

MEDIO

PRODUZIONE CRILUGE

Roma: 69 miliardi di lire vinti a Super Enalotto

Noi della redazione di Medio abbiamo deciso di non scrivere sempre articoli sulla guerra, ma comunque troverete notizie su Medio Sms e sul sito Criluge.it. Una bellissima notizia è arrivata il 27 Ottobre 2001, che dopo ben 42 concorsi, è tornato il 6 al Superenalotto: una vincita da 69 miliardi, realizzata in una ricevitoria di Roma. La giocata vincente è stata centrata con una schedina giocata al caffè Chantal di Anna Staltari, in via Giuseppe Turaldo 10a. La combinazione vincente è stata realizzata

con una schedina da meno di cinquemila lire. Secondo i gestori del bar la giocata fortunata non è un sistema ma una giocata costata "tra 1900 e 4750 lire", ha detto la titolare del locale, che si è anche detta certa fatto che il vincitore è qualcuno del quartiere o un extracomunitario che abita in zona. La ricevitoria dove è stato vinto il 'sei' multimiliardario, nella zona di Torre Angela, ha subito sette rapine negli ultimi tre anni. "E' per questa ragione che alle 20,30 il bar era già chiuso" ha dichiarato la figlia dei proprietari che ha riaperto

il locale per festeggiare con amici e clienti. Non è la prima volta che la dea benedetta bacia la Capitale. Un altro sei realizzato nel settembre del 1998 aveva portato a Roma 17 miliardi, mentre nel luglio del 2000 una sestina da 57 miliardi era stata vinta a Ostia Lido. A due passi dalla capitale, a Montopoli Sabina, è stata realizzata una delle vincite più alte della storia del superenalotto: oltre 85 miliardi. Il primato resta però quello di Grottaglie, in provincia di Taranto, dove furono vinti oltre 86 miliardi.



Sito web:

www.criluge.it

Spazio Criluge:

- Consigliamo a tutti i lettori di andare a visitare i negozi che si pubblicizzano nel giornalino perché vi conviene.
- Ogni martedì nella bacheca di fronte alla porta del bar, dell'Istituto Tecnico Industriale "G. Marconi" di Catania, si può leggere il piccolo giornale "Super Calcio K" con i risultati, classifiche, prossimi turni di Serie A e Serie C1 gir. B. C'è uno spazio dedicato al Totocalcio, Totogol, Totosei e Totobingol.

In questo numero:

Quiz a premi in collaborazione con Radio Smile



Test: Sei capace di smettere?

Play Web Magazine: Speciale videogiochi

Rubriche dedicate ai Teenagers



E altro ancora ...

Sommario:

Disco Music Hit	2
Quiz Smile	2
Quiz interattivo	2
Server IRC	2
Super Book	3
Cineteca	4
Mercatino e Lavoro	5
Wizard	5
Super Posta	6
PWM	7
Test	13
Oroscopo	14

Quiz Smile

(Gioco reale a premi)



Da questo numero nel giornale MEDIO troverai un quiz a premi in collaborazione con Radio Smile Power Generation. Rispondi al quiz e invia la tua risposta a medio@supereva.it o inserisci la tua risposta all'interno della buca delle lettere che trovi all'ingresso della centrale

dell'Istituto Tecnico Industriale "Guglielmo Marconi" di Catania. I primi tre vinceranno i premi.

Ecco la domanda:

Da 1 a 10 quanto ti piace Radio Smile Power Generation?

- A. Uno
- B. Dieci
- C. Cinquanta

Quiz interattivo

(Gioco virtuale a premi)



Venerdì 19 Ottobre 2001 in ricorrenza del 2° anniversario del portale Criluge.it

(www.criluge.it) gli addetti ai lavori avevano organizzato una vera e propria festa interattiva con premi. I vincitori sono stati

tre: Frizzy, AlfioC e Luigi. Frizzy (Catania) e AlfioC (Trecastagni - CT) hanno vinto il Medio Cd One. Invece Luigi (Corato - BA) ha vinto l'Enciclopedia in cd-rom dell'Automedicazione responsabile. Visitate il portale Criluge.it perché nei prossimi giorni su "Medio Chat" tornerà il quiz interattivo.

Server IRC

(Rubrica a cura di Giuseppe Battiato)

In questo numero vi elenchiamo alcuni server IRC:

Mon.ircdzone.it Porta: 6667
Share.dnsalias.com Porta: 6667

Il programma più usato per entrare nei server IRC è Mirc. (www.mirc.com)

Disco Music Hit

Classifica Pop del DJ "MR PEPPER"

- 1) TIZIANO FERRO - PERDONO
- 2) VALERIA ROSSI - TRE PAROLE
- 3) INFINITO - RAF
- 4) PLANET FUNK - INSIDE ALL THE PEOPLE
- 5) NEFFA - ALLA FERMATA
- 6) NELLY FURTADO - TURN OFF THE LIGHT
- 7) MICHAEL JACKSON - YUO ROCK MY WORLD
- 8) BOMFUNK MC' S - SUPER ELECTRIK
- 9) VELVET - BOY BAND
- 10) SHAGGY - ANGEL

Classifica Techno del DJ "MR PEPPER"

- 1) BROOKLYN BOUNCE - Club Bizarre
- 2) DJ VORTEX & ARPA'S DREAM - Incoming (Arome rmx)
- 3) ATOMIC FLASH - Kind da Muzak
- 4) M@D - Welcome
- 5) GIGI D'AGOSTINO - Musikakeparla
- 6) GABRI FASANO - Catapulta
- 7) DJ GIUS - Amnesia
- 8) MAURO PICOTTO - Awesome
- 9) SCOOTER - All shot the dj
- 10) BARTHEZZ - On the move (du monde rmx).



Corso delle Province, 138/140/142/144 (CT) - Tel. 095.445023 - Fax 095.432548

La tua pubblicità su MEDIO costa ogni numero (ogni 14 g.):
 Banner normale o vostri volantini: € 7,75 (£ 15000).
 Banner metà pagina: € 10,33 (£ 20000).
 Banner tutta la pagina: € 15,50 (£ 30000).
 Sei sei interessato chiama al numero 3332068180.
 La Produzione Criluge è senza scopo di lucro.

SUPER BOOK

LE PIETRE VERBALI

di Maria Corti, Editore Einaudi, 125 pagine.



"Le pietre verbali" di Maria Corti narra il Sessantotto attraverso le mutazioni linguistiche che lo preannunciano nel vociare dei corridoi del Li-

ceo Beccaria di Milano e che lo sostanziano in seguito nelle Università italiane. Come "Cantare nel buio" (1991), "Ombre dal fondo" (1997) e molti altri suoi scritti, il libro della Corti rientra in un genere in bilico tra narrativa e saggistica. Studiosa di linguistica e di semiotica (è stata condirettrice della rivista "Strumenti Critici", autorevole Workshop dello strutturalismo italiano), la Corti coagula linguaggio e metalinguaggio senza mai far prevalere l'uno sull'altro, in un romanzo che narra mentre riflette sul contenuto della narrazione. «Riprodurre la vita», avverte la Corti, «non è come scrivere un saggio; la vita va rincorsa e fotografata». Ed ecco che profonde riflessioni sulla "lapidazione linguistica" di una generazione in fermento, convivono in stretta simbiosi con scorci descrittivi di vita quotidiana,

con dialoghi tra studenti e proclami rivendicativi infarciti di colorite espressioni gergali. La prima parte del romanzo racconta la vita tra i banchi di scuola di liceali inquieti, che, «come i gatti prima del terremoto», percepiscono cambiamenti che sfuggono alla comprensione ma infiammano l'immaginazione. E' Berto Casati, il professore di lettere, a cogliere per primo i segnali di ribellione nel nuovo modo di comunicare dei suoi studenti e di sua figlia Doni. L'estroso idioletto giovanile che allora scandalizzava i "vecchi brocchi" e che ora appare un fossile della memoria, rivendica il diritto a "farsi sentire" nei giornalotti scolastici. Il primo, "La Zanzara", viene fondato da un gruppetto di progressisti, processati poi per un articolo sulla libertà sessuale. In nome della libertà di stampa scolastica, i ragazzi si riuniscono e discutono fino a notte fonda. Si scagliano contro il sistema perseguendo obiettivi vaghi e imprecisi, ma la forza prorompente del loro immaginario conta più dei contenuti del loro sogno collettivo. Nella seconda parte del libro si entra nel vivo della storia del Movimento studentesco. Lo scenario è la nobile Università di Pavia ed il punto di osservazione privilegiato è quello di Marta Torci, ordinaria di lette-

