

**AmigaInfo**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> AmigaInfo		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 8, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>AmigaInfo</b>	<b>1</b>
1.1	AMIGA INFO	1
1.2	Le pubblicazioni per Amiga	2
1.3	Rivenditori per Amiga	4
1.4	Claudio Marro Filosa	4
1.5	Configurazione utilizzata per la recensione	5
1.6	Recensioni	5
1.7	Info	8
1.8	NonSoloSoft - Distributore di software & hardware per Amiga	10
1.9	DARKAGE - Distributore di software & hardware per Amiga	10
1.10	Virtual Works - hardware - Software - Assistenza	11
1.11	RobyMax - Distributore di software & hardware per Amiga	11
1.12	EPIC Marketing - Distributore inglese di software & hardware per Amiga	11
1.13	Weird Science - Distributore inglese di software & hardware per Amiga	12
1.14	Contributi - informazioni dagli utenti Amiga	12
1.15	News da Gianni GENKO	12
1.16	News da Gianni GENKO	14
1.17	X-ARC - La cura per l'invidia da WinZip	15
1.18	The Prophet a PIANTE AMIGA 1999	16
1.19	NcodeR	17
1.20	Photogenics 4.2	18
1.21	Tornado 3.0	20
1.22	Foundation Directors Cut	21
1.23	Star Fighter	22
1.24	Virtual Grand Prix	22
1.25	The CDS Collection	23
1.26	The Islona Collection	23
1.27	Amiga Forever 3.0	24
1.28	Tales from Heaven - Il clone di Mario64 su Amiga !!	26
1.29	Extreme Add-On - CD-ROM aggiuntivo per Extreme	26

---

---

1.30 Extreme Add-On - CD-ROM aggiuntivo per Extreme . . . . .	26
1.31 WorkBench 3.5 - Il nuovo sistema operativo . . . . .	27
1.32 Tornado 3D - La cura per l'invidia da PC . . . . .	31
1.33 Tornado 3D - La cura per l'invidia da PC . . . . .	32
1.34 Vulcanology - The MiniSeries Compilation . . . . .	33
1.35 Vulcanology . . . . .	34
1.36 Amiga Writer . . . . .	35
1.37 Amiga Writer Features List . . . . .	37
1.38 StormC DSK . . . . .	39
1.39 Tornado3D V2.0 - What's new since V1.5? . . . . .	40
1.40 MagiC64 - Commodore 64 Emulator . . . . .	41
1.41 NetConnect 3 - Completa suite per utilizzare Internet . . . . .	42
1.42 GATEWAY! Volume 3 . . . . .	43
1.43 Aminet . . . . .	43
1.44 Amy Resource . . . . .	47
1.45 Amy Resource volume 14 . . . . .	48
1.46 Amy Resource volume 13 . . . . .	50
1.47 Amy Resource volume 12 . . . . .	51
1.48 Amy Resource volume 11 . . . . .	53
1.49 Amy Resource volume Dieci . . . . .	55
1.50 Amy Resource volume Nove . . . . .	57
1.51 Amy Resource volume Otto . . . . .	59
1.52 Amy Resource volume Sette . . . . .	60
1.53 Amy Resource volume Sei . . . . .	62
1.54 Amy Resource volume Cinque . . . . .	64
1.55 Amy Resource volume Quattro . . . . .	65
1.56 Amy Resource volume Tre . . . . .	67
1.57 Amy Resource volume Due . . . . .	68
1.58 Amy Resource volume 11 . . . . .	69
1.59 Amy Resource volume Zero . . . . .	70
1.60 Diff - Nuovo progetto editoriale . . . . .	71
1.61 Amiga Developer CD 1.2 . . . . .	72
1.62 AMIGA FOREVER 2 . . . . .	73
1.63 Diff, si parte ! . . . . .	74
1.64 IDEFIX 97 . . . . .	79
1.65 Elenco deile musiche in formato MIDI . . . . .	80
1.66 Elenco deile musiche in formato MP3 . . . . .	80
1.67 C=64 BACK IN TIME MPEG Disk . . . . .	84
1.68 C=64 BACK IN TIME . . . . .	85

---

---

1.69 Olo Fight - Pechiaduro . . . . .	86
1.70 Eat The Whistle: France '98 . . . . .	88
1.71 Elenco giochi presenti su The Best Of Gremlin . . . . .	90
1.72 Wasted Dreams - Arcade-Avventura fantascientifica . . . . .	93
1.73 NcodeR - Caratteristiche tecniche . . . . .	96
1.74 NcodeR - Encoder MP3 . . . . .	96
1.75 Darkage Developer CD - Tutta la produzione dei Darkage . . . . .	98
1.76 T-zero - Il nuovo standard degli shoot-em-up . . . . .	99
1.77 The Best Of Gremlin - Raccolta giochi della Gremlin . . . . .	102
1.78 BVision PPC - Scheda video per A1200 con PPC . . . . .	103
1.79 CyberVision PPC - Scheda video per A3000 & A4000 con PPC . . . . .	106
1.80 Amiga Writer . . . . .	110
1.81 Extreme 1.1 . . . . .	112
1.82 SIXTH SENSE INVESTIGATION . . . . .	114
1.83 Caratteristiche Tecniche di Sixth Sense Investigation . . . . .	115
1.84 Informazioni generali di Sixth Sense Investigation . . . . .	116
1.85 GENETIC SPECIES . . . . .	120
1.86 Caratteristiche Tecniche di Genetic Species . . . . .	122
1.87 NAPALM - The Crimson Crisis . . . . .	122
1.88 X-MEN - The Ravages of Apocalypse for QUAKE . . . . .	124
1.89 AFTERSHOCK FOR QUAKE . . . . .	125
1.90 Time of Rekening . . . . .	125
1.91 Time of Rekening - Caratteristiche tecniche . . . . .	126
1.92 MALICE 23RD CENTURY ULTRACONVERSION FOR QUAKE . . . . .	127
1.93 MALICE 23RD CENTURY ULTRACONVERSION FOR QUAKE - Caratteristiche tecniche . . . . .	128
1.94 CAPITAL PUNISHMENT . . . . .	129
1.95 Trapped . . . . .	129
1.96 Trapped II - Reincarnation of the Demos . . . . .	130
1.97 THE BIG RED ADVENTURE . . . . .	132
1.98 Amy Resource vol.0 . . . . .	133
1.99 Amy Resource vol.6 . . . . .	134
1.100 Amy Resource vol.7 . . . . .	135
1.101 NEMAC IV . . . . .	137
1.102 FINAL ODYSSEY . . . . .	138
1.103 Foundation . . . . .	140
1.104 onEscape . . . . .	142
1.105 QUAKE Mission Pack no. 1 . . . . .	144
1.106 QUAKE Mission Pack no. 2 . . . . .	145
1.107 QUAKE . . . . .	146

---

---

1.108	The Shadow of the Third Moon . . . . .	147
1.109	The Shadow of the Third Moon - Caratteristiche tecniche . . . . .	149
1.110	UROPA <sup>2</sup> . . . . .	149
1.111	CompetitionPRO Super CD <sup>32</sup> Professional Control Pad . . . . .	151
1.112	CyberstormPPC - Schede acceleratrici basate su PowerPC . . . . .	151
1.113	WarpRacePPC . . . . .	154
1.114	WarpRacem68k . . . . .	156
1.115	Extreme - Realtime Heavy Effect Generator . . . . .	158
1.116	Amiga News - News su Amiga . . . . .	159
1.117	PPC News - Tutte (o quasi) le novità per PPC . . . . .	163
1.118	Aggiornamenti & fixed dei giochi Amiga . . . . .	169
1.119	Rivista trimestrale inglese . . . . .	173
1.120	AMIGAZette . . . . .	176
1.121	AmiWorld On Line . . . . .	176
1.122	Amiga Flame - rivista inglese dedicata ai giochi . . . . .	176
1.123	Wat's Hot On The Amiga Magazine - rivista inglese quindicinale . . . . .	176
1.124	Amiga Page - News in italiano . . . . .	177
1.125	Amiga Survivor . . . . .	177
1.126	AmigActive Rivista Inglese per Amiga . . . . .	178
1.127	AMIGA FORMAT Rivista Inglese per Amiga . . . . .	179
1.128	Notizie, traduzioni e comunicati stampa dal mondo Amiga . . . . .	179
1.129	Notizie, traduzioni e comunicati stampa dal mondo Amiga . . . . .	180
1.130	AmigaInfo Mailing-List . . . . .	181
1.131	AGI - Amiga Group Italia . . . . .	182
1.132	AmigaLife - Nuova rivista per Amiga . . . . .	183
1.133	AMIGA.IT - Contenuti numero 1 . . . . .	184
1.134	AMIGA.IT - Nuova rivista su CD per Amiga . . . . .	187
1.135	CU AMIGA Rivista Inglese per Amiga . . . . .	190
1.136	3000+ Computer Graphics . . . . .	190
1.137	A M I G A U P D A T E - (An Occasional Newsletter) . . . . .	190
1.138	THE AMIGA INFORMER Rivista Americana per Amiga . . . . .	191
1.139	CD Musicali . . . . .	191
1.140	LYNNE MUSIC - List of CDs . . . . .	192
1.141	Ordering LYNNE/Dr.Awesome CD's . . . . .	196
1.142	Where to buy Bjorn Lynne CDs . . . . .	198
1.143	synSONIQ CD-Shop . . . . .	200
1.144	Dove e quando e come sono stati recensiti . . . . .	203
1.145	Recensione - Programmi . . . . .	205
1.146	Recensione - Programmi e Raccolte su CD-ROM . . . . .	211
1.147	Recensione - Giochi . . . . .	222
1.148	Recensione - Hardware . . . . .	231
1.149	Recensioni - Altro . . . . .	235

---

## Chapter 1

# AmigaInfo

### 1.1 AMIGA INFO

```

#####  ##  ##  #  #####  #####  #  ##  #  ←
#####  #####
#      #  #  ##  #  #  #      #  #      #      #  #  #  #  #  #  #
#      #  #  ##  #  #  #      #  #      #      #  #  #  #  #  #  #
#####  #      #  #  #      #####  #  #  #  #  #####  #  #  #
#      #  #      #  #  #  ###  #      #      #  #  #  #  #  #  #
#      #  #      #  #  #      #  #      #      #  #  #  #  #  #  #
#      #  #      #  #  #      #  #      #      #  #  #  #  #  #  #
#      #  #      #  #  #      #  #      #      #  #  #  #  #  #  #
#      #  #      #  #  #      #  #      #      #  #  #  #  #  #  #

```

---

Notizie, informazioni, recensioni dedicate ai sistemi Amiga      27 Settembre 1999  
a cura di

Claudio Marro Filosa

---

A M I G A   L I F E

A M I G A . I T

AMIGAINFO MAILING LIST

Per ricevere AmigaInfo sulla propria email

INFO

Informazioni su programmi, giochi etc.

RECENSIONI

Recensioni di programmi e giochi

GIORNALI

Le recensioni sulle Riviste

---

## PPC NEWS

Tutte (o quasi) le novità per PPC

## AMIGA NEWS

News su Amiga

## AMIGA GAMES UPDATE

Informazione sugli aggiornamenti dei giochi

## CD MUSIC

Bjorn Lynne, Chris Hülsbeck, Allister Brimble .....

## PUBBLICAZIONI

Le pubblicazioni italiane e inglesi per Amiga

## RIVENDITORI

Rivenditori per Amiga

## CONTRIBUTI

Informazione dagli utenti Amiga

## 1.2 Le pubblicazioni per Amiga

### PRINCIPALI PUBBLICAZIONI PER AMIGA IN LINGUA ITALIANA O IN INGLESE

#### RIVISTE ITALIANE

Amiga.it  
rivista italiana su CD

AmigaLife  
rivista italiana

#### RIVISTE ESTERE

AmigActive  
rivista inglese

Amiga Format

---

rivista inglese

Amiga Survivor  
rivista inglese dedicata ai videogiochi

Clubbed  
Rivista trimestrale inglese

CU Amiga  
rivista inglese

#### RIVISTE PRESENTI SU INTERNET ITALIANE

3000+  
rivista sulla computer grafica

AMIGAZette  
rivista su internet

AmiWorld On Line  
rivista su internet & Amy Resource

Diff  
Informazione alternativa in italiano

Amiga Page  
news, recensioni

#### RIVISTE PRESENTI SU INTERNET ESTERE

Amiga Flame  
rivista dedicata ai giochi

Amiga Update  
newsletter americana

Wat's Hot On The Amiga Magazine  
rivista quindicinale

#### MAILING LIST

---

NotizieAmiga  
tutte le news in italiano su Amiga !

..... e non dimentichiamoci  
Amy Resource  
!!!!

### 1.3 Rivenditori per Amiga

Tutto il software/hardware recensito (salvo altra indicazione) è ←  
stato acquistato

presso:

DARKAGE  
Rivenditore software/hardware italiano

NonSoloSoft  
Rivenditore software/hardware italiano

RobyMax  
Rivenditore software/hardware italiano

Virtual Works  
Rivenditore software/hardware italiano

EPIC Marketing  
Rivenditore software/hardware inglese

Weird Science  
Rivenditore software/hardware inglese

### 1.4 Claudio Marro Filosa

Numerosi articoli di AMIGA INFO sono stati scritti per il listino ←  
di  
NonSoloSoft  
di Ferruccio Zamuner (reperibile su [www.diff.org](http://www.diff.org)).

---

Si ringrazia:

- Maurizio Lotauro che ha integrato l'elenco delle recensioni sulle varie riviste con le recensioni apparse su Amiga Shopper.
- Ferruccio Zamuner per ospitare le mie recensioni nel suo listino.
- Paolo Petty Pettinato e tutto lo staff di AmiWorld per avermi gentilmente concesso la possibilità di arricchire AmigaInfo con le recensioni di  
AmiWorld  
Software utilizzato per la stesura di AmigaInfo:
- GoldED 6
- Personal Write 4.1
- WordWorth 5.0

AMIGA INFO è reperibile presso:

Aminet  
: docs/hyper/AmigaInfo.lha

Amy Resource  
: Software/Utenti/ClaudioMarroFilosa/AmigaInfo

Amiga Life

Amiga.it  
Iscrivendosi a  
AmigaInfo Mailing List

NON SI ASSUMONO NESSUNA RESPONSABILITA' RIGUARDO AI DANNI ←  
DIRETTAMENTE E

INDIRETTAMENTE CAUSATI DALLE INFORMAZIONI CONTENUTE DA AMIGA INFO.  
I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEI RISPETTIVI PRODUTTORI.

buona lettura

Claudio Marro Filosa  
amigos@tiscalinet.it

## 1.5 Configurazione utilizzata per la recensione

Amiga 4000  
Kickstart 3.1  
CyberStorm PPC 640e/200 + 68060/50  
CyberVision 64  
50 Mbyte ram  
CD-ROM ATAPI Pioneer 10x

## 1.6 Recensioni

RECENSIONI

---

a cura di

Claudio Marro Filosa

Titolo

Descrizione

Data ↔

recensione

## Programmi / Raccolte

Amiga Writer		
Programma di videoscrittura		04/01/1999
Amy Resource vol.0		
Nuova serie CD "italiani"	13/09/1997	
Amy Resource vol.6		
Nuova serie CD "italiani"	10/03/1998	
Amy Resource vol.7		
Nuova serie CD "italiani"	05/03/1998	
Darkage Developer CD		
Tutta la produzione dei Darkage	05/09/1999	
Extreme 1.1		
Effetti per produzioni video	12/05/1999	
IdeFix97		
Il migliore software di gestione di CD-ROM	15/03/1998	
Magic64		
ottimo emulatore del Commodore 64	27/12/1998	
NcodeR		
Encoder MP3	10/09/1999	

## Giochi

AfterShock for Quake		
Livelli aggiuntivi per Quake	25/12/1998	
Capital Punishment		
Picchiaduro dall'ottima grafica.	13/09/1997	
Eat The Whistle: France '98		
Gioco di calcio	24/04/1999	
Final Odyssey		
Gioco Platform/Puzzle	22/11/1997	
Foundation		
Gioco strategico	05/07/1998	
Genetic Species		
Gioco in soggettiva 3D	04/10/1998	

---

---

Malice for Quake		
Total Conversion per Quake		10/12/1998
Napalm		
Gioco strategico di guerra		27/02/1999
Nemac-IV		
Un DOOM like game		13/09/1997
Olo Fight		
Picchiaduro		05/02/1999
onEscapee		
Gioco di Avventura animata		01/03/1998
Quake		
Doom\$^3\$		13/06/1998
Quake Mission pack No. 1		
Nuovi episodi per Quake	05/01/1999	
Quake Mission pack No. 2		
Nuovi episodi per Quake	10/01/1999	
Sxth Sense Investigation		
Avventura grafica in italiano	08/10/1998	
T-zer0		
Il nuovo standard degli shoot-em-up		10/08/1999
The Best of Gremlin		
Raccolta giochi della Gremlin	19/07/1999	
The Big Red Adventure		
Avventura grafica in italiano	23/11/1997	
The Shadow of the Third Moon		
Simulatore di volo	03/05/1998	
Time of Reckoning		
Livelli per Quake, Doom e Duke Nukem	26/12/1998	
Trapped		
Avventura grafica 3D.		13/09/1997
Trapped II		
Avventura grafica 3D.		22/09/1997
Uropa\$^2\$		
gioco Arcade/strategico		06/12/1997
Vulcanology		
Raccolta dei primi 3 anni della Vulcan	04/01/1999	
Wasted Dreams		
Arcade-Avventura fantascientifica	06/09/1999	

---

X-MEN for Quake  
Total Conversion per Quake 20/12/1998

#### Hardware

BVisionPPC  
Scheda Video per A1200 con PPC 29/01/1999

CyberstormPPC  
Scheda acceleratrice PPC 14/02/1998

CyberVisionPPC  
Scheda Video per 3000/4000 con PPC 16/10/1998

CompetitionPRO  
Joypad compatibile CD\$^3\$\$^2\$ 04/10/1998

#### Altro

C64 Back In Time  
Raccolte musicali del mitico C=64 21/05/1998

C64 Back In Time Mpeg Disk  
CD-ROM con musiche del C=64 29/08/1998

## 1.7 Info

### SCHEDE INFORMATIVE

a cura di

Claudio Marro Filosa

Titolo	Descrizione	Data ←
stesura		

Programmi / Raccolte

Amiga Developer CD 1.2  
Nuovo CD per sviluppatori 01/03/1999

Amiga Forever 2  
Nuovo Emulatore Amiga per PC 22/08/1998

Amiga Forever 3  
Aggiornata versione di UAE 25/09/1999

Amiga Writer  
Nuovo Word Processor di H&P 26/10/1998

---

Aminet		
La più grande raccolta di software		20/12/1998
Amy Resource		
Eccezionale serie di CD-ROM italiani !!!!	20/12/1998	
Darkage Developer CD Collezione software		21/08/1999
Extreme 1.5		
Creazione di effetti real-time		20/08/1999
Extreme Add-on		
CD-ROM aggiuntivo per Extreme		15/08/1999
Gateway! Volume 3		
Unix-Like NetBSD 1.3.2 per Amiga		22/08/1998
NcodeR		
(encoder per MP3)		25/09/1999
NetConnect 3		
Completa suite per utilizzare Internet		08/08/1999
Photogenics 4.2		
Programma pittorico		25/09/1999
StormC DSK		
Completa suite per sviluppare su Amiga		26/10/1998
Tornado 3D 2.0		
Il più potente programma di grafica 3D		30/08/1998
Tornado 3D		
Novità per Tornado3D !!!!!!!!!!!!!!!		30/12/1998
Tornado 3D 3.0		
nuove caratteristiche		25/09/1999
Workbench 3.5		
Il nuovo sistema operativo		14/08/1999
X-ARC		
Il WinZip su Amiga !!!!		01/10/1998

## Giochi

Foundation Directors Cut		
nuova versione aggiornata		25/09/1999
Star Fighter		
Gioco stile WingCommander		25/09/1999
Tales from Heaven		
Il clone di Mario64 su Amiga !!		15/08/1999
The CDS Collection		

---

(raccolta giochi)	25/09/1999
The Prophet (rpg stile Dungeon Master)	25/09/1999
The Islona Collection (raccolta giochi)	25/09/1999
Virtual Grand Prix Simulazione gioco di corsa	25/09/1999
Vulcanology Raccolta dei primi 3 anni della Vulcan	26/10/1998

## 1.8 NonSoloSoft - Distributore di software & hardware per Amiga

=====  
NonSoloSoft di Ferruccio Zamuner  
Casella postale 63  
10023 Chieri (TO)  
fax: 011-9415237  
  
tel: 011-9415237  
da martedì a venerdì solo pomeriggio:  
dalle 14:30 alle 18:45  
email: <solo3@chierinet.it>

www.diff.org  
=====

## 1.9 DARKAGE - Distributore di software & hardware per Amiga

DARKAGE è un nuovo rivenditore per Amiga. E' distributore ↔  
ufficiale di tutti i  
titoli della Titan, APC&TCP, Epic Marketing, Schatzruhe e Alive Mediasoft.

DARKAGE è anche distributore ufficiale dell' ottima rivista inglese dedicata ai  
giochi per Amiga

Amiga Survivor

E' possibile ordinare i prodotti interessati anche tramite internet.

DARKAGE SOFTWARE  
Casella Postale 8  
06049 Spoleto 1 (PG)  
Tel: 0347-7710333

---

WWW: <http://www.idealialia.net/darkage> (Darkage Software: elenco prodotti)  
WWW: <http://www.idealialia.net/darkage/studio> (Darkage Studio: Listino & acquisto prodotti)  
E-Mail: [darkage@idealialia.net](mailto:darkage@idealialia.net)

## 1.10 Virtual Works - hardware - Software - Assistenza

=====  
Virtual Works Srl, rivenditore autorizzato di:

- Amiga Inc.
- Phase 5
- G.T.I.
- Micronik
- Interactive
- Darkage
- Power Computing Ltd.

Virtual Works di Vidale Enrico  
Via Tabacco, 58  
36061 Bassano del Grappa (VI)  
Tel: 0424/524807  
Fax: 0424/390456

e-mail: [mordock@iname.com](mailto:mordock@iname.com)  
www : <http://virtualworks.hypermart.net>

## 1.11 RobyMax - Distributore di software & hardware per Amiga

=====  
Robymax - Via Varvariana ,14 - 00133 Roma, ITALY  
Tel 06/20.42.72.34/35 Tel/Fax 06/20.42.72.35  
E-mail: [robymax@mclink.it](mailto:robymax@mclink.it) - Internet: [www.mclink.it/com/robymax](http://www.mclink.it/com/robymax)

## 1.12 EPIC Marketing - Distributore inglese di software & hardware per Amiga

=====  
EPIC MARKETING  
BBS HOUSE, AREA 50  
CHENEY MANOR TRADING EST  
SWINDON WILTS SN2 2PJ  
ENGLAND

---

www.epicmarketing.ltd.net

---

### 1.13 Weird Science - Distributore inglese di software & hardware per Amiga

---

WEIRD SCIENCE Ltd.  
Q House, Troon Way Business Centre  
Humberstone Lane  
Leicester LE4 9HA  
ENGLAND

www.weirdscience.co.uk  
sales@weirdscience.co.uk

---

### 1.14 Contributi - informazioni dagli utenti Amiga

Contributi - informazioni dagli utenti Amiga

Gianni GENKO News 1  
news 26 Dicembre 1998

Gianni GENKO News 2  
news 27 Gennaio 1999

### 1.15 News da Gianni GENKO

Il mio nome è Gianni Amighista incallito sin dal 1988 associato ad AUI Group attualmente posiedo un A4000/40 33mhz che uso per uso hobbistico.  
Ho deciso di scrivere queste poche righe per aiutare la comunità amiga Italiana ad sopperire la mancanza d'informazioni riguardo sia l'hardware che software, in quanto la sola ed unica rivista per nostra sfortuna rimasta non si impegna secondo il mio modesto parere a contattare le varie SW per fare recensioni dei loro prodotti  
più recenti visto che qui in Italia tutti quelli che prima campavano solo con AMIGA  
si sono buttati tutti ma dico tutti sulla piattaforma INTEL PUFF!!!!!!e PSx.  
Si ringrazia quei pochi che ancora trattano soft e hard per AMIGA.  
Per avere queste info ti devi rivolgere a riviste Estere dalle quali ho attinto queste  
info delle ultime release.

---

## Software Commerciale uscito:

Dopus Magellan II V5.8 Il sostituto del nostro S.O 3.5 Versione CD localizzato\*  
 Prof. File System II V4.2 Un nuovo File System con supporto di H.D di oltre i 4 ←  
 Giga\*  
 GoldEd V5.0 Aggiornamento dell'Ottimo editor di testi CD Version localizzato  
 AmigaWriter 1.2 Nuovo e rivoluzionario Editor di testi Versione Inglese\* 49 ←  
 sterline  
 Image Fx 3.2 potente programma di conversione e elaborazione grafica\*  
 Fantastic Dream 1.1 Nuovo e rivoluzionario programma di grafica Versione CD\*  
 AWEB II 3.2 Di questo programma non si può fare a meno se si naviga  
 Miami Deluxe Il Nuovo Stack TCP/IP del mitico Holger  
 Miami 3.2a Aggiornamento del mitico stack TCP/IP  
 Net Connect 2.1 Suite di Programmi per Internet CD Version 49.99 sterline  
 Elastic Dream V1.01 Rivoluzionario programma di Grafica tipo A.D.Pro CD Version\*  
 MasterISO 2.2 Programma per masterizzatori sia IDE che SCSI localizzato in ←  
 italiano  
 BurnIt 2.03 Programma per masterizzatori sia IDE che SCSI\*  
 IBROWSE 1.22 Programma tipo AWEB ma con qualcosa in meno ma molto stabile e ←  
 veloce  
 FUSION 3.1 Emulatore MAC\* 49.49 sterline  
 CROSS DOS 7.04 Nuova Versione del file system per leggere e scrivere su dischi PC ←  
 \*  
 TURBO PRINT PRO 7.0 Questo lo conoscete tutti 49.99 STERLINE  
 WORDWORTH 7.02 Nuova versione del noto WP CD VERSION NO SUITE\* 79 STERLINE  
 SCANQUIX 4 Gestione di alcune Marche di scanner 49.99 sterline  
 TERMITE TCP 1.50 STACK TCP/IP TIPO MIAMI\* 49.99 sterline  
 AMIGA ENVOY 3 PROGRAMMA PER INTERNET\* 49.99 sterline

## Software Shareware:

MakeCd 3.2a Programma per masterizzare con supporto sia IDE che SCSI localizzato  
 AmIRC 2.2 Gestore di canali IRC (Conferenze) localizzato  
 AmiFTP 1.90 Per navigare in internet molto veloce localizzato  
 Voyager 2.96 Per navigare in internet  
 AirMailPro V3.1 Ottimo per gestire Posta ed Altro  
 IdeFix 2.11 Programma per supporto di CD-ROM e H.D IDE e 4 periferiche con la ←  
 famosa schedina hardware  
 SCALOS 1.1 Il sostituto del WB attuale localizzato 30dm o 20\$  
 SCANTEK 4.3 Gestione di alcune marche di scanner 50dm o 35\$  
 FUJI DS7 PROGRAMMA PER GESTIRE LA CAMERA DIGITALE DS7 (FOTOGRAFIE) 35dm 0 25\$  
 DIGIBOOSTER PRO 2.2 SEQUENCER MUSICALE ANCHE FILE MIDI 35dm o 25\$

## Giochi:

## LEGENDA

A= ARCADE P= PICCHIADURO R= RGP PL= PLATFORM C= CALCIO ST=STRATEGIA M=MANAGERIALE

TITOLO:		Costo:
OLOFIGHT AGA Disco Version	P	89 marchi
GUNBEE F99 ECS/AGA Versione su Disco	A	7.99 sterline
ULTRA VIOLENT WORLD AGA CD VERSION	P	14.99 sterline
EATH THE WHISTLE ECS/AGA CD VERSION	C	14.99 sterline
FORREST DUMB ECS/AGA Disco Version	PL	14.99 sterline
NAPALM AGA CD VERSION	A	29.99 Sterline
PULSATOR AGA CD VERSION	A	14.99 sterline

WASTED DREAMS	AGA	CD VERSION	A	29.99	STERLINE
ZOMBIE MASSACRE	AGA	CD VERSION	A	19.99	STERLINE
ABUSE	AGA	CD VERSION	A	14.99	STERLINE
LOST ON THE PARROT ISLAND	ECS/AGA	DISCO VERSION	A	9.99	STERLINE
BLOCK HEAD 2	AGA	DISK VERSION	ST	7.99	STERLINE
SAMBA WORLD CUP	ECS/AGA	CD VERSION	C/M	19.99	STERLINE
MARBLELOUS II	AGA	DISK VERSION	ST	7.99	STERLINE

**HARDWARE:**

SCHEDE GRAFICA BVISION 3D PER PPC A1200 COSTO CIRCA LIRE 420000.  
 CONSIGLIATA A CHI HA IL SISTEMA PPC VI CAMBIA TOTALMENTE IL MODO DI LAVORARE  
 E CON I GIOCHI E' UN PORTENTO PAROLA DELLO STESORE DI QUESTE RIGHE.

Mi fermo qui la roba è molta per chi vorrebbe ricevere ulteriori informazioni  
 mi può contattare tramite email A ----> ( genko77@hotmail.com )  
 oppure telefonando allo 0338/3659100

QUESTO SCRIPT E' STATO REDATTO IL GIORNO 26-12-98 ALLE ORE 23.45 PM

**1.16 News da Gianni GENKO**

```
|
| SECONDA PARTE DELLE ULTIME VERSIONE USCITE
|
```

- | 1) SCANQUIX V.4.02 RACCOLTA DI DRIVER PER SUPPORTO SCANNERS DI VARIE MARCHE
- | 2) IMAGINE 5.1 PER PPC & 68020+FPU VEDERE SITO WEB IMPULSE.
- | 3) WILDFIRE 7.0 GRAFICA & ANIMAZIONE CON SUPPORTO PPC & 68000
- | 4) STFAX PRO 3.7 OTTIMO PROGRAMMA PER GESTIRE UN FAX/MODEM BRAVO WIZ CORRE VOCE  
 | CHE VOGLIA STOPPARE IL PROSEGUO DI QUESTO PROGRAMMA (CONTROLLA).

| SHAREWARE DA REGISTRARSI C/O IL PROGRAMMATORE DI OGNI SINGOLO LAVORO |

- | 1) AMIFIG 3.03 PROGRAMMA DI GRAFICA VETTORIALE / ↔
- | 2) X-TRACE 2.01 PROGRAMMA DI GRAFICA VETTORIALE \ ↔
- | 3) MICROPAIN 2.03 OTTIMO PROGRAMMA DI PAINTING
- | 4) RAY STORM 2.0 OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA CON SUPPORTO PPC

| LISTA DEI PROGRAMMI TESTATI CON SCHEDE PPC CYBER 604/060/233MHZ con A4000

- | 1) WILDFIREPPC FUNZIONA CHE È UNA MERAVIGLIA OTTIMO PER FARE ANIMAZIONI VIDEO
- | 2) TORNADO 3D PPC QUESTO PROPRIO CI MANCAVA LO CONSIGLIO A TUTTI DI ACQUISTARLO
- | 3) IMAGE FX 3.2 PPC QUESTO È UN PORTENTO
- | 4) ELASTIC DREAM PPC TIPO A.D.PRO MA MOLTO SEMPLICE DA USARE VERY GOOD
- | 5) TURBO PRINT 7.01 PPC VERY GOOD PER STAMPARE IMMAGINI

| 6) ART STUDIO PRO V3.03 PPC BUON CATALOGATORE D'IMMAGINI CON QUALCHE BACO ←  
ANCORA

|----- ←  
|  
|LISTA DEI GIOCHI PROVATI CON BLIZZARD 603e/060/200mhz con BVISION 4MB CON A1200T

|----- ←  
|1) MYST UNICO AGGETTIVO MERAVIGLIOSO è un piacere giocarci solo modo AGA  
|2) QUAKE PPC IDEM COME SOPRA giocato in modalità PPC  
|3) ADOOM PPC MEGLIO SU AMIGA CHE SU PEEECCEEE!!!!PUF  
|4) DESCENT PPC VERO RIVALE DI QUESTI GIOCHI

|----- ←  
UN CONSIGLIO A TUTTI QUELLI CHE VOGLIONO BENE AD AMIGA COMPRATELI E NON VI ←  
PENTIRETE

|----- ←  
QUESTA è LA MIA CONFIGURAZIONE

A4000 TOWERIZZATO CON CYBERPPC 604e/060/233mhz 128mb di RAM  
monitor microvitec 17' scheda grafica picasso IV + modulo paloma, scanner ←  
SCSI  
hd 6.4mb SCSI +hd 2.1&4.3 mb e cdrom 36x IDE-ATAPI il tutto su schedina ←  
alpha  
con idefix 2.11 registrato installato.

|----- ←  
NOTA FINALE

-----: QUESTO APPELLO è RIVOLTO A TUTTI GLI UTENTI AMIGA SIA ITALIANI  
CHE DI ALTRE NAZIONALITA' MANDATE UNA EMAIL ALLA SOFTHOUSE CLASSX  
PER IMPEGNARLI A FARE IL PORTING DEI LORO PROGRAMMI SU PPC  
INDIRIZZO WEB WWW4.PISOFT.IT/CLASSX

CON QUESTO HO FINITO UN SALUTO A TUTTI GLI AMIGHISTI ITALIANI E NON ALLA PROSSIMA  
GIANNI ALIAS GENKO il mio nuovo indirizzo email genko77@hotmail.com

## 1.17 X-ARC - La cura per l'invidia da WinZip

X-ARC

Prodotto da Federico Pomi/Nik Soggia  
<http://www.AmyResource.it/X-Arc>  
<http://www.Vapor.com/X-Arc>

Cos'è X-Arc e caratteristiche principali.

- \* X-Arc è un programma per la gestione degli archivi, simile sotto molti aspetti a WinZip® per sistemi Windows® e Stuff-it® per MacOS®.
- \* X-Arc non ha niente a che vedere con le GUI uscite finora per Amiga per la gestione degli archivi: tutte queste si limitavano ad offrire una interfaccia grafica ai comandi degli archiviatori, ma in modo spesso incompleto, superficiale e poco elastico.
- \* X-Arc offre all'utente una interfaccia molto intuitiva da usare per compiere le operazioni più frequenti, ma offre anche numerose avanzate opzioni per gli

utenti più esperti.

- \* X-Arc è altamente modulare e permette di scrivere moduli per gestire nuovi formati di archivi senza dover modificare il programma.
- \* X-Arc permette di compiere numerose operazioni usando il drag&drop all'interno del programma o con le icone del Workbench.
- \* X-Arc ha numerose bolle d'aiuto, in quasi tutti i punti dell'interfaccia, permettendo all'utente di imparare o ricordare velocemente le operazioni di ogni singolo gadget ed eventuali effetti di un drag&drop.
- \* X-Arc offre un avanzato metodo di riconoscimento dei file, che non si basa solo sul nome dei file ma anche sul contenuto, permettendo all'utente di visualizzare i diversi file con il programma adeguato.
- \* X-Arc è inoltre in grado di importare le preferenze del programma MIMEPrefs di Vaporware.
- \* X-Arc ha una interfaccia altamente configurabile e customizzabile.
- \* X-Arc è completamente utilizzabile anche col solo uso della tastiera (molti programmatori sembrano essersi scordati degli utente che non amano il mouse...).
- \* X-Arc è in grado di comunicare con Scalos, permettendo all'utente di trascinare i file da scompattare, dalla finestra di X-Arc, direttamente dentro alle finestre di Scalos.
- \* X-Arc usa MUI (IMHO è un pregio).

## 1.18 The Prophet a PIANTE AMIGA 1999

THE PROPHEET

(c) Alive Mediasoft

[www.innotts.co.uk/alive-mediasoft](http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft)

The object of your quest has begun!!!

Here is a glimmer of a monster of such terror we dare not allow this fearsome beast to be seen by just anyone. If however, you feel that you are brave enough to face it, we will not stop you - just contact ALIVE mediasoft and they will tell you how to purchase a full uncensored version of the game.

The Next Generation in Role Playing Adventures

Features

- \* Over 200,000 locations set in the city, dungeons, graveyard, ctypt, temple and an alternate dimension.
  - \* More than 50 different types of locations, including shops, tavers, guilds, spinners, false walls, Teleports, buttons, levers, ect.
  - \* Every monster tha two different attack moves also graphics when defending, hurt and dying.
- A total of 25 frames of animation for each monster.
- \* Each type of monster has totally unique strenghs and weaknesses, some have poison, disease or magic attack. Some may try to weaken you by attacking you arms or legs, others might beat you unconscious.
  - \* Four different styles of attack that vary in efficiency depending on the weapon used and your skill in that attack. A defensive move, as well as a run

away for mummy's boys.

- \* Dozens of different items, including keys, foods, potions and spells. Each weapon has its own individual statistics so you can see how good it is for hacking, slashing, jabbing, defending as well as how heavy it is and how easy to use.

- \* Complex and realistic character health, with overall health (HP), as well as individual body areas. All health effects fully displayed on your character, so you can see just by looking how bad the wound on his arm really is. Many different types of poison and disease that can spread through your body, all displayed in full colour.

- \* A full graphical display of your character showing the different armour worn and weapons held.

- \* No fixed route through the game, Go where you want, do what you want, when you want too. Discover plots within plots, help poor unfortunates or just kill for money and power. Quests that change the shape of the game, completing one may open or close another. Will the city's inhabitants sing of your deeds, or fearfully whisper your name.

- \* A unique learning system, that means you choose how your character will advance. Train in magic, thievery, medicine or fighting skills.

## 1.19 NcodeR

NcodeR 1.5

(c) Titan Computer

[www.titancomputer.com](http://www.titancomputer.com)

NcodeR the GUI for the most advanced Mpeg Audio Encoder

NcodeR feature list:

- It generates high-quality MPEG-A files and supports MS-Stereo (aka joint-stereo).
- You can even define MP3-TagIDs.
- The sound quality of Ncode is amazing.
- With NcodeR, you can process an unlimited number of soundfiles automatically
- supports WAVE, AIFF or MAUD audio format
- you can encode files faster than real-time with a 200MHz PowerPC board.
- maximize function for sound with low bandwidth.
- optimized version for 68030/040/060
- supports PPC.lib as well as WarpOS
- Skin support for better outfit.
- reads Audio CD's (with BurnIT SE)

Here are some comparisons to show Ncoders amazing speed:

source was a 3.06 min long AIFF/WAVE song

68060/50 with PPC603 240MHz Encoding Time 3.38

68060/50 with PPC604 200MHz Encoding Time 2.41

68060/66 with PPC604 233Mhz Encoding Time 2.17

A500 68000 8MB RAM Encoding Time 3 years 5 weeks and one electronical collapse ;)

---

AMD K6-350 Mhz Encoding Time 4.59 (with BladeEncode)  
Penntium III 450Mhz Encoding Time 2.15 (with BladeEncode)

## 1.20 Photogenics 4.2

PHOTOGENICS 4  
(c) Paul Nolan  
www.paulnolan.com

### Features

Paul Nolan is proud to announce Photogenics 4.0, a complete rewrite of the original Photogenics, and the culmination of over four years of development.

Photogenics is a graphics/art package. It allows you to create stunning images, either from scratch or by modifying existing images. It can be used for a multitude of purposes, from simple file conversion, to advanced photo manipulation and re-touching. It also offers extremely realistic and easy to use media such as pencils, chalk and watercolours to create stunning masterpieces in minutes.

Photogenics is based on innovation. At its core, it works on images unlike any other product. Nothing you draw is permanent, it can be rubbed out as easily as it was drawn, and tweaked to perfection. This freedom allows you to experiment to a level never before seen.

Photogenics 4.0 features:

- \* Unparalleled levels of creativity from being able to modify the colour, transparency, image processing mode, and even the position of what you have drawn, all in real time!
  - \* Realistic Media tools such as Airbrush, Chalk, Pencil, Sponge, Watercolour, Smudge and Smear.
  - \* Designed to look and feel good using just a standard mouse.
  - \* Paint-on Image Processing allows the user to apply effects simply by drawing with any of the media tools. Being able to just airbrush everything on (and off!) allows instant touch ups without the need for tedious masking. Paint modes available include AddColour, Adjust (Brightness/Contrast/Red/Green/Blue), Bas Relief, BiColour, Blur, Burn, BurnThru, Clone, ColourToGrey, Convolv, Darken, DifferenceRGB, DisplaceMap, Dodge, EdgeDetect, Emboss, FlipX, FlipY, Hardlight, Lighten, Min, Max, MotionBlur, Multiply, Negative, Overlay, Paint, PanBlur, Pixelize, Posterize, RadialBlur, Roll, RubPaint, RubThru, Screen, Fire, Solarize, Softlight, SubtractColour, and Tint.
  - \* Exclusive Paint Layer technology allows mistakes to be rubbed out without having to redo the good parts, simply by fading out with the right mouse button.
  - \* Undo/Redo system allows you to go back as far as you specify, so that you have the power of both undo styles.
  - \* Unlimited number of easy to use layers allows fast image composition and amazing possibilities.
  - \* Stunning Paint-On Pyrotechnics such as lens-flares, fire, and explosions. Combine with smear to produce supernovas, waves of fire, and even sunsets and waterfalls.
  - \* Innovative clutter free user interface (font sensitive and user scaleable).GUI
-

components can be docked/undocked, and positioned wherever you please.

- \* Fully multi-threaded - you'll never be kept waiting as Photogenics responds instantly to your requests even while operations are in progress.
- \* Advanced yet still easy to use Alpha channel support. Use any open image as a mask, or simply paint one straight on to the image. Updates to the Alpha channel such as brush strokes are reflected on the main image in real time.
- \* 24bit Alpha channels. Only Photogenics lets you use colour Alpha channels, which enable you to independently mask each of the red green and blue channels. Paint on the Alpha with red, and this lets the red component show through, paint on with yellow, and both the red and green channels are updated. Painting with shades of grey produce masking as normal. Create awesome effects by loading in a 24bit Alpha channel and using it to mask image-processing effects.
- \* Text Tool - finally you can just drag a box where you want the text, and type it straight onto any paint layer. Supports bitmapped and scalable fonts, with antialiasing.
- \* Multiple Views allows you to have as many views of an image as you like, each with its own magnification.
- \* Impressive colour selection facilities, with five colour choosers, RGB and HSV sliders, and support for 256 colour swatches. You can also pick colours from Images, with changes updating in real time.
- \* Extensive file format support. Current list includes loading and saving IFF-ILBM, IFF-DEEP, JPEG, Targa, TIFF, BMP, PNG, with more to follow. Photogenics also supports loading with 24bit DataTypes.
- \* 24bit Printing support via StudioPrint.
- \* Open Architecture - Photogenics is effectively just one big collection of plug-ins that blends seamlessly to form one program. Third party developers can have access to the same API as Photogenics does, allowing developers to extend the core software to an amazing degree.

#### PHOTOGENICS 4.1

Paul Nolan is pleased to announce Photogenics 4.1, featuring dozens of new and improved features, more tools, online html help, and rock solid stability. It all adds up to the must have graphics purchase of the year.

#### PHOTOGENICS 4.2

Photogenics 4.2 will be another free update to existing users, and features (amongst other things) Tool Tips, a Media Cache for improved Media loading times, and new paint on image processing modes such as: Gamma, Sharpen, UnsharpMask, BizarrePixelize, Randomize, Channel Randomize, plus Convolve and RadialBlur have been rewritten for more features and options.

#### Minimum Requirements:

68020, 8Mb RAM, Amiga OS 3.0, CD ROM drive.

#### Recommended Requirements:

68060, 16 or 24bit display, 16Mb RAM, Amiga OS 3.0, CD ROM drive.

Photogenics is a registered trademark of Paul Nolan. All other trademarks are the property of their respective owners.

---

## 1.21 Tornado 3.0

Tornado 3D 3.0  
 (c) 1998 Eyelight  
 www.tornado3d.com  
 info@tornado3d.com

Three-Oh, as loyal Tornado3D users will see, is more than just a new release.

Making use of the extensive rewrite of Tornado3D's code needed for 'Mage., Three-Oh has become an entirely new piece of software, and one that is bound to make any other Amiga 3D package pale in comparison.

Just have a look at the screenshots and at the feature list, do your comparisons. We are confident you'll agree: nothing else comes even close to Three-Oh.

And Three-Oh can be yours for free, buying V2.0 before Three-Oh gets released. [Click here](#) to join the ranks of top notch 3D graphics - on your Amiga or DraCo!

We are proud to announce Tornado3D V3.0 feature list

```
\textdegree{} Total rewrite! - A new gui, totally revamped.
\textdegree{} Faster, improved Raytracing - diffuse, colored shadows also ←
    volumetric
\textdegree{} Particles react to perspective - like 3D objects
\textdegree{} Realtime asynchronous object finder - with kind and name filters
\textdegree{} Realtime Anim controller - with double buffering
\textdegree{} Streamed previews - with disk or ram playback
\textdegree{} Track Panel - Realtime and asynchronous
\textdegree{} Position Automorpher - no need for "make keyframe" anymore
\textdegree{} Bezier - curves and surfaces primitives with tangent editing
\textdegree{} Color keyed primitives - (no more black / white objects)
\textdegree{} New double buffering - replaces the old "videodrivers" system
\textdegree{} Realtime, interactive object adding
\textdegree{} Realtime, interactive extrusion, lathing, replication
\textdegree{} Catmull-Clark's subdivision surfaces - ultra smooth surfaces
\textdegree{} Layers - 8 layers are available for modeling
\textdegree{} Winged-edge like - polygonal geometry. Faster and uses less memory.
\textdegree{} Color shaded - z-buffered, object display in non-perspective editor ←
    windows
\textdegree{} Adaptive degradation - keep framerate, auto restore, n-th face ←
    display
\textdegree{} Realtime interactive perspective update
\textdegree{} Free form implicit CSG modeling - just look at the organic shapes ←
    above!
\textdegree{} Clothes and strings - Soft objects animation made easy.
\textdegree{} Mannequins - Male, Female and Alien characters.
\textdegree{} Advanced particle systems - Even more controllable particle systems.
\textdegree{} Advanced force fields - Completely redesigned force field system.
```

---

\textdegree{} Footed Animation - No more sliding footsteps or jumping walk-cycles.  
\textdegree{} Full Time Inverse Kinematics - Always active, no need to create ←  
keyframes.  
\textdegree{} MeshMapping - Deforms and fits any kind of imagery to existing ←  
meshes.  
\textdegree{} Flocks and Herds - Mass-animation of semi-intelligent groups of ←  
objects.  
\textdegree{} Coons Sculptor - Clay-like shape builder and deformer. Model ←  
polygons, render  
splines.  
\textdegree{} 3D Sound tracing - Virtual mikes to record sounds in 3D.  
\textdegree{} 3D Soundtrack builder - A "surround" compatible encoder.  
\textdegree{} Sound and lip sync - Define morph targets to lip-sync and ←  
tie sounds to  
actions.  
\textdegree{} RadMapping - Cubic mapping technology simulates Radiosity at blazing ←  
speed.  
\textdegree{} Assistants - Intelligent scripts that will automate most operations.  
\textdegree{} Gobos - Shapeable light sources, also volumetric.  
\textdegree{} Envelopes - For function-curve based animation.  
\textdegree{} Attachable engines - Control animation with noise or math ←  
other object's  
behaviour.  
\textdegree{} Chroma and Luma keying - Key out unwanted backgrounds for SFX work.  
\textdegree{} Intensity mapping - Match real and rendered sequences.  
\textdegree{} Subtractive alpha channels - Remove non-uniformly colored ←  
backgrounds.  
\textdegree{} Project scheduler - Manage projects even over a network.  
\textdegree{} Render engines - Render engines for a variety of platforms.  
\textdegree{} 2D shaper - Full "traditional" 2D modeler, with adaptive Bezier ←  
curves.  
\textdegree{} N-sided polygonizator - Concave and convex nsided polygons made easy ←  
.  
\textdegree{} N-sided beveler - Bevel any combination of polygons.  
\textdegree{} Broadcast markers - Broadcast Safe and Title area markers on preview ←  
.  
\textdegree{} Internal virtual memory - Cuts in half rendering memory requirements ←  
.  
\textdegree{} P-code Golem scripts - Faster and safe, allow plugin writers to ←  
resell their  
work.  
\textdegree{} Even faster PowerPC - Full custom math library and no need ←  
for 680x0  
assistance.  
\textdegree{} Even faster Permedia2 - Full control over 3D chip parameters and ←  
more.  
\textdegree{} And much more!

## 1.22 Foundation Directors Cut

Foundation Directors Cut  
Pubblicato da Islona Entertainment  
[www.epicmarketing.ltd.net](http://www.epicmarketing.ltd.net)

Foundation is a real-time strategy war game which incorporates familiar strategy elements with interesting new concepts. Accomplished strategy game players will enjoy the enhanced control and complex resource management. Beginners will enjoy the accessibility of the gameplay when played in it's basic form and the depth of skill that is attainable with experience.

Game Features:

Contains 40 game Missions and flexible custom game feature.

AGA, CyberGraphX and Picasso96 graphics modes fully are supported.

Hundreds of speech and sound effects and optional AHI support.

Optimized GFX card support with Gourad Shading, Blending and Lighting effects.

Supports most screen sizes and also plays in a Workbench Window on GFX cards.

Can be installed fully or partially to Hard Drive.

Fully multitasking and system friendly.

Amazing original music and custom made CD Audio tracks.

Flexible language support including English, German, French, Italian and more.

## 1.23 Star Fighter

Star Fighter

Pubblicato da Islona Entertainment

[www.epicmarketing.ltd.net](http://www.epicmarketing.ltd.net)

- 1) 110 Missions to choose from - you could be out here for a very long time!
- 2) Sampled speech throughout the game, over 500 samples.
- 3) Direct-from-disk soundtracks - no mods here!
- 4) Lens flare from local sun.
- 5) Digitised explosions.
- 6) Interactive talkback radio - you direct the action!
- 7) Fully rendered, full motion cutscenes complement the story line - all renders done with Lighwave 5.5; the choice of film professionals.
- 8) Choice of game play; Training, Single Mission & 3 Mission Sortie lets you choose from a selection of missions to practice with.
- 9) Full Campaign launches you into the saga of "D'Yammen's Reign". The storyline changes as you win or lose each battle, so each campaign can be completed different from the last.
- 10) Choose from 8 fighter craft - stunt ships, cruisers and bombers.
- 11) Choose your allegiance. Play the good guys (Confeds) and defeat Gyan. Play the bad guys (DYammens) and wipe out the wretched Confeds. Play the Rogue Trader and sneak around during battles, only emerging from cloak long enough to vapourise a ship and collect it's debris for cash.
- 12) Save your Full Campaign progress and come back later to play previously unflown missions from the current campaign.
- 13) Play Star Fighter Arcade; wave after wave of enemy ships attempt to destroy your cruisers.
- 14) Fully adjustable options to suit your computer or personal tastes.
- 15) 3d space combat action.

## 1.24 Virtual Grand Prix

Virtual Grand Prix

Pubblicato da Islona Entertainment

www.epicmarketing.ltd.net

- 16 tracks, 22 cars, 1999 championship season
- full texture-mapped, gouraud-shaded 3d engine in 1x1 mode both in low (320x256) and med (320x512) res. Gfx-boards supported via ScreenMode requesters
- Smooth animation: 15-18 fps on 030 @ 25MHz AGA (low-res)
- Very detailed simulation of real F1 car kinematics. Complete car setup sessions including tires, camber, 4-way shocks, anti-roll bars, brake-balancing, wings settings, gear ratios, etc
- Improved Artificial Intelligence of opponents to make the race thrilling
- Support for mouse, digital and analogue; simplified car control method using digital joystick
- Instant Replay, to see your favourite car passing, crash, tail-head, etc. with still-motion and fast-forward features
- 6 different camera views, featuring the VirtualCockpit(tm) system: inside car (VirtualCockpit(tm) on), inside car (VirtualCockpit(tm) off), just-behind, far-behind, 360 degrees, track camera. Possibility to see every different car with every camera view
- Full multitasking. Possibility to turn multitasking off to get the maximum speed available
- minimum requirements (to get it PLAYABLE): 4 megs of ram, 030 @ 25MHz, AGA and/or Gfx-board (probably CD-ROM too) - 030 @ 50MHz (or higher) suggested

## 1.25 The CDS Collection

The CDS Collection

Pubblicato da Islona Entertainment

www.epicmarketing.ltd.net

15 Full Games - Every available game that CDS has released for the Amiga.

Includes:

The Times Crossword, Colossus Chess X, Daily Double Horse Racing, Centrefold Squares, Deluxe Strip Poker 1,2 & 3 plus loads of extra players, European Superleague, Colossus Bridge 4, White Death, Jigsaw Puzzle Mania, The Sun Crossword, Steve Davis World Snooker and more...

## 1.26 The Islona Collection

The Islona Collection

---

Pubblicato da Islona Entertainment  
www.epicmarketing.ltd.net

10 Full Games - Virtually all the original Islona floppy based games on one CD. Testament, Blockhead, Blockhead2, Cygnus 8, Mobile Warfare, Abduction, World Golf, Marbleous, Lost On Parrot Island, and Virtual Karting 2 CD Free!

## 1.27 Amiga Forever 3.0

Amiga Forever V3.0 - The Amiga Emulator CD-ROM  
Copyright ©1998 Cloanto Italia  
www.cloanto.com

Amiga Forever is the all-in-one Amiga emulation and connectivity environment for PCs, officially licensed by Amiga International.

We are pleased to announce the release of Amiga Forever 3.0. This new version includes version 3.1 of the Amiga ROM and OS files and AGA support under WinUAE. Additional preinstalled programs and features, like for example Personal Paint, TurboText, drag-and-drop LhA de-archiving and the ToolManager dock have been updated. This version additionally includes an archive with a new, ready-to-run PowerMac version.

Amiga Forever 3.0 - Overview

Amiga Forever contains state of the art software to satisfy two major needs of many Amiga users: to share data between Amiga and other systems, and to use their existing Amiga software and data on non-Amiga hardware. Additionally, software, tutorial and reference files which are likely to be of interest to any Amiga enthusiast are included with the CD-ROM.

Amiga Forever 3.0 includes:

Officially licensed Amiga ROM and OS files, versions 1.3 and 3.1. The CD-ROM includes additional versions of historical interest (all generic versions between 1.0 and 3.1 that have been officially released).

Amiga Explorer 3.02 networking software, which allows you to connect an Amiga to one or more PCs, and access Amiga files (including virtual ADF and ROM files), directories and volumes directly from the Windows Desktop. Amiga Explorer is easy to install and configure and includes direct support for serial (null modem) cable connections, as well as TCP/IP.

Exclusive interview with Jay Miner, "Father of the Amiga", on topics ranging from the birth of the Amiga to computers and society in form of an audio track. UAE Amiga emulator for Windows ("WinUAE"). All emulation support files (Amiga ROM and OS, Cloanto Amiga software, Picasso 96 drivers, etc.) can easily be used by other implementations (DOS, Linux, Be, Next, etc.) of these emulators, as well as by future new versions. On the CD-ROM version the Fellow emulator for DOS and experimental versions of UAE for PowerPC Amiga and PowerMac systems are also included. Source code for the emulation software (including the Linux version of UAE) is included in the "Archives" directory of the CD-ROM.

Picasso 96 drivers for the emulation software, supporting palette modes up to 256 colors, as well as true color.

Cloanto Personal Paint 7.1b (paint, animation and image processing software,

with short tutorials), DirDiff 5.1 (file synchronization and replication software), AmiToRTF 4.2 (to convert texts from Amiga to Windows formats) and MailBX to convert Amiga mail archives to Microsoft Mail, Outlook Express and Exchange Server. A copy of these programs is installed in a directory which is easily accessible from "real" Amiga systems.

Bonus software by third parties, such as the TurboText editor (an exclusive version with the latest patches), KingCON, archiving and extraction tools, all preinstalled for easy drag-and-drop functionality with ToolManager. Documentation for this software is available from the Amiga (emulation) side. Tutorials and FAQs on data sharing, emulation, floppy disks, serial links, TCP/IP, UAE, Fellow and much more.

The CD-ROM is a multi-platform CD (ISO, Rock-Ridge Amiga, Joliet and Audio). The Macintosh files, which contain a ready-to-run (experimental) PowerMac configuration, are contained in a StuffIt archive.

### Supported Platforms

The Amiga emulation software comes preinstalled and preconfigured for Windows and DOS on Intel platforms. The Amiga ROM and OS files can be used by any implementation of the Amiga emulators, including for example Unix/Linux (UAE comes with source code), Be, PowerMac, etc. These emulators are constantly updated, and can be downloaded from the Internet.

The emulation software included with Amiga Forever does not require a "real" Amiga. On Windows systems, the emulation can be either installed or run directly from CD (without installation). The ready-to-run (experimental) PowerMac version is included in a StuffIt archive, from where it can be extracted to the Macintosh hard disk.

### Amiga Explorer and Documentation

The Amiga Explorer software, the automatic program launcher and the automatic installation software are specifically designed for Windows. The Amiga Explorer networking software is independent from the emulation part, and can be installed separately.

The Amiga software and documentation included in Amiga Forever are completely independent from both the networking and the emulation components, and can be accessed on an Amiga computer, or from the emulation environment. The Amiga software and documentation are also preinstalled in the Amiga Forever emulation environment.

The main Amiga Forever documentation is in HTML format, and can be read with any web browser. The Amiga-specific documentation is in AmigaGuide format, and in part also in HTML.

The main documentation is in English. The documentation of Personal Paint is in English, German and Italian. Some Amiga emulation tutorials by third parties are in German, French, Polish and Italian. The Amiga ROM and OS files on Amiga Forever include localizations in all languages supported by the Amiga OS.

Stefan Ossowski

--

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH  
Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany  
Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

---

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>  
Visit our Web site and join our mailing-list.

## 1.28 Tales from Heaven - Il clone di Mario64 su Amiga !!

I

Darkage Software

annunciano l'imminente pubblicazione del loro primo gioco per Amiga: Tales from Heaven, pubblicato dalla EPIC, sarà il primo clone di Mario 64 ad apparire sui nostri computer.

Ecco le interessantissime caratteristiche tecniche del gioco:

\textdegree{} Compatibile RTG  
\textdegree{}~Tracce audio su CD ed effetti stereo  
\textdegree{} Supporto del Joystick, Joypad e Mouse  
\textdegree{}~routine ottimizzate per 68040 e 68060  
\textdegree{}~Oltre 2.000 poligoni su schermo simultaneamente  
\textdegree{}~3 mondi con 4 livelli ciascuno  
\textdegree{}~Oltre 2 anni di lavoro seguito da 7 persone

## 1.29 Extreme Add-On - CD-ROM aggiuntivo per Extreme

EXTREME ADD-ON CD

E' passato un sacco di tempo da quando il progetto di Extreme e' iniziato, con il passare di esso abbiamo realizzato con l'aiuto degli utenti quello che serve per migliorare sia il programma che il suo supporto. Così' abbiamo fatto nascere una HomePage dedicata e una Directory speciale su Aminet (biz/dkg), l'utenza ci ha telefonato, scritto e-mail e lettere, abbiamo avuto incontri alle fiere Amiga e su IRC, niente e' stato lasciato inascoltato e abbiamo migliorato il programma così' come la risorsa di tessiture aggiuntive.

La nostra politica dei prezzi bassi contro la pirateria ha dimostrato che credete in noi e nell'Amiga (anche se abbiamo trovato due versioni pirata e qualcuno si e' lamentato del prezzo!, i primi non sono supportati, e abbiamo migliorato il nostro sistema di protezione, i secondi dovrebbero dare un'occhiata ai prezzi per il software per il DeskTopVideo sulle altre piattaforme!), e' tempo di creare un CD ufficiale di supporto per Extreme; questa non e' solamente una mera collezione delle tessiture disponibili su Aminet, la maggior parte sono inedite, tutte sono divise per il genere in directory specifiche e abbiamo sviluppato un programma per generare nuove tessiture da zero tramite diversi parametri usando algoritmi matematici; e' abbastanza? No! Abbiamo aggiunto anche una guida su come creare/adattare le tessiture da soli e il software PD necessario per farlo!.

Darkage Software

## 1.30 Extreme Add-On - CD-ROM aggiuntivo per Extreme

Extreme Add-On è un add-on su CD per tutti gli utilizzatori di Extreme (giunto alla versione 1.5). Sul CD è possibile trovare tutto quello che può necessitare per utilizzare Extreme al meglio.  
Ecco il contenuto del CD:

Oltre 200 texture divise in varie categorie  
Programmi per convertire immagini IFF nel formato texture di Extreme in esclusiva Bippy, un tool per generare stupende texture da utilizzare con Extreme  
Animazioni già disponibili sul CD da utilizzare nelle proprie produzioni

Il CD è prodotto dai  
Darkage Software

## 1.31 WorkBench 3.5 - Il nuovo sistema operativo

OS 3.5 FEATURES

BENEFITS OF THE AMIGAOS 3.5 UPDATE

- \* Easy Internet Access (updated 2. July 99)
- \* Support for Hard disks > 4GB
- \* Modern Graphical User Interface (GUI) (updated)
- \* Extensive CD-ROM support
- \* Support for current printers
- \* PowerPC support
- \* HTML Online Documentation
- \* Bug Fixes (updated)
- \* Enhancements (new)

EASY INTERNET ACCESS

TCP/IP Stack (updated)

- \* Support for Internet and Ethernet
- \* Easy to setup the connection to your provider within minutes (automatic configuration utility that detects IP addresses, netmasks, DNS servers, dial script and all other required information by itself)
- \* Support for multiple configuration files, e.g. for multiple Internet providers (updated)
- \* Integrated TCP/IP protocol stack with built-in PPP, SLIP, INetD, SANA-II and usergroup support (updated)
- \* Comprehensive PPP implementation with support for PAP and CHAP (updated)
- \* Latest Socks v4/5 client module for firewalls
- \* Enhanced SANA II support for fast transfer rates
- \* SANA-II R3 support for newer Ethernet drivers (comes with a set of optimized MNI Ethernet drivers for all Amiga Zorro-II Ethernet boards that provide faster data transfer than ordinary SANA-II drivers) (updated)

- \* Supports analog modem lines, ISDN boards, ISDN TAs, PPP, SLIP, Slirp, TIA, ADSL, cable modems, Ethernet LANs, Arcnet LANs, parallel links and several other types of connections (includes comprehensive modem and ISDN database) (new)
- \* Support for DHCP and BootP (important for ADSL and cable modems) (new)
- \* Option for automatic hang-up on inactivity, and option to prevent the ISP from hanging up on inactivity (new)
- \* Dynamic DNS cache for faster web browsing (new)
- \* Built-in fingerd, identd and inet-handler (new)
- \* Compatible with bsdsocket.library V4
- \* OS 3.5 GUI style

#### WWW Browser with Offline/Online support

- \* Browsing the OS 3.5 documentation and the Internet

#### New Cross-Application E-mail Library

- \* General API for sending and receiving of E-mails

#### New E-Mail Client

- \* Based on the E-mail library

#### SUPPORT FOR HARD DISKS > 4 GB

#### NSDPatch

- \* New standard for 64 Bit Devices
- \* Updated Info, Format, Diskcopy and FastFileSystem

#### New HDToolBox

- \* The low-level library processes the following tasks
  - \* Scanning the SCSI bus
  - \* Read the physical information of the hard disk
  - \* Read/write the logical information (RDB)
  - \* Create Mount files
  - \* Read special Mount entries to restore the RDB
- \* HDToolBox application that uses the low-level library
- \* New GUI style

#### MODERN GRAPHICAL USER INTERFACE (GUI)

##### New Icon Set (Glow Icons)

- \* New complete icon set for all system tools
- \* New icons for most applications

#### New Icon Library

- \* Icons with up to 256 colors
  - \* Automatic color adaptation
  - \* NewIcon compatible
  - \* Compatible to OS 3.1 icons
  - \* New API functionality (updated)
-

- \* Faster and more robust (updated)

#### New BOOPSI Library

- \* New complete set of powerful BOOPSI gadgets
- \* Very fast, modular and scalable
- \* AmigaOS compatible implementation
- \* Compatible to existing BOOPSI classes

#### New Resource Library

- \* Loads and manages all GUI resources
- \* Change the GUI without recompilation of the application
- \* Can be used with any programming language

#### New GUI editor for developers

- \* WYSIWYG GUI editor
- \* Creates resource files that are used by the new resource library
- \* Automatic localization of the application

#### Updated and enhanced Workbench (new)

- \* More responsive user interface (new)
- \* Progress requester for copy/delete (new)
- \* Enhanced information requester (new)
- \* Smart display update (new)
- \* New keyboard control functionality (new)
- \* New API functionality (new)

#### EXTENSIVE CD-ROM SUPPORT

##### CacheCDFs

- \* ISO9660, RockRidge, Joliet (Win 95/98) and MAC HFS compatible
- \* Supports Amiga protection bit and file comments
- \* MultiSession CD-ROM support

##### New PlayCD

- \* (programmable) Audio player for SCSI and ATAPI CD-ROM drives
- \* Low memory consumption

##### New CDFSPrefs

- \* CacheCDFs preferences for 'on the fly' configuration

#### FULL PRINTER SUPPORT

##### New Printer Device

- \* Drivers for all common printers
  - \* PowerPC support
  - \* New functions to print all kinds of bitmaps
  - \* New API to define page size and page break correctly
-

- \* Support for 24 bit Picasso96 DumpRastPort command
- \* TurboPrint compatible functions to print 8 Bit chunky and 16/24 bit bitmaps

#### New Printer Preferences

- \* Updated for new GUI style

#### POWERPC SUPPORT

##### New WarpUP PowerPC Support

- \* AmigaOS compatible integration
- \* Extensive functionality
- \* Hardware independent driver system, easy to extend

#### New Preferences

- \* Updated for new GUI style

#### HTML DOCUMENTATION

##### New Comprehensive Instructions

- \* Reworked documentation for Workbench, DOS, ARexx and Harddisk
- \* Completion of all the new features of AmigaOS 3.5
- \* Extensive illustrations
- \* Bilingual English/German

#### BUG FIXES

- \* Corrections to improve overall robustness and to fix long standing bugs (updated)
- \* Reworked A2024 monitor driver
- \* Reworked CLI command (Join, Status, Type)
- \* Reworked IPrefs command (more robust, better Workbench pattern support) (new)
- \* Reworked LoadWB (new)

#### ENHANCEMENTS

- \* Updated asl.library (more responsive, faster, enhanced user interface, more robust) (updated)
  - \* Updated DataTypes (updated)
    - \* 8svx.datatype (now supports stereo sound playback; faster and more robust)
    - \* amigaguide.datatype / amigaguide.library (faster, new API functionality)
    - \* anim.datatype (now supports all major IFF-ANIM formats; more robust)
    - \* animation.datatype (now supports stereo sound playback; more robust; new API functionality; RTG compatible)
    - \* ascii.datatype (faster and more robust)
    - \* cdxl.datatype (now supports stereo sound playback; more robust)
    - \* ilbm.datatype (now supports true color pictures; more robust)
    - \* picture.datatype (now supports true color pictures, dithering and color quantization; more robust, new API functionality; RTG compatible)
-

- \* sound.datatype (now supports stereo sound playback; more robust, new API functionality)
- \* text.datatype (faster and more robust)
  
- \* New DataTypes for GIF, JPEG, PNG and AIFF file format (updated)
  
- \* Updated 68040.library (performance improvements) (new)
  
- \* Updated bullet.library (performance improvements) (updated)
  
- \* New SCSI Mount tool

#### THE FUTURE (PLANS AND OPTIONS)

- \* Further releases or Add-On packages
- \* New reworked and extended Kickstart
- \* Extended PowerPC support
- \* New 68K Emulator for PPC-only systems
- \* Many new System Libraries as PPC-native

Copyright by AMIGA  
www.amiga.com

## 1.32 Tornado 3D - La cura per l'invidia da PC

Tornado 3D

(c) 1998 Eyelight  
www.tornado3d.com  
info@tornado3d.com

La Eyelight conferma la sua piena fiducia per la piattaforma Amiga e annuncia nuovi aggiornamenti per l'ottimo programma di rendering Tornado3D.

