

Nel mondo di Disney Interactive

In occasione del lancio sul mercato italiano di "Studio Grafico - La Carica dei 101" la Disney Interactive ed MCmicrocomputer ne propongono una recensione in anteprima e regalano ai lettori di MC il catalogo "giocabile" su CD-ROM dei prodotti Disney Interactive 97 per l'Italia.

di Gerardo Greco



Il mercato della multimedialità si è arricchito negli ultimi mesi di nuove società prestigiose che in passato sono cresciute in settori inizialmente lontani dall'informatica.

Anzi quella di Disney è la storia di una grande società che è diventata famosa per la qualità dei lungometraggi di animazione e delle strisce di fumetti noti in tutto il mondo. Il simbolo della Disney per noi Italiani è Topolino, ma i personaggi famosi costituiscono una schiera di simpatici animaletti antropomorfi che hanno popolato, almeno una volta, la fantasia di tutti.

Quindi la tradizione vuole il nome Disney legato a quello di disegnatori famosi, di artisti illustratori che hanno dato vita ai personaggi e alle storie che tutti conosciamo. Se vogliamo Disney è stato per molto tempo il simbolo della qualità del lavoro manuale di artisti animatori, uno stile di lavoro che si è contrapposto a quello proveniente dal Giappone, caratterizzato

quest'ultimo per qualità più bassa tanto nelle storie che nella realizzazione dei personaggi e dei dettagli.

Ma la società dell'informazione porta con sé non solo nuovi modelli di distribuzione dei contenuti, il satellite, i CD-ROM, Internet, ma anche nuovi modelli di produzione in settori tradizionalmente caratterizzati dal lavoro manuale, come quello dell'animazione.

Ecco che allora qualche anno fa la Disney ha affrontato con un approccio estremamente scientifico l'apertura della società verso l'utilizzo delle tecnologie digitali più avanzate nella produzione e nella distribuzione.

Da allora la società ha subito una serie di evoluzioni che hanno portato alla creazione di divisioni e società indipendenti con nomi quali Disney Interactive e, al suo interno, Disney Online.

Se qualcuno volesse dubitare dello spessore scientifico di queste iniziative, attenzione! Sotto la supervisione di Bran Ferren, la Disney ha stabilito un programma Fellow, di "amicizia" scientifica, che ha come centro di gravità le più avanzate tecnologie del raccontare

storie. I personaggi che collaborano a questo programma sono Dannis Hillis, un pioniere nei supercomputer a calcolo estremamente parallelizzato, Alan Kay, l'inventore della programmazione ad oggetti, fondatore del PARC della Xerox e personaggio di punta per il successo dei primi videogiochi Atari, infine Seymour Papert e Marvin Minsky del MIT. Se nessuno aveva dubbi circa le risorse di Disney in quanto a talenti creativi, con questi nomi si può tranquillamente dare per acquisito lo stato dell'arte dell'esperienza nella tecnologia dei computer e della società dell'informazione in genere.

Disney Interactive

La società che per Disney segue il mondo della multimedialità, a partire dai CD-ROM per arrivare di recente ad Internet, passando per i videogiochi per console dedicate, è dalla fine del 1994 la Disney Interactive. Nasce come evo-





che danno vita ai personaggi. Le sezioni dedicate alle attività contengono giochi nei quali è necessario risolvere problemi

attraverso la concentrazione, attraverso vari livelli di bravura e con una voce amica che incoraggia il bambino dove è necessario.

I titoli disponibili nella serie Libro Animato sono: Il Re Leone e Pocahontas, con Winny Puh, un nuovo titolo, disponibile fra breve. Il Libro Animato Re Leone contiene giochi a più livelli introdotti dal personaggio Timon, opportunità diverse di

luzione ideale di un altro gruppo di lavoro, la Disney Software, che si era imposta sul mercato durante gli anni di attività con titoli per videogioco di enorme successo quali "Il Re Leone", "Il Libro della Giungla" e "Aladdin".