Si chiama **Desy** e il suo hobby preferito è leggere libri, le piace la scuola ma non è una secchiona.



ratura italiana alla Facoltà di Lettere e riconoscibile alter ego narrativo dell'autrice. Anche la prosa subisce un cambiamento: è più argomentativa e perde il tono colloquiale delle prime pagine, conservandone però il lirismo. Soprattutto quando si sofferma sul paesaggio urbano pavese, gradualmente colorato dalla furia grafica degli studenti: «Pareti dalla violenta narratività figurativa, foreste murali di scrittura». La libertà di parola diviene il pilastro di una nuova comunicazione che si impone allo sguardo. La contestazione si attua e si narra attraverso il ciclostile e il tatzebao, in un momento in cui la stampa borghese relega i fatti nella cronaca nera. Puntuale nell'analisi delle fasi del Movimento, dalla lotta alle istituzioni universitarie alla lotta di classe, Le pietre verbali è una profonda riflessione, priva di qualsiasi retorica, su un sogno rivoluzionario ma soprattutto sui suoi protagonisti che "possono essere un'opera d'arte, quando cercano quello che è in loro stessi e ancora non lo conoscono".

LIBRERIA

Giannotta

di Rascunà Rosario

- ☐ Testi Scolatici
- ☐ Narrativa - Saggistica
- ☐ Informatica - Manualistica
- ☐ concessionaria cartografie I.G.M.
- ☐ Testi per concorsi

Via R. Margherita, 2E/2F - Tel. e Fax 095/44 76 29 - CATANIA

Cineteca

(a cura di Alessandro Nicotra)



AL CINEMA: A.I. INTELLIGENZA ARTIFICIALE

di Steven Spielberg, con William Hurt, 2h25' (fantascienza, Usa 2001)

A metà del ventunesimo secolo, l'uomo ha scoperto un nuovo tipo di intelligenza artificiale autocosciente. Questo computer viene utilizzato all'interno di robot antropomorfi, l'ultimo e più perfezionato modello è un androide dalle sembianze di adolescente alle soglie di un viaggio emozionale che lo porterà oltre ogni limite umano per scoprire se e come può essere qualcosa più di una macchina... Spielberg realizza il film più ambizioso e temerario della sua carriera. "A.I." è una favola magnifica e commovente, un capolavoro che sorprende ad ogni visione.

QUELLO CHE SI VEDE IN TV (4ª puntata)

Prefazione dell'autore: Ci fanno commuovere, ci fanno ridere, ci fanno riflettere, è il cinema con i suoi film, dalle commedie ai drammi, dalle praterie del western al un musical, dal terrore di un dracula, al ridere delle comiche Sono i film, la nostra vita è come un film, o è il film ad essere come la nostra vita? Analizziamo insieme dopo il grande successo del film La vita è bella su Rai uno, di quali sono stati i film più amati dal pubblico italiano. (puntata numero 4: "la macchina dei sogni")

16.080.000 di spettatori, lunedì 22 ottobre 2001 hanno visto il film La vita è bella (drammatico, Italia 1997) di e con Roberto Benigni. È il film più visto in assoluto sulla tv italiana, battendo ogni pronostico, in realtà gli spettatori potevano arrivare anche 20 milioni (tutte le altre reti hanno fatto un ascolto poco superiore al milione, tranne Baudo con il suo Novecento che ha fatto 3mln anziché i 4 mln) perché? Canale 5, ha mantenuto circa i suoi 8 milioni di spettatori per il grande fratello, in un'edizione del lunedì?! Prima di lunedì 22, il film più visto nel piccolo schermo era: Il nome della rosa, che nel 1988, hanno in cui venne programmato per la prima volta conquistò 14 milioni 627 mila tls.; In questa speciale classifica dei film più visti segue al terzo posto Rambo 2, la vendetta, Sylvester Stallone con la sua mitica figura di combattente fece 14 milioni 569 mila tls, anno di programmazione 1988, trasmesso da Rai Uno; Segue Kevin Costner con Balla coi lupi, che nel 1993, trasmesso sempre da Rai Uno, per la prima volta tv, raggiunge 14 milioni e 554 mila tls. Nonostante negli ultimi anni Canale 5 abbia fatto qualche colpaccio (vedi Titanic), il film più seguito non supera nemmeno i 14 milioni, si piazza al quinto posto Mamma, ho perso l'aereo, che si aggiudicò ben 13 milioni e 662 mila tls, sempre nel 1993. Al sesto posto un film plurireplicato, dalla vecchia tmc, I due carabinieri, con una comicità bella (non volgare) di Montesano e Verdone, programmato per la prima volta nel 1987, ottiene 13 milioni 495 mila tls. Al settimo posto si rivede un classico della disney, Bambi, programmato nel natale del 1996 è conquistò 13 milioni e 431 mila tls. (immaginate quanti bimbi di quel magico natale, guadravano il piccolo bambi). L'ottavo posto, troviamo finalmente un mito, che esiste sempre, mi riferisco a nome: James Bond, ovvero 007 - licenza di uccidere, un classico del filone, trasmesso per la prima volta da rai uno nel 1987 col fiato sospeso per le missioni dell'agente segreto vi rimasero 13 milioni 194 mila tls.. Gli ultimi due posti di questa speciale classifica, i cui dati sono stati tratti dall'auditel (il servizio italiano che dal 1984/86 hanno in cui sorse raccoglie i dati della rai, mediaset, la 7, mtv italia, circuiti nazionali, centinaia di tv locali, escluse le syndication (come italia 7 gold)). Al nono posto un mito, Sylvester Stallone è Rambo, Canale 5 anno 1987 spettatore 13 milioni e 172 mila. Al decimo posto La signora in rosso, non so quanti in quel 1987 desiderassero quella stupenda sensuale donna che ottenne 12 milioni 992 mila tls su Canale 5. Per dovere di cronaca segue all'undicesimo posto Robin hood, non so quante vogliano l'abbiano trasmesso, ma la prima tv si aggiudicò 12 milioni 991 mila tls con un Kevin Costner eccezionale nel 1993, hanno di vero delirio ... >>

RITRATTO DI DIVA

Prefazione dell'autore: Il sogno della porta accanto, Un nome leggendario, un mito, in questi solo due termini, chiunque può riconoscere la bellezza, la sensualità di Marilyn Monroe.