Numerose sono le novità riguardanti Tornado3D annunciate per Gennaio e Febbraio 1999:

- Tornado3D 2.1 è un aggiornamento gratuito con nuove caratteristiche, bug fixes e nuove ottimizzazioni per i processori PowerPC e il chip grafico Permedia2.
- Tornado3D PowerPack è un CD con oltre 300 megabytes di oggetti, mappe, progetti e animazioni consultabili comodamente tramite l'HTML.
- Tornado3D 2.1 è il nuovo manuale aggiornato in formato HTML disponibile gratuitamente sul sito. La versione stampata è disponibile con l'aggiornamento alla versione 2.1 e al PowerPack.
- Tornado3D 2.0 SE è una versione speciale di Tornado3D per chi vuole iniziare a cimentarsi con la grafica 3D, è venduto a un prezzo speciale di \$ 99.00

Ma le buone notizie non finiscono qui !!!!, Massimiliano Marras annuncia anche la nuova versione di Tornado3D 3.0 che sarà disponibile per Aprile 1999, le nuove caratteristiche tecniche sono veramente tante, sarà ancora più veloce con il PPC e supporterà le nuove schede grafiche CyberVisionPPC e BlizzardVisionPPC.

---

Per ulteriori informazioni vedi  
Tornado3D 2.0

### 1.33 Tornado 3D - La cura per l'invidia da PC

Tornado 3D 2.0

(c) 1998 Eyclight  
www.tornado3d.com  
info@tornado3d.com

E' disponibile la nuova versione di Tornado 3D 2.0, potente e velocissimo programma di rendering per Amiga, ottimizzato per tutti i processori, compreso il PPC.

Il programma utilizza una chiave hardware da collegare alla porta del joystick come protezione al software.

Requisiti minimi

Versione Amiga

Versione DraCo

68020 o superiore con FPU

68040 o superiore con FPU

OS 3.0 o superiore

OS 3.0 o superiore

16 MB di ram

32 MB di ram

Hard disk

Hard disk

Lettore CD-Rom

Lettore CD-Rom

Ecco le nuove caratteristiche di Tornado3D 2.0 rispetto alla versione 1.5 (elecenco tratto dal sito [www.tornado3d.com](http://www.tornado3d.com)):

Caratteristiche Tecniche

Ho provato a renderizzare alcune immagini dimostrative in 800x600 ←  
impostando la

qualità di rendering in modalità standard.

Ecco i risultati:

!Immagine	!PPC604e/200!	68060/50	! incremento !
!	! Secondi	! Secondi	! velocità !
!_____!	!_____!	!_____!	!_____!
!RobotArm	! 65.7	! 405.0	! 6.1 !
!Chatedral	! 99.0	! 669.0	! 6.7 !
!CometLogo	! 69.6	! 532.6	! 7.6 !
!SpaceScene	! 44.8	! 307.5	! 6.8 !

Il costo di Tornado3D 2.0 è di £ 900.000, è possibile avere uno sconto del 30% richiedendo le versioni competitive upgrade (per chi possiede già un programma di grafica 3D) e educational (per studenti, non utilizzabile per uso commerciale).

Distributori italiani:

Eyelight  
Casella Postale 61  
00124 Roma Casalpalocco  
Ph. +39-06-51965486/7 Fax: +39-06-51965488  
www.tornado3d.com

W.G. Computers  
Via Raffaello Sanzio, 128  
50053 Empoli (FIRENZE)  
Ph. 0571-711512 Fax. 0571-530635  
www.wgcomputers.it

## 1.34 Vulcanology - The MiniSeries Compilation

VULCANOLOGY

The MiniSeries Compilation  
Pubblicato da Vulcan Software Limited  
www.vulcan.co.uk

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Vulcanology è la raccolta di tutti i giochi prodotti dalla Vulcan che sono stati pubblicati nei suoi primi 3 anni di vita.

I giochi presenti sul CD-ROM (164 megabytes) sono i seguenti:

JETPILOT (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese e tedesco) è un simulatore di volo, si potrà pilotare un F-104 o un Electric Lighting. Lo scopo del gioco è di completare le 20 missioni disponibili.

BURNOUT (Amiga AGA, 6 mega, inglese e tedesco) è un gioco futuristico, avremo il controllo di un'auto e (tipo autoscontro) dovremo distruggere quelle avversarie.

TINY TROOPS (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese, tedesco e francese) è un gioco strategico di guerra fantastico, due popolazioni del pianeta Agaris IV, i Klutes e i Furfurians sono in lotta tra di loro.

TIMEKEEPERS 1 & 2 (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese, tedesco e francese) è un puzzle game, ambientato nel 2071, tutto il mondo è governato da una nuova polizia, chiamata TIMEKEEPERS, il nostro obiettivo è di evitare che un pazzo psicopatico distrugga il mondo con dispositivi nucleari. Nelle varie missioni potremo viaggiare nel tempo !

BOGRATS (Amiga AGA, 2 mega, inglese) è un puzzle game, impersonate un animaletto verde che insieme ai 2 figli deve recuperare 60 uova magiche nel castello di

Bog. Nel gioco ci sono 60 livelli pieni di enigmi da risolvere.

HILSEA LIDO (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese e tedesco) è un gioco di simulazione, dovrete infatti gestire una turistica spiaggia balneare.

VALHALLA 1 (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese) è il primo gioco di una trilogia, è un'avventura con vista dall'alto, ha una ambientazione medievale, sono presenti numerosi enigmi da risolvere per completare il gioco. Il gioco è ambientato all'interno del castello di Valhalla ed è suddiviso in quattro vasti livelli. Tutti i dialoghi sono realmente parlati in inglese, pertanto è richiesta una buona conoscenza della lingua.

VALHALLA 2 (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese) è il secondo episodio della trilogia.

VALHALLA 3 (per tutti gli Amiga, 1 mega, inglese e tedesco) è il terzo episodio della trilogia, è possibile giocare la versione con i dialoghi in inglese o tedesco. Questo episodio è graficamente migliore degli altri due e i dialoghi appaiono (finalmente) anche scritti sul video.

Tutti i giochi dispongono di documentazione in formato ASCII, sono tutti eseguibili direttamente da CD, solo per BOGRATS ho dovuto utilizzare la versione su floppy disk poiché la versione su CD mi chiedeva di inserire il 2\ ←  
 textdegree{}  
 dischetto.

Sul CD nel cassetto MASTER sono presenti tutti i giochi originali nella versione per floppy disk (4 dischi per JETPILOT, 7 per BURNOUT, 5 per TINY TROOPS, 3 per TIMEKEEPERS 1 & 2, 2 per BOGRATS, 2 per HILSEA LIDO e ben 18 dischi per la trilogia di VALHALLA.

Nel cassetto MegaDemos sono presenti le demo giocabili di tutti gli altri giochi prodotti dalla Vulcan (anche in italiano) su CD-ROM: the Strangers,  
 Uropa\$^2\$

,

Final Odyssey

,

Genetic Species

e

Wasted Dreams

In definitiva Vulcanology è una buona raccolta di giochi, non ←  
 bisogna attendersi

giochi eccezionali, ma considerando il costo della raccolta abbiamo 10 giochi di diversi generi con sicuramente qualcuno di nostro gradimento. Dati i requisiti minimi richiesti, questa raccolta può essere utilizzata praticamente da tutti gli utenti Amiga.

Voto: 7.5

## 1.35 Vulcanology

COMING VERY SOON

VULCANOLOGY The MiniSeries Compilation  
Pubblicato da Vulcan Software Limited  
www.vulcan.co.uk

Capture the first THREE years of Vulcan Softwares development on ONE compilation CDRom!

Vulcans unique Amiga MiniSeries collection comprises of 10 award winning games which cover, flight simulation, car bashing, speech adventuring, platform romping, strategic warfare, logical puzzling and seaside simulation!

As a tribute to those golden Amiga floppy days we are producing this compilation CD, not only at a budget price but as a limited edition collectors item and will only be producing 500 copies for retail, so if you want to capture a bygone era of Vulcan then pre-order now!

Giochi presenti sul CD: (istruzioni in inglese e tedesco)

Valhalla Lord Infinity  
Valhalla Before The War  
Valhalla Fortress Of Eve  
TimeKeepers I  
TimeKeepers II  
Hillsea Lido  
Burnout AGA  
Bograts AGA  
JetPilot  
Tiny Troops

## 1.36 Amiga Writer

AmigaWriter (distribuito in Italia da  
NonSoloSoft  
)  
Professional Word Processor

Complete Features List

Writing, processing and designing of text will always be a ←  
standard task for

computers. The same goes with the Amiga. Although there are more and more voice recognition systems being used only typing the text with the keyboard will be skipped. Layouting, correcting and printing will continue to need the features of a excellent word processor.

Platform independent standards

AmigaWriter will be the first word processor developed on Amiga that uses concepts and technologies of standard text systems from other platforms. The flexible expandability of a typical Amiga application will also be used in AmigaWriter and allows to extend the functionality of it externally. Commercial-, shareware- and freeware-developers will add new loaders and savers for different text and image formats and expand AmigaWriter with features being

superior to the standard applications on other platforms.

#### Ease of use

It will be incredibly easy with AmigaWriter to do easy tasks like selecting a new font or defining the actual screen resolution. You won't have to search in badly designed requesters, no big mouse movements necessary to select paragraph formats. Working together with experienced users we worked out a superb graphic user interface concept that our developers implemented consequently. Things like WYSIWYG when editing notes - be they at the end of the actual page, chapter or document - will be standard, of course.

#### Amiga like

The interface makes proper and consequent use of the Amiga multitasking ability. So nearly every requester is non-modal, that means you can leave it open while working on the document or with other requesters and preferences windows. You can see this especially in the paragraph format dialog. You can set tabulators by typing their values into a requester or by clicking into the horizontal ruler of the document while leaving the requester opened. Not everywhere you will have both ways at the same time. Fast loading and saving of documents also is a feature that is mostly only seen on Amiga.

#### Full paragraph control

The paragraph requester will satisfy (nearly) all your wishes. Special features are: Connected chapter and page format and huge amount of options to set tabulators. You can create a paragraph format and set a chapter format for it. That eases formatting of floating text greatly. By applying the paragraph format you can not only change font settings and text alignment but also the look of the actual chapter. There is no easier automation than this one.

#### Page formats and chapter management

With AmigaWriter you can create more than one page format - a feature not seen on many word processors. A page format can even be linked to a paragraph. You can use this for the chapters of a book to set different layout and text formatting options for them. You can set a page format in the paragraph format for beginning a chapter that can be different from the page format used for the list of contents.

#### Open for different image formats

Embedding and printing graphics is no longer a unique feature of desktop publishing programs, too. AmigaWriter uses a flexible import interface. It can load graphics in the IFF and JPEG formats. But it is also able to use AmigaOS datatypes. So you can place pictures of the most exotic format in the text. You will get used to AmigaWriter immediately! You can learn to use it very easily. When you are used to work with other word processors you will have no problems at all.

## 1.37 Amiga Writer Features List

AmigaWriter  
Professional  
Word Processor

Feature list

Easy learning

You will learn to use AmigaWriter and its requesters very fast, cause it is similar but not limited to standard word processors. You wont have to look up the documentation very often.

Fonts

Support for Amiga's font handling. You can use all bitmap- and CompuGraphic-fonts as well as fonts of other font engines installed (for example: TrueType, Postscript, ...).

Footnotes, end notes, marks:

Footnotes

- Chapter end notes
- Document end notes
- List of contents

Format requester

- paragraph format requester and catalog character format requester and catalog
- page format requester and catalog (with master pages)
- chapter format requester and catalog
- paragraph format, font type and size accessible directly by a popup menu

Huge variety of paragraph settings

- text alignment
- indentation
- next format after paragraph end
- insert in list of contents
- create new page
- create new page with new chapter format (master page)
- date and time formats per paragraph

Outstanding flexible tabulator settings

- tabulator interval, for example from 3 to 15 inch all 0,5 inch a tab
- decimal tabulator with definable alignment sign
- definable tabulator filling character

Many font manipulation options

- Width, italicization and uppercase writing
  - Super- and subscript settings
-

- font attributes (upper and lower script, bold, italic, underlined, double underlined, strike-through, capitals)
- electronic variation of size, width, italicization / inclination, uppercase writing
- color selection for text and underlining
- preview of text attributes and colors
- paragraph and character formats keyboard accessible

#### Box- or frame options

- invisible or gray show box contents
- invisible print contents
- lock position and size
- set position and size using measurement in mm, cm, inch and pt
- set distance between text and box
- set boldness and color the frame line and its background color
- set if text of underlying boxes should be floating around the box
- set box to the background or foreground of other boxes

#### Chapter options

- adjustable page format for double-sided and single-sided documents
- page numbering adjustable per chapter

#### Page format options

- set number of columns
- set printing margins
- set header and footer lines
- set page numbering for header and footer lines

#### Text formats

- AmigaWriter (default)
- RTF
- Text (ASCII)
- expandable by plugins

#### Image formats

- Amiga IFF
- JPEG
- PNG
- Datatypes

#### System requirements

- Amiga with at least a 25 MHz 68030 processor
- 8 MByte RAM
- harddisc
- AmigaOS3.0 or higher

#### New features in version 2.0\*

- index generator
  - Postscript fontengine
  - TrueType fontengine
-

- spell checking
- printed manual

\* Those features are subject to change.

Already announced 3rd-party products

- formula editor
- table editor
- image editor
- thesaurus
- MS-WORD import module

© 1996/97/98 HAAGE & PARTNER Computer - <http://www.haage-partner.com>

## 1.38 StormC DSK

StormC DSK (distribuito in Italia da  
NonSoloSoft  
)

StormC DSK (Developer Survival Kit) is the new "All-Inclusive"-package for AMIGA programmers. It consists of all well-known Storm components in their up-to-date versions as well as our latest developments for PowerPC and 3D. As a bonus we add the latest beta version of our new 68k emulator for PowerPC.

Contents of the StormC DSK package

StormC 68k - version 3.0 -

Motorola 680x0 ANSI C/C++ compiler system with integrated development environment.

StormC PowerPC - version 3.0 -

PowerPC 603/604/750 ANSI C/C++ Compiler, Linker and Debugger.

StormPowerASM - version 3.0 -

PowerPC 603/604/750 assembler and disassembler system.

StormWizard - version 2.2 -

Easy to us editor (Boopsi) for designing resource based user interfaces (GUI).

StormMESA 3.0 - new version -

PD implementation of the OpenGL libraries with PowerPC version and all source codes. New in version 3.0: GLUT library support.

WarpUP 3.1 - latest version -

The well-known PowerPC kernel for PPC programming.

PowerPC 68k emulator - beta version -

The new solution for easy PowerPC programming. The complete AmigaOS will run on the PPC.

Amiga Developer CD - new -

Special StormC/PowerPC version of the standard Amiga Developer Kits, including modified RKMS (Libraries, Devices).

Demo Sources - new -

A lot of sources for StormC, StormPowerASM, StormWizard, StormMESA, Warp3D etc.

Extend of supply

CD-ROM with English manual (about 300 pages) and extended Online docs.

Prices

Full Version

StormC DSK - Commercial-Edition	698,- DM	~ 398 US\$
StormC DSK - Private-Edition*	498,- DM	~ 298 US\$

\* The Private-Edition shares the same contents as the Commercial-Edition but one is not allowed to produce commercial software or shareware with it. A license upgrade can be obtained at any time!

Cross Upgrades

StormC DSK - Commercial-Edition - Cross Upgrade	598,- DM	~ 348 US\$
StormC DSK - Private-Edition* - Cross Upgrade	398,- DM	~ 248 US\$

Owners of older commercial compiler systems e.g. SAS/C, MaxonC, AztecC can obtain a cross upgrade. To prove for this, the original disks have to be sent to us!

Upgrades for StormC users

StormC DSK - Commercial-Edition - Upgrade	298,- DM	~ 175 US\$
StormC DSK - Private-Edition* - Upgrade	198,- DM	~ 119 US\$

Registered StormC users can obtain an inexpensive upgrade.

Availability

All StormC DSK packages will be available in about 4 weeks by end of September 98. They can be pre-ordered now!

© 1998 HAAGE & PARTNER Computer - <http://haage-partner.com>

## 1.39 Tornado3D V2.0 - What's new since V1.5?

Tornado3D V2.0 - What's new since V1.5?

Bones and Muscles - hi-quality continuous character animation

Soft Particles - Auto-illuminated soft particles, great for gases and smoke  
Furry particles - Hairs, fur, grass and other thin lines  
Hair generator - Grow hairs and fur over surfaces, with full control over ↔  
curliness  
Golem language - Full featured, 'C'-like language, ARexx link, matrix math and ↔  
more  
Gui improvements - More controllable fonts and gadgets  
Clean obj - fix 'dangling edges' in imported objects  
Spline from points - turn poly object's points into splines  
Meshpainting - Paint over 3D surfaces following the contours  
PowerPC final and interactive rendering - 6 to 9 times faster than 060!  
MetaQuadric Surfaces for organic implicit modeling - fast proprietary algorithm  
Much Faster implicit modeling - interactive performance at detail level 50!  
Surface Effectors - Force field that dynamically changes surface properties  
Much Improved Metameshing - now with Edge Tension  
Automatic Normals Alignment - no more flipping!  
Adaptive Fractal Triangles - a 10x10 mesh becomes as detailed as a 10000x10000 one  
Fractal Brownian landscapes generator - not the usual "same-everywhere" fractals  
Timecode Fast Jump - hit 'f' and your' done  
New Animation Panel with dragging and scaling - fine tune your animations  
Postscript Font Import and Polygonization - Logos in seconds  
Extended Project Data save - path, resolution, effects all remembered  
Improved Transparent Rendering - and requires less memory  
Path To Keyframe - you asked for this, you got this  
Clouds and Crust Texture - Sky's the limit  
Terrain Texture - or was it the Earth?  
Plus many bug-fixes and improvements

## 1.40 MagiC64 - Commodore 64 Emulator

MagiC64

Commodore 64 Emulator

Copyright ©1998 Michael Kramer  
[www.magic64.de](http://www.magic64.de)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Magic64 è un programma che ci permette di emulare il glorioso Commodore 64 permettendoci di utilizzare tutti i programmi e i numerosissimi giochi realizzati per questo computer che ha fatto la storia del computer.

L'emulatore permette di caricare i programmi del C=64 utilizzando praticamente tutti i formati più diffusi: sono infatti supportati D64, T64, P00 e il formato files. Grazie ad appositi menù è possibile impostare l'audio (tramite le librerie playsid.library o 6581sid.library), la grafica (con il completo supporto per le schede grafiche), la CPU e le ROM (emulate o originali), la temporizzazione del video, la gestione degli sprites, la configurazione del joystick, della tastiera e dei floppy disk. E' presente anche un monitor che ci permette in qualunque momento di disassemblare la memoria del C=64.

Magic64 è un programma shareware (la demo, presente su Aminet funziona solo per 10 minuti) e il suo costo di registrazione è di 30 marchi (circa 30.000 lire).

La versione utilizzata per la recensione è la 1.8 (Novembre 1998) rilasciata dopo oltre un anno dalla precedente release.

L'incremento minimo di versione (da 1.7 a 1.8) potrebbe far erroneamente credere che l'autore abbia apportato miglioramenti marginali al programma, ciò è assolutamente errato, infatti le migliorie apportate sono numerosissime (tra cui la completa riscrittura dell'emulazione della CPU), ora l'emulazione e la compatibilità del C64 è notevolmente migliorata rispetto alla precedente release, solo la versione di FRODO per PPC risulta più veloce (è indispensabile oltre al PowerPC anche una scheda grafica), l'emulazione di un C64 è praticamente perfetta (tranne alcuni giochi che utilizzano i comandi del 1541 non ancora supportati).

Rispetto a FRODO, Magic64 ha un maggiore supporto dei formati per il caricamento dei programmi, una migliore gestione dell'audio ed è meno esigente come richieste hardware, FRODO ha invece una migliore compatibilità per quanto riguarda l'emulazione del drive 1541.

Magic64 risulta sicuramente un ottimo emulatore, se non si dispone di PowerPC e di una scheda grafica (necessari per far funzionare decentemente FRODO) Magic64 diventa una scelta obbligata.

Per registrarsi al programma è possibile tramite internet utilizzando la carta di credito o inviando i soldi tramite vaglia internazionale all'autore.

Voto: 8.5

## 1.41 NetConnect 3 - Completa suite per utilizzare Internet

La Active annuncia l'imminente uscita di NetConnect 3, la completissima raccolta di programmi per la connessione e l'utilizzo di internet.

Ecco brevemente l'elenco dei programmi presenti sul CD

- Octopus (dock bar manager)
- Genesis (stack TCP/IP)
- Microdot-II (email/news)
- AmiIRC 3 (irc)
- NetInfo II (telnet)
- Contact Manager
- WebVision 2 (web cam)
- V\$^3\$ (www)
- mFTP II (ftp)
- AmChat (chat)
- AmTelnet 2 (net services)
- MetalWeb 3 (html editor)
- Documentazione

## 1.42 GATEWAY! Volume 3

GATEWAY! Volume 3  
SCHATZTRUHE/GTI  
www.schatztruhe.de  
www.grentrade.com

Gateway! Volume 3 (oltre 1.2 giga) contiene l'ultimo rilascio di NetBSD versione 1.3.2, un sistema operativo Unix-like.

Gateway 3 contiene la versione completa di NetBSD per ben 16 piattaforme tra cui:

- Amiga
- Archimedes
- i386
- Atari
- HP300
- MAC (68k)
- Motorola VME (68k)
- DEC 5000
- Sparc
- Sun 3 (68k)
- VAX

Nei CD è incluso X Windows, tutti i sorgenti in formato compresso, distribuzione binaria per i formati m68k e i386, numerosi tools, editors, librerie, TeX, Giochi. Xfree86 è disponibile per i386.

E' possibile per Amiga, i386 e Sparc effettuare il boot del sistema direttamente da CD.

## 1.43 Aminet

AMINET

Aminet è la più vasta collezione del mondo di software distribuibile per Amiga con più di 40.000 utenti che vi accedono ogni giorno per aggiungere file all'archivio e consultarlo. A più di 6 anni dal suo concepimento, ora contiene l'equivalente di 30.000 floppy disk!

Aminet 6 (Giugno 1995)  
oltre 1 gigabytes di software.

Aminet 7 (Agosto 1995)  
oltre 1 gigabytes di software.  
Oltre 2000 moduli musicali.

Aminet 8 (Ottobre 1995)  
oltre 1 gigabytes di software. Oltre 9000 immagini.

---

Aminet 9 (Dicembre 1995)

oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 8. Oltre 330 megabytes sono dedicati ai giochi (circa 900).

Aminet 10 (Febbraio 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 520 megabytes di nuovo software rispetto al CD 9. Sono presenti 330 megabytes di fonts in vari formati (circa 2000). Inoltre PageStream 2.2 completo e TypeSmith 2.5 in versione ridotta.

Aminet 11 (Aprile 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 670 megabytes di nuovo software rispetto al CD 10. Sono presenti 150 megabytes di mappe in alta risoluzione di varie parti del mondo (circa 700). Inoltre il programma Xi-Paint 3.2 completo.

Aminet 12 (Giugno 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 670 megabytes di nuovo software rispetto al CD 11. Sono presenti 300 megabytes di moduli musicali (circa 900). Inoltre sono presenti le versioni commerciali di OctaMED 5, Symphonie 2.4 e SoundFX.

Aminet 13 (Agosto 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 780 megabytes di nuovo software rispetto al CD 12. Sono presenti 200 megabytes di animazioni (circa 200). Inoltre è presente la versione completa di MainActor 1.55

Aminet 14 (Ottobre 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 840 megabytes di nuovo software rispetto al CD 13. Sono presenti 110 megabytes di programmi di business (circa 300). Inoltre è presente la versione completa di TurboCalc 2.1

Aminet 15 (Novembre 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 470 megabytes di nuovo software rispetto al CD 14. Sono presenti 470 megabytes di animazioni in formato MPEG (circa 200).

Aminet 16 (Dicembre 1996)

oltre 1 gigabytes di software con 610 megabytes di nuovo software rispetto al CD 15. Sono presenti 370 megabytes di moduli musicali (circa 1700).

Aminet 17 (Febbraio 1997)

oltre 1 gigabytes di software con 941 megabytes di nuovo software rispetto al CD 16. Include la versione commerciale di PersonalWrite 4.2

Aminet 18 (Aprile 1997)

oltre 1 gigabytes di software con 1033 megabytes di nuovo software rispetto al CD 17. Include la versione completa del gioco XTreme Racing.

---

Aminet 19 (Giugno 1997)  
oltre 1 gigabytes di software con 700 megabytes di nuovo software rispetto al CD 18.  
Include le versioni commerciali di CanDo 2.5 e AmiAtlas 1.3

Aminet 20 (Agosto 1997)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 19.  
Include l'editor di animazioni Wildfire in una versione registrata speciale.

Aminet 21 (Ottobre 1997)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 20.  
Include Personal Paint 6.4 in versione completa.

Aminet 22 (Dicembre 1997)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 21.  
Include Wordworth 5 in versione completa.

Aminet 23 (Febbraio 1998)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 22.  
Include TurboCalc 3.5 in versione completa.

Aminet 24 (Aprile 1998)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 23.  
Include IBrowse 1.2 in versione completa.

Aminet 25 (Giugno 1998)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 24.  
Include Classic Games Collection.

Aminet 26 (Agosto 1998)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 25.  
Include Xi-Paint 4 in versione completa.

Aminet 27 (Ottobre 1998)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 26.  
Include Kang Fu SE.

Aminet 28 (Dicembre 1998)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 27.  
Include Cygnus Editor 3.5 in versione completa.

Aminet 29 (Febbraio 1999)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 28.  
Include ArtEffect 1.5 in versione completa.

Aminet 30 (Aprile 1999)

---

oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 29.  
Include il gioco Gloom 3 in versione completa.

Aminet 31 (giugno 1999)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 30.  
Include la versione completa di Directory Opus 5.5.

Aminet 32 (agosto 1999)  
oltre 1 gigabytes di software con 500 megabytes di nuovo software rispetto al CD 31.  
Include la versione completa del text editor GoldED v4.7.3

#### AMINET SET

Ogni SET di Aminet è costituito da un cofanetto con 4 CD-ROM.

Aminet Set 1 è equivalente ad Aminet 1, Aminet 2, Aminet 3 e Aminet 4.  
Inoltre si sovrappone parzialmente all'Aminet 5.  
(Pubblicato nel dicembre 1994)

Aminet Set 2 è equivalente ad Aminet 5, Aminet 6, Aminet 7 e Aminet 8.  
(Pubblicato nel dicembre 1995)

Aminet Set 3 è equivalente ad Aminet 9, Aminet 10, Aminet 11 e Aminet 12.  
Contiene una versione completa di Imagine 3, Xipaint, OctaMed 5  
(Pubblicato nel dicembre 1996)

Aminet Set 4 è equivalente ad Aminet 13, Aminet 14, Aminet 15 e Aminet 16.  
Contiene Directory Opus 5.11 in versione completa.  
(Pubblicato nel Gennaio 1997)

Aminet Set 5 è equivalente ad Aminet 17, Aminet 18, Aminet 19 e Aminet 20.  
include una versione completa di Octamed Sound Studio.  
Aminet Set 5 contiene anche quasi un Gigabyte di dati che non apparirà sulla serie (bimestrale) di Aminet.  
(Pubblicato nel Luglio 1997)

Aminet Set 6 è equivalente ad Aminet 21, 22, 23.  
Aminet Set 6 ti offre tutti i files che sono stati aggiunti dall'Aminet Set 5 in poi. Sono presenti i seguenti programmi in versione completa: Wordworth 5SE, TurboCalc 3.5, Personal Paint 6.4 e Wildfire 3.38.  
(Pubblicato a fine Marzo '98).

Aminet Set 7 è equivalente ad Aminet 24, 25, 26, 27.  
Aminet Set 7 ti offre tutti i files che sono stati aggiunti dall'Aminet Set 6 in poi. con in più i programmi: IBrowse 1.2se, XiPaint 4.0, KangFu Se e Picture Manager 4 Se.  
(Pubblicato a fine Novembre '98).

Aminet Set 8 è equivalente ad Aminet 28, 29, 30, 31.  
Aminet Set 8 ti offre tutti i files che sono stati aggiunti dall'Aminet Set 7 in

poi. con in più i programmi: CygnusEd 3.5, ArtEffect 1.5, Gloom 3 e Directory Opus 5.5  
(Pubblicato a Luglio '99).

Poichè molti CD di Aminet sono ormai irreperibili, questo e' l'unico prodotto che permette accesso organico al materiale Aminet ormai datato.

## 1.44 Amy Resource

AMY RESOURCE  
INTERACTIVE di Luca Danelon  
[www.amyresource.it](http://www.amyresource.it)  
e-mail [danelon@amyresource.it](mailto:danelon@amyresource.it)

Amy Resource contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

Elenco annunci ufficiali della serie Amy Resource:

Amy Resource volume Quattordici  
Amy Resource volume Tredici  
Amy Resource volume Dodici  
Amy Resource volume Undici  
Amy Resource volume Dieci  
Amy Resource volume Nove  
Amy Resource volume Otto  
Amy Resource volume Sette  
Amy Resource volume Sei  
Amy Resource volume Cinque  
Amy Resource volume Quattro  
Amy Resource volume Tre

Amy Resource volume Due

Amy Resource volume Uno

Amy Resource volume Zero

## 1.45 Amy Resource volume 14

-----  
 Amy Resource Volume Quattordici - Annuncio ufficiale  
 -----

Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il nuovo "Volume Quattordici" della collezione di CD-ROM "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, un'interfaccia in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Tredici":

- La versione \*completa\* di \*XCad\* \*2000\*
- \*AROS\* : i sorgenti di AmigaOS !
- Gli emulatori \*AmiGameBoy\* , \*AmiNES\* , \*AmiMasterGear\* , \*AmiMSX\* \*2\* e \*AmiPCE\* in versione \*registrata\* e \*con\* \*sorgenti\*
- La versione \*dimostrativa\* di \*VirtualGP\*
- L'aggiornamento gratuito a \*Personal\* \*Paint\* \*7.1b\* , con versioni ottimizzate per processore
- I demo di \*GoldEd\* \*Studio\* \*6\* , \*StarGate\* e \*NewsRog\*
- Le \*immagini\* del nuovo \*Amiga\* \*MCC\*
- \*World\* \*of\* \*Amiga\* : i file \*audio\* \*MP3\* della conferenza tenuta a Londra e il \*filmato\* \*completo\* proiettato durante la stessa
- Un completo reportage fotografico dal \*World\* \*of\* \*Amiga\* \*'99\*

- La raccolta del materiale dal party \*Chaos\* \*Construction\* \*999\*
- Il mirror completo della rivista telematica \*AmiWorld\*
- Una raccolta selezionata di \*immagini\* \*della\* \*scena\*
- Oltre \*15\* \*Mb\* di software per \*PPC\*
- Il nuovo numero della rivista ipertestuale \*EmuIsland\*
- Nuovi \*MP3\* a cura del gruppo "\*The\* \*Soundwavers\*" e \*Dr.\* \*Awesome\* (Bjorn Lynne)
- I mirror dei siti web \*AGI\* (Amiga Group Italia), \*ATML\* (Amiga Transactor Mailing List) e \*AMIGAZette\*
- Demo e magazine dalla "\*scena\*"
- Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy Resource, utilizzabile tramite la rinnovata interfaccia grafica \*ARFind\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```

+-----+
|  Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive,      |
|  rivolgendosi allo (0432)-575098 in orario Lun-Ven, h 9-19,      |
|  e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione.                      |
|  Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga |
|  in Italia, allo stesso prezzo.                                    |
+-----+

```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```

+-----+
/  http://www.amyresource.it  /
+-----+

```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

I N T E R A C T I V E  
di Luca Danelon

```

-----
Via Bolzano, 2/1                                     Tel. +39-(0)432-575098
33010 Feletto Umberto (UD)                           E-Mail: danelon@amyresource.it
ITALIA                                                Sito web: http://www.amyresource.it
-----

```

## 1.46 Amy Resource volume 13

~~~~~ .-----.  
 ~~~~~ Amy Resource Volume Tredici - Annuncio ufficiale  
 ~~~~~ .-----.

~~ Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il nuovo "Volume Tredici" della collezione di CD-ROM "Amy Resource".

~ Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, un'interfaccia in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

~ Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere.

Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

~~~~~ .-----.

~ Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Tredici":

- La versione \*completa\* e \*aggiornabile\* di \*VisualPrefs\* \*1.4\*
- I sorgenti e il compilatore completo di \*AmigaE\* \*3.3a\*
- Dalla rete, versioni complete di \*StarBirds\* (videogioco) e \*DICE\* \*3.16\*
- Il programma (per 18 piattaforme!), il sito di supporto e la documentazione di \*REBOL\* \*2.0\*
- L'installazione del sistema operativo Linux per AmigaPPC \*LinuxAPUS\*
- I demo di \*GoldEd\* \*Studio\* \*6\*, \*WildFire\* \*7\*, \*Extreme\*, \*StarGate\* e \*ProStationAudio\*
- Il demo giocabile di \*Tales\* \*From\* \*Heaven\* (Darkage Software)
- Il mirror completo del servizio informativo telematico \*Diff\*, con vantaggiose offerte di abbonamento
- Il mirror completo della rivista telematica \*AmiWorld\*
- Una raccolta di immagini della scena di \*Bridgeclaw\* e \*Lazur\*
- Oltre \*15\* \*Mb\* di software per \*PPC\* (tra cui la nuova versione di WarpOS)
- Il nuovo numero della rivista \*X\* \*Ufo\* \*e\* \*Misteri\*

- Una completa raccolta di \*emulatori\*, a corredo del nuovo numero della ~ rivista ipertestuale \*EmuIsland\*
- Nuovi \*MP3\* a cura del gruppo "\*The\* \*Soundwavers\*"
- Il mirror del sito web \*AGI\* (Amiga Group Italia)
- Demo e magazine dalla "\*scena\*", con la raccolta completa del materiale ~ del party "\*Astrosyn\*" (immagini, render, moduli e ASCII-art)
- Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy ~ Resource, utilizzabile tramite la rinnovata interfaccia grafica \*ARFind\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, ~ texture, immagini, moduli ...

```

~~ +-----+
~~ |~ Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive,~~~~~ |
~~ | rivolgendosi allo (0432)-575098 in orario Lun-Ven, h 9-19,~~~~~ |
~~ | e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione.~~~~~ |
~~ |~ Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga~~ |
~~ | in Italia, allo stesso prezzo.~~~~~ |
~~ +-----+

```

Per maggiori informazioni,~ consultate la nostra Home-Page Web~ all'indirizzo

```

~~~~~ +-----+
~~~~~ / http://www.amyresource.it /
~~~~~ +-----+

```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

~~~~~ Il team Interactive

```

~~~~~ I~ N~ T~ E~ R~ A~ C~ T~ I~ V~ E
~~~~~ di Luca Danelon
~~~~~ -----
~~~~~ Via Bolzano, 2/1~~~~~ Tel. +39-(0)432-575098
~~~~~ 33010 Feletto Umberto (UD)~~~~~ E-Mail: danelon@amyresource.it
~~~~~ ITALIA~~~~~ Sito web: http://www.amyresource.it
~~~~~ -----

```

## 1.47 Amy Resource volume 12

-----  
Amy Resource Volume Dodici - Annuncio ufficiale  
-----

Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Dodici" della collezione di CD-ROM "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, un'interfaccia in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Dodici":

- Le versioni complete di \*Octamed\* \*SoundStudio\*, \*ShapeShifter\* \*3.10\*, \*WebFX\* \*v2.20\*
  - Un completo ambiente di emulazione \*Macintosh\*, comprendente il \*System\* \*Apple\* \*7.5.3\*
  - Dalla rete, programmi shareware in versione registrata e completa: \*AsmC\*, \*BlitzDMS\*, \*CDDatei\*, \*Gotcha\*, \*GroovyPlayer\*, \*HP\_Control\*, \*Ilona\*, \*Madhouse\*, \*NComm\*, \*Polataa5\*
  - Il mirror completo di tutti gli installer aggiornati di \*WHDLoad\*
  - I sorgenti completi di \*AMOS\* \*Basic\*
  - I demo di \*Genesis\* \*1.0.4\* (stack TCP/IP), \*Octamed\* \*SoundStudio\* \*v2\*, \*Candy\* \*Factory\* \*Pro\*, \*Fantastic\* \*Dreams\*, \*NewsRog\*, \*World News\*, \*StarGate\* \*1.1\* (mailer e newsmailer per Internet)
  - I demo giocabili di \*OloFight\*, \*Alien\* \*Formula\* \*1\*
  - Il kit per gli utenti di emulatore Amiga \*Survivor\* \*UAE\*
  - Il mirror completo della rivista telematica \*AmiWorld\*
  - Una raccolta di immagini della scena (alcune esclusive) di \*Lazur\*
  - Oltre \*25\* \*Mb\* di software per \*PPC\* (tra cui nuove versioni dei porting di Hexen e Heretic)
  - Il nuovo numero della rivista \*X\* \*Ufo\* \*e\* \*Misteri\*
-

- Una completa raccolta di \*emulatori\*, a corredo del nuovo numero della rivista ipertestuale \*EmuIsland\*
- Nuovi \*MP3\* a cura del gruppo "\*The\* \*Soundwavers\*"
- Demo e magazine dalla "\*scena\*", con eseguibili anche per \*PPC\*
- Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy Resource, utilizzabile tramite la rinnovata interfaccia grafica \*ARFind\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```

+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive, |
| rivolgendosi allo (0432)-575098 in orario Lun-Ven, h 9-19, |
| e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione. |
| Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga |
| in Italia, allo stesso prezzo. |
+-----+

```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```

+-----+
/ http://www.amyresource.it /
+-----+

```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

I N T E R A C T I V E  
di Luca Danelon

```

-----
Via Bolzano, 2/1                               Tel. +39-(0)432-575098
33010 Feletto Umberto (UD)                     E-Mail: danelon@amyresource.it
ITALIA  Sito web: http://www.amyresource.it
-----

```

## 1.48 Amy Resource volume 11

```

-----
Amy Resource Volume Undici - Annuncio ufficiale
-----

```

Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Undici" della collezione di CD-ROM

"Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

.-----.

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Undici":

- La versione \*completa\* dell'ultima versione (2.10) di \*Executive\*
  - La versione \*completa\* di \*AmigaWorld\* e \*DOOPSI\* \*1\*
  - L'installazione Linux per Amiga PPC \*LinuxAPUS\*
  - Tutti gli installer per giochi e demo di \*WHDLoad\*
  - Un completo installer in italiano (con tutti gli archivi) per \*GhostScript\*
  - Il nuovo demo (1.2) del word-processor Haage&Partner \*AmigaWriter\* , di \*GoldEd\* \*5\* \*Studio\* e del programma di grafica \*WildFire\*
  - Un nuovo numero della rivista ipertestuale \*Amy\* \*Magazine\*
  - La versione preview di \*YAM\* \*2.0\*
  - Il mirror completo della nuova rivista telematica \*AmiWorld\*
  - Il nuovo dimostrativo del gioco \*Eat\* \*the\* \*whistle\*
  - Una selezione dei più noti \*siti\* \*web\* per Amiga
  - Oltre \*20\* \*Megabyte\* di software per \*PPC\* ( tra cui nuove versioni degli emulatori \*arcade\* e \*SNES\* )
  - Un reportage fotografico da \*Pianeta\* \*Amiga\* \*'98\* e \*Colonia\* \*'98\*
  - Il nuovo numero della rivista " \*X\* \*Ufo\* \*e\* \*Misteri\* "
  - Una completa raccolta di emulatori, a corredo del nuovo numero della rivista ipertestuale \*EmuIsland\*
  - Una raccolta di \*MP3\* del gruppo " \*The\* \*Soundwavers\* "
  - Una nuova sezione software " \*curiosita'\* "
  - Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy Resource, utilizzabile tramite la rinnovata interfaccia grafica \*ARFind\*
-

- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```
+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive, |
| rivolgendosi allo (0432)-575098 nel nuovo orario Lun-Ven, h 18-21, |
| e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione. |
| Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga |
| in Italia, allo stesso prezzo. |
+-----+
```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```
+-----+
/ http://www.amyresource.it /
+-----+
```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

I N T E R A C T I V E  
di Luca Danelon

```
-----
Via Bolzano, 2/1                               Tel. +39-(0)432-575098
33010 Feletto Umberto (UD)                     E-Mail: danelon@amyresource.it
ITALIA  Sito web: http://www.amyresource.it
-----
```

## 1.49 Amy Resource volume Dieci

```
-----
Amy Resource Volume Dieci - Annuncio ufficiale
-----
```

Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Dieci" della collezione di CD-ROM "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con

soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

.-----.

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Dieci":

- La versione \*completa\* , con tutti i plug-in di \*GoldEd\* \*4.7.3\*
- L'installazione Linux per Amiga PPC \*LinuxAPUS\*
- Il demo in anteprima del nuovo word-processor Haage&Partner \*AmigaWriter\*
- Un nuovo numero della rivista ipertestuale \*Amy\* \*Magazine\*
- La versione completa del linguaggio \*JForth\*
- La versione preview di \*YAM 2.0\*
- Il mirror completo della nuova rivista telematica \*AmiWorld\*
- La versione di preview di \*X-Arc\* \*1.2\*
- I dimostrativi di \*NAPALM\* (ClickBoom) \*Electronic\* \*Teacher\* , \*AWeb\* \*3.2\* , \*MakeCD\* \*3.2a\* CD-ROM Edition e \*TurboCalc\* \*5\*
- Oltre \*20\* \*Megabyte\* di software per \*PPC\* ( tra cui la nuova versione di \*WarpUp\* \*3.1\* )
- Foto, test e commenti sulla nuova \*CyberVision\* \*PPC\*
- Un reportage fotografico da \*AmiTech\* \*'98\*
- Il nuovo numero della rivista " \*X\* \*Ufo\* \*e\* \*Misteri\* "
- Una completa raccolta di emulatori, a corredo del nuovo numero della rivista ipertestuale \*EmuIsland\*
- Una raccolta di \*MP3\* del gruppo " \*The\* \*Soundwavers\* "
- Nuovi demo "della scena" per \*PowerPC\* !
- Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy Resource, utilizzabile tramite la rinnovata interfaccia grafica \*ARFind\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```
+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive, |
| rivolgendosi allo (0432)-575098 nel nuovo orario Lun-Ven, h 18-21, |
| e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione. |
| Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga |
| in Italia, allo stesso prezzo. |
+-----+
```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```
+-----+
/  http://www.amyresource.it  /
+-----+
```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

I N T E R A C T I V E  
di Luca Danelon

```
-----
Via Bolzano, 2/1                               Tel. +39-(0)432-575098
33010 Feletto Umberto (UD)                     E-Mail: danelon@amyresource.it
ITALIA  Sito web: http://www.amyresource.it
-----
```

## 1.50 Amy Resource volume Nove

```
-----
Amy Resource Volume Nove - Annuncio ufficiale
-----
```

Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Nove" della collezione di CD-ROM "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Nove":

- Le \*versioni\* \*complete\* dei programmi Vaporware \*AmIRC\* \*1.41\*  
e \*Voyager\* \*2.95AR\*
- La \*versione\* \*Lite\* della suite commerciale \*NetConnect\* \*2\*
- Il mirror completo dei tool per programmatori \*GeekGadgets\*

- Un nuovo numero della rivista ipertestuale *"Amy Magazine"*
- La *versione completa* di *Personal Paint 6.6*
- La *versione Lite* di STFax 3.3
- I *dimostrativi* in anteprima di *VideoFX 2.0* e *ArtEffect 2.6*
- Oltre *60 Mb* di software per *PPC* (tra cui RayStorm 2.0)
- La rivista *"Emu Island"* dedicata agli emulatori su Amiga
- La rivista *"X Magazine"* , dedicata ad UFO e misteri
- Ampio reportage dal *World of Amiga '98* e da *International Amiga '98*
- La nuova *gallery* degli utenti del canale IRC *AmigaITA*
- I primi demo "della scena" *per PowerPC* !
- Una completa raccolta di *emulatori*
- Le immagini dai party *The Gathering* , *Mekka* e *Simposium*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```

+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive, |
| rivolgendosi allo (0432)-575098 nel nuovo orario Lun-Ven, h 18-21, |
| e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione. |
| Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga |
| in Italia, allo stesso prezzo. |
+-----+

```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```

+-----+
/ http://www.amyresource.it /
+-----+

```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

I N T E R A C T I V E  
di Luca Danelon

-----  
Via Bolzano, 2/1

Tel./Fax. +39-(0)432-575098

---

33010 Feletto Umberto (UD)  
ITALIA

E-Mail: danelon@amyresource.it  
Sito web: <http://www.amyresource.it>

## 1.51 Amy Resource volume Otto

-----  
Amy Resource Volume Otto - Annuncio ufficiale  
-----

Con la presente Interactive e' lieta di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Otto" della collezione di CD-ROM "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere.

Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Otto":

- La \*versione\* \*speciale\* del noto programma di grafica \*Art\* \*Effect\* \*1.5\*
- La \*versione\* \*completa\* dell'inedito gioco commerciale \*Blitz\* \*Bombers\*
- La nuova rivista ipertestuale \*"Amy Magazine"\* , con collaborazioni da parte di Sergio Ruocco, Paolo Canali, Roberto Rosselli Del Turco, Bernardo Innocenti, Massimo Santoro ed altri...
- La \*versione\* \*registrata\* di \*AmyWarp\* \*1.01\*
- I \*sorgenti\* completi dei programmi \*Netscape\* e \*Descent\*
- I dimostrativi di \*Elastic\* \*Dreams\* , \*ArtStudioPro\* e \*Tornado3D\* (con ottimizzazioni per \*PPC\* !), \*Quake\* , \*Myst\* , \*Genetic\* \*Species\* , \*OloFight\* ←  
...
- Oltre \*40\* \*Mb\* di software per \*PPC\* (tra cui due versioni di Doom e WarpOS 3)
- \*ColorFont\* professionali per videotitolazione
- La rivista \*"Emu Island"\* dedicata agli emulatori su Amiga
- Ampio reportage fotografico da \*MIPSA\* \*'98\*
- La nuova \*gallery\* degli utenti del canale IRC \*AmigaITA\*

- Una completa installazione di \*GhostScript\* 5
- Una sezione grafica dedicata alle immagini dei piu' famosi \*autori\* \*della\* \*"scena"\*
- Le nuove librerie grafiche \*StormMESA\* , con esempi e sorgenti per 680x0 e PPC !
- Una speciale raccolta di immagini \*"storiche"\* dei piu' famosi autori della scena
- Una completa raccolta di demo, intro grafiche ed immagini del party \*SPOLETIUM\* \*'98\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```

+-----+
|  Il CD puo' essere prenotato direttamente presso Interactive,      |
|  rivolgendosi allo (0432)-575098 nel nuovo orario Lun-Ven, h 18-21, |
|  e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione.                       |
|  Il CD e' distribuito anche dai piu' importanti distributori Amiga  |
|  in Italia, allo stesso prezzo.                                     |
+-----+

```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```

+-----+
/  http://www.amyresource.it  /
+-----+

```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

I N T E R A C T I V E  
di Luca Danelon

```

-----
Via Bolzano, 2/1                               Tel./Fax. +39-(0)432-575098
33010 Feletto Umberto (UD)                     E-Mail: danelon@amyresource.it
ITALIA   Sito web: http://www.amyresource.it
-----

```

## 1.52 Amy Resource volume Sette

```

###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###

```

```

      ###          Via Bolzano 2/1
     #####       33010 Feletto Umberto (UD)
    #####        ITALY
   #####  ###  ##
  #####  #####  Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####          #####  E-Mail: danelon@amyresource.it

```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Sette" della nostra collezione di CD-ROM.

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Sette":

- La più recente versione \*completa\* di \*SoundFx\* \*3.61\*
- \*STFax\* \*Pro\* , il nuovo programma di fax italiano, in versione \*Lite\*
- I software musicali di \*Blue\* \*Ribbon\* (Bars'n Pipes, The PatchMeister e SuperJAM! con tutta la dotazione di stili, driver e programmi aggiuntivi)
- Il nuovo programma \*WaveBeast\* in versione esclusiva
- \*63\* \*ColorFont\* professionali per videotitolazione, realizzati da \*ClassX\*
- Una raccolta di brani \*MP3\* esclusivi a cura del gruppo \*The\* \*SoundWavers\*
- La rivista " \*X\* \*Magazine\* " dedicata ad UFO e misteri
- Ampio reportage fotografico da \*IPISA\* \*'97\* e da \*Computer\* \*'97\* (Colonia)
- Una completa installazione di \*POV\* , corredata da un esauriente articolo e numerosi esempi
- Una sezione grafica dedicata alle immagini dei piu' famosi \*autori\* \*della\* \*"scena"\*
- La raccolta delle migliori riviste on-line italiane (Amiga On Line e Amiga Blast)
- La raccolta di demo, intro grafiche ed immagini dai party \*TRIP\* \*97\* e \*Astrosyn\* \*97\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art,

texture, immagini, moduli ...

```
+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo |
| (0432)-575098, e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione.      |
| Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione |
| Amiga in Italia, allo stesso prezzo.                               |
+-----+
```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```
+-----+
/ http://www.amyresource.it /
+-----+
```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.53 Amy Resource volume Sei

```
###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###
###          Via Bolzano 2/1
#####      33010 Feletto Umberto (UD)
#####      ITALY
#####      ###  ##
#####      #####  Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####      #####  E-Mail: danelon@amyresource.it
```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Sei" della nostra collezione di CD-ROM, "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Sei":

- La versione \*completa\* del gioco \*Breathless\*, con editor di livelli e sorgenti
- La versione \*completa\* di \*Maxon\* \*Cinema\* \*4D\* \*PRO\* \*2.1\*, ottimizzata per diversi processori
- Un'installazione completa di \*Linux\*, con istruzioni e tutorial \*in\* \*italiano\*
- Il programma registrato \*McFiler\* \*4.4\*
- La versione dimostrativa di \*Tornado\* \*3D\*
- La rivista " \*X\* \*Magazine\* " dedicata ad UFO e misteri
- Un ampio reportage fotografico dalla fiera \*Pianeta\* \*Amiga\* tenutasi ad Empoli
- Una sezione grafica dedicata alle immagini dei piu' famosi \*autori\* \*della\* \*"scena"\*
- Il mirror del sito \*Liber\* \*Liber\*, ricco di testi di letteratura, decreti di legge e molto altro...
- Due esclusive \*tracce\* \*audio\* a cura del gruppo \*The\* \*SoundWavers\*
- La raccolta di demo, intro grafiche ed immagini dal party \*Gravity\* \*97\* e \*The\* \*Italian\* \*Gathering\* \*97\*
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```

+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo |
| (0432)-575098, e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione.      |
| Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione |
| Amiga in Italia, allo stesso prezzo.                               |
+-----+

```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```

+-----+
/  http://www.amyresource.it  /
+-----+

```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.54 Amy Resource volume Cinque

```

###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###
###          Via Bolzano 2/1
#####      33010 Feletto Umberto (UD)
#####      ITALY
#####      ###  ##
#####      #####      Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####      #####      E-Mail: danelon@interlandsrl.it

```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Cinque" della nostra collezione di CD-ROM, "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Cinque":

- La versione \*registrata\* di \*DrawStudio\* \*2\* \*Lite\*
- Il gioco \*commerciale\* "\*Mikro\* \*Mortal\* \*Tennis\*" (TGM 92%, K 880/1000)
- Il pacchetto completo - per la prima volta con sorgenti - di \*DICE\* \*C\* \*3.15\*
- La rivista " \*X\* \*Magazine\* " dedicata ad UFO e misteri
- I dimostrativi esclusivi di \*Maxon\* \*Cinema\* \*4D\* \*4\* \*Pro\*, \*Font\* \*Machine\* ←  
\*3\*,  
\*ScanQuix\* e \*TurboPrint\* \*5\* in italiano, oltre ad una versione in anteprima di  
\*Gloom\* \*3\*
- Una sezione grafica dedicata alle immagini della missione \*PathFinder\* su \*Marte\* ←  
\*
- La sezione dedicata al canale telematico \*AmigaITA\*
- Una nuova raccolta di \*immagini\* \*dalla\* " \*scena\* " (Symposium 97), oltre ai  
demo vincitori del party " \*Assembly\* \*1997\* "
- Una \*traccia\* \*audio\* composta da \*FBY\*

- Numerosi file \*MP3\* di Dr.Awesome (musicista del Team 17) e The SoundWavers
- Il rinnovato programma di ricerca \*ARFind\*, che permette ora la ricerca selettiva su tutti i volumi della serie
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```
+-----+
|  Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo |
|  (0432)-575098, e costa L. 28.000 piu' spese di spedizione.         |
|  Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione |
|  Amiga in Italia, allo stesso prezzo.                               |
+-----+
```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```
+-----+
/  http://www.interlandsrl.it/~danelon  /
+-----+
```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.55 Amy Resource volume Quattro

```
###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###
###          Via Bolzano 2/1
#####      33010 Feletto Umberto (UD)
#####      ITALY
#####      ###  ##
#####      #####  Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####      #####  E-Mail: danelon@interlandsrl.it
```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Quattro" della nostra collezione di CD-ROM, "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi

prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Quattro":

- La versione \*registrata\* di \*RayStorm\* \*1.8\*, con tutorial
- Il nuovo \*demo\* \*esclusivo\* del gioco " \*The\* \*Golem\* "
- Diversi \*hardfile\* per l'emulatore Macintosh \*ShapeShifter\*
- La rivista " \*X\* \*Magazine\* " dedicata ad UFO e misteri
- Una \*traccia\* \*audio\* surround composta da \*FBY\*
- La nuova sezione musicale \*Alpha\* curata da \*Vanni\* \*Torelli\*
- Una nuova sezione dedicata al canale telematico \*AmigaITA\*
- I nuovi dimostrativi di \*IBrowse\* (1.12), \*AWeb\* (3.0) e \*Voyager\* (2.88), oltre ad alcuni nuovi prodotti (\*VideoFX\* di ClassX, \*NewYork\* di Finale Dev, \*ArtEffect\* \*2.0\* di Haage&Partner ed altro ancora)
- \*Sconto\* \*20%\* su tutti i prodotti \*SASG\* (MUI, MagicWB, DFA, MagicCX)
- Una nuova raccolta di \*immagini\* \*dalla\* " \*scena\* ", oltre ai demo vincitori del party " \*The\* \*Gathering\* \*1997\* "
- Accanto al completo sistema di preferenze per configurare al meglio i visualizzatori, da questo numero e' presente anche un comodo \*programma\* \*di\* \*ricerca\* sul database dei contenuti del CD-ROM
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```
+-----+
| Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo |
| (0432)-575098, e costa L. 24.000 piu' spese di spedizione.      |
| Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione |
| Amiga in Italia, allo stesso prezzo.                               |
+-----+
```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```
+-----+
/ http://www.interlandsrl.it/~danelon /
+-----+
```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.56 Amy Resource volume Tre

```

###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###
###          Via Bolzano 2/1
#####      33010 Feletto Umberto (UD)
#####      ITALY
#####      ###  ##
#####      #####  Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####      #####  E-Mail: danelon@interlandsrl.it

```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Tre" della nostra collezione di CD-ROM, "Amy Resource".

Il CD-ROM contiene materiale di pubblico dominio/shareware già installato e pronto all'uso, dimostrativi di prodotti commerciali, demo grafici e sonori, una rivista in formato HTML e alcuni programmi in versione completamente registrata e non limitata in alcuna delle loro funzioni.

Il CD-ROM non vuole proporsi solo come un'"estensione" del proprio HD con programmi pronti all'uso o dare la possibilità di testare di persona i nuovi prodotti software del mercato, ma anche l'occasione per conoscere nuovi programmatori, grafici e musicisti italiani tramite le loro opere. Inoltre, ogni CD-ROM è arricchito da una preziosa stampa in quadricromia con soggetti esclusivi di Eric Schwartz, così da rendere poi il supporto oggetto di collezione oltre che strumento di divertimento al computer.

-----

Una piccola anteprima del contenuto del nuovo "Volume Tre":

- La versione \*registrata\* e con documentazione \*in\* \*italiano\* di BackMan 1.4
- La versione \*completa\* di Font Machine 1.05 (ClassX)
- La versione dimostrativa in \*anteprima\* \*esclusiva\* di Personal Paint 7.1 (Cloanto)
- La versione \*dimostrativa\* in \*esclusiva\* del nuovo gioco "The Shadow of the Third Moon" (ex-Y3D), con traccia audio !
- La versione dimostrativa in \*esclusiva\* del nuovo gioco "Sixth Sense Investigations" (CineTech).
- Inoltre, un completo sistema di preferenze con cui scegliere i programmi di visualizzazione, animazione e playing del materiale inserito su CD-ROM tramite una comoda interfaccia in versione MUI/GadTools.

- Ed ancora, una nuova sezione musicale curata da Vanni Torelli e nuove sezioni all'interno della raccolta di software (Patch, Utenti, Internet).
- Infine, un completo rinnovamento alla parte HTML del CD-ROM, con una grafica piu' accattivante e maggiori informazioni di carattere generale.
- ... ed oltre 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

```
+-----+
|  Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo |
|  (0432)-575098, e costa L. 24.000 piu' spese di spedizione.         |
|  Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione |
|  Amiga in Italia, allo stesso prezzo.                               |
+-----+
```

Per maggiori informazioni, consultate la nostra Home-Page Web all'indirizzo

```
+-----+
/  http://www.interlandsrl.it/~danelon  /
+-----+
```

dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.57 Amy Resource volume Due

```
###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###
###          Via Bolzano 2/1
#####      33010 Feletto Umberto (UD)
#####      ITALY
#####      ###  ##
#####      #####  Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####      #####  E-Mail: danelon@interlandsrl.it
```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Due" della nostra rivista su CD-ROM, "Amy Resource".

Una piccola anteprima del suo contenuto:

- In questo numero, la versione \*dimostrativa\* in \*esclusiva\* del motore grafico del nuovo gioco Y3D
- Ed inoltre la versione \*registrata\* e con documentazione \*in italiano\* di WebPlug 1.21

- Inoltre, una completa suite per Internet, comprendente:

Programmi di TCP/IP  
Posta elettronica  
FTP, IRC, Talk

- Ed ancora, una completa raccolta dei demo presentati all'ultimo "*\*The\* \*Party\* ← \*'96\**", un dettagliato reportage (anche fotografico) da *\*IPISA\* \*'96\** ed un dimostrativo esclusivo di un nuovo prodotto commerciale dedicato ai montaggi video.

- Questo numero contiene anche:

Gli ultimissimi demo di Haage & Partner  
Una selezione di immagini e foto dalla scena demo italiana ed internazionale  
Una selezione di disk-magazine e demo dai più conosciuti gruppi del momento

- ... e 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo (0432) 575098, e costa L. \*24.000\* piu' spese di spedizione.

Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione Amiga in Italia, allo stesso prezzo.

Per maggiori informazioni, e' possibile visitare la nostra home-page WWW all'indirizzo \*<http://www.interlandsrl.it/~danelon>\*, dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.58 Amy Resource volume 11

```

###          I N T E R A C T I V E
###
###          di Luca Danelon
###
###          Via Bolzano 2/1
#####      33010 Feletto Umberto (UD)
#####      ITALY
#####    #####  ##
#####    #####  Tel./Fax. +39-(432)-575098
#####    #####  E-Mail: danelon@interlandsrl.it

```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che e' disponibile il "Volume Uno" della nostra rivista su CD-ROM, "Amy Resource".

Una piccola anteprima del suo contenuto:

- AmigaE 3.2i, in versione \*ESCLUSIVA\*, \*REGISTRATA\* e con documentazione in italiano
- Cygnus Ed 3.5 Professional, in versione \*COMPLETA\* e con documentazione in italiano
- Un completo ambiente di sviluppo per programmatori, comprendente:
  - FreeDice
  - BlitzBasic Demo
  - ACE Basic (ultima versione, completa !)
- Una completa raccolta di demo dall'italiana \*ClassX\*
- Una raccolta dei scene-magazine "R.A.W.", "R.O.M.", "EuroCharts" e "ShowTime"
- Una selezione di immagini e foto dalla scena demo italiana ed internazionale
- Una selezione dei migliori snapshot del Workbench
- ... e 600 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo (0432) 575098, e costa L. \*24.000\* piu' spese di spedizione.

Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione Amiga in Italia, allo stesso prezzo.

Per maggiori informazioni, e' possibile visitare la nostra home-page WWW all'indirizzo \*<http://www.interlandsrl.it/~danelon>\*, dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.59 Amy Resource volume Zero

```

#####          I N T E R A C T I V E
#####
#####          di Luca Danelon
#####
#####          Via Bolzano 2/1
#####          33010 Feletto Umberto (UD)
#####          ITALY
#####
##### #####
##### ##### Tel./Fax. +39-(432)-575098
##### ##### E-Mail: danelon@interlandsrl.it

```

Con la presente siamo lieti di comunicare a tutti gli utenti Amiga che

e' disponibile il "Volume Zero" della nostra rivista su CD-ROM, "Amy Resource".

Una piccola anteprima del suo contenuto:

- In questo numero, la versione \*registrata\* e con documentazione \*in italiano\* di IMAGE STUDIO 2.3
- Ed inoltre versioni \*esclusive\* ed \*in\* \*anteprima\* \*nazionale\* di  
Cloanto ColorType Demo in italiano  
Maxon Cinema 4D PRO 3.1 Demo in italiano  
Cloanto KaraCD Collection Demo
- Infine, due programmi shareware in versione \*speciale\*:  
McFiler 4.0s  
DOOPSI Game System Special Coverdisk Version<H4>
- Questo numero contiene anche la raccolta \*completa\* di tutti i demo presentati all'ultimo party "The Assembly '96", assieme ad una raccolta di alcune intro 64K e di immagini (presenti nell'omonimo cassetto).
- ... e 500 Mb di shareware installato, demo commerciali, clip-art, texture, immagini, moduli ...

Il CD puo' essere prenotato direttamente da noi, rivolgendovi allo (0432) 575098, e costa L. \*21.000\* piu' spese di spedizione.

Il CD sara' distribuito anche dai "grandi nomi" della distribuzione Amiga in Italia, allo stesso prezzo.

Per maggiori informazioni, e' possibile visitare la nostra home-page WWW all'indirizzo \*<http://www.interlandsrl.it/~danelon>\*, dove potrete reperire anche una completa lista dei distributori ufficiali.

Grazie per l'attenzione !

Il team Interactive

## 1.60 Diff - Nuovo progetto editoriale

Diff - La nuova frontiera dell'informazione  
© 1999 NonSoLoSoft di Ferruccio Zamuner (Italia)  
tutti i diritti sono riservati  
[www.diff.org](http://www.diff.org)

Progetto editoriale

Che cos'è diff: diff è il nuovo servizio informativo a contenuto informatico e tecnologico interamente realizzato su Internet ed in italiano.

Come si accede a diff: tramite abbonamento annuale a diff, usufruendo della tua connessione ad Internet, leggendola con il tuo browser WWW preferito (Amaya, A-WEB, IBrowse, NetScape, Opera, Voyager, etc.).

Di quali argomenti tratta: informatica, sistemi alternativi (Amiga, BeOs, BSD, Linux, Unix, etc.), esperienze di studio o di lavoro nel settore dell'informatica ed elettronica, corsi, ma anche brevi tutorial.

Chi sceglie gli argomenti: sei tu che scegli cosa leggere! Su ogni uscita troverai un elenco di articoli accompagnati da una breve descrizione del contenuto ed il nome dell'autore. Vota gli articoli che ti interessano, quelli più votati saranno pubblicati sull'uscita successiva!

Per ulteriori informazioni [www.diff.org](http://www.diff.org) oppure contattate  
NonSoloSoft

## 1.61 Amiga Developer CD 1.2

This CD contains all the material you need to start developing software for Amiga computers. This includes:

- The CD<sup>3</sup> developer package. In addition to the original five disk set distribution you will find the "BuildCD" CD writer package
- The CDTV developer package as originally distributed by Commodore Amiga to CDTV developers.
- The Developer Conference disk sets covering all events from 1988 to 1993 in Washington, San Francisco, Atlanta, Milan and Orlando.
- Packages contributed by 3rd parties:
  - The WBPath and ActionFSSM packages, courtesy of Ralph Babel.
  - The Envoy v2.0 developer kit, courtesy of IAM, Inc.
  - The INet 225 developer kit, version 2, courtesy of Interworks, Inc.
  - The Enforcer v37.72, courtesy of Mike Sinz.
  - MakeCD v3.1b, courtesy of Angela Schmidt.
  - The PowerUp software and developer package by phase 5 digital products, a leading manufacturer of PowerPC accelerator boards.
  - The WarpUp software package, an alternative PowerPC operating system kernel from Haage & Partner GmbH
- Information in support of forthcoming operating system developments
- Snapshot of the current file area on Amiga International's Web server as of 1998-03-01. Lots of useful system software, patches, development guidelines and contributions by other developers.
- Additional developer material:
  - BOOPSI gadget and image classes
  - The AmigaOS 2.04 example code, as part of the original 2.04 Native Developer Kit
  - The RKM 2.04 code examples
  - The complete set of registered IFF forms

- IFF example and stress test files
- All IFF packages released by Commodore-Amiga, Inc., covering 1986 through 1992
- The camd v37.1 MIDI developer kit
- The SANA-II standard package and developer kit
- The Installer v43.1 package
  
- International support material:
  - Sample text using the full ISO-8859-1 character set
  - Translation guidelines
  
- The updated 3.1 Native Developer Kit:
  - 'C' and assembly language header files, linker and runtime libraries
  - System documentation and tutorial texts
  - Example code covering the AmigaOS 3.0 and 3.1 features
  - The NewIFF v39 package
  - The AmigaGuide and DataTypes documentation and example code
  
- The original 3.1 Native Developer Kit
  
- The original 2.0 Native Developer Kit
  
- The original 1.3 Native Developer Kit
  
- Reference material:
  - The collection of AmigaGuide Volume 1 articles, covering Spring 1987 through January/February 1989
  - The complete AmigaGuide Volume 2 articles in AmigaGuide format, covering January/February 1990 through March/April 1993; also included are the printable issues in PostScript and PageStream format
  - Hardware related articles
  - The Includes & Autodocs in AmigaGuide format.
  - The Amiga ROM Kernel Reference manuals, 3rd edition, in AmigaGuide format.