Da quando ha cominciato ad esistere Disney Interactive ha messo in commercio più di 30 titoli diversi, tra prodotti per PC e da videogioco. Il mercato di maggiore interesse per Disney Interactive sembra essere quello del divertimento e dell'educazione, compresi tutte i prodotti intermedi, con una garanzia di serietà legata al nome Disney. Una serietà fatta di approccio educativo "corretto" e moderno, di insegnamento attraverso il divertimento e di bando pressoché totale di quell'inutile violenza che affligge la produzione della comunicazione moderna, cinema, TV e multimedia compresi.

A poco più di due anni dalla propria nascita, Disney Interactive è diventata una delle società più importanti al mondo nella pubblicazione di software educativo per bambini.

Nel 1995, nel pieno rispetto di quelle che erano le tendenze della comunicazione digitale moderna, Disney Interactive ha formato una nuova divisione, la Disney Online, che da allora si è occupata della visibilità dell'intera Disney su Internet e della creazione di prodotti specifici che presto vedranno la luce sulla Rete.

Oggi quindi Disney risulta composta da numerose società, quali: *Consumer Products* che si occupa di licensing e merchandising relativi ai famosi personaggi dalle varie pubblicazioni cartacee come l'italianissimo Topolino; la *Walt Disney Pictures* per la produzione dei film cinematografici; *The Disney Television* per le produzioni TV; *Buena Vista International* per il marketing e la distribuzione dei



film; Buena Vista Home Entertainment per le videocassette; *Disneyland Paris* e *Disney Attractions* per i parchi dei divertimenti e per i negozi *Disney Store* che stanno aprendo anche in Italia e nei quali è possibile acquistare materiale Disney, dalle magliette ai tappetini per il mouse.

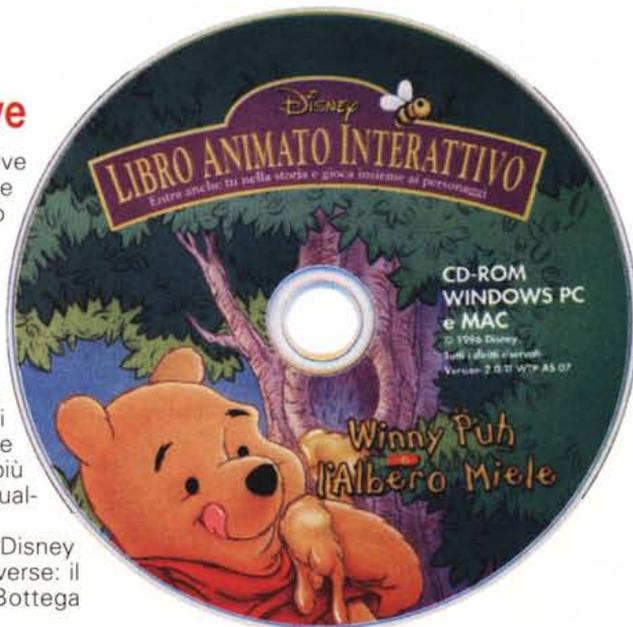
I prodotti di Disney Interactive

Il catalogo di Disney Interactive 1997 per l'Italia prevede le stesse famiglie di prodotti che esistono negli altri paesi.

Cominciamo con Apprendimento/Divertimento o, se vogliamo usare un termine inglese, Edutainment. Si tratta di titoli che tendono ad essere istruttivi attraverso il gioco, a sviluppare l'attenzione verso i dettagli, la logica e a sollecitare quella che per molti è la qualità più importante in un bambino, di qualsiasi età: la curiosità.

All'interno di questa famiglia Disney Interactive propone due linee diverse: il Libro Animato Interattivo e la Bottega dei Giochi.