Scheda di Marilyn Monroe: Nata 1 Giugno 1926 Los Angeles, California (USA) Segno zodiacale: Gemelli. Morta 5 Agosto 1962 Brentwood, California (USA) Anni: 36. Nome Vero: Norma Jean Baker Mortenson. *La paternità venne attribuita a Edward Mortenson (il secondo marito); Jasper Baker (primo marito).* Misure: ALTEZZA: 1,66 cm; SENO: 92 cm; VITA: 56 cm; FIANCHI: 94 cm. **BIOGRAFIA:**

L'infanzia e l'adolescenza della piccola Norma, questo il suo reale nome, li passa in maniera difficile, non conoscerà mai il padre, la madre soffre di continui disturbi psichici. Così gira da una famiglia adottiva ad un'altra. A 10 anni subisce violenza. Inizia a lavorare giovanissima, all'età di 16 anni, si sposa, con un operaio della Lockheed, il ventunenne James Dougherty, dal quale divorzierà nel 1946, anno in cui diventerà bionda. Nel 1944 inizia a fare la modella. Nel 1949 apparve completamente nuda nel calendario "Golden Dreams", sogni d'oro. Pagato 50 \$ per 20 scatti. Verrà ristampato nel 1952, quando Marilyn aveva già raggiunto la notorietà, suscitò uno scandalo che però si risolse a vantaggio dell'attrice. Il debutto come attrice è alla Fox, inizialmente con due titoli, in cui non viene accreditata, poi un breve passaggio alla Columbia, e ritorno definitivo alla Fox, per la quale lavorerà per tutto il resto della vita; In quegli anni oltre a interpretare scadenti commedie, ottiene una piccola parte in due capolavori, Gialla d'asfalto, di John Huston, e Eva contro Eva di Manchiwicz. Giungono le nozze con il famoso giocatore di baseball Joe Di Maggio. Sessualità prorompente, fa impazzire gli uomini, inutili le diverse imitazioni di attrici varie. Ma il grande risalto viene da Niagara, il melodramma del 1953, porta Marilyn a ruoli più importanti, anche se si affermerà nettamente nella commedia, realizzando capolavori come Gli uomini preferiscono le bionde, A qualcuno piace caldo. Nella breve filmografia, 16 i film interpretati c'è anche spazio per un western "la magnifica preda". L'apice del successo, viene raggiunto nel 1955. La infastidisce il ruolo di sex symbol senza cervello e pretende ruoli che la facciano uscire dal suo stereotipo. Così nel 1957, decide di fondare la casa di produzione Marilyn Monroe Production, la quale si recherà in Inghilterra, ha interpretare e produrre Il principe e la ballerina, diretta da Laurence Olivier. Questo fu l'unico film prodotto da Marilyn Monroe, che dopo il quale chiuse la casa di produzione. >>

<<

... per tutti i cinefili o semplici appassionati di cinema. Se qualcuno che sta leggendo questo articolo, si chiede che ascolto abbia fatto il Titanic, ha raggiunto quota 12.343.000 t.l.s. E Tre uomini e una gamba, circa 10 mln di t.l.s. I film: Capolavori, buoni, così così, trash, commedia all'italiana, all'americana, musical, western, horror, sci-fiction, guerra, animazione, comiche, d'autore, dramma, erotiche, violenti, brutti, e... comunque ci dà ad ogni singolo individuo un'emozione unica. Non importa se ci fa ridere, piangere, sorridere, commuovere, pensare, riflettere, ma purché il nostro, il cinema, non ci faccia smettere di sognare, in una vita caotica e sempre più in crisi, il cinema ci allontana per quel poco che può durare in un mondo irrealista, ma fantastico. *Nel prossimo numero: Tematica sulla pubblicità*

CINETECA WEB:

Periodi, ricordi, ritratti dal cinema classico, ogni settimana su www.cineteca.nicotraalessandro.com [cineteca non è un sito a fine di lucro, ha solo scopo culturale (gratuito)]. Collabora anche tu con cineteca, invia il tuo articolo a cineteca@nicotraalessandro.com

Nel prossimo numero per "Ritratti di Diva": Anna Magnani. Per visionare la filmografia completa (tutti i film con scheda), e le foto di Marilyn Monroe, visita il sito di Cineteca.

Consigli, critiche, opinioni su questa rubrica: contattatemi su www.nicotraalessandro.com oppure info@nicotraalessandro.com

CERCO, CAMBIO E VENDO

Vendo Dream Cast + 10 giochi originali + Altri copiati + 2 Joypad + collegamento a internet a sole £. 400.000 (€ 206,58).

3332068180

Cerco cd musicale "Tanzen Ep" di Gigi D'Agostino contattatemi qui: cantarella@tiscalinet.it o 3284732528.

Alfio C.

Seria agenzia di pubblicità **cerca**

ragazzi e ragazze per volantinaggio su Catania e Provincia.

CSC, 095377533

La Produzione Criluge per mantenere e migliorare MEDIO⁴ sta **cercando** dei rappresentanti di pubblicità. Ogni sponsor trovato, frutterà al rappresentante il 20% per ogni uscita.

Medio Call Center, 3332068180

Questa rubrica offre un servizio gra-

<<

Presunta amante dei fratelli Kennedy, poi giungerà l'ennesimo matrimonio fallito quello col drammaturgo Arthur Miller, aumentano le sue crisi depressive. Ma c'è tempo per avere un ruolo più importante ne Gli spostati, accanto a Clark Gable e Montgomery Clift, diretta da John Huston. Poi un film incompleto Something got to give, con Cary Grant. Per poi morire suicida, alcolizzata e al culmine della carriera, a soli 36 anni, in un villino isolato e in un modo talmente misterioso che ancora oggi, la scomparsa di Marilyn Monroe è rimasta a far parte di quei "grandi casi" che l'FBI non ha mai dichiarato ufficialmente chiusi. Forse perché, come sostengono i detrattori del "bureau", proprio l'FBI contribuì in qualche modo alla scomparsa della diva: si sarebbe trattato quindi non di suicidio, ma di omicidio. Alla sua morte lascia un patrimonio di 1,6 milioni di dollari che l'attrice dona alla scuola di recitazione di Lee Strasberg, alla sua psicoanalista e alle cure per la madre malata. È sepolta al Westwood Memorial Park di Los Angeles.

(Il piccolo mercatino)



tuito, dove si possono lasciare dei messaggi di vendita, di cambio, o di ricerca di un prodotto (e non solo ...). Per lasciare un messaggio chiamare al Medio

Call Center o scrivere un e-mail a criluge@libero.it La Produzione Criluge non assicura la veridicità degli annunci e non ha alcuna responsabilità legale.

Si chiama **Francy** e pensa sempre agli affari economici.



WIZARD

(Rubrica dedicata alla tecnologia - a cura di Dark Person)

NOKIA 5110



Si chiama 5510 il rivoluzionario cellulare che Nokia ha creato. Il 5510 non dovrebbe essere GPRS ma tra le tante caratteristiche dovrebbe avere un lettore MP3

integrato con ben 64mb di memoria e la radio FM. Il Nokia 5510 sembra studiato appositamente per un pubblico giovane che ama molto comunicare via SMS ed infatti la tastiera inte-



grata sul cellulare ne faciliterà davvero la scrittura. Quanto alle



caratteristiche saremo più precisi appena saranno ufficialmente rese note.

Si chiama **Very** e il suo hobby preferito è navigare su Internet. Vuole diventare una modella.



