

VIDEOGIOCHI

Estate '90

TUTTI I VIDEOGIOCHI PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE

1140

GIOCHI AL BANCO DI PROVA

200

**VIDEOGIOCHI D'ORO
SELEZIONATI IN BASE A:**

- GENERE • ANIMAZIONE
- GRAFICA • GIOCABILITA'
- EFFETTI SONORI

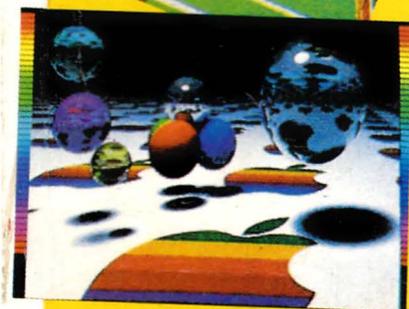
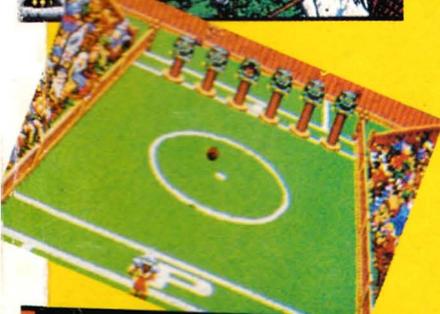
ITALIA '90

**TUTTI I GIOCHI
DI SIMULAZIONE CALCISTICA**

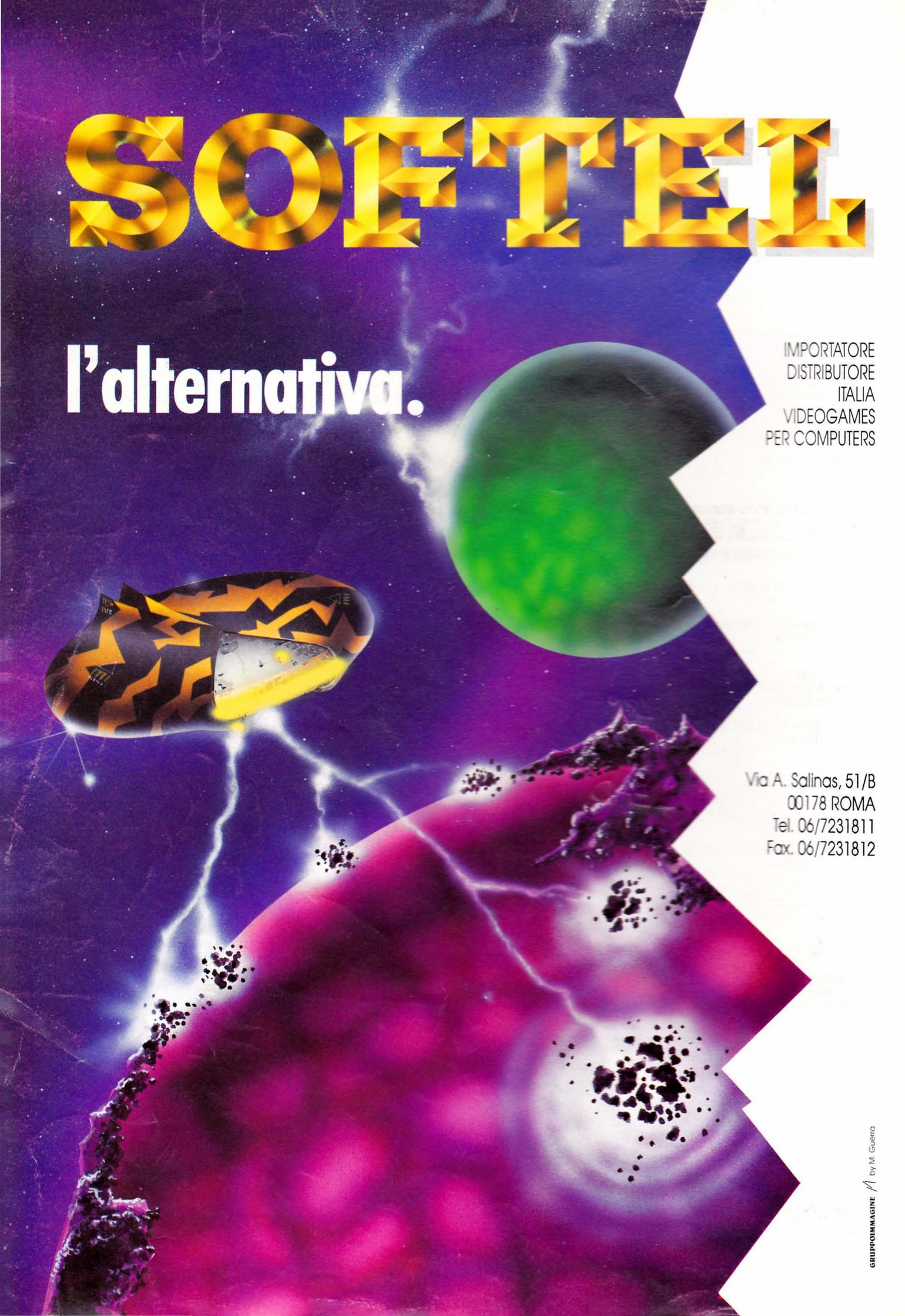
- RASSEGNA DEI PIU' GETTONATI COIN-OP
- GUIDA ALL'ACQUISTO DEI MIGLIORI COMPUTER CONSOLE E ACCESSORI