Il Libro Animato Interattivo incoraggia i bambini a leggere e giocare insieme ai personaggi preferiti delle storie più famose, costruendo un senso critico e sviluppando un vocabolario man mano che si va avanti con l'interazione. In questo genere di prodotto il bambino segue la storia del film Disney che viene arricchita con elementi di interattività e partecipazione. Le pagine sono piene di sorprese attivabili durante la lettura in modo tale da offrire una modalità di lettura personalizzata. In alcuni casi la parola scelta può essere ascoltata e spiegata. Alcune immagini possono essere attivate con animazioni elaborate



cantare con la musica seguendo il testo e 18 schermate per raccontare la storia con animazioni a sorpresa e tutti i personaggi favoriti del famoso lungometraggio di animazione. Il CD-ROM, per bambini dai 3 ai 9 anni, è completamente in Italiano, per Windows e Macintosh.

Il Libro Animato Pocahontas contiene passaggi di lettura accompagnata per migliorare la lettura e costruire un vocabolario sempre più ricco, 16 schermate per la storia ricche di centinaia di oggetti attivabili con il mouse per incoraggiare l'esplorazione, due schermi panorama per esplorare gli accampamenti degli Indiani e degli Inglesi, quattro giochi multilivello per sollecitare la memoria e la concentrazione. Il CD-ROM, per bam-



bini dai 3 ai 9 anni, è completamente in Italiano, per Windows e Macintosh.

Nel Libro Animato Winnie Puh tutte le parole sono attivabili per insegnarne il riconoscimento, con quattro divertenti giochi che introducono le prime occasioni di apprendimento per i più giovani e Dizionario Attivo per migliorare il proprio vocabolario. Il CD-ROM, per bambini dai 3 agli 8 anni, è completamente in Italiano, per Windows e Macintosh.

Nei prodotti della serie Bottega dei Giochi i piccoli sono immersi in un mondo popolato dai personaggi delle storie Disney più famose, con una vasta gam-

ma di attività e di gioco che realizzerà opportunità di insegnamento attraverso il gioco. La grafica interattiva dei titoli Bottega dei Giochi include frammenti tratti dai film e porta per mano i bambini attraverso giochi di memoria, puzzle, labirinti, giochi musicali e attività creative. Una volta scelto l'ambiente di gioco ed il livello di difficoltà il bambino può giocare con un amico o con uno dei personaggi animati.

Nella Bottega dei Giochi Aladino il Genio è la guida del magico mondo orientale per entrare nella Caverna delle Meraviglie, nel Palazzo Reale, nel Tea-

tro del Sultano o nel Mercato. In ognuno di questi ambienti troveremo giochi di abilità, occasioni di creatività per il giovane disegnatore e giochi veri e propri a più livelli. Il CD-ROM, per bambini dai 5 anni in su, è completamente in Italiano, per Windows e Macintosh.

Nella Bottega dei Giochi del Re Leone il giocatore sarà sfidato a seguire il tempo con la musica di Ed, dovrà scrivere senza errori le parole per vedere Pumbaa tuffarsi nel fango e potrà creare il proprio capolavoro grafico. Il CD-ROM, per bambini dai 5 anni in su, è completamente in Italiano, per Windows e Macintosh.

La Bottega dei Giochi Toy Story ha otto diverse attività di gioco con i personaggi del famoso lungometraggio. Attraverso animazioni tridimensionali, proprio come nel film, si potranno imparare elementi di matematica attraverso una

Intervista con Paolo Cellini, Disney Interactive Italia

Abbiamo incontrato il dottor Paolo Cellini, Direttore Marketing di Disney Interactive Italia. Con lui abbiamo potuto conoscere le attività di Disney Interactive nel nostro paese ed alcune anticipazioni su ciò che sarà pubblicato nei prossimi mesi. Dallo scambio di opinioni che ne è scaturito e dalla collaborazione tra Disney Interactive e MCmicrocomputer finalizzata ad informare il pubblico "interattivo" italiano possiamo affermare che, a partire da questo numero di MC, i lettori della nostra rivista potranno avvantaggiarsi di un punto di osservazione ben informato riguardante Disney Interactive ed i suoi prodotti. Il CD-ROM allegato in esclusiva a questo numero di MC non è altro che la prima di una serie di iniziative Disney Interactive dedicate espressamente ai lettori di MC.