Super Posta (La vostra voce)

Tutti i ragazzi che mi piacciono non li conosco. Io sono una ragazza timida. Datemi un consiglio. Elisabetta
Ciao Elisabetta, la timidezza viene definita come una qualità, però ricorda sempre che è una sensazione di disagio, di imbarazzo che si prova quando si è in presenza di persone estranee (e talvolta anche di persone conosciute) e ciò per insicurezza, per pudore, per inesperienza, per timore o altro, il mio consiglio è non avere paura delle conseguenze prova sempre a fare ciò che vuoi, non affidarti troppo all'istinto, smettiti di stare sulle difensive e cerca di essere un pò più estroversa, con un carattere un pò più aperto e agisci in maniera spigliata, parla con naturalezza al ragazzo che ti piace, lui apprezzerà il tuo modo di fare, e chi sa se magari ne uscirà qualcosa. Ciao buona fortuna da Gast.

Sono innamorato di una ragazza che piace anche al mio migliore amico, così abbiamo litigato. Ho provato a fare la pace, ma non mi vuole proprio parlare. Come posso fare? Nicola
Ciao Nicola, il tuo problema è molto delicato, se solo pensi che nella storia questo problema si è riproposto migliaia di volte, e quasi sempre è rimasto senza una reale risoluzione, ma credo di poterti aiutare lo stesso, pri-

ma di tutto ricorda che nessuna ragazza può valere quanto vale il tuo migliore amico, quindi non c'è motivo di far finire un'amicizia per una ragione così futile, (da considerare comunque che l'amore, ma intendendo l'amore vero è in grado di rendere totalmente cieca l'amicizia), voi siete veramente sicuri che questo sia amore vero? ne vale davvero la pena? Comunque non importa che lui ti voglia parlare o no, lui deve solo stare a sentire, e non può evitarlo, parla solo tu, digli che tieni a lui, e che niente al mondo può influenzare la vostra amicizia, ricordagli come stavate bene insieme, ma in tutto questo non aspettarti mai una risposta, ricorda lui deve solo starti ad ascoltare appena finito vai via se è un vero amico sarà lui a cercarti. Ciao spero che ti sia stato d'aiuto e in bocca al lupo da Gast.

Ragazzi spero di non avervi deluso, volevo chiedervi una cortesia potete inviare alla redazione di Medio il seguito delle vostre storie? mi farebbe molto piacere sapere di esservi stato d'aiuto, grazie a tutti da Gast, alla prossima ciao bella gente.

AFFARI DI CUORE ▲ INIZIATIVE ►

LE VOSTRE DEDICHE ▼

Per Mister Rimorchio: io sono un ragazzo pieno di risorse e l'anno scorso quasi tutti mi volevano bene. Quest'anno sono tornato per lasciare le mie dediche d'amore e le mie critiche di qualche persona o di qualche classe.

Mister Book

Antonella 4°E Informatica (GM): sei sempre bella.

Giorgio



E' stata inserita per voi una buca delle lettere all'entrata della centrale dell'Istituto Tecnico Industriale "Guglielmo Marconi" di Catania.

TEENAGERS STAGE ▼

Ciao carissimi ragazzi dell'Istituto Tecnico Industriale "Guglielmo Marconi" di Catania l'anno scolastico è ricominciato e il direttore di questo giornale mi ha chiesto di scrivere qualcosa per voi, e questo mi fa molto piacere e mi lusinga. L'Estate è finita da molto tempo. Chissà quanti ricordi rimangono impressi in ognuno di noi, qualcuno potrà ricordare un bacio dato in spiaggia, oppure su quella stessa spiaggia è finita una grande storia d'amore. Comunque sia spesso l'estate è segreta da molti flirt che danno pochi giorni e che ti lasciano un piccolo mondo. Comunque ragazzi mettetevi nuovamente sotto per non essere presi, e credo che questo non lo voglia nessuno.

Mister Rimorchio

Mi trovo nell'autobus e un ragazzo mi dice: "Scusa quanti anni hai? Sei bellissima!!". Io risposi: "Sono impegnata". Il ragazzo va dalla mia amica e fa la stessa domanda. Ma si rimorchia in questo modo secondo voi?

Fantastica Mery

A Dicembre uscirà il calendario 2002 di Medio e vogliamo mettere alcune classi dell'ITI "G. Marconi" di Catania. La classe interessata chiama il Medio Call Center oppure lascia i propri dati nella buca delle lettere di Medio.

ISTRUZIONI D'USO ▼

Per mandare un vostro messaggio: lasciare un Sms al Medio Call Center

Si chiama **Miki** e il suo hobby preferito è scrivere lettere e poesie.



(3332068180); andare nel "Libro Super Posta" dal sito Criluge.it; lasciare i tuoi messaggi nella buca delle lettere che trovi all'ingresso della centrale dell'Istituto "Marconi" di CT. La Produzione Criluge non assicura la veridicità degli annunci e non ha alcuna responsabilità legale. I messaggi non vengono corretti grammaticalmente e siamo noi a decidere se accettarli.

PLAY WEB MAGAZINE

3/11/2001

SOMMARIO

Giochi Terapeutici	7
Activision: Mer-	7
TGS	8
Final Fantasy X	9
Arcanum	10
Magic	11
Pentium 4	12
Evoluzione Ga-	12

NEWS

IN OCCASIONE DELL'INAUGURAZIONE DEL NUOVO SISTEMA OPERATIVO DI CASA MICROSOFT, SI E' TENUTA PRESSO I LOCALI DI C.D. DI VIALE AFRICA 120, UNA FESTA DEDICATA A WINDOWS XP. AL PUNTO VENDITA DEI COMPUTERS, E' STATO PRESENTATO IL NUOVO PRODOTTO ATTRAVERSO UN VIDEO ILLUSTRATIVO. L'UNICA PECCA E' STATA QUELLA DI NON POTER TESTARE CON MANO IL SISTEMA OPERATIVO.

VIDEOGAME CONTRO LA DISLESSIA

"Buone notizie dalla Finlandia: da ora in poi, i videogiochi saranno davvero utili"



La psicologa Teija M. Kujala ha sviluppato presso l'università di Helsinki un gioco per computer in grado di migliorare sensibilmente l'apprendimento in bambini affetti da dislessia. Questa malattia, ancora largamente sconosciuta, si manifesta con una scarsa capacità di lettura e scrittura. Si tratta di un gioco talmente semplice da poter essere tradotto in ogni lingua. Il programma, capace di sviluppare in maniera selettiva l'area cognitiva del cervello, sembra garantire risultati ottimi, come ci informa la BBC. Non è la prima volta che si cerca di utilizzare applicazioni ludiche per alleviare alcune malattie: già nei primi anni ottanta Atari, con il sistema BIONICS, realizzato in collaborazione con Hewlett Packard, cercò questo connubio, ma la scarsa disponibilità di tecnologie bloccò il progetto. Non a caso, una delle periferiche di maggior peso si chiamava MindLink, ossia "collegamento mentale". Se ed essere sperimentato in tutto il mondo.

Il programma, capace di sviluppare in maniera selettiva l'area cognitiva del cervello, sembra garantire risultati ottimi, come ci informa la BBC. Non è la prima volta che si cerca di utilizzare applicazioni ludiche per alleviare alcune malattie: già nei primi anni ottanta Atari, con il sistema BIONICS, realizzato in collaborazione con Hewlett Packard, cercò questo connubio, ma la scarsa disponibilità di tecnologie bloccò il progetto. Non a caso, una delle periferiche di maggior peso si chiamava MindLink, ossia "collegamento mentale". Se ed essere sperimentato in tutto il mondo.