Please note that you will still need a 'C' compiler or assembler, etc. to develop software for Amiga computers, none of which is included on this CD.

## 1.62 AMIGA FOREVER 2

AMIGA FOREVER 2

Copyright ©1998 Cloanto Italia  
[www.cloanto.com](http://www.cloanto.com)

Requisiti: PC Pentium, 16 Mbytes, scheda grafica, Windows 95/98/NT

Amiga Forever 2 (423 megabytes) è un emulatore software di Amiga per sistemi PC

---

basati su processore Pentium.

Viene emulato un Amiga ECS con 68020 (la velocità dipende dal tipo di processore pentium utilizzato), grazie a una speciale versione di Picasso96 è possibile utilizzare modalità video a 256 colori, migliaia di colori e milioni di colori permettendo di utilizzare tutti i programmi amiga che richiedono l'utilizzo di una scheda grafica.

Ecco brevemente il contenuto del CD.

- \* Amiga Explorer, programma che permette la connessione tra un PC e un Amiga
- \* UAE emulatore Amiga disponibile per Windows, Amiga, Dos, Mac e Unix
- \* Fellow (altro emulatore Amiga)
- \* Sono presenti le ROM e i Sistemi Operativi 1.0, 1.1, 1.2, 1.3, 2.0, 2.04, 2.1 e 3.0
- \* Intervista a Jay Miner su CD con 3 tracce audio
- \* Personal Paint 7.1 con manuale anche in italiano
- \* DirDiff 5.1
- \* AmiToRTF 4.2 permette la conversione di documenti
- \* oltre 8 megabytes di documentazione in HTML
- \* floppy disk Amiga contenete software per trasferire dati

## 1.63 Diff, si parte !

Signori, si parte.

DIFF il nuovo servizio informativo circa sistemi operativi alternativi inizia la sua attività; fino ad ora era solamente un progetto, ora è una realtà che nel giro di un paio di settimane genererà il numero UNO (il numero ZERO è già on-line da Febbraio 1999, ed è stato successivamente revisionato con aggiunta di ulteriori articoli fino alla sua versione definitiva come lo potete trovare ora in:

<http://www.diff.org/diff/zero/index.shtml>

Per realizzare il numero UNO (così come i successivi) sono state create delle procedure dedicate alla votazione, alle quali potete accedere per esprimere le Vs. preferenze relative agli articoli elencati.

Potete accedervi attraverso l'indice di \*diff\* o direttamente da:

<http://www.diff.org/diff/vota.shtml>

Abbiamo creato delle nuove pagine in cui potete trovare tutti i motivi per pubblicizzare \*diff\* e come farlo.

Evidenziamo ulteriori bonus per gli iscritti che speriamo spingano ad aderire al nostro progetto.

<http://www.diff.org/diff/motivi.shtml>

<http://www.diff.org/diff/promuovere.shtml>

---

Rispetto alla proposta contenuta nella news-letter di gennaio, ecco un riepilogo dei bonus a vostra disposizione:

- 1)  
Servizio di forward\*\* per l'email per tutto il periodo di validità dell'abbonamento.
- 2)  
Il CD di fine anno con tutti gli articoli pubblicati su diff.
- 3)  
L'annuario stampato su carta con i principali articoli pubblicati su diff (gratuito solo per gli abbonati fondatori).
- 4)  
Una distribuzione di Debian GNU/Linux in versione Intel o Motorola 68K a scelta (per tutti coloro che si abboneranno entro il 31 maggio 1999).
- 5)  
Pagina degli amici di diff dedicata agli abbonati e collaboratori di diff che abbiano già una propria HOME PAGE attiva da qualche parte su Internet con delle informazioni utili da condividere con il nostro pubblico.
- 6)  
Desideri ricevere diff via email anziché accedervi su WEB? Questo è ora possibile per tutti gli abbonati. Questo nuovo servizio può ridurti la bolletta del telefono, se hai un accesso lento.
- 7)  
Desideri diff in un formato diverso dall'HTML?  
Per gli abbonati questo è possibile.

forward\*\* che cos'è?

Hai a disposizione un indirizzo virtuale sotto il dominio \*diff.org\* con un "nickname" che puoi scegliere tu: può essere il tuo nome di battesimo, può essere il tuo cognome o un nome di fantasia o un acronimo. La posta inviata all'indirizzo:

nickname@diff.org

sarà inoltrata al tuo indirizzo di email reale.

forward\*\* a cosa serve?

Se cambi provider, se non vuoi che il mittente sappia dove hai la casella di email, se vuoi distinguere il mittente in base all'indirizzo a cui ti scrive, o se vuoi distinguerti tra gli altri facendo notare che sei un abbonato a \*diff\*, questo servizio ti può essere molto utile. Infatti con una normale comunicazione puoi cambiare nel giro di 24/48 ore l'indirizzo reale e notificandolo a "diff" tutte le email destinate al tuo indirizzo virtuale saranno recapitate al nuovo indirizzo anziché al vecchio.

-- -- --

Anche NonSoLoSoft continua a crescere con il nuovo servizio GPR:

Global  
Product  
Reference

GPR si propone l'obiettivo di raccogliere per ciascun prodotto commerciale trattato da NonSoLoSoft in primis, ed in seguito anche per tutti i prodotti Amiga, tutti i riferimenti disponibili su Internet.

---

Questo servizio si avvale della collaborazione ed interazione di tutti gli utenti che possono aggiungere i link di loro conoscenza. Attualmente sono già inseriti oltre 400 articoli con più di 200 riferimenti, molti dei quali tratti dallo ZCD.

<http://www.diff.org/nonsolosoft/gpr.shtml>

Ora il sito di \*diff\* è aggiornato.

Già da ora puoi iniziare a \*votare\*, ti invitiamo vivamente a esprimere le tue preferenze \*entro\* \*il\* \*9\* \*Maggio\*.

In fondo trovi l'elenco dei titoli che hai a disposizione per questa prima votazione.

Ricordiamo che il punto di forza di "diff" sta nel fatto di essere un servizio interattivo al quale siete tutti invitati vivamente a partecipare con domande, commenti, idee, suggerimenti e proposte. Attendiamo le vostre email numerose.

-- Titoli potenziali per il numero UNO

1)

Recensione distribuzione Linux RedHat 6.0 (GNU version)  
Giuseppe Ghibò

2)

Beowulf: Linux distribuito su rete locale riutilizzando i computer dismessi - Giuseppe Ghibò  
Le potenzialità di questo sistema sono state applicate tra l'altro alla realizzazione delle animazioni per il film Titanic di J.Cameron, per simulazioni alla NASA etc.

3)

Agenti mobili: i maggiordomi del 2000 - Rudi Chiarito  
Panoramica sulla tecnologia degli agenti mobili, ossia suoi pregi, stato attuale, campi di utilizzo e prospettive per il futuro.

4)

SGML e XML: cronaca di una rivoluzione annunciata - Rudi Chiarito  
Introduzione all'approccio strutturato di SGML (e suo "figlio" XML) per quanto riguarda la creazione, la gestione e la distribuzione dell'informazione

5)

Guida alle CPU Intel, AMD, Cyrus etc. - Paolo Canali  
Spesso ci sono piccole differenze nelle sigle e nei nomi che in realtà celano notevoli differenze nel prezzo e nelle prestazioni.

6)

Silicio pensante - Paolo Canali  
Le schede madri dei computer non sono tutte uguali: il modo di collegare i componenti tra loro cambia le caratteristiche del PC e velocizza alcuni tipi di programmi a svantaggio di altri.

7)

Un PC a costo minimo - Paolo Canali  
Evitando le mode passeggiere e i trabocchetti dei falsi risparmi si può assemblare un PC affidabile e veloce con una spesa davvero minima.

---

8)

La fine del microprocessore - Sergio Ruocco  
Le nuove architetture delle CPU all'orizzonte

9)

La fine del sistema operativo - Sergio Ruocco  
La rete è il computer

10)

Panoramica di Intelligenza artificiale e Fuzzy Logic - Gianluca Torta

11)

Workflow e modellazione di processi aziendali,  
manufatturieri, finanziari etc. - Gianluca Torta

12)

Introduzione alla programmazione - Andrea Vallinotto  
Approccio alla programmazione senza riferimenti specifici a nessun linguaggio  
di programmazione in particolare.

13)

Mi scusi lo SCSI - Andrea Vallinotto  
Visione globale dello standard SCSI (SCSI-II, SCSI-III fino alle connessioni  
in fibra ottica) con particolare riguardo all'utilizzo dei comandi dello  
SCSI-II sotto Amiga e relativi esempi.

14)

Installazione e primi passi con Linux RedHat 5.2 - Roberto Rosselli Del Turco

15)

Amighisti al bivio: le migrazioni possibili.  
Guida per l'utente Amiga alla scelta di un sistema operativo con cui  
affiancare o  
sostituire AmigaOS. - Roberto Rosselli Del Turco.

16)

Il Firewall - Giuseppe Sacco

17)

Home Automation con Amiga - Andrea Goia  
Parte prima: controllo degli accessi con Amiga ovvero come automatizzare una  
telecamera con Amiga per il controllo della zona più critica della vostra  
abitazione.

Rubriche:

A)

Il tecnico risponde - Paolo Canali  
Selezione di richieste e risposte su problematiche hardware

B)

Informatica: passato, presente e futuro - Sergio Ruocco  
Rubrica di attualità.

Per effettuare la tua votazione devi accedere con il tuo browser e addentrarti  
nella procedura che risulta suddivisa in 4 passaggi principali:

---

- 1) identificazione
- 2) inserimento delle tue opzioni per i bonus dell'abbonamento in corso (se vuoi vedi prima <http://www.diff.org/diff/motivi.shtml>)
- 3) votazione vera e propria.
- 4) verifica del tuo input.

Non temere se in fase 3 fai degli errori o se ti sei accorto che hai cambiato idea: da oggi 7 Maggio hai dai 3 ai 7 giorni (dipende dall'affluenza all'urna degli altri iscritti) per modificare i tuoi voti se lo desideri, e ti sarà sufficiente ripetere la procedura.

Dato il ridotto numero di iscritti, probabilmente dovremo adottare il doppio turno se i voti risultassero troppo dispersi su un così ampio spettro di articoli.

Nel secondo turno ciascuno sarà libero di riassegnare i propri voti spesi per gli articoli che non faranno più parte della seconda rosa di candidati.

Per finire, fate pubblicità a \*diff\* !!!

Se \*diff\* vi piace, parlatene ad amici e fatelo sapere anche ad altri su mailing list, newsgroup, etc.

Stiamo pensando di preparare un foglione A3 da appendere nelle bacheche di Università e ditte, se pensate di poter affiggere tale foglio su superfici non soggette a diritti di affissione, dite quante copie volete e vi saranno spedite gratuitamente.

Saluti,

\fer

PS: alcuni iscritti non hanno lasciato traccia del loro indirizzo di email, per questa ragione non riceveranno questa email.

Se conoscete altri iscritti, ditegli di entrare in diff e di lasciare il loro indirizzo nella procedura di voto o nella notifica di iscrizione.

---

|                      |  |                                        |
|----------------------|--|----------------------------------------|
| NonSoLoSoft          |  | E-Mail: nonsolosoft@diff.org           |
| Casella Postale n.63 |  | Fax: +39 011-9415237 (24h/24)          |
| I-10023 Chieri (TO)  |  | Tel: +39 011-9415237                   |
| ITALY                |  | (14:30-18-30) dal Martedì' al Venerdì' |

---

Distributore per l'Italia di:

Aminet, Pagestream, StormC, StormWizard, WarpOs, DrawStudio, Turbocalc, Delfina, ArtEffect, Amiga Writer, Digital Universe, BurnIt, CyberGraphX 4, Envoy 3, DirOpus Magellan2, etc.

HOME PAGE: [www.diff.org/nonsolosoft/](http://www.diff.org/nonsolosoft/)

Listino: [www.diff.org/nonsolosoft/listino.html](http://www.diff.org/nonsolosoft/listino.html)

Rivista ON LINE in [www.diff.org/diff/zero/](http://www.diff.org/diff/zero/)

---

## 1.64 IDEFIX 97

IDEFIX 97

Elaborate Bytes (Oliver Kastl)  
www.elaborate-bytes.com  
olli@elaborate-bytes.com (Oliver Kastl)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

IDE-fix '97 è la nuova versione del migliore software di ↵  
gestione di CD-ROM

Amiga in standard IDE/ATAPI.

IDE-fix '97 oltre a supportare tutti i modelli amiga con controller IDE (A600, A1200, A4000, A4000T) supporta anche i seguenti controller IDE: WinnerCD (Vesalia), AT-BUS2008, TandemCD, TandemAT, AlfaPower, AlfaPower plus, CD1200, CD1200 plus, AlfaQuattro (tutti di AlfaData Technic Corp.), Buddha (Individual Computers), EasyCD (Telmex), RandyROM (MLC), SpeedUp System (VOB).

IDE-fix '97 supporta anche i CD-ROM in standard SCSI.

Sono supportati i nuovi floppy drive da 120 megabytes.

IDE-fix '97 supporta i formati ISO9660, RockRidge e MAC HFS, piena compatibilità per lo standard SCSI-I e SCSI-II

IDE-fix '97 permette di utilizzare fino a 4 periferiche IDE (con l'utilizzo di schede tipo IDE Winner e di superare il limite dei 4 gigabytes degli HardDisk.

Oltre a un comodo player di CD Musicali è presente un emulatore di CD<sup>3</sup>↵  
che  
permette di eseguire numerosi giochi realizzati per CD<sup>3</sup>↵.

CD<sup>3</sup>-Emulator ha un'ottima compatibilità sui giochi e risulta il migliore e ↵  
più  
completo emulatore di CD<sup>3</sup>↵.

I numerosi e costanti aggiornamenti di IDE-fix '97 possono essere prelevati presso

Aminet

o sulle più importanti collezioni di software per amiga su CD-ROM.

Per tutti i possessori di CD-ROM ATAPI, IDE-fix '97 risulta una scelta obbligatoria, poichè è attualmente il migliore software di gestione di CD-ROM disponibile.

Voto: 9

## 1.65 Elenco delle musiche in formato MIDI

ELENCO DELLE MUSICHE IN FORMATO MIDI PRESENTI SUL CD

VI ASSICURO CHE SONO VERAMENTE TANTE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

## 1.66 Elenco delle musiche in formato MP3

ELENCO DELLE MUSICHE IN FORMATO MP3 PRESENTI SUL CD

The Mighty Bogg~  
Roller Coaster  
Grouting

Chris Abbott's 1980s C64 Covers  
Arabian Knights  
Aztec Challenge  
BMX Kidz  
China Miner  
Crazy Comets  
Cybernoid 1 Version 1  
Cybernoid 2  
Cybernoid 2 Version 2  
Dragon's Lair 2  
Gerry the Germ  
Ghosts and Goblins  
I-Ball  
Knucklebusters  
Master of Magic  
Monty on the Run  
Monty on the Run High Score  
Monty on the Run Guitar Solo :-)  
Mutants  
One Man and his Droid  
Passing Breeze (Outrun)  
Rambo  
Roland's Rat Race  
Savage (Intro)  
Savage (Part 2, I think)  
Spellbound  
Thing on a Spring  
Thrust  
Warhawk  
What is Love? (OK, it's not C64: but it IS Bogg!)

Chris Abbott's 1980s Stuff  
Aceeeeeed... :)  
Allo Allo (yes, the TV Theme)  
Bogeyman  
Chris Tune 1  
Chris Tune 2

---

CA Unknown Tune 1  
CA Unknown Tune 2  
Children of the Sun (a cover from a TV series)  
Everything you want  
The Death March (satirical version, to make death lose its sting)  
Hide and Seek (A Howard Jones cover)  
Keyboard Demo 1 (actually a Casio keyboard inbuilt demo... just seeing if you were ←  
paying attention!)  
Keyboard Demo 2 (see above)  
Lambada (played live by me)  
Mad Xylophonist  
Manic something  
Reggae  
Sad  
Sigue Sigue (bassline reminiscent)  
Spooky  
Spooky  
Stay  
Stay2  
The Wall (satirical)  
Yana (dedicated to my wife)  
Yana 2 (also dedicated to my wife)

Mark Cooksey  
Bomb Jack - Title Theme  
Ghosts'n Goblins - Title Theme, extra crunchy mix  
Paperboy - Theme by Daniel Reimslag (this is weird)  
Space Harrier - Title Theme  
Space Harrier - End of Level Baddie Theme  
Space Harrier - High Score Theme

Ben Daglish  
Bombo - Title Theme (Dany Carpentier Mix)  
Gobots - Title theme (also "Defender of the Crown Intro")  
Last Ninja Theme Level 1

David Whittaker, now an EA hero...  
DStealth (F-117 Night Storm) Title Theme - from "EA Sampler"

David Dunn, q quiet pioneer of SID  
Daley Thompson's Decathlon - Title Theme  
Finders keepers - Title Theme

Music from Chris Abbott  
In Mallorca  
The beer mix  
Hey, I Love You  
Back to Yesterday  
Come Back  
Hurry Up  
Both in Love (Tito Mina)  
Darling I Love You  
East of Here

Other Euro Stuff  
Music by Chris Abbott  
Other Euro Stuff

---

Blow 1  
Blow 2  
Forever  
I Only Wanna Be With You  
To Know Malaysia  
Pianoman  
Pain  
I Was Made for Loving You  
Da Do Run Ron  
Solitaire  
Can't take my eyes off of you

Fred Gray, a singular composer of renown  
Mutants - Title theme  
Shadowfire - Title Theme  
GUTZ - Title Theme

Follin  
Agent X II - Arranged by Tim Forsythe  
Black lamp - Title Theme v1  
Black lamp - Title Theme v2  
Ghouls n ghosts - Title Theme arranged by Tim Forsythe

Martin Galway  
Green Beret - Title Theme (Carpentier Mix)  
Green Beret - Title Theme Techno Mix (Experimental)  
Game Over - Title Theme  
Game Over - Title Theme Arranged in XM Form by Erwin Beekveld  
Hypersports - Title Theme Mixed and Released by Mupados on "Datahits" (1986)  
Miami vice - Loading Theme  
The Neverending Story - Title Theme (Datahits Version)  
The Neverending Story - Title Theme (Chris Abbott Version)  
Rambo First Blood Part II - Rambo 98 (Arranged by Matt Furniss)  
Rambo First Blood Part II - Rambo/Green Beret Loader  
Rambo First Blood Part II - Rambo High Score Tune  
Rambo First Blood Part II - Rambo In-Game Tune  
Rambo First Blood Part II - Rambo (Datahits Version)  
Wizball - High Score Theme

Rob Hubbard, the GOD of SID is back - digitally  
Point of focus (Budokan)  
Braking Late (Indy 500)  
Watson Distracts Manager (Holmes 1)  
Soothsayer Theme (Holmes 1)  
ACE 2 - Arranged by Tim Forsythe (Club mix!)  
Action biker - Title theme and In-game Theme Medley  
Auf Wiedersehen monty - Title theme  
Auf Wiedersehen monty - It's LaLa's XM  
Crazy Comets 98, Arranged by Matt Furniss  
Commando - Title Theme  
Commando - High Score Theme  
Commando - High Score Theme Medley  
Delta - Title theme (what Rob Modified for the CD track)  
Delta - In-game Theme  
Gerry the germ - Tune 1  
Gerry the germ - Tune 3  
International Karate - In-game Theme (Partial Version)

---

Lightforce - Michael Briel Version  
Lightforce - Chris version 1  
Lightforce - Chris version 2  
The master of magic - Title Theme  
Monty on the run - High Score Theme  
Monty on the run - High Score Theme Medley with Commando  
One man and his droid - Title Theme  
Phantoms of the asteroid - Title Tune Version 1  
Phantoms of the asteroid - Title Tune Version 2  
Spellbound - Title/In-game Theme  
the last V8 - In-game Theme  
Warhawk - Title Theme  
Wild West Demo (Synth Sample) - Tune 1/2 Medley  
Zoids - Title Theme

Matt Gray, where are you now?  
Maze mania - Title Theme

Desert Cavern Songs - a musical story  
Into The Infinite (Overture)  
Egyptian Reggae  
Miami Quite  
Cave of Darkness  
Chamber of Echoes ~  
Crystal Lands  
Psycho Surgeon  
Supermarket Sweep  
Dream of Me  
Hiding the Key

Maligayang Pasko  
Pasko Na Naman (Felipe Padilla de Leon/Levi Celerio)  
Kumukutikatikap (Ryan Cayabyab/Jose Javier Reyes)  
Araw Araw Pasko (Jimmy Antiporda/Jamie Rivera)  
Pasko Sa Puso Ka (Jimmy Antiporda/Jamie Rivera)  
Ilang Pasko (Jimmy Antiporda/Jamie Rivera)  
Ulilang Pasko (Jimmy Antiporda/Jamie Rivera)  
Silent Night (trad)

Roeder: ye fatte gitte who cannotte singe  
Back Again

Steve Rowlands  
Creatures - Torture Chamber theme

TEL  
After the war - Title Theme, arranged by Gabriele Priarone  
Cybernoid 1 Title Theme  
Cybernoid 2 Title Theme  
Tomcat - Title Theme  
Savage - Title Theme  
Stormlord - Intro Theme  
Turbo Outrun - Title theme (Apollo version)  
Turbo Outrun - Title Theme (pissing-about Jungle version)

Various Composer  
Elite - Title Theme

---

Defender of the crown - Title Theme  
 The way of the exploding fist - Title Theme Dance Mix (!)  
 Fairlight - Title Theme  
 Flimbo's quest - Various Theme 1  
 Flimbo's quest - Various Theme 2  
 Flimbo's quest - Various Theme 3  
 Flimbo's quest - DazzBazz's Theme (MPEG from Sedi)  
 Ghostbusters - Who you gonna call? (Datahits!)  
 Mugsy's revenge! - Title Theme  
 Outrun - Medley of tunes from Original Arcade Machine (Sega)  
 Outrun - Magical Sound Shower (arranged by Atsushi Fukai and Chris Abbott)  
 Outrun - Passing Breeze (arranged by Atsushi Fukai and Chris Abbott)  
 Revenge of the mutant camels - Title Theme  
 The Stationary Ark (from "Synth Sample")  
 Super Pipeline - Theme Medley  
 Usagi Yogimbo - Title theme  
 Zak McKracken and the alien mindbenders - Title Theme

.... e scusate se sono poche.

## 1.67 C=64 BACK IN TIME MPEG Disk

C=64 BACK IN TIME MPEG Disk

Copyright ©1998 High Technology Publishing Ltd.  
 www.c64audio.com

Recensione di  
 Claudio Marro Filosa

Dopo la pubblicazione dell'ottimo CD musicale dedicato al ↔  
 commodore 64 Back in

Time, la High technology Publishing Ltd. pubblica un nuovo CD, per l'esattezza  
 un CD-ROM: Back in Time MPEG Disk (644 megabytes), in questo CD sono presenti  
 numerosissime musiche del commodore 64 in formato

MP3

(193) e

midi

(215), il

tutto è accessibile anche in HTML, accompagnati da numerosissime immagini dei  
 giochi del C64 e informazioni sui vari autori delle musiche.

Questo CD è veramente eccezionale, sono presenti tutte le più belle musiche del  
 commodore 64 realizzate in modo magistrale.

ASSOLUTAMENTE IMPERDIBILE !!!!!

Come reperire il CD-ROM ??????

A differenza di

Back in Time

, reperibile presso vari rivenditori (EPIC,

Synsoniq

, etc.), questo CD-ROM sembra distribuito solo dalla High ←  
 technology  
 Publishing Ltd. insieme al CD audio.

E' possibile ordinarlo direttamente tramite internet a [www.c64audio.com](http://www.c64audio.com) utilizzando la carta di credito.

Se non si dispone di Internet, è possibile ordinarlo per posta con carta di credito o vaglia internazionale a:

High technology Publishing Ltd.  
 PO BOX 260,  
 Bromley, BR2 0ZG,  
 UK

Nell'ordine bisogna specificare che si desidera avere Back in Time Deluxe Option (CD audio + CD-ROM), il costo, comprese le spedizioni per l'Italia sono di 20.48 sterline inglesi.

Io ho effettuato l'ordine tramite internet ed ho ricevuto i CD dopo soli 7 giorni !!!!

Voto: 10+

## 1.68 C=64 BACK IN TIME

C=64 BACK IN TIME

Copyright ©1998 High Technology Publishing Ltd.  
[www.c64audio.com](http://www.c64audio.com)

Recensione di  
 Claudio Marro Filosa  
 Riedizione delle migliori colonne sonore dei giochi del Commodore ←  
 64 realizzati

in un attrezzatissimo studio digitale.

Ci sono voluti circa 2 anni di lavoro per la lavorazione di questo cd, mantenendo inalterate le atmosfere delle musiche originali.

Nella realizzazione del CD musicale della durata di oltre 70 minuti ha partecipato anche Rob Hubbard.

Nel CD è presente un libretto di ben 20 pagine con i commenti su ogni singolo brano, una intervista a Rob Hubbard e vari indirizzi internet per tutti i c=64 fans.

Ecco i brani contenuti nel CD:

Delta 97 (Hubbard)  
 Rambo - First Blood Part 2 (Galway)  
 Sanxion (Hubbard)  
 Thing on a Spring (Hubbard)  
 Parallax (Galway)  
 Auf Wiedersehen Monty (Daglish/Hubbard)  
 Mutants (Gray)

Great Giana Sisters (Huelsebeck)  
Monty 97 (Hubbard)  
Arkanoid (Galway)  
Ocean Loading Theme (Clarke)  
Wizball (Galway)  
To Be On Top (Huelsebeck)  
Comets 97 (Hubbard)  
Delta Victory (Hubbard)

Strumenti utilizzati:

Yamaha MU-80XG, Yamaha VL70m, Yamaha SW60XG, Yamaha DB50XG, Creative Labs, AWE, TB Pinnacle, Mackie 1202, Tascam DA20 DAT, Generic analog waves.

Dopo circa 15 anni dalla commercializzazione del commodore 64 ecco la prima (credo) raccolta di musiche dedicate al più famoso computer a 8 bit e al suo potentissimo chip audio (SID). Ottima è la realizzazione del CD, assolutamente imperdibile per tutti quelli che hanno utilizzato un C=64 (e non) e i nostalgici delle mitiche (e stupende) colonne sonore dei videogiochi preferiti.

Curiosa è la fonts grafica scelta per le scritte del titolo del CD, sono le stesse utilizzate per la scritta del titolo del film Jurassic Park (non sono solo i dinosauri che possono ritornare !!!!).

Voto: 10

(8.5 per chi non ha mai utilizzato/ascoltato un C=64)

## 1.69 Olo Fight - Pcchiaduro

RECENSIONE GENTILMENTE CONCESSA DA AMIWORLD ON-LINE  
Olo Fight

Finalmente il gruppo di programmatori, chiamato The Real Ologram, è riuscito a far nascere il loro primo prodotto. Questo gioco, che ha preso il nome di Olo Fight, è il risultato di molti mesi di duro lavoro. Sicuramente, dare un giudizio a questo nuovo nato nel mondo del software videoludico, non è cosa facile, visto che si tratta del diretto concorrente di altri buoni titoli già usciti in precedenza. Vi ricordo che il mondo dei beat'em up è padroneggiato dal mitico Capital Punishment, seguito a ruota dai giocabilissimi Mortal Kombat I e II, dal bellissimo Elfmania, dal vecchio ma spettacolare Body Blows Galactic, dal meraviglioso Shadow Fighter e ultimo ma non peggiore Fightin Spirits. Ce ne sarebbero altri, ma è meglio non menzionarli, risparmieremo tempo e faremo più bella figura.

Con tutti questi concorrenti è una vera impresa dare un buon voto, comunque ci proveremo nel miglior modo possibile. Concepito dal gruppo sopra citato, questo titolo avrebbe dovuto (dico avrebbe perché, purtroppo, non ci è riuscito! ndSPAWN) togliere il titolo di miglior beat'em up al capolavoro dei ClickBOOM. La storia ci narra di otto guerrieri, provenienti da otto mondi e otto razze diverse, il cui scopo è quello di sconfiggere il cattivone di turno, prima che egli riesca a costruire una macchina ingrado di sfruttare la potentissima energia segreta, contenuta nel nucleo del pianeta Kobaia. Il gioco, di per se, è ben fatto, però gli mancano delle qualità che in un beat'em up devono esserci per forza. Ad esempio, la giocabilità non è quella sperata, vedendo ancora una volta Mortal Kombat I e II rimanere sul loro trono. La grafica dei fondali è

buona, avvicinandosi al livello di Capital Punishment ed a quello di Elfmania, che secondo me, comunque, rimangono i migliori in assoluto.

I personaggi all'inizio sono 8 (pare che ce ne siano alcuni nascosti che dovrete scoprire finendo il gioco in modalità hard o super). Un buon numero, ma non sufficiente a superare i vari concorrenti, limitandosi a rimanere sullo stesso livello dei suoi fratelli. Per di più, la grafica dei personaggi stessi non è paragonabile a quella dei suoi predecessori, che sono di gran lunga superiori; dal momento che i personaggi sono stati creati in uno pseudo 3D renderizzato, cito anche Rise Of The Robots, che era venti volte meglio. Tecnicamente ci siamo: il numero di frame dei personaggi è buono, i fondali sono animati e il pavimento è in parallasse. Su questo possiamo dire che il gioco raggiunge i livelli degli altri titoli. La musica è buona, alcune di esse sono molto più belle di quelle dei suoi fratelli, mentre gli effetti sonori potevano essere fatti meglio... Purtroppo qui perde punti. Una nota di merito bisogna darla alla presentazione del gioco, che ci dà la possibilità di conoscere i vari personaggi tramite delle piccole animazioni, tra l'altro carine e fatte abbastanza bene. Una nota veramente positiva, invece, se la merita l'originalità con cui hanno creato la struttura degli incontri, mai usata negli altri titoli e di ottimo rilievo: il gioco permette l'aumento dell'esperienza dei propri personaggi man mano che combatterete e sconfiggerete un avversario; l'aumento dell'esperienza determinerà la vostra abilità, la vostra forza, il numero delle mosse speciali che aumenteranno man mano, e che il gioco stesso vi permetterà di aggiustarvi come volete, in modo da crearvi un vero e proprio data base per le varie combinazioni con il vostro joystick. Potete fare la bellezza di 29 movimenti di base. Le mosse speciali sono tante e diverse. Alcune di esse originali, e tutte ben fatte.

Potrete scegliere ben 5 modalità di gioco. Lo Story Mode vi permetterà di combattere con tutti i personaggi. Il Survival Mode vi permetterà di combattere anch'esso con tutti i personaggi, ma senza mai riacquistare l'energia massima; ne avrete una piccola quantità in premio ad ogni vostra vittoria. Qui potrete dimostrare la vostra resistenza. Il Time Attack Mode è una competizione contro il tempo dove dovrete abbattere tutti i nemici. Il Single Battle è la sfida contro un solo avversario. Il Vs Battle, infine, è la sfida di due giocatori senza contare il computer. Altra bella novità è quella di spedire per via telematica i vostri risultati al sito ufficiale dei The Real Ologram, utilizzando uno programma di connessione qualsiasi (Miami, AmiTCP, etc.). Per quanto riguarda altri aspetti del gioco, sono presenti anche le solite opzioni: dettaglio grafico, audio, autosave, etc. Come ultima cosa vi informo che il gioco gira in multitasking, non supporta l'AHI, non supporta le schede grafiche e risiede su ben 10 dischetti che dovrete obbligatoriamente installare sul vostro HD. Pare che ne esista anche una versione su CD-ROM, la quale, a detta di qualcuno, è completamente uguale (che spreco di spazio! ndSPAWN).

by Spawn

#### Olo Fight

Grafica: 88%  
Sonoro: 88%  
Giocabilità: 87%  
Tecnica: 92%  
Longevità: 90%  
Globale: 89%

Configurazione Minima

---

Processore: 68020  
Sistema operativo: 3.0  
Grafica: AGA  
Audio: Paula  
Memoria: 2 MB di Chip Ram

#### Configurazione Consigliata

Processore: 68030  
Memoria: 4 MB EDORam  
Supporto  
Processore: 68020-30-40-60  
OS 3.x  
Audio: Paula  
Grafica: AGA  
Multitasking: Sì

Contact:  
paulpetty@iname.com

## 1.70 Eat The Whistle: France '98

RECENSIONE GENTILMENTE CONCESSA DA AMIWORLD ON-LINE  
Eat The Whistle: France '98

Devo ammettere che questo gioco mi è piaciuto particolarmente. Mentre ci giocavo, mi tornavano in mente i tornei che facevo con il mitico Sensible Soccer, o con il realistico Kick Off (senza dimenticare il suo successore GOAL!). Ci tengo a precisare però che, di per sé, ETW non è un best seller, ma ha delle particolarità degne di nota che lo avvicinano di molto ai due titoli citati in precedenza. Comunque, grazie ai programmatori che continuano il supporto del gioco con lo sviluppo di alcuni Upgrade (se non erro, sono arrivati alla V.1.2! ndSPAWN), le varie lacune stanno via via sparendo; inoltre, anche se la giocabilità non è ancora al livello di Kick Off e la semplicità e l'immediatezza di gioco non sono pari a quelle di Sensible Soccer, Eat The Whistle sta prendendo una forma sempre più completa, vasta e realistica.

Il gioco risiede su 4 dischetti o su di un CD-ROM, entrambi installabili su HardDisk (cosa certamente raccomandata! ndSPAWN). Lanciandolo, vi mostrerà una piccola intro demenziale, che, in teoria, dovrebbe farvi ridere, o almeno sorridere (da notare che le intro sono più di una, tutte diverse l'una dall'altra). Finita l'intro, vi si presenterà il gioco vero e proprio tramite un menù di opzioni molto completo. La prima cosa che vi salterà all'occhio (come è accaduto a me! ndSPAWN), è l'opzione delle preferenze (beato chi ha dell'hardware bello pompato! ndSPAWN). In questo menù vi sarà possibile scegliere la modalità video (tutti i modi grafici supportati dalle schede grafiche compatibili Picasso96 e CyberGraphX), le modalità audio (chip Paula o le schede audio compatibili AHI), e tutti i vari settaggi del gioco. Tramite le altre opzioni del menù principale, vi è la possibilità di scegliere di iniziare una partita nuova, vedere le squadre, le migliori azioni o i punteggi e leggere le informazioni sul gioco.

Nel menù Partita Nuova, potrete scegliere il gioco Arcade, a sua volta diviso in

tre modalità di gioco: la partita singola, dove sceglierete due squadre, tra quelle arcade (squadre demenziali ispirate a...meglio non dirlo, vi rovino la sorpresa! ndSPAWN) e quelle normali, per disputare il migliore dei due sfidanti; il whistle-tour, dove sceglierete diverse squadre per fare un piccolo torneo (anche qui sceglierete le squadre tra quelle arcade e quelle normali); infine, la competizione, dove le squadre sono solo quelle arcade. Da notare che nella modalità Arcade le regole del gioco del calcio vengono praticamente sconvolte, eliminando i falli ed eliminando il fuori campo con l'ausilio di un muro, in modo da far stare la palla sempre in gioco. Inoltre, in alcune modalità di gioco, durante una partita, potrete raccogliere degli strani oggetti, che avranno degli effetti "collaterali" su voi stessi o sugli altri giocatori. Per esempio, se raccogliete il cannone, il vostro tiro diventa molto più potente; oppure, se raccogliete il tornado, tutti i vostri sfidanti si bloccano per 5 secondi.

Nel menù Simulazione, vi sono altri tipi di gioco: France'98, Amichevole, Campionato e Coppa. Nell'ultimo menù, quello della carriera, purtroppo ancora non si può accedere; speriamo nei prossimi Upgrade.

Infine c'è l'allenamento, ultimo della lista ma sicuramente non meno importante.

Iniziando il gioco vero e proprio, noterete che gli sprite sono ben fatti (almeno in schermi con risoluzioni pari a 320\*200, visto che a risoluzioni maggiori i 'pupazzetti' sono troppo piccoli! ndSPAWN), ben animati e controllati abbastanza bene. Gli sfondi sono buoni, con alcune animazioni di bella presenza quà e là, ma comunque di secondo rilievo. Bella anche la scritta 'Goal', che comparirà ogni qualvolta metterete a segno un tiro!

La colonna sonora è ben fatta, gli effetti sonori sono buoni, e se avete una scheda audio gestita tramite AHI, il tutto sembra ancora meglio. L'ausilio di un processore abbastanza potente (tipo 68040 o 68060) è consigliato a chi non si accontenta e vuole giocare a risoluzioni come 640\*480. In teoria si potrebbe giocare anche in una finestra, ma purtroppo non ci sono ancora riuscito... Riproverò.

Come tutti i giochi di calcio, il numero di giocatori umani è limitato solo al numero di squadre presenti nel gioco stesso, quindi, organizzare tornei sicuramente è cosa molto divertente. Tecnicamente parlando, ETW non è un vero capolavoro, però le animazioni degli omini sono buone ed il controllo della palla è a livelli decenti; diciamo che qualche frames in più non guastava, anche se, come ho detto in precedenza, il gioco è più che accettabile. A tutti gli amanti del calcio, posso solo consigliare caldamente di acquistarlo, nel punto vendita più vicino a casa vostra.

by Spawn

Eat The Whistle: France '98

Grafica: 88%

Sonoro: 88%

Giocabilità: 85%

Tecnica: 88%

Longevità: 88%

Globale: 87%

Configurazione Minima

Processore: 68020

Sistema operativo: 3.0

---

Grafica: AGA  
Audio: Paula  
Memoria: 2 MB di Chip Ram

#### Configurazione Consigliata

Processore: 68040  
Sistema operativo: 3.1  
Grafica: Picasso IV o simile  
Audio: AHI  
Memoria: 8 MB EDO Ram  
Supporto  
Processore: 68020-30-40-60 PPC  
OS 3.x  
Audio: Paula, AHI  
Grafica: AGA, CyberGraphX e Picasso96  
Multitasking: Sì

Contact:  
paulpetty@iname.com

## 1.71 Elenco giochi presenti su The Best Of Gremlin

### Gremlin Games

#### Artura

Stand proud Artura, Son of Pendragon - and set fourth on your quest to unit the warring kingdoms of Athion in the age of bloody war and misterious creatures.

#### BSS Jane Seymore

Explore 20 vast biological survey ships encompassing more than 4,000 rooms, in this mammoth strategy role playing game.

#### Butcherhill

Tension mounts as you navigate the murky waters in your motorised dinghy, seeking out vital supplies and ammunition, careful to avoid enemy mines and arial bombardment.

#### Combo Racer

Experience the perilous excitement of sidecar racing as you race across 8 pre-determined circiuts, or even create your own seath defying tracks.

#### Dark Fusion

Only the elite pass the three-phase test of the Corps of Overdine warriors - Co-ordinated fury in destruction of the mutant hordes of the underworld.

#### Deflektor

Action Packed Break-Out clone in the same vien as Archaniod.  
Brilliantly Addictive!

#### Disposable Hero

Get your trigger finger ready for this fast paced Arcade Shoot'em Up - Featuring smooth horizontal Action.

#### F.O.F.T

Your quest is interstellar wealth and to hell with glory!  
The universe stretches before you. 8 million worlds await your exploration. Forget the medals, forget the honours, forget the glory. As a member of the Federation Of Free Traders you live for money and will probably die for it.

#### H.A.T.E

3D Space Shoot'em Up - In a similar style to Zaxxon - Fight your way through waves of Alien space-craft.

#### Harlequin

Bullet Spitting Buddahs, Death Slides, Unicycles, Sand Snakes, Scorpions and more - "A superior platform come puzzle game with bags of atmosphere" THE ONE

#### Impossamole

The last incarnation of "Monty Mole" - Enhanced graphics and superb playability make this platform game a true classic.

#### K240

Utopia 2 - K240 takes you to another dimension, Build huge colonies on space rock - Defend your world's and keep your citizen's happy.

#### Lilil Divil

A new breed of Arcade games - You are the Lilil Divil. 3D perspective game-play, Platform Action with a hint of Fighting!

#### Motor Massacre

The holocaust has come, destroying cities, continents and civilisation. Out of the devastation emerges a breed of survivors, barbaric in their thirst for power and dominance. Motor Destruction is the aim of the game! "Mad Max Or What?" THE ONE

#### Night Raider

Combat flight simulator?

#### Pegasus

Satan has travelled the five planes of existence and shattered the magical crystals which hold the souls of the incarnations of each plane. You are Purcius and with your winged companion Pegasus your mission is to collect all the fragments of the crystals and save the universe. "Features stunning Arcade style graphics" AA

#### Plan 9 From Outer Space

A huge graphics adventure based on the famous "Worst Movie Ever" - Atmospheric music and interactive backdrops make for a very in-depth game. Plan 9 - Where The Strangest Things Happen.

#### Premier Manager

Transformed the face of Strategy football management games with its accessible and enjoyable game style.

---

### Premier Manager 2

Have you got what it takes to steer your club to glory? You'll need a head for figures on the transfer market... a keen eye for crowd control... be able to smell a sponsorship deal from the half way line... and STILL have enough character to dire-up your squad for the Big One.

### Premier Manager 3

The most comprehensive Club Management simulation yet devised with all the financial and strategic problems of building up and running a successful football club.

### Premier Manager 3 Multi-Editor System

The complete PM3 Editor suite.

### Shadow Fighter

"Who needs Mortal Kombat?" AMIGA ACTION 17 Characters to fight, Blood Option, 25 different moves per character, Training mode, 8mb of fighter graphics with over 150 frames of animation per character.

### Skidz

Take control of either a skate-board or your favorite BMX and clean up this dirty town. Silky smooth arcade game!

### Super Cars

Select your car and strap on the extra's. Then power your way through 27 stages of highway horroe engaging in mile after mile of motorised combat.

### Super Cars 2

Prepare to recommence motorised combat and do battle in the most brutal race of all. Super Cars 2 is even better than the first.

### Super Scramble Simulator

Realistic 2D Scramble Simulator - Take control of your Scramble Bike and our run your opponents - Features large detailed graphics.

### Suspicious Cargo

An interactive adventure game set in the grand cyber-punk tradition with stunning action sequences, excellent animated location graphics, and a warped sense of humour thrown in for good measure.

### Switchblade

Hiro, last of the Bladeknights must reassemble the 16 fragments of the shattered Fireblade. Only then can he take on Havoc and evenge his people's death.

### Switchblade 2

Two centuries ago, Hiro, the last of the Bladeknights, defeated Havoc in his quest to save his people. But now Havoc has risen again, and the only person who can stand between him and victory is Hiro's only living descendent.

### Techno Cop

Step into the future - technology has overtaken society- The rich are richer, the poor are poorer. Chaos, unrest and destruction. Lawlessness reigns, terror rules. An action packed 3D racer with added 2D platform style shoot-outs.

---

### The Muncher

Pacman clone?

### Top Gear 2

A superb arcade racing simulation - In the same style as the famous Lotus Trilogy series.

### Ultimate Golf

Features include: Practice, Matchplay, Strikeplay and Singles together with ball effect variables.

### Utopia

Can you create UTOPIA? Now's your chance to find out. Leading a colonising party to a barren planet you aim to create the perfect society, where everyone has a quality of life rating of 100%. Do you spend your money on weapons of social research? Build hospitals or tank factories? The myriad of decisions to be made are yours, and the fact that there are over ten different alien races all bursting for the opportunity to wipe out the colony should speed up the decision making process.

### Vampires Empire

Arcade platform game?

### Venus Flytrap

Free the planet of hoards of mutant killer insects across 50 levels and 10 different worlds, using a multi-array of leathol weapons and bonuses.

### Video Kid

Addictive arcade action - Super-smooth classic arcade-style graphics and music.

### Zool

Sent down to earth on a mission of siccovery, our pint sized hero suddenly finds himself in a world full of danger. "Fast, action-packed, challenging and highly addictive." THE SUN

### Zool 2

Zool, and his female companion, ZOOZ, are about to face a challenge which would wilt the knees of even the toughest Ninja in this action packed Platform sequel. Six Huge Levels, Play either Zool or Zooz, Choice of in-game tunes.

## 1.72 Wasted Dreams - Arcade-Aventura fantascientifica

WASTED DREAMS

Copyright ©1999 Digital Dreams Entertainment

Pubblicato da Digital Dreams Entertainment

[www.dd-ent.com](http://www.dd-ent.com)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione

---

utilizzata per la recensione.

Wasted Dreams è il primo gioco per Amiga prodotto dalla Digital Dreams Entertainment ed è disponibile solo su CD-ROM.

La confezione è costituita, come ormai consuetudine per i giochi Amiga, dalla sola custodia del CD con un libretto di 8 pagine con le istruzioni del gioco in inglese, ma non c'è da preoccuparsi perché questo gioco è localizzato in moltissime lingue tra cui l'italiano. Oltre al CD è presente anche una cartolina di registrazione.

Sul CD il gioco occupa ben 413 megabytes, non sono presenti invece tracce audio. Sul CD sono presenti due icone per eseguire il gioco, una permette, prime dell'esecuzione del gioco la possibilità di visionare l'introduzione al gioco, la seconda permette di lanciare immediatamente il gioco evitando la presentazione, un cassetto contiene il manuale del gioco in ben 15 lingue !!

Il gioco si esegue direttamente da CD e non c'è nessuna installazione da effettuare (per la gioia dei propri HD), nella directory S: verranno memorizzati i salvataggi del gioco e la configurazione.

Wasted Dreams è ambientato nel futuro, impersonate un soldato militare che insieme all'amico Harper fate parte di un equipaggio che si imbarca sull'astronave ExploerFX2 alla ricerca di nuovi mondi da esplorare e colonizzare.

Dopo aver scoperto e colonizzato un nuovo pianeta battezzato Agillera, una parte dell'equipaggio (tra cui chiaramente tu e il tuo amico) decide di tornare sulla Terra per informarla della nuova scoperta, ma una misteriosa esplosione durante la partenza dal pianeta farà precipitare la vostra scialuppa di salvataggio su Agillera. Qui, accanto al relitto della navetta di salvataggio inizia il gioco.

I requisiti di sistema sono veramente minimi, basta un qualunque Amiga con almeno 2 mega di chip e 1 mega di fast, il gioco utilizza in caso di presenza il chip AGA, memoria FAST aggiuntiva e CPU o CD-ROM più veloci.

La presentazione del gioco è un'ottima animazione realizzata in computer-graphics della durata di quasi 5 minuti, la modalità video è in HAM a tutto schermo PAL, anche se non viene utilizzata una modalità AGA, devo ammettere che l'introduzione animata è ottimamente realizzata, con ottime musiche di effetto con uno speaker che ci introdurrà nell'ambientazione del gioco.

Una volta iniziato il gioco è possibile selezionare il menù di configurazione e scegliere la lingua italiana, ora tutti i testi che appariranno durante il gioco saranno in italiano, mentre tutti i dialoghi che ascolteremo, continueranno ad essere in inglese. Altre opzioni possibili sono la scelta dei giocatori, infatti caratteristica molto interessante di questo gioco è la possibilità di giocare in due persone.

E' possibile scegliere anche la modalità video (chiaramente sceglieremo il PAL), potremo scegliere se usare un joystick o la tastiera, impostare l'audio, scegliere se visualizzare i testi dei dialoghi (scelta consigliata, visto che i dialoghi sono in inglese) o se disabilitare i dialoghi (consiglio comunque di lasciarli abilitati, danno un effetto molto più cinematografico, e sono realizzati molto bene, con voci maschili e femminili e effetti di voci aliene!).

E' possibile chiaramente salvare la posizione del gioco in qualunque momento o caricarne una già salvata, infine c'è la possibilità di uscire dal gioco.

---

La struttura del gioco ci offre una visuale isometrica tipo  
Final Odyssey

o

Chaos Engine, mentre il tipo di gioco è di azione con la presenza di numerosi enigmi da risolvere tipo, tanto per citare uno degli ultimi giochi usciti che gli assomiglia vagamente è

onEscapee

, oltre alla schermata principale di gioco,

sulla parte in basso dello schermo, a sinistra per il primo giocatore e a destra per il secondo (in caso di selezione di gioco per due persone) è visualizzato il menù degli oggetti che possiamo trasportare, in un'altra finestra ci verrà indicato durante il gioco le eventuali azioni che possiamo fare, ad esempio all'inizio del gioco, avvicinandoci ad una persona ferita appare l'icona che ci indica che possiamo parlare ad essa, se tra gli oggetti selezioniamo la cassetta medica, ci apparirà una nuova icona che ci indicherà la possibilità di curare la persona, molto comodo è che in caso di presenza di oggetti, un'icona ci indicherà di raccogliarli, dunque non sarà più necessario, come in molti altri giochi cliccare a caso nella speranza di trovare qualcosa. Numerosi sono i dialoghi presenti sul gioco, gli autori affermano che sul CD sono presenti circa sessanta minuti di dialoghi !!.

La grafica del gioco (anche se dalle specifiche risulta che dovrebbe sfruttare anche l'AGA) sembra che sia solo in modalità ECS, ma devo dire che le animazioni dei personaggi, i vari effetti visivi, come ad esempio le cascate e i vari campi magnetici all'inizio del gioco, sono realizzati in maniera veramente magistrale, i numerosi effetti audio e il parlato presente nel gioco non fanno altro che renderlo molto coinvolgente dandogli un aspetto cinematografico, particolare cura è stata data anche all'audio, se ci avviciniamo ad una cascata, ad esempio, sentiremo il rumore dell'acqua aumentare sempre di più, peccato per la mancanza del supporto per le schede grafiche o di un più intenso utilizzo dell'AGA, comunque anche così il gioco risulta graficamente, grazie alle ottime animazioni, molto accattivante e coinvolgente, devo ammettere che non ho mai visto animazioni così realistiche e molto varie dei personaggi, quando ad esempio all'inizio del gioco curate la persona ferita, si vede chiaramente il gesto del protagonista che fascia la gamba del ferito.

La cura nei dettagli è sicuramente una delle caratteristiche principali di questo gioco, gli autori hanno messo molto impegno e cura in tutti i particolari del gioco rendendolo molto simile per qualità e giocabilità alle produzioni della LucasArt.

Tra le altre caratteristiche di Wasted Dreams dichiarate dagli autori ricordo:

- 100 locazioni disegnate a mano
- Personaggi realistici realizzati con la tecnica del roto-scoping
- 100 megabytes di dialoghi digitalizzati
- 300 megabytes di animazioni renderizzate

Wasted Dreams è in definitiva un interessantissimo gioco, ha un ottimo compromesso tra gioco di azione e di avventura, e la possibilità di poter giocare in due non fa che aumentarne la giocabilità, grazie poi al completo supporto della lingua italiana è accessibile a chiunque.

Per tutti gli appassionati di giochi di Azione/Avventura Wasted Dreams è un gioco assolutamente da acquistare, non ne rimarrete assolutamente pentiti.

Giudizio: Ottimo

## 1.73 NcodeR - Caratteristiche tecniche

NcodeR - The Amiga MP3 Encoder

=====

Features

-----

Encoder features:

- very high-speed high-fidelity MP3 encoder
- WAVE, AIFF and MAUD sample input formats
- 32, 44.1 and 48 kHz Samplingrate
- full Nyquist bandwidth (16, 22.05 and 24 kHz)
- Mono, Stereo and MS-Stereo supported
- "Maximize" option to amplify weak signals

GUI features:

- user-friendly graphical interface
- two GUI versions
- "Skin"-Support, fully customizable
- can automatically process an unlimited number of files
- progress bar indicators
- user can abort at any time
- runs on any AGA/CyberGfx/Picasso96 Workbench
- supports all depths up to 24 bit using V43 picture.datatype

Requirements

-----

Minimum requirements:

68020 CPU  
AmigaOS 3.x  
4MB free RAM  
datatypes.library  
gtlayout.library

Optimal requirements:

PowerPC 604e CPU  
picture.datatype V43+

## 1.74 NcodeR - Encoder MP3

NcodeR 1.5

(C) Copyright 1999 di André Osterhues  
Distribuito da Titan Computer  
<http://www.titancomputer.de>

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

NcodeR è un nuovo encoder MP3, a differenza di tutti i vari encoder disponibili per Amiga, questo è un prodotto commerciale distribuito dalla Titan su CD-ROM.

La confezione è costituita dalla custodia del CD, all'interno troviamo un CD masterizzato con ben 164 megabytes di software.

Oltre al programma, sul CD è presente il pacchetto per l'audio AHI; la versione demo di Burnit 2.0, necessaria per estrarre le tracce audio dal CD; il Picture Data Type V43 (NcodeR può girare tranquillamente su schermi a 16 o 24 bit utilizzando questo datatype); Amplifier, un player per ascoltare i brani in formato MP3; un cassetto demo contenente dimostrativi di altri software distribuiti dalla Titan: ArtStudioPro, Evils Doom SE e Fantastic Dreams.

Sul CD sono presenti varie versioni di NcodeR, ottimizzate per tutti i processori amiga, compreso il supporto per il PPC, sia PowerUP che WarpOS. E' da notare la presenza della manualistica in formato AmigaGuide anche in italiano.

Prima di procedere alla creazione del brano in formato MP3 è necessario che il brano audio sia in un formato supportato da NcodeR (WAVE, AIFF o MAUD), nel caso di conversione di tracce audio da CD in formato MP3 si dovrà prima provvedere all'estrazione del brano dal CD, salvandolo sull' Hard Disk per poi effettuare la conversione nel formato MP3, per questo potremo utilizzare la versione demo di Burnit presente sul CD, oppure utilizzare altri programmi reperibili su Aminet. Non sono riuscito in nessun modo ad estrarre le tracce audio con la versione demo di Burnit, pertanto ho utilizzato OptyCDPlayer, un player di CD audio che permette anche il salvataggio di tracce musicali.

NcodeR ha numerose

caratteristiche

interessanti, sicuramente quello che colpisce

è la sua velocità di conversione di un file in MP3, sulla mia configurazione impiega un tempo inferiore rispetto alla durata effettiva del brano.

NcodeR utilizza gli SKIN, frontalini che possono essere applicati all'interfaccia del programma, presentando immagini diverse e rendendo molto più personalizzata (e simpatica) l'interfaccia del programma.

Senza dubbio NcodeR è il migliore e il più veloce encoder di MP3, considerando che è un prodotto commerciale è anche logico che sia così.

Il supporto al programma è buono, la versione che ho ricevuto è stata masterizzata a luglio 1999 con NcodeR versione 1.3, sul sito della Titan è già possibile richiedere l'aggiornamento alla versione 1.5 (incremento di velocità e altri miglioramenti) che verrà inviata via mail nel giro di una settimana al massimo (in realtà l'ho ricevuta dopo circa 10 giorni).

Ho riscontrato che utilizzando Picasso96 (incompatibile con i Datatype V43) non è possibile visualizzare gli Skin in modalità 16 o 24 bit, una lacuna del programma è l'impossibilità di impostare i TAG sui brani (nome dell'autore, titolo del brano, genere musicale etc.), è vero che per questo ci sono già vari programmi shareware/freeware che lo fanno, ma sinceramente in un programma

---

commerciale mi aspettavo di trovare questa funzione già implementata. Altra lacuna di NcodeR (ben più grave) è la mancata possibilità di poter creare un file MP3 direttamente dal CD, senza prima convertire la traccia audio in un file, questa operazione in realtà è già possibile realizzarla, utilizzando come software di gestione dei CD l' ASIM CDFS, anche se con la mia configurazione l'utilizzo dell' ASIM per la lettura diretta delle tracce audio mi ha dato non pochi problemi.

NcodeR è sicuramente un ottimo programma, paragonato a LAME (encoder freeware sia m68k che PPC) è leggermente più veloce e con qualche caratteristica in più (come la comodità della GUI e gli SKIN), sinceramente un po' pochino considerando il suo prezzo, le mancanze di importanti caratteristiche che giustificano il prezzo (gestione dei TAG e encoding diretto da CD) portano NcodeR solo a un gradino più in alto rispetto a LAME come caratteristiche tecniche ma sicuramente esce perdente nel rapporto prezzo-prestazione.

L'acquisto è consigliato pertanto, solo se siete accaniti produttori di MP3 o se esigete il miglior programma disponibile su Amiga.

Giudizio: Quasi buono

## 1.75 Darkage Developer CD - Tutta la produzione dei Darkage

DARKAGE DEVELOPER CD

Copyright ©1999 Darkage Software production  
Pubblicato da  
Darkage Software  
<http://www.idealialia.net/darkage>

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

I Darkage hanno rilasciato un CD contenente tutta la loro produzione software su Amiga, questa raccolta si chiama Darkage Developer CD, viene venduto su un CD masterizzato con ben 391 megabyte di software e 1 traccia audio realizzata da FBY in esclusiva per questo CD.

Neanche a farlo apposta, sul CD sono presenti 3 cassette: Darkage, Developer e CD.

Nel cassetto Darkage troviamo tutta la produzione del gruppo per la scena Amiga.

In questa sezione è possibile trovare i cassette DEMOS (contenente 3 demo), INTROS (con 22 intro), SHOWTIME (con la collezione completa di tutti i numeri rilasciati di questo ottimo disk-mags) e SPOLETIUM 98 con tutte le demo, intro, music etc. presentate in occasione della manifestazione.

Nel cassetto Developer si trova tutto il software dedicato agli sviluppatori, nel cassetto tools sono presenti i seguenti programmi: player 6.1a (un player di

moduli), Protracker 2.3d & 3.15 (per comporre moduli musicali), AsmPro 1.16 (assemblatore), Asm-one 1.40 (altro assemblatore in versione speciale rilasciata appositamente per questo CD), Crunch Mania 1.91 e Stone Cracker 4.10.3 (per comprimere i file), PicCon (per convertire immagini in vari formati) e Mod2Smp (per convertire moduli musicali in samples). Il cassetto GUIDE contiene un file in formato AmigaGuide con tutta la storia dei Darkage, la loro produzione software e una descrizione di tutto il software presente per gli sviluppatori. Nel cassetto SOURCE sono presenti numerosissimi sorgenti per la gioia di tutti gli smanettoni.

Nell'ultimo cassetto chiamato CD è presente la vecchia home page dei Darkage, numerose foto del gruppo presenti in varie manifestazioni, alcune preview e un cassetto con la raccolta di tutte le immagini e moduli divisi per autori, bisogna ammettere che la qualità sia delle immagini che dei moduli è veramente elevata, specialmente per quanto riguarda i MOD, dove sembra che ormai nessuno sappia più comporre buoni brani (basta vedere i numerosissimi moduli-spazzatura presenti su Aminet), su questo CD i numerosi moduli presenti sono veramente di ottima qualità e non sfigurano con la nutritissima serie di moduli di FBY, sempre presenti sul CD.

E' da notare che tutto il materiale presente è utilizzabile direttamente dal CD, comprese tutte le demo che possono essere tranquillamente lanciate da CD, ottima è la compatibilità delle demo e intro, molte delle quali una volta terminate ritornano al sistema (evitando i soliti fastidiosissimi reset). E' anche presente un cassetto con molti archivi originali in formato lha del materiale presente sul CD.

Non c'è che dire, il Darkage Developer CD è sicuramente un'ottima raccolta, sia per gli appassionati di Demo/pics/music che qui troveranno pane per i loro denti, sia per chi è interessato alla programmazione, dove su questo CD scopriranno una vera e propria miniera di sorgenti.

La presenza di una traccia audio di 11 minuti composta da FBY non fa altro che rendere questo CD ancora più appetibile, considerando anche l'ottimo prezzo direi che è sicuramente una raccolta (e un pezzo di storia dell' Amiga) che bisogna avere.

Giudizio: Molto buono

## 1.76 T-zero - Il nuovo standard degli shoot-em-up

T - z e r o

Copyright ©1998 PLX computers, Inc. and clickBOOM  
Pubblicato da clickBOOM  
[www.clickboom.com](http://www.clickboom.com)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

La ClickBoom continua a rilasciare ottimi giochi per la gioia di tutti gli

---

amighisti, così dopo l'ottimo  
Napalm  
ecco finalmente l'uscita dell'attesissimo  
TRAUMA ZERO ribattezzato T-zer0 !!!

Come per Napalm, anche la confezione di T-Zer0 è costituita dalla sola custodia del CD con un libretto di 20 pagine patinate a colori.

Sul libretto ci sono tutte le istruzioni in lingua inglese riguardo al gioco, l'installazione, i titoli delle tracce audio presenti nel CD (13 tracce per la durata di circa 38 minuti), una pagina sui codici di protezione e un'offerta per avere

Capital Punishment  
a 10 USD.

E' da notare che il gioco di Capital Punishment è già presente sul CD nella sua più recente versione 1.1, per utilizzarlo basta semplicemente installarlo sul proprio HD, chiaramente è necessario registrarsi presso la ClickBoom per ottenere il manuale di istruzioni e i necessari codici di protezione del gioco.

Nella parte posteriore della custodia sono annunciati i prossimi titoli della ClickBoom: Z, gioco già annunciato da tempo, originalmente realizzato dai Bitmap Brothers per PC, NAPALM Mission Disk, nuove missioni per l'ottimo gioco strategico e infine NIGHTLONG, avventura grafica punta e clicca distribuita su 3 CD, originalmente prodotta dal Team 17.

Il CD contiene 266 megabyte di dati, il restante spazio è occupato dalle tracce audio. Oltre al gioco e all'installazione di Capital Punishment è disponibile anche un editor di livelli per modificare o creare nuovi livelli per T-zer0.

E' possibile eseguire il gioco sia direttamente dal CD-ROM, sia effettuare un'installazione sul proprio HD, è possibile scegliere tra 5 diversi tipi di installazione, dalla minima (30 k) alla massima di (255 Mbyte).

Prima di eseguire il gioco è necessario eseguire il setup per impostare correttamente i parametri del proprio lettore CD.

T-zero è uno shoot-em-up, uno sparatutto a scrolling orizzontale ispirato alle migliori tradizioni Amighiste. Dovremo pertanto eliminare tutto ciò che si muove sullo schermo, raccogliere i bonus e potenziare la nostra astronave incrementandone la potenza distruttiva. Il gioco si apre su schermo PAL in overscan, permettendo quindi un'ottima visione a tutto schermo.

Lanciato il gioco, potremo assistere ad una fantastica intro animata, la presentazione è veramente realizzata ottimamente, come ormai non se ne vedevano da tempo e sicuramente tra le meglio realizzate per un gioco Amiga. Finita la presentazione, ci troviamo nel menù principale, dove potremo scegliere se iniziare una nuova partita, caricarne una già salvata (vengono memorizzati fino ad un massimo di 10 salvataggi), visualizzare i record (molto suggestiva l'animazione in background), scegliere se giocare da soli o in due contemporaneamente, selezionare la difficoltà di gioco, scegliere tra la modalità STORY (permettendoci di visionare animazioni, di scegliere percorsi diversi, ed esplorare 5 mondi) o la modalità ARCADE (più semplice, con 4 mondi). E' possibile configurare altri numerosi parametri di gioco tra cui selezionare l'autofire, l'inerzia dell'astronave, impostare le animazioni in background, le varie modalità di trasparenza e il colore, è possibile addirittura scegliere tra le tracce audio CD tra High-Tech o Arcade, visionare le animazioni, etc.

---

Sicuramente un completissimo menù di configurazione !!!

Prima di iniziare il gioco, dovremo scegliere l'astronave da pilotare, una voce femminile (la stessa che durante il gioco ci descriverà i vari oggetti e bonus che raccoglieremo) ci illustra le caratteristiche delle varie astronavi, mentre sul video potremo assistere alla visione animata dell'astronave in esame in 3D.

La struttura di gioco di T-zer0 ricorda i vecchi giochi classici per amiga come R-Type e Menace, chiaramente T-zer0 sfrutta tutte le nuove caratteristiche di Amiga, le richieste minime sono infatti un Amiga AGA, 68030 e 8 megabytes di ram, il risultato finale è di avere un eccezionale shoot-em-up con una grafica a dir poco eccezionale, ottime sono le animazioni, lo scrolling del gioco è eccezionalmente fluido, ottimi sono anche i fondali abilmente animati, molte sono le caratteristiche innovative in questo gioco rispetto ai suoi illustri predecessori, oltre chiaramente ad una realizzazione tecnica impeccabile, abbiamo molti bonus (stile platform), la possibilità di scegliere percorsi diversi (in base alla nostra abilità) cambiando pertanto la struttura di gioco, effetti grafici non presenti su nessun altro gioco del genere (zoom di astronavi, effetto fumo, scia dei colpi sparati etc.).

Non sono mai stato un appassionato degli "spara e fuggi" ma devo dire che T-zer0 mi ha veramente impressionato positivamente, la giocabilità è veramente ottima e la possibilità di poter giocare in due in contemporanea non può che aumentarne la giocabilità, senza contare la possibilità di creare nuovi livelli grazie all'editor presente sul CD.

I chip grafici dell'amiga in questo gioco vengono sicuramente sfruttati a fondo e i risultati si vedono tutti.

Unico rimprovero che si può fare a T-zer0 è il mancato supporto delle schede grafiche, causato probabilmente da tecniche di programmazione a basso livello del chipset AGA che non permettono una facile conversione per le schede grafiche.

La ClickBoom ha già prontamente rilasciato un aggiornamento di T-zer0 permettendo anche a chi utilizza

IdeFix97

di ascoltare correttamente le tracce

audio da CD, pertanto se avete problemi nell'ascoltare le ottime musiche presenti sul CD prelevate l'aggiornamento presente sul sito della clickBoom.

T-zer0 (gioco peraltro realizzato da italiani) è sicuramente il nuovo standard degli "spara e fuggi", dove tutti i nuovi futuri giochi per amiga (Classic o NG) dovranno sicuramente confrontarsi.

Se avete ancora qualche dubbio sull'acquisto del gioco (ne dubito) ricordo che con T-zer0 si ha l'opportunità di portarsi a casa (con l'aggiunta di 10 dollari canadesi) un'altro ottimo (quanto difficile) gioco:

Capital Punishment

.

Voto: 9

## 1.77 The Best Of Gremlin - Raccolta giochi della Gremlin

THE BEST OF GREMLIN  
Copyright Gremlin Interactive Ltd  
Pubblicato da Islona Entertainment  
www.epicmarketing.ltd.net

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

THE BEST OF GREMLIN è una raccolta di giochi su CD (233 megabytes) pubblicata dalla ISLONA Classic contenente numerosi giochi rilasciati originalmente dalla mitica Gremlin.