MC - Quando nasce Disney Interactive Italia e quali sono gli obiettivi principali di questa società?

Paolo Cellini - Disney Interactive nasce in Europa ed in Italia nel 1995. A fronte di una produzione Disney Interactive in lingua inglese con titoli pubblicati ormai a scadenza periodica, Disney Interactive Italia si occupa del marketing, della pubblicazione e della localizzazione dei migliori titoli del catalogo internazionale, i quali vengono poi distribuiti nel nostro paese attraverso Buena Vista Home Entertainment.

MC - Come viene visto il mercato Italiano rispetto a quello degli altri paesi?

PC - In realtà Disney Interactive ha un grosso vantaggio in Italia

grazie all'enorme successo della distribuzione di Buena Vista Home Entertainment, leader nella distribuzione di videocassette, e per il grosso supporto da parte delle altre divisioni, prima tra tutte la Disney Consumer Products Italia che pubblica Topolino, uno dei magazine più venduti al mondo; la stessa società produce il 60% dei fumetti Disney per tutto il mondo. Un altro partner importante è la Apple, con la quale sono state realizzate due iniziative in Italia: Apple Magic Weekend e Apple Magic Christmas. I due obiettivi primari prevedevano di accrescere da un lato la visibilità dei prodotti Apple in particolare per il mercato home, aumentando le visite del pubblico presso i punti vendita Apple Center, e dall'altro accrescere ulteriormente il grado di notorietà per i prodotti Disney Interactive. Entrambe le iniziative hanno avuto un grosso successo. Con le premesse tutte italiane della stretta collaborazione con Buena Vista Home Entertainment e Disney Consumer Products e la reattività del mercato italiano dimostrata con le iniziative congiunte Disney/Apple, posso affermare che a livello internazionale tanto la Disney che la Disney Interactive hanno una particolare attenzione verso l'Italia.

MC - Quale è la distribuzione di Disney Interactive in Italia?

PC - Abbiamo iniziato una distribuzione attraverso reti di punti vendita specializzati in informatica, per passare alle videoteche e ad altri punti vendita non specializzati.

MC - Quali sono le linee di prodotto di Disney Interactive Italia?

PC - Noi suddividiamo la produzione di Disney Interactive in tre



divertente sfida con un gioco di carte, realizzare insieme a Rex un capolavoro grafico che potrà anche essere stampato, risolvere situazioni per animare i singoli giocattoli, aiutare Buzz a risolvere dei problemi logici e ricevere un attestato che certifica il completamento della missione. Il CD-ROM, per bambini dai 5 anni in su, è completamente in Italiano, per Windows e Macintosh.

La famiglia dei Games si discosta dalla trama dei film di Disney per offrire livelli di gioco di destrezza tipici dei VideoGiochi. In questi il divertimento è sicuramente in primo piano ed il diverti-

mento è garantito anche per i più grandi. I GameBreak sono in realtà una collezione di 5 giochi differenti. Il GameBreak Timon e Pumbaa permette di giocare nel mondo della giungla del Re Leone

con gli spiritosi commenti di Timon e Pumbaa attraverso 99 livelli diversi di gioco, adatti a giocatori di tutte le età, perfetto per 10 minuti o ore intere di gioco per il bambino da solo o sfidando un amico. Il CD-ROM, per bambini dagli 8 anni in su, ha il manuale in Italiano, per Windows.

Il GameBreak Gobbo di Notre Dame ci porta nella Fiera degli Sciocchi con Hugo, Victor e Laverne per 5 giochi a livelli selezionabili, per giocatori di tutte le età, che possono essere anche giocati in coppia e facili da imparare, con migliaia di animazioni originali Disney. Il

CD-ROM, per bambini dai 7 anni in su, ha il manuale in Italiano, per Windows.