ACTIVISION CRESCE BENE

"Activision è stata riconosciuta tra le società americane a più rapida espansione. Un'eccezione nell'industria del videogame"



L'industria dei videogame è in flessione, ma Activision riserva sorprese per il mercato finanziario. Quest'editore, sviluppatore e distributore di giochi è infatti stato riconosciuto da una nota rivista di economia e tecnologia americana, come una delle società negli Stati Uniti che ha registrato uno dei più alti tassi d'espansione; è anche la sola del settore dei videogame ad apparire nella lista stilata per quest'indagine. Gli altri? La crisi ha colpito molti, ma soprattutto le società più piccole dell'industria del videogame e delle nuove tecnologie in generale. Secondo un'indagine di mercato di questi giorni sembra che valga la regola espressa con il motto "più grande è meglio"; infatti, giganti come Cisco o Dell Computer sono stati meno coinvolti dalla flessione del mercato. (Nella foto a sinistra, il sito web dell'Activision).

Vuoi essere dei nostri? Ti piacerebbe scrivere qualche articolo e quindi vedere il tuo nome figurare nei crediti? E' semplice! Lascia i tuoi articoli all'interno della buca delle lettere all'entrata della centrale!!!

TGS apre le porte e mostra i suoi tesori

Qualche giorno fa si è chiusa la sessione autunnale del Tokyo Game Show. Agli organizzatori la folla dei visitatori appare meno numerosa di quanto sperato: 31.975 persone, cioè il 7 per cento in calo rispetto all'edizione passata, che pure ha avuto meno successo di quella ancora precedente. Anche quest'anno, però, la fiera ha riservato numerose presentazioni di giochi in anteprima; grande attesa soprattutto per i titoli sviluppati per le nuove console. Ecco alcuni nomi: Dead or Alive 3 (Xbox), Super Monkey Ball (Gamecube), Phantom Crash (Xbox), Project Gotham (ancora Xbox). Il successo della PlayStation 2 è indiscutibile (20 milioni di pezzi venduti nell'anno dopo il lancio) e quindi anche per esaminare in anteprima i titoli per questa console la curiosità è stata notevole. Virtua Fighter 4 è uno dei giochi più attesi e che riscuoterà probabilmente un buon successo di vendite. Le visite continuano a calare al TGS, ma non può dipendere dal diminuito interesse nei confronti dei videogiochi (Sony e gli altri competitors vendono ancora piuttosto bene); né dalla presente congiuntura economica, che distoglierebbe l'interesse del pubblico da simili eventi d'intrattenimento.

TGS ha registrato infatti un trend negativo che dura da parecchi anni, non solo relativo all'ultimo periodo. Forse le ragioni sono altrove: questa kermesse jap subisce la concorrenza di altre fiere, che catalizzano maggiormente l'interesse del pubblico, in primis l'E3 di Los Angeles.



Dark Person

I nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

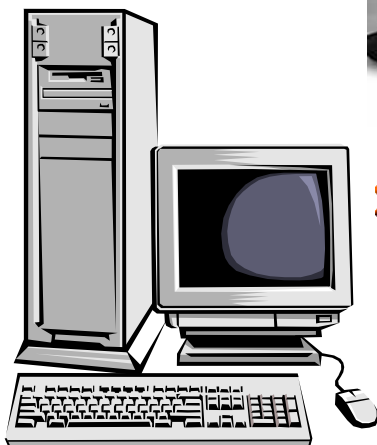
CYBERNET

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - GAME CUBE
PLAYSTATION - PC

Importazione Diretta Videogiochi da tutto il mondo a prezzi incredibili

Dal 30 Novembre disponibile la X-Box!!!

SOFTWARE
HARDWARE
TELEFONIA
CELLULARE
GADGETS
ACCESSORI
CONSOLE



E-MAIL: CYBERODISSEA@TISCALINET.IT

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONO/FAX
+39 95 7167104

LA NOSTRA CORTESE COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO

PERMUTA E VENDITA USATO



VIA TRIPOLITANIA, 17
TRAVERSA C.SO DELLE PROVINCE
ANGOLO VIA DALMAZIA
- CATANIA -

FINAL FANTASY X

Esce in Giappone, monoutente per PlayStation 2, una pietra miliare nell'evoluzione grafica, ma non ancora "il gioco definitivo". Bellissima ma poco libera l'ennesima meraviglia di Hironobu Sakaguchi.

Diventa sempre più arduo dire qualcosa di veramente originale sulla saga "Final Fantasy", specialmente ora che la SquareSoft è diventata a ragione una delle software house più accreditate del mercato mondiale e che la loro produzione è aumentata a dismisura. Quando l'episodio IX era nelle fasi finali di preparazione, il X era in pieno corso di programmazione, i dettagli sull'XI lasciavano ben poco alla fantasia e il XII era già stato delineato. Questo indica un successo la cui portata è anche intuibile dalle piccolezze, basti pensare che per vendersi questa serie abbisogna solo del logo: le copertine giapponesi infatti, dal settimo capitolo in poi, riportano solo il titolo del gioco. E quello spiega tutto di già. E così sulla PlayStation 2, che tanti successi e altrettante critiche sta mietendo, esce con un rullo di tamburi Final Fantasy X, vestito solo dello spartano logo. Il gioco, nei mesi che ne precedettero l'uscita, ha acquisito una folta schiera di fan, e i motivi sono lampanti: viste le meraviglie dei capitoli su PlayStation, oltre all'esperienza della Square e alla potenza della PS2, la miscela risultante poteva essere esplosiva! Ma sarà veramente così? Beh... la risposta è sì. Dal punto di vista tecnico difatti il gioco è assolutamente strabiliante, sia dal punto di vista dell'esperto sia da quello del profano. I protagonisti sono stati modellati da mani divine che hanno fatto risaltare, ponendo migliaia di poligoni qui e migliaia là, un dettaglio nelle costruzioni che solo Shen Mue, con molto più rumore, aveva. Con la differenza che questo è anche un gioco veloce e le texture sono decisamente più interessanti. Comunque vada, rimane un RPG che giace su un solo DVD. Gli scenari sono quasi del tutto poligonali, anche se la loro prospettiva è "guidata" stile Code Veronica. Nonostante tutto, i punti di vista fortemente eccentrici e le miriadi di tocchi di classe rendono tutte le locazioni molto interes-

santi e certamente più d'impatto di quelle solo renderizzate, e questo è un lavoro che poteva fare con dignità solo una console a 128 bit. Tetsuya Nomura ha di nuovo messo le sue sapienti mani alla direzione artistica del gioco, creando i suoi personaggi tanto stereotipati quanto comunque ancora gradevoli da vedere. Il tutto si muove con estrema fluidità anche in caso di situazioni molto concitate, ed è capitato raramente che in presenza di primi piani il motore grafico perdesse qualche frame: uno scotto decisamente basso da pagare per tanta meraviglia. Rimane l'annoso problema dell'espressività: gli "attori" di FFX non appaiono molto ispirati, dal protagonista bullo-di-quartiere alla prosperosa "sorella adottiva" della co-protagonista. Il prossimo vero salto di qualità sarà indubbiamente una mimica facciale più coinvolgente, che comunque da questo capitolo si avvale di voci reali. Non che non si potesse fare sui capitoli per PlayStation, ma la saga "Final Fantasy" è sempre stata legata alle tradizioni e una di queste è diventata velocemente il mutismo. Le voci comunque non pesano: tutti i dialoghi scorrono senza problemi e nessuno di essi è forzatamente grottesco, il tutto in favore di un realismo più spiccato. Le musiche, firmate ancora da Nobuo Uematsu, continuano a perdere quel che di MIDI che le ha sempre contraddistinte, divenendo sempre più orchestrali. Il sistema di combattimento prevede alcune novità, per lo più di carattere grafico. Le arene infatti il più delle volte compaiono direttamente nel luogo in cui si cammina, che non è cosa da poco. Inoltre assisterete alla comparsa di mostri di una bellezza e di una definizione da rasentare il miracolo, e il fatto che durante il combattimento spesso si possa cambiare disposizione per ottimizzare al meglio l'efficacia dei colpi è davvero benvenuto. Tutto il sistema di gioco ruota ancora una volta attorno a delle pallet-