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**



SOFTTEL

A vibrant space-themed advertisement. The background is a deep purple and blue starry sky. In the upper right, a large green planet is partially visible. In the lower right, a large red planet is shown with several bright white lightning bolts striking its surface. A yellow and black spaceship with a jagged, zig-zag pattern is flying towards the left in the center. The overall aesthetic is retro-futuristic.

l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
Tel. 06/7231811
Fax. 06/7231812

DIRETTORE RESPONSABILE

Paolo Reina

**COORDINAMENTO
REDAZIONALE**

Angelo Cattaneo

REDAZIONEMassimiliano Anticoli
Mauro Balocchi**SEGRETERIA DI REDAZIONE**

Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA

Wilma Germani

**IMPAGINAZIONE
ELETTRONICA**

Piera Loddo

HANNO COLLABORATOGabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia,
Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn,
Alain Huyghues-Lacour**SEDE LEGALE**

via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER

Pierantonio Palermo

**DIREZIONE COORDINAMENTO
OPERATIVO**

Graziella Falaguasta

**PUBLISHER
AREA CONSUMER**

Filippo Canavese

**DIREZIONE, REDAZIONE,
PUBBLICITA'**via Pola, 9 - 20124 Milano
Tel.:(02) 69481**AMMINISTRAZIONE**via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I**CONCESSIONARIA PUBBLICITA'
EXTRASETTORE**Idea Europa Pubblicità,
via Boccaccio, 33 - 20123 Milano
Tel.:(02) 48196076 - 48196084
Fax.:(02) 48196091**STAMPA**

Arti Grafiche Motta S.p.A., Arese (MI)

DISTRIBUZIONESODIP via Zuretti, 25
20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10000
Arretrato L. 20.000
Supplemento a
Guida Videogiochi n° 12**AUTORIZZAZIONE**Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i
diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia
di:
TILT, MICRO NEWS.

Associato al

Consorzio
Stampa
Specializzata
TecnicaTestata aderente al C.S.S.T.
non soggetta a certificazione
obbligatoria non essendo
trascorsi 24 mesi dall'uscita
del primo numero.

EDITORIALE

Questo numero estivo speciale, che presentiamo come supplemento a Guida Videogiochi, è soprattutto un riconoscimento che la nostra redazione offre al miglior software ludico (e non) presentato sul mercato italiano dalle Case produttrici di tutto il mondo.

La scelta, non sempre facile, è stata effettuata dai componenti della redazione tenendo conto sia delle classifiche pubblicate da riviste estere europee sia, e soprattutto, dall'orientamento indicatoci dai nostri lettori che fanno piovere settimanalmente in redazione vagoni di lettere.

Ma l'annuario non non è solo questo...

Infatti, divisi per categoria trovate recensiti i game più recenti e le utility che stanno riscuotendo più successo.

Gli oltre 1140 titoli elencati in ordine alfabetico, si riferiscono ad altrettanti software presentati a suo tempo su Guida Videogiochi, se ve ne fosse sfuggito qualcuno che ora vi interessa particolarmente, richiedetelo presso il nostro Gruppo Editoriale, vi sarà tempestivamente recapitato.

L'annuario è ancora un po' di più...

Anche i giochi da tavolo vogliono infatti dire la loro come pure i giochi da bar e le videocassette di cui abbiamo recensito le più significative.

Infine come ignorare l'avvenimento dell'anno?