I titoli della serie VideoGioco sono invece il massimo in quanto a giocabilità, proprio come un arcade vero. Nel VideoGioco Paperino, adattato da un titolo per console Sega, il nostro personaggio appare per la prima volta su un CD-ROM con animazioni interattive incredibili. Nel gioco Paperino è un Ninja che sfida i nemici attraverso 23 livelli successivi di gioco, con tanto di stanza segreta e livelli bonus. Il CD-ROM, per bambini dai 6 anni in su, ha il manuale in Italiano, per Windows. Nel VideoGioco Toy Story troviamo i diversi personaggi in 17 livelli successivi di gioco, capaci di offrire 40 ore di gioco ininterrotto. Potremo salvare anche noi Buzz dal giovane vicino specializzato in torture sui giocattoli. Il CD-ROM, per bambini dai 6 anni in su, ha il manuale in Italiano, per Windows.



category: quella dell'apprendimento attraverso il divertimento o edutainment, quella dei games veri e propri e quella della creatività. L'apprendimento attraverso il divertimento consta di due famiglie di prodotti: Libro Animato Interattivo e Bottega dei Giochi. I games hanno due famiglie di prodotti: le raccolte GameBreak ed i titoli Video Game Action. Infine per la creatività esiste la linea Studio Grafico nella quale rientra il titolo recensito da MC, linea che si arricchirà in futuro di prodotti separati caratterizzati da prestazioni molto avanzate, da palette di colori molto elaborate, ecc., capaci di soddisfare anche i più esigenti. La maggioranza di questi prodotti è completamente in italiano, come Libro Animato, Bottega dei Giochi e i titoli della famiglia dedicata alla creatività, gli Studi Grafici. I prodotti più propriamente considerati come giochi hanno invece più spesso il manuale in Italiano ed il gioco, fatto prevalentemente di azione, in versione originale internazionale.

Molti di questi titoli hanno origine da un film di successo, come La Carica dei 101, Il Re Leone, il Gobbo di Notre Dame o comunque da un personaggio di successo come Winnie Puh.

MC - Che cosa significa "localizzare" un prodotto di Disney Interactive?

PC - In realtà si tratta di un'operazione molto complessa che comporta sforzi tecnici ed economici notevoli. Le voci utilizzate appartengono agli stessi doppiatori italiani che hanno lavorato sui dialoghi dei film. Successivamente viene realizzata una complessa operazione di "sincronizzazione" del movimento delle labbra dei personaggi animati sul parlato in italiano. Lavoriamo molto a fianco di Disney Characters Voice Italia perché non utilizza-

mo mai direttamente frammenti di film già localizzati.

MC - A chi sono dedicati questi titoli?

PC - Il nostro mercato di riferimento è quello dei giovanissimi utenti con età che va dai 5 ai 13 anni, ma spesso scopriamo un forte interesse verso i nostri prodotti da parte degli adulti. I personaggi Disney spesso appartengono ad un periodo della vita e a valori che molti adulti riscoprono ancora oggi con notevole piacere.

MC - Dove vengono concepiti e prodotti i titoli di Disney Interactive?

PC - Inizialmente tutti i nostri prodotti sono nati negli USA; anche Pixar ha collaborato direttamente con noi. Ma nell'evoluzione della società esiste il chiaro intento di sviluppare titoli che si avvicinano sempre più alla realtà locale, prodotti che nel tempo avranno sempre meno una connotazione di generico edutainment e sempre più di specifica soluzione per le esigenze culturali che esistono nei diversi paesi, Italia compresa. Per questo motivo alcuni titoli verranno prodotti in Europa e forse anche in Italia.

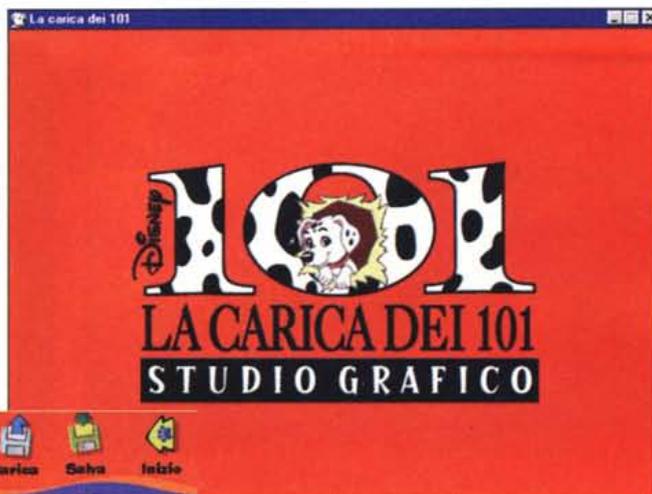
MC - Cosa potranno aspettarsi i lettori di MC?