Nonostante sul CD sia riportata la scritta 25 TOP GAMES, in realtà sono presenti la bellezza di ben

37 giochi  
!!!

La confezione è costituita dal solo contenitore CD e da un foglio pieghevole con elencati tutti i titoli dei giochi con una brevissima descrizione, è da notare che il CD è un CD-R e non un CD stampato, probabilmente la previsione per le vendite di questo CD non sono così numerose da giustificare una produzione in serie (crisi sul mercato Amiga ?).

Ecco brevemente come è strutturato il CD-ROM:

ADF&DMS: sono presenti tutti i titoli (esclusi quelli per CD<sup>3</sup><sup>2</sup>) sia in ←  
formato

DMS che ADF (per gli utilizzatori degli emulatori Amiga).

Demos: sono presenti le demo di alcuni giochi della Gremlin

Docs: manuali, cheat, recensioni, soluzioni etc. di numerosi titoli presenti sul CD (tutti in formato ASCII).

Gamez!: sono presenti 18 titoli già installati e pronti ad essere eseguiti su CD (tutti utilizzando le versioni non registrate di jst o di WHload)

Installers: sono presenti 17 installer per poter installare sul vostro HD le versioni dei giochi su floppy

retromusic: sono presenti brani musicali di giochi (numerosi sono della Gremlin) in formato MIDI, MOD e Sid.

Completano il CD vari programmi per installare i file DMS e ADF, emulatori Amiga per varie piattaforme, numerosi tools per degradare l'Amiga, incrementando la compatibilità dei giochi presenti sul CD.

L'idea di raccogliere ottimi titoli, anche se vecchi è decisamente azzeccata. Su questo CD sono presenti numerosi e ottimi giochi, la sola presenza

dell'introvabile e bellissimo Lital Devil (oltre 20 megabytes), gioco originalmente pubblicato solo per CD<sup>3</sup> potrebbe spingere ad acquistare ← questa collezione (peccato che mancano le tracce audio). L'unica assenza che si sente è la trilogia dei giochi di corsa LOTUS (probabilmente perché incompatibili con qualunque macchina AGA).

Sfortunatamente tutti i giochi presenti non sono stati fixati per essere compatibili con i processori più recenti, pertanto utilizzando CPU come il 68040/68060 è possibile che qualche titolo non funzioni (fortunatamente tra i giochi che continuano a girare sul 68060 c'è anche Lital Divil), per incrementare la compatibilità non resta che utilizzare i vari programmi degrader, rispolverare il vecchio A500 o farli girare su emulatore UAE, comunque tutti i possessori di A1200 dovrebbero avere sicuramente pochi problemi di incompatibilità.

Incredibile ma vero, vari giochi (non tutti) presenti sul CD sono versioni Cracked!!! (Piratati, per intenderci) autorizzate alla pubblicazione dalla Gremlin e Islona, che si giustificano dicendo che era l'unico modo per portare alcuni di questi giochi su CD, affermando comunque la loro totale contrarietà alla pirateria. Sinceramente, dopo aver speso vari bigliettoni da 10.000 non è piacevole lanciare un gioco con la scritta cracked by xxxxx.

Il giudizio di questa raccolta è abbastanza difficile, dipende sicuramente da quanti titoli riuscirete a far girare e nel caso siate possessori di macchine con 68040/68060, dovrete armarvi di molta pazienza nell'utilizzare i numerosi degrader presenti sul CD per eseguire i titoli più ostici.

Voto: 8

## 1.78 BVision PPC - Scheda video per A1200 con PPC

RECENSIONE GENTILMENTE CONCESSA DA AMIWORLD ON-LINE  
BVisionPPC

Dopo una lunga attesa, è finalmente arrivata.

PhaseV ha iniziato la vendita della BVisionPPC, sorella minore (si fa per dire) della CyberVisionPPC già disponibile da qualche tempo. Questa potente scheda grafica permette di abbattere anche l'ultima barriera che distingueva i possessori di Amiga 4000 dai possessori di Amiga 1200.

Già da tempo sono disponibili schede ed espansioni varie in grado di far raggiungere al piccolo A1200 la stessa potenza ed espandibilità del suo fratello maggiore.

Infatti, chi possiede un Amiga 1200 può "trasformarlo" in un vero e proprio Amiga 4000 aggiungendo, ad esempio, schede acceleratrici e slot di espansione supplementari.

Quello che mancava fino ad ora era però la possibilità di usare una delle schede grafiche disponibili per il 4000, considerando che ormai l'AGA si dimostra un pò (è un'eufemismo) limitato per un uso serio (e magari "giocosso"... ndPetty) del computer.

Ora, con la BVisionPPC, anche questa carenza è colmata, l'utente di Amiga 1200 non dovrà più accontentarsi delle prestazioni poco performanti del chipset

nativo, ma potrà utilizzare con profitto tutte quelle applicazioni che prescrivono un uso intensivo della grafica.

Il cuore della BVisionPPC è infatti il chip Permedia2 di 3D Labs che, secondo quello che riporta il manuale (un foglietto un pò scarno a dir la verità) permette di raggiungere prestazioni straordinarie in modo efficiente e veloce.

(Pur essendo stato uno dei chip più performanti ed utilizzati nel mondo Pc, ora dovrebbe essere soppiantato dal Permedia 3. Un dubbio è pronto sul nascere, agitandosi nella mia nebula organica che mi fluttua tra le tempie: vuoi vedere che Phase5 ha scelto il Permedia 2 per il prezzo in caduta libera? ndPetty).

#### CONFEZIONE E CONTENUTO

La confezione si presenta come una scatola di cartone molto spesso e di dimensioni particolarmente contenute, circa la metà delle dimensioni della scatola di una BlizzardPPC. All'interno troviamo il dischetto di installazione, il manuale, il cavo con il connettore per il monitor e la BVisionPPC avvolta in una busta antistatica, il tutto protetto da due fogli di materiale spugnoso. Una volta estratti tutti i "pezzi" dalla scatola possiamo procedere con l'installazione.

#### INSTALLAZIONE DELL'HARDWARE

Per l'installazione è ovviamente indispensabile, come si intuisce anche dal nome stesso della scheda, possedere una BlizzardPPC. La BVision si inserisce facilmente nel connettore apposito presente sulla Blizzard e deve essere fissata, senza forzare troppo, con le due viti in dotazione.

Nonostante il design della scheda permetta di utilizzarla anche su di un 1200 non tower, il manuale consiglia vivamente di montarla in un Tower sia per questioni di ventilazione, soprattutto a causa del 68040 montato sulla Blizzard, sia per questioni di alimentazione in quanto l'alimentatore standard del 1200 non è sufficiente a dare corrente alla scheda madre + BlizzardPPC + Bvision.

L'inserimento delle due schede nel Tower Micronik è un'operazione abbastanza complicata, a meno di estrarre completamente la scheda madre, in quanto lo spazio a disposizione per "smanovrare" è molto esiguo.

Comunque, dopo qualche sforzo le schede sono al loro posto.

Il manuale consiglia di collegare al connettore per l'alimentazione del floppy uno dei cavetti appositi che fuoriescono dall'alimentatore del tower, in modo da garantire una adeguata alimentazione della scheda. Nel tower Micronik questo connettore è già occupato da un cavetto che proviene dal pulsante di accensione e che dovrebbe portare i 5 volt in più necessari al funzionamento senza problemi della scheda.

L'ultima operazione da fare è collegare il cavo con il connettore per il monitor. Le possibilità sono due: o fissare alla meno peggio il connettore al cabinet, oppure procurarsi una mascherina di metallo (di quelle usate per i connettori VGA nei tower pc) da avvitare dall'esterno al connettore della BVision.

#### INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

Completata l'installazione dell'hardware non resta che passare al software. L'installazione avviene in modo automatico grazie all'Installer e non fa altro che installare e configurare il sistema CyberGraphX. Una volta finito e riavviato il computer dovremmo avere a disposizione i nuovi modi grafici semplicemente selezionandoli dallo "screenmode requester".

Se ciò non dovesse avvenire è perchè si sta utilizzando una scheda BlizzPPC con nelle Flash ROM una versione del software di sistema troppo vecchia. Non rimane altra scelta che aggiornare le flash rom con l'apposito software (presente su aminet o, se volete l'ultima versione, sul sito della PhaseV), seguendo le semplici istruzioni incluse nell'archivio. Va inoltre installato il picture.datatype v43, che offre un incremento di prestazioni notevole. Bisogna ricordarsi poi di disattivare tutti quei patch grafici, comprese alcune opzioni di MCP, ora inutili e fonte di incompatibilità. Per configurare i vari programmi ho usato sia il vecchio monitor 1084s, sia ModePro, una commodity che permette di "promuovere" tutti gli schermi che vengono aperti dai vari programmi in schermi dalla risoluzione che vogliamo.

#### CARATTERISTICHE TECNICHE

Le caratteristiche tecniche della scheda sono in tutto e per tutto simili a quelle della CyberVisionPPC:

- chip grafico Permedia 2 di 3Dlabs con motore 3D integrato capace di muovere fino ad 80 milioni di pixel 3D al secondo oppure fino ad un milione di poligoni al secondo
- 8Mbyte di memoria video
- RAMDAC a 230 Mhz (che permette un'accesso alla memoria video a velocità stratosferica)
- risoluzione massima  
1152x900 a 24 bit a 75Hz  
1600x1200 a 16 bit a 72Hz
- Accelerazione video integrata con predisposizione all'uso di "3D Shutter Glass"

Più che soffermarmi sui benchmark e test di velocità, dove la BVisionPPC avrebbe di che dire la sua, quello che mi interessa è riportarvi le mie impressioni nell'uso quotidiano della scheda. Per chi, come me, era abituato a lavorare su un Workbench a 640x512 interlacciato a 32 colori, poterlo ora aprire a 24 bit con un incredibile aumento di prestazioni è davvero una gioia. Le finestre, soprattutto quelle MUI, si aprono praticamente all'istante, lo scroll è veramente fluido ed in programmi come GoldED il testo schizza via in un baleno. Anche se in parte penalizzata dal 68040, la scheda permette di muovere le finestre in modo solido, grazie alle funzioni di MCP, praticamente in tempo reale. Navigare su internet con IBrowse è diventato tutto ad un tratto veramente piacevole, in quanto ci si accorge di come l'AGA, con la sua lentezza nel visualizzare le immagini e la grafica in generale, penalizzasse l'uso di questo, ed altri, browser. E che dire poi di DrawStudio, diventato finalmente utilizzabile nella sua piena potenza, senza più essere costretti ad usare basse risoluzioni con pochi colori per non dover aspettare una vita per ogni singola operazione. Anche Personal Paint, ultimamente relegato in un angolo dell'hard disk sempre a causa delle limitazioni dell'AGA, è risorto a nuova vita ed ora usarlo è un vero piacere.

Per non parlare poi di programmi di modellazione 3D come Cinema4D che traggono molto giovamento, anche se purtroppo non nel calcolo puro (ma questo non dipende dalla BVision) dell'incrementata velocità grafica.

E da ultimo non dimentichiamo i giochi: quelli di nuova generazione con supporto delle schede grafiche traggono notevoli benefici dalla BVision. Un esempio fra tutti è ADoomPPC: già su AGA era una scheggia, vi lascio immaginare a che velocità viaggia con la BVision...

#### COMMENTO

Il giudizio finale non può che essere largamente positivo. I possessori di Amiga 1200 e di una scheda PowerUP che vogliono utilizzare seriamente il loro computer si trovano davanti ad una scelta quasi obbligata. Coloro che invece usano l'Amiga "solo" per giocare possono scegliere se continuare a giocare con titoli come Great Giana Sister's oppure avere la possibilità di giocare titoli del calibro di Quake (e su AGA Quake non è Quake!).

(Comunque considerate che per i porting di giochi più moderni, il Permedia 2 non è sufficiente. Una soluzione alternativa, potrebbe essere Picasso IV con modulo 3DFX, attualmente in lavorazione. Aspetteremo di recensirlo per prendere una definitiva posizione in merito. ndPetty).

L'unica pecca è il manuale un pò scarno, anche se in realtà contiene tutte le informazioni necessarie per l'installazione e l'uso, ed il fatto che, a differenza della CVisionPPC, non è presente il dischetto con l'aggiornamento delle Flash Rom che va quindi recuperato dal sito di PhaseV.

Inoltre l'accoppiata BlizzardPPC+BVisionPPC sembra avere qualche problema di funzionamento su alcune revisioni della motherboard e con kickstart 3.0. Infatti sulla motherboard su cui è stata fatta la prova (rev. 1.d.1 KickStat 3.0) si verificavano frequenti blocchi di sistema utilizzando contemporaneamente BVision e PPC. Dopo aver cambiato la motherboard con una più recente (rev. 2.b KickStart 3.1) i problemi sono del tutto spariti.

Auguro una buona "bvisione" a tutti.

Configurazione della Prova

Amiga 1200 in Tower Micronik

BlizzardPPC 603e+ con 68040 a 25mhz con 32Mb di RAM

BVisionPPC

HD Samsung 4,3 Gb

CD FUNAI ATAPI 8x

Monitor Trust Precision Viewer 17''

Recensione by Stefano Guidetti

Impaginazione by Joseph Lombardo

Ringraziamo Mr Sinan Gürkan per averci concesso la foto.  
[www.geocities.com/Vienna/6344/](http://www.geocities.com/Vienna/6344/)

Contact:

paulpetty@iname.com

## 1.79 CyberVision PPC - Scheda video per A3000 & A4000 con PPC

RECENSIONE GENTILMENTE CONCESSA DA AMIWORLD ON-LINE  
CyberVision PPC

Il Permedia 2 per Amiga 3000/4000

È finalmente disponibile la scheda video da inserire nello slot della PowerUp! È così possibile portare a termine l'upgrade del nostro computer che, dopo l'avvento dei processori RISC di Motorola, verrà dotato di una scheda video con prestazioni simili alle più recenti schede per IBM compatibili. Veniamo adesso ad elencare le caratteristiche di questo prodotto che si preannunciano molto

interessanti.

#### La confezione

La confezione è lontana dai vecchi standard di Phase 5: la scatola non è più nera ma è in semplice cartone riciclato, priva di scritte e riporta solamente un adesivo con il numero di serie della scheda e il logo della casa produttrice. Una volta aperta, scopriamo subito il manuale (sempre in due lingue: tedesco e inglese) semplice ma corretto, i due dischetti di installazione (uno contiene la versione 41r70a del CyberGFX 3 e l'altro il software per l'aggiornamento della Flash ROM della scheda PowerPC), un cavo piatto per connettere la scheda video con la porta VGA standard posta nel retro del computer e ovviamente la scheda col Permedia 2 della 3D Labs.

#### Caratteristiche principali e installazione

Pulita e priva di correzioni, la scheda è un piccolo capolavoro di ingegneria elettronica: dimensioni compatte (è poco più alta del lettore di CD-Rom!), componenti estremamente ordinati, materiali di qualità. Sulla scheda sono presenti due chip custom (probabilmente gestori del bus proprietario...), il processore grafico 2D/3D Permedia 2 (costruito dalla statunitense Texas Instruments) e le SGRAM (memorie video a 10 ns!) che contribuiscono all'enorme velocità operativa.

Il RAM DAC di 230 Mhz fa in modo che il Permedia 2 acceda alla video RAM ad una velocità elevatissima; questo si traduce in pratica nella possibilità di aprire schermi in alta risoluzione con frequenze di refresh abbastanza alte (nelle prove ho aperto senza alcun problema uno schermo 800 x 600 a 24 bit con 64,9 Khz di scansione orizzontale e ben 100 Hz di scansione verticale!), che richiedono comunque la presenza di un buon monitor (no..no.. non lo puoi usare sul 1084 S!).

Sulla scheda video in prova manca il secondo connettore previsto per l'inserimento nell'A4000 Tower, che verrà aggiunto nelle future revisioni della scheda (comunque un addendum al manuale spiega come effettuare una modifica al castello dei drive dell'A4000 T per utilizzare lo stesso questa revisione).

Prima di aprire il computer, occorre aggiornare le Flash ROM della CyberStormPPC (occhio a non fare danni!) e installare l'ultima revisione di CyberGFX 3 con il relativo driver di gestione.

L'installazione hardware è veramente semplice. Una volta individuato l'unico connettore presente sulla scheda PowerUp (quello in linea con i moduli SIMM), basterà agire con decisione sul lato della CyberVisionPPC per ottenere un aggancio sicuro. Poi, inserita la mascherina posteriore a coprire uno slot Zorro libero, occorrerà connettere le due estremità del cavo piatto in dotazione per collegare la scheda alla porta VGA (accanto c'è pure una porta in standard VESA per occhiali 3D, tipo gli I-Glasses).

Richiuso il computer (ormai stracolmo di cavi e piattine varie...) utilizzando un monitor multiscan connesso all'uscita RGB di AMIGA o alla vecchia scheda video, si passerà alla modifica dei modi video impostandoli sulla nuova scheda (al successivo riavvio si potrà collegare il monitor alla porta VGA della CyberVisionPPC).

#### La prova "su strada"

Già dalla schermata del Workbench si possono notare le migliorie apportate dal nuovo processore grafico:

- I cassetti si ridisegnano ad una velocità impressionante;

- il ridimensionamento pieno delle finestre (funzione fornita da MCP) è ulteriormente migliorato;
- gli slider di DOpus e quelli di CyberWindow permettono uno scrolling con una fluidità senza precedenti;
- il Workbench a 24 bit è un vero missile!

Dalle prove effettuate con programmi di benchmark emerge la netta superiorità rispetto alla CyberVision 64/3D con scarti di circa il 25-30% (oltre al notevole impatto visivo). Le CyberGL del ViRGE funzionano con maggiore fluidità (i test dimostrano un leggero incremento dovuto al miglior accesso alla video ram da parte del PERMEDIA 2, anche se risultati migliori si potrebbero ottenere con driver ottimizzati...), l'utilizzo dei principali programmi di grafica a 24 bit (Phogenics 2, Art Effect 1.5, PhotoAlbum, ImageFX 3.2) è un vero piacere, anche PersonalPaint 7.1 e il vecchio ma solido ADPro sembrano aver trovato nuove potenzialità (merito anche dello 060 del computer su cui è stata effettuata la prova).

I giochi che la sfruttano sono pochi, ma i risultati sono stati semplicemente straordinari! Gloom Deluxe gira a velocità elevata in una finestra del WB a 1024 x 768 a 16 bit (non rallenta molto nemmeno aumentando le dimensioni nei limiti del gioco), ma la vera meraviglia è ADoomPPC che anche a 800 x 600 a 8 bit è talmente veloce da risultare a volte ingiocabile (se volete andare "fuori di testa" provatelo in uno schermo a 640 x 480 sempre a 8 bit !!!).

Le prove hanno sempre dimostrato una compatibilità col sistema operativo ai massimi livelli; tutto il software che permette una regolazione dello schermo dalle preferenze del WB non ha mai deluso le aspettative, ma il miglior programma che ne ha tratto beneficio è stato senza alcun dubbio Fusion 3.1, ultima release del noto emulatore Macintosh per la nostra piattaforma.

Seguendo il consiglio dell'autore ho inserito il nuovo driver cgx3DirectXL (mantenendo i valori di Memory Mapping e KickStart Remap su Normal) e, dopo aver montato come di consueto la partizione del Mac, ho avviato l'emulazione con risultati straordinari! La CyberVisionPPC ha dato vita al primo ed unico Mac col PERMEDIA 2 e se aggiungiamo il fatto che il 68060 a 50 Mhz viene visto dal Mac OS come un 68040 a ben 197 Mhz (si avete letto proprio bene !!!) l'esito è facilmente intuibile.

Lavorare con mostri sacri della grafica come Adobe PhotoShop o il suo fratello minore PhotoDeluxe è un vero piacere. La scrivania del Mac a milioni di colori è impeccabile (più veloce che a migliaia di colori utilizzando la CyberVision64/3D e il driver cgxDirectXL di Fusion 3.0), Netscape Navigator o il suo antagonista Microsoft Internet Explorer 4.0 ci fanno visionare le pagine HTML molto più velocemente di IBrowse o di Voyager aperti su schermi PicassoII a 8 bit, i filmati in formato AVI e MOV (anche con compressione Indeo) sono perfetti anche raddoppiandone le dimensioni, perfino Adobe Premiere 4.0 sembra rinvigorito, salvo il limite di rendering dello 060 ovviamente (ma quando esce Fusion per PowerPC ?!). Un piacere immenso l'ho provato nei test grafici delle Norton Utilities (prova che ho effettuato anche su un Pentium II a 300 Mhz con scheda video ATI expert 4 Mb su AGP); il Mac emulato raggiunge le prestazioni video di un vero Power Mac (a volte ha surclassato il Power Mac 7100/66 AV !!!) con notevole miglioramento nello sfruttamento di QuickDraw GX (anche se con valori modesti). Scrollare una TIFF di PhotoShop, mentre scorre un filmato QuickTime e visionare un documento QuickTime VR (multitasking concesso solo col Mac OS 8.0) sono azioni che non producono particolare rallentamento visibile (il QuickTime VR raggiunge velocità superiori al Quadra 950 vero e proprio !!!) pur emulando la scheda video standard dei Mac. Se poi a questo aggiungiamo la perfetta gestione del controller Ultra Wide SCSI della PowerUp (programmi come Toast 3.5 utilizzano perfettamente eventuali CD-R portando correttamente a termine la masterizzazione, oppure basti pensare che il mio scanner EPSON GT-5500 viene pilotato correttamente dal driver TWAIN di Adobe PhotoDeluxe 1.0 almeno come con

lo ScanQuix 3.0 sotto Amiga).

### Conclusioni

È molto difficile toccare il limite grafico della scheda (si finiscono prima gli occhi su un monitor da 15" ad usare modi video di 1280 x 1024 piuttosto che notare particolari rallentamenti), le sue prestazioni sono in linea con le aspettative. Prove effettuate anche su personal computer IBM compatibili (ho testato personalmente una ATI Expert AGP con 4 Mb di SGRAM) dimostrano la superiorità nel redraw e nel 2D generico (anche la Matrox Mystique PCI con 2 Mb di video RAM soccombe in molti dei test grafici delle Norton Utilities...) con prestazioni di poco superiori alla scheda video ATI Expert e in linea con la super blasonata Matrox Millennium II (il PERMEDIA 2 talvolta perde appena 5-10% rispetto al chip MGA con ben 250 Mhz di RAM DAC...). Non è stato possibile testare il lato 3D della scheda dato che mancano le librerie in grado di sfruttare la gestione grafica tridimensionale del PERMEDIA 2 ma le già esistenti CyberGL dimostrano di guadagnare qualcosa durante la rotazione degli oggetti (lwshowPPC non è certo ottimizzato per la nuova scheda di Phase 5).

Adesso un A4000 con la scheda PowerPC 604e a 233 Mhz e il Motorola 68060 a 50 Mhz potrà essere completato con una scheda video di ottimo livello. Siamo in presenza di un prodotto notevole, in grado di aumentare le prestazioni di un sistema operativo già di per se molto efficiente ed immediato; utilizzare il Permedia 2 anche senza il supporto 3D dà subito una sensazione di maggiore fluidità in tutte le operazioni comuni, come aprire una finestra del WB, usare Directory Opus, lanciare un qualsiasi programma grafico e non, ed è proprio tutto questo che alla fine conta molto di più di un semplice test comparativo.

### CyberVision PPC

#### Configurazione della prova:

- Amiga 4000 Desktop ROM 3.1 con 2 MB di Chip RAM e 16 MB di Fast RAM
- Scheda PowerPC 604e a 233 Mhz e 68060 a 50Mhz con 128 Mb di Fast RAM
- Hdd IBM DAQA-2100 2 Gb EIDE
- 2 Hdd IBM DCAS-4550 4.3 Gb Ultra Wide SCSI (7200 giri)
- Lettore CD-Rom Sony CDU-415 SCSI-II
- Drive CD-R / CD-RW Yamaha CRW-4260t SCSI-II
- Iomega JAZ 1 Gb Fast SCSI-II
- Iomega ZIP 100 Mb SCSI
- Scanner EPSON GT-5500 SCSI-II
- Stampante EPSON Stylus Color 600
- Scheda audio TOCCATA 16 Zorro II
- CyberVision 64/3D con Scandoubler interno
- Hdd Maxtor Diamond 3208 EIDE da 3.2 Gb per Mac OS
- CyberVision PPC (ovviamente!)
- Condizionatore PINGUINO della DeLonghi per raffreddare il tutto...

Voto globale:90%

Lirio Maggio

Contact:

paulpetty@iname.com

## 1.80 Amiga Writer

RECENSIONE GENTILMENTE CONCESSA DA AMIWORLD ON-LINE  
Amiga Writer

La scena dei Wordprocessor su Amiga è stata animata per un certo tempo dal duello tra FinalWriter e WordWorth: mentre il primo non viene più aggiornato da un certo tempo, il secondo è uscito solo la primavera scorsa con la versione 7; ora arriva Amiga Writer, che cerca di imporsi come nuovo e potente Wordprocessor. Vediamolo alla prova.

La dotazione

Amiga Writer viene fornito su CD-ROM e l'installazione su HardDisk richiede poco meno di 5 MB liberi; la versione attualmente fornita è la 1.2, ma la Haage & Partner continua ovviamente ad aggiornarlo spesso.

L'installazione

Tramite il conosciutissimo Installer si procede all'installazione del programma su Harddisk, senza nessun problema. Il solito request chiede il percorso dove si vuole sistemare il programma e poi tutto procede automaticamente; come ormai d'abitudine, viene aggiunto un assign nella user-startup per permettere il corretto funzionamento.

L'Installer inserisce nel cassetto WBstartup lo StormScreen Manager, che viene così avviato al boot del computer. Tale utility permette ad Amiga Writer di aprirsi uno schermo proprio; senza questo tool, infatti, il programma può solo essere aperto su Workbench. Personalmente avrei preferito che tale opzione fosse disponibile dalle preferenze interne, anche per evitare di inserire sempre nuove utility.

Il manuale

Il manuale, come ormai consueto, è in formato AmigaGuide e chiaramente solo in Inglese e Tedesco; speriamo che la Haage & Partner pensi anche a noi poveri Italiani. La documentazione è un po' scarna: il file è di soli 107 Kb, e spesso gli argomenti non vengono approfonditi molto, trascurando in questo modo la spiegazione nei dettagli di varie opzioni. Bisogna però tenere conto del fatto che Amiga Writer è molto facile da usare anche grazie alla localizzazione in italiano; così, dopo aver appreso alcune cose basilari, il resto viene da solo. Sarebbe comunque gradito che nelle future versioni questo manuale fosse ampliato.

Il programma all'opera

Dopo averlo lanciato, Amiga Writer apre uno schermo proprio su cui vengono disposte due finestre: la prima contiene vari strumenti, mentre la seconda è la vera e propria finestra di edit. Possiamo subito notare come nella finestra di edit alcuni particolari fanno ricordare il look di Word per Windows (aaargh).

---

L'interfaccia risulta un po' rozza graficamente; si spera che in futuro il suo aspetto venga reso più personalizzabile, come ad esempio accade in ArtEffect. Inoltre, la toolbar non può essere modificata, come è ormai consueto invece in tutti i prodotti di questo genere; comunque, vi troviamo i comandi di uso più frequente, quali taglia, copia, incolla, salva documento, stampa, percentuale Zoom, grandezza carattere e tipo di carattere, oltre naturalmente ai comandi per il grassetto, l'italico, il sottolineato, apice e pedice e tipo di allineamento.

Veniamo però alla parte più interessante: Amiga Writer gestisce il testo inserendolo in un box che può essere ridimensionato e spostato a piacere sul foglio; è poi possibile creare altri box e concatenarli in modo tale che il testo fluisca da uno all'altro. Ogni box rimane comunque indipendente per quanto riguarda la formattazione del testo al suo interno. La gestione delle immagini avviene in due modi diversi: con il primo vengono inserite nella posizione attuale del cursore e possono essere spostate e trattate come se fossero del normale testo, potendole perciò tagliare ed incollare in un altro punto senza alcun problema; con il secondo metodo, le immagini vengono inserite dentro a dei box, come quelli testuali, e possono essere disposte a piacere sul foglio, potendone anche variare la grandezza.

A questo punto occorre notare come Amiga Writer gestisce i vari box presenti: i vari elementi possono essere ridimensionati e spostati per il foglio liberamente ed è possibile disporli in primo o secondo piano gli uni rispetto agli altri. Ecco così la possibilità di scrivere su un'immagine in sfondo, oppure, spostando un box-immagine o un box-testo in primo piano e muovendolo su un altro box-testo, ecco che le parole contenute in quest'ultimo si dispongono ai bordi del box in primo piano (infatti, mentre è possibile scrivere su un'immagine, non si può scrivere su dell'altro testo). Con questo semplice sistema è possibile creare facilmente un testo a colonne multiple con in mezzo immagini varie senza alcun problema e con una facilità impressionante.

Numerose altre funzioni sono raggiungibili da menù: abbiamo così la possibilità di esportare o importare il testo in standard ASCII ed RTF, inserire note con spiegazioni a fondo pagina, ricercare e sostituire parole e controllare l'ortografia (in inglese e tedesco). Un altro menù ci permette di creare formati personalizzati per i caratteri, i paragrafi, i capitoli, i documenti ed i box di testo; possiamo in questo modo impostare il formato per il carattere ed il tipo di impaginazione da usare per un certo tipo di lettera: una volta salvato il documento, i vari formati potranno poi essere importati da questo con un'opzione apposita, anche se sarebbe stata gradita la possibilità di salvarli. È possibile richiamare delle finestre contenenti una lista dei vari formati disponibili per poterli selezionare in qualsiasi istante.

Eccoci ora alla prova più interessante per quanto riguarda questo tipo di programmi: la stampa. Anche sotto questo aspetto Amiga Writer si dimostra di ottima fattura; la velocità di stampa è altissima, ed è unita ad un'ottima qualità. Le immagini non sono certo il massimo e i colori non eccellono (forse anche a causa del driver per la mia stampante Epson Stylus Color 500), ma per fortuna, come al solito, questi problemi vengono risolti con Turboprint. Amiga Writer infatti è il primo wordprocessor a supportare direttamente il programma della Irseesoft; infatti, se Turboprint è residente, Amiga Writer userà i suoi drivers di stampa, sfruttandone quindi le capacità: si ottiene così una qualità grafica ottimale.

## Conclusioni

Devo ammettere che sono stato positivamente colpito da Amiga Writer; la sua incredibile facilità d'uso permette di ottenere subito risultati eccelsi senza nemmeno aver letto il manuale. Ottima è la possibilità di poter spostare i vari

box gli uni davanti agli altri senza troppi problemi; questa caratteristica, unita alla possibilità di concatenare i vari box-testo, era fino ad ora prerogativa dei programmi tipo PageStream. A favore anche il supporto diretto di TurboPrint all'interno del programma, e finalmente anche la possibilità di poter scegliere diversi percorsi per i fonts.

Passiamo ora alle note dolenti. La configurabilità è scarsa: non è possibile personalizzare la toolbar, né quella della finestra di edit, né quella generale. Il design grafico dei vari gadget è un po' spartano. La visualizzazione del testo non è del tutto ottimale: spesso sembrano esserci spazi tra le lettere anche quando non ci sono. Manca un'interfaccia Arexx, e sarebbe stata gradita una voce di menù che permettesse di selezionare la finestra di edit desiderata. Tra le funzioni mancanti, quella per creare delle tabelle e per separare i vari box-text; mancano anche strumenti per il disegno che, pur non essendo essenziali in questo genere di programma, sono ormai entrati a farne parte integrante. In definitiva penso che Amiga Writer sia sulla buona strada per sfidare Wordworth; attualmente alcune mancanze di gioventù ed alcuni bug permettono al veterano di detenere ancora il titolo, ma il nuovo concorrente ha delle armi molto affilate.

Configurazione della prova

Amiga 4000, CyberStorm MK III 68060 50Mhz, 48Mb Ram, CyberVision 64/3D, CyberGraphX 3, HD 1.7 Gb, CD-Rom 32X

Si ringrazia la NonSoloSoft per aver fornito la copia per la prova  
Lovera Marco (lovera@obiwan.it)

Contact:  
paulpetty@iname.com

## 1.81 Extreme 1.1

RECENSIONE GENTILMENTE CONCESSA DA AMIWORLD ON-LINE  
Extreme 1.1

Nati qualche anno fa con l'unico scopo di realizzare intro e demo grafici, i Darkage, con un inaspettato cambio di "direzione", hanno recentemente deciso di ampliare la propria "linea produttiva", operando uno sconfinamento nel campo dei prodotti commerciali: primi timidi frutti di questa pacifica "invasione" sono due programmi dedicati all'intrattenimento puro (Alive e Tales of the Heaven, entrambi ancora in lavorazione) e questo Extreme, un intuitivo generatore di effetti speciali in tempo reale, indirizzato principalmente a studi grafici e operatori video.

Funzionalità

Pensato per essere utilizzato con la massima semplicità, il pacchetto mette a nostra disposizione otto differenti effetti precalcolati: il primo, Tunnel, genera una galleria cilindrica texturizzata; il secondo, Wave, produce un

''risucchio'' circolare dell'immagine verso il centro dello schermo; Light, il terzo, crea dei raggi luminosi la cui colorazione cambia in funzione della tessitura scelta; il quarto, Atmosphere, ruota l'immagine seguendo un percorso ciclico; il quinto, Sphere, è simile al precedente, ma aggiunge un elemento sferico al centro dello schermo; il sesto, Floor, come indica il nome stesso, visualizza un ''piano'' con soffitti e pavimenti texturati; Water, il settimo, crea una specie di ''effetto pioggia'' generando delle piccole pozzanghere sullo schermo, e l'ultimo, Rotazoom, ruota e ingrandisce l'immagine provocandone, contemporaneamente, un ''allungamento'' sugli assi.

La visualizzazione degli effetti può anche essere modificata richiamando il pannello delle opzioni: cambiando i valori numerici preimpostati, è possibile scegliere il punto in cui posizionare le coordinate del centro, selezionare il rapporto tra movimenti e fotogrammi, aumentare o diminuire a piacimento il campo visivo, definire il numero delle gocce dell'effetto Acqua, bloccare la telecamera su un punto preciso o ''costringerla'' a seguire un percorso predefinito (circolare o ondeggiante), sostituire i colori delle immagini, e caricare palette e tessiture personalizzate.

Altre opzioni secondarie riguardano l'abilitazione del multitasking durante la visualizzazione degli effetti (sconsigliato, specialmente in presenza di processori non particolarmente performanti), l'aggiunta dell'interallacciamento sulle tessiture e la possibilità di usufruire dello starter per l'esecuzione dell'effetto.

## Impressioni

Innovativo e originale sotto parecchi aspetti, Extreme non rappresenta però una novità assoluta: l'idea stessa e l'approccio utilizzato ricordano fortemente un vecchio prodotto del 1994, Videotracker, le cui funzionalità (ma non le finalità, beninteso: VT è, sostanzialmente, un demo-maker) presentano infatti molti punti in comune col pacchetto della Epic Marketing.

In una teorica comparazione diretta, Extreme riuscirebbe a spuntarla solo sul piano della spettacolarità pura e della maggiore flessibilità: l'anziano programma di Peter van Campen aveva anche la capacità di sincronizzare le proprie ''creazioni'' con moduli e campioni musicali (il supporto sonoro è completamente assente in Extreme, ma riteniamo sia una ''mancanza'' voluta), possedeva un numero più elevato di effetti, offriva una discreta modularità (il numero delle routine grafiche poteva essere ampliato a piacimento) e permetteva l'inserimento di piccole animazioni nei propri lavori.

Oltretutto, Extreme non fornisce all'operatore la (utile) possibilità di creare -e salvare- progetti (Videotracker sì): gli effetti, quindi, devono essere per forza lanciati uno alla volta, e l'unico modo per mostrarli in sequenza consiste nel munirsi di videoregistratore e riversarli su nastro.

## Conclusioni

Nonostante le forti limitazioni riscontrate, imputabili soprattutto alla giovane età del programma, Extreme si è rivelato un prodotto valido ed interessante; gli effetti, evocativi e di notevole impatto, svolgono egregiamente la loro funzione, e la semplicità dell'interfaccia grafica (un po' spartana a dir la verità) rende l'utilizzo del pacchetto facilmente comprensibile.

È comunque consigliabile utilizzarlo assieme ad altri programmi (X-DVE, ScalaMM...), ed in congiunzione con genlock o altre apparecchiature video.

Da sottolineare, infine, l'estrema pulizia del codice sorgente: durante le nostre prove, Extreme non ha mai generato blocchi di sistema.

---

Configurazione minima: 68020@14Mhz - 2 Mb Fast Ram  
Configurazione consigliata: 68030@40/50 Mhz - 4/8 Mb Fast Ram  
Configurazione ottimale: 68060@50/66 Mhz - 8 Mb Fast Ram EDO

Completezza: 73%  
Facilità d'uso: 98%  
Utilità: 87%  
Globale: 84%

Max1200

Contact:  
For this article: edimatt@tin.it  
General info: paulpetty@iname.com

## 1.82 SIXTH SENSE INVESTIGATION

### SIXTH SENSE INVESTIGATION

Prodotto da CineTech  
Pubblicato da Islona Entertainment  
Distribuito da EPIC Marketing

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Caratteristiche Tecniche

Informazioni Generali  
direttamente dagli autori

E' passato circa un anno dalla pubblicazione dell'ultima avventura grafica per Amiga:

The Big Red Adventure  
, ora grazie ai programmatori italiani della CineTECH e alla EPIC è finalmente disponibile una nuova avventura grafica. Dopo le pubblicazioni delle versioni tedesche e inglesi su floppy e CD finalmente, quando ormai le mie speranze erano diventate esili, è stata rilasciata la versione italiana su floppy disk (grazie alla A.T.O.) di questa interessante avventura.

La confezione di cartone contiene 10 floppy disk contenenti il gioco in italiano e un piccolo taccuino dove sono riportate le istruzioni del gioco in inglese e in tedesco (hargh!), sono presenti per ogni lingua circa 24 pagine, 13 per le istruzioni e le restanti per prendere gli appunti (come ogni bravo investigatore), il taccuino è abbastanza piccolo e anche le istruzioni sono

scritte utilizzando un font molto piccolo, tutto sommato avrei preferito un manuale tradizionale o un taccuino decisamente più grande.

Il gioco richiede per funzionare il chipset AGA, non supporta nessuna scheda grafica, per le versioni su CD (solo in inglese o tedesco) sono richiesti 4 megabytes di ram.

Una volta installato il gioco sul nostro hard disk, verranno occupati ben 17 megabytes. Nel cassetto del gioco sono presenti 2 icone: QuickStart per iniziare subito il gioco e SixthSense mostra l'introduzione al gioco.

Nel gioco impersonate un investigatore che insieme al suo amico Benjamin, dotato di capacità psichiche dovranno risolvere i vari bizzarri problemi che si presenteranno.

La struttura del gioco ricorda quelli della Lucas Art, pertanto la struttura di controllo dei personaggi non presenta nessun problema.

Tutto il gioco è basato su battute e situazioni umoristiche e bizzarre, la grafica a 256 colori è ben realizzata (anche se non raggiunge alti livelli qualitativi) e molto particolare, ricorda lo stile grafico dell'avventura della Lucas SAM & MAX (mai pubblicata su Amiga).

Le musicchette e gli effetti speciali sono buoni, così come la giocabilità, la difficoltà è abbastanza elevata, gli autori dichiarano che se si è in possesso della soluzione completa, ci vogliono circa 10 ore per risolvere il gioco !!!!!

Particolari problemi durante il gioco non ne ho riscontrati, tranne qualche sporadica parola non tradotta in italiano.

E' leggermente fastidioso il caricamento quando si passa da una locazione ad un'altra (appare sullo schermo la scritta loading), con un buon utilizzo della memoria aggiuntiva, le varie scene si potevano caricare una sola volta.

Peccato per il mancato utilizzo delle schede grafiche, limitando l'utilizzo del gioco ai soli possessori di macchine AGA.

In conclusione c'è poco da dire, il gioco è bello, ben realizzato, in italiano (tranne il manuale), le alternative non ci sono (almeno che non giochiate a qualche vecchia avventura).

Consigliato senza dubbi a tutti gli avventurieri Amighisti.

Voto: 8+

## 1.83 Caratteristiche Tecniche di Sixth Sense Investigation

Caratteristiche del gioco:

- \* completo supporto della lingua italiana
- \* Grafica con qualità cartone animato
- \* 3 mondi con 32 locazioni
- \* numerose sequenze animate arricchiscono il gioco
- \* Interessanti e complessi enigmi
- \* funziona al 100% sun A1200 base e su CD32

- \* caricamento e salvataggio multiplo
- \* 256 colori, 50 fotogrammi al secondo
- \* velocissima e comoda interfaccia utente
- \* stile di gioco simile a quelli LucasArt
- \* 20 tracce musicali, effetti sonori
- \* animazioni di sfondo a frequenza variabile (da 1 a 50 fps)
- \* ricerca automatica e precisa del percorso
- \* risposta praticamente immediata del mouse
- \* numerosi background a livelli di profondità
- \* gestione di dialoghi complessi con interazioni reciproche

## 1.84 Informazioni generali di Sixth Sense Investigation

Published by Islona Entertainment  
Distributed by Epic Marketing

Tel: 0 1793 432176  
Fax: 0 1793 484097

"Sixth Sense Investigations"

=====

Product informations

### 1. Short game presentation

-----

"Sixth sense investigations" is a new large adventure for the Amiga range of computers , in the classic LucasArts style.

The base storyboard tells of a quite crazy, but very calm, sensitive young guy who has the paranormal feature of being able to communicate with the spirit of a sarcastic dead man.

A friend, who defines himself as a detective, profits of him by using his skills to solve the most bizarre problems of the rich people ... naturally only if well paid.

The poor control that the detective has over the sensitive guy, and that this one has over the spirit, generates many crazy, funny situations which don't help them making many money from their particoular activity ...

### 2. Game specs and features

-----

Game title : "Sixth sense investigations"

Game type : Graphic adventure (LucasArts style).

Game style : Comedy; humor, gags, crazy situations and very funny dialogues are the base of the game.

Time collocation : Modern-age ambientation (divised in 3 dimensions)

Requirements : Amiga AGA, 2MB, 68020

Game graphic style : Hand drawn and cartoon-like.

Game structure and size : The whole game counts 29 locations, 22 music tracks and various sound effects, 28 characters to interact with, 340 objects, 279 animations (non including the main characters ones !), 24 dialogues, Over 3200 Samples and really many many enigmas.

The lenght and difficulty level have been set to high values, especially the difficulty as we would like the people to play a lot this game, not just buy it and complete it in 4 days. About the lenght, we're proud to say that we need about 8 hours to complete it : off course with full solution :). We guess a player with solution in his hands should need about 10 hours.

Particoular features :

We've put lots of effort in implementing a confortable GUI, to allow players playing intuitively, and MOST important, FAST : we didn't like that the majority of adventures forced the player to long waiting while the hero was walking around, or because he didn't find his way through the room, or because he didn't understood where the player wanted him to go, or because of the very slow mouse reply, that force playwer to wait eafter each click almost a second before the words appeard on the status bar. In Sixth Sense everything goes quickly and smoothly, especially mosue handling, for players to have maximum comfort. Clicking right mouse button on objects performs automatically the most obvious action, so the player often can spare to move the pointer to the parser and back to the object just to examine it. Saving goes fast and unlimited savegames are allowed, for most "defensive" style of playing ("let's go sure, let's save now" is a motto of lots of players).

Details of non-important objects have also covered considerable importance : there are douzens of objects in the game that have no real use (ie : aren't needed to complete the game), but have been implemented with lots of detail, and the player can do often more actions on every single of them. An example is the DNA-test-tube in the laboratory : try giving it to doc, and he'll tell you a strange theory about playboy girls ;-)

But the point where most effort has been put is the logic structure : we've lots and lots of enigmas, but they mustn't be solved seqeuntially : most of time the player has 3-4 enigmas to be solved at the same time, before going definitely in another part of the game. Often he can walk 7-8 locations without being blocked. Other than these "parallel enigmas", many "crossed enigmas" have been put : to solve one of them U must solve two subenigmas, in the sequence you prefer, then you come to a middle point, then you can sovlve another two subenigmas in the sequence you prefer. Combining crossed and parallel enigma structures, and merging the players ideas spreading them on the three worlds (each one with its own way-of-thinking), gives as result a considerable freedom, reduces the moment where the player feels "blocked" ("I really can find no way outta here, let's look in solutions ...", that's a sentence noone should ever say playing a good balanced adventure) and helps discovering new details at each playing-session.

### 3. Introduction to the game's storyboard and structure

-----

After the introduction (that shows one of the numerous failed attempts to make money through investigations), our heroes will suddenly fall in deep troubles

---

while trying to solve a case based on strange explosions and robots appearing in a cheese store.

From this event on, the situation gets worse and worse; Ben is kidnapped by unknown entities, awakes in a jail and will discover that he's now in a parallel robotic dimension. Frank will try to understand what happens, and, with help of a friend scientist, will manage to accomplish an interdimensional jump, trying to appear in the robotic dimension to save Ben.

As we all may expect, something goes wrong, and Frank appears in a forest, which really doesn't look as belonging to a robotic dimension !

As a matter of fact Frank is now lost in the Toon dimension, populated by lots of unemployed animals.

From now on the whole game develops on the three worlds at the same time : the player will control both Frank and Ben alternatively, and the scene will often swap between the three dimensions, as also many enigmas need interaction between the three to be successfully solved.

A depressed lover robot, a thief pig, an hysterical rich woman will be some of our heroes important meetings in the three dimensions.

This pretty complex situation makes the game interesting, filled with unexpected events and pretty hard to be solved.

Naturally all this dramatic sequence of events is presented to the player in a comedy form, with a global atmosphere of humor and crazy logic.

The three dimensions are :

- Earth dimension : normal city environment, featuring DOTT like gfx, very bent lines, smooth colors and nonproportional perspective. Merry music.

- Robotic dimension : high tech environment, filled with robots, no wood and no humans here; high pollution and disorder.

Hand-drawn gfx, but with dark, metallic colors, much less smooth&sweet approach than in the other two worlds.

The robotic dimension has been conquered by the mysterious Emperor Paltrytine who is bored because in mastering robots he finds no

excitement. He has decided to construct a large access to parallel worlds with the aim of having

fun for some years with new types of wars (this is his only hobby). The big obstacle to this funny

project is the low level of resources in his dimension, so he's able to create only little

interdimensional tunnels. Paltrytine is now sending small groups of robots through these tunnels

with the aim of stealing the raw material necessary to conquer the universe!

Of course, lucky as we are, Earth is one of the first dimensions that were chosen to be conquered by the great Emperor ...

Other than trying to come back to Earth, our heroes should also do something against Paltrytine!

- Toon dimension : very simple cartoon gfx (simpler as Earth world), similar to Warner-Bros cartoons. Perspective is more normal than earth one, but lines are very rounded, and surfaces are more uniform (like cartoons).

Peaceful small town environment; strong unemployment; only animals live here (ie : the characters are animals).

Frank will arrive on the Toons dimension and, to be more precise, in the Toons galaxy, on the Toons planet of the Toons sun system.

The planet is very little (50 km diameter) but the gravity of the place is

---

equal to the terrestrial one.

This is the craziest dimension, logic is a premium, and the player will have to fight to make his way through the tough enigmas we've prepared. As a matter of fact this is the last (chronologically) accessed dimension, and features situations where 4-5 enigmas have been encapsulated and crossed together, allowing the player to solve them in a free sequence.

#### 4. Vega introduction

-----

"Sixth sense investigations" has been developed using Vega, our attempt to reply to the lack of adventure-games for Amiga.

Vega is an adventures conversion/development system that could allow us to convert many PC adventures out in the market today (Day of the Tentacle, Hand of Fate, and so on) in a short time and with good technical results (see below). Naturally also the creation of many quality new games is made much easier by Vega.

The Vega graphic adventures developing system is composed by many independent editors and compilers (which generate various kinds of datafiles) and by a unique player that generates the adventures from the informations in the datafiles.

It's very important to notice that Vega has not just being used to develop the game, but it has been completely programmed by us.

By its structure and nature, Vega is, at least ATM, an internal-usage package (here I mean that we'll use it to create graphic adventures, but, ATM, we won't release it as "authoring system").

As indication of some of Vega's capabilities :

- Scrolling, main character and mouse pointer at 50 fps.
  - Every background animation can have a frequency between 1 and 50 fps.
  - Zoom of main character and of any external one.
  - Automatic search of the route between two points, this ensures a good playability, as the hero always goes where the player wants him to go, even in complex locations.
  - Complex objects control (objects changing many times in many different locations), super fast mouse answer, LucasArts alike dialogues.
  - Runs on any unexpanded A1200.
  - 256 colors playing area, with various sizes.
  - Demo scenes.
  - Multiple main characters control (switching system).
  - Very fast loading/saving.
  - Sound effects and voice support
  - Comfortable game's user interface, including dialogues, multi-shape mouse
-

pointer, mouse shortcuts, for an easy, intuitive, fast and efficient game control.

With Vega we would like to create&convert many adventures for our beloved machine.

Naturally all will depend from the success our first title ("Sixth sense investigations") meets, we really hope you like it !

## 1.85 GENETIC SPECIES

### GENETIC SPECIES

Prodotto da Marble Eyes [www.marble-eyes.dk](http://www.marble-eyes.dk)  
Pubblicato da Vulcan Software Limited

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

#### Caratteristiche Tecniche

Genetic Species è un nuovo gioco della Vulcan basato su grafica in ↔  
soggettiva 3D

stile Doom. Il gioco è distribuito solo su CD-ROM (circa 300 megabyte) con 8 tracce musicali della durata complessiva di circa 30 minuti.

Come per gli altri titoli della Vulcan, la manualistica è molto curata, nel cassetto MANUAL troviamo la documentazione in vari formati: testo, HTML e gestita tramite un programma proprietario con musica di sottofondo. La manualistica presente è disponibile per numerosissime lingue tra cui chiaramente anche l'italiano. Anche il programma è localizzato per essere utilizzato con varie lingue, sul CD è presente solo quella inglese.

Genetic Species richiede come minimo un Amiga dotato di AGA, Hard Disk, 68020 e 8 Megabytes di ram. Sono pienamente supportati i sistemi grafici CyberGfx e Picasso96, il sistema audio AHI con supporto fino a 16 canali audio.

Il gioco utilizza per la gestione della grafica l'RTG library.

Le varie librerie richieste per il gioco devo essere presenti nel sistema oppure possono essere momentaneamente riconosciute utilizzando l'icona USECDLIBS.

Tutto il gioco funziona da CD e non è richiesta nessuna installazione, solo i salvataggi del gioco verranno naturalmente scritti su HD nella directory S.

E' possibile avviare il gioco tramite l'icona ENGINE oppure visionare la fantastica presentazione utilizzando l'icona GENETICS, l'intro è veramente FANTASTICA !!!!! Ottima è l'animazione realizzata in computer-grafica degna delle migliori produzioni Psygnosis (MICROCOSM), con ottima musica ed effetti audio della durata di circa 6 minuti !!! E' da notare che l'introduzione gira solo su AGA e non è possibile visualizzarla su schede grafiche.

Una volta eseguito il gioco è possibile (e consigliato) prima di iniziare, di

modificare i numerosi parametri. Possiamo infatti configurare molte caratteristiche del gioco:

- Attivare o disabilitare il multitasking, guadagnando in velocità
- Selezionare la lingua del gioco
- Selezionare la possibilità di utilizzare le tracce musicali da CD
- Selezionare sempre la modalità di movimento in corsa
- Selezionare la difficoltà del gioco tra facile e medio
- Attivare la visualizzazione degli effetti laser
- Visualizzare le munizioni e le armi
- Selezionare modalità video da 128x100 a 320x250
- Configurare il dettaglio grafico
- Selezionare le modalità AGA o Schede Grafiche
- Selezionare i canali audio da 4 a 16
- Completa riconfigurazione della tastiera e supporto del mouse

E' disponibile presso il sito della Vulcan, la localizzazione in italiano del gioco e un aggiornamento degli eseguibili che aggiungono nuove caratteristiche come la modalità di gioco in 640x480 e il supporto per i possessori di schede grafiche della modalità a 24 bit (che non sono riuscito ad attivare !!!!).

Il gioco è ambientato nel futuro, all'inizio del ventiduesimo secolo, voi impersonate un BIOSHIFTER: un prototipo in grado di prendere il controllo di umani, cyborg e droidi tramite i loro impianti elettronici.

Venite inviato nella stazione di supporto Cantex, dove dovrete scoprire le cause che hanno portato alla distruzione di 2 delle 3 basi militari lunari.

Il gioco presenta una visuale in 3D stile DOOM, la grafica è veramente ottima e grazie agli effetti audio verrete completamente immersi nelle cupe stanze e corridoi della base. Le tracce musicali presenti sul CD vengono suonate durante il gioco creando un'incredibile atmosfera. Le tracce audio sono realizzate in modo veramente magistrale, sicuramente tra le più belle mai realizzate per un gioco Amiga, assolutamente da ascoltare anche sul proprio stereo.

A differenza di Doom, il giocatore non dovrà limitarsi ad aprire porte e uccidere i nemici, in GENETIC SPECIES si dovranno raggiungere vari obiettivi e spesso è necessario per proseguire nel gioco, prendere il controllo di un altro personaggio, questo è una novità per questo genere di giochi, il BIOSHIFTER infatti può letteralmente trasferirsi sugli altri personaggi presenti nel gioco prendendone il loro aspetto fisico, le loro armi e la loro energia.

Anche se nel gioco non sono presenti piani rialzati è possibile spostarsi su vari livelli utilizzando degli ascensori. Numerosi sono gli effetti grafici presenti nel gioco, come effetti di luce, fiamme, fumo etc.

Non è possibile salvare la posizione del gioco in qualunque momento, infatti la possibilità di salvare è data da un oggetto (fortunatamente abbastanza presente) che una volta usato ci permette di memorizzare la posizione del gioco.

Il motore del gioco è veramente veloce, anche su un 68030/50 si ottiene un'ottima velocità, sul 68060 impostando tutti i dettagli al massimo e la risoluzione del gioco in 320x250 si ha un'incredibile velocità, la modalità 640x480 non migliora di molto la grafica, in compenso rallenta notevolmente il gioco.

La struttura dei livelli non raggiunge la complessità e le varietà di quelli di doom o Quake, la causa è anche per la mancanza di dislivello.

---

I personaggi nemici sono molto ben realizzati graficamente, anche se i movimenti di alcuni di essi non sono realizzati in modo molto credibile.

Genetic Species è sicuramente un ottimo gioco, probabilmente più impegnativo dei vari Doom ma altrettanto divertente e coinvolgente. Ottima introduzione, ottima grafica e ottime musiche.

Voto: 8.5

## 1.86 Caratteristiche Tecniche di Genetic Species

Caratteristiche del gioco:

- \* Sono supportati i driver grafici CyberGFX e Picasso96
- \* E' utilizzato il sistema audio AHI
- \* 8 tracce audio CD
- \* Motore in 3D completamente in texture mapped ad una velocità incredibile
- \* 16 nemici renderizzati con un alto livello di intelligenza artificiale
- \* Numerose terrificanti armi da distruzione
- \* 200 Megabyte di introduzione animata renderizzata
- \* possibilità di prendere il controllo di altri personaggi
- \* alta qualità di suono digitale e effetti in stereo surround
- \* 30 minuti di musica digitale da CD
- \* supporto di numerose lingue tra cui l'italiano
- \* manuale completamente in italiano
- \* Supporto grafica a 24 bit per schede grafiche
- \* Nuove modalità video a 640x480

## 1.87 NAPALM - The Crimson Crisis

NAPALM

The Crimson Crisis

Copyright ©1998 PLX computers, Inc. and clickBOOM

Pubblicato da clickBOOM

[www.pxlcomputers.com](http://www.pxlcomputers.com)

[www.clickboom.com](http://www.clickboom.com)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Dopo i porting di MYST e di  
Quake

, la clickBoom ritorna a produrre giochi originali per Amiga, Napalm è un gioco di guerra strategico stile Command & Conquest o Dune II.

---

La confezione è costituita dalla custodia del CD, il libretto di 20 pagine contiene tutte le istruzioni in inglese del gioco. Il libretto è interamente a colori, oltre alle spiegazioni sul gioco, sono illustrati e descritti tutte le costruzioni che possiamo creare, i mezzi militari e i vari tipi di soldati che possiamo utilizzare.

Il CD-ROM contiene 174 megabytes di dati software e ben 20 tracce audio per un totale di circa 50 minuti di musica.

Dopo l'installazione del gioco (circa 700 k), bisogna eseguire il Setup, dove è possibile impostare le modalità video, l'audio (Paula o AHI), configurare il device del CD per poter ascoltare le ottime tracce audio durante il gioco, configurare le macro per il gioco in rete e la configurazione per il gioco in rete.

La configurazione minima consigliata dalla clickBoom per Napalm è un 68020, 16 megabytes di RAM, CD-ROM e HD, raccomandato è un 68060 e scheda grafica. Sfortunatamente, come tutti i giochi della clickBoom, non è previsto nessun supporto per i processori PowerPC.

Napalm è un gioco strategico ambientato in un ipotetico futuro, dove robot ribelli combattono contro gli umani.

Una volta eseguito il gioco è possibile selezionare se impersonare gli umani o i robot, per ogni missione una voce femminile ci descriverà quali sono i nostri obiettivi.

In Napalm è possibile costruire edifici, fabbriche, e numerose altre installazioni che ci permetteranno di costruire nuovi mezzi e di reclutare nuovi soldati, il lato strategico chiaramente è fondamentale per risolvere le missioni, dovremo utilizzare al meglio sia i soldati (fanteria, soldati armati di bazooka, soldati muniti di lanciafiamme etc.) Che i mezzi (jeep carri armati, aerei etc.). Le caratteristiche tecniche dei soldati, dei mezzi e degli edifici, sono chiaramente diverse se si impersonano gli umani o i robot (nei robot potremo anche utilizzare degli UFO !!!!!).

Napalm è un gioco strategico realizzato veramente bene, anche tecnicamente risulta sicuramente uno dei migliori giochi per Amiga, tutte le animazioni sono realizzate magnificamente, ottimi sono gli effetti audio, tutte le musiche sono tracce audio da CD, in modalità 640x480 è veramente eccezionale, nel caso non si disponga di CPU veloci è possibile impostare il gioco in modalità 320x200. Il gioco funziona in perfetto multitasking, è chiaramente possibile salvare il gioco in qualunque momento. Attualmente il gioco è localizzato solo in inglese, ma grazie all'utilizzo della locale.library è possibile una eventuale localizzazione in altre lingue.

Assolutamente imperdibile per tutti gli appassionati di giochi strategici (e non solo).

La clickBoom ha dichiarato, che nel caso le vendite di Napalm siano buone è possibile la commercializzazione di un nuovo CD con nuove missioni aggiuntive.

Voto: 9+

## 1.88 X-MEN - The Ravages of Apocalypse for QUAKE

X-MEN

The Ravages of Apocalypse  
for QUAKE

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

La confezione di X-MEN è costituita da una grande e colorata scatola di cartone contenente il CD-ROM con il gioco per PC (e chiaramente compatibile per Amiga), un libretto di istruzioni di 20 pagine in inglese e anche un fumetto.

Il CD occupa 83 megabytes e contiene 6 discrete tracce musicali per una durata totale di circa 26 minuti.

Oltre al gioco sul CD-ROM sono presenti alcuni file di testo contenenti le istruzioni del gioco, e le note legali.

Per installare il gioco bisogna creare un nuovo cassetto (es: xmen) nella directory di Quake e copiarvi i seguenti archivi:

Pack0.pak  
Pack1.pak  
Pack2.pak  
Pack3.pak  
Progs.dat

X-MEN è basato sui fumetti dei supereroi della Marvel, potremo impersonare numerosi personaggi, ognuno con caratteristiche differenti.

Il tuo obiettivo è raccogliere nei vari livelli di gioco dei componenti per costruire una potentissima arma per sconfiggere Apocalypse.

Il gioco è una TOTAL CONVERSION basata sul motore di QUAKE, pertanto per giocare a X-MEN è richiesta la presenza di Quake sul vostro HD.

X-MEN presenta una grafica completamente rinnovata, ottimamente realizzata e nuovi effetti sonori, sono presenti nuovi nemici e nuove micidiali armi, i livelli sono ben realizzati e i due episodi presenti sul CD promettono un alto livello di giocabilità (la difficoltà è più elevata rispetto a Quake).

E' possibile anche cambiare la visuale di gioco, rendendo visibile il personaggio che muoviamo (come in TombRaider).

Ricordo che sul sito Internet della Wizard Works è presente un aggiornamento per X-MEN.

X-MEN è stato provato con il player di Quake per PPC in modalità 640x480 su schermo CyberGFX, risultando graficamente eccezionale e perfettamente giocabile.

Voto: 9

## 1.89 AFTERSHOCK FOR QUAKE

AFTERSHOCK

for Quake

Head Games Publishing

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Nella confezione di cartone è presente il CD-ROM del gioco (65 megabytes) , una cartolina di registrazione e un foglio con le istruzioni per l'installazione.

Nel CD sono presenti due versioni di Aftershock, una per DOS (directory asdos) e una per Windoze (directory as), per l'utilizzo su Amiga è indifferente la scelta di quale directory usare, poichè gli archivi utilizzati da quake sono identici in entrambe le directory, basta copiare nella propria directory di Quake il cassetto AF (18 megabytes). Nella directory Singles, sono presenti vari livelli aggiuntivi (78 livelli per un totale di circa 24 megabytes) di pubblico dominio, compresi tutti quelli già presenti in AfterShock.

AfterShock è una raccolta di nuovi livelli di Quake da giocare come un nuovo episodio (Quake -game af), non offre nessuna caratteristica nuova rispetto a Quake (stessi nemici, stessa grafica), la difficoltà è veramente notevole mentre ho trovato la struttura dei livelli realizzati con poca cura e con poca originalità, dove la presenza dei mostri in certi casi è veramente eccessiva.

In definitiva AfterShock è da considerare come una raccolta di livelli aggiuntivi di pubblico dominio, difficilissimi da giocare e non certo tra i migliori che io abbia visto, considerando anche il numero esiguo di livelli presenti sul CD (solo 65 megabytes, senza considerare che i livelli di AF sono praticamente ripetuti 3 volte !!!!!) e il costo non zero esiguo, AfterShock è un titolo sicuramente da evitare .

AfterShock è stato provato con il player di Quake per PPC in modalità 640x480 su schermo CyberGFX.

Voto: 5

## 1.90 Time of Rekening

TIME OF RECKONING

Weird Science Ltd.  
[www.weirdscience.co.uk](http://www.weirdscience.co.uk)

Recensione di

---

Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Caratteristiche Tecniche

Time of Reckoning (TOR) è una raccolta di livelli aggiuntivi per ←  
Doom 2, Quake e

Duke Nukem 3D. La confezione è costituita dalla custodia del CD, sono presenti le istruzioni per l'installazione per PC e una cartolina di registrazione.

Per gli utenti Amiga la Weird Science ha realizzato un programma per automatizzare l'installazione dei livelli aggiuntivi di Quake e Doom 2, il programma è veramente ben realizzato (l'autore è il programmatore di

Foundation

), pertanto all'acquisto del CD ricordatevi di chiedere ←  
espressamente

anche il dischetto per Amiga.

Il CD di TOR occupa ben 624 megabytes: 171 megabytes di livelli per Doom 2, 105 megabytes di livelli per Duke Nukem 3D e 331 megabytes di livelli, nuovi mostri, nuove armi etc. per Quake.

Considerando la possibilità di utilizzare tramite l'emulazione Macintosh il gioco Duke Nukem 3D (un 68060 è caldamente consigliato), praticamente tutto il materiale presente sul CD è utilizzabile anche da un utente Amiga.

TOR è sicuramente un'ottima raccolta di livelli aggiuntivi, per ogni livello è disponibile un'immagine GIF che ci permette di renderci conto (più o meno) di quello che ci aspetta giocando il livello.

La qualità di realizzazione dei livelli è buona e la presenza di livelli per Duke Nukem 3D (veramente ben realizzati) valorizza ancora di più questa ottima raccolta, data la maggiore difficoltà nel reperirli rispetto a quelli per Doom e Quake.

TOR è sicuramente un'ottima raccolta, grazie ai tantissimi livelli disponibili assicura numerosissime ore di gioco e divertimento.

TOR è stato provato con:

Doom 2 ..... ADOOM per PPC 1.3 in modalità 640x400 cybergfx

Quake ..... Quake PPC in modalità 640x480 cybergfx

Duke Nukem 3D ... Duke Nukem 3D Atomic Ediction 1.2 per MAC su ShapeShifter in  
modalità 640x400 medium cybergfx

Voto: 9

## 1.91 Time of Reckoning - Caratteristiche tecniche

## DUKE NUKEM 3D

-----

1185 MAP files in total  
421 New Single player levels  
764 New Dukematch levels

## DOOM II

-----

500 WAD files in total  
250 New Single player levels  
250 New Deathmatch leves

## QUAKE

-----

359 BSP files  
15 New 'Capture The Flag' levels  
260 New Deathmatch levels  
84 New Single player levels  
11 Monster patches  
88 New Weapons  
13 Different Bots  
25 Complete game changes

## 1.92 MALICE 23RD CENTURY ULTRACONVERSION FOR QUAKE

MALICE  
23RD CENTURY ULTRACONVERSION  
FOR QUAKE

Quantum Axxess  
[www.qamalice.com](http://www.qamalice.com)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

### Caratteristiche Tecniche

La confezione di Malice è costituita da una scatola di cartone ←  
con il CD-ROM  
contenente il gioco compatibile per PC o MAC (e chiaramente per Amiga), un libretto di istruzioni per l'installazione scritto anche in italiano per PC e MAC (inutile per gli Amighisti), sicuramente più interessante è il libretto del gioco di 12 pagine a colori (in inglese) dove sono illustrati i nuovi comandi da

---

tastiera (ricaricare le armi, utilizzare un oggetto, cambiare la visuale etc.). Il CD occupa 76 megabytes e contiene 9 ottime tracce musicali veramente ben realizzate per una durata totale di circa 45 minuti.

Oltre al gioco sul CD-ROM sono presenti alcuni file di testo contenenti le istruzioni del gioco, una guida per l'installazione, l'immane licenza d'uso e la registrazione del gioco da inviare tramite fax o email.

Per installare il gioco basta copiare la directory Malice (circa 75 megabytes) nel cassetto dove è installato Quake.

Il gioco è ambientato nel futuro: nell'anno 2230, dove pericolose corporazioni dominano le industrie. Voi impersonate un mercenario che dovrà compiere varie missioni per conto di B.O.S.S., potente compagnia della città.