te denominate "sfere" che, a guisa di materie, vengono collocate in una sterminata tavola ricca di incisioni e di alcove. Durante i combattimenti si guadagnano sfere di diverso tipo, che vanno collocate su queste incisioni attivando determinati poteri. Il discorso appare complicato ma in realtà è intrigante e soprattutto riesce a equilibrare correttamente il gioco se usato in maniera saggia. In complesso nessun combattimento vi renderà la vita troppo impossibile, e una utilissima minimappa in alto a sinistra dello schermo vi suggerirà sempre la direzione da prendere. Purtroppo non tutto è perfetto, e nemmeno Final Fantasy X può essere definito come "il gioco definitivo". Per essere Final Fantasy è rimasto Final Fantasy, con tutte le sue fissazioni e le tradizioni. I personaggi sono dotati di grande carisma e il design baroccheggiante di Nomura ci porta come al solito in mondi sempre più affascinanti. Graficamente è superlativo, e le poche "botte" di motion blur che impreciosiscono determinati eventi danno l'illusione di essere di fronte a un filmato in CG. Tecnicamente rasenta la meraviglia, ma la grande pecca che rimane è la rotaia lungo la quale corre il treno SquareSoft. Per quanto tentiamo di sporgerci dal finestrino, alla fine vedremo solo quello che ci è stato imposto di vedere, e talvolta può essere irritante. Chi vuole godere questo titolo prenoti ora la propria copia, chi vuole giocare Final Fantasy X e pone la libertà e l'interazione sopra qualsiasi vezzo grafico... o ha sbagliato piattaforma oppure è meglio che si orienti verso un altro genere videoludico.



Alcune delle più belle immagini di Final Fantasy X...



A cura di: Mirko Musumeci

Arcanum



Eccoci di fronte all'ennesimo RPG, genere che mai come in questo periodo ha visto fiorire decine di titoli. Tutti basati sugli stessi concetti e con trame più o meno accattivanti. Il background di Arcanum è decisamente interessante, infatti le vicende narrate si collocano in un contesto sociale ben definito. Siamo in un mondo parallelo in cui si sta svolgendo una vera e propria rivoluzione. Cominciamo



a fare la loro comparsa le prime macchine e le prime industrie in un mondo da sempre governato dalla magia e dalla superstizione. Ci troviamo di fronte a due "filoni ideologici": da un lato quelli che vogliono adeguarsi ai tempi e abbandonare l'antica saggezza di maghi ed elfi, dall'altro coloro i quali sono attaccati alle tradizioni e vogliono rimanere in una sorta di medioevo perenne. Infatti, non sarà raro trovare castelli antichi e torri imponenti accanto a industrie e primi agglomerati urbani. L'introduzione ci mostra la fine del dirigibile Zephyr in un filmato in stile "antico", nel senso che è in bianco e nero con l'effetto "pellicola vecchia", idea decisamente originale. Voi dovrete controllare l'ultimo sopravvissuto alla caduta dello Zephyr, che legato da una promessa fatta ad un amico in punto di morte vivrà una lunga serie di avventure che vi porteranno ad esplorare il vasto e complesso mondo di Arcanum. A questo punto vi starete chiedendo di che tipo di gioco stiamo parlando. Sappiate che questo Arcanum è un RPG a tutti gli effetti creato dalla Troika Games che nel suo staff può contare su alcuni sviluppatori di Fallout, che per chi non

lo sapesse è un RPG che ha riscosso un buon successo. Per chi conosce il Fallout, sarà più semplice immaginare che tipo di gioco ci troviamo di fronte, infatti Arcanum è simile per vari aspetti al suddetto titolo. Innanzitutto gli ambienti da esplorare sono vastissimi e contengono una lunga serie di quest e sotto-quest che dovrete affrontare contando sulle vostre possibilità che non sono soltanto quello del combattimento, sarà infatti possibile tentare un approccio diplomatico che a volte porterà maggiori benefici. Questo è un elemento che farà certamente la felicità di chi ama l'esplorazione e la complessità delle mappe, bisogna però dire che il gioco potrebbe risultare un po' dispersivo soprattutto per i neofiti. Nel vostro peregrinare incontrerete vari personaggi di varia natura: elfi, maghi, umani, che potranno appartenere a quella parte della popolazione legata alla magia o a quella legata alla tecnologia. Di conseguenza anche le armi a disposizione varieranno a seconda del tipo di personaggio. Da notare che i membri del party non saranno controllabili direttamente da voi, ma potrete impartire loro una serie di ordini che li faranno agire secondo le vostre esigenze. Nel territorio di Arcanum sono presenti molte scuole di magia, dove iscrivervi o iscrivere dei membri della squadra al fine di migliorare le loro prestazioni in battaglia. C'è da dire che non è molto conveniente avere armi provenienti dalla fazione legata alla tecnologia perché sono poche, non sono efficacissime e le munizioni costano molto, per cui la cara vecchia magia può tornare utile in svariate situazioni. A far-



Nuovo Nokia 8310



lo trovi presso:

NOKIA point

Catania: Via Milano 29/a Tel. 095 722497

A tutti coloro che esibiranno il giornalino MEDIO, verrà effettuato lo sconto del 5% sui prodotti. (fino al 30/11/2001).

NOKIA
CONNECTING PEOPLE



la da padroni nel gioco sono la vastissima e complessa trama e i combattimenti, vero cuore di ogni RPG che si rispetti. In questo gioco abbiamo addirittura la possibilità di scegliere se giocare in tempo reale o con un sistema a turni. In realtà si tratta di una scelta fittizia nel senso che i combattimenti in tempo reale sono letteralmente incontrollabili, sia per la grande confusione che si viene a creare, sia per la rapidità un po' inverosimile con cui si muovono i personaggi. E' quindi consigliabile usare la modalità a turni che permette di organizzare una strategia e di rendere decisamente più accattivanti gli scontri. Il gioco prevede anche una modalità multi-player che vi consen-



tirà di giocare in rete per sfidare i vostri amici, e come ormai è consuetudine, avrete la possibilità di creare i vostri scenari grazie all'editor di livelli incluso nel gioco. Queste features sicuramente aggiungono spessore e longevità ad un gioco che per sua natura è già abbastanza lungo. Vediamo cosa vi serve per giocare ad Arcanum in termini di hardware: noi abbiamo testato il gioco su un PIII 800 con una Ati rage pro, e non abbiamo avuto problemi di sorta. Tuttavia crediamo che è più che sufficiente un qualsiasi PII con una buona scheda grafica. Consigliamo anche un Hard Disk piuttosto capiente. Vediamo ora se tutte queste cose sono state realizzate al meglio, purtroppo non è così. La prima cosa che salta all'occhio giocando ad Arcanum è la grafica scarna e poco dettagliata. Il gioco porta il peso di tre anni di sviluppo e si vede, sia nei fondali che nelle animazioni decisamente poco curate e che in certi casi risultano un po' comiche. Purtroppo ormai si sa che un anno informatico corrisponde ad un'eternità soprattutto in un mondo come quello dei videogiochi che è in continua evoluzione anche in forza

della continua e prolifica diffusione di schede grafiche sempre più potenti. Insomma è un gioco vecchiotto che però può appassionare sicuramente i maniaci del genere e quelli che hanno apprezzato Fallout. Se siete tra le persone che non amano girovagare tra una locazione e l'altra cercando combattimenti vari allora consigliamo di cercare altrove. D'altra parte considerate che sul mercato ci sono titoli decisamente più interessanti.