In Italia '90 troverete tutto quanto volete sapere sul calcio giocato a video.

Sperando di aver accontentato un po' tutti, vi diamo appuntamento in edicola con

Guida Videogiochi e più avanti chissà mai...

con un secondo annuario

magari invernale.

A. Cattaneo

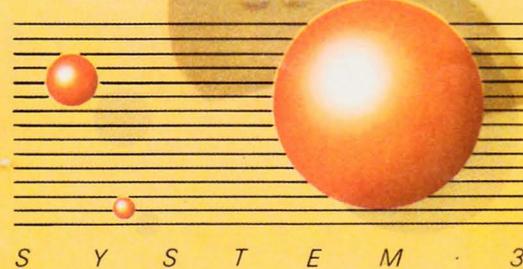
FLIMBO'S *Quest*



LEADER
DISTRIBUTION

L'ULTIMA GENERAZIONE DI GIOCHI
STILE CARTONE ANIMATO DALLA

Versione Amiga



Disponibile per - C64 c - Lit. 18.000 * C64 d - Lit. 25.000
* Amstrad c - Lit. 18.000 * Spectrum - Lit. 18.000 * Amiga - Lit. 29.000

SOMMARIO

SUPPLEMENTO A GUIDA VIDEOGIOCHI N° 12

7	GIOCHI D'ORO	La rassegna dei <i>Giocchi d'Oro</i> vuole essere una passerella di quelli che sono stati i programmi più graditi nell'ultima annata. La scelta è stata effettuata dai componenti la redazione di Guida Videogiochi.
33	ITALIA '90	E' sicuramente l'avvenimento dell'anno. Con <i>Italia '90</i> , passiamo in rassegna tutti, o quasi, i giochi di calcio presenti in questo momento sul mercato del Paese organizzatore dell'importante torneo.
37	QUICK	Le <i>quick</i> sono recensioni veloci dei game più significativi prodotti in questi ultimi mesi dalle varie software house per le varie macchine. Ogni game è accompagnato da un giudizio e dal prezzo indicativo.
81	SCEGLIERSI IL COMPUTER	L'articolo <i>Come scegliersi il Computer</i> , è una guida all'acquisto in cui vengono esaminati sia i computer che le console. Pregi, difetti, caratteristiche salienti, tutto quanto c'è da sapere a priori.
88	NON SOLO VIDEO	In <i>Non Solo Video</i> si trattano i giochi da tavolo, il cui successo pare da qualche tempo a questa parte in continua ascesa. Soprattutto tra i più giovani, gli appassionati di questi colorati e impegnativi games.
91	1140 SOFT	Ed eccoci all'elencone dei 1140 software recensiti entro i primi dieci numeri di Guida Videogiochi. Oltre al numero di GV, vengono riportati i parametri più significativi accompagnati dal tipo di macchina.
116	FLASH FIRE	Breve redazionale in omaggio ad un particolare tipo di controllo già affermatosi all'estero. Il <i>Flash Fire Sensor</i> , sostituisce il tradizionale joystick senza avere parti in movimento che si usurano col tempo.
118	COIN-OP	<i>Coin-op</i> presenta i giochi da bar più gettonati. Esiste anche in questo settore una organizzazione, chiamata IASP, con tanto di tornei e classifiche: per saperne di più, consultare Guida Videogiochi.
122	SOUND BLASTER	Descritta in anteprima la più recente e sofisticata scheda suono per PC e compatibili. Si chiama <i>Sound Blaster</i> ed è in grado di digitalizzare e modificare da video anche la voce. Appena importata in Italia.
124	HANNO FATTO STORIA...	Dedicata ai videogame che <i>Hanno fatto Storia</i> , questa rubrica ne descrive alcuni tra i pionieri. Il confronto con quelli di oggi svela gli enormi progressi tecnologici avvenuti in materia in questi ultimi anni.
128	CINETECA	Per terminare, alcuni consigli su come arricchire la <i>Cineteca</i> di casa. Il mondo delle videocassette si sviluppa di pari passo con la diffusione dei videoregistratori: siamo in pieno boom!

Giochi in edizione italiana

Novità dagli USA e dall'Inghilterra



**giochi
ad**

La disponibilità
di un magazzino
formidabile,
le novità ogni settimana,
i cataloghi aggiornati,
approfonditi, elaborati,
per ogni computer.

SONO GRADITE
LE RICHIESTE
DEI NEGOZI

Alta Fedeltà



*Il 2000
la tradizione