Il gioco è una TOTAL CONVERSION basata sul motore di QUAKE, pertanto per giocare a Malice è richiesta la presenza di Quake sul vostro HD.

Il gioco presenta grafica ed effetti sonori completamente rinnovati rispetto a Quake, avremo nuovi nemici da fronteggiare: soldati, soldatesse, robot, mostri, astronavi etc. Nuove terribili e micidiali armi a disposizione, in più avremo la possibilità di utilizzare paracaduti, bombole di ossigeno per nuotare sott'acqua, pilotare sottomarini, etc. I livelli sono realizzati ottimamente e non hanno nulla da invidiare con quelli realizzati dai programmatori della ID. Incredibile è la cura utilizzata nella realizzazione del gioco: è possibile incontrare in zone particolarmente umide anche dei topi, potremo accendere e spegnere luci nelle stanze, rompere vasi, distruggere pannelli etc. Ottima è la realizzazione di scene animate di intermezzo presenti nel gioco, con tanto di parlato che ci introducono alle varie missioni da compiere. E' possibile anche cambiare la visuale di gioco, rendendo visibile il personaggio che muoviamo (come in TombRaider).

Considerando anche il prezzo molto contenuto (L. 19.900 presso vari negozi di giochi per PeeCee), Malice è un gioco assolutamente da non perdere.

Malice è stato provato con il player di Quake per PPC in modalità 640x480 su schermo CyberGFX, risultando graficamente eccezionale e perfettamente giocabile.

Attenzione: il secondo livello della missione segreta (Genetics Lab) funziona solo utilizzando Quake della ClickBoom.

Voto: 9.5

### **1.93 MALICE 23RD CENTURY ULTRACONVERSION FOR QUAKE - Caratteristiche tecniche**

- 9 nuove armi
  - nuova modalità di gioco
  - 18 nuovi livelli ricchissimi di enigmi e ambienti interattivi
  - nuovi effetti ambientali come pioggia, gabbie da spingere, pareti, oggetti e luci esplosive.
-

- 5 livelli impegnativi di gioco fino alla morte
- 14 nuovi nemici spietati
- oggetti totalmente nuovi frac cui sottomarini, sonde, hoverboard, paracaduti, attrezzatura suba e estintori
- 9 scene complete a tutta voce
- nuove textures e palette
- suoni e colonna sonora nuovi

## 1.94 CAPITAL PUNISHMENT

### CAPITAL PUNISHMENT

Copyright ©1998 PLX computers, Inc. and clickBOOM  
Pubblicato da clickBOOM  
www.pxlcomputers.com  
www.clickboom.com

Recensione di  
Claudio Marro Filosa  
Capital Punishment è un picchiaduro che risiede su 7 dischetti. ←  
Obbligatoria è

l'installazione su HD (ben 14.5 megabytes!!!!). Il manuale è scritto sia in inglese che in tedesco. Sono richiesti almeno 2 megabytes di ram.

ATTENZIONE: con la patch alla versione 1.1 vengono risolti tutti i problemi di compatibilità con processori 040 e 060 e con le schede Apollo + altri miglioramenti.

Capital Punishment è il migliore gioco di combattimento mai apparso su Amiga, con una grafica senza precedenti, ottime animazioni dei combattenti e una buona giocabilità.

Giudicata da tutte le riviste del settore Amiga come uno dei migliori giochi per Amiga del 1996.

Assolutamente imperdibile per tutti gli appassionati !!!!!!!

Voto: 9.5

## 1.95 Trapped

### TRAPPED NEW GENERATION SOFTWARE / OXYRON SOFTWARE

Recensione di  
Claudio Marro Filosa  
Trapped è un RPG simile a DUNGEON MASTER con una grafica in 3D ←  
stile DOOM.

Il gioco è disponibile sia su 7 dischetti (12 Megabytes su HD!) sia su CD-ROM (109 Megabytes !!!!!). Tutta la documentazione in inglese è in formato elettronico.

I requisiti minimi sono: 68020 2 Mbyte di ram e 15 megabyte liberi su HD, la versione su CD richiede circa 400k di spazio su HD per i salvataggi.

Il giocatore, come in tutti gli RPG che si rispettano oltre ad eliminare i nemici a colpi di spade e magie dovrà risolvere vari enigmi che incontrerà nei dungeon per raggiungere il suo obiettivo che consiste nel recuperare 12 magici simboli necessari per sconfiggere il cattivo di turno.

Ottimi sono gli effetti di luci presenti nel gioco e numerosi sono gli effetti sonori che coinvolgono il giocatore nei cupi dungeon.

Il gioco è ottimizzato per tutti processori, dal 68020 al 68060, tramite configurazione si può scegliere se giocare in modalità OCS/ECS, AGA o Graffiti e scegliere la definizione grafica, da 2x2 pixel a 1x1.

Oltre all'automapping, finalmente si può effettuare il salvataggio del gioco in qualunque momento senza essere costretti a concludere un livello.

Gli autori garantiscono che qualunque cosa facciate e in qualunque situazione vi troverete, sarete sempre in grado di portare a termine il gioco.

La versione su CD-ROM presenta numerose animazioni in FULL-SCREEN che contribuiscono a rendere più coinvolgente il gioco.

Trapped è un ottimo gioco imperdibile per tutti gli appassionati di RPG e DOOM-dipendenti, molto giocabile ed unico nel suo genere fantasy, riuscendo ad unire in un unico gioco sia le caratteristiche tipiche di un gioco RPG che quelle dei giochi 3D.

Voto: 9

## 1.96 Trapped II - Reincarnation of the Demos

TRAPPED II

Reincarnation of the Demos

NEW GENERATION SOFTWARE / OXYRON SOFTWARE

Recensione di

Claudio Marro Filosa

Trapped II è il seguito di trapped, un RPG simile a DUNGEON ←  
MASTER con una

grafica in 3D stile DOOM.

Il gioco è disponibile solo su CD-ROM (293 Megabytes !!!!!). 257 megabytes sono dedicati alle animazioni in 3D mentre ben 36 megabytes costituiscono il gioco vero e proprio.

Tutta la documentazione è sia in tedesco che in inglese ed è presente sul CD in formato ascii.

I processori supportati sono almeno un 68020, 68030/40/60 sono supportati con codice ottimizzato.

La memoria richiesta è almento 1 MB di chip e 4 MB fast, con ulteriore memoria fast si otterranno miglioramenti fino a 24 MB.

Sono supportate le modalità video OCS/ECS (64 colori EHB), AGA, Graffiti, e tutte le schede grafiche supportate da Picasso 96.

Sono richiesti circa 400k di spazio su HD per i salvataggi.

Caratteristiche del gioco:

- \* potente motore 3D con possibilità di selezionare la dimensione della finestra grafica (da un minimo di 96x64 fino a un massimo di 320x192)
- \* si possono scegliere 3 modalità video: 1x1, 2x1, 2x2 pixel usando qualsiasi scheda grafica la modalità video è solo 1x1
- \* 17 complessi livelli (si può scegliere la difficoltà tra Beginner, Adventurer, Hero)
- \* circa 6000 fotogrammi di animazioni in 4096 colori
- \* mostri poligonali con 60 fotogrammi di animazioni in 2048 angoli di rotazione per una fluida animazione.
- \* circa 550k di oggetti vettoriali
- \* complesso sistema di luci con oltre 200 fonti luminose per dungeon
- \* più di 1000 differenti textures e centinaia di effetti sonori
- \* numerose magie a disposizione come la palla di fuoco, tempeste di ghiaccio, etc, 6 differenti armi.
- \* caratteristiche dei mostri: paura, andare in gruppo, correre, lanciare incantesimi etc.
- \* effetti speciali come:specchi, raggi di luce, palle di fuoco
- \* possibilità di salvataggio del gioco in qualunque momento
- \* possibilità di risolvere il gioco in qualunque situazione (impossibile rimanere in un vicolo cieco)
- \* automapping

Sono passate due generazioni da quando il malvagio Tarnak era stato sconfitto grazie alla raccolta dei dodici simboli della ruota di Talmar (tutto questo avveniva in Trapped) ora qualcosa è andato male e Tarnak è riuscito a scappare uccidendo tutti i preti del tempio.

In Trapped 2 voi siete l'ultima possibilità per sconfiggere il signore scuro Tarnak.

Trapped 2 presenta uno schermo di gioco più grande di Trapped e una grafica molto più dettagliata e curata mantenendo una buona velocità di gioco, numerosi sono gli effetti sonori e le musiche, la giocabilità è stata una caratteristica principale nel primo trapped e anche il suo seguito ha un'ottima giocabilità migliorata grazie alla possibilità all'inizio del gioco di scegliere il livello di difficoltà.

Grazie alla varietà degli scenari, delle diverse disposizioni dei dungeon e all'utilizzo di numerose e varie textures non sentirete la necessità di usare l'automapping anche se è disponibile (cosa che accade in altri giochi con labirinti molto simili tra loro).

In Trapped 2 sono usate tutte le tecniche più sofisticate di effetti 3D e di luce mai apparsi in giochi analoghi su Amiga.

Rispetto al primo episodio i livelli di gioco non sono tutti ambientati nei dungeon, ma anche all'aperto e sono molto più vasti.

Nonostante abbia una buona grafica e ottimi effetti audio, è la giocabilità la caratteristica principale di Trapped 2, grazie alla possibilità di salvare in qualsiasi momento il gioco, alla sua ambientazione fantasy, alla possibilità di usare sia armi che creare magie da usare nei combattimenti e l'utilizzo della materia grigia per risolvere i vari enigmi che si presentano nel gioco.

Ottime sono le numerose animazioni presenti nel gioco tutte a pieno schermo in PAL a 4096 colori, solo l'introduzione dura circa 5 minuti.

---

Trapped 2 è tra i migliori giochi del genere, un ottimo seguito con una grafica ancora migliore.  
Imperdibile.

Voto: 9

## 1.97 THE BIG RED ADVENTURE

THE BIG RED ADVENTURE  
POWER COMPUTING / DYNABYTE  
www.popwec.demon.co.uk

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

The Big Red Adventure è un'avventura grafica creata dagli ←  
italiani della

DynaByte (gli stessi produttori di Nippon Safe Inc.) il gioco risiede su CD-ROM (29 megabytes), è completamente in italiano (oltre che in inglese, francese e tedesco).

Il manualetto allegato al CD è di 32 pagine, di cui 7 per l'italiano.

Il gioco è in alta risoluzione (640x400), supporta le modalità video PAL e DBLPAL (non sono supportate schede grafiche).

Nella Russia del passato c'erano il comunismo, le file, il Cremlino, Lenin, il KGB, le file, Karl Marx, la Guerra, le file...

Ma nella Russia moderna molte cose sono cambiate. Adesso ci sono il Capitalismo, la KGB TV, il Burger Zar e la Trotsky Interactive Games... Ah... e le file (certe cose non cambiano mai).

Ed è in questo calderone di competizione spietata e crudeli cosacchi commerciali in ebollizione che comincia la nostra avventura: una BIG RED ADVENTURE che abbraccia un intero continente.

Una storia di proporzioni epiche che ci fa fare un folle ed originale volo fantastico dalle strade innevate russe, scivolando e slittando per le colline ghiacciate di Zerograd, sulla linea del famoso Orient Express e nelle viscere più intime di un segreto, che sarebbe estremamente complicato anche per David Lynch...

Da molto tempo non si vedeva una avventura grafica su Amiga e da ancora più tempo non se ne vedevano in Italiano.

THE BIG RED ADVENTURE colma finalmente questo vuoto proponendo una divertentissima avventura grafica ambientata in Russia con gli stessi simpatici personaggi presenti in Nippon Safe Inc. (Dougs Nuts, Dino Fagioli, Dona Fatale) completamente in lingua Italiana !!

La realizzazione del gioco è ottima ed è praticamente uguale alla versione per PC, tutto il gioco è realizzato in alta risoluzione con una ottima definizione della grafica e con buone sequenze animate, in tutto il gioco è presente una grande vena umoristica che rende l'avventura molto divertente da giocare. Simpatiche e numerose sono le musiche che accompagnano il giocatore.

---

THE BIG RED ADVENTURE si gioca dal CD-ROM e sul vostro HardDisk verranno solamente salvate le situazioni del gioco.

Per tutti gli appassionati di avventure grafiche THE BIG RED ADVENTURE è sicuramente una tappa obbligatoria.

Voto: 8.5

## 1.98 Amy Resource vol.0

Amy Resource

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

Amy Resource Volume Zero è il primo CD-ROM di una nuova serie ←  
bimestrale di

CD-ROM, a differenza dei numerosi CD-ROM PD e Shareware Amiga Resource è interamente realizzato in Italia.

Oltre a numerosi programmi di Pubblico Dominio e Shareware meticolosamente orditati per generi e pronti per essere eseguiti direttamente da CD, troviamo una rivista in formato ipertestuale (HTML) completamente in ITALIANO da consultare con Ibrowse o Aweb. Numerose sono le demo di programmi commerciali: KaraCD, ColorType e PPaint della Cloanto; Maxon Cinema 4D 3.1 completamente in italiano; lo stupendo compilatore Storm C/C++ con localizzazione e documentazione in AmigaGuide in Italiano; TurboCalc 3.5 completamente in italiano; programmi in inglese come ArteEffect, Octamed Sound Studio, DigitalUniverse, StormWizard e ImageVision.

Nella directory dei giochi troviamo numerose demo di giochi tra cui XP8, SlamTilt, Trapped e la saga di Valhalla.

Oltre a numerosi programmi di comunicazione, grafica, Animazioni, Textures, Utilities per workbench, musica, Programmazione, editor, fonts, Clip Art, Tools, icone etc. possiamo usufruire di una versione registrata dell'ottimo programma di image-processing e conversione di formati grafici IMAGE STUDIO 2.3 con manuale in formato AmigaGuide in Italiano. Altro programma registrato è McFiler, un'utility per archiviare file su floppy disk o HD completamente in italiano. Ultimo programma in esclusiva è MuiMore, un lettore di testi. Da segnalare è il programma GMPlay che permette di suonare file MIDI su Amiga senza hardware aggiuntivo e DOOSI Game System, un programma Italiano per creare avventure grafiche.

Sul CD sono presenti numerose demos tra cui tutte quelle dell'ASSEMBLY 96; numerosi documenti in AmigaGuide; elenchi in ipertesto di rivenditori per Amiga di software e Hardware.

Nel cassetto Archivi sono presenti tutti i programmi presenti sul CD in formato compresso.

Questo primo CD-ROM è veramente interessante, tutte le icone sono in formato

MagicWB, l'organizzazione e la disposizione dei programmi è veramente esemplare ed anche la qualità dei contenuti è alta cosa che non si può dire per il prezzo: solo £ 21.000.

Veramente un buon lavoro!!

Nei prossimi CD mi auguro di trovare altri programmi italiani come gli editor Twilight Editor e ProgED, l'ottimo traduttore Inglese-Italiano ITAL e anche le demo di giochi italiani come Breathless, Black Viper e Fightin Spirit.

Spero che

Amy Resource

diventi un punto di riferimento per tutti gli utenti e sviluppatori italiani di Amiga.

## 1.99 Amy Resource vol.6

Amy Resource Vol. 6

Recensione di

Claudio Marro Filosa

In coincidenza con l'IPISA edizione 1997 viene rilasciato il ←

numero 6 del noto e

personalmente apprezzatissimo CD-ROM della serie

Amy Resource

.

Sul CD sono presenti due tracce audio dei The SoundWavers e 560 megabytes di software per Amiga ordinato nella ormai consueta forma che la Interactive ci ha abituati.

In questo numero è presente la versione completa del gioco italiano BREATHLESS sia per 68020 che ottimizzato per 68060, tutti i sorgenti e l'editr per le mappe (che non sono riuscito a far funzionare).

Altro programma completo è la versione italiana di CINEMA 4D 2.1 PRO (oltre 6 megabytes !!!) sia per processori 68000 che ottimizzato per 68020.

Altri programmi completi per Amiga sono AmyTree 2.0 completamente in italiano per tutti i processori e Mc Filer 4.4 sempre tutto in italiano per 68000 e 68020.

Sul CD-ROM è presente la distribuzione italiana di LINUX (73 megabytes), oltre al necessario per installarlo è presente il sistema grafico X, alcune applicazioni dimostrative e il mirror del sito italiano su linux per Amiga: PLUTO.

Nella Rivista in formato HTML oltre ad interessanti articoli e rubriche è presente in mirror aggiornato di Amiga Foundation Classes, il numero 3 della rivista per appassionati di UFO: X MAGAZINE, interessantissimo è il mirror del sito Liber Liber: la più grande biblioteca telematica italiana, dove è possibile trovare numerosissimi testi di letteratura italiana (oltre 40 megabytes).

Nel cassetto demo sono presenti i dimostrativi di WildFire PPC, il potentissimo Tornado3D completamente in italiano, MakeCD 2.5, PC-Task 4 e una sezione dedicata ai programmatori con le demo di StormC 2.0, StormWizard2 etc. Pinball Brain Damage è l'unica demo nella sezione dei giochi commerciali.

Nella sezione Grafici&Sonori sono presenti oltre alle raccolte di Mags e Pics le demo di Gravity97 e di TIG.

Nel cassetto Software si trova la gran parte dei programmi per Amiga presenti sul CD, selezionati e ordinati con grande professionalità (come sempre).

I programmi sono suddivisi in Linux, Grafica, WB\_Uutilities, Musica, Programmazione, Datatype, Shell, Patch, Internet, Altro, Giochi, Emulatori, Registrato e utenti.

Da segnalare la presenza delle librerie WarpOS con programmi dimostrativi per PPC, NRCobol (il linguaggio COBOL per Amiga !!!!!), l'ultimissima versione del linguaggio E in versione 3.3a, l'emulatore dei giochi da bar MAME per 68030 e 68040.

Nel cassetto Grafica oltre ad animazioni, textures, clipart e oggetti3D è presente un servizio fotografico riguardante la mostra mercato su Amiga che si è tenuta ad Empoli: PIANETA AMIGA.

Nella sezione musica sono presenti ottimi moduli musicali di FBY e di Corrosion.

Nel cassetto testi sono presenti vari documenti e manuali in inglese in formato HTML o in AmigaGuide.

Numerosissime icone per MagicWB e NewIcons sono presenti nel cassetto Icone.

Voto: 9.5

## 1.100 Amy Resource vol.7

Amy Resource Vol. 7

Recensione di  
Claudio Marro Filosa  
L'italianissimo CD  
Amy Resource

è giunto al numero 7 (Gennaio 1998), sul CD sono presenti oltre 640 megabytes di programmi, raccolti e selezionati, come ormai siamo abituati con una attenzione veramente lodevole.

In questo CD ci sono oltre 40 megabytes di software registrato e pertanto privo di limitazioni di uso: nel cassetto registrato si trovano SoundFX 3.61 (editor di sample con le versioni per tutti i processori), STFax 3 Lite (localizzato in italiano), la completa suite dei programmi musicali della Blue Ribbon (SuperJam!, SuperJam! Extras Style, Bars&Pipes Professional, Bars&Pipes Tools, Bars&Pipes Tools 2, The PatchMeister), WaveBeast (potente sintetizzatore analogico) e la versione registrata di LZX.

Nella sezione rivista, sono presenti interessanti articoli e rubriche tra cui è da segnalare l'articolo su Persistence of Vision Ray Tracer con tanto di galleria di immagini e una completa installazione con esempi.

Interessante è la presenza del n.2 di una rivista italiana in formato HTML: Amiga On Line con numerose recensioni e preview di giochi, corsi sul C, Arexx,

HTML, hardware, utilities, Demos Scenes. E' presente anche la collezione completa della rivista italiano AMIGA BLAST dal numero 1 al numero 7 con corsi di Assembler, Blitz Basic, Linguaggio Amiga E, Tutorial sul lightwave etc. E' presente anche una versione di AMIGA BLAST 97 solo in inglese, per concludere ricordo anche la presenza del N.4 della rivista per gli appassionati di UFO: X-Magazine e il mirror aggiornato di Amiga Foundation Classes.

Nel cassetto demo, nella sezione commerciale abbiamo le demo di Burnit 2, MasterISO2, MakeCD 3.0, Wildfire per m68k e PPC, FontMachine e Aweb 3.1. Nella sezione giochi ci sono le demo di alcuni interessanti e promettenti giochi per Amiga come

Foundation

(gioco stile The settlers in versione AGA e RTG),

Gilber Goodmate and the Mushroom of Phungoria (promettente avventura grafica in stile Monkey Island), e i già disponibili

Final Odiseey

e Flyin'High.

Nella sezione demo abbiamo varie demo tratte da Astrosyn'97 e TRIP, una sezione dedicata ai magazine e una imponente e qualitativa raccolta di immagini.

Gran parte del CD è occupato dal cassetto software che contiene divisi per generi numerosissimi programmi per Amiga.

Comunicazioni, Grafica (da segnalare Povray3 e RayStorm2), WB Utilities, Musica, Programmazione, (con la presenza del compilatore vbcc con supporto per PPC), datatype, Shell, Patch (con numerosi aggiornamenti tra cui Turbocalc 5.01, Aweb 3.1, CrossDos 7.01, numerosissimi intseller per giochi), Internet, Altro (con

IdeFix97

, AmigaWorld, Virus Checker II, etc.), Giochi (con una ← ricchissima

sezione di tutte le versioni di DOOM sviluppate su amiga utilizzabili direttamente da CD grazie alla presenza della versione shareware del file DOOM.WAD), Emulatori (con l'aggiornamento di MAME, AmiMasterGear, vari emulatori per il NES etc.), Registrato, PPC (con una vasta raccolta di programmi per i possessori di

schede PPC

: per il contenuto vedi

PPC NEWS

), Utenti (con i

programmi inviati alla redazione di

Amy Resource

).

Nella sezione grafica, oltre alla sezione animazioni, textures (veramente ottime), ClipArt, è presente nel cassetto immagini un reportage fotografico sulla fiera svoltasi a Colonia:COMPUTER 97. Numerosissime sono le foto dell'edizione 1997 di IPISA (oltre 100 !!! Con tanto di reportage in HTML di Paolo Pettinaro di oltre 50k).

Nella sezione Musica vi è una raccolta di 7 brani musicali in formato mp3 composti da "The SoundWavers" (autori delle musiche del gioco per Amiga

Shadow of the Third Moon

.

Nella sezione testi sono presenti numerosi manuali in amigaguide e in HTML tra cui una guida su PC Task 4.4, Specifiche su HTML 3.2, guida sui driver per le

stampanti etc.

Nella sezione Icone sono presenti varie icone per MagicWB e NewIcons.

Nella sezione Fonts vi sono ben 63 ColorFont per videotitolazione creati da ClassX con il programma FontMachine3.

Come tutti i numeri precedenti di

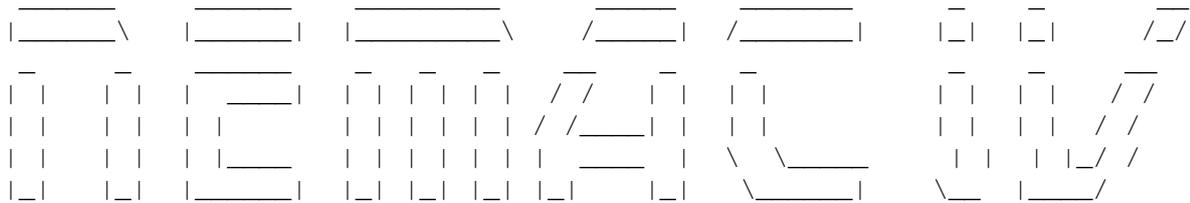
Amy Resource

anche questo numero è una vera e

propria miniera di software (e non solo) per qualunque utente Amiga.

Voto: 9.5

## 1.101 Nemac IV



©1996 by ZenTek

Oliver Groth - Martin Schlott

Recensione di

Claudio Marro Filosa

Nemac IV è un gioco stile Breathless uscito inizialmente in ←  
versione shareware

(8 dischi) ed ora riproposto in versione CD-ROM.

La confezione del gioco è costituita dal CD-ROM e dal libretto di istruzioni sia in inglese che in tedesco, il resto della manualistica è presente in amgaguide sul CD-ROM.

Il gioco occupa su CD 442 megabyte (Waoooooohh !!!!) dimostrando di non essere una semplice conversione dalla versione su dischetti. L'installazione richiede circa 4.5 megabyte su HD mentre il resto del gioco rimane su CD (e ci mancherebbe!!).

Dopo una lunga intro in computer-grafica possiamo scegliere il tipo di gioco: normal, hard o impossible (opzioni non disponibili sulla versione a dischetti) effettuata la scelta possiamo gustarci una nuova sequenza animata prima di iniziare il gioco.

---

La grafica e le animazioni del gioco sono molto belle e anche la giocabilità è molto buona (non è difficile come Alien Breed 3d !! Almeno per il modo normal). Tutti gli effetti sonori sono stati migliorati rispetto alla versione su dischetti, anche il numero dei livelli è stato aumentato a 40. Lo schermo di gioco può essere ingrandito o ridotto a piacimento e si può scegliere il dettaglio di grafica tra 1 x 1 pixel o 1 x 2 pixel (con una scheda grafica la grafica è sempre impostato a 1 x 1 pixel), durante il gioco è presente un sistema di auto-mapping in sovrapposizione; numerose sono le armi a disposizione (granate mitragliatrici, cannoni, bombe telecomandate etc.). Ad ogni livello completato si può effettuare il salvataggio del gioco.

Anche i crediti del gioco nella versione CD sono presentati in una lunga e impressionante sequenza animata.

E' possibile giocare a NemaC-IV tramite tastiera, Joystick + Tastiera, Mouse + Tastiera e Joypad + tastiera, tutti i tasti possono essere ridefiniti. Anche il poco diffuso I-Glass della Escom per una visione in vero 3D è supportato dal gioco.

Con NemaC-IV è possibile scegliere qualunque risoluzione grafica disponibile su amiga, variando da 320 x 256 a 640x512 (processore permettendo).

NemaC-IV trae vantaggio dalle schede grafiche Picasso II, graffiti e tutte quelle che supportano il sistema Cybergraphx come la Cybervision 64, potrete giocare così anche a risoluzioni elevate.

Per giocare a NemaC-IV bisogna avere un qualunque modello Amiga (OCS/ECS/AGA) con sistema operativo 2.0 o superiore, Hard disk, almeno un 68020, 2 megabytes di memoria contigua e naturalmente un lettore CD (altrimenti dovrete accontentarvi della versione su dischetti).

Personalmente ho giocato e completato la versione registrata di NemaC-IV su dischetti, divertendomi molto e ritenendolo tra i MIGLIORI DOOM-CLONE per amiga mai realizzato; anche se non possiede una grafica sofisticata come quella di Alien Breed 3D II, NemaC-IV è molto più giocabile e su risoluzioni come la 640x512 ha una grafica a dir poco spettacolare !!!!!.

la versione di NemaC-IV su CD-ROM è semplicemente ECCEZIONALE e IMPERDIBILE per qualunque appassionato di giochi stile doom, sfrutta a pieno le capacità del CD (tranne l'uso delle tracce audio) ed è uno dei pochissimi giochi a supportare pienamente le schede grafiche.

## 1.102 FINAL ODYSSEY

FINAL ODYSSEY

Prodotto da Peter Spinaze's  
Pubblicato da Vulcan Software Limited  
[www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa  
Final Odyssey è un gioco distribuito dalla Vulcan solo su CD-ROM ↔  
, il CD occupa

circa 188 megabytes, oltre al gioco sono presenti tutte le demo dei giochi attualmente prodotti o imminenti della Vulcan.

Tutto il gioco funziona direttamente da CD e nella directory s: vengono memorizzati i salvataggi del gioco. Le richieste minime per utilizzare il gioco sono: cpu 68000, Hard Drive, 2 mega di memoria (1 di chip e 1 di fast o chip) e chiaramente un cd-rom; se sono disponibili il gioco utilizza il chipset AGA, altra memoria fast, e cpu più veloci.

Sia la manualistica (in formato elettronico) che il gioco sono completamente in italiano oltre che in tedesco, spagnolo, norvegese, danese, finlandese e naturalmente in inglese (dove addirittura si ha la possibilità di farsi leggere il manuale da una voce femminile).

L'icona Introduction mostra l'introduzione al gioco spiegandoci brevemente lo scopo grazie a buone animazioni e al testo della lingua selezionata.

L'icona ThemeTune ci permette di ascoltare l'ottima colonna sonora digitalizzata realizzata appositamente per il gioco (circa 4 minuti).

Oltre al gioco sia in versione 68000 che in versione 68020 è presente una sezione bonus in alta risoluzione per due giocatori ambientato in un complesso labirinto generato in modo casuale. Per accedere a questa sezione è necessario inserire una password che si ottiene dopo aver completato prima il gioco Final Odyssey.

In Final Odyssey il vostro obiettivo è di sconfiggere il minotauro attraversando 5 complessi mondi risolvendo numerosi enigmi e combattendo contro i servi del minotauro, avete anche la possibilità di liberare le ragazze intrappolate nel labirinto.

Final Odyssey è realizzato veramente bene, ha una grafica molto dettagliata ed un ottimo utilizzo dei colori anche per chi non possiede il chipset AGA. Il gioco ricorda molto le ottime produzioni dei titoli dei Bitmap brothers, tutti gli scenari infatti sono realizzati con un maniacale dettaglio dei particolari rendendo il gioco veramente gradevole dal lato grafico, ottimi e numerosi sono anche gli effetti sonori, la giocabilità è su buoni livelli e a differenza di tutti i giochi di questo genere è possibile salvare la situazione del gioco in qualunque momento (si possono memorizzare fino a 10 salvataggi contemporaneamente) evitando così di ricominciare da capo un livello in caso di sconfitta.

Unica pecca del gioco è il mancato supporto delle modalità video dblPAL o di schede grafiche.

Finalmente la Vulcan inizia a pubblicare ottimi giochi per Amiga su CD-ROM e dopo l'ottimo Uropa\$^2\$ ecco un altro titolo degno di nota. ←

Assolutamente

imperdibile per tutti gli amanti del genere, Final Odyssey combina ottimamente caratteristiche di strategia e di azione, realizzato ottimamente dal lato tecnico sia per quanto riguarda la grafica che per il sonoro.

Caratteristiche tecniche del gioco:

- \* completo supporto della lingua Italiana
  - \* 5 vasti mondi con oltre 100 schermi di azione
  - \* Speciali aree random e livelli sotterranei
-

- \* enigmi logici da risolvere
- \* ottime animazioni dell'eroe
- \* effetti di luce e riflessi
- \* suono stereo 3D
- \* mostri con intelligenza artificiale
- \* numerose armi a disposizione
- \* interazione con gli oggetti (cibo, monete, mappe, pozioni, chiavi)
- \* bonus gioco a 2 player in alta risoluzione
- \* manuale completo su CD-ROM
- \* utilizza se è presente il chipset AGA, memoria extra chip, ulteriore memoria fast, cpu più veloci

Voto: 8.5

## 1.103 Foundation

### FOUNDATION

Copyright ©1997 Sadeness Software and Paul Burkey  
Pubblicato da Sadeness Software  
www.sadeness.demon.co.uk  
support page <http://burkey.home.ml.org/FoundSupport.html>

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Foundation è il secondo gioco pubblicato dalla Sadeness software, dopo aver pubblicato l'ottimo OnEscapee  
ecco ora un eccezionale gioco strategico simile a The settlers / Warcraft, dove non solo dovremo essere abili per sopravvivere e fare espandere il nostro popolo, ma dovremo anche distruggere il nemico o salvare delle persone. Tutto il gioco è basato su 40 missioni da compiere. E' possibile anche selezionare dei livelli custom scegliendo il tipo di territorio, la missione e il numero degli avversari o basarsi su una scelta completamente casuale.

La confezione del gioco consiste, come ultimamente siamo abituati, dalla custodia del CD-ROM.

Sul CD-ROM sono presenti ben 232 Megabytes di software e 6 tracce audio della durata complessiva di circa 32 minuti.

Il gioco richiede almeno un Amiga AGA con 68020, 2 megabyte, CD-ROM 2x, e HD, sono pienamente supportate le modalità grafiche CyberGraphX e Picasso96 (con almeno 8 megabyte di fast ram). Foundation funziona in completo multitasking.

Prima di lanciare il gioco bisogna eseguire FoundationPrefs per configurare in gioco ed eventualmente decidere quali parti del gioco installare su HD

---

per velocizzare i caricamenti da CD.

Le preferences sono ottimamente realizzate permettendoci di selezionare la modalità video tra AGA e schede grafiche, lo screen mode e la dimensione grafica del gioco; la lingua (attualmente sono disponibili solo inglese e tedesco), l'uscita audio tra Amiga e AHI con supporto fino a 16 voci; il settaggio del CD-ROM; possiamo configurare l'intro (qualità grafica, buffer etc.); buffer per la memoria e per la grafica e infine possiamo scegliere quali parti del gioco installare sull' HD.

Tutta la manualistica del gioco è ottimamente realizzata in HTML in inglese e in tedesco, è presente anche il mirror del sito della Sadeness, dove sono pubblicizzati tutti gli altri prodotti da loro distribuiti (tra cui due nuovi giochi di prossima pubblicazione: Forgotten Forever e Dafel:Bloodline).

Per eseguire il gioco basta cliccare sull'icona FoundationAGA o FoundationRTG se si possiede una scheda grafica.

La breve introduzione animata è realizzata veramente bene e tutte le schermate grafiche statiche del gioco sono realizzate in bassa risoluzione a 320x256, in media risoluzione 640x256 e in alta risoluzione a 640x480, specialmente per queste ultime la qualità è veramente eccezionale, mai viste schermate così belle utilizzate in un gioco per Amiga !!!

Anche l'audio è ottimamente realizzato, sia per quanto riguarda gli ottimi effetti audio sia per l'eccezionale colonna sonora del CD magistralmente realizzata, nel caso si possiede un CD compatibile CDDA si potrà ascoltare l'audio CD direttamente nei canali audio Amiga permettendo così di accedere sul CD in contemporanea sia sull'audio che sui dati.

La grafica del gioco è curata nei minimi dettagli e giocarlo in alta risoluzione (640x480 o 800x600) è veramente eccezionale, con dettaglio grafico mai visto in precedenza !!!!, peccato che mentre per il gioco è possibile scegliere le dimensioni della grafica (in 800x600 se non si seleziona large avremo i nostri personaggi piccoli come formiche) tutte le icone di controllo hanno la stessa dimensione, pertanto più si seleziona uno schermo grande più le icone saranno piccole.

Dal rilascio del CD l'autore ha effettuato numerose migliorie e aggiunte al gioco (e correzione di bugs), pertanto è possibile su

Aminet

o sulle

abituali raccolte su CD allegate alle riviste trovare gli aggiornamenti (nel momento in cui scrivo sono state rilasciate ben 9 aggiornamenti !!!!).

Per i prossimi rilasci l'autore promette un supporto per TCP/IP e la modalità split-screen per permettere il gioco in contemporanea a due persone.

La localizzazione del gioco è stata affidata all' ATO e pertanto dovremo attenderci anche una completa traduzione del gioco in altre lingue tra cui l' italiano.

Foundation è veramente un gran bel gioco che sicuramente farà felici tutti gli appassionati di giochi strategici, colmando la lacuna che si era creata a causa della mancanza di giochi di questo genere su Amiga.

Dopo il meraviglioso

OnEscapee

la Sadeness fa nuovamente centro con un altro gioco ottimamente realizzato che sfrutta a pieno l'eventuale hardware aggiuntivo, tranne per il PPC (speriamo che venga supportato in un futuro aggiornamento). L'uscita dei nuovi aggiornamenti e della prossima (si spera) localizzazione del gioco in italiano non possono che migliorare il già ottimo giudizio riguardo al gioco.

Caratteristiche tecniche del gioco:

- \* completo supporto della lingua Italiana
- \* Completo supporto per AGA e CyberGFX/Picasso96
- \* 1 giocatore contro 1,2 o 3 giocatori controllati dal computer
- \* oltre 800 frame di animazione di introduzione
- \* completo controllo delle unità amiche
- \* generatore random di livelli per infiniti livelli!
- \* schermate missioni/menu creati con grafica a 24 bit
- \* nemici dotati di avanzata intelligenza artificiale
- \* oggetti renderizzati in modo realistico come alberi, rocce etc.
- \* pianificazione per il supporto del collegamento seriale e TCP/IP
- \* possibilità di giocare in 2 giocatori umani con la modalità split-screen
- \* oltre 50 megabytes di suono e grafica
- \* completo manuale/help a colori in linea
- \* effetti avanzati di fuoco, fumo, ombre.
- \* supporto dell'alta risoluzione

Voto: 9+

## 1.104 onEscape

onEscapee

Copyright ©1997 Sadeness Software and Invictus Team  
Pubblicato da Sadeness Software  
[www.sadeness.demon.co.uk](http://www.sadeness.demon.co.uk)

Recensione di

Claudio Marro Filosa

onEscapee è il primo gioco prodotto da Invictus Team e pubblicato ←  
dalla Sadeness

software, devo dire che come primo titolo, la Sadeness ha fatto centro! il gioco è veramente notevole, da anni non si vedeva un gioco per Amiga realizzato ottimamente in questo modo.

La confezione del gioco consiste, come ultimamente siamo abituati, dalla custodia del CD-ROM, una cartolina di registrazione e una cartolina per ordinare il prossimo titolo della Sadeness: Foundation (sul CD si trova anche una demo,

sia per AGA che per possessori di schede grafiche).

Sul CD-ROM sono presenti ben 168 Megabytes, le icone sono tutte ottimamente realizzate con NewIcons, prima di lanciare il gioco bisogna settare le modalità video per il gioco (320x256) e per i menù (640x400), il cassetto readme contiene la documentazione in formato ascii del gioco in numerosissime lingue (ne ho contate circa 20) tra cui anche l'italiano, il cassetto HTML contiene tutta la manualistica nel più presentabile formato grafico HTML in 13 lingue tra cui l'italiano.

Il manuale in Italiano è ben realizzato e contiene anche una sezione suggerimenti nel caso ci si trovi in difficoltà nei primi livelli di gioco.

Ecco i requisiti di sistema necessari per giocare ad onEscapee:

Processore : MC68020 o superiore  
Grafica : AGA (aggiornamenti futuri supporteranno le schede grafiche, quindi sarà sufficiente il chipset ECS)  
Memoria : 4 Mb, almeno 1 Mb di Chip RAM.  
Controllo : Joystick+Tastiera, o un Gamepad per CD32  
Sistema : AmigaOS 3.0 o superiore

Le caratteristiche del gioco sono di tutto rispetto:

Grafica disegnata a mano con elementi realizzati in 3D  
Musica campionata, con alcune parti cantate  
7 diversi livelli, incluso uno acquatico  
Enigmi logici, sorprendenti effetti grafici  
Una grande quantità di animazioni  
Introduzione della durata di 5 minuti  
Completamente multitasking e conforme al sistema  
Possibilità di salvare la partita in qualsiasi momento  
Individua i sistemi NTSC e regola la posizione dello schermo  
Individua la lingua preferita tramite le impostazioni di localizzazione  
Supporterà le schede grafiche

Su

Aminet

è già disponibile una patch che permette di utilizzare ↔  
onEscapee su

scheda grafica, migliorando così la resa grafica e permettendo di utilizzare il gioco a tutti i possessori di Amiga 2000 e 3000 con scheda grafica.

Il gioco parte direttamente da CD e non bisogna assolutamente installare nulla (tranne nel caso della patch per schede grafiche), nella directory S: verranno memorizzati i salvataggi del gioco.

Il gioco è ambientato nel futuro, impersonate Daniel White, che dopo essere stato rapito da alcuni alieni, riesce a fuggire e si ritrova in un mondo sconosciuto. OnEscapee ricorda molto la struttura di gioco di Another World e Flashback.

Una volta lanciato il gioco possiamo assistere a una fantastica introduzione animata con tanto di colonna sonora cantata !!!!!

Il gioco è veramente realizzato bene sotto tutti i punti di vista. Ottima la grafica, il personaggio principale è ottimamente animato e come in Flashback può camminare, correre, saltare, fare capriole, sparare, nuotare etc. Sia le musiche che gli effetti sonori sono incredibilmente realistici, il gioco è

immediatamente coinvolgente, con un sapiente dosaggio di azione ed enigmi da risolvere. Il gioco è pieno di ottime animazioni, per esempio quando ci abbasseremo per raccogliere la pistola, ci sarà un cambiamento di inquadrata che mostrerà la mano di Daniel che raccoglie la pistola. Se verremo uccisi da dei mostri assisteremo ogni volta ad una animazione diversa (a seconda del mostro che ci uccide). E' possibile in qualunque momento salvare il gioco, nel menù di salvataggio è possibile vedere oltre che il nome del gioco salvato anche l'immagine della scena del gioco salvato in quel momento !!!!!!!!!!!!!!!  
Chiaramente il gioco funziona in perfetto multitasking e basterà premere Amiga + M per passare al worchbech.

OnEscapee è veramente un grande gioco per Amiga, sicuramente uno dei migliori giochi visti negli ultimi anni, avvincente grazie alla sua ottima giocabilità è anche uno spettacolo per l'ottima realizzazione grafica e sonora.  
Se avete amato Another World adorerete onEscapee.

L'ultima versione della demo del gioco è disponibile sul CD-ROM di CU Amiga di Dicembre 1997 (50 megabytes !!)

Ultima cosa, vorrei ricordare che anche per questo gioco la localizzazione nelle varie lingue è opera dell'ATO, l'organizzazione di Traduttori Amiga (organizzazione senza scopo di lucro).

Voto: 9.5

## 1.105 QUAKE Mission Pack no. 1

QUAKE MISSION PACK #1  
SCOURGE OF ARMAGON

(c) id Software Inc.

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

SCOURGE OF ARMAGON sono nuovi livelli per  
Quake

. Nella scatola del gioco è presente una cartolina di registrazione e il CD con il libretto delle istruzioni di 26 pagine in inglese.

Il CD (58 megabytes) oltre a contenere la directory del gioco (da copiare su HardDisk) è presente un manuale di istruzioni e un readme in formato HTML, ASCII e DOC.

Il gioco non è una total conversion ma è un nuovo episodio (18 livelli).  
Ci sono numerose nuove caratteristiche in questo nuovo episodio rispetto a Quake, in questa nuova missione disponiamo di 3 nuove micidiali armi, 2 nuovi terribili nemici, nuovi bonus e nuove caratteristiche che rendono per tutti gli appassionati di Quake sicuramente un CD da non perdere.

---

Come per Quake è possibile giocare a Scourge of Armagon in modalità facile, medio, difficile e nightmare.

Il gioco per funzionare correttamente richiede Quake in versione 1.08, pertanto alcuni livelli non funzionano con il player di Quake per PPC (un vero peccato !!!).

Voto: 8.5

## 1.106 QUAKE Mission Pack no. 2

QUAKE MISSION PACK #2  
Dissolution of Eternity

(c) id Software Inc.

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

Dissolution of Eternity sono nuovi episodi per  
Quake

. Nella scatola del gioco è  
presente una cartolina di registrazione e il CD con il libretto delle istruzioni  
di 26 pagine in inglese.

Il CD (58 megabytes) oltre a contenere la directory del gioco (da copiare su  
HardDisk) è presente un manuale di istruzioni e un readme in formato HTML, ASCII  
e DOC.

Il gioco non è una total conversion ma sono 2 nuovi episodi per Quake per un  
totale di 16 nuovi livelli.

Ci sono numerose nuove caratteristiche in questi nuovi episodi rispetto a Quake,  
in queste nuove missioni disponiamo di 4 nuove micidiali armi, 7 nuovi terribili  
nemici, nuovi bonus, nuovi effetti grafici e nuove caratteristiche che rendono  
per tutti gli appassionati di Quake anche questo secondo mission pack un CD  
assolutamente da non perdere.

Come per Quake è possibile giocare a Dissolution of Eternity in modalità facile,  
medio, difficile e nightmare.

Il gioco per funzionare correttamente richiede Quake in versione 1.08, pertanto  
alcuni livelli non funzionano con il player di Quake per PPC (un vero peccato  
!!!).

Voto: 8.5

---

## 1.107 QUAKE

Q U A K E

Copyright ©1998 PLX computers, Inc. and clickBOOM  
Pubblicato da clickBOOM  
www.pxlcomputers.com  
www.clickboom.com

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

configurazione  
utilizzata per la recensione.

QUAKE è un gioco che non ha bisogno di presentazioni. Sviluppato inizialmente per PC dalla ID Software; gli stessi autori di Wolfstein 3D, Doom e Doom II, Quake è il primo gioco che ricalcando lo stile di Doom utilizza un innovativo motore grafico in vero 3D e degli ottimi effetti sonori.

Attualmente è la migliore implementazione del genere esistente su Amiga.

La confezione per Amiga è costituita da una elegante custodia per CD di cartone (sicuramente la stessa utilizzata per la versione PC, dato che tra i requisiti del gioco è scritto che è necessario un Pentium !!!!), all'interno oltre che il CD è presente una cartolina di registrazione con tanto di numero di serie e un libretto pieghevole (formato poster) con le istruzioni del gioco da un lato e con un poster di QUAKE dall'altro.

Secondo il manuale di istruzioni, sul CD-ROM dovrebbe essere presente un dettagliato manuale online, in realtà non è presente sul CD nessun manuale.

Il gioco è da installare sul proprio HD tramite l'icona Install\_Quake, dopo aver inserito il numero seriale e il proprio nominativo viene effettuata l'installazione, il gioco su HD occupa circa 56 megabyte, sul CD sono presenti oltre che al gioco compresso (53 megabytes) 10 tracce musicali della durata complessiva di circa 60 minuti.

Oltre al gioco, nel cassetto di Quake sono presenti vari readme e un cassetto con i cataloghi per le varie lingue. Per avere Quake in italiano ho dovuto copiare il file italian.catalog sulla mia libreria locale con il nome di quake.catalog.

Il gioco è praticamente identico alla versione per PC, in più ha la possibilità di utilizzare anche i menù a tendina per cambiare le varie e numerose configurazioni.

E' possibile selezionare qualunque modalità grafica disponibile, sono supportate sia le modalità CyberGraphx che Picasso96, è possibile impostare le modalità grafiche 1x1, 1x2, 2x2 e vari tipi di retinature, è possibile selezionare tra varie routine di rendering, la dimensione dello schermo, la luminosità, il volume dell'audio da CD e dell'audio Amiga, è supportato l'audio AHI. Come per la versione per PC è possibile giocare in rete, utilizzare i numerosi livelli aggiuntivi e anche le total conversion.

Utilizzando la scheda grafica è possibile selezionare la modalità video sia a 256 colori che a 65.356 colori, anche se personalmente non ho notato

praticamente nessuna differenza !!!!!

Secondo quanto affermato dalla clickBOOM è sufficiente un 68020 con FPU per utilizzare Quake, personalmente provai la demo su un Amiga 4000 con 68030/25, ed è risultato praticamente ingiocabile anche impostando tutti i parametri grafici al minimo.

Ritengo che per giocare a Quake sia necessario almeno un 68060 ed è gradita una scheda grafica, anche in questa configurazione ho notato che impostando il gioco in 320x200 è possibile in certe occasioni riscontrare dei rallentamenti.

Consiglio a chi non dispone di 68060 di provare la demo prima di acquistare il gioco, altrimenti il rischio di avere Quake ingiocabile è alto.

Quake è sicuramente uno dei giochi che più attendevo, la clickBOOM ha fatto un'ottima conversione, ma è ASSURDO che non abbiano sviluppato una versione per PowerPC, limitando il suo utilizzo praticamente ai soli possessori di 68060 e permettendoci di giocarlo solo in bassa risoluzione (320x200), dato che già a 320x256 comincia a rallentare e a 640x400 è assolutamente ingiocabile.

Voto: 8.5 (su 68060/50 con CyberVison64)  
n.c. (assolutamente ingiocabile su 68030/25 AGA)

## 1.108 The Shadow of the Third Moon

The Shadow of the Third Moon  
Black Blade software  
Versione 1.1

Copyright ©1998 Titan Computer  
www.TitanComputer.de

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

The Shadow of the Third Moon (TSOTTM) è il primo simulatore di volo futuristico per Amiga basato su un motore tipo Voxel. ←

Sulla copertina del CD-ROM sono riportate le votazioni prese dalla stampa specializzata per Amiga (85% Amiga Plus, 94% TGM, 89% Amiga Format, 92% CU Amiga, 87% Amiga Info, e Gioco dell'anno 1997 per CU Amiga), sul retro troviamo la descrizione delle caratteristiche tecniche tra cui ricordiamo il completo multitasking, supporto per i processori 030, 040 e 060, utilizzo di praticamente tutte le schede grafiche grazie al supporto di Cybergraphics 2.x, 3.x e Picasso96, numerosi effetti visivi, 6 differenti campagne per un complessivo di 48 missioni, supporto del mouse, tastiera, joystick e utilizzo di tracce musicali CDDA direttamente dal CD.

Sono richiesti i seguenti  
requisiti

.

Sul CD sono presenti 102 megabytes di software e ben 11 tracce musicali per un

totale di oltre 45 minuti di ottima musica. Oltre a TSOTTM è presente anche la versione completa di YAGG (Yet Another Gravity Game), divertente gioco sparattutto per 2, 3 o 4 giocatori. Nel cassetto TitanCompDemos sono presenti versioni dimostrativi degli altri programmi distribuiti dalla Titan: ElasticDreams, ArtStudioPro, Burnit, Sowrd, EvilsDoom (che non sono assolutamente riuscito ad eseguire) e patch per ArtStudioPro e Sword.

TSOTTM deve essere installato sul proprio HD (14 megabytes). Prima di lanciare il gioco è importante eseguire il programma di configurazione da dove è possibile tra le altre cose selezionare le modalità video (comprese schede grafiche) e l'unità CD.

La manualistica presente sul CD in formato AmigaGuide è completamente in italiano oltre che in inglese e tedesco, anche per il gioco è possibile installare la versione italiana. Nel manuale sono spiegate le varie possibilità di configurazione del gioco, i requisiti e l'utilizzo dei vari comandi di gioco.

Una volta configurato correttamente il gioco (consultare la manualistica pena indesiderate guru) è possibile lanciarlo, ottime schermate introduttive in alta risoluzione a 256 colori ci introducono al gioco, mentre il CD ci accompagna con stupende musiche realizzate appositamente da The Soundwavers.

Sono disponibili 6 campagne di cui 2 sono di addestramento, una utilizzando un cacciabombardiere Saxxrat e l'altra utilizzando un caccia kerjt. Tutte le schermate di selezione di gioco sono in alta risoluzione, ogni volta che si seleziona una missione ci viene descritto tutto quello che dobbiamo compiere per portarla a termine. La modalità di gioco è in bassa risoluzione, la grafica è veramente notevole, sicuramente il migliore gioco su Amiga che utilizza una tecnica tipo Voxel: il 3Dtis. Con TSOTTM il divertimento è assicurato, numerose sono le missioni, gli armamenti a disposizione, avremo obiettivi nemici sia in movimento che fissi, numerosissimi sono gli effetti grafici presenti nel gioco come effetti di fumo ed esplosioni, gli effetti sonori sono pochi ma in compenso ci sono le ottime musiche del CD che ci accompagnano durante il gioco. E' possibile selezionare la modalità di gioco tra vista interna ed esterna, possiamo tramite il tastierino numerico guardare nelle varie direzioni e possiamo anche avere una vista dal missile che lanciamo (come se avessimo una telecamera installata sul missile!!).

Numerosi sono le caratteristiche di dettaglio del gioco che possiamo modificare per incrementare i dettagli grafici (processore permettendo) e per configurare il Joystick, è possibile anche selezionare la difficoltà di gioco e di salvare la propria situazione.

TSOTTM risulta giocabilissimo e con un'ottima velocità, su un 68060 con tutti i dettagli al massimo si raggiungono i 25 fps, unico neo del gioco è il pannello di controllo graficamente non all'altezza del gioco.

Altro problema è il prezzo eccessivo del gioco che ho riscontrato tra i vari rivenditori italiani, molto superiore rispetto alla media, che potrebbe eccessivamente penalizzare un gioco veramente ben realizzato.

Ricordo infine che questo gioco è realizzato dalla Black Blade software, costituita interamente da sviluppatori italiani: Giuliano Pochini e Francesco Leonardi, le musiche sono realizzate da Carlo Demichelis.

Voto: 9

---

## 1.109 The Shadow of the Third Moon - Caratteristiche tecniche

La configurazione minima per giocare a TSotTM è:

- Un Amiga veloce munito di almeno un 68030 a 25Mhz.
- Sistema operativo v.39 (3.0) o superiore.
- Circa 3.6MB di FastRAM libera.
- Circa 700KB di memoria chip libera.
- Chipset AGA.

Naturalmente sulla macchina minima per avere almeno 7-8 fotogrammi al secondo (fps) bisognerà abbassare molto il livello dettaglio.

Chi ha almeno 8MB di FastRAM libera può utilizzare il set di oggetti esteso e beneficiare di una maggior definizione e chi ha un 68040/40MHz o meglio un 68060 potrà giocare a oltre 25fps con il dettaglio al massimo.

La configurazione che consigliamo per apprezzare al massimo il gioco è la seguente:

- Amiga 3000/4000 con 68040 a 40Mhz.
- Sistema operativo v.40 (3.1).
- 8MB FastRAM libera
- Scheda grafica veloce ZorroIII.

Si ottengono buoni risultati anche su A1200 accelerati con 68030 a 50Mhz, FastRAM da 60ns e routine di conversione C2P ottimizzata per 68030.

TSotTM gira su uno schermo Intuition standard, per cui si può scegliere il modo video a piacimento compresi ovviamente gli schermi generati da una scheda grafica.

## 1.110 UROPA<sup>2</sup>

Uropa<sup>2</sup> - La Colonia di Confine  
Versione Completa 3.0

Copyright ©1996-1997 Austex Software  
Pubblicato da Vulcan Software Limited  
[www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk)

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

Uropa<sup>2</sup> è un gioco distribuito dalla Vulcan solo su CD-ROM, ←  
il CD occupa circa

290 megabytes, oltre al gioco sono presenti tutte le demo dei giochi attualmente prodotti o imminenti della Vulcan.

Sul CD è presente la manualistica del gioco in formato AmigaGuide, sono supportate ben 10 lingue tra cui l'italiano. Lodevole è l'iniziativa della

Vulcan di supportare in tutti i suoi nuovi giochi numerose lingue tra cui l'italiano. La traduzione delle istruzioni e del gioco nelle varie lingue è stato effettuato dall'ATO, l'organizzazione di Traduttori Amiga (organizzazione senza scopo di lucro). Il manuale italiano è di ben 62k, ottimamente tradotto e di chiara comprensione.

Prima di lanciare il gioco è consigliato lanciare il programma di preferenze che ci permetterà di scegliere oltre la lingua anche altre caratteristiche del gioco, come scegliere tra la musica e gli effetti speciali, configurare i tasti di controllo, il dettaglio grafico e altre caratteristiche del gioco.

Tramite l'icona UropaIntro prima di entrare nel gioco vero e proprio assisteremo alla presentazione del gioco costituita da una buona animazione in computer-grafica accompagnata da musica e da una voce che ci introdurrà al gioco.

Uropa<sup>2</sup> supporta le modalità PAL e DblPAL (nel caso usiate il DblPAL non ←  
dovete  
assolutamente modificare il file DblPAL.info con programmi tipo MonEd, pena l'errata visualizzazione del gioco) nessuna scheda grafica è supportata (sigh!).

Anche il gioco è completamente localizzato in italiano, pertanto tutti le obiettivi delle missioni sono scritti in italiano, come anche tutti gli altri testi che si incontrano durante il gioco (es. i messaggi). Tutti i testi sono letti da voci maschili o femminili (solo in inglese sob!).

Uropa<sup>2</sup> permette a due giocatori di combattere tra loro collegando due ←  
computer  
Amiga tramite cavo seriale.

Il gioco è una riuscita combinazione tra un gioco in 3D isometrico e uno in 3D a vettori con sorgenti di luce, nel primo modo dovete esplorare stanze, combattere e risolvere enigmi, mentre la seconda modalità richiede buoni riflessi e abilità nei combattimenti.

Uropa<sup>2</sup> è sicuramente un gioco divertente e intelligente, non innovativo ←  
ma  
sicuramente un'ottima implementazione di collaudate strutture di giochi.

Caratteristiche tecniche del gioco:

- \* completo supporto della lingua Italiana
  - \* 10 enormi basi per le tue missioni strategiche con numerosi problemi e tattiche da risolvere.
  - \* gioco con azione in 3D isometrico nelle basi
  - \* gioco con azione vettoriale in 3D nelle superfici lunari
  - \* completo parlato digitalizzato
  - \* completa animazione iniziale renderizzata in 3D
  - \* alta configurabilità del gioco tramite preferences
  - \* possibilità di utilizzo del collegamento seriale per 2 giocatori
  - \* utilizza se è presente il chipset AGA, memoria extra chip, ulteriore memoria fast, cpu più veloci
-

Voto: 8

## 1.111 CompetitionPRO Super CD<sup>32</sup> Professional Control Pad

Competition PRO  
Super CD<sup>32</sup> Professional Control Pad

Copyright © Happ Controls Inc. & Powerplay Ltd.  
E' disponibile presso  
NonSoloSoft

Recensione di Claudio Marro Filosa

Competition PRO è un joypad pienamente compatibile con quello per CD<sup>32</sup>, ←  
contiene  
infatti tutte le funzioni del joypad originale della Commodore, in più ha 4  
switch, uno per ogni bottone di fuoco che permettono di selezionare oltre alla  
normale modalità di fuoco anche le modalità di auto fuoco e turbo.

Il joypad è ottimamente realizzato, ha un design molto più accattivante rispetto  
a quello della Commodore ed è sicuramente più robusto e comodo da usare.

Chiaramente, oltre per essere usato dai possessori di CD<sup>32</sup> o da chi ←  
utilizza i  
giochi del CD<sup>32</sup> su Amiga, Competition PRO può essere tranquillamente ←  
utilizzato  
per tutti i giochi su Amiga (avendo le stesse funzioni del joystick), inoltre  
sono numerosi i giochi per Amiga che traggono vantaggio dall'utilizzo dal  
joypad, potendo utilizzare ben 4 bottoni di fuoco come ad esempio i picchiaduro.  
Anche tra gli ultimi giochi realizzati per Amiga ci sono quelli che traggono  
vantaggio dal joypad come ad esempio Doom.

Per tutti gli appassionati degli emulatori dei giochi da bar e console, il  
joypad diventa indispensabile !!!!!, fortunatamente tutti i migliori emulatori  
lo supportano, come ad esempio il MAME (emulatore di giochi da bar e del NEO  
GEO), il WarPSNES (emulatore del Snes), AmiMasterGear (emulatore del Master Gear  
e del Sega Master System), AmiGameBoy e Wzonka-Land (emulatore del Game Boy),  
CoolNess e ANES (emulatori del NES).

Sicuramente, per tutti i giocatori incalliti il joypad Competition PRO è da  
affiancare al proprio joystick.

Voto: 9

## 1.112 CyberstormPPC - Schede acceleratrici basate su PowerPC

## CyberStorm PPC

www.phase5.de

Recensione di  
Claudio Marro Filosa

La scheda CyberStorm PPC con processore 604e a 200 Mhz è ↔  
attualmente la scheda  
acceleratrice più veloce esistente per Amiga.

Tutte le prove sono effettuate sulla seguente configurazione:

Amiga 4000, kickstart 3.0, workbench 3.1, superbuster rev. 11, CyberVision 64,  
CyberStormPPC 604e 200 Mhz + 68060 50 Mhz, simm EDO RAM 60 ns

Librerie: 68060.library versione 43.0 (Phase 5)  
ppc.library versione 45.5 (Phase 5)  
ppcdiss.library versione 0.42 (Phase 5)  
powerpc.library versione 13.2 (WarpOS di HAAGE & PARTNER)  
warp.library versione 2.1 (WarpOS di HAAGE & PARTNER)

Programmi utilizzati:

set60nsmode utilizza la memoria in modalità 60 ns  
rom2fast alloca il kickstart in fast

La scheda acceleratrice viene fornita insieme ad un manuale di 60 pagine in inglese e in tedesco, un CD-ROM contenente vari programmi dimostrativi e il compilatore C della GNU e due dischetti, uno contenente le ultime versioni delle librerie e il software di installazione e l'altro contenente il software di gestione del controller UltraWide SCSI 3.

Come per le schede CyberStorm 060 bisogna installare le librerie prima di montare la scheda. Il montaggio della scheda non presenta nessun problema su Amiga 4000 (specialmente se viene effettuata da un amico esperto).

Sul CD-ROM sono presenti vari programmi che dimostrano le notevoli potenzialità del nuovo processore. IsisPPC 1.0 (sul sito di Phase 5 è disponibile la versione 2.0) è il player di animazioni MPEG con possibilità, tramite AHI di utilizzare anche animazioni con suono e permette di visualizzare i VideoCD. La velocità di visualizzazione dei filmati in formato MPEG su schermi a 16 bit è veramente notevole e anche i filmati con l'utilizzo del sonoro non presentano problemi (ho provato i file MPEG presenti nei CD di The Games Machine).

Altro programma che dimostra pienamente le potenzialità del PPC è LightWaveShow, utilizzando schermi worchbech a 16 bit (a 24 sembra non funzionare) permette di visualizzare qualunque oggetto in formato Lightwave, utilizzando le CyberGL è possibile tramite il mouse o tastiera fare roteare in tempo reale l'oggetto in qualunque direzione. Veramente impressionante !!!

Benoit è un programma che permette di creare frattali, la differenza di tempo per il calcolo tra PPC e 68060 è abissale. Riporto di seguito i tempi per generare alcuni frattali con PPC e con 68060:

| TIPO (640x480) | PPC 604e 200 | 68060     |
|----------------|--------------|-----------|
| Mandelbrot     | 0.46 sec.    | 4.32 sec. |
| dragon         | 0.79 sec     | 7.95 sec. |

eye | 3.05 sec | 39.86 sec.

Mountain è un programma che permette di generare paesaggi sullo stile di VistaPro, è disponibile solo per PPC e su risoluzioni 640x480 si è dimostrato velocissimo nel generare dei paesaggi in modalità random, 4.74 secondi il primo, 3.71 il secondo.

Interessante è il demo VoxelSpace di HAAGE & PARTNER che non utilizza le librerie di Phase 5 ma utilizza WarpOS: delle librerie che permettono delle prestazioni migliori rispetto a quelle della Phase 5, e offrono una compatibilità anche per future schede PPC di altri produttori.

Ecco le prestazioni di questo notevole motore grafico:

| Risoluzione    | PPC 604e 200 | 68060  |
|----------------|--------------|--------|
| 320x256        | 75 fps       | 39 fps |
| 640x480        | 27 fps       | 14 fps |
| 800x600        | 17 fps       | 10 fps |
| finestra su WB | 64 fps       | 24 fps |

E' da notare che l'incremento di prestazioni non è impressionante come nei test precedenti, questo è probabilmente causato dal limite della scheda grafica e del bus zorro III (30 mega sec.), limite che verrà superato dalla nuova scheda grafica CyberVisionPPC che promette velocità di trasferimento dati di ben 800 mega al secondo !!!, altro limite è la mancanza attuale di una versione per PPC del software grafico CyberGFX.

WorRrace è un programma che effettua dei test di velocità sugli accessi alla memoria sia per

PPC  
che per  
m68k

.

Altro demo impressionante, non tanto per l'impatto visivo quanto per la differenza di velocità tra PPC e 68060 è Cybermand, programma che permette di zoommare e muoversi su un frattale praticamente in tempo reale su PPC.

Viewtool è un visualizzatore di immagini JPEG presente su

Aminet  
, sia in

versione m68k che per PPC, impressionante è la velocità di caricamento e la visualizzazione delle immagini in frazioni di secondi nella versione per PPC !!!!!!!.

La Doom-mania ormai imperversa tra gli utenti amighisti, numerosi sono i porting di doom su amiga dopo il rilascio dei sorgenti su internet da parte della ID-Software, sicuramente la miglior versione di doom per amiga è ADOOM di Peter McGavin compilato con il SAS/C 6.58 è attualmente alla versione 0.9, ADOOM permette di giocare TUTTO ciò che è uscito per DOOM (Doom, Ultimate Doom, Doom 2, Final Doom, livelli aggiuntivi), la velocità media di ADOOM (320x200) è di 28 fps su 68060.

VdoomPPC è il porting di ADoom per PPC, attualmente è in versione 0.3, basato su ADoom 0.8, compilato con vbcc 0.6 con generatore di codice PPC in versione 0.2i (alla faccia delle beta!!), VdoomPPC è sia in risoluzione 320x200 (39 fps

IMPRESSONANTE !!!!) che in alta risoluzione 640x400 con 15 fps. Nonostante le varie versioni beta che lo compongono VdoomPPC è perfettamente giocabile. VdoomPPC permette di raggiungere velocità mai viste prima in nessun gioco per amiga, a 320x200 a tutto schermo è veramente sorprendente, mentre in 640x400 si ha un ottimo compromesso tra velocità e ottima definizione grafica.

VGB-GameBoy emulator è stato il primo emulatore per GameBoy per amiga, famoso per la sua impressionante lentezza che lo rendeva praticamente inutilizzabile, ora con la versione per PPC è nuovamente inutilizzabile (???) è troppo veloce !!!!!.

Oltre ai compilatori Storm C, GNU C, vbcc ora anche il compilatore SAC/C permette di compilare programmi per PPC, grazie al nuovo aggiornamento disponibile su

Aminet

.

La scheda PPC non mi ha dato mai problemi (tranne un leggero incremento di instabilità di sistema dovuto probabilmente alle librerie ancora in beta) e solo un programma ha causato problemi con la scheda PPC: Shapeshifter !!!

In realtà il problema non è di Shapeshifter, ma di preparemul che si rifiuta di funzionare, per ora ho risolto lanciando al suo posto il corrispettivo di FUSION (RsrvWarm) permettendomi di far nuovamente funzionare Shapeshifter.

La scheda PPC è attualmente l'unica scelta possibile per espandere e continuare ad utilizzare con soddisfazione l'Amiga, fortunatamente i programmi per PPC cominciano ad uscire (speriamo con più frequenza), sono già disponibili per PPC programmi di grafica come Wildfire, Tornado 3D, e i moduli per ArteEffect.