Magic: giocare a carte sul computer



Magic, gioco di carte di enorme successo, adesso esce in versione digitale: il computer sfida gli umani e gli insegna a giocare. Il software, fornito su

Cd-Rom è incluso in tutte le nuove confezioni base di Magic: L'Adunanza e permetterà di fronteggiare un avversario virtuale, gestito dal computer. Avversario che sarà anche insegnante: la guida virtuale consentirà al giocatore di apprendere nuove tecniche. La casa produttrice del gioco ha anche annunciato che nel corso del 2002 arriverà un altro software che consentirà agli utenti di intraprendere partite di Magic via Internet, sfidando a distanza altri avversari umani. Si fonde così il Magic cartaceo con quello digitale: questa mescolanza di diversi generi di gioco riflette una tendenza già presente nel cuore delle prime produzioni videoludiche, in cui già abbondavano titoli su computer ispirati a noti GdR

da tavolo. Ora si è compiuto un passo ulteriore su questo percorso: Magic originale viene venduto insieme a quello virtuale, tenuti assieme, quasi come un unico prodotto, dalla stessa confezione, per la medesima offerta di mercato.

QUESTO SPAZIO PUBBLICITARIO
Potrebbe essere Tuo per sole 20.000 £.

INTEL PRESENTA IL PROCESSORE INTEL®

Intel corporation ha presentato il processore pentium 4 a 2 GHz, ovvero due miliardi di cicli al secondo: questo significa che i personal



computer basati su questo processore raggiungono nuovi livelli di prestazioni, e quindi le capacità dei personal computer di soddisfare le esigenze in continua evoluzione degli utenti, sono ora aumentate. La rapida evoluzione tecnologica e

l'ampio supporto del settore per il processore penti 4 confermano la solidità dell'architettura su cui è basato e gli spazi di crescita che offre per soddisfare le esigenze di modelli di utilizzo nuovi ed emergenti. Così intel si aggiudica la vittoria di una battaglia nella guerra contro AMD per la corsa al processore più veloce. Intel insieme a oltre 40 produttori di software e di computer ha effettuato dimostrazioni di una gamma di nuove applicazioni e prodotti ottimizzati per il processore pentium 4, sia per utenti domestici che professionali; questo dimostra la volontà di Intel di aggiudicarsi una vasta e variegata fetta di mercato. L'azienda ha inoltre presentato 2 chipset a costi contenuti, che estendono le prestazioni dei sistemi basati su processore pentium 4. Le piattaforme basate su processore pentium 4 a 2 GHz presentano molte delle tecnologie intel più recenti,

tra cui la memoria RAM a 800 MHz, e il bus di sistema a 400 MHz, che permettono di gestire fino a 3,2 gigabyte di dati al secondo. Inoltre, intel ha annunciato la disponibilità di due schede madri per sistemi desktop, la D850MV in formato "ATX" e la più piccola D850MD in formato "Micro-ATX". Per gli utenti, il processore pentium 4 è ideale per creare e condividere contenuti multimediali digitali, offrendo le massime prestazioni per applicazioni audio e video digitali e la visualizzazione di grafica 3D. Per quanto riguarda il prezzo del processore, che si mantiene abbondantemente sopra il milione di lire, possiamo dire che è (e sarà ancora per diverso tempo) alquanto inaccessibile.

Lorenzo Cusmà

L'Evoluzione dei videogiochi

Negli ultimi tempi, le industrie del divertimento videoludico sono riuscite ad accaparrarsi una grande fetta di mercato. Lo si può ben notare da tante, tantissime cose, dalle più banali alle più significative. Ad esempio, se si entra in un'edicola, si potrà ben notare che vi è un angolo riservato solo ed esclusivamente alle riviste specializzate sui videogiochi. L'esempio più significativo invece, è quello di come i videogiocatori non si classifichino più in fasce d'età. Facciamo un salto indietro nel tempo... Qualche anno fa era inconcepibile vedere un avvocato oppure un ingegnere alle prese con un joystick davanti un televisore o un monitor. Era una questione di maturità, coloro che avevano una certa età e passavano o meglio, perdevano tempo con i videogiochi, erano da considerarsi immaturi. Perché allora oggi le cose sono cambiate? Cos'è che ha contribuito a questa metamorfosi in campo videoludico? Innanzitutto, i giochi dell'ultima generazione sono

"Intelligenti", nel senso che dietro al prodotto a cui noi giochiamo, sta dietro una certa architettura, più o meno complessa ma che comunque contribuisce allo sviluppo dell'intelletto umano, quindi al miglioramento dei riflessi ecc; scaricano la tensione accumulatasi durante il giorno lavorativo e/o scolastico, quindi hanno anche una funzione "terapeutica"; ma non finisce qui, la caratteristica più saliente è l'emulazione. I videogiochi infatti emulano in modo altamente realistico la realtà terrestre. Insomma, sono proprio fatti bene e con una cura maniacale. I videogiochi inoltre, sono alcuni dei pochissimi elementi della società moderna che non tengono conto di sesso, società, razza e cultura. Infatti Un italiano gioca immedesimandosi in una certa maniera in un personaggio attinente un determinato videogioco; se un tunisino giocasse allo stesso videogioco con cui gioca l'italiano, si immedesimerebbe nel personaggio in maniera differente ma alla fine il

risultato sarebbe sempre lo stesso: si divertirebbero entrambi. E' quindi frutto dell'insieme di tutte queste cose il successo dei videogiochi nel mondo.

Mirko Musumeci

TEST: Sei capace di smettere?



Rispondete alle domande graduando le vostre preferenze da 1 a 5.

1 Mai - 2 Poco - 3 Qualche volta - 4 Spesso - 5 Sempre

Alla fine, confrontate la somma dei punteggi con i profili di personalità.



Domande

1) Ti fa rabbia mantenere abitudini irrazionali:

1 2 3 4 5

2) Ti innamori di una persona che non ti ricambia. Sai rassegnarti, con realismo:

1 2 3 4 5

3) Sei entrato in un "giro" di gioco d'azzardo. Riesci a tirartene fuori:

1 2 3 4 5

4) Secondo te, "volere e potere":

1 2 3 4 5

5) Per mantenere la stima e l'amore del tuo/della tua partner faresti qualsiasi cosa:

1 2 3 4 5

6) Ami lo sport, la natura, i cibi sani:

1 2 3 4 5

7) Sei convinto che "sbagliare è

umano, perseverare è diabolico":

1 2 3 4 5

8) Detesti fare qualcosa di cui non comprendi il senso:

1 2 3 4 5

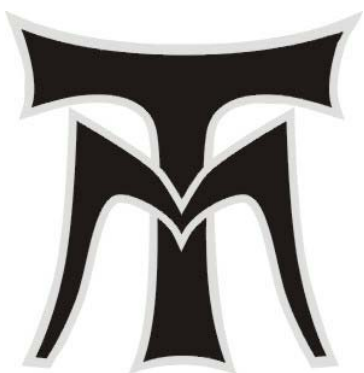
Profili di personalità

Da 8 a 18: Non dimostri sufficiente capacità reattiva né forza di volontà. Se sei un fumatore, devi affidarti a metodi "esterni" per poter smettere.