PC - Sono particolarmente contento della collaborazione tra Disney Interactive e MCmicrocomputer, una rivista molto seria che si rivolge ad un pubblico molto qualificato. Oggi stiamo già pensando a nuove iniziative che verranno comunicate ai lettori di MC quanto prima, a cominciare dal FuturShow di Bologna.



Studio Grafico "La Carica dei 101"

Il computer multimediale diventa un'insolita tipografia con i programmi della serie Studio Grafico di Disney Interactive. Si tratta di veri e propri programmi di utilità per preparare e stampare biglietti, inviti, calendari, ecc., popolati dai personag-



Windows 3.1 ed è completamente in Italiano, anche se la parte testuale viene accompagnata da icone e immagini animate, veri e propri personaggi e disegni Disney, che sono spesso molto più chiare dei comandi tipici di un programma Windows. Potremmo dire anzi che, a parte i menu di settaggio standard, l'interfaccia di questo programma è una vera interfaccia Disney, in questo caso un'interfaccia canina di razza Dalmata!



Una premessa che voglio fare sin dall'inizio è che questo programma non è assolutamente riservato solo ai più giovani. Infatti ho potuto constatare personalmente che molte persone "giovani" avanti negli anni erano particolarmente attratti e divertiti dal risultato ottenibile con questo programma. In alcuni casi ho riscontrato addirittura un interesse maggiore in alcuni di utilizzo delle stampe realizzate per dare un tocco di colore nella vita e nel

gi delle storie più famose di Disney. In passato erano stati pubblicati 2 titoli in questa collana: Topolino & Company e Il Re Leone.

Oggi presentiamo in anteprima l'ultimissimo titolo della collana Studio Grafico, dedicato al lungometraggio di ani-

mazione La Carica dei 101, molto più potente dei titoli precedenti. Il programma è su CD-ROM per Windows 95 e

ni adulti che hanno immaginato occasio-





lavoro di tutti i giorni.

Vediamo innanzitutto cosa è possibile preparare e stampare con questo programma. La lista è lunghissima e l'utilizzo delle stampe così realizzate è vincolato solo dalla fantasia dell'utente. Il concetto base è che si possono realizzare stampe di modelli preformattati sui quali possono essere inseriti testo e grafica a scelta, pur rispettando la griglia predisposta che semplifica l'utilizzo di Studio Grafico. E la grafica utilizzabile è naturalmente 101% puro Dalmata! Le diverse stampe realizzabili, i progetti, comprendono:

Striscione. Permette di realizzare delle scritte in orizzontale o in verticale che si estendono su fogli multipli, fino a 20. A seconda della stampante utilizzata è possibile stampare liberamente tanto su modulo continuo che su fogli singoli, con il testo al centro e i personaggi scelti alle estremità.

Pagina da colorare. Con questo progetto è possibile stampare una pagina contenente i contorni di un personaggio che potrà poi essere colorato a mano all'interno di un bordo grafico a scelta.

Diario. Utilizzando un'impaginazione predisposta è possibile preparare le pagine di un diario con il giorno e il personaggio prescelto in alto a sinistra o a destra; al momento della stampa potremo indicare il giorno di partenza della stampa ed il numero di giorni da stampare.

Taccuino. Su un foglio A4 vengono stampate due pagine di Taccuino con i personaggi scelti in alto o in basso, da dividere poi con le forbici.