Voto: 9

## 1.113 WarpRacePPC

WarpRace V1.1 1997 by Sam Jordan  
A performance test program for 68K and PPC processors

CPU: PPC604E  
Version of powerpc.library: 13.2

-----  
Module: WordWrite V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Word write operation (register -> FAST)

Result: Memory performance: 73.03 MB/s

-----  
Module: LongWrite V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Longword write operation (register -> FAST)

Result: Memory performance: 72.03 MB/s

---

---

Module: ByteWrite V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Byte write operation (register -> FAST)  
  
Result: Memory performance: 36.04 MB/s

---

Module: LongRead V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Longword read operation (FAST -> register)  
  
Result: Memory performance: 104.01 MB/s

---

Module: WordRead V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Word read operation (FAST -> register)  
  
Result: Memory performance: 90.01 MB/s

---

Module: ByteRead V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Byte read operation (FAST -> register)  
  
Result: Memory performance: 74.02 MB/s

---

Module: WordCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Word copy operation (FAST -> FAST)  
  
Result: Memory performance: 35.00 MB/s

---

Module: TurboCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Fastest copy operation (FAST -> FAST)  
  
Result: Memory performance: 48.01 MB/s

---

Module: LongCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Longword copy operation (FAST -> FAST)  
  
Result: Memory performance: 48.01 MB/s

---

Module: ByteCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Byte copy operation (FAST -> FAST)  
  
Result: Memory performance: 20.03 MB/s

---

---

Module: PixelOMania V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: CPU context switch test program

Result: Elapsed time: 7.958299 seconds

---

Module: CallPPC V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: CPU context switch test program

Result: Average overhead time: 0.415 ms

---

Module: Call68K V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: CPU context switch test program

Result: Average overhead time: 0.409 ms

---

Module: C2P V1.0  
Author: Sam Jordan (original C2P algorithm by James Mc Coull)  
Short: ChunkyToPlanar converter (320\*256\*8)

Result: Elapsed time: 12.307 ms

---

Module: Landscape V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Fractal landscape generator (512\*512)

Result: Elapsed time: 0.924356 seconds

---

Module: CyberMand V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Mandelbrot calculation (FPU)

Result: Elapsed time: 0.137383 seconds

## 1.114 WarpRacem68k

WarpRace V1.1 1997 by Sam Jordan  
A performance test program for 68K and PPC processors

CPU: MC68060  
Version of powerpc.library: 13.2

---

Module: WordWrite V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Word write operation (register -> FAST)

---

Result: Memory performance: 36.00 MB/s

-----  
Module: LongWrite V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Longword write operation (register -> FAST)

Result: Memory performance: 37.04 MB/s

-----  
Module: ByteWrite V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Byte write operation (register -> FAST)

Result: Memory performance: 25.02 MB/s

-----  
Module: LongRead V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Longword read operation (FAST -> register)

Result: Memory performance: 45.03 MB/s

-----  
Module: WordRead V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Word read operation (FAST -> register)

Result: Memory performance: 36.03 MB/s

-----  
Module: ByteRead V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Byte read operation (FAST -> register)

Result: Memory performance: 25.02 MB/s

-----  
Module: WordCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Word copy operation (FAST -> FAST)

Result: Memory performance: 18.01 MB/s

-----  
Module: TurboCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Fastest copy operation (FAST -> FAST)

Result: Memory performance: 26.05 MB/s

-----  
Module: LongCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Longword copy operation (FAST -> FAST)

---

Result: Memory performance: 22.01 MB/s

-----  
Module: ByteCopy V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Memory test: Byte copy operation (FAST -> FAST)

Result: Memory performance: 12.04 MB/s

-----  
Module: PixelOMania V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: CPU context switch test program

Result: Elapsed time: 0.086969 seconds

-----  
Module: C2P V1.0  
Author: Sam Jordan (original C2P algorithm by James Mc Coull)  
Short: ChunkyToPlanar converter (320\*256\*8)

Result: Elapsed time: 13.898 ms

-----  
Module: Landscape V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Fractal landscape generator (512\*512)

Result: Elapsed time: 4.424652 seconds

-----  
Module: CyberMand V1.0  
Author: Sam Jordan  
Short: Mandelbrot calculation (FPU)

Result: Elapsed time: 1.837635 seconds

## 1.115 Extreme - Realtime Heavy Effect Generator

-----  
EXTREME v1.5  
©1998-99 Darkage Software, Italy  
  
Realtime Heavy Effect Generator  
-----

Extreme e' un programma per tutti gli studi grafici che usano ancora Amiga. Questo programma crea 8 differenti tipi di effetti per le vostre produzioni video. Tunnel, Wave, Effetti di pioggia saranno facili e veloci da creare con solo alcuni click del mouse. Extreme ha le seguenti caratteristiche:

- Programmato 100% in Assembler;

---

- Completamente in Multitasking;
- Routine ottimizzate per 68020/030 e 68040/060 per le massime prestazioni su ogni Amiga;
- Effetti calcolati in tempo reale;
- Tessiture e colori mixabili a piacimento;
- Effetti altamente parametrizzati;

per informazioni:

DARKAGE Software

## 1.116 Amiga News - News su Amiga

AMIGA NEWS

Informazioni su Amiga

a cura di

Claudio Marro Filosa  
26-Settembre-1999

Ecco gli annunci ufficiali di

AmyResource 14

e del contenuto del numero 1 della

nuova rivista su CD-ROM di

Amiga.it

.

Per tutti gli utilizzatori di

Extreme

, ora è disponibile

Extreme add-on

La ClickBoom ha rilasciato ad un prezzo economico il gioco ←

Safecracker per PC e

MAC, il gioco utilizza la tecnologia QuickTimeVR risultando graficamente un gioco veramente impressionante, è pienamente compatibile su Amiga con l'emulazione MAC, il demo è disponibile sul sito della ClickBoom ([www.clickboom.com](http://www.clickboom.com)) o sul CD di

Amiga.it

La eyelight (autori di

Tornado3D

) rilasciano il primo dei 3 CD-ROM (power-pack)

con materiale da utilizzare con programmi di grafica 3D, per informazioni e prezzi: [www.eyelight-it.com](http://www.eyelight-it.com)

31-Agosto-1999

Nuovo look per il sito dei

DARKAGE

18-Agosto-1999

Mentre l'Amiga Inc. è intenta a produrre i nuovi AmigaNG basati su Linux e la Phase 5 a produrre gli Amirage MK2 con QNX, dal nulla appare una nuova società

---

che annuncia per la fine di settembre 1999 nuovi computer Amiga compatibili con caratteristiche assolutamente all'avanguardia e prezzi incredibilmente bassi. La società è la Iwin Corporation e il loro sito è <http://www.iwin-corp.com>

12-Agosto-1999

E' disponibile su internet il numero 2 di AMIGAZette, in questo numero tra i vari articoli è presente un reportage del World Of Amiga 99 e un completissimo resoconto sulle nuove strategie di Amiga Inc. Assolutamente da leggere!

8-Agosto-1999

Dopo l'annuncio di Giorgio Signori per una nuova rivista per Amiga, ecco un nuovo annuncio per un'altra rivista Amiga, da settembre in edicola: EnigmaAmigaRun

Due nuove riviste italiane per Amiga non vi bastano ? Ecco che la Pinprint Publishing annuncia finalmente la data per la pubblicazione del primo numero di

AmigActive  
: 30 Settembre 1999, nuova rivista inglese per Amiga con CD-ROM.

Il nuovo rivenditore di Software & Hardware per Amiga TecnoStar ha un nuovo nome:

Virtual Works  
L'ottimo servizio  
NotizieAmiga  
si  
amplia  
, ora è possibile leggere anche notizie  
non direttamente legate al mondo Amiga.

Da oggi è disponibile il primo CD musicale di Jogeir Liljedahl, ottimo musicista e compositore di numerosi moduli musicali per le demo-scene Amiga. Sul CD, intitolato The Wanderer sono presenti i suoi migliori e più famosi brani riarrangiati utilizzando strumenti musicali professionali.

Il CD è acquistabile presso  
Bjorn Lynne  
[www.lynnemusic.com](http://www.lynnemusic.com)

5-Agosto-1999

E' uscto il nuovo numero dell'ottima rivista trimestrale inglese Clubbed, il numero delle pagine è passato da 36 a 40, in più in questo numero è presente un inserto di 8 pagine con tutte le novità su Amiga & Linux.

27-Luglio-1999

---

Notizie importanti da

Giorgio Signori  
22-Luglio-1999

Finalmente è stata annunciata la data per la nuova edizione di PIANETA AMIGA 1999

NotizieAmiga

nuovissima mailing-list tutta italiana gestita da  
AGI  
, direttamente

nella vostra casella di posta elettronica traduzioni, news giornaliera e comunicati stampa dal mondo Amiga!.

11-Luglio-1999

Bjorn Lynne

ha pubblicato nuovi CD musicali, tra cui un CD con tutte le ←  
colonne

sonore di Alien Breed 3D. Sul CD sono presenti tutte le tracce musicali della  
versione per CD<sup>3</sup> (riarrangiate), sia nuove tracce inedite. Sul CD sono ←  
incise

13 tracce audio per una durata di 61:02 minuti. La qualità di tutte le tracce  
audio è ottima, un CD assolutamente da acquistare !!!!

E' stato rilasciato in nuovo

Aminet Set 8  
20-Maggio-1999

E' disponibile il nuovo numero di

Amy Resource volume tredici  
23-Maggio-1999

E' disponibile la nuova versione di

Extreme 1.5  
10-Maggio-1999

diff

, finalmente !

Per chi non è ancora abbonato ad Internet, può usufruire del servizio offerto da Tiscali: abbonamento ad internet GRATUITO. Per ora il servizio è disponibile solo a Roma, Milano e Sardegna, per Giugno 1999 dovrebbe essere disponibile in tutta Italia.

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

1-Maggio-1999

Tutto il listino di NonSoloSoft (ZCD) è ora in linea su Internet su [www.diff.org](http://www.diff.org)  
Ecco le novità:

- possibilità di infiniti riferimenti su ogni singolo articolo.

- ogni riferimento può essere locale al sito o accessibile via Internet.
- ogni riferimento può essere qualsiasi oggetto: scheda prodotto, Home Page del prodotto, Home page della software house, screen-shot, recensione, manuale o documentazione relativa all'articolo, localizzazione italiana, suggerimenti sull'uso del prodotto, riparatore o assistenza tecnica, versione demo, aggiornamento etc.
- l'informazione rimane strutturata e può consentire diversi livelli di indicizzazione e ricerca.
- i riferimenti possono essere aggiunti anche dal pubblico on-line.
- gestione di tutti i prodotti commerciali per Amiga, siano essi in commercio o meno in questo momento.

E' disponibile un nuovo rivenditore hardware e software italiano per Amiga:

TecnoStar  
20-Aprile-1999

DARKAGE  
diventa rivenditore di software/hardware per Amiga e distributore  
in italia della rivista inglese  
Amiga Survivor  
E' disponibile il nuovo numero di  
Amy Resource volume dodici  
30-Gennaio-1999

Per l'ottimo programma di videoscrittura AmigaWriter, giunto alla versione 1.2 è disponibile il dizionario in italiano (oltre ad altre numerose lingue).

23-Gennaio-1999

Amiga Survivor, l'ottima rivista inglese dedicata principalmente ai videogiochi raddoppia!, infatti dal numero di Dicembre 1998 passa dal formato A5 al formato A4, raddoppiando pertanto le dimensioni della rivista.

Il numero delle pagine è di 36.

E' possibile abbonarsi utilizzando il vaglia internazionale o le più diffuse carte di credito (VISA - DELTA - SWITCH - MASTERCARD)

Per maggiori informazioni vedi

Amiga Survivor

Buone notizie per chi vuole abbonarsi alla rivista inglese AMIGA ↔  
FORMAT, ora le

tariffe per gli abbonamento sono infatti ancora più convenienti:

29.95 sterline per 6 numeri o 49.95 sterline per 12 numeri.

Con l'abbonamento ogni numero di Amiga Format costerà circa 11.500 lire contro le 27.000 del prezzo della rivista acquistabile in alcune edicole italiane, decisamente un bel risparmio. Per ulteriori informazioni vedi

Amiga Format

Nuovo sito internet per il rivenditore italiano

NonSoloSoft

di Ferruccio Zamuner,

oltre al listino aggiornato di tutti i prodotti per Amiga (ho notato con piacere vari ritocchi verso il basso dei prezzi di alcuni prodotti) sono presenti nuove iniziative tra cui una nuova rivista chiamata

Diff

, il numero zero sarà gratuito

e consultabile da tutti.

Il sito è raggiungibile all'indirizzo: [www.diff.org](http://www.diff.org)

## 1.117 PPC News - Tutte (o quasi) le novità per PPC

PPC NEWS

Tutte (o quasi) le novità per PPC

a cura di

Claudio Marro Filosa  
10-Agosto-1999

DarcNES è un nuovo emulatore multiplo di console. E' possibile emulare oltre al PC-Engine (finalmente !) anche il NES, il Sega Master System e il GameGear.

29-Aprile-1999

Finalmente è uscito il nuovo aggiornamento del MAME. Questa nuova versione, la 0.35 beta 11 supporta oltre 1.000 (mille !!!) giochi.

22-Aprile-1999

Come promesso, gli italiani HURRICANE STUDIOS hanno rilasciato l'aggiornamento del loro gioco di calcio EAT THE WHISTLE per i processori PPC, confermandosi come primi produttori di un gioco commerciale con il supporto per PPC.

26-Marzo-1999

E' stata rilasciata la nuova versione di WarpsNES 3.5 con finalmente il supporto per l'audio tramite AHI.

27-Febbraio-1999

Finalmente è stato realizzato un emulatore per Amiga (sia 68k che PPC) della console MegaDrive, l'emulatore si chiama AmiGenerator, questa prima versione non implementa ancora l'audio e non tutti i giochi funzionano.

19-Febbraio-1999

Nuovi aggiornamenti per Heretic ed hexen, entrambi ora hanno il supporto per l'audio, Heretic permette ora l'utilizzo per l'alta risoluzione, palette a 15 bit e dithering.

30-Gennaio-1999

Dopo il rilascio di Heretic per PPC giunto alla versione 0.3, è disponibile un nuovo porting di Heretic per il WarpOS.

E' disponibile finalmente anche il primo porting di Hexen compatibile con WarpOS

---

Entrambe le versioni per WarpOS funzionano perfettamente con la scheda grafica, il numero dei frames è di circa 35 in modalità 320x200.

21-Gennaio-1999

Dopo circa 10 giorni dal rilascio dei sorgenti di Heretic ed Hexen, è già stato realizzato un porting per Amiga di Heretic per 68k e PPC, la versione è la 0.1. Questa primissima versione non implementa l'audio e il supporto per la rete, mentre il resto sembra già funzionare ottimamente.

Ho provato la versione PPC di Heretic utilizzando il WAD della versione completa del gioco, raggiungendo circa 35 fps in modalità NTSC (per ora, anche se è supportata, non funziona su scheda grafica).

30-Dicembre-1998

Novità per il potente programma di rendering  
Tornado 3D

Oltre 50 megabytes di software specifico per PPC sono presenti sul numero 11 di

Amy Resource

. Sul CD è presente LinuxPPC, UAE 0.8.6, ADescent, RayLab, ←  
VoxelRace,

ixemul, PasTex, PovRay, due giochi di ruolo (Angband e Zangband), la versione 2.0 del MasterGear, WarpSNES 3.4, Snes9x e il MAME versione 0.34.3.

12-Dicembre-1998

E' stata rilasciata su  
Aminet

la versione di ADESCENT per PPC, la velocità è chiaramente impressionante. Il gioco richiede la ixemul.library per PPC.

E' disponibile nuova versione di WarpSNES, la versione 3.4 elimina i problemi introdotti con la precedente release (specialmente per gli utilizzatori di schede grafiche).

Sul Volume 10 di

Amy Resource

sono presenti oltre 30 megabytes di software specifico per PowerPC. Sul CD, nel cassetto PPC si trovano i seguenti programmi: 8hzPPC-WOS, mpeginoutPPC, SCSI Tools (Phase5), Archiviatori (con 20 programmi di compressione), PPCRelease\_Dev, PPCRelease\_User, SplitMpeg, ChangePPCTaskPri, WarpAMP, FlashUpdates (Phase 5), QuakeMap, QuakeMap\_WarpOS, MpegAudio e WarpUp\_release3.1.

Nel cassetto Emulatori per PPC sono presenti i seguenti emulatori: AmigaVGB\_PPC, AmigaVGB\_WOS, Frodo, MasterGear1.5, MamePPC, WarpSNES.

Sul Volume 11 di

Amy Resource

sono annunciati circa 20 megabytes di software per PPC.

10-Novembre-1998

Nuovi aggiornamenti per il player (illegale) di Quake per PPC, l' ultimo in mio possesso è datato 13 settembre 1998, più stabile dei precedenti e permette di cambiare immediatamente la modalità video (basta scrivere da console SCRMODE e premere invio). Ecco i test di velocità effettuati a gioco appena iniziato:

320x200 31.7 fps

640x400 12.4 fps ( i test sono stati effettuati su Amiga 4000 con PPC 604e/200

800x600 7.6 fps e 68060/50 su schermi CyberVision64)

Nuove versioni di emulatori sono state rilasciate per PPC. Il MAME è giunto alla versione 0.34.3 con il supporto di oltre 800 giochi compresi molti del NEO-GEO. WarpsNES è giunto alla versione 3.3 e Christian Bauer, l'autore di Shapeshifter ha rilasciato una nuova versione di FRODO con finalmente il supporto dell' audio Amiga tramite l' AHI.

21-Settembre-1998

Sono state rilasciate due nuove versioni illegali (ma sempre gradite) del player di QUAKE per PPC. Entrambe sono circa 3 volte più veloci (con il PPC 604e/200) rispetto alla versione della ClickBoom con 68060, risultando giocabile anche con le alte risoluzioni, in modalità 640x480 risulta essere leggermente più veloce della versione della ClickBoom a 320x200 !!!!!!!.

25-Agosto-1998

Ottime notizie per gli appassionati dei giochi da bar o da console. WarpsNES è un nuovo emulatore del SNES con un buon grado di compatibilità per il WarpOS, MamePPC 0.34.1 è la nuovissima versione dell'emulatore dei giochi da bar.

23-Agosto-1998

L'instancabile Massimiliano Marras continua il suo sviluppo di  
Tornado3D  
, ora

giunto alla versione 2.0, numerossissime sono le migliorie e aggiunte rispetto alla versione 1.5, numerose caratteristiche attualmente non sono presenti in nessun altro programma di grafica 3D. Grazie anche al supporto del PPC Tornado3D ha un motore di rendering velocissimo (6-9 volte più veloce del 68060 !!!!!).

Nel numero di settembre di

Enigma Amiga Run

sarà presente in esclusiva la demo  
di Tornado3D versione 2.0.

Ulteriori informazioni su [www.tornado3d.com](http://www.tornado3d.com)

Sul CD-ROM di

CU AMIGA

di settembre sono presenti i nuovi aggiornamenti della Phase 5: le nuove librerie per il 68060, le FlashUpdates per CyberStormPPC, CyberStormMK3 e BlizzardPPC e le nuove versioni delle librerie per PPC.

Altri aggiornamenti sono le versioni 3.0 del WarpOS. E' possibile visionare le prime immagini delle nuove schede grafiche CyberVisionPPC presenti nel cassetto cvppcscan. Completano la direcrory PowerPC la nuova versione di uae e un fix per

gli utilizzatori di FUSION. Nel cassetto Sound è presente 8hzPPC, un nuovo programma per la codifica di musiche in formato MP3.

16-Agosto-1998

La Phase 5 ha rilasciato sul suo sito il software necessario per aggiornare le flashrom della BlizzardPPC e per aggiornare il software di gestione dello SCSI per BlizzardPPC, CyberstormPPC e MK3. Gradita sorpresa è ora possibile dopo aver effettuato la patch accedere dopo un reset ad un nuovo menù di configurazione (tenendo premuto il tasto S). Il menù è composto dalle seguenti voci (ognuna delle quali ci porterà ad un nuovo sottomenù): SCSI, per la gestione delle periferiche SCSI, CDFS per la configurazione del CD-ROM (con la possibilità di effettuarne il BOOT!!!), RAM, per configurarla ottenendo il massimo di velocità dalle memoria e SYSTEM dove tra le varie cose potremo finalmente abilitare la configurazione per gli emulatori MAC rendendo inutili i programmi come RsrvWarm (del fusion) e Preparemul (di Shapeshifter, già incompatibile con le schede PPC).

5-Agosto-1998

Sul nuovo CD-ROM di

Amy Resource

volume 9 sono disponibili oltre 60 megabytes di software specifico per PPC: Ghost in the Machine e Everything Dies sono le prime demo realizzate per PPC, ADoomPPC 1.3, AmigaVirtualGameBoy, nuova versione del MAME che ora supporta ben 583 giochi da BAR !!!!, MESS è un interessantissimo nuovo emulatore multiplo di console, la versione 0.1 BETA emula le seguenti console: ColecoVision, Colour Genie (??), Genesis (MegaDrive), NES e TRS-80, altre novità sono le nuove librerie per PPC e vari programmi scritti per WarpOS come Frodo, l'emulatore Atari 800, e giochi come Crystal, WolfPAC e ZhaDoom.

9-Luglio-1998

Sul CD-ROM di

AMIGA FORMAT

di Agosto è possibile trovare vari emulatori per PPC: la nuova versione di FRODO, ora ottimizzato anche per AGA, l'emulatore ATARI 2600 e la versione per WarpOS di VirtualGameBoy. Tra i programmi è da segnalare la versione 2.1 del programma di raytracing RayStorm ora anche per PPC.

5-Luglio-1998

Sul CD-ROM AmyResorce volume 8 sono presenti numerosissimi programmi da utilizzare per tutti i possessori di schede PPC, da segnalare la nuova versione del WarpOS 3.0 compatibile ora con tutta la gamma delle schede PPC (BlizzardPPC incluse) e la nuova versione del porting di doom ZhaDoom per WarpOS (velocissimo anche in modalità 800x600).

18-Giugno-1998

In attesa dell'uscita di Tornado3D Professional 2.0, dove sarà implementato il pieno supporto ai processori PPC, è disponibile la versione 1.75 (BETA), attualmente implementa solo in parte l'utilizzo per il PPC: in alcune modalità di preview e nel rendering finale, nonostante il supporto ancora sperimentale



dichiarazione (rilasciata il 26 marzo) sia un bel pesce d'aprile (ne dubito).

28-Marzo-1998

Disponibile presso il sito di

Aminet

le versioni PPC di Zip e unzip e del nuovo programma di image processing ELASTIC DREAMS per tutti i processori m68k e PPC.

24-Marzo-1998

Nuove versioni di DOOM per PPC sono disponibili sul CD-ROM della rivista inglese

CU AMIGA

di Aprile: ZhaDoom in versione 0.5 e VDoomPPC versione 0.3.

sul CD è anche presente PowerSearch: un motore di ricerca (anche per PPC) per gli archivi di

Aminet

.

sul CD-ROM di

AMIGA FORMAT

di Aprile è presente la release 4 del velocissimo emulatore per GameBoy AmigaVGB compilato per PPC, unico neo è la mancanza del sonoro. ViewTool 0.94 è un velocissimo visualizzatore di immagini JPEG sia per m68k che per PPC.

2-Marzo-1998

Pochi giochi per PPC ? Non più. Ora si può giocare con oltre 350 giochi, tutti di qualità arcade da bar, infatti è stato finalmente effettuato il porting di MAME per PPC. Oltre a tutti i classici come PAC-MAN, SPACE INVADERS, SCRAMBLE, GALAXIAN etc. si può giocare a GHOSTS'N'GOBLINS, BLACK TIGER, RASTAN, 1943, BOBBLE BOBBLE, COMMANDO, SILKWORM etc. Chiaramente tutti i giochi girano al 100% di velocità se non addirittura oltre (in certi casi per rallentare i giochi sono costretto a giocare in modalità AGA piuttosto che CyberGFX).

Sul numero 7 di

Amy Resource

di Gennaio 1998 è dedicato un cassetto per tutti i possessori di PPC di circa 19 megabytes.

Ecco brevemente il contenuto:

- \* SAS\_C\_PPC una patch per il compilatore SAS/C che permette di compilare ora programmi per PPC.
- \* BENOIT Programma per generare frattali
- \* VDOOM PPC Gioco di doom compilato per PPC
- \* LHA PPC Compressore LHA
- \* 68060-V43 Librerie per 68060
- \* WARPUP Ultime versioni di librerie e demo di HAAGE & PARTNER
- \* LWSHOW Nuova versione di Lightwawe Show 1.6
- \* MUSCIN Per codificare musiche in formato MPEG I, II, III
- \* P5\_PPC Nuove librerie per PPC + documentazione ed esempi vari

15-febbraio-1998

La rivista inglese

AMIGA FORMAT

dal numero di marzo 1998, dedicherà una sezione del suo CD-ROM a tutte le applicazioni, demo, aggiornamenti etc. riguardanti il PPC.

E' disponibile l'aggiornamento del compilatore SAS/C per PPC, oltre che su

Aminet

è presente sul CD-ROM della rivista inglese CU AMIGA Marzo 1998.

Ecco alcuni siti mooolto interessanti per i possessori di PPC:

<http://www.phase5.de> (Phase 5)

<http://www.haage-partner.com> (Creatori di StormC, ArtEffect e sistema WarpOS)

<http://www.vossnet.de/titanhb/motionstudios/> (nuovo programma grafico: Elastic Dream)

<http://www.powerup.base.org> (tutto per PPC)

<http://www.tornado3d.com> (l'italianissimo Tornado 3D)

E' disponibile su

Aminet

VdoomPPC, porting per PPC del gioco di DOOM della ID Software, basato su ADOOM. Si può giocare a DOOM sia in modalità grafica 320x200 che in hi-res a 640x400, il tutto a una velocità incredibile !!.

## 1.118 Aggiornamenti & fixed dei giochi Amiga

AMIGA GAMES UPDATE

Notizie sui rilasci di aggiornamenti e update dei giochi per Amiga

a cura di

Claudio Marro Filosa

Per chi non possiede accesso a Internet il modo migliore per ←  
ottenere questi

aggiornamenti (e non solo) è di reperirli sulle raccolte su CD come

Amy Resource

,

Aminet

,

Amiga.it

,

Enigma Amiga Life

e

AMIGA FORMAT

.

22 Agosto 1999

I Digital Dreams Entertainment rilasciano un aggiornamento per  
Wasted Dreams

questa patch risolve dei problemi che si presentavano in caso di utilizzo dei  
CD-ROM SCSI.

[www.dd-ent.com](http://www.dd-ent.com)

12 Agosto 1999

La ClickBoom ha rilasciato un aggiornamento di  
T-zer0

, la nuova versione elimina  
i problemi che si hanno sulle tracce audio nel caso si utilizza  
IdeFix97

come  
software di gestione del CD-ROM.

[www.clickboom.com/portal](http://www.clickboom.com/portal)

10 Agosto 1999

E' stato rilasciato sul sito della ALIVE Mediasoft un aggiornamento del gioco  
The Prophet, l'aggiornamento oltre ad eliminare i vari bug presenti sulla prima  
versione, aggiunge anche nuovi livelli di gioco.

[www.innotts.co.uk/alive-mediasoft](http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft)

11 Luglio 1999

E' disponibile un nuovo aggiornamento per l'ottimo  
GENETIC SPECIES

datato

13 Maggio 1999 (versione 4605), supporta ora il PIP (Picture In Picture) più  
altre nuove migliorie. [www.marble-eyes.dk](http://www.marble-eyes.dk)

Nuovo aggiornamento di

Napalm

, giunto alla versione 1.35, con alcune migliorie e  
correzione di bachi (e con l'aggiunta di qualche nuovo baco !!).

20 Aprile 1999

La clickBOOM ha rilasciato l'aggiornamento di

Napalm

versione 1.3 reperibile

solo sul loro sito [www.clickboom.com](http://www.clickboom.com) (bisogna aver spedito la cartolina di  
registrazione o effettuare la registrazione on-line).

E' possibile pre-ordinare il prossimo gioco intitolato T-ZERO (Trauma Zero),  
ottenendo in omaggio la guida ufficiale di Quake (200 pagine circa), uno sconto  
del 50% su tutti i titoli clickBOOM e ottenere la versione su CD-ROM del gioco

Capital Punishment

con una spesa aggiuntiva di 10 dollari canadesi.

---

19 Febbraio 1999

Eat The Whistle, il gioco di calcio realizzato dalla Hurricane studios si appresta a diventare il primo gioco commerciale con il supporto dei processori PPC, è imminente infatti il rilascio di un aggiornamento per PPC. Attualmente è disponibile oltre all'aggiornamento 1.2, un editor e il nuovo manuale.

<http://surf.to/etw>

31 Gennaio 1999

Nuovo aggiornamento per il gioco di calcio Eat The Whistle, è stata rilasciata la versione 1.2.

7 Gennaio 1999

Finalmente è stato rilasciato sul sito del gioco strategico  
Foundation  
, la

completa traduzione in italiano del manuale in formato HTML grazie all'ATO. Un motivo in più per acquistare questo ottimo gioco strategico, ancora pienamente supportato dallo autore con numerosi aggiornamenti.

26 Dicembre 1998

E' stato rilasciata su Aminet una patch per il gioco di calcio Eat The Whistle, vengono aggiunte nuove caratteristiche (come il Golden Goal) ed eliminati vari bug e problemi con le schede grafiche.

12 Dicembre 1998

E' stato rilasciata su  
Aminet  
una patch per Flyin'High che permette finalmente  
l'utilizzo delle schede grafiche.

Nuovi aggiornamenti per  
Foundation  
, è stata rilasciata la versione 1.2b e una  
nuova versione della localizzazione in italiano.  
(<http://burkey.home.ml.org/FoundSupport.html>)

25 Settembre 1998

E' disponibile una nuova versione su CD-ROM di  
GENETIC SPECIES  
priva di difetti  
sulle tracce audio. Sul sito della Vulcan ([www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk)) è presente un  
aggiornamento del gioco con un migliore supporto per il riconoscimento del CD  
(per la gestione dell'audio), supporto della modalità 640x480, supporto a 24  
bit del gioco e migliorie varie. E' possibile prelevare anche la localizzazione  
in italiano del gioco.

Ancora un aggiornamento per

Foundation

, è infatti disponibile la versione 1.17c

è anche disponibile FoundationHints 2.0, una nuova guida in formato AmigaGuide, contenente trucchi, suggerimenti e consigli sul gioco.

(<http://burkey.home.ml.org/FoundSupport.html>)

16 Settembre 1998

L'aggiornamento per

Quake

ottimizzato per 68060 è disponibile solo tramite internet. Bisogna inviare una e-mail all'indirizzo [support@pxlcomputers.com](mailto:support@pxlcomputers.com) scrivendo nel subject GET 060 e nel testo il numero di serie di Quake.

Ho provato la nuova versione ottenendo incrementi ridicoli, in modalità 320x200 a 256 colori a gioco appena iniziato la velocità è di 6.4 fps contro i 6.3 fps della versione non ottimizzata.

20 Agosto 1998

Per entrambi gli ottimi giochi della Sadeness sono state rilasciati vari aggiornamenti.

OnEscapee

è stato aggiornato per essere giocato anche con schede grafiche, l'ultimo aggiornamento è la versione 1.06.

Per

Foundation

l'autore ha rilasciato numerosi aggiornamenti e promette di aggiornarlo per ancora vari mesi !!!!!, l'ultima versione disponibile del gioco è la 1.15 (quindicesimo rilascio !), è disponibile anche la manualistica in HTML in inglese aggiornata rispetto a quella presente sul CD, una raccolta di Suoni custom da aggiungere al gioco e finalmente è disponibile la localizzazione in Italiano (manca ancora la manualistica).

Nei CD-ROM di Amiga Format è presente il mirror completo del sito di FOUNDATION con tutti gli aggiornamenti.

Gli aggiornamenti sono disponibili su [www.sadeness.demon.co.uk](http://www.sadeness.demon.co.uk)

La ClickBoom è intenzionata a rilasciare un patch per

Quake

ottimizzato per

68060 (ma non era già ottimizzato ???), mentre non sembrano ancora intenzionati a supportare le schede PPC (harghhhh !!!!!).

Già disponibile è un aggiornamento di MYST per il supporto delle schede grafiche e del picchiaduro

Capital Punishment

Gli aggiornamenti saranno (o sono) disponibili su:

[www.clickboom.com](http://www.clickboom.com) e

[www.pxlcomputers.com](http://www.pxlcomputers.com)

mentre per mandare le vostre e-mail (richiesta di una versione PPC di QUAKE)

l'indirizzo è

[support@pxlcomputers.com](mailto:support@pxlcomputers.com)

L'ottimo

Shadow of the Thrid Moon

degli italianissimi Black Blade Design è stato aggiornato sia come patch per 060 , migliorando la resa grafica, sia come gioco rimasterizzato su CD in versione 1.1  
Gli aggiornamenti sono disponibili su [www.TitanComputer.de](http://www.TitanComputer.de)

Dovrebbe essere imminente il rilascio su CD-ROM di una nuova versione del gioco della Vulcan GENETIC SPECIES, infatti la versione attuale ha le tracce audio difettose.

Intanto sul sito [www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk) è presente un nuovo eseguibile che risolve alcuni bug e permette ai possessori di schede grafiche di utilizzare la modalità grafica 640x512 !!!! è anche presente la path per ottenere la localizzazione del gioco in italiano.

## 1.119 Rivista trimestrale inglese

### ABOUT

Clubbed is a new quarterly Amiga magazine published by the enthusiastic Amigans at South Essex Amiga Link. Clubbed is written by true Amiga nutters dedicated to bringing you a magazine that covers all aspects of the Amiga from a users point of view. In every issue of the mag we have:

### News

All the latest product releases and happenings in the Amiga world. Interviews with leading figures in the Amiga community, recent interviewees have included:

\textdegree{} Dave Haynie  
\textdegree{} Fleecy Moss  
\textdegree{} Gary Peake

### Reviews

Our reviews are written by real users covering all types of Amiga product:

\textdegree{} Application Software and Utilities  
\textdegree{} Hardware  
\textdegree{} Games  
\textdegree{} Public Domain and Shareware

### Tutorials

Which cover popular software and hardware.  
Hints and Tips, how to get more from your Amiga.

### Quality

The magazine is professionally printed, with a total of 36 A4 pages (including

---

covers). The front and back covers are printed in full colour and the inside pages are high quality black and white.

#### Value

The Amiga information you want with subscriptions starting at £10 for 4 issues.

#### Not Sure?

Order a trial issue for just £2.50 and see for yourself!

#### CONTACT

Want to get in touch with us for any reason? If you're thinking of subscribing, have a query on your existing subscription, want to submit something, just feel like a chat, whatever you need send us an EMail:

clubbed@williams.demon.co.uk

Note if you want to submit something for the magazine please read the submission guidelines further down the page.

#### SUBSCRIPTIONS

Clubbed is free to all members of SEAL as part of their membership fee. Copies are sold outside the group at 2.50 UKP per issue (or £10 for 4 issues (about a year)) including UK postage. This price just covers our costs. Everyone involved in Clubbed is giving their time as a service to SEAL members and the Amiga community.

#### Subscription Prices

| Subscription Region | United Kingdom | Mainland Europe | Americas | Oceania | Rest of World | Surface Mail |
|---------------------|----------------|-----------------|----------|---------|---------------|--------------|
| Trial Issue         | £2.50          | £2.75           | £3.50    | £3.75   | £3.50         | £2.80        |
| 4 Issues            | £10.00         | £12.00          | £14.00   | £15.00  | £15.00        | £11.20       |

#### Payment Options

##### Cheque

People in the UK can send us a Cheque or Postal order (in pounds sterling, drawn on a UK bank) for the amount shown in the table below. Please make Cheques and POs payable to "South Essex Amiga Link". Unfortunately we cannot accept cheques in other currencies or drawn on banks outside the UK as they are just too expensive to cash.

Please send cheques or cash to:

Clubbed  
26 Wincoat Drive  
BENFLEET  
Essex, SS7 5AH  
ENGLAND

#### NEW Credit Cards

With the help of a friendly Amiga dealer Forematt Home Computing we can now accept payment for subscriptions on VISA and Mastercard credit cards.

This is an especially good way to subscribe if you are outside the UK as your credit card company will sort out the currency exchange and usually offer a good rate.

If you wish to subscribe using your credit card please give the following information to Formatt Home Computing:

\textdegree{}Name (as it appears on your credit card)  
\textdegree{}Your full postal address  
\textdegree{}EMail address (if you have one)  
\textdegree{}Telephone number  
\textdegree{}Type of credit card (VISA or Mastercard)  
\textdegree{}Credit card number  
\textdegree{}Card expiry date

You can send this information to Forematt in the following ways:

EMail and WWW  
EMail: [sales@forematt.idps.co.uk](mailto:sales@forematt.idps.co.uk)  
Web Site: <http://forematt.free-online.co.uk>

FAX/Telephone  
+44 (0) 1793 853802 10am to 5pm (UK Time) Only please.

#### Snail Mail

Forematt Home Computing  
PO Box 835  
Wootton Bassett  
Swindon, SN4 8RX  
ENGLAND

#### Cash

If you want to send money in the post please ensure it is well hidden, we cannot accept liability for cash lost in the post.

Airmail takes about 3 days, surface mail can take up to 12 weeks (eek!), but in our experience only takes up to 6 weeks to Australia so it should be shorter for the rest of the world. We think Royal Mail must be covering their asses for small islands in the Pacific which only have one mail boat a year :).

#### PROTECTION

---

If you subscribe and want to cancel your subscription at any time we will happily refund you the full cost of any unsent issues. Similarly if publication of Clubbed is canceled we will refund the remainder of your subscription.

### **1.120 AMIGAZette**

AMIGAZette è una nuova interessantissima rivista on-line completamente in italiano, realizzato da AGI Sez.Puglia, presente su internet:  
<http://members.xoom.it/amigazette>

E' facilmente scaricabile e consultabile comodamente in off-line.

### **1.121 AmiWorld On Line**

Amy World è probabilmente la più importante rivista italiana →  
disponibile su  
internet, sono disponibili recensioni di programmi, giochi, hardware, corsi,  
interviste, novità, etc.

Il mirror completo di Amy World è anche disponibile sui CD-ROM della serie

Amy Resource  
.

Alcune recensioni presenti su AmiWorld sono disponibili ora anche su AmigaInfo, grazie alla disponibilità di Paolo Petty Pettinato e dello staff di AmiWorld.

L'indirizzo di AmiWorld è : <http://www.amiga.eden.it>

### **1.122 Amiga Flame - rivista inglese dedicata ai giochi**

Amiga Flame è probabilmente il più importante e completo sito contenente tutte le informazioni, news e anteprime riguardanti i videogiochi su Amiga.

[www.amigaflame.co.uk](http://www.amigaflame.co.uk)

### **1.123 Wat's Hot On The Amiga Magazine - rivista inglese quindicinale**

Wat's Hot On The Amiga Magazine è un' interessantissima rivista in inglese, presente su internet. Oltre ad una completa sezione news, sono disponibili vari articoli, annunci e novità su Amiga. Ogni 15 giorni viene rilasciato un nuovo numero.

---

[www.sonic.net/~alanwall/whota/index.html](http://www.sonic.net/~alanwall/whota/index.html)  
[www.geocities.com/SiliconValley/Chip/6864/index.html](http://www.geocities.com/SiliconValley/Chip/6864/index.html)

## 1.124 Amiga Page - News in italiano

Amiga Page è un sito in italiano dove è possibile trovare numerosissime news riguardanti Amiga, grazie ai frequenti aggiornamenti è possibile reperire sempre notizie recenti. Oltre alle news sul mondo Amiga sono presenti recensioni, un elenco degli sviluppatori (con interviste) ed uno sui riparatori, da segnalare anche una pagina dove sono presenti numerosissimi link su tutto ciò che riguarda Amiga.

Il suo indirizzo internet è : <http://www.obiwan.it/amiga>

## 1.125 Amiga Survivor

Distribuita in Italia da  
DARKAGE Software  
e  
Virtual Works  
E' possibile abbonarsi direttamente su Internet tramite carta di ↔  
credito.

Right then, so you all probably want to know where you can get a copy of Amiga Survivor then eh?

There are a few options available:

If you are resident in the UK, you can send a cheque or postal order made payable to "Amiga Survivor" to the below address:

Amiga Survivor, 41 Wellstone Garth, Swinnow, Leeds, West Yorks, LS13 4EJ.

Copies of Amiga Survivor are priced at the normal rate;- £2.95 (UK), £3.95 (EURO), ↔  
£4.95 (ROW).

For U.K residents, each issue will cost you 2.95UKP (UK Pounds).

For a SIX MONTH Subscription, the price is 17.70UKP.

For a TWELVE MONTH Subscription, the price is 35.40UKP.

For European Residents, the prices are as follows:

For a single issue, the price is: 3.95UKP.

For a SIX MONTH Subscription, the price is: 23.70UKP.

For a TWELVE MONTH Subscription, the price is: 47.40UKP.

For Overseas Residents, the prices are as follows:

For a single issue, you pay 4.95UKP.

For a SIX MONTH Subscription, the price is: 29.70UKP.

For a TWELVE MONTH Subscription, the price is: 59.40UKP.

The above prices INCLUDE all postage charges, there are NO hidden charges - the ↔  
price you see is the price you pay.

Seperate or bulk amounts can be ordered using this order form.

\*\*\*\*\* ANDREW! This is where the credit card order form will go. I also need a bar asking which issues the readers would like \*\*\*\*\*

Amiga Survivor Magazine  
12 Surrey Grove,  
Pudsey, Leeds.  
LS28 7NH  
ENGLAND

[www.crystal-software.com/AmigaSurvivor/survindex.html](http://www.crystal-software.com/AmigaSurvivor/survindex.html)  
E-Mail: [subscribe@survivor.enterprise-plc.com](mailto:subscribe@survivor.enterprise-plc.com)

## 1.126 AmigActive Rivista Inglese per Amiga

New UK Amiga Magazine to be Launched  
PRESS RELEASE For immediate release.

Amigactive Magazine.  
Friday 28 May 1999.

Pinprint Publishing are delighted to announce the launch of Amigactive Online, the official website of the forthcoming UK based, glossy newsstand Amiga magazine, Amigactive.

Amigactive Online will form an integral part of the Amigactive experience, and will be updated frequently with the latest news about the magazine as well as news from the rest of the Amiga world.

We will make Amigactive the best Amiga magazine money can buy, and you can help us to do this by filling in our first online survey - and stand a chance of winning yourself a pair of tickets to this year's World Of Amiga show in London in the process!

Lastly, we would like to take this opportunity to thank all those people who have contacted us with messages of support since we announced our decision to produce a brand new UK Amiga magazine. Without you, we would not be here today. Thank you.

So, for all the latest information about Amigactive Magazine, visit

Amigactive Online:

<http://www.amigactive.com>

Best Regards,

The Amigactive Team.

Current subscription rates for Amigactive are as follows  
(prices in Pounds Sterling):

|        | 6 months | 12 months |
|--------|----------|-----------|
| U.K.   | £29.90   | £55.90    |
| Europe | £36.00   | £72.00    |
| World  | £39.00   | £78.00    |

## 1.127 AMIGA FORMAT Rivista Inglese per Amiga

AMIGA FORMAT è una rivista inglese mensile di 100 pagine a colori distribuita sia nella versione con CD-ROM che in quella con floppy-disk.

In Italia la rivista è disponibile solo presso le edicole che vendono abitualmente riviste di informatica straniera, al prezzo di £ 27.000 (la versione con CD-ROM).

Il modo migliore per ottenere la rivista è tramite abbonamento utilizzando carta di credito o vaglia internazionale intestato a:

AMIGA FORMAT  
Magazine Subscriptions  
Future Publishing Ltd.  
CARY COURT,  
SOMERTON, SOMERSET, TA11 6TB  
ENGLAND

e-mail: subs@futurenet.co.uk

WWW : <http://www.futurenet.co.uk/amigaformat.html>

I prezzi per un abbonamento semestrale (6 numeri) per l'Italia sono di 29.95 sterline per la versione con floppy o CD.

I prezzi per un abbonamento annuo (12 numeri) per l'Italia sono di 49.95 sterline per la versione con floppy o CD.

## 1.128 Notizie, traduzioni e comunicati stampa dal mondo Amiga

Da oggi, il servizio "Notizie Amiga" riporterà alcune notizie non direttamente legate al mondo Amiga ma, per così dire, "parallele".

Ci riferiamo a quel genere di comunicati che hanno per oggetto informazioni sul mondo dell'informatica "alternativa" e che potrebbero avere un riscontro sulla nuova linea di Amiga Inc.

Quindi: Java, Linux, Sun, QNX, superchip come quel "mostriciattolo" recentemente annunciato dalla Bitboys, e così via...

Ovviamente verranno prese in considerazione solo quelle poche notizie che effettivamente avranno o potrebbero avere influenza sullo sviluppo della nostra piattaforma. La quantità e dimensione dei messaggi rimarrà bassa, come è avvenuto finora.

Amiga Group Italia - servizio "Notizie Amiga"

---

## 1.129 Notizie, traduzioni e comunicati stampa dal mondo Amiga

Traduzioni, news giornaliera e comunicati stampa dal mondo Amiga!

\*\*\* notizieamiga@egroups.com \*\*\*  
---

AGI (Amiga Group Italia) è lieta di avviare un nuovo servizio per la comunità Amiga, consistente nell'apertura di una Mailing List destinata ad accogliere testi di diversa natura riguardanti l'universo Amiga.

### COSA OFFRE:

- Un bollettino giornaliero delle principali notizie, utile per chi non ha molto tempo per navigare sul web e desidera essere informato efficacemente ed in maniera veloce sulle principali novità del giorno;
- Comunicati stampa provenienti da aziende ed organizzazioni che intendono pubblicizzare un loro nuovo prodotto o un particolare evento;
- Le ormai conosciute traduzioni AGI di documenti in lingua inglese, per coloro che preferiscono leggere una versione italiana delle notizie più importanti.

### POLICY:

AGI non impone alcun limite alla diffusione o ripubblicazione delle notizie e traduzioni che essa produce. Per la ripubblicazione, il documento può anche essere reimpaginato o diffuso in formato diverso da quello originale.

Facendo così, AGI spera di offrire un servizio news anche a quelle testate giornalistiche online che desiderano essere aggiornate quotidianamente sulle principali novità o vogliono offrire ai lettori versioni tradotte in italiano dei comunicati più interessanti.

Nel ripubblicare i documenti, AGI richiede che venga aggiunto in maniera visibile in cima o in coda al testo la dicitura "[Notizie AGI]".

### ACCESSO:

La ML è accessibile IN SOLA LETTURA da parte di chiunque ed il suo indirizzo è: notizieamiga@egroups.com

Esistono due modi per iscriversi alla lista:

---

a) spedire una qualunque e-mail (anche vuota) all'indirizzo:  
notizieamiga-subscribe@egroups.com

b) iscriversi via web alla pagina:  
<http://www.egroups.com/list/notizieamiga/>

L'iscrizione è necessaria solo se desiderate ricevere i messaggi presso la vostra casella postale. Se non desiderate iscrivervi, potete in alternativa leggere i messaggi attraverso un browser web, semplicemente accedendo alla pagina <http://www.egroups.com/list/notizieamiga/> , aperta a tutti.

#### COMUNICATI STAMPA:

Le personalità, aziende o organizzazioni che desiderano proporre ad AGI dei comunicati stampa da pubblicare sulla lista, possono chiedere informazioni al gestore della lista all'indirizzo [notizieamiga-owner@egroups.com](mailto:notizieamiga-owner@egroups.com) .

Il gestore provvederà a fornire ai richiedenti le indicazioni necessarie per poter inviare in lista i comunicati stampa.

Qualunque tentativo non autorizzato di inviare messaggi in lista avrà esito nullo.

#### INFORMAZIONI:

Per ulteriori informazioni, potete contattare il gestore della lista all'indirizzo [notizieamiga-owner@egroups.com](mailto:notizieamiga-owner@egroups.com)

## 1.130 AmigaInfo Mailing-List

AmigaInfo Mailing-List

Se vuoi ricevere le nuove versioni di AmigaInfo direttamente al tuo indirizzo di posta elettronica (in formato lha), invia una email a: [amigos@tiscalinet.it](mailto:amigos@tiscalinet.it) specificando nell' oggetto Iscrizione ML AmigaInfo.

Se vuoi ricevere AmigaInfo ad un indirizzo di posta diverso da quello da te utilizzato, specificalo nel messaggio.

L'iscrizione è chiaramente gratuita, AmigaInfo sarà spedita con una periodicità di circa un nuovo rilascio ogni 1 - 2 mesi.

Per interrompere l'iscrizione alla ML, basta inviare una mail all' indirizzo: [amigos@tiscalinet.it](mailto:amigos@tiscalinet.it) con oggetto: Stop ML AmigaInfo.

---

## 1.131 AGI - Amiga Group Italia

AGI - Amiga Group Italia

Chi siamo?

Amiga Group Italia è un'associazione senza scopo di lucro che ha l'obiettivo di riunire quegli usergroup (gruppi di utenti) Amiga disseminati su tutto il territorio italiano al fine di favorire tra essi l'interscambio di dati, idee e la promozione di iniziative e progetti legati alla piattaforma Amiga.

In AGI confluiscono diversi tipi di usergroup: dal club con decine di iscritti al semplice gruppo di quattro amici che si incontrano saltuariamente per discutere di Amiga. L'associazione non interferisce ne' col tipo di organizzazione che i singoli gruppi si vogliono dare ne' con la gestione delle loro operazioni ed iniziative interne.

Compito di AGI è quello di supportare ed aiutare nell'utilizzo di Amiga quanti più utenti possibile, indipendentemente dal fatto che essi appartengano ad un usergroup affiliato ad AGI o meno. L'associazione fornisce questi aiuti favorendo i contatti diretti tra i membri degli usergroup e coloro che necessitano di una mano, così come attraverso iniziative di interesse e sviluppo nazionale.

Se vuoi entrare a far parte di AGI contatta il gruppo a te più vicino.

Tutte le informazioni su AGI e l'elenco dei gruppi le trovi su:  
[www.amyresource.it/AGI](http://www.amyresource.it/AGI) o sul mirror completo presente sui CD di  
Amy Resource

.

Ecco tutto quello che puoi trovare sul sito di AGI:

ULTIME NOTIZIE, NOVITA'

Questa sezione raccoglie novità dell'ultim'ora riguardanti AGI e le sue iniziative, sia nazionali che locali.

PROGETTI ATTUALI

Tutti i progetti a livello nazionale che AGI sta portando avanti o che deve avviare e le proposte al vaglio.

DIARIO E AGENDA

Tutte le iniziative AGI già conclusesi ordinate cronologicamente sono in questa pagina.

STATUTO DELL'ASSOCIAZIONE

---

AGI ha uno statuto con semplici norme che ne regolano l'attività. Se siete interessati a collaborare o associarvi ad AGI, questa è la prima pagina da leggere.

#### TUTTI GLI USERGROUP

Questa sezione mostra la lista di tutti gli usergroup associati ad AGI, indicando i principali referenti ed i principali indirizzi email e web.

#### SERVIZIO TRADUZIONI

In questa pagina trovate le traduzioni in italiano delle più importanti notizie, annunci, conferenze a livello mondiale riguardanti Amiga.

#### MAILING LIST AGI

AGI possiede una mailing list aperta a tutti i referenti ed il cui scopo è coordinare le attività tra usergroup. Ecco le modalità di iscrizione.

#### L'ARCHIVIO DI AGI

Qui viene raccolto tutto il materiale relativo ad AGI e/o prodotto da membri del gruppo e messo a disposizione di chiunque sia interessato.

#### MERCATINO DELL'USATO AMIGA

Attraverso diverse fonti, AGI raccoglie in tutta Italia annunci di secondamano dedicati ad Amiga. Decine di inserzioni in continuo aggiornamento!

Copyright (C) 1997/98 Amiga Group Italia

## 1.132 AmigaLife - Nuova rivista per Amiga

Buongiorno a tutti.

Segnaliamo che dal numero di settembre, Enigma Amiga Run cambia nome, editore e (parzialmente) redazione.

Il nuovo editore, Pluricom, ha dedicato molti sforzi per migliorare la testata.

La rivista nasce dallo sforzo congiunto di Amiga Group Italia, della redazione di Enigma Amiga Run e di alcuni ex-redattori di Amiga Magazine, e prevede anche la partecipazione di alcune importanti personalità del mercato Amiga italiano.

---

Il nuovo assetto redazionale è il seguente:

Direttore: Daniele Franza

Caporedattori: Maurizio Bonomi, Luca Danelon

Ogni numero avrà un CD allegato, curato da Luca Danelon.

Nella rivista, oltre alle news del mondo Amiga e alle recensioni dei prodotti, sono previste rubriche fisse quali "Il Tecnico Risponde" (rubrica curata da Paolo Canali), "Amiga: Diario di bordo" (rubrica curata da Sergio Ruocco), "AmigaDev" (una sezione centrale dedicata ai programmatori), "Il Mercatino dell'usato" (a cura di AGI), e poi interviste, giochi, novità da aminet, e altro ancora.

Naturalmente, gli attuali abbonati a Enigma continueranno a ricevere la rivista: solo, la troveranno clamorosamente migliorata, e senza aver speso una lira in più!

Alla fiera Pianeta Amiga di Empoli, in programma il 18 e 19 settembre, saremo presenti con uno stand, e nel corso di una conferenza stampa presenteremo la rivista a lettori e operatori commerciali.

Appuntamento, quindi, a settembre, col numero 105 della nuova Enigma Amiga Run!

Per informazioni potete scrivere al seguente indirizzo:  
amigalife@franza.net

Daniele Franza  
Maurizio Bonomi  
Luca Danelon

## 1.133 AMIGA.IT - Contenuti numero 1

-----  
Amiga.it  
-----

La rivista sarà presentata ufficialmente al pubblico a Pianeta Amiga, il 18-19 Settembre, a Empoli, con la presenza di buona parte dello staff. Ecco i contenuti della rivista, come potete vedere abbiamo cominciato subito con un numero particolarmente ricco!

---8<---

### EDITORIALE

Si comincia... il primo editoriale di Amiga.it ha una "guest star": Petro Tyschtschenko.

### AMIGA MAIL

Ritorna la posta dei lettori curata da Giorgio Signori. Le vostre domande e le nostre risposte.

---

NEWS: Novità dal mondo Amiga

Marco Lovera è uno dei nuovi acquisti redazionali: il suo esordio con la rubrica delle news alle prese con annunci e comunicati. Questo mese obiettivi puntati su Iwin, AI, Transmeta...

MERCATO: Amiga Quest

La consueta rubrica che segnala tutte le attività Amiga presenti in Italia.

REPORTAGE: World Of Amiga di Londra

Il nostro Nick Mordock è andato a Londra per vedere da vicino le novità del mercato, a partire dal design dei nuovi AmigaNG.

SPECIALE LINUX

Massimo Gais ci spiega passo dopo passo come installare LinuxPPC utilizzando la distribuzione presente sul CD. Più che un articolo è un trattato...

HARDWARE: Overclock su Amiga

Teoria e pratica sull' overclock: Giorgio Signori ci spiega come dare una spinta in più alle schede acceleratrici per Amiga, PowerPC comprese!

GRAFICA: SuperViewII Productivity Suite

Un software nato shareware approda su CD come prodotto commerciale. Ce ne parla Andrea Favini

PRODUTTIVITA': Directory Opus Plus!

Windows ha la sua versione "Plus!": Anche Magellan! Scopriamo questo CD nella recensione curata da 3000+

HARDWARE: Power Flyer

Ecco provato da Giorgio Signori questo controller IDE da 16 mb/sec della Power Computing

GIOCHI: Quake Rally

Laura Falzone, altro nuovo acquisto, ha giocato per noi a Quake Rally, la spettacolare TC per Quake che trovate sul CD di questo mese

MUSICA: Timidity68k/PPC

Un nuovo player di file MIDI che ha dell'incredibile (anche per le esose risorse di sistema): Timidity, ce ne parla Laura Falzone.

GIOCHI: Games News

Una corposa rassegna di tutte le novità che ci aspettano per i prossimi mesi. Tenetevi forte perchè Massimo Marino si è dato molto da fare, e le novità sono tante!

GIOCHI: Wasted Dreams

Nick Mordock ha giocato per noi a questo atteso gioco dal parto molto travagliato.

BE-BOP: Una "goccia" di Imagine

Andrea Favini ci spiega deformazioni e conformazioni con Imagine

SONDAGGIO

Compilate e inviate il questionario, contrinuite a migliorare

Amiga.it e vincete i premi offerti da Darkage Software!  
In palio 10 copie di Extreme, una di Eat The Whistle, e  
una di Zombie Massacre.

---8<---

Questi i contenuti del CD-ROM:

- SPECIALE LINUX: Una distribuzione APUS e RedHatPPC pronta da installare direttamente da CD, seguendo l'articolo di Massimo Gais.  
(nella distribuzione sono compresi Netscape, GNOME, The GIMP...)
- AMINET RECENT: La solita corposa raccolta dei file recenti di Aminet.
- La total conversion Quake Rally per trasformare Quake in un divertente gioco di guida, dotata di script d'installazione per Amiga.
- La versione COMPLETA e REGISTRATA di Timidity, uno straordinario player di file MIDI
- Una raccolta di materiale da Amiga Inc: le foto dei nuovi Amiga, i progetti preparati da Pentagram, e il video in formato MPEG del filmato poiettato al World Of Amiga.
- Il mirror di Amiga Page e del sito della Darkage Software

---8<---

.2 Abbonamenti ad Amiga.it

Nonostante i solleciti, le Poste ancora non hanno attivato il conto corrente postale. Nel frattempo, preghiamo tutti coloro i quali hanno preordinato l'abbonamento ad Amiga.it di effettuare il pagamento, inviando un vaglia postale a:

Giorgio Signori  
Via Manzoni 34  
80123 Napoli  
Agenzia Napoli 52

Si prega di indicare chiaramente i propri dati (Nome, Cognome, CAP, Indirizzo). Nella causale si prega di indicare:

Abbonamento annuale/semestrale  
ad Amiga.it - Softwave.

L'importo è quello relativo all'abbonamento preordinato.

Saluti,

--

Giorgio Signori "Yure^DKG" ICQ:20451038 | PowerUP 040+603@240 SCSI  
Amiga.it Staff - Italian Amiga magazine | AIT HP:www.skylink.it/ear

Home Page: <http://space.tin.it/io/giorsign> | System Shock Solutions PR

## 1.134 AMIGA.IT - Nuova rivista su CD per Amiga

Cari lettori,

come avrete sicuramente letto dalle parole di Michele Iurillo, la GR Edizioni, casa editrice di EAR da molti anni, ha chiuso i battenti, lasciando la nostra rivista in una situazione che ancora non si è chiarita. Così ho deciso in prima persona di prendere una decisione tanto azzardata quanto importante. Abbiamo sempre cercato di migliorare EAR, ma ci siamo spesso scontrati con problemi impossibili da risolvere da parte della redazione. Parlo di abbonamenti in ritardo, periodicità zoppicante, qualche errore di stampa di troppo...

Ma quale modo di migliorare la rivista è migliore del pubblicarla direttamente? Questo si traduce nella decisione: produrre e pubblicare la rivista in proprio. In questi giorni stiamo affrontando la tremenda trafila burocratica per dare il via a questa ennesima sfida. La rivista non si chiamerà Enigma AmigA RUN, poiché per motivi di costi non è possibile rilevare la testata, ma si chiamerà Amiga.it, nome che secondo noi incarna perfettamente lo spirito della nostra iniziativa.

Per farlo però abbiamo bisogno del vostro supporto.

Dopo aver cercato di aiutarvi moltissime volte per e-mail (a volte addirittura per posta e per telefono e dopo aver risposto a centinaia di lettere che chiedevano aiuto per il proprio Amiga, le parti si invertono, e ora sono io a chiedere aiuto a voi! La rivista sarà distribuita solo per abbonamento, e per dare il via a questa ennesima scommessa c'è bisogno del vostro sostegno. Per partire è necessario raggiungere una quota minima di abbonati, che dopo numerosi calcoli è stata quantificata in 250 abbonamenti annuali, o 500 semestrali. Siamo convinti che tale cifra possa essere raggiunta, così da oggi raccogliamo i "preordini". Se la cifra verrà raggiunta, potremo farcela. Il nostro impegno è importante, ma il vostro supporto è fondamentale. Potendo controllare la rivista direttamente, possiamo assicurare che gli abbonati potranno, contrariamente a quanto succedeva in passato con GR Edizioni, usufruire di un servizio abbonamenti efficiente ma soprattutto PUNTUALE. Il formato di Amiga.it differisce da quello di EAR, infatti la nuova rivista sarà solo su CD. L'impostazione grafica è stata completamente rinnovata (in fondo anche l'occhio vuole la sua parte!), mentre per il CD-Rom stiamo preparando moltissime sorprese, cambierà in favore di una migliore struttura, per una più facile consultabilità.

E' possibile sottoscrivere l'abbonamento in due forme:

10 numeri (un anno)+ tessera sconto in omaggio in convenzione con un rivenditore Amiga hardware/software.

Lire 165.000

6 numeri: Lire 110.000

Gli abbonamenti partiranno da settembre 1999 (o su richiesta da altro mese). Non è ancora sicura la distribuzione presso i negozi specializzati Amiga, in quel caso ogni CD avrà un costo di 18.000 Lire. Dateci il vostro supporto, e non ve ne pentirete! Bastano 250 preordini per dare vita al progetto.

Potete effettuare il preordine compilando il formulario che segue. Appena verrà raggiunta una cifra sufficiente di preordini sarete avvisati e vi verrà

comunicato il numero di conto corrente postale sul quale effettuare il versamento.

Fiducioso,  
Giorgio Signori  
yurex@tin.it  
www.skylink.it/ear

#### Aggiornamento

Abbiamo deciso di eliminare la parte cartacea e trasferire l'intera rivista sul CD, soluzione che presenta moltissimi vantaggi e quasi nessuno svantaggio. Innanzitutto la tempestività: i tempi di stampa sono lunghissimi, mentre quelli di duplicazione dei CD sono estremamente ridotti. Questo ci permetterà di uscire con regolarità e di fornire notizie e commenti quanto più freschi possibile. Si abbattano anche i limiti di spazio per gli articoli, il che giova alla qualità e alla ricchezza di ogni numero se paragonato ad una medesima produzione su carta. Basti pensare che attualmente il primo numero eguaglia la quantità di contenuti di un numero qualsiasi di EAR, e la sua stesura è cominciata da poco! La qualità del CD è altresì fondamentale, per questo ci stiamo avvalendo di collaboratori di tutto rispetto, di cui parlerò in seguito. La cosa importante è che i CD non saranno una mera raccolta di software shareware o PD come troppo spesso capita di vedere, ma saranno "tematici", per favorire ricerche e limitare al massimo la dispersione dei contenuti. Non mancherà però la consueta raccolta dei "recent" di Aminet. Inoltre c'è massima apertura ai suggerimenti dei lettori, faremo un CD come piace a voi. Gli svantaggi? Personalmente ne vedo uno solo: non poter leggere la rivista mentre si è in bagno o in viaggio... ma basta un computer portatile ;-)

La redazione si è arricchita di nuovi, validi elementi: Massimo Marino, proveniente dalla più importante rivista di videogiochi in Italia "The Games Machine", affiancherà il nostro Nicola Morocutti nella sezione Giochi. L'ing. Massimo Gais, amministratore di sistema di unina.it, dell'Osservatorio Astronomico di Capodimonte, nonchè gestore del mirror italiano di Aminet presso l'Università di Napoli Federico II, affianca l'ing. Alessio Cappelli per le tematiche relative a Unix, in particolare Linux e LinuxPPC (APUS). Il CD viene realizzato in collaborazione con unina.it per la fornitura del materiale da pubblicare. Un'altra new entry è Marco Lovera, curatore dell'ottima rivista on-line Amiga Page ([www.obiwon.it/amiga](http://www.obiwon.it/amiga)), che si occuperà della rubrica Amiga News.

Il nome della rivista è stato scelto tra moltissimi altri di nostro gradimento. Uno in particolare però ci è piaciuto in quanto racchiude la nostra volontà di rendere la rivista un piccolo punto di riferimento di Amiga in Italia: Amiga.it. L'abbonamento omaggio è stato vinto da Luca Truffarelli di Perugia. Grazie a Paolo Germano, Valerio Pappacena, Giuseppe Staffelli e Marco Antoniazzi che hanno suggerito lo stesso nome, e che riceveranno il primo numero impreziosito dall'autografo di Petro Tyschtschenko e dello staff di Amiga.it. Spero che la soluzione della rivista su CD vi piaccia, ma sono sicuro che dopo averla vista ne sarete davvero entusiasti, i nostri "betatester" si sono innamorati della struttura di Amiga.it, lo stesso entusiasmo che ha avuto il nostro Petro.LHA appena ha saputo la notizia, tanto che sul primo numero ci sarà un suo editoriale come ospite d'onore. Una nota finale è costituita dal prezzo: ogni CD (che comunque sarà disponibile solo per abbonamento) avrà un costo di 18.000 anzichè 15.000. Il che porta il prezzo dell'abbonamento a 160.000 lire per chi deciderà di abbonarsi. Vogliamo però ringraziare chi ha già sottoscritto il

preordine, quindi chi non effettuerà la disdetta della prenotazione pagherà comunque £140.000 per l'abbonamento annuale e 90.000 per quello semestrale, anziché 165.000 e 110.000. La stessa agevolazione vale per chi effettuerà il preordine entro la fine di Agosto. Alla fine abbiamo realizzato quello che era il sogno di Michele Iurillo: portare l'intera rivista su CD segnando un'altra tappa per l'informazione Amighista in Italia. Questo significa però anche che se le cose dovessero andare particolarmente bene, potremo decidere di riaffiancare al CD una piccola parte cartacea via via crescendo, ma questo dipenderà dal successo di Amiga.it. Intanto posso anticiparvi parte dei contenuti del primo numero di Amiga.it, attualmente in preparazione:

-Amiga Mail - la posta dei lettori

-Amiga News - novità dal mondo Amiga tutto su Iwin, Transmeta, ATI...

Speciali:

-Speciale: Reportage dal World Of Amiga di Londra (su CD il filmato presentato durante la conferenza)

-Speciale: Amiga sceglie Linux - vantaggi e svantaggi

-Speciale: Linux/LinuxPPC: installazione e basi

-Hardware: Overclock su Amiga: teoria e pratica con l'overclock delle PowerUP

-Hardware: Prova del Power Flyer di Power Computer, un controller EIDE PIO4

-Mercato: Pianeta Amiga: Cosa ci aspetta

-Software: SuperViewII Productivity Suite

-Software: MiamiDeLuxe

-BeBop: Una "goccia" on Imagine

-BeBop: Impariamo ad usare Candy Factory Pro

-Musica: Timidity: la rivoluzione del MIDI

Sul CD-ROM:

-I recent di Aminet aggiornati alla chiusura del numero

-SPECIALE LINUX: una distribuzione RedHat completa e aggiornata all'ultima versione, pronta da installare seguendo l'articolo di Massimo Gais.

-La versione completa e registrata in ESCLUSIVA della distribuzione Amiga di Timidity, per suonare e convertire i file MIDI con la qualità di una Roland Virtual Sound (tm), in versione 68k e PPC. Comprensiva di documentazione in italiano e di script pronti all'uso.