Da 19 a 31: Avresti le capacità di portare avanti una decisione "salutare" quale quella di smettere col fumo. Il tuo problema è l'incostanza.

Da 32 a 40: Hai tutti i requisiti per farcela: motivazioni, determinazione, amore per te stesso, razionalità ...

Vuoi essere dei nostri? Ti piacerebbe scrivere qualche articolo e quindi vedere il tuo nome figurare nei crediti? E' semplice! Lascia i tuoi articoli all'interno della buca delle lettere che trovi all'ingresso della centrale dell'Istituto Tecnico Industriale "G. Marconi" di Catania



MT COMPUTERS

VENDITA E ASSISTENZA COMPUTERS GAMES, PS1, PS2 - CONSOLE VIDEOGIOCHI

Via Gradisca, 32 Catania (vicino Central Park)
Tel. 095 722.70.13 / Fax 095 722.49.03

OFFERTA DELLA SETTIMANA: Pentium 4 (1,5 Ghz) da £. 2.200.000



Da sabato 13 Ottobre c'è un nuovo negozio It's logic a

CATANIA - Via Etnea 688 A/B/C

Tel. 095 43.44.55
catania@itslogic.com

L'OROSCOPO DELLE STELLE



Ariete: Attenti alla sbadataggine e agli equivoci: la prima potrebbe farvi dimenticare un compleanno o un anniversario, generando recriminazioni e brontolii; i secondi invece vi possono dare filo da torcere.

Toro: Tanta grinta, veramente degna di miglior causa: di fronte alle resistenze o ai capricci di chi vi ama, sarà inutile "pestare i pugnali", soprattutto se, come in questo caso, ha pienamente ragione! Cercate di ragionare, se volete mantenere almeno un barlume di accordo di coppia.

Gemelli: Avete troppa voglia di divertirvi per prendere sul serio le proposte impegnative di chi vi ama: e probabilmente inventerete qualche scusa fantasiosa per trascorrere almeno parte del fine settimana in compagnia dei vecchi compagni di baldoria.

Cancro: Luna Sole e Giove vi aiutano a creare attorno a voi un caldo clima di tenerezza e sensualità; Venere e Mercurio in aspetto di tensione intercaleranno qualche parola forte, che non riuscirà comunque a rovinare l'atmosfera.

Leone: Qualche inquietudine di troppo, che rischia di "inquinare" il rapporto di coppia, portandovi a "spaccare il capello in quattro" e rischiando di fiaccare le energie del partner.

Vergine: La Luna Saturno e Plutone vi generano stati d'animo negativi, che farete fatica a dominare, nonostante cerchiate di ragionare con freddezza, di "stare ai fatti", come è vostra abitudine.

Bilancia: Weekend brillante come la vita sociale

che vi attende nei prossimi giorni. Affascinanti e corteggiati vi sentirete al centro dell'attenzione.

Scorpione: E' il momento di consolidare i rapporti ancora giovani, di ritrovare "fuoco" in quelli intiepiditi, di fare progetti insieme al partner.

Sagittario: Vi sentite socievoli e, se siete single, potete far colpo durante una gita o una cena in compagnia. Se invece siete in coppia, fate attenzione a non suscitare la gelosia del partner con la vostra voglia di fare amicizia con tutti e tutte: voi non ci mettete malizia, ma a lui o a lei potrebbe dare fastidio.

Capricorno: Cercherete di forzare la vostra natura, costringendovi a ritmi o occupazioni che sono totalmente estranei alle caratteristiche del vostro organismo. Dormire troppo poco, frequentare ambienti chiassosi, vivere in modo sregolato possono anche farvi sentire "in vacanza" per un po', ma alla lunga vi lasceranno l'amaro in bocca.

Acquario: Esprimete liberamente le vostre idee, avete una profonda esigenza di vivere senza condizionamenti esterni, anche se vengono dalle persone che amate.

Pesci: La Luna nel vostro segno riceve aspetti positivi e negativi contemporaneamente. Avrete, di conseguenza, sia motivi di gioia che attimi di rabbia, delusioni come sorprese insperate. In amore proponetevi con audacia e conquistate chi vi piace con una maggiore grinta.

MEDIO⁴

Direttore e Fondatore:

Giuseppe Battiato

Vicedirettore:

Mirko Musumeci

Redazione:

Alessandro Nicotra
Andrea Camuto
Federico Monasteri
Giuseppe Battiato
Giuseppe Di Vita
Hans Geleng
Lorenzo Cusmà
Mirko Musumeci

Progetto grafico:

Giuseppe Battiato

Stampa e Rilegatura:

Giuseppe Battiato
Mirko Musumeci

Disegnatrice:

Isabella Russo

Tiratura di Medio n°107:

200 copie

Prossimo Numero:

Sabato 17 Novembre 2001

Medio Call Center:

3332068180

Distribuito a Catania in:

I.T.I. "Guglielmo Marconi"

Alcuni negozi

Le inserzioni pubblicitarie di questo giornale sono per recuperare le spese economiche. Se ci vuoi aiutare chiama il Medio Call Center.

PRODUZIONE **CRILUGE**

Presidente:

Giuseppe Battiato

Telefono:

3332068180

Sede:

Via Empedocle, 81
95128 Catania

E-Mail:

criluge@criluge.org

Sito internet:

http://www.criluge.it

Ogni lettore può essere nostro collaboratore purché si assuma la responsabilità del testo. L'editore non si assume alcuna responsabilità in caso di omissioni o di errori, numeri, diciture, qualifiche, Titoli e Indirizzi. Si ricorda a tutti i lettori che la Produzione Criluge non ha nessuna responsabilità legale.

LA BIBLIOTECA DI MEDIO E' SU INTERNET



Il giornale MEDIO è anche su Internet nel portale di Criluge.it (www.criluge.it). Il portale offre notizie di Cronaca, Calcio, Sport, Musica, Teen, Turismo, Informatica, e Scuola. Dalla sua nascita, 19 Ottobre 1999, ha cercato di dialogare con i propri visitatori proponendo Chat, Forum, e-mail gratis, Sondaggi, Messaggi, Traduttore, Classifica dei siti e Servizi per Webmasters, ecc. E' possibile conoscere bene i giornali della Produzione Criluge e ascoltare RDS, RTL 102.5, Radio 101, Radio Monte Carlo, Radio Italia Network, Radio Uno, Radio Criluge Sonicnet, ecc.

MEDIO SMS E' IN TUTTA ITALIA

Il giornale MEDIO è anche sul tuo cellulare grazie a Medio Sms che da notizie di attualità e sport attraverso un breve messaggio. Il servizio è gratuito e per iscriversi basta mandare un Sms al **Medio Call Center** (+393332068180) con la scritta "Voglio Medio Sms e mi chiamo ..." o compilare il modulo nel sito di Criluge.it. Il servizio, da quasi un anno dalla nascita, include di circa 80 iscritti in tutta Italia. Gli abitanti delle città più iscritte sono: Catania, Vicenza, Pistoia, Lecce, Venezia, Napoli, Roma, Milano, Enna e Ravenna.