Biglietto da visita. Su un foglio A4 è possibile stampare 10 biglietti identici di dimensione 90 x 50,8 mm. Dovrebbero esistere in commercio fogli prefustellati per questo tipo di applicazione, ma un taglio fatto a mano o, meglio, con un tagliere per carta è perfetto per i biglietti da visita.

Tovaglietta. Il formato prestabilito è quello orizzontale, con l'immagine al centro, il testo per un nome o altro in basso ed eventualmente un bordo a scelta.

Tabella statura. E' un modo divertente, per i genitori ed i bambini, di annotare la crescita del piccolo. Si tratta di un metro di grosse dimensioni che parte da circa 30 cm da terra ed accompagna le indicazioni sull'altezza in "cagnesco" con un testo con, ad esempio, il nome di un bambino. Anche in questo caso è possibile utilizzare la stampa su modulo continuo o su fogli singoli, a seconda dell'opzione disponibile sulla nostra stampante.

Attestato. Per premiare il giovane con un foglio che attesta il successo raggiunto dalla persona indicata accompagnata dall'immagine scelta.

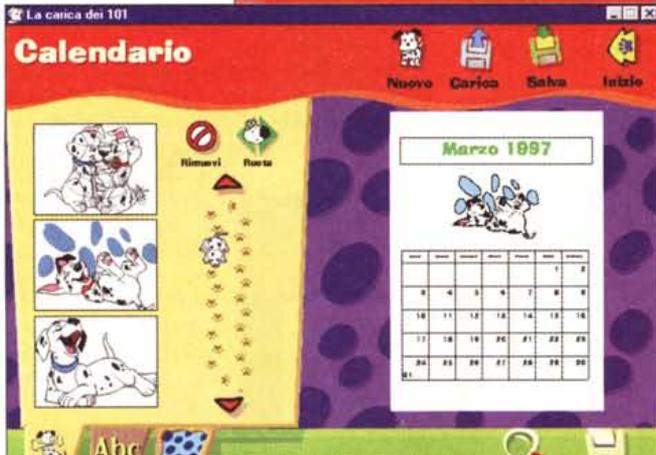
Busta. Permette di realizzare una busta intestata nei formati previsti dall'opzione Dimensione foglio della Stampa con il testo relativo a mittente e destinatari accompagnati da una immagine a scelta.

Carta intestata. Su un foglio A4 si possono realizzare fogli di carta intestata posizionando il testo e l'immagine in alto a sinistra, a destra e in basso al centro.

Invito. Per l'invito, da stampare su un foglio A4 da ripiegare, sono disponibili 4 tipi diversi di formato. La composizione inizia con la parte esterna, indicata dall'icona in basso che attiva anche il passaggio alla parte interna. Il foglio viene prima stampato da un lato e poi reinserito nella stampante capovolto per essere stampato sul retro. Successivamente il biglietto viene ripiegato ed è pronto per l'uso.

Tesserino. Permette di disegnare i cartellini per il nome utilizzando per tutti la stessa grafica o una grafica diversa.





un punto d'incontro tra i fax preformati ma nudi e la preziosa grafica disneyana.

Cartolina. Per finire è possibile stampare 4 cartoline da 139,4 x 97,3 mm su un foglio A4, prestando particolare attenzione allo spessore del foglio utilizzato: un foglio troppo spesso potrebbe non essere compatibile con la stampante disponibile mentre un foglio troppo sottile non può essere inviato come cartolina o cartoncino d'auguri.

I progetti realizzati possono essere salvati per successivi utilizzi o modifiche, ciascuno con un'estensione spe-



La pagina così composta può contenere 8 cartellini diversi di 86,5 x 55,5 mm ciascuno.

Biglietto d'auguri. Anche per il biglietto d'auguri vale il discorso fatto per l'Invito, con una formattazione di grafica e testo differente.

Calendario. Il progetto Calendario permette di stampare i mesi con i relativi giorni di qualsiasi anno, dal 1970 al 2035. E' possibile variare i caratteri scelti per i numeri ed i testi, oltre, naturalmente, all'immagine che accompagna la pagina del mese.

Segnaposto. Sul Segnaposto è possibile inserire un'immagine e uno sfon-

do a scelta da stampare su un foglio A4 da ripiegare.

Segnalibro. Su ogni foglio è possibile stampare fino a tre diversi segnalibri, con grafica e testo in alto o in basso.

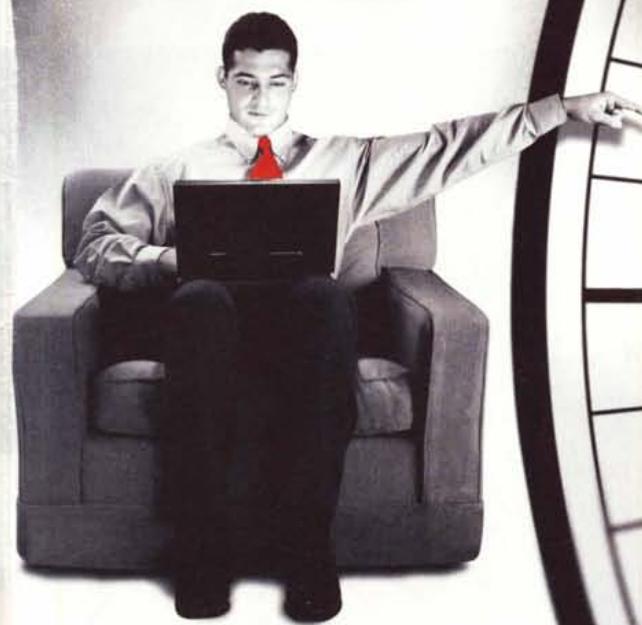
Etichette per i dischetti. 10 etichette per i dischetti vengono composte su una pagina singola. E' possibile utilizzare fogli predisposti per etichette di dimensioni 70 x 52 mm o fogli interi adesivi da tagliare a mano.

Fax. Raramente è possibile inserire un'immagine così piacevole su un documento così comune quanto povero dal punto di vista grafico. Le opportunità disponibili con Studio Grafico sono quindi

cifica.

Dopo aver utilizzato il programma posso dire che i fogli realizzabili sono sicuramente utilizzabili in molte occasioni. I più giovani costituiscono naturalmente l'ambiente ideale nel quale utilizzare i risultati dello Studio Grafico - La Carica dei 101, ma ho potuto constatare che anche in ambiente di lavoro il tocco, o meglio, l'impronta dei famosissimi dalmata non risulta assolutamente fuori luogo e può costituire un "incontestabile" elemento di colore.

Buona stampa!



TRAVELMATE 6160. SCEGLIETE OGGI LA TECNOLOGIA DI DOMANI

Sorprendente! Il Mobile Computing ha superato se stesso. Per effettuare videoconferenze di altissima qualità collegandovi con qualsiasi parte del mondo oggi c'è TravelMate 6160. Integra un **processore Pentium®** con tecnologia **MMX™** a 166 MHz, **EDO RAM** a 32 MB espandibili a 96, **HDD** rimovibile da 2,1 GB, schermo da 12,1" **SuperVGA** in tecnologia TFT e **CD ROM 10x** standard.



Grazie alla Modular Bay potrete implementare le funzionalità del TravelMate 6160 inserendo nell'alloggiamento una batteria aggiuntiva, per ottenere oltre 10 ore di



autonomia, un disco rigido da 2 GB o un disco ad alta densità per aumentare la capacità di archiviazione, caricabatterie per telefoni cellulari, DockMate per organizer o implementazioni future quali il disco magneto ottico.

TravelMate 6160 mobile computer, il notebook con un rapporto prezzo prestazioni assolutamente vantaggioso che vi sorprenderà.



Per saperne di più rivolgetevi ai Rivenditori TI o contattateci
192.408.4837 - Fax 192.608.8494
Per il coupon al C. P. 097 - 20089 Ymercare (MI)
MICROCOMPUTER - TM 6160

Tutti i marchi usati sono proprietà dei rispettivi produttori.