-Una "preview" dei contenuti dei prossimi CD-Rom: la versione completa di Quake Rally, la Total Conversion che trasforma AmigaQuake in un avvincente gioco di guida. Se l'idea vi piace nei prossimi numeri inseriremo una raccolta delle migliori total conversion che trasformano Quake in simulatore di volo, in un clone di Tomb Raider e in gioco di ruolo!

Come detto, il numero è stato appena "aperto", e sarà chiuso per Pianeta Amiga, quindi sarà molto più ricco, siamo sicuri che chi potrà leggerlo ne sarà entusiasta. Per qualsiasi dubbio, sono disponibile a qualsiasi chiarimento via e-mail.

Giorgio Signori

yurex@tin.it

www.skylink.it/ear



Tutti i numeri arretrati sono disponibili in formato ASCII a questo indirizzo:  
<http://www.globaldialog.com/~amigaupdate>

## 1.138 THE AMIGA INFORMER Rivista Americana per Amiga

Altra buona rivista Amiga che cessa le pubblicazioni, o meglio che si fonde con un'altra rivista (pessima) americana: Amazing Computing Amiga, sfortunatamente anche con l'apporto dei redattori di Amiga Informer la nuova Amazing Computing Amiga rimane una rivista mediocre per un lettore italiano (considerate che il numero di novembre 1998 mi è stato recapitato a fine marzo 1999, quello di dicembre '98 a fine aprile '99).

[www.pimpub.com](http://www.pimpub.com)

## 1.139 CD Musicali

CD MUSICALI

a cura di

Claudio Marro Filosa

Molti sono i CD musicali che in qualche modo sono legati all'Amiga ↔

Cominciamo con i numerosi CD realizzati dal geniale Bjorn Lynne, conosciuto nella scena Amiga di qualche anno fa sotto il nome di Dr Awesome, eccezionale musicista del gruppo CRUSADERS.

Numerose musiche originalmente realizzate in formato MOD su Amiga sono presenti nei suoi CD insieme ad altri brani originali, la qualità dei suoi CD è sempre altissima.

Altro autore che non ha bisogno di presentazioni è Chris Hülsbeck, nei suoi CD è possibile trovare le colonne sonore di Turrican, Gem'x, Giana Sisters, Z-Out. Jim Power, Super Turrican II, Apidya, R-Type, non credo che si debba aggiungere altro.

Allister Brimble è l'autore di 2 CD musicali entrambi ottimi. E' possibile trovare le colonne sonore di giochi come Project-X, Assassins, Full Contact e altre famosissime musiche per Amiga.

Per tutti i nostalgici del C64 ricordo gli eccezionali CD

C64 BACK IN TIME

e

C64 BACK IN TIME MPEG DISK

Ricordo che tutti i brani sono realizzati in studi professionali (spesso con l'aiuto di software Amiga) ottenendo chiaramente una qualità musicale superiore a quelle di PAULA.

The Best of the Amiga Scene è l'unico CD musicale (per quanto mi risulta) che

contiene il semplice riversamento di musiche MOD per Amiga su tracce audio CD. Il CD contiene musiche storiche e veramente stupende della scena Amiga. Peccato per la qualità di registrazione non eccelsa, se riuscite a reperire i MOD originali (ad esempio da MOD ANTOLOGY) suonandoli con Amiga otterrete una qualità audio sicuramente migliore.

Per chi è interessato a reperire questi CD musicali consiglio di acquistarli direttamente presso Bjorn Lynne o presso synSONIQ CD-Shop, entrambi, tra le varie forme di pagamento, accettano la carta di credito. (ho personalmente acquistato vari CD da entrambi, senza riscontrare nessun problema).

Per chi non possiede l'accesso ad Internet ho incluso i listini e le modalità di acquisto convertiti dal formato HTML in ASCII (utilizzando HTMLless). Nei listini troverete anche vari CD con le colonne sonore di giochi per PeeCee.

PER QUANTO RIGUARDA I CD DISTRIBUITI DA BJORN LYNNE E' PRESENTE ANCHE UN DISTRIBUTORE

ITALIANO

.

LYNNE MUSIC / LISTA CD

Indirizzo internet: [www.lynnemusic.com](http://www.lynnemusic.com)

e-mail : [lynne@lynnemusic.com](mailto:lynne@lynnemusic.com)

LYNNE MUSIC / MAIL ORDER

listino aggiornato al 21/8/1999

synSONIQ CD-Shop

Indirizzo internet: [www.synsoniq.com/shop](http://www.synsoniq.com/shop)

Aggiornato al 3/5/1999

e-mail : [order@synsoniq.com](mailto:order@synsoniq.com)

## 1.140 LYNNE MUSIC - List of CDs

BJORN LYNNE ALBUMS RELEASED AS "BJORN LYNNE":

(Fantasy-rock, sci-fi rock, symphonic, melodic instrumental)

|                              |      |         |
|------------------------------|------|---------|
| * Montage                    | 1994 | \$12.00 |
| * Dreamstate                 | 1995 | \$19.00 |
| * Witchwood (1998 re-master) | 1996 | \$19.00 |
| * The Void                   | 1997 | \$19.00 |
| * Wizard of the Winds        | 1998 | \$19.00 |
| * Wolves of the Gods         | 1999 | \$19.00 |

## BJORN LYNNE ALBUMS RELEASED AS "DIVINORUM":

(Trance, melodic trance, goatrance, psychedelic trance)

|        |      |         |
|--------|------|---------|
| * Isms | 1999 | \$19.00 |
|--------|------|---------|

## BJORN LYNNE ALBUMS RELEASED AS "DR.AWESOME"

(Fun, funky games, grooves, pop/rock, dance, trance, etc.)

|                               |      |         |
|-------------------------------|------|---------|
| * X2 Soundtrack               | 1996 | \$12.00 |
| * Decade (Audio+data)         | 1997 | \$12.00 |
| * Worms 2 Soundtrack          | 1997 | \$19.00 |
| * Worms:Armageddon Soundtrack | 1999 | \$12.00 |
| * Alien Breed 3D Soundtrack   | 1995 | \$12.00 |
| * Seven Kingdoms Soundtrack   | 1997 | \$12.00 |
| * Pig Detective Soundtrack    | 1998 | \$12.00 |

## CHRIS HUELSBECK CDs:

(Chris is a friend of mine, I sell his CDs on my site. He's a composer of video game music, as well.)

|                              |      |         |
|------------------------------|------|---------|
| * Shades                     | 1991 | \$19.00 |
| * To Be On Top               | 1992 | \$19.00 |
| * Apydya Soundtrack          | 1992 | \$19.00 |
| * Turrican Soundtrack        | 1993 | \$19.00 |
| * Rainbows                   | 1994 | \$19.00 |
| * Sound Factory              | 1995 | \$19.00 |
| * Tunnel B1 Soundtrack       | 1997 | \$19.00 |
| * Extreme Assault Soundtrack | 1998 | \$19.00 |

## JOGEIR LILJEDAHL CDs:

(Jogeir Liljedahl is a friend of mine - I have his CDs in stock, and sell them for him.)

|                |      |         |
|----------------|------|---------|
| * The Wanderer | 1999 | \$19.00 |
|----------------|------|---------|

## ALLISTER BRIMBLE CDs:

(Allister is also a friend of mine, I sell his CDs for him on my site. He's also a composer of video game music).

|                       |      |         |
|-----------------------|------|---------|
| * Sounds Digital      | 1992 | \$19.00 |
| * Bang! Tick.. Tick.. | 1997 | \$19.00 |

## DEMO-SCENE RELATED CDs AND CD-ROM's:

|                                              |      |         |
|----------------------------------------------|------|---------|
| * Gustaf "Lizardking" Grevberg: "Physiology" | 1994 | \$19.00 |
| * Gustaf "Lizardking" Grevberg: "Fashion8"   | 1998 | \$19.00 |

---



- \* This is an Orange - compilation of Scandinavian Rock Music - contains the track "Fatherland" by LYNNE and his (late) band Ab Intra
- \* The Best of The Amiga Scene - contains the track "Space Deliria" by Bjorn 'Dr.Awesome' Lynne
- \* Sequences Magazine #9 cover-disc - contains two LYNNE tracks and Bjorn Lynne interview on CD.
- \* Music in Practice "Unsigned" competition CD - contains the track "The Spirit of Mechanica" by LYNNE.

~

Bjorn Lynne

music for interactive CDROM and computer games:

- \* "Addiction Pinball" (1998)
- \* "Arcade Pool 2" (1998)
- \* "Seven Kingdoms" (1997)
- \* "Worms 2" (1997)
- \* "Worms Reinforcements" (1996)
- \* "Worms United" (1996)
- \* "Worms" (1995)
- \* "Dark Corona" (1996)
- \* "X2" (1996)
- \* Series of 9 kids game from Logi-Q (1996)
- \* "Dominion" (1995)
- \* "Rasdan" (1998)
- \* "Alien Breed 3D" (1995)
- \* "The Killing Grounds" (1996)
- \* "Qwak" (1994)
- \* "Project-X" (1993)
- \* "Fantastic Voyage" (1993)
- \* "Shanghai" (1993)
- \* "Airline" (1992)
- \* "Escape from Colditz" (1991)
- \* "Cubulus" (1991)
- \* "Brat" (1990)

~

Bjorn Lynne

Music for TV, film and various other projects:

- \* "Game Over" title-music for .tv / SKY TV (until recently known as "The Computer Channel"), on every weekday on satellite tv all over Europe. (1998)
- \* "The Gathering 1997", music for 1-hour documentary video (1997)
- \* Digital Corp - jingles and music for corporate presentations (1997)
- \* "Alien Encounter" - music for futuristic ride in a theme-park in Blackburn UK (1996)
- \* Algonet - music for presentation CDROM (1997)
- \* AmiCom - jingles and music for TV station (1992-1994)
- \* "Brave New Virtual World" - feature length theatre/stage performance (1993)
- \* "Space Wars", music for 20-minute animated film by The Light Works (1992)

## 1.141 Ordering LYNNE/Dr.Awesome CD's

Ordering LYNNE/Dr.Awesome CD's

~

Ordering CDs by mail order~

If you are unable to order CDs by the online order form using a credit card, here are some alternative ways to order CDs by Bjorn Lynne. All orders are handled within 2 days of receiving the payment, and all CDs are shipped with first class air mail.~

Ordering from USA:~~

You can send me 20 US\$ in cash, for each CD you want, to the address below. I can also accept an International Money Order, but this must be written out in UK pounds (14 UK pounds per CD, incl. shipping) and made payable to Bjorn Lynne. Please note, I cannot use U.S. checks or U.S. Postal Money Orders.~

Ordering from UK:~~

You can send me a normal british cheque for 13 pounds for each CD (includes p&p). Make the cheque out to BJORN LYNNE and send it to the address below.~

Ordering from Europe outside UK:~~

You can send me a EuroCheque for 14 UK pounds for each CD (includes p&p). Do not write the EuroCheque out in any other currency than UK pounds. Make the EuroCheque payable to BJORN LYNNE, and also write your account number on the back of the cheque.~~

Ordering from Norway:~~

You can place 150 Norwegian Kroner (includes postage & packing) for each CD into my Norwegian post giro account no. 0533.0681472. Keep the receipt (!) and send it (or a copy of it) to me at the address below. The receipt is your proof of payment. I will send the CD(s) within 48 hours after I receive the post giro receipt. For faster processing, you may also fax me the copy of the post giro receipt, rather than sending it. The fax number is +44 1924 267 658, and write "TO BJORN" on the fax. I also have a Norwegian bank account; the account number is 6222.10.78352. The same instructions apply, as with the post giro. Send me a copy of the receipt, and I'll send you the CD right away.~~

Ordering from Sweden:~~

You can place 160 Swedish Kronor (includes postage & packing) for each CD into my Norwegian post giro account no. 0533.0681472. All the post offices in Scandinavia have a co-operation thing going, which lets you go into any post office in Sweden and pay money into my Norwegian post giro account. You have to specify to the person at the post office, though, that you are placing money into a Norwegian account; otherwise he/she will just tap in the account number as a normal Swedish account, and it will just come out as "error". Also, you must add 35 Swedish Kronor to the total order amount, because this amount will be subtracted from my account when the money comes in, to pay for the foreign processing. Keep the receipt (!) and send it (or a copy of it) to me at the address below. The receipt is your proof of payment. I will send the CD(s)

---

within 48 hours after I receive the post giro receipt. For faster processing, you may also fax me the copy of the post giro receipt, rather than sending it. The fax number is +44 1924 267 658, and write "TO BJORN" on the fax.~~

Ordering from Denmark:~~

You can place 150 Danish Kroner (includes postage & packing) for each CD into my Norwegian post giro account no. 0533.0681472. All the post offices in Scandinavia have a co-operation thing going, which lets you go into any post office in Denmark and pay money into my Norwegian post giro account. You have to specify to the person at the post office, though, that you are placing money into a Norwegian account; otherwise he/she will just tap in the account number as a normal Danish account, and it will just come out as "error". Also, you must add 35 Danish Kroner to the total order amount, because this amount will be subtracted from my account when the money comes in, to pay for the foreign processing. Keep the receipt (!) and send it (or a copy of it) to me at the address below. The receipt is your proof of payment. I will send the CD(s) within 48 hours after I receive the post giro receipt. For faster processing, you may also fax me the copy of the post giro receipt, rather than sending it. The fax number is +44 1924 267 658, and write "TO BJORN" on the fax.~~

Ordering from Finland:~~

You can place 100 Finnish Markka (includes postage & packing) for each CD into my Norwegian post giro account no. 0533.0681472. All the post offices in Scandinavia have a co-operation thing going, which lets you go into any post office in Finland and pay money into my Norwegian post giro account. You have to specify to the person at the post office, though, that you are placing money into a Norwegian account; otherwise he/she will just tap in the account number as a normal Finnish account, and it will just come out as "error". Also, you must add 20 Finnish Markka to the total order amount, because this amount will be subtracted from my account when the money comes in, to pay for the foreign processing. Keep the receipt (!) and send it (or a copy of it) to me at the address below. The receipt is your proof of payment. I will send the CD(s) within 48 hours after I receive the post giro receipt. For faster processing, you may also fax me the copy of the post giro receipt, rather than sending it. The fax number is +44 1924 267 658, and write "TO BJORN" on the fax.~~

Ordering from all other countries not mentioned above:~~

You can send me an International Money Order for 14 UK pounds for each CD (includes world wide postage & packing). This International Money Order must be written out in UK pounds, no other currency, and made payable to BJORN LYNNE. Please note I cannot accept any checks or postal money orders that were meant to be used only in your country - I can only use international money orders made out in UK pounds.~~

MY ADDRESS:~~

Bjorn Lynne~  
Longlands House~~  
Wakefield Road~~  
Ossett WF5 9JS~~  
ENGLAND~~

If you have any questions about ordering CD's, send me an email.~

---

## 1.142 Where to buy Bjorn Lynne CDs

Where to buy Bjorn Lynne CDs

Here are some specialist dealers who sell my CD's. If you contact one of them to ask for a Bjorn Lynne CD, and they say that they haven't got the title in stock, then ask them "why!?" And feel free to tell them about my my own address, or the address of Cyclops/GFT (below), which is the record company that releases my albums. Most of the companies below will happily accept phone-orders, i.e. you can call them up and order CDs with your credit card.

United Kingdom - USA - Italy - Spain - Sweden - Norway - Germany - France - Denmark - Australia

UNITED KINGDOM:

GFT/Cyclops | 33 A Tolworth Park Road | Tolworth | Surrey KT6 7RL | UNITED KINGDOM  
Phone: +44 (0)181 339 9965 | Fax: +44 (0)181 399 0070  
Email: postmaster@gft-cyclops.co.uk | Web-page: <http://www.gft-cyclops.co.uk>  
Accepts all major credit cards

Note: GFT/Cyclops are a mail-order company as well as the actual record company who releases my CDs. So for other dealers who wish to stock Bjorn Lynne CDs, this is the place to contact! They are also a normal mail order company (and a good one, as well!), where you can call as a customer and order CDs.

~

USA:

CD Treasures | 187 W Line Street | Suite 129 | Bishop, CA 93514-3401  
Fax 760-938-2375 | Phone 760-938-2035  
Email: [espcd@schat.com](mailto:espcd@schat.com) | Web page: <http://www.csmonline.com/cdtreasures/>  
Accepts all major credit cards

Syn-Phonic | P.O. Box 2034 | La Habra, CA 90631 | USA  
Phone & fax: +1 (714) 894-9506  
Accepts all major credit cards

ZNR Records | P.O Box 58040 | Louisville | KY 40268-0040 | U.S.A  
Email: [ZNR@aol.com](mailto:ZNR@aol.com) | Fax: (502) 935-8656  
Accepts MC, Visa , American Express & Discover cards

~

ITALY:

Eventyr Records | P.O.Box 12319 | 00135 Roma | ITALY  
Phone +39 6 33262264 | Fax +39 6 33262254  
Email: [eventyr@farm.it](mailto:eventyr@farm.it) | Web page: <http://www.farm-it.com/eventyr-records/>  
Accepts all major credit cards

~

SPAIN:

---

Pan Y Musica | Ros De Olano 12 | 08012 Barcelona | SPAIN  
Phone +34 3 237 6568 | Fax +34 3 415 0219  
Email: pany@nexus.es | Web page: <http://www.thesaurus.net/panymusica/>  
Accepts all major credit cards

~

## SWEDEN:

The Missing Piece | Box 30 | S-91521 Robertsfors | SWEDEN  
Tel: +46 934 55043/+46 934 10207 | Fax: +46 934 55043  
email: missing@robertsfors.se | Web page:  
[<http://www.robertsfors.se/naringsliv/missing/>]  
<http://www.robertsfors.se/naringsliv/missing/>  
Accepts all major credit cards

~

## NORWAY:

Tarkus Records | Maridalsvn. 37 | N-0175 Oslo | NORWAY  
Phone: +47 22 98 00 00 | Fax: +47 22 98 00 01  
email: prognet@online.no  
Accepts all major credit cards

High Vibration | Hyninvn.370 | N-3721 Skien | Norway  
Phone/fax: +47 35 54 22 33  
Accepts all major credit cards

~

## GERMANY:

Empire Music | Im Talchen 10 | D-67700 Niederkirchen | GERMANY  
Phone +49 6363 5717 | Fax +49 6363 1085  
Email: Empire5717@aol.com  
Accepts all major credit cards

~

## FRANCE:

Prog Pulsion | BP 48 | F-38420 Domene | FRANCE  
Phone & fax: +33 4 76770532  
Accepts all major credit cards

Musea | 68 La Tinchotte | 57117 Retonfey |FRANCE  
Fax: +33 387 366 473  
email: museaorder@id-net.fr | Web-page: <http://www.id-net.fr/musea/index1.html>  
Accepts all major credit cards

~

## DENMARK:

downstairs.dk | Rene V.Christensen | Vester Vaenge Alle 5 |~ DK-9000 Aalborg |

DENMARK

Phone: +45 96340660 | Fax:~ +45 96340663

email: rvc@downstairs.dk | Web-page: <http://www.downstairs.dk/cd-shop>

Accepts all major credit cards

~

AUSTRALIA:

Fractured Music | PO Box 32 | Newcastle 2300 | AUSTRALIA

email: fractured@bigfoot.com | Web page:

<http://users.hunterlink.net.au/~maapjg/fractured.html>

Accepts all major credit cards

~

Of course, no matter where you are (as long as it's on this planet!), you can always order the CDs directly from this web page. No orders from other planets, please. ;-)

~

## 1.143 synSONIQ CD-Shop

synSONIQ CD-Shop

Here you can order every synSONIQ CD Product listed in the products section!

Products ? - Prices ?

| Order Title                                               | Price in DEM | Price in EURO |
|-----------------------------------------------------------|--------------|---------------|
| Nr.                                                       |              |               |
| ~                                                         |              |               |
| Chris Hülsbeck                                            |              |               |
| HCD9 Peanuts feat. Doc Schneider "Leben betrügt" (single) | DEM 10,95    | EUR 5,60      |
| ~HCD8 Extreme Assault Soundtrack                          | DEM 31,95    | EUR 16,34     |
| ~HCD7 Tunnel B1 Soundtrack                                | DEM 31,95    | EUR 16,34     |
| ~HCD6 Chris Hülsbeck's Soundfactory                       | DEM 32,95    | EUR 16,85     |
| ~HCD5 Chris Hülsbeck Vol. 3 "Rainbows"                    | DEM 28,95    | EUR 14,80     |
| ~KCD4 Turrigan Soundtrack                                 | DEM 30,95    | EUR 15,83     |
| ~ACD3 Chris Hülsbeck Vol. 2 "To be on top"                | DEM 27,95    | EUR 14,29     |
| ~ACD2 Apidya Soundtrack                                   | DEM 27,95    | EUR 14,29     |
| ~ACD1 Chris Hülsbeck Vol. 1 "Shades"                      | DEM 27,95    | EUR 14,29     |
| <br>                                                      |              |               |
| Bjorn Lynne                                               |              |               |
| BLCD11 ISMS                                               | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD10 Wolves of the Gods                                | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD9 Worms Armageddon                                   | DEM 19,95    | EUR 10,20     |
| ~BLCD8 Wizard Of the Winds / When The Gods Slept          | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~VCD1 Worms 2 Soundtrack                                  | DEM 31,95    | EUR 16,33     |
| ~BLCD7 Decade                                             | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD6 The Void                                           | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD5 X2                                                 | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD4 Witchwood                                          | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD3 Dreamstate Back in stock!                          | DEM 29,95    | EUR 15,31     |
| ~BLCD2 Montage                                            | DEM 29,95    | EUR 15,31     |

|                                                              |                     |
|--------------------------------------------------------------|---------------------|
| ~BLCD1 Hobbits & Spaceships Sold Out!                        | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| Compilations                                                 |                     |
| ACCD3 Acclams chill out                                      | - *                 |
| ~C64CD1 Back In Time - Cult Classic C-64 Themes              | DEM 35,95 EUR 18,31 |
| ~COMP1 Bravo Screen Fun Hits                                 | DEM 39,95 EUR 20,43 |
| ~SCOCD1 Opportunity Vol.1                                    | DEM 35,95 EUR 18,31 |
| ~AMICD1 The Best Of The Amiga Scene                          | DEM 35,95 EUR 18,31 |
| Nintendo                                                     |                     |
| NCD1 Wise/Fischer/Beanland"Donkey Kong Country Soundtrack"   | DEM 34,95 EUR 17,87 |
| ~NCD2 Kondo, Koji: "Super Mario 64 Soundtrack"               | DEM 34,95 EUR 17,87 |
| ~NCD3 Kondo, Koji & Wakai, Hajime: "Lylat Wars Soundtrack"   | DEM 34,95 EUR 17,87 |
| ~NCD4 Totaka, Kazumi: "Yoshi's Story Soundtrack"             | DEM 34,95 EUR 17,87 |
| DSA                                                          |                     |
| DSA1 Stember, Rudolf: "Blade Of Destiny"                     | DEM 25,95 EUR 13,27 |
| ~DSA2 Henkel, Guy & Weidle, Horst:"Sternenschweif" Sold out! | DEM 25,95 EUR 13,27 |
| ~DSA3 Henkel, Guy: "Shadows over Riva"                       | DEM 25,95 EUR 13,27 |
| Singles                                                      |                     |
| VCD3 Doug Laurent: "Half-Life"                               | DEM 10,95 EUR 5,60  |
| ~BZCD1 Warcraft The german mixes                             | DEM 10,95 EUR 5,60  |
| SM Records                                                   |                     |
| DYNCD015 Art of fighting 2 Image                             | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD012 Art of fighting 2 Neo Mix                          | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD056 Dracula Battle Castlevania                         | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD036 Fatal Fury Special Image I                         | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD037 Fatal Fury Special Image II                        | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD104 King of fighters 94 Arr. Soundtrack                | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD111 King of fighters 95 RMX.                           | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD148 King of fighters 96                                | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD069 Raiden II                                          | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD135 Sega Arcade Selection Mix                          | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD074 Virtua fighter Maximum                             | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~DYNCD075 Virtua fighter II                                  | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| Other Products                                               |                     |
| ABCD1 Barnabas, Andrew: "Shades"                             | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~ACTCD3 Beal, John: "Zork Grand Inquisitor"                  | DEM 35,95 EUR 18,31 |
| ~AMBCD1 Brimble, Allister: "Sounds Digital"                  | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~AMBCD2 Brimble, Allister: "Bang! Tick... Tick..."           | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~EDELCD1 Command & Conquer - Alarmstufe Rot Soundtrack       | DEM 44,95 EUR 22,98 |
| ~SICD1 Giacchino, Michael: "The Lost World: Jurassic Park"   | DEM 31,95 EUR 16,34 |
| ~EMICD1 "Gran Turismo, The sound of"                         | DEM 35,95 EUR 18,38 |
| ~THCD1 Hippel, Jochen: "Give it a try" Gold Copy (CD-R)!     | DEM 49,95 EUR 25,54 |
| ~LUCCD1 Land, Michael "The Dig"                              | DEM 49,95 EUR 25,54 |
| ~LACD2 McNeely, Joel: "Shadows Of The Empire"                | DEM 34,95 EUR 17,87 |
| ~KONCD1 "Metalgear Solid"                                    | DEM 19,90 EUR 10,18 |
| ~AMACD2 Miller, Robyn: "Myst The Soundtrack"                 | DEM 39,95 EUR 20,43 |
| ~AMACD3 Miller, Robyn: "Riven The Soundtrack"                | DEM 39,95 EUR 20,43 |
| ~ACCD1 Mitchell, Danen: "Turok Soundtrack"                   | DEM 29,95 EUR 15,31 |
| ~BUNCD1 Myth: "The Fallen Lords"                             | DEM 25,95 EUR 13,27 |
| ~AMACD1 Nilsen, Spencer: "ecco"                              | DEM 25,95 EUR 13,27 |
| ~HUMRCD1 Oscadal, Filip: "Dissolver"                         | DEM 29,95 EUR 15,31 |

|                                                            |           |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| ~SSCD1 Picq, Stephane: "Lost Eden Soundtrack"              | DEM 35,95 | EUR 18,38 |
| ~SSCD2 Picq / Esteve: "Atlantis-The Lost Tales Soundtrack" | DEM 39,95 | EUR 20,43 |
| ~SSCD3 Picq, Stephane: "River World Soundtrack"            | DEM 35,95 | EUR 18,38 |
| ~EACD1 Road Rash 3D The Album                              | DEM 39,95 | EUR 20,43 |
| ~FQLP1 Rodgers, Frank: "First Quest"                       | DEM 49,95 | EUR 25,54 |
| ~ACTCD1 Rogers, Kelly W.: "Interstate '76 Soundtrack"      | DEM 29,95 | EUR 15,31 |
| ~TTG2 Tallarico, Tommy: "Games Greatest Hits Vol.II"       | DEM 29,95 | EUR 15,31 |
| ~VCD2 Tallarico, Tommy: "MDK Soundtrack"                   | DEM 31,95 | EUR 16,34 |
| ~HMLCD0 The Fat Man And Team Fat: "SURF.COM"               | DEM 34,95 | EUR 17,87 |
| ~HMLCD1 The Fat Man And Team Fat: "7/11"                   | DEM 34,95 | EUR 17,87 |
| ~LACD1 The Gone Jackals: "Bone To Pick"                    | DEM 35,95 | EUR 18,38 |
| ~SCD2 Thomas, Chance: "Quest For Glory V: Dragon Fire"     | DEM 31,95 | EUR 16,34 |
| ~SCD1 Trip Cyclone: "Harvest Of Souls Soundtrack"          | DEM 19,95 | EUR 10,20 |
| ~EPICD1 Unreal: "Soundtrack"                               | DEM 35,95 | EUR 18,31 |
| ~EDELCD2 Wing Commander Prophecy Soundtrack                | DEM 34,95 | EUR 17,87 |
| ~NOWCD1 Wipeout XL                                         | DEM 49,95 | EUR 25,54 |

synSONIQ Records special offer !

\* Acclaims chill out CD is NOT for sale!

If you order two or more synSONIQ Products you will get one Raving X-MAS CD for FREE!!

Transportation costs ?

\* For P&P please add

DEM 8 / EURO 4,09 if you order from Germany

DEM 13 / EURO 6,65 if you order from Europe

DEM 21 / EURO 10,74 if you order from outside Europe

\* If you order via cash on delivery (COD) please add

DEM 6,50 / EURO 3,33 if you order from Germany

DEM 20 / EURO 10,23 if you order from Europe

COD is only valid for orders inside EU and selected countries.

\* Please add DEM 12 / EUR 6,14 for ordering by cheque from outside Germany!

\* Please add DEM 23 / EUR 11,76 for ordering by transfer from outside Germany!

If your order amounts to more than DEM 200 / EURO 103,00 you don't have to pay for P&P, cheque, air mail and COD!

Payment ?

We accept the following modes of payment:

\* Cash on delivery (COD)

COD is a very comfortable mode of payment: you have to pay for your order the moment you get it!

\* Credit card (Euro- / Master- / Visa-Card)

Payment by credit card is very easy and if you order your products via our 'Secure Order Form' your data will be transferd encrypted so you can be sure nobody else gets it!

\* Payment in advance (Euro)cheque or transfer

This mode of payment is a bit more costly: you order your products (by order-form, e-mail, mail, phone or fax) and check for the amount you have to pay

(including the transportation costs). Then you have to submit us your cheque by mail.

If you want to pay by transfer you have to transfer the amount you have to pay

to the following bank address:

Volksbank Dreieich

account number: 2541041

bank number: 50592200

Please indicate the order numbers of the ordered products on the transfer-form in the 'use' section!

Send us the reference of your transfer by mail or Fax!

Note: We will not send your order until we have received your payment!

Order address ?

Before you order any of our products please take a look at our delivery and payment conditions!

Ordering could be done in the following ways:

~

~ E-Mail:

order@synsoniq.com

Don't forget your address!!

By mail / Phone / Fax:

synSONIQ Records

c/o E-Trade GmbH

Wilhelm-Leuschner-Platz 8

63225 Langen

Germany

Phone: +49 - 6103 - 20103 - 0

Fax: +49 - 6103 - 20103 - 99

The delivery period is usually about one week. Nevertheless allow up to 20 days delivery period please (time for transfer not included) !

Send an e-mail to the webmaster with questions or comments about this web site.

Copyright © 1998 E-Trade GmbH

Last modified: May 3rd, 1999

## 1.144 Dove e quando e come sono stati recensiti

ELENCO RECENSIONI E GIUDIZI  
DEL SOFTWARE E DELL' HARDWARE PER AMIGA

a cura di

Claudio Marro Filosa

e

Maurizio Lotauro

Legenda:

AC = Amiga Computing (inglese)

AE = Amiga Energy (inglese)

AF =

Amiga Format  
 (inglese)  
 AFL = Amiga Flame (Rivista inglese in formato Elettronico)  
 AI =  
     THE AMIGA INFORMER  
     (Rivista Americana solo su abbonamento)  
 AM = Amiga Magazine  
 AIT =  
     Amiga.it  
     AMY =  
     Amy Resource  
     (Rivista HTML presente sul CD-ROM)  
 AOL = Amiga On Line (Rivista inglese in formato Elettronico)  
 AOLI = Amiga On Line Italia (Rivista italiana in formato Elettronico)  
 AP = Amiga Plus (Tedesca)  
 AR = Amiga Report (Rivista inglese in formato Elettronico)  
 AS = Amiga Shopper  
 ASU =  
     Amiga Survivor  
     (inglese)  
 AUI = Amiga User International (inglese)  
 AW =  
     AmiWorld On Line  
     (Rivista italiana in formato Elettronico)  
 CLU =  
     CLUBBED  
     (inglese)  
 CU =  
     CU Amiga  
     (inglese)  
 DIFF =  
     diff  
     - la nuova fonte dell'informatica alternativa su WEB  
 EAL =  
     Enigma Amiga Life  
     EAR =  
     Enigma Amiga Run  
     K = K  
 MC = MC MicroComputer  
 TAM = The Amiga Monitor (Rivista inglese in formato Elettronico)  
 TAN = The Amiga Nutta (Rivista inglese in formato Elettronico)  
 TGM = The Games Machine

ATTENZIONE In neretto sono evidenziati i nuovi programmi o aggiornamenti

PROGRAMMI

PROGRAMMI E RACCOLTE SU CD-ROM

GIOCHI

HARDWARE

ALTRO

## 1.145 Recensione - Programmi

### PROGRAMMI

AIR MAIL PRO ..... AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←  
 Sopra la media

AIR MAIL PRO 3.1 ..... CU Settembre 1998 Giudizio: 86%  
 AF Ottobre 1998 Giudizio: 65%

ALGOMUSIC 2.4 ..... AE Gennaio 1999 Giudizio: 90%

AMFTP ..... CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←  
 Buono

AMIRC 3.1 ..... EAL Ottobre 1999

ART EFFECT ..... AF Dicembre 1996 Giudizio: 80%  
 EAR Novembre 1996  
 CU Gennaio 1997 Giudizio: 96%  
 AM Gennaio 1997 Giudizio: quasi ottimo  
 MC Febbraio 1997

ART EFFECT 1.5 ..... AC Marzo 1997 Giudizio: 89%  
 AR Issue No. 5.03  
 EAR Giugno 1997  
 Amiga Magazin 7/97 Giudizio: 87%

ART EFFECT 2.0 ..... AP 6/97 Giudizio: 87%  
 CU Settembre 1997 Giudizio: 91%  
 AF Ottobre 1997 Giudizio: 80%  
 AC Ottobre 1997 Giudizio: 85%  
 AR Issue No. 5.08  
 AI Ottobre/Novembre 1997 Giudizio: ←  
 sopra la media

ART EFFECT 3.0 ..... AF Giugno 1999 giudizio: 85%

ART STUDIO 2.5 ..... CU Settembre 1997 Giudizio: 61%

ART STUDIO PROFESSIONAL 3.0 ..... AF Gennaio 1997 Giudizio: 68%  
 CU Maggio 1998 Giudizio: 69%  
 EAR Novembre/Dicembre 1998

ASIMCDFS 3 ..... AF Gennaio 1996 Giudizio: 85%  
 AM Febbraio 1996 Giudizio: eccellente  
 EAR Febbraio 1996  
 AS Febbraio 1996 Giudizio: 88%

ASIMCDFS 3.9a ..... EAR Maggio 1998

AUDIO THUNDER ..... AF Gennaio 1997 Giudizio: 86%

AWEB II ..... CU Novembre 1996 Giudizio: 91%  
 AM Novembre 1996 Giudizio: discreto  
 AF Natale 1996 Giudizio: 70%

AWEB II 2.1 ..... AM Febbraio 1997 Giudizio: molto buono

AWEB II 3.x ..... AF Novembre 1997 Giudizio: 81%  
 AI Dicembre/Gennaio 1998 Giudizio: ←  
 sopra la media  
 AOLI Aprile 1998  
 CU Giugno 1998 Giudizio: 90%  
 AI Settembre 1998 Giudizio: Eccellente  
 AW  
 CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←  
 Buono

BARS&PIPES PROFESSIONAL 2.5 ..... EAR Numero 104 4/99

BLITZ BASIC 2.1 ..... AF Marzo 1996 Giudizio: 92%  
 CU Marzo Giudizio: 91%  
 AM Settembre 1996 Giudizio: quasi ←  
 ottimo  
 AS Aprile 1996 Giudizio: 91%  
 AF Giugno 1997 Giudizio: 94%  
 BURN IT ..... CU Luglio 1997 Giudizio: 85%  
 AM Dicembre 1997 Giudizio: buono  
 CD BOOT ..... AM Luglio/Agosto 1995 Giudizio: ←  
 discreto  
 CD WRITE ..... AM Aprile 1996 Giudizio: eccellente  
 AR Issue No. 3.18  
 CINEMA 4D 3 ..... AF Aprile 1997 Giudizio: 90%  
 CU Aprile 1997 Giudizio: 92%  
 AC Aprile 1997 Giudizio: 91%  
 CINEMA 4D CD Ediction ..... AF Agosto 1997 Giudizio: 91%  
 CU Agosto 1997 Giudizio: 92%  
 CINEMAFONT (PER MAXON CINEMA) ..... AM Dicembre 1996 Giudizio: quasi buono  
 AC Aprile 1997 Giudizio: 87%  
 CINEMATREE (PER MAXON CINEMA) ..... AM Dicembre 1996 Giudizio: molto buono  
 CINEMAWORLD (PER MAXON CINEMA) ..... AM Dicembre 1996 Giudizio: molto buono  
 AC Aprile 1997 Giudizio: 87%  
 CROSSDOS V7 GOLD ..... AI Febbraio/Marzo 1998 Giudizio: ←  
 Eccellente  
 AF Agosto 1998 Giudizio: 90%  
 CU Settembre 1998 Giudizio: 90%  
 CROSSMAC ..... AI Aprile/Maggio Giudizio: Eccellente  
 CYBERGRAPHX ..... AM Aprile 1996 Giudizio: ottimo  
 CYCAS 1.78 ..... AI Gennaio/Febrero 1999 Giudizio: ←  
 Eccellente  
 DIAVOLO BACKUP ..... CU Maggio 1996 Giudizio: 94%  
 AM Settembre 1996 Giudizio: ottimo  
 AR Issue 4.14  
 AF Luglio 1998 Giudizio: 95%  
 DIGIBOOSTER PRO ..... ASU Numero 5 Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 84%  
 AF Aprile 1999 giudizio: 68%  
 DIGITAL QUILL ..... AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 Eccellente  
 DIGITAL UNIVERSE ..... AF Marzo 1996 Giudizio: 92%  
 AM Maggio 1996 Giudizio: ottimo  
 AR Issue No. 4.04  
 AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 87%  
 DIRECTORY OPUS 5.11 ..... AM Settembre 1995 Giudizio: quasi ←  
 eccellente  
 DIRECTORY OPUS 5.5 ..... CU Novembre 1996 Giudizio: 87%  
 AF Dicembre 1996 Giudizio: 92%  
 AM Dicembre 1996 Giudizio: ottimo  
 AS Dicembre 1996 Giudizio: 95%  
 AR Issue No. 4.13  
 AR Issue No. 4.14  
 AF Maggio 1997 Giudizio: 96%  
 DIRECTORY OPUS MAGELAN ..... AF Luglio 1997 Giudizio: 92%  
 CU Agosto 1997 Giudizio: 92%  
 AR Issue No. 5.07  
 DIRECTORY OPUS MAGELAN 2 ..... AF Marzo 1999 Giudizio: 97%

|                                    |                                        |
|------------------------------------|----------------------------------------|
|                                    | CLU Numero 2 Inverno 1999 Giudizio: ←  |
|                                    | Ottimo                                 |
| DISK SALV 4 .....                  | TAM Dicembre 1996 Giudizio 95.8%       |
| EUTERPE 1.18 .....                 | EAR Novembre/Dicembre 1998             |
| EXTREME .....                      | EAR Numero 103 3/99                    |
|                                    | AW Maggio 1999 Giudizio: 84%           |
|                                    | AF Ottobre 1999 Giudizio: 81%          |
| FONT MACHINE 2.0 .....             | AM Marzo 1997 Giudizio: ottimo         |
| FONT MACHINE 3.03 .....            | AF Febbraio 1998 Giudizio: 95%         |
|                                    | EAR Gennaio/Febrero 1998               |
|                                    | CU Aprile 1998 Giudizio: 90%           |
|                                    | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  |
|                                    | Medio                                  |
| FUSION 1.1 .....                   | CU Ottobre 1997 Giudizio: 78%          |
| FUSION 2.0 .....                   | AF Dicembre 1997 Giudizio: 80%         |
|                                    | EAR Marzo 1998                         |
|                                    | AOLI Aprile 1998                       |
| FUSION 3.1 .....                   | CU Maggio 1998 Giudizio: 92%           |
|                                    | AF Agosto 1998 Giudizio: 84%           |
|                                    | AW Agosto 1998                         |
| GAME MASTER SYSTEM .....           | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  |
|                                    | Eccellente                             |
| GAMESMITH DEVELOPMENT SYSTEM ..... | AR Issue No. 3.19                      |
|                                    | CU Febbraio 1995 Giudizio: 92%         |
|                                    | AM Novembre 1995 giudizio: quasi ←     |
|                                    | ottimo                                 |
|                                    | AS Aprile 1996 Giudizio: 82%           |
| GENESIS .....                      | AF Aprile 1999 giudizio: 90%           |
|                                    | EAR Numero 103 3/99                    |
| GOLDED .....                       | AM Settembre 1997 Giudizio: eccellente |
| GP FAX 2.3 .....                   | CU Febbraio 1996 Giudizio: 86%         |
|                                    | AS Aprile 1995 Giudizio: 75%           |
|                                    | AS Gennaio 1996 Giudizio: 90%          |
| HISOFT C++ .....                   | CU Marzo 1998 Giudizio: 89%            |
|                                    | AF Marzo 1998 Giudizio: 70%            |
| I-NET 225 .....                    | AI Gennaio/Febrero 1999 Giudizio: ←    |
|                                    | Eccellente                             |
| IBROWSE .....                      | AF Novembre 1996 Giudizio: 85%         |
|                                    | CU Novembre Giudizio: 88%              |
|                                    | AC Novembre 1996 Giudizio: 92%         |
|                                    | AM Novembre 1996 Giudizio: ottimo      |
| IBROWSE 1.1 .....                  | AM Aprile 1997 Giudizio: ottimo        |
|                                    | AF Maggio 1997 Giudizio: 93%           |
|                                    | CU Agosto 1997 Giudizio: 89%           |
|                                    | AC Maggio 1997 Giudizio: 92%           |
| IBROWSE 1.22 .....                 | CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←   |
|                                    | Buono                                  |
| IMAGE FX 2.6 .....                 | CU Luglio 1996 Giudizio: 93%           |
|                                    | AF Ottobre 1996 Giudizio: 80%          |
|                                    | AC Novembre 1996 Giudizio: 85%         |
| IMAGEFX 3.x .....                  | AF Giugno 1998 Giudizio: 88%           |
|                                    | CU Giugno 1998 Giudizio: 95%           |
|                                    | AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←   |
|                                    | Quasi Eccellente                       |
|                                    | CLU Numero 1 Autunno 1998 Giudizio: ←  |
|                                    | Buono                                  |
|                                    | EAR Numero 102 2/99                    |

|                                    |                                         |
|------------------------------------|-----------------------------------------|
|                                    | EAR Numero 103 3/99                     |
| IMAGEFX 4 .....                    | AF Novembre 1999 Giudizio: 69%          |
| IMAGINE 5.15 PPC .....             | EAR Numero 104 4/99                     |
| JAY VISUAL PASCAL .....            | AW Giugno 1999                          |
| MAKE CD 3.2 .....                  | AF Ottobre 1998 Giudizio: 94%           |
| MASTER ISO .....                   | AF Giugno 1996                          |
|                                    | AM Dicembre 1997 Giudizio: buono        |
| MASTER ISO 2 .....                 | CU Giugno 1998 Giudizio: 88%            |
|                                    | EAR Maggio 1998                         |
|                                    | AF Luglio 1998 Giudizio: 96%            |
|                                    | AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←    |
|                                    | Eccellente                              |
| MAXON CINEMA 4D PRO 2.1 .....      | AM Febbraio 1996 Giudizio: molto buono  |
|                                    | EAR Marzo 1996                          |
|                                    | AR Issue No. 4.06                       |
| MAXON CINEMA 4D PRO 3.1 .....      | EAR Novembre 1996                       |
|                                    | AM Dicembre 1996 Giudizio: quasi ←      |
|                                    | ottimo                                  |
| MAXON CINEMA 4D PRO 4.0 .....      | AM Dicembre 1997 Giudizio: molto buono  |
| MAXON CINEMA 4D PRO 4.2 .....      | EAR Gennaio/Febrero 1998                |
| MIAMI .....                        | CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←    |
| Buono                              |                                         |
| MIAMI DELUXE .....                 | AF Luglio 1998 Giudizio: 91%            |
| MICRODOT-II .....                  | CLU Numero 3 Estate 1999                |
| MUI .....                          | EAR Ottobre 1998                        |
| NEWSROG .....                      | CU Ottobre 1998 Giudizio: 91%           |
|                                    | AF Novembre 1998 Giudizio: 97%          |
| ORGANISER 2 .....                  | AF Febbraio 1996 Giudizio: 92%          |
|                                    | AM Ottobre 1996 Giudizio: Ottimo        |
|                                    | AR Issue No. 4.01                       |
|                                    | AS Gennaio 1996 Giudizio: 92%           |
| PAGESTREAM 3.2 .....               | AM Luglio/Agosto 1997 Giudizio: quasi ← |
| eccellente                         |                                         |
|                                    | CU Maggio 1997 Giudizio: 92%            |
| PAGESTREAM 3.3 .....               | CU Marzo 1998 Giudizio: 91%             |
|                                    | AF Luglio 1998 Giudizio: 95%            |
|                                    | AI Giugno/Luglio 1998 Giudizio: ←       |
|                                    | Eccellente                              |
| PC-TASK 4 .....                    | AF Aprile 1997 Giudizio: 72%            |
|                                    | CU Giugno 1997 Giudizio: 89%            |
|                                    | AM Giugno 1997 Giudizio: ottimo         |
|                                    | AR Issue No. 5.06                       |
|                                    | AR Issue No. 5.07                       |
|                                    | AC Maggio 1997 Giudizio: 90%            |
|                                    | AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←    |
|                                    | Eccellente                              |
| PCX .....                          | AF Aprile 1997 Giudizio: 74%            |
|                                    | CU Giugno 1997 Giudizio: 86%            |
|                                    | AM Giugno 1997 Giudizio: molto buono    |
|                                    | AR Issue No. 5.06                       |
|                                    | AR Issue No. 5.07                       |
|                                    | AI Aprile/Maggio 1997 Giudizio: sopra ← |
|                                    | la media                                |
|                                    | AF Luglio 1999 Giudizio: 88%            |
| PICTURE MANAGER PROFESSIONAL ..... | AF Gennaio 1998 Giudizio: 83%           |
|                                    | AF Gennaio 1997 Giudizio: 92%           |

|                                      |                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      | AI Ottobre/Novembre 1997 Giudizio: ←<br>Eccellente                                                                                                                             |
|                                      | CU Maggio 1998 Giudizio: 90%                                                                                                                                                   |
| PICTURE MANAGER PROFESSIONAL 5 ..... | AI Settembre 1998 Giudizio: Quasi ←<br>eccellente                                                                                                                              |
| PICTURESQUE 3.0 .....                | AF Maggio 1999 Giudizio: 60%                                                                                                                                                   |
| PRINT STUDIO PRO .....               | CU Novembre 1996 Giudizio: 80%<br>EAR Novembre 1996<br>AS Novembre 1996 Giudizio: 75%                                                                                          |
| REAL3D .....                         | AW Febbraio 1999                                                                                                                                                               |
| REXECUTE .....                       | AF Ottobre 1998 Giudizio: 84%<br>CU Ottobre 1998 Giudizio: 93%                                                                                                                 |
| SAMPLETUDE OPUS .....                | AF Giugno 1998 Giudizio: 77%<br>CU Agosto 1998 Giudizio: 86%                                                                                                                   |
| SCANQUIX 3 .....                     | AF Novembre 1997 Giudizio: 90%<br>AM Novembre 1997 Giudizio: ottimo<br>CU Dicembre 1997 Giudizio: 90%                                                                          |
| SCANQUIX 3.5 .....                   | EAR Marzo 1998<br>AW Settembre 1998 Giudizio: 90%                                                                                                                              |
| SCANQUIX 4 .....                     | EAR Novembre/Dicembre 1998                                                                                                                                                     |
| SECAL 1.0 .....                      | AF Aprile 1997 Giudizio: 90%<br>CU Aprile 1997 Giudizio: 79%                                                                                                                   |
| SEQUENCER ONE PLUS .....             | AF Novembre 1998 Giudizio: 69%                                                                                                                                                 |
| SHAPESHIFTER 3.9 .....               | AF Agosto 1998 Giudizio: 83%<br>AW Agosto 1998                                                                                                                                 |
| SOUND PROBE 2.0 .....                | CU Agosto 1998 Giudizio: 92%<br>AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←<br>Eccellente                                                                                            |
|                                      | CLU Numero 2 Inverno 1999 Giudizio: ←<br>Ottimo                                                                                                                                |
| STFAX PROFESSIONAL .....             | CU Aprile 1998 Giudizio: 94%<br>AF Maggio 1998 Giudizio: 95%<br>AI Settembre 1998 Giudizio: Medio<br>EAR Numero 104 4/99                                                       |
| STUDIO II .....                      | AM Maggio 1995 Giudizio: quasi ←<br>eccellente                                                                                                                                 |
| STORM C 1.1 .....                    | AF Novembre 1996 Giudizio: 86%<br>AM Giugno 1996 anteprima<br>AC Novembre 1996 Giudizio: 92%<br>CU Dicembre 1996 Giudizio: 80%<br>AM Novembre 1996 Giudizio: quasi ←<br>ottimo |
|                                      | AS Novembre 1996 Giudizio: 82%<br>AP 9/96 Giudizio: 94%<br>Amiga Magazin 8/96 Giudizio: 89%                                                                                    |
| STORM C 2.0 .....                    | EAR Gennaio 1997<br>AM Maggio 1997 Giudizio: ottimo<br>CU Ottobre 1997 Giudizio: 87%                                                                                           |
| STORM C 3.0 Professional .....       | AF Dicembre 1997 Giudizio: 81%<br>AI Febbraio/Marzo 1998 Giudizio: ←<br>Eccellente                                                                                             |
|                                      | Amiga Magazin 2/98 Giudizio: 94%<br>Amiga Magazin 7/97 Giudizio: 88%<br>AM Novembre 1997 Giudizio: buono<br>AF Dicembre 1997 Giudizio: 50%                                     |
| STRICQ .....                         | CLU Numero 3 Estate 1999                                                                                                                                                       |
| TERMITE TCP .....                    | AF Novembre 1996 Giudizio: 70%                                                                                                                                                 |

|                                    |                                        |
|------------------------------------|----------------------------------------|
|                                    | CU Ottobre 1996 Giudizio: 74%          |
|                                    | AM Ottobre 1995 Giudizio: molto buono  |
|                                    | AS Luglio 1995 Giudizio: 86%           |
| TERMITE TCP 1.04 E NET&WEB 2 ..... | AM Dicembre 1996 Giudizio: molto buono |
| THOR .....                         | CLU Numero 3 Estate 1999               |
| TURBO CALC 3.5 .....               | AM Gennaio 1996 Giudizio: quasi ←      |
| eccellente                         |                                        |
|                                    | EAR Aprile 1996                        |
|                                    | AS Gennaio 1996 Giudizio: 89%          |
| TURBO CALC 5 .....                 | AF Gennaio 1997 Giudizio: 80%          |
|                                    | CU Marzo 1998 Giudizio: 86%            |
|                                    | AR Issue No. 6.01                      |
|                                    | AW Settembre 1998                      |
| TURBO PRINT PROFESSIONAL 4.1 ..... | AM Giugno 1996 Giudizio: eccellente    |
|                                    | AS Marzo 1996 Giudizio: 90%            |
| TURBO PRINT PROFESSIONAL 5 .....   | AF Aprile 1997 Giudizio: 90%           |
|                                    | MC Aprile 1997                         |
|                                    | AM Aprile 1997 Giudizio: eccellente    |
|                                    | CU Giugno 1997 Giudizio: 93%           |
|                                    | EAR Luglio/Agosto 1997                 |
|                                    | AC Maggio 1997 Giudizio: 86%           |
| TURBO PRINT PROFESSIONAL 6 .....   | AF Aprile 1998 Giudizio: 95%           |
|                                    | AOLI Aprile 1998                       |
|                                    | CU Giugno 1998 Giudizio: 93%           |
|                                    | AI Settembre 1998 Giudizio: Quasi ←    |
|                                    | eccellente                             |
|                                    | AE Agosto 1998 Giudizio: 92%           |
| TURBO PRINT PROFESSIONAL 7 .....   | AF Maggio 1999 Giudizio: 92%           |
|                                    | AW Luglio 1999                         |
|                                    | CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←   |
|                                    | Ottimo                                 |
| TWIST 2 .....                      | AM Novembre 1995 giudizio: molto buono |
|                                    | AS Gennaio 1996 Giudizio: 89%          |
| ULTRACONV NG 3.0 .....             | EAR Novembre/Dicembre 1998             |
|                                    | AF Febbraio 1999 Giudizio: 75%         |
| VIDEOFX .....                      | AM Ottobre 1997 Giudizio: Buono        |
|                                    | EAR Dicembre 1997                      |
| VISUALFX .....                     | AI Aprile/Maggio Giudizio: Eccellente  |
| VLRec NG .....                     | AW Agosto 1999                         |
| WARP-UP 4.0 .....                  | AF Luglio 1999 Giudizio: 85%           |
| WEB FTP .....                      | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  |
| sopra la media                     |                                        |
| WEBVISION .....                    | CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←   |
| Ottimo                             |                                        |
| WILDFIRE 5 PPC .....               | EAR Marzo 1998                         |
|                                    | CU Gennaio 1998 Giudizio: 79%          |
|                                    | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  |
|                                    | sopra la media                         |
| WILDFIRE 7 PPC .....               | AF Febbraio 1999 Giudizio: 88%         |
| WORDWORTH 5 .....                  | AF Aprile 1996 Giudizio: 92%           |
|                                    | CU Marzo 1996 Giudizio: 94%            |
|                                    | AM Luglio/Agosto 1996 Giudizio: ottimo |
|                                    | EAR Aprile 1996                        |
|                                    | AS Maggio 1996 Giudizio: 94%           |
| WORLD NEWS .....                   | CU Settembre 1998 Giudizio: 80%        |
|                                    | AF Ottobre 1998 Giudizio: 65%          |
| X-DVE 2.5 .....                    | AF Ottobre 1996 Giudizio: 94%          |

|                     |                                     |
|---------------------|-------------------------------------|
|                     | EAR Dicembre 1996 / Gennaio 1997    |
|                     | AS Ottobre 1996 Giudizio: 95%       |
| X-DVE 2.6 .....     | AM Dicembre 1996 Giudizio: ottimo   |
|                     | EAR Gennaio 1997                    |
| X-DVE 3.0 .....     | AF Febbraio 1998 Giudizio: 90%      |
|                     | CU Aprile 1998 Giudizio: 92%        |
| X-DVE 3.1 .....     | AI Gennaio/Febrero 1999 Giudizio: ← |
|                     | Eccellente                          |
| X-DVE 3.5 PPC ..... | AW Giugno 1999 Giudizio: 98%        |
| YAM 2 .....         | CLU Numero 3 Estate 1999            |

## 1.146 Recensione - Programmi e Raccolte su CD-ROM

### PROGRAMMI / RACCOLTE SU CD-ROM

|                                             |                                        |
|---------------------------------------------|----------------------------------------|
| 17 BIT PHASE FOUR .....                     | AM Ottobre 1995 giudizio: buono        |
|                                             | AF Gennaio 1995 Giudizio: 82%          |
| 17 BIT LEVEL 6 .....                        | CU Marzo 1998 Giudizio: 81%            |
| 20.000 WEB GRAPHICS .....                   | CU Aprile 1998 Giudizio: 85%           |
| 3000 JPEG TEXTURES .....                    | AM Novembre 1997 Giudizio: Ottimo      |
| 3D GFX .....                                | AF Maggio 1996 Giudizio: 92%           |
|                                             | CU Maggio 1996 Giudizio: 91%           |
|                                             | AS Maggio 1996 Giudizio: 89%           |
|                                             | EAR Gennaio 1997                       |
|                                             | AM Maggio 1997 Giudizio: molto buono   |
| 3D IMAGES .....                             | AF Marzo 1997 Giudizio: 65%            |
|                                             | EAR Aprile 1997                        |
| 3D OBJECT .....                             | EAR Dicembre 1996                      |
|                                             | AM Febbraio 1997 Giudizio: sufficiente |
| 1078 WEIRD TEXTURES .....                   | AF Luglio 1996 Giudizio: 78%           |
|                                             | CU Agosto 1996 Giudizio: 89%           |
|                                             | AS Luglio 1996 Giudizio: 72%           |
| AGA EXPERIENCE VOLUME 1 .....               | AR Issue No. 3.22                      |
|                                             | AS Gennaio 1996 Giudizio: 90%          |
| AGA EXPERIENCE VOLUME 2 .....               | AF Luglio 1996 Giudizio: 82%           |
|                                             | CU Luglio 1996 Giudizio: 89%           |
|                                             | AM Settembre 1997 Giudizio: Buono      |
|                                             | AUI Giudizio: 94%                      |
|                                             | AC Giudizio: 90%                       |
|                                             | AR Issue No. 4.10                      |
| AGA EXPERIENCE VOLUME 3 .....               | AF Agosto 1997 Giudizio: 90%           |
|                                             | CU Agosto 1997 Giudizio: 91%           |
|                                             | AM Settembre 1997 Giudizio: Buono      |
|                                             | AR Issue No. 5.06                      |
|                                             | EAR Settembre 1997 Giudizio: 8         |
|                                             | AC Settembre 1997 Giudizio: 86%        |
| AGA TOOLKIT '97 .....                       | CU Aprile 1997 Giudizio: 92%           |
|                                             | EAR Maggio 1997                        |
|                                             | AF Luglio 1997 Giudizio: 82%           |
| AMIGA CD SENSATION (demos are forever) .... | AF Settembre 1996 Giudizio: 65%        |
|                                             | CU Ottobre 1996 Giudizio: 68%          |
|                                             | AM Ottobre 1996 Giudizio: buono        |
|                                             | AR Issue No. 4.10                      |
| AMIGA CD SENSATION VOLUME 2 .....           | AM Aprile 1997 Giudizio: buono         |
| AMIGA CD Vol. 3 .....                       | AM Ottobre 1996 Giudizio: ottimo       |

|                                         |                                        |
|-----------------------------------------|----------------------------------------|
|                                         | AMY Volume 0 Settembre 1996            |
| AMIGA DESKTOP VIDEO CD .....            | EAR Febbraio 1996                      |
|                                         | AF Febbraio 1995 Giudizio: 82%         |
|                                         | AS Marzo 1995 Giudizio: 75%            |
| AMIGA DESKTOP VIDEO CD 2 .....          | CU Marzo 1997 Giudizio: 90%            |
|                                         | AC Marzo 1997                          |
|                                         | AM Maggio 1997 Giudizio: buono         |
|                                         | EAR Maggio 1997                        |
| AMIGA DEVELOPER CD V1.1 .....           | AF Settembre 1996 Giudizio: 95%        |
|                                         | CU Settembre 1996 Giudizio: 90%        |
|                                         | AM Ottobre 1996 Giudizio: molto buono  |
|                                         | AC Ottobre 1996 Giudizio: 91%          |
|                                         | AUI Ottobre 1996 Giudizio: 85%         |
|                                         | AMY Volume 1 Novembre 1996 Giudizio: ← |
|                                         | 6.5                                    |
|                                         | AS Ottobre 1996 Giudizio: 89%          |
|                                         | EAR Luglio/Agosto 1997                 |
| AMIGA DEVELOPER CD V1.2 .....           | AF Settembre 1998 Giudizio: 85%        |
|                                         | CU Settembre 1998 Giudizio: 90%        |
|                                         | EAR Numero 102 2/99                    |
| AMIGA FOREVER .....                     | EAR Marzo 1998                         |
|                                         | AI Aprile/Maggio Giudizio: Sopra la ←  |
|                                         | media                                  |
|                                         | CU Luglio 1998 Giudizio: 87%           |
|                                         | AF Agosto 1998 Giudizio: 82%           |
|                                         | EAR Novembre/Dicembre 1998             |
|                                         | ASU Numero 5 Dicembre 1998 Giudizio: ← |
|                                         | 88%                                    |
|                                         | AE Gennaio 1999 Giudizio: 70%          |
| AMIGA FOREVER 2.0 ONLINE EDICTION ..... | EAR Numero 102 2/99                    |
| AMIGA FOREVER 3.0 .....                 | AF Novembre 1999 Giudizio: 79%         |
| AMIGA JOKER .....                       | AM Aprile 1997 Giudizio: buono         |
| AMIGA REPAIR KIT .....                  | AF Novembre 1996 Giudizio: 85%         |
|                                         | EAR Novembre 1996                      |
|                                         | AC Natale 1996 Giudizio: 85%           |
|                                         | CU Febbraio 1997 Giudizio 71%          |
|                                         | AM Marzo 1997 Giudizio: buono          |
|                                         | AI Giugno/luglio 1997 Giudizio: ←      |
|                                         | Eccellente                             |
| AMIGA THEME CD (Musicale) .....         | AF Settembre 1998 Giudizio: 76%        |
| AMIGA TOOLS 4 .....                     | EAR Dicembre 1996                      |
| AMIGA TOOLS 5 .....                     | EAR Giugno 1997                        |
| AMIGA WRITER .....                      | Amiga Magazin 9/98 Giudizio: 87%       |
|                                         | AP 10/98 Giudizio: 85%                 |
|                                         | AF Marzo 1999 Giudizio: 60%            |
|                                         | AW Gennaio 1999                        |
| AMINET 9 .....                          | AF Marzo 1996 Giudizio: 85%            |
|                                         | CU Febbraio 1996 Giudizio: 90%         |
|                                         | EAR Marzo 1996                         |
|                                         | AR Issue No. 4.01                      |
| AMINET 10 .....                         | AF Aprile 1996 Giudizio: 91%           |
|                                         | CU Aprile 1996 Giudizio: 90%           |
|                                         | AR Issue No. 4.04                      |
|                                         | AS Maggio 1996 Giudizio: 90%           |
| AMINET 11 .....                         | AF Giugno 1996 Giudizio: 96%           |
|                                         | CU Giugno 1996 Giudizio: 90%           |
|                                         | EAR Luglio/Agosto 1996                 |

|                    |                                                |
|--------------------|------------------------------------------------|
|                    | AR Issue No. 4.07                              |
|                    | AS Giugno 1996 Giudizio: 88%                   |
| AMINET 12 .....    | AF Settembre 1996 Giudizio: 90%                |
|                    | CU Agosto 1996 Giudizio: 91%                   |
|                    | EAR Ottobre 1996                               |
|                    | AC Ottobre 1996 Giudizio: 89%                  |
|                    | AR Issue No. 4.09                              |
| AMINET 13 .....    | AF Novembre 1996 Giudizio: 87%                 |
|                    | CU Ottobre 1996 Giudizio: 90%                  |
|                    | EAR Ottobre 1996                               |
|                    | AS Novembre 1996 Giudizio: 92%                 |
| AMINET 14 .....    | CU Gennaio 1997 Giudizio: 90%                  |
| AMINET 15 .....    | AR Issue 4.15                                  |
|                    | CU Marzo 1997 Giudizio: 90%                    |
|                    | AC Marzo 1997                                  |
| AMINET 16 .....    | AR Issue No. 5.01                              |
|                    | CU Marzo 1997 Giudizio: 90%                    |
|                    | AC Marzo 1997                                  |
|                    | AM Aprile 1997 Giudizio: ottimo                |
| AMINET 17 .....    | AR Issue No. 5.02                              |
|                    | AF Aprile 1997 Giudizio: 90%                   |
|                    | AM Aprile 1997 Giudizio: ottimo                |
|                    | CU Maggio 1997 Giudizio: Totally ←<br>blinding |
|                    | AC Maggio 1997 Giudizio: 83%                   |
| AMINET 18 .....    | AP 6/97 Giudizio: 92%                          |
|                    | CU Luglio 1997 Giudizio: Totally ←<br>blinding |
|                    | AF Luglio 1997 Giudizio: 90%                   |
|                    | AC Luglio 1997 Giudizio: 82%                   |
| AMINET 19 .....    | AF Agosto 1997 Giudizio: 90%                   |
|                    | CU Settembre 1997 Giudizio: 88%                |
|                    | AR Issue No. 5.06                              |
| AMINET 20 .....    | CU Novembre 1997 Giudizio: 91%                 |
| AMINET 21 .....    | CU Gennaio 1998 Giudizio: 89%                  |
| AMINET 22 .....    | EAR Marzo 1998                                 |
| AMINET 23 .....    | CU Gennaio 1998 Giudizio: 86%                  |
|                    | AF Maggio 1998 Giudizio: 85%                   |
| AMINET 24 .....    | AF Giugno 1998 Giudizio: 89%                   |
|                    | CU Luglio 1998 Giudizio: 89%                   |
| AMINET 25 .....    | AF Settembre 1998 Giudizio: 90%                |
|                    | EAR Ottobre 1998                               |
| AMINET 26 .....    | AF Dicembre 1998 Giudizio: 92%                 |
|                    | EAR Novembre/Dicembre 1998                     |
| AMINET 27 .....    | AF Gennaio 1999                                |
|                    | EAR Numero 101 1/99                            |
| AMINET 28 .....    | EAR Numero 103 3/99                            |
| AMINET 29 .....    | EAR Numero 104 4/99                            |
| AMINET SET 1 ..... | AR Issue No. 3.06                              |
|                    | AM Maggio 1995 Giudizio: eccellente            |
|                    | AF Maggio 1995 Giudizio: 91%                   |
|                    | AS Maggio 1995 Giudizio: 92%                   |
| AMINET SET 2 ..    | AF Gennaio 1996 Giudizio: 90%                  |
|                    | AM Febbraio 1996 Giudizio: ottimo              |
|                    | EAR Febbraio 1996                              |
|                    | AR Issue No. 4.04                              |
| AMINET SET 3 ..... | AF Novembre 1996 Giudizio: 96%                 |

|                                           |                                       |
|-------------------------------------------|---------------------------------------|
|                                           | CU Settembre 1996 Giudizio: 90%       |
|                                           | AM Ottobre 1996 Giudizio: eccellente  |
|                                           | EAR Ottobre 1996                      |
|                                           | AUI Ottobre 1996 Giudizio: 88%        |
|                                           | AR Issue No. 4.11                     |
|                                           | AS Ottobre 1996 Giudizio: 90%         |
| AMINET SET 4 .....                        | AR Issue No. 5.03                     |
|                                           | CU Aprile 1997 Giudizio: 92%          |
|                                           | AF Maggio 1997 Giudizio: 95%          |
|                                           | AC Maggio 1997 Giudizio: 86%          |
| AMINET SET 6 .....                        | AF Giugno 1998 Giudizio: 91%          |
|                                           | CU Luglio 1998 Giudizio: 90%          |
|                                           | EAR Settembre 1998                    |
| AMINET SET 7 .....                        | AF Gennaio 1999                       |
|                                           | EAR Numero 102 2/99                   |
| AMITCP (Presente sul CD NetConnect) ..... | EAR Marzo 1998                        |
| AMOS PD CD .....                          | AF Dicembre 1994 Giudizio: 92%        |
| AMY RESOURCE .....                        | AR Issue No. 5.04                     |
| AMY RESOURCE Volume Zero .....            | AM Dicembre 1996 Giudizio: ottimo     |
|                                           | EAR Febbraio 1997                     |
| AMY RESOURCE Volume 1 .....               | AM Febbraio 1997 Giudizio: ottimo     |
| AMY RESOURCE Volume 2 .....               | EAR Aprile 1997                       |
|                                           | AM Giugno 1997 Giudizio: eccellente   |
| AMY RESOURCE Volume 3 .....               | AM Giugno 1997 Giudizio: eccellente   |
|                                           | EAR Luglio/Agosto 1997                |
| AMY RESOURCE Volume 4 .....               | AM Ottobre 1997 Giudizio: Eccellente  |
|                                           | EAR Ottobre 1997                      |
| AMY RESOURCE Volume 5 .....               | EAR Dicembre 1997                     |
| AMY RESOURCE Volume 6 .....               | EAR Marzo 1998                        |
| AMY RESOURCE Volume 7 .....               | EAR Aprile 1998                       |
| AMY RESOURCE Volume 8 .....               | EAR Luglio/Agosto 1998                |
|                                           | AW Giudizio: 95%                      |
| AMY RESOURCE Volume 9 .....               | EAR Ottobre 1998                      |
|                                           | AW Giudizio: 95%                      |
| AMY RESOURCE Volume 10 .....              | EAR Numero 101 1/99                   |
|                                           | AW Giudizio: 96%                      |
| AMY RESOURCE Volume 11 .....              | EAR Numero 103 3/99                   |
| AMY RESOURCE Volume 12 .....              | EAR Numero 104 4/99                   |
| AMY RESOURCE Volume 13 .....              | EAL Ottobre 1999                      |
| AMY RESOURCE EURO EDICTION .....          | AF Settembre 1997 Giudizio: 95%       |
|                                           | AM Ottobre 1997 Giudizio: Eccellente  |
| ANIMATIC .....                            | AM Maggio 1996 Giudizio: discreto     |
|                                           | AF Agosto 1995 Giudizio: 73%          |
|                                           | EAR Gennaio/Febrero 1998              |
| ANIMATIONS CD (Weird Science) .....       | EAR Settembre 1998                    |
| APC & TCP VOLUMES 1 & 2 .....             | AF Settembre 1997 Giudizio: 76%       |
|                                           | AC Maggio 1997 Giudizio: 50%          |
| APC & TCP VOLUME 4 .....                  | ASU Numero 6 Marzo 1999 Giudizio: 32% |
| APC & TCP VOLUME 6 .....                  | AI Gennaio/Febrero 1999 Giudizio: ←   |
| Sopra la media                            |                                       |
|                                           | ASU Numero 6 Marzo 1999 Giudizio: 73% |
| ARTWORX CD .....                          | AF Marzo 1996 Giudizio: 91%           |
|                                           | CU Febbraio 1996 Giudizio: 69%        |
|                                           | CU Marzo Giudizio: 50%                |
|                                           | AMY Volume 0 Settembre 1996           |
|                                           | AS Marzo 1996 Giudizio: 90%           |
| BACKGROUNDS UNLIMITED .....               | AF Maggio 1998 Giudizio: 93%          |

BACKGROUNDS UNLIMITED 2 ..... AF Agosto 1998 Giudizio: 94%  
 BEAUTY OF CHAOS ..... EAR Gennaio 1996  
 AR Issue No. 3.08  
 AM Dicembre 1995 giudizio: ottimo  
 BEST OF AMIGA SCENE CD ..... AR Issue No. 3.08  
 C=64 SENSATION ..... AF Gennaio 1996 Giudizio: 76%  
 C=64 SENSATIONS VOL.2 (96) ..... AF Agosto 1996 Giudizio: 80%  
 CU Agosto 1996 Giudizio: 40%  
 AM Dicembre 1996 Giudizio: buono  
 CANDY FACTORY PRO ..... AF Gennaio 1999 Giudizio: 92%  
 EAR Numero 101 1/99  
 CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←  
 Buono  
 CANON STUDIO ..... EAR Numero 101 1/99  
 CARD GAMES ..... CU Febbraio 1997 Giudizio 80%  
 AF Luglio 1997 Giudizio: 56%  
 CLOANTO PERSONAL SUITE ..... AF Marzo 1996 Giudizio: 90%  
 CU Gennaio Giudizio: 90%  
 AM Aprile 1996 Giudizio: eccellente  
 EAR Gennaio 1996  
 AR Issue No. 4.05  
 AS Gennaio 1996 Giudizio: 95%  
 CYBERGRAPHX 4 ..... AF Gennaio 1999 Giudizio: 90%  
 EAR Numero 102 2/99  
 CYGNUS ED 4 ..... AF Gennaio 1998 Giudizio: 90%  
 CU Marzo 1998 Giudizio: 89%  
 AR Issue No. 6.01  
 AOLI Aprile 1998 Giudizio: Ottimo  
 AW  
 DA CAPO Volume 1 ..... AR Issue No. 3.12  
 DARKAGE DEVELOPER CD ..... AW Settembre 1999 Giudizio: Molto ←  
 Buono  
 DELUXE PAINT V CD ..... AF Marzo 1998 Giudizio: 90%  
 CU Aprile 1998 Giudizio: 83%  
 DEM ROM ..... AF Aprile 1997 Giudizio: 68%  
 AM Settembre 1997 Giudizio: Molto ←  
 Buono  
 DEMOMANIA ..... AF Maggio 1995 Giudizio: 80%  
 EAR Maggio 1997  
 DIRECTORY OPUS PLUS CD ..... AF Marzo 1999 Giudizio: 88%  
 DISTANT SUNS 5.01 CD ..... CU Febbraio 1998 Giudizio: 92%  
 DRAW STUDIO ..... CU Dicembre 1996 Giudizio: 89%  
 AC Gennaio 1997 Giudizio: 92%  
 AI Aprile/Maggio 1997 Giudizio: ←  
 Eccellente  
 DRAW STUDIO 1.1 ..... CU Aprile 1997 Giudizio: 92%  
 MC Maggio 1997  
 AC Giugno 1997 Giudizio: 92%  
 AM Giugno 1997 Giudizio: ottimo  
 AP 6/97 Giudizio: 89%  
 AM Giugno 1997 Giudizio: ottimo  
 DRAW STUDIO 2.0 ..... AF Novembre 1997 Giudizio: 94%  
 AF Giugno 1998 Giudizio: 94%  
 DREAMS\$^2\$ ..... ASU Numero 6 Marzo 1999 Giudizio: ←  
 86%  
 E.M.C. PHASE 2 ..... AF Marzo 1996 Giudizio: 90%  
 CU Aprile 1996 89%

|                                             |                                        |
|---------------------------------------------|----------------------------------------|
|                                             | AS Febbraio 1996 84%                   |
| E.M.C. PHASE 3 .....                        | AF Aprile 1996 Giudizio: 90%           |
|                                             | CU Marzo 1996 85%                      |
|                                             | AS Aprile 1996 Giudizio: 90%           |
| ELASTIC DREAMS (m68k/PPC) .....             | CU Maggio 1998 Giudizio: 92%           |
|                                             | AF Settembre 1998 Giudizio: 88%        |
|                                             | AI Gennaio/Febrero 1999 Giudizio: ←    |
|                                             | Eccellente                             |
|                                             | AW                                     |
| ELECTRONIC TEACHER 5.10 .....               | EAR Numero 102 2/99                    |
| ENCOUNTERS .....                            | AF Giugno 1996 Giudizio: 83%           |
|                                             | AS Giugno 1996 Giudizio: 82%           |
| ENVOY 3 .....                               | AF Febbraio 1999 Giudizio: 92%         |
| EPIC COLLECTION .....                       | CU Aprile 1996 Giudizio: 78%           |
|                                             | AR Issue No. 4.12                      |
| EPIC COLLECTION 3 .....                     | CU Agosto 1997 Giudizio: 82%           |
| EPIC INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 1996 .....    | CU Ottobre 1996 Giudizio: 77%          |
|                                             | AF Dicembre 1996 Giudizio: 89%         |
|                                             | AC Natale 1996 Giudizio: 90%           |
|                                             | AS Dicembre 1996 Giudizio: 80%         |
|                                             | CU Giugno 1997 Giudizio: Good          |
| EPIC INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 1997 .....    | CU Ottobre 1996 Giudizio: 91%          |
|                                             | AF Giugno 1997 Giudizio: 79%           |
|                                             | AC Luglio 1997 Giudizio: 90%           |
|                                             | EAR Gennaio/Febrero 1998               |
| EPIC INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 1998 .....    | AF Luglio 1998 Giudizio: 90%           |
|                                             | CU Settembre 1998 Giudizio: 73%        |
|                                             | AE Agosto 1998 Giudizio: 89%           |
| EPIC INTERACTIVE ENCYC. OF THE PARANORMAL . | AC Agosto 1997 Giudizio: 90%           |
|                                             | CU Luglio 1997 Giudizio: 87%           |
|                                             | EAR Maggio 1998                        |
|                                             | AF Settembre 1997 Giudizio: 88%        |
| ERIC SCHWARTZ PRODUCTION CD ARCHIVE .....   | AM Luglio/Agosto 1996 Giudizio: ottimo |
|                                             | AMY Volume 0 Settembre 1996            |
|                                             | AF Giugno 1997 Giudizio: 95%           |
|                                             | CU Luglio 1997 Giudizio: Good          |
|                                             | EAR Marzo 1998                         |
| EURO CD 2 .....                             | AF Agosto 1997 Giudizio: 65%           |
|                                             | CU Settembre 1997 Giudizio: 85%        |
| EUROSCENE .....                             | AF Aprile 1997 Giudizio: 44%           |
| F1 LICENCEWARE .....                        | AF Aprile 1996 Giudizio: 91%           |
|                                             | CU Aprile 1996 Giudizio: 60%           |
|                                             | AS Febbraio 1996 Giudizio: 90%         |
| FANTASEAS PHOTO CD .....                    | AR Issue No. 4.02                      |
| FANTASTIC DREAMS .....                      | AF Febbraio 1999 Giudizio: 89%         |
|                                             | EAR Numero 102 2/99                    |
| FLASH ROM 2 .....                           | AF Giugno 1999 giudizio: 64%           |
| FONTMANIA .....                             | CU Gennaio 1998 Giudizio: 90%          |
|                                             | AF Gennaio 1997 Giudizio: 77%          |
| FRESH FISH 10 .....                         | EAR Aprile 1996                        |
|                                             | AR Issue No. 3.21                      |
| FRESH FONTS VOL.1 .....                     | AM Ottobre 1995 giudizio: eccellente   |
|                                             | AF Gennaio 1995 Giudizio: 75%          |
| FRESH FONTS VOL.2 .....                     | CU Maggio 1996 Giudizio: 90%           |
|                                             | AM Ottobre 1995 giudizio: eccellente   |
| FROZEN FISH .....                           | AF Marzo 1996 Giudizio: 91%            |
|                                             | AR Issue No. 3.21                      |

---

|                               |                                               |
|-------------------------------|-----------------------------------------------|
|                               | EAR Novembre 1996                             |
|                               | AS Dicembre 1995 Giudizio: 85%                |
| GATEWAY 2 .....               | AM Ottobre 1996 Giudizio: ottimo              |
|                               | AUI Ottobre 1996 Giudizio: 96%                |
|                               | AS Ottobre 1996 Giudizio: 86%                 |
| GATEWAY 3 .....               | AF Settembre 1998 Giudizio: 86%               |
| GEEK GADGETS V1 .....         | CU Marzo 1997 Giudizio: 75%                   |
|                               | AC Marzo 1997                                 |
|                               | AM Aprile 1997 Giudizio: ottimo               |
|                               | AF Maggio 1997 Giudizio: 78%                  |
|                               | AP 6/97 Giudizio: 89%                         |
| GEEK GADGETS V2 .....         | AF Agosto 1997 Giudizio: 90%                  |
|                               | CU Settembre 1997 Giudizio: 84%               |
|                               | AM Settembre 1997                             |
|                               | EAR Ottobre 1997                              |
| GEEK GADGETS MAY 1998 .....   | AF Settembre 1998 Giudizio: 80%               |
| GET CONNECTED .....           | AF Natale 1998 Giudizio: 90%                  |
|                               | EAR Numero 103 3/99                           |
| GIGA GRAPHICS CD .....        | EAR Luglio/Agosto 1998                        |
| GIGA PD 3 .....               | AM Dicembre 1995 giudizio: molto buono        |
| GLOBAL AMIGA EXPERIENCE ..... | AR Issue No. 3.22                             |
|                               | AS Natale 1995 Giudizio: 92%                  |
| GOLDED 5 .....                | AF Natale 1998 Giudizio: 80%                  |
|                               | AW Aprile 1998                                |
| GOLD FISH 1 .....             | AR Issue No. 3.02                             |
| GOLD FISH 2 .....             | AR Issue No. 3.02                             |
| GOLD FISH 3 .....             | EAR Settembre 1996                            |
| GOLDEN DEMOS .....            | CU Maggio 1997 Giudizio: Average              |
|                               | AF Giugno 1997 Giudizio: 78%                  |
|                               | AP 6/97 Giudizio: 87%                         |
|                               | AM Luglio/Agosto 1997 Giudizio: buono         |
|                               | AC Luglio 1997 Giudizio: 65%                  |
| HORROR SENSATION .....        | AR Issue 4.15                                 |
| HIDDEN TRUTH .....            | AF Settembre 1997 Giudizio: 90%               |
|                               | CU Luglio 1997 Giudizio: 90%                  |
|                               | AR Issue No. 5.06                             |
|                               | EAR Settembre 1997 Giudizio: 9                |
|                               | AC Maggio 1997 Giudizio: 80%                  |
|                               | AC Settembre 1997 Giudizio: 90%               |
|                               | AM Novembre 1997 Giudizio: ottimo             |
|                               | AFL Giudizio: 84%                             |
| HOTTEST 6 .....               | AF Giugno 1996 Giudizio: 82%                  |
|                               | EAR Ottobre 1996                              |
|                               | AS Giugno 1996 Giudizio: 85%                  |
| IMAGINE 3D PD .....           | CU Gennaio 1997 Giudizio: 88%                 |
|                               | AF Luglio 1997 Giudizio: 66%                  |
|                               | AR Issue 4.14                                 |
| INTO THE NET .....            | CU Maggio 1997 Giudizio: 91%                  |
|                               | AM Luglio/Agosto 1997 Giudizio: ←<br>discreto |
| KARA COLLECTION .....         | CU Dicembre 1996 Giudizio: 80%                |
|                               | AC Natale 1996 Giudizio: 90%                  |
|                               | AM Dicembre 1996 Giudizio: quasi ←<br>ottimo  |
|                               | EAR Gennaio 1997                              |
|                               | AR Issue No. 5.03                             |
| KEY TO DRIVING THEORY .....   | AF Marzo 1999 Giudizio: 83%                   |

---

LEARNING CURVE ..... CU Gennaio 1997 Giudizio: 93%

LECHNER COLLECTION ..... AM Febbraio 1996 Giudizio: sufficiente  
EAR Novembre 1996

LIGHT ROM 1 ..... AM Luglio/Agosto 1995 Giudizio: molto buono ←

LIGHT ROM 3 ..... AF Gennaio 1995 Giudizio: 90%  
AS Aprile 1996 Giudizio: 97%  
AF Febbraio 1996 Giudizio: 90%  
CU Gennaio 1996 Giudizio: 88%  
EAR Marzo 1996  
AR Issue No. 4.02  
AM Luglio/Agosto 1997 Giudizio: ottimo

LIGHT ROM 4 ..... AM Novembre 1997 Giudizio: Ottimo

LIGHT ROM 5 ..... CU Novembre 1997 Giudizio: 89%  
AF Gennaio 1998 Giudizio: 86%

LIGHT ROM 6 ..... AF Ottobre 1998 Giudizio: 95%

LIGHT ROM GOLD ..... AR Issue 4.14  
AF Febbraio 1997 Giudizio: 90%

LIGHT WORKS ..... AR Issue No. 3.08  
AM Luglio/Agosto 1995 Giudizio: più che buono ←  
AF Luglio 1995 Giudizio: 92%  
AS Giugno 1995 Giudizio: 92%  
EAR Aprile 1998

LIGHTWAVE ..... CLU Numero 1 Autunno 1998 Giudizio: Ottimo ←

MAGIC ILLUSION ..... AW Febbraio 1999  
AM Febbraio 1996 Giudizio: molto buono  
EAR Gennaio 1996  
AR Issue No. 3.13

MAGIC PUBLISHER ..... AF Settembre 1996 Giudizio: 91%  
CU Agosto 1996 85%  
AM Ottobre 1996 Giudizio: ottimo  
AC Ottobre 1996 Giudizio: 90%  
AR Issue No. 5.03

MAGIC WORKBENCH ENHANCER V.2 ..... AF Luglio 1996 Giudizio: 82%  
CU Giugno 1996 Giudizio: 82%  
AS Luglio 1996 Giudizio: 86%  
CU Giugno 1997 Giudizio: Good

MEETING PEARL I ..... AM Febbraio 1996 Giudizio: buono

MEETING PEARL II ..... AM Febbraio 1996 Giudizio: eccellente  
AR Issue No. 3.11

MEETING PEARL III ..... AS Luglio 1995 Giudizio: 80%  
AF Febbraio 1996 Giudizio: 93%  
AM Febbraio 1996 Giudizio: eccellente  
EAR Marzo 1996  
AR Issue No. 4.01

MEETING PEARL IV ..... CU Marzo 1997 Giudizio: 88%  
AF Marzo 1997 Giudizio: 80%  
AM Febbraio 1997 Giudizio: ottimo  
AR Issue No. 5.01  
AC Marzo 1997  
EAR Aprile 1997

MEGAHITS 5 ..... AM Febbraio 1996 Giudizio: buono

MIDI NET ..... CU Novembre 1997 Giudizio: 78%

MODS ANTOLOGY VOL 1 ..... AF Settembre 1996 Giudizio: 95%  
CU Agosto 1996 Giudizio: 88%

---

|                                    |                                        |
|------------------------------------|----------------------------------------|
|                                    | AM Ottobre 1996 Giudizio: eccellente   |
|                                    | AC Ottobre 1996 Giudizio: 85%          |
|                                    | AR Issue No. 4.11                      |
|                                    | EAR Novembre 1996                      |
| MSX NOSTALGIA .....                | AF Giugno 1999 giudizio: 58%           |
| MULTIMEDIA EXPERIENCE .....        | AF Marzo 1996 Giudizio: 87%            |
| MULTIMEDIA TOOLKIT 2 .....         | EAR Gennaio 1996                       |
|                                    | AS Settembre 1995 Giudizio: 70%        |
| NET CONNECT .....                  | EAR Settembre 1997 Giudizio: 7 e mezzo |
|                                    | AC Luglio 1997 Giudizio: 92%           |
| NET CONNECT 2 .....                | AF Settembre 1998 Giudizio: 96%        |
|                                    | CU Ottobre 1998 Giudizio: 94%          |
|                                    | AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 90% |
|                                    | ASU Numero 6 Marzo 1999 Giudizio: 90%  |
|                                    | EAR Numero 103 3/99                    |
|                                    | CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←   |
|                                    | Ottimo                                 |
| NET NEWS OFFLINE Volume 1 .....    | CU Luglio 1996 Giudizio: 12%           |
|                                    | AR Issue No. 4.09                      |
|                                    | AM Maggio 1997 Giudizio: molto buono   |
| NET NEWS OFFLINE Volume 2 .....    | AM Maggio 1997 Giudizio: molto buono   |
| NETWORK CD 2 .....                 | AF Febbraio 1996 Giudizio: 92%         |
|                                    | EAR Aprile 1996                        |
| NEXUS PRO VOL. 1 .....             | AF Febbraio 1995 Giudizio: 84%         |
| NOTHING BUT GIFS AGA .....         | AF Aprile 1996 Giudizio: 86%           |
|                                    | CU Aprile 1996 Giudizio: 89%           |
|                                    | AS Maggio 1996 Giudizio: 84%           |
| OCTAMED PRO 6.0 CD .....           | AF Marzo 1996 Giudizio: 95%            |
|                                    | CU Febbraio 1996 Giudizio: 94%         |
|                                    | AS Maggio 1996 Giudizio: 97%           |
| OCTAMED SOUNDSTUDIO .....          | CU Settembre 1996 Giudizio: 94%        |
|                                    | AC Novembre 1996 Giudizio: 94%         |
|                                    | AUI Ottobre 1996 Giudizio: 96%         |
|                                    | AF Ottobre 1996 Giudizio: 95%          |
|                                    | AMY Numero 1 Novembre 1996 Giudizio: 7 |
|                                    | EAR Dicembre 1996                      |
|                                    | AS Dicembre 1996 Giudizio: 96%         |
|                                    | AR Issue No. 5.01                      |
|                                    | AM Marzo 1997 Giudizio: quasi ←        |
|                                    | eccellente                             |
|                                    | AF Marzo 1998 Giudizio: 95%            |
| ONLINE LIBRARY .....               | CU Aprile 1996 Giudizio: 80%           |
|                                    | AR Issue No. 4.04                      |
| P.OS PRERELEASE .....              | AM Novembre 1997                       |
|                                    | CU Novembre 1997 Giudizio: 91%         |
| PAGE STREAM 3.2 .....              | CU Maggio 1997 Giudizio: 92%           |
| PERSONAL PAINT 7.0 .....           | CU Gennaio 1997 Giudizio: 89%          |
|                                    | AF Febbraio 1997 Giudizio: 90%         |
|                                    | AC Febbraio 1997 Giudizio: 86%         |
|                                    | AR Issue No. 5.02                      |
|                                    | EAR Aprile 1997                        |
| PERSONAL PAINT 7.1 .....           | AM Maggio 1997 Giudizio: ottimo        |
|                                    | AC Settembre 1997 Giudizio: 93%        |
| PHASE 4 DESKTOP VIDEO DREAMS ..... | AF Giugno 1996 Giudizio: 96%           |
|                                    | CU Luglio 1996 Giudizio: 89%           |
|                                    | AR Issue No. 4.09                      |
|                                    | AS Giugno 1996 Giudizio: 91%           |

---

---

|                                    |                                                 |
|------------------------------------|-------------------------------------------------|
| PHOTO CD MANAGER .....             | AP 6/97 Giudizio: 86%                           |
| PHOTOGENICS 2 .....                | AF Agosto 1996 Giudizio: 89%                    |
|                                    | CU Agosto 1996 Giudizio: 92%                    |
|                                    | AM Settembre 1996 Giudizio: quasi ←<br>ottimo   |
|                                    | EAR Settembre 1996                              |
|                                    | AC Settembre 1996 Giudizio: 94%                 |
|                                    | AS Agosto 1996 Giudizio: 87%                    |
|                                    | AR Issue 4.15                                   |
| PHOTOGENICS 4.0 .....              | AF Giugno 1999 giudizio: 80%                    |
| POWERMVIE 1.0 .....                | AF Maggio 1999 Giudizio: 85%                    |
| PROFESSIONAL FILE SYSTEM 2 .....   | AF Natale 1998 Giudizio: 93%                    |
|                                    | EAR Numero 102 2/99                             |
| PYROMANIA! .....                   | CU Luglio 1998 Giudizio: 92%                    |
|                                    | AI Settembre 1998 Giudizio: Sopra la ←<br>media |
| REDHAT UNOFFICIAL LINUX 5.1 .....  | AF Febbraio 1999 Giudizio: 82%                  |
|                                    | EAR Numero 103 3/99                             |
| SAFARI GOLD .....                  | AF Maggio 1998 Giudizio: 92%                    |
| SCALA PLUG IN .....                | EAR Giugno 1997                                 |
|                                    | CU Settembre 1997 Giudizio: 88%                 |
| SCENE STORM .....                  | AF Luglio 1996 Giudizio: 90%                    |
|                                    | CU Giugno 1996 91%                              |
| SCI FI SENSATION .....             | AR Issue No. 4.09                               |
|                                    | AR Issue No. 4.08                               |
|                                    | AER Novembre 1996                               |
|                                    | AS Dicembre 1995 Giudizio: 80%                  |
| SEQUENCER ONE+ CD .....            | AF Marzo 1999 Giudizio: 95%                     |
| SIAMESE SYSTEM 2.1 .....           | AF Agosto 1998 Giudizio: 85%                    |
|                                    | CU Agosto 1998 Giudizio: 94%                    |
| SOUND FX SENSATION .....           | CU Settembre 196 Giudizio: 78%                  |
|                                    | AR Issue 4.15                                   |
|                                    | CU Giugno 1997 Giudizio: Good                   |
| SOUND LIBRARY 2 .....              | CU Settembre 196 Giudizio: 68%                  |
| SOUND TERRIFIC .....               | AF Dicembre 1994 Giudizio: 80%                  |
| SOUND TERRIFIC II .....            | AF Maggio 1997 Giudizio: 86%                    |
| SPECCY CLASSIX '98 .....           | CU Aprile 1998 Giudizio: 89%                    |
| SPECCY 1996 .....                  | AF Giudizio: 95%                                |
|                                    | CU Giudizio: 91%                                |
|                                    | AUI Giudizio: 90%                               |
|                                    | AC Giudizio: 90%                                |
|                                    | AP Settembre 1997 Giudizio: 96%                 |
| SPECIAL EFFECTS VOL. 1 .....       | AR Issue 4.15                                   |
| STUDIO 2.2 .....                   | AF Dicembre 1998 Giudizio: 89%                  |
| SUPERVIEW PRODUCTIVITY SUITE ..... | AF Febbraio 1999 Giudizio: 70%                  |
|                                    | AIT Numero 1                                    |
| SUPERAUTOS .....                   | AF Maggio 1996 Giudizio: 90%                    |
| SYSTEM BOOSTER .....               | AR Issue No. 5.02                               |
| TERRA SOUND LIBRARY .....          | AM Febbraio 1996 Giudizio: ottimo               |
|                                    | EAR Maggio 1996                                 |
|                                    | AS Luglio 1995 Giudizio: 85%                    |
| TEXTURE GALLERY .....              | AF Agosto 1995 Giudizio: 92%                    |
| TEXTURE PORTFOLIO .....            | AF Aprile 1996 Giudizio: 92%                    |
|                                    | CU Aprile 1996 Giudizio: 91%                    |
|                                    | AS Maggio 1996 Giudizio: 93%                    |
|                                    | AM Novembre 1997 Giudizio: Ottimo               |
| THE LEARNING CURVE .....           | AF Marzo 1997 Giudizio: 65%                     |

---



X-DVE 3.5 (68K & PPC) ..... EAR Numero 101 1/99  
 XIPAIN 3.2 ..... AF Gennaio 1996 Giudizio: 74%  
 AM Aprile 1996 Giudizio: molto buono  
 AR Issue No. 3.10  
 AS Febbraio 1996 Giudizio: 87%  
 XIPAIN 4 ..... AF Luglio 1996 Giudizio: 76%  
 AM Ottobre 1996 Giudizio: Molto buono  
 EAR Luglio/Agosto 1996  
 AC Settembre 1996 Giudizio: 81%  
 AS Agosto 1996 Giudizio: 80%  
 ZOOM 2 ..... CU Settembre 1996 Giudizio: 88%

## 1.147 Recensione - Giochi

### GIOCHI

A230 AIRBUS Vol.2 ..... AP Settembre 1997 Giudizio: 47%  
 ABDUCTION ..... TGM Novembre 1998 Giudizio: 52%  
 ABUSE ..... AF Dicembre 1998 Giudizio: 80%  
 EAR Ottobre 1998 Giudizio: Buono  
 ADESCENT ..... CU Maggio 1998 Giudizio: 82%  
 ALIEN BREED 3D 2 ..... AF Settembre 1996 Giudizio: 96%  
 CU Settembre 1996 Giudizio: 2 Mega 84% 4 mega 92%  
 AC Novembre 1996 Giudizio: 2 Mega 77% 4 Mega 80%  
 TGM Ottobre 1996 Giudizio: 2 Mega 80% 4 mega 93%  
 AR Issue No. 4.11  
 AM Dicembre 1996  
 EAR Luglio/Agosto 1997  
 ALIEN BREED 3D 2 CD The killing Grounds ... EAR Numero 104 4/99 Giudizio: Molto ←  
 Buono  
 AMBERMOON ..... TGM Giugno 1999 Giudizio: 90%  
 AMIGA CD SENSATION CD (Golden games) ..... CU Ottobre 1996 Giudizio: 60%  
 EAR Novembre 1996  
 AR Issue No. 4.12  
 AP Settembre 1997 Giudizio: 77%  
 AMIGA CLASSIX ..... AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 83%  
 ASU Numero 5 Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 68%  
 ARCADE CLASSIC PLUS CD ..... AF Luglio 1996 Giudizio: 90%  
 CU Giugno 1996 84%  
 AR Issue No. 4.12  
 ARCADE CLASSIX MK II ..... ASU Numero 5 Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 73%  
 AF Febbraio 1999 Giudizio: 60%  
 ASSASIN GAMES CD 1 ..... AR Issue No. 3.02  
 ASSASIN GAMES CD 2 ..... AF Marzo 1996 Giudizio: 90%  
 ASSASIN GAMES CD 3 ..... AF Giugno 1997 Giudizio: 95%  
 AP 6/97 Giudizio: 81%  
 CU Luglio 1997 Giudizio: Totally ←  
 blinding  
 BEAMBENDER ..... AF Agosto 1998 Giudizio: 83%  
 BLACK VIPER CD/Floppy ..... TGM Gennaio 1996 Giudizio: 90%  
 BLADE ..... AI Gennaio/Febraio 1999 Giudizio: ←  
 Medio

BLADE CD EDICTION ..... ASU Numero 3 Novembre 1998 Giudizio: ←  
86%

BLOCKHEAD 2 ..... AE Gennaio 1999 Giudizio: 88%

B17 FLYING FORTRESS ..... AF Marzo 1999 Giudizio: 85%

BEAMBENDER 1997 ..... CU Marzo 1997 Giudizio: 79%

BLITZ TENNIS ..... AC Febbraio 1997 Giudizio: 81%

BREATHLESS ..... AF Febbraio 1997 Giudizio: 91%

BOGRATS ..... TGM Settembre 1998 Giudizio: 65%

Eccellente ..... CU Novembre 1997 Giudizio: 49%

BURNOUT ..... AF Gennaio 1996 Giudizio: 95%

CU Febbraio 1996 Giudizio: 92%

EAR Febbraio 1996

AR Issue No. 4.03

TGM Gennaio 1996 Giudizio: 95%

TAM Luglio 1997 Giudizio: 85%

BOGRATS ..... AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←

Eccellente

BURNOUT ..... CU Marzo 1997 Giudizio: 43%

AM Marzo 1997 Giudizio: sufficiente

AF Marzo 1997 Giudizio: 40%

TGM Marzo 1997 Giudizio: 84%

AR Issue No. 5.03

AC Aprile 1997 Giudizio: 86%

AOL Numero 5 Giudizio: 60%

AFL Giudizio: 85%

EAR Settembre 1997 Giudizio: ←

insufficiente

AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←

sopra la media

CAPITAL PUNISHMENT ..... AF Novembre 1996 Giudizio: 90%

CU Ottobre 1996 Giudizio: 91%

AC Novembre 1996 Giudizio: 95%

AR Issue No. 5.01

AM Marzo 1997 Giudizio: eccellente

AMIGA GAMES (Germany) Giudizio: 94%

AMIGA JOKER (Germany) Giudizio: 91%

AMIGA ACTION (UK) Giudizio: 95%

AFL Giudizio: 93%

EAR Luglio/Agosto 1997

AI Ottobre/Novembre 1997 Giudizio: ←

sopra la media

CEDRIC ..... TGM Giugno 1997 Giudizio: 42%

CHAOS ENGINE 2 ..... CU Gennaio 1997 Giudizio: 90%

AF Gennaio 1997 Giudizio: 85%

AC Febbraio 1997 Giudizio: 92%

AR Issue No. 5.02

AOL Numero 4 Giudizio: 93%

TGM Aprile 1997 Giudizio: 75%

EAR Maggio 1997

CIVILIZATION CD ..... AF Ottobre 1997 Giudizio: 94%

AR Issue No. 5.07

AC Ottobre 1997 Giudizio: 90%

CU Novembre 1997 Giudizio: 94%

COLONIZATION ..... AF Febbraio 1997 Giudizio: 95%

AC Febbraio 1997 Giudizio: 82%

CU Febbraio 1997 Giudizio: 85%

AOL Numero 5 Giudizio: 90%



AF Natale 1998 Giudizio: 30%  
 ASU Numero 4 Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 30%  
 AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 77%  
 EAR Numero 102 2/99 Giudizio: ←  
 Insufficiente  
 FOUNDATION ..... CU Agosto 1998 Giudizio: 90%  
 AF Agosto 1998 Giudizio: 79%  
 AI Settembre 1998 Giudizio: Eccellente  
 EAR Settembre 1998 giudizio: Ottimo  
 AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 89%  
 AW Giudizio: 94%  
 GAMERS DELIGHT II CD ..... AF Gennaio 1996 Giudizio: 80%  
 AR Issue No. 4.01  
 GAMES ATTACK 1 (APC&TCP) ..... ASU Numero 7 Luglio 1999 Giudizio: 70%  
 GAMES ROOM ..... CU Gennaio 1998 Giudizio: 90%  
 GENETIC SPECIES ..... AF Luglio 1998 Giudizio: 89%  
 EAR Luglio/Agosto 1998 Giudizio: ←  
 Ottimo  
 CU Agosto 1998 Giudizio: 94%  
 AI Settembre 1998 Giudizio: Eccellente  
 ASU Numero 1 Luglio 1998 Giudizio: 93%  
 AE Agosto 1998 Giudizio: 95%  
 CLU Numero 1 Autunno 1998 Giudizio: ←  
 Buono  
 AF Luglio 1999 Giudizio: 93%  
 AW Giudizio: 93%  
 GLOOM ..... CU Gennaio 1996 Giudizio: 88%  
 EAR Febbraio 1996  
 TGM Ottobre 1995 Giudizio: 92%  
 GREMLIN COLLECTION ..... AF Novembre 1999 Giudizio: 36%  
 GUNBEE F99 ..... AF Dicembre 1998 Giudizio: 80%  
 TGM Novembre 1998 Giudizio: 90%  
 ASU Numero 4 Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 81%  
 AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 81%  
 EAR Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 Molto Buono  
 AI Gennaio/Febbraio 1999 Giudizio: ←  
 Sotto la media  
 AW Dicembre 1998 Giudizio: 86%  
 HERETIC ..... EAR Numero 103 3/99 Giudizio: Molto ←  
 buono  
 AF Luglio 1999 Giudizio: 90%  
 HEXEN ..... EAR Numero 103 3/99 Giudizio: Molto ←  
 buono  
 AF Giugno 1999 giudizio: 90%  
 HEXEN: Death Kings ..... AF Settembre 1999 Giudizio: 85%  
 IMPERATOR ..... AF Novembre 1999 Giudizio: 73%  
 JET PILOT ..... AM Febbraio 1997  
 AR Issue No. 5.01  
 TGM Febbraio 1997 Giudizio: 84%  
 CU Marzo 1997 Giudizio: 66%  
 AC Marzo 1997 Giudizio: 88%  
 AF Marzo 1997 Giudizio: 65%  
 AOL Numero 4 Giudizio: 87%  
 TAM Marzo 1997 Giudizio: 81.2

|                          |                                                        |
|--------------------------|--------------------------------------------------------|
|                          | EAR Ottobre 1997 Giudizio: buono                       |
|                          | AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←<br>sopra la media |
| KANG FU CD .....         | CU Dicembre 1996 Giudizio: 60%                         |
|                          | AC Novembre 1996 Giudizio: 80%                         |
|                          | AR Issue No. 5.04                                      |
|                          | AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←<br>sopra la media |
|                          | ASU Numero 6 Marzo 1999 Giudizio: 34%                  |
| KARGON .....             | EAR Gennaio/Febbraio 1998 Giudizio: ←<br>Sufficiente   |
| LEGENDS CD/Floppy .....  | AF Giugno 1996 Giudizio: 86%                           |
|                          | CU Giugno 1996 Giudizio: 81%                           |
|                          | TGM Settembre 1996 Giudizio: 85%                       |
| MARBLELOUS 2 .....       | EAR Numero 102 2/99 Giudizio: ←<br>Sufficiente         |
|                          | TGM Marzo 1999 giudizio: 69%                           |
|                          | AW Dicembre 1998 Giudizio: 80%                         |
|                          | ASU Numero 7 Luglio 1999 Giudizio: 80%                 |
| MASTER AXE .....         | EAR Gennaio/Febbraio 1998 Giudizio: ←<br>Sufficiente   |
| MAX RALLY .....          | AF Gennaio 1999 Giudizio: 80%                          |
|                          | EAR Numero 101 1/99 Giudizio: Molto ←<br>Buono         |
|                          | TGM Marzo 1999 giudizio: 80%                           |
|                          | AW Febbraio 1999 Giudizio: 89%                         |
|                          | ASU Numero 7 Luglio 1999 Giudizio: 81%                 |
| MEGABLAST .....          | AF Giugno 1998 giudizio: 82%                           |
|                          | AE Agosto 1998 Giudizio: 83%                           |
| MINSKIE FURBALL .....    | TGM Marzo 1997 Giudizio: 86%                           |
|                          | AOL Numero 5 Giudizio: 89%                             |
|                          | AP 6/97 Giudizio: 74%                                  |
|                          | EAR Settembre 1997 Giudizio: molto ←<br>buono          |
| MOONBASES .....          | AF Agosto 1999 Giudizio: 60%                           |
|                          | EAL Ottobre 1999                                       |
| MUTATION GOLD .....      | AF Settembre 1998 Giudizio: 68%                        |
| MYST .....               | CU Febbraio 1998 Giudizio: 93%                         |
|                          | AF Marzo 1998 Giudizio: 92%                            |
|                          | AI Febbraio/Marzo 1998 Giudizio: ←<br>Eccellente       |
|                          | TGM Febbraio 1998 Giudizio: 92%                        |
|                          | EAR Marzo 1998 Giudizio: Ottimo                        |
|                          | AE Maggio Giudizio: 91%                                |
|                          | AFL Giudizio: 92%                                      |
|                          | ASU Numero 2 Agosto 1998 Giudizio: 89%                 |
|                          | AW Giudizio: 90%                                       |
| NAPALM .....             | AF Aprile 1999 giudizio: 90%                           |
|                          | TGM Aprile 1999 Giudizio: 94%                          |
|                          | EAR Numero 103 3/99 Giudizio: Ottimo                   |
|                          | AW Marzo 1999 Giudizio: 98%                            |
|                          | DIFF Numero uno Giudizio: Ottimo                       |
|                          | ASU Numero 7 Luglio 1999 Giudizio: 94%                 |
| NEMAC-IV CD/Floppy ..... | TGM Giugno 1996 Giudizio: 89%                          |
|                          | TAN Maggio 1997 Giudizio: 75%                          |
|                          | K Luglio 1997 Giudizio: 920                            |
|                          | AF Agosto 1997 Giudizio: 93%                           |

AM Luglio/Agosto 1997 Giudizio: ottimo  
 CU Settembre 1997 Giudizio: 85%  
 EAR Luglio/Agosto 1997  
 AR Issue No. 5.06  
 AC Maggio 1997 Giudizio: 86%  
 AI Agosto/Settembre 1997 Giudizio: ←  
 Eccellente  
 NOTHING BUT TETRIS CD ..... CU Maggio 1996 Giudizio: 70%  
 OLOFIGHT ..... AF Gennaio 1999 Giudizio: 34%  
 TGM Gennaio 1999 Giudizio: 79%  
 ASU Numero 5 Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 53%  
 EAR Numero 101 1/99 Giudizio: Molto ←  
 Buono  
 CLU Numero 2 Inverno 1999 Giudizio: ←  
 insufficiente  
 AE Gennaio 1999 Giudizio: 20%  
 AW Febbraio 1999 Giudizio: 89%  
 ON ESCAPEE ..... CU Febbraio 1998 Giudizio: 92%  
 AF Febbraio 1998 Giudizio: 72%  
 TGM Marzo 1998 Giudizio: 87%  
 EAR Aprile 1998 Giudizio: Ottimo  
 AFL Giudizio: 95%  
 AI Aprile/Maggio Giudizio: Eccellente  
 AOLI Aprile 1998 Giudizio: 94%  
 AFL Giudizio: 95%  
 AW Dicembre 1998 Giudizio: 91%  
 PHOENIX FIGHTERS ..... AF Novembre 1999 Giudizio: 86%  
 PINBALL BRAIN DAMAGE ..... CU Marzo 1998 Giudizio: 65%  
 AF Marzo 1998 Giudizio: 67%  
 EAR Aprile 1998 Giudizio: Buono  
 TGM Giugno 1998 Giudizio: 74%  
 PLAYER MANAGER 2 EXTRA ..... AF Maggio 1998 Giudizio: 78%  
 POWDER ..... AF Agosto 1998 Giudizio: 23%  
 TGM Settembre 1998 Giudizio: 79%  
 EAR Ottobre 1998 Giudizio: Sufficiente  
 PUTTY SQUAD ..... EAR Numero 101 1/99 Giudizio: Ottimo  
 QUAKE ..... AF Giugno 1998 Giudizio: 94%  
 CU Giugno 1998 Giudizio: 95%  
 EAR Luglio/Agosto 1998 Giudizio: ←  
 Ottimo  
 AE Agosto 1998 Giudizio: 94%  
 ASU Numero 2 Agosto 1998 Giudizio: 91%  
 AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 Eccellente  
 AW Giudizio: 94%  
 QUAKE: Aftershock ..... AF Novembre 1998 Giudizio: 60%  
 QUAKE: Deathmatch Disaster ..... AF Gennaio 1999 Giudizio: 80%  
 QUAKE: Malice ..... CU Giugno 1998 Giudizio: 95%  
 AF Luglio 1998 Giudizio: 91%  
 AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 93%  
 QUAKE: Mission Pack 1 ..... CU Luglio 1998 Giudizio: 87%  
 AF Settembre 1998 Giudizio: 75%  
 ASU Numero 2 Agosto 1998 Giudizio: 88%  
 QUAKE: Mission Pack 2 ..... AF Settembre 1998 Giudizio: 84%  
 ASU Numero 2 Agosto 1998 Giudizio: 89%  
 QUAKE: Resurrection ..... AF Settembre 1998 Giudizio: 92%



SUPERFROG ..... AF Ottobre 1999 Giudizio: 90%  
 SUPERSKID MARKS ..... TGM Novembre 1995 Maggio: 1995 92%  
 EAR Dicembre 1997 Giudizio: Ottimo  
 SWORD ..... CU Febbraio 1997 Giudizio: 78%  
 TGM Gennaio 1998 Giudizio: 81%  
 AF Febbraio 1998 Giudizio: 60%  
 EAR Maggio 1998 Giudizio: Buono  
 TESTAMENT AGA ..... AF Luglio 1997 Giudizio: 92%  
 TGM Settembre 1997 Giudizio: 82%  
 EAR Gennaio/Febrero 1998 Giudizio: ←  
 Insufficiente  
 AE Maggio 1998 Giudizio: 74%  
 THE A-Z OF AMIGA GAMES ..... AF Marzo 1999 Giudizio: 60%  
 THE A-Z OF SPECTRUM GAMES ..... AF Marzo 1999 Giudizio: 90%  
 THE BIG RED ADVENTURE ..... AM Luglio/Agosto 1997 Giudizio: ottimo  
 AC Agosto 1997 Giudizio: 87%  
 TGM Giugno 1997 Giudizio: 88%  
 CU Maggio 1997 Giudizio: 90%  
 EAR Settembre 1997 Giudizio: ottimo  
 AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 sopra la media  
 THE LABYRINTH OF TIME CD ..... AE Maggio 1998 Giudizio: 85%  
 AF Giugno 1998 Giudizio: 80%  
 CU Giugno 1998 iudizio: 78%  
 EAR Novembre/Dicembre 1998 Guidizio: ←  
 Buono  
 THE PROPHET ..... AF Settembre 1999 Giudizio: 79%  
 EAL Ottobre 1999  
 THE SHADOW OF THE THIRD MOON ..... CU Gennaio 1998 Giudizio: 92%  
 TGM Gennaio 1998 Giudizio: 94%  
 AF Febbraio 1998 Giudizio: 89%  
 EAR Marzo 1998 Giudizio: ottimo  
 AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←  
 Medio  
 AW Giudizio: 92%  
 THE STRANGERS AGA ..... TGM Ottobre 1997 Giudizio: 85%  
 AF Ottobre 1997 Giudizio: 55%  
 CU Ottobre 1997 Giudizio: 60%  
 AI Dicembre/Gennaio 1998 Giudizio: ←  
 medio  
 AM Dicembre 1997 Giudizio: molto buono  
 EAR Dicembre 1997 Giudizio: Buono  
 AFL Giudizio: 78%  
 AR Issue No. 6.01  
 THEME PARK CD ..... CU Aprile 1998 Giudizio: 82%  
 AF Aprile 1998 Giudizio: 90%  
 AE Maggio 1998 Giudizio: 88%  
 TIME OF RECKONING (Richiede QUAKE/Doom) ... AF Luglio 1998 Giudizio: 80%  
 CU Settembre 1998 Giudizio: 92%  
 TINY TROOPS ..... AM Marzo 1997 Giudizio: buono  
 AF Marzo 1997 Giudizio: 88%  
 TGM Febbraio 1997 Giudizio: 83%  
 AR Issue No. 5.03  
 CU Aprile 1997 Giudizio: 69%  
 AC Aprile 1997 Giudizio: 84%  
 AOL Numero 4 Giudizio: 89%  
 EAR Maggio 1997

---

|                                |                                                 |
|--------------------------------|-------------------------------------------------|
|                                | TAM Gennaio 1997 Giudizio: 91.5%                |
|                                | AI Giugno/luglio 1997 Giudizio: ←<br>Eccellente |
|                                | AFL Giudizio: 93%                               |
| TOMMY GUN .....                | CU Febbraio 1997 Giudizio: 60%                  |
|                                | AF Febbraio 1997 Giudizio: 50%                  |
|                                | AC Marzo 1997 Giudizio: 84%                     |
|                                | AOL Numero 5 Giudizio: 58%                      |
|                                | AFL Giudizio: 72%                               |
| TOTAL FOOTBALL .....           | AF Luglio 1996 Giudizio: 90%                    |
|                                | CU Maggio 1996 Giudizio: 82%                    |
|                                | AM Settembre 1996                               |
|                                | AUI Ottobre 1996 Giudizio: 80%                  |
|                                | AR Issue No. 4.08                               |
|                                | AC Giudizio: 81%                                |
| TRACKSUITE MANAGER 2 .....     | AF Maggio 1996 Giudizio: 79%                    |
|                                | CU Maggio 1996 Giudizio: 58%                    |
|                                | AC Giudizio: 87%                                |
| TRAPPED CD/Floppy .....        | TGM Dicembre 1996 Giudizio: 93%                 |
|                                | TAM Agosto 1996 Giudizio 83.3%                  |
|                                | CU Agosto 1997 Giudizio: 79%                    |
|                                | AFL Giudizio: 87%                               |
|                                | AW Giudizio: 92%                                |
| TRAPPED 2 CD .....             | TGM Ottobre 1997 Giudizio: 93%                  |
|                                | CU Novembre 1997 Giudizio: 92%                  |
|                                | EAR Gennaio/Febrero 1998 Giudizio: ←<br>Ottimo  |
|                                | AOLI Gennaio 1998 Giudizio: 90%                 |
| T-ZERO .....                   | AF Ottobre 1999 Giudizio: 93%                   |
| ULTIMATE GLOOM (GLOOM 3) ..... | CU Gennaio 1998 Giudizio: 80%                   |
|                                | EAR Marzo 1998 Giudizio: sufficiente            |
|                                | TGM Marzo 1998 Giudizio: 83%                    |
| ULTIMATE SUPER SKIDMARKS ..... | CU Marzo 1998 Giudizio: 70%                     |
|                                | AF Marzo 1998 Giudizio: 90%                     |
|                                | EAR Aprile 1998 Giudizio: Buono                 |
|                                | TGM Settembre 1998 Giudizio: 75%                |
| ULTRA VIOLENT WORLDS .....     | CU Settembre 1998 Giudizio: 59%                 |
|                                | AF Ottobre 1998 Giudizio: 60%                   |
|                                | TGM Settembre 1998 Giudizio: 79%                |
|                                | EAR Ottobre 1998 Giudizio: Sufficiente          |
|                                | AW Settembre 1998 Giudizio: 89%                 |
| UROPA\$^2\$ .....              | TGM Febbraio 1997 Giudizio: 83%                 |
|                                | TAN Maggio 1997 Giudizio: 91%                   |
|                                | AF Natale 1997 Giudizio: 90%                    |
|                                | CU Gennaio 1998 Giudizio: 88%                   |
|                                | TGM Gennaio 1998 Giudizio: 88%                  |
|                                | EAR Gennaio/Febrero 1998 Giudizio: ←<br>Buono   |
|                                | AOLI Gennaio 1998 Giudizio: 88%                 |
|                                | AFL Giudizio: 94%                               |
|                                | AI Aprile/Maggio Giudizio: medio                |
|                                | AR Issue No. 6.01                               |
| VIRTUAL KARTING II .....       | TGM Maggio 1998 Giudizio: 88%                   |
|                                | AF Agosto 1998 Giudizio: 62%                    |
|                                | CU Luglio 1998 Giudizio: 40%                    |
|                                | EAR Settembre 1998 giudizio: ←<br>Sufficiente   |

---

|                                      |                                                         |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------|
|                                      | AE Agosto 1998 Giudizio: 72%                            |
|                                      | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←<br>Sopra la media |
|                                      | AW Giudizio: 91%                                        |
| VULCAN BONANZA .....                 | EAR Numero 103 3/99 Giudizio: Molto ←<br>buono          |
| VULCANOLOGY .....                    | AF Maggio 1999 Giudizio: 81%                            |
|                                      | AE Gennaio 1999 Giudizio: 94%                           |
|                                      | EAR Numero 104 4/99 Giudizio: Molto ←<br>Buono          |
|                                      | ASU Numero 7 Luglio 1999 Giudizio: 94%                  |
| WASTED DREAMS .....                  | AF Ottobre 1999 Giudizio: 72%                           |
|                                      | EAL Ottobre 1999                                        |
|                                      | AIT Numero 1                                            |
|                                      | AW Settembre 1999 Giudizio: 97%                         |
| WATCHTOWER .....                     | AF Aprile 1996 Giudizio: 51%                            |
|                                      | CU Aprile Giudizio: 78%                                 |
|                                      | TGM Aprile 1996 Giudizio: 70%                           |
|                                      | AC Giudizio: 89%                                        |
| WENDETTA 2175 .....                  | TGM Febbraio 1997 Giudizio: 93%                         |
|                                      | AOL Numero 5 Giudizio: 92%                              |
|                                      | CU Agosto 1997 Giudizio: 73%                            |
|                                      | AF Ottobre 1997 Giudizio: 71%                           |
|                                      | EAR Settembre 1997                                      |
| WHEELS ON FIRE .....                 | CU Luglio 1998 Giudizio: 50%                            |
|                                      | AF Agosto 1998 Giudizio: 45%                            |
|                                      | TGM Settembre 1998 Giudizio: 75%                        |
|                                      | EAR Ottobre 1998 Giudizio: ←<br>Insufficiente           |
| WOLFSTEIN 3D .....                   | EAR Numero 104 4/99 Giudizio: ←<br>Sufficiente          |
| WORMS .....                          | AF Giudizio: 90%                                        |
| WORMS CD\$^3\$\$^2\$ .....           | CU Gennaio 1996 Giudizio: 95%                           |
|                                      | AF Gennaio 1996 Giudizio: 85%                           |
| WORMS - The Director's Cut AGA ..... | AC Natale 1996 Giudizio: 96%                            |
|                                      | AF Natale 1996 Giudizio: 90%                            |
|                                      | AR Issue No. 5.04                                       |
|                                      | TGM Aprile 1997 Giudizio: 86%                           |
|                                      | TAN Maggio 1997 Giudizio: 94%                           |
|                                      | AFL Giudizio: 95%                                       |
|                                      | EAR Settembre 1997                                      |
|                                      | AFL Giudizio: 95%                                       |
|                                      | AF Settembre 1998 Giudizio: 90%                         |
| ZOMBIE MASSACRE .....                | AF Maggio 1999 Giudizio: 65%                            |
|                                      | AW Luglio 1999 Giudizio: 68%                            |

## 1.148 Recensione - Hardware

### HARDWARE

|                                 |                                |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 3D SOUND BOX .....              | AF Aprile 1999 giudizio: 83%   |
| 4x eIDE '99 .....               | AF Giugno 1999 giudizio: 92%   |
| ACTIVE INTERNET PACK 3 .....    | AF Maggio 1999 Giudizio: 92%   |
| AMIGA TECHNOLOGIES' MOUSE ..... | CU Febbraio 1998 Giudizio: 86% |

|                                         |                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| APNET (Ethernet Card) .....             | AI Gennaio/Febbraio 1999 Giudizio: ←<br>Eccellente                                                                                                                                                          |
| APOLLO 68060LC/75 .....                 | AF Agosto 1999 Giudizio: 90%                                                                                                                                                                                |
| APOLLO TURBO 1230 MARK 3 .....          | AF Maggio 1999 Giudizio: 85%                                                                                                                                                                                |
| APOLLO TURBO 1240 MARK 3 .....          | AF Maggio 1999 Giudizio: 83%                                                                                                                                                                                |
| ARIADNE II .....                        | AF Gennaio 1999 Giudizio: 92%<br>EAL Ottobre 1999                                                                                                                                                           |
| ARIZONA VIDEO MIXER .....               | AF Settembre 1999 Giudizio: 90%                                                                                                                                                                             |
| ARIZONA VIDEO MIXER Software .....      | AF Settembre 1999 Giudizio: 64%                                                                                                                                                                             |
| ATEO A4000 TOWER .....                  | CU Settembre 1998 Giudizio: 89%                                                                                                                                                                             |
| ATEO A1200 TOWER .....                  | CU Ottobre 1998 Giudizio: 92%<br>AF Aprile 1999 giudizio: 66%                                                                                                                                               |
| ATEO BUS 6 PIXEL 64 .....               | CU Ottobre 1998 Giudizio: 92%<br>AF Aprile 1999 giudizio: 61%                                                                                                                                               |
| BLIZZARD 1240T/ERC .....                | CU Gennaio 1997 Giudizio: 95%<br>EAR Febbaio 1997<br>AM Maggio 1997 Giudizio: ottimo                                                                                                                        |
| BLIZZARD 1260 .....                     | AR Issue No. 4.13<br>TAM Gennaio 1997<br>AF Agosto 1999 Giudizio: 91%                                                                                                                                       |
| BLIZZARD 2060 .....                     | EAR Febbraio 1997                                                                                                                                                                                           |
| BLIZZARD PPC .....                      | AF Maggio 1998 Giudizio: 90%<br>CU Maggio 1998 Giudizio: 94%<br>EAR Luglio/Agosto 1998<br>CLU Numero 2 Inverno 1999 Giudizio: ←<br>Buono                                                                    |
| BLIZZARD VISION PPC .....               | AW Settembre 1998 Giudizio: 90%<br>AF Marzo 1999 Giudizio: 91%<br>EAR Numero 102 2/99<br>AW Gennaio 1999<br>CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←<br>Buono                                                   |
| CANON BJC250 .....                      | AF Dicembre 1998 Giudizio: 80%                                                                                                                                                                              |
| CATWEASEL 1200 /ZORRO .....             | AF Agosto 1997 Giudizio: 90%                                                                                                                                                                                |
| CATWEASEL 2 .....                       | AF Maggio 1998 Giudizio: 88%<br>CU Agosto 1998 Giudizio: 89%<br>EAR Novembre/Dicembre 1998                                                                                                                  |
| CONCIERTO (modulo per Picasso IV) ..... | AF Gennaio 1998 Giudizio: 85%<br>AI Gennaio/Febbraio 1999 Giudizio: ←<br>Sopra la media<br>EAR Numero 103 3/99<br>AW Gennaio 1999 Giudizio: 77%                                                             |
| CYBERSCSI MK II .....                   | AM Novembre 1996 Giudizio: eccellente<br>AF Gennaio 1997 Giudizio: 93%<br>AR Issue No. 5.07                                                                                                                 |
| CYBERSTORM MK II .....                  | CU Ottobre 1996 Giudizio: 91%<br>AF Novembre 1996 Giudizio: 90%<br>EAR Ottobre 1996 Parte 1<br>EAR Novembre 1996 Parte 2<br>AM Novembre 1996 Giudizio: eccellente<br>AR Issue No. 5.03<br>AR Issue No. 5.07 |
| CYBERSTORM MK III .....                 | AF Novembre 1998 Giudizio: 92%<br>AW Dicembre 1998                                                                                                                                                          |
| CYBERSTORM 68060 .....                  | AM Ottobre 1995 giudizio: ottimo<br>AS Luglio 1995 Giudizio: 95%                                                                                                                                            |
| CYBERSTORM PPC 604e .....               | AF Natale 1997 Giudizio: 90%                                                                                                                                                                                |

|                                                |                                                         |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
|                                                | CU Gennaio 1998 Giudizio: 90%                           |
|                                                | AR Issue No. 6.01                                       |
|                                                | EAR Dicembre 1997                                       |
|                                                | CLU Numero 1 Autunno 1998 Giudizio: ←<br>buono          |
|                                                | AW                                                      |
| CYBERVISION 64 .....                           | EAR Aprile 1996                                         |
|                                                | AM Luglio/Agosto 1995 Giudizio: ottimo                  |
|                                                | AS Novembre 1995 Giudizio: 92%                          |
| CYBERVISION 3D .....                           | CU Marzo 1997 Giudizio: 81%                             |
|                                                | AM Marzo 1997 Giudizio: ottimo                          |
|                                                | AF Aprile 1997 Giudizio: 78%                            |
|                                                | EAR Aprile 1997                                         |
|                                                | AR Issue No. 5.03                                       |
|                                                | AC Giugno 1997 Giudizio: 88%                            |
| CYBERVISION SCAN-DOUBLER .....                 | AF Natale 1997 Giudizio: 64%                            |
| CYBERVISION PPC .....                          | AF Dicembre 1998 Giudizio: 82%                          |
|                                                | CLU Numero 2 Inverno 1999 Giudizio: ←<br>Buono          |
|                                                | AW Ottobre 1998 Giudizio: 90%                           |
| DCE BLIZZARD 1240/40 .....                     | AF Novembre 1999 Giudizio: 86%                          |
| DELFINA 1200 .....                             | AF Maggio 1999 Giudizio: 80%                            |
| DELFINA LITE .....                             | AM Dicembre 1997 Giudizio: ottimo                       |
| EPSON STYLUS PHOTO 700 .....                   | AF Luglio 1999 Giudizio: 85%                            |
|                                                | CLU Numero 3 Estate 1999 Giudizio: ←<br>Ottimo          |
| EZ-GEN GENLOCK BY EYETECH .....                | AF Aprile 1999 giudizio: 83%                            |
| EZ-VGA MK2/Plus (Eyeteck) .....                | CU Settembre 1998 Giudizio: 89%                         |
|                                                | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←<br>Eccellente     |
|                                                | AF Aprile 1999 giudizio: 88%                            |
| FLASH BUDDHA .....                             | AF Ottobre 1998 Giudizio: 90%                           |
| GURU ROM V6 .....                              | AM Gennaio 1997 Giudizio: ottimo                        |
| GOLDSURFER HYPERCOM .....                      | AF Novembre 1999 Giudizio: 56%                          |
| GRAFFITI CARD .....                            | AF Agosto 1996 Giudizio: 82%                            |
| HYPERCOM ZORRO .....                           | AF Ottobre 1999 Giudizio: 84%                           |
| IDE EXPRESS .....                              | AF Gennaio 1999 Giudizio: 88%                           |
| IOBLIX ZORRO EXPANSION .....                   | AF Marzo 1999 Giudizio: 82%                             |
| IOBLIX A1200s .....                            | AF Marzo 1999 Giudizio: 90%                             |
| IOBLIX A1200p .....                            | AF Marzo 1999 Giudizio: 86%                             |
| INTRINSIC TOWER per A1200 .....                | CLU Numero 1 Autunno 1998 Giudizio: ←<br>Ottimo         |
| KEYBOARD ADAPTORS (PowerComputing).....        | AF Febbraio 1999 Giudizio: 65%                          |
| KEYBOARD ADAPTORS (Ateo).....                  | AW Maggio 1999 Giudizio: Ottimo                         |
| KODAK DC200+ .....                             | AF Settembre 1999 Giudizio: 83%                         |
| KYLWALDA .....                                 | AF Dicembre 1998 Giudizio: 92%                          |
| MAESTRO PRO .....                              | AMY Volume 9 Estate 1998                                |
| MICRONIK ADATTATORE 2\textdegree{} DRIVE ..... | EAR Luglio/Agosto 1998                                  |
| MICRONIK GENLOCK BX .....                      | EAR Luglio/Agosto 1998                                  |
| MICRONIK MOUSE PC ADAPTER .....                | EAR Luglio/Agosto 1998                                  |
| MICRONIK SCAN DOUBLERS .....                   | CU Giugno 1998 Giudizio: 93% (esterno)<br>88% (interno) |
|                                                | EAR Luglio/Agosto 1998                                  |
| Netax 1200 (Ethernet) .....                    | EAR Numero 101 1/99                                     |
| PABLO II Video Encoder per Picasso IV .....    | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←<br>Sopra la media |
| PALOMA per Picasso IV .....                    | AF Dicembre 1998 Giudizio: 85%                          |

|                                        |                                         |
|----------------------------------------|-----------------------------------------|
|                                        | AW Agosto 1999                          |
| PHILIPS CDD3600 (Masterizzatore) ..... | EAR Numero 104 4/99                     |
| PICASSO IV .....                       | AF Aprile 1997 Giudizio: 88%            |
|                                        | EAR Aprile 1997                         |
|                                        | AR Issue No. 5.03                       |
|                                        | AM Aprile 1997 Giudizio: ottimo         |
|                                        | AR Issue No. 5.04                       |
|                                        | CU Giugno 1997 Giudizio: 94%            |
|                                        | AC Settembre 1997 Giudizio: 92%         |
|                                        | AI Novembre/Dicembre 1998 Giudizio: ←   |
|                                        | Eccellente                              |
|                                        | EAR Novembre/Dicembre 1998              |
|                                        | AW Novembre 1998                        |
| PIXEL 64 .....                         | AMY Volume 9 Estate 1998                |
|                                        | EAR Ottobre 1998                        |
| PORT PLUS .....                        | AF Novembre 1998 Giudizio: 88%          |
| POWER CD-ROM .....                     | AF Ottobre 1999 Giudizio: 85%           |
| POWER FLYER .....                      | AF Agosto 1998 Giudizio: 98%            |
| POWER FLYER JUNIOR .....               | AF Gennaio 1999 Giudizio: 94%           |
| POWER TOWER A4000 .....                | AF Settembre 1999 Giudizio: 92%         |
| PRELUDE .....                          | CU Settembre 1998 Giudizio: 83%         |
| PRELUDE 1200 .....                     | AF Aprile 1999 giudizio: 90%            |
|                                        | AE Gennaio 1999 Giudizio: 97%           |
| PRELUDE: MPEGit (add-on) .....         | AF Febbraio 1999 Giudizio: 88%          |
| PUNCHINELLO .....                      | AF Novembre 1999 Giudizio: 91%          |
| ROMBLER MIDI .....                     | AF Marzo 1999 Giudizio: 69%             |
| SCAN DOUBLER INT. & FLICKERFIX .....   | AF Febbraio 1999 Giudizio: 65%          |
| SCAN DOUBLER (PHASE 5) .....           | AM Maggio 1997 Giudizio: buono          |
| SCAN MAGIC .....                       | CU Agosto 1998 Giudizio: 90%            |
| SCAN MAGIC EXTERNAL .....              | AF Novembre 1998 Giudizio: 89%          |
|                                        | EAR Numero 101 1/99                     |
| SCAN MAGIC FLICKER FIXER .....         | AF Agosto 1998 Giudizio: 89%            |
|                                        | CU Agosto 1998 Giudizio: 92%            |
| SCANNER EPSON GT-550 .....             | AW Settembre 1998 Giudizio: 90%         |
| SCANNER EPSON GT-950 .....             | AW Settembre 1998 Giudizio: 98%         |
| SERIAL MOUSE PEN 2 .....               | AF Aprile 1999 giudizio: 69%            |
| SPEEDMOUSE MINI .....                  | AF Dicembre 1998 Giudizio: 86%          |
| SQUIRREL SCSI INTERFACE .....          | AR Issue No. 3.08                       |
|                                        | AM Luglio/Agosto 1995 Giudizio: quasi ← |
|                                        | ottimo                                  |
|                                        | AS Maggio 1995 Giudizio: 89%            |
|                                        | AF Gennaio 1998 Giudizio: 91%           |
| TOPOLINO ADAPTOR .....                 | AF Agosto 1999 Giudizio: 76%            |
| TOWERHAWK 4000 II .....                | AF Aprile 1999 giudizio: 79%            |
| TYPHOON .....                          | AF Dicembre 1998 Giudizio: 90%          |
|                                        | AF Febbraio 1999 Giudizio: 75%          |
| TYPHOON MARK 2 .....                   | AF Giugno 1999 giudizio: 72%            |
| VIDI 24 PRO .....                      | EAR Settembre 1998                      |
| WACOM ARTPAD II .....                  | AM Aprile 1997 Giudizio: quasi ottimo   |
| WINNER .....                           | AM Marzo 1997 Giudizio: ottimo          |
| ZIP 250 .....                          | AF Giugno 1999 giudizio: 80%            |
| ZIP IOmega Internal Drive .....        | CLU Numero 1 Autunno 1998 Giudizio: ←   |
| buono                                  |                                         |

## 1.149 Recensioni - Altro

### ALTRO

AMIGA THEME CD (Musicale) ..... AF Settembre 1998 Giudizio: 76%  
AE Agosto 1998 Giudizio: 82%

BENKO! (rivista con CD) ..... AW Luglio 1999 Giudizio: 95%

C64 - BACK IN TIME (CD Musicale) ..... AE Agosto 1998 Giudizio: 90%  
AF Dicembre 1998 Giudizio: 90%

CATALYSER VIDEOS 1&2 ..... AF Natale 1998 Giudizio: 88%

DECADE by Bjorn Lynne (CD Musicale) ..... AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 88%

DIGITAL GROOVES (CD Musicale) ..... AF Ottobre 1998 Giudizio: 80%

THE BEST OF THE AMIGA SCENE (CD Musicale) .. AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 70%

THE VOID by Bjorn Lynne (CD Musicale) ..... AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 93%

THE WANDERER by Jogeir Liljedahl ..... AW Settembre 1999

WHEN THE GODS SLEPT by Lynne (CD Musicale) ASU Numero 5 Dicembre 1998

WITCHWOOD by Lynne (CD Musicale) ..... ASU Numero 5 Dicembre 1998

WIZARD OF THE WINDS by Lynne (CD Musicale) AE Numero 3 Ottobre 1998 Giudizio: 95%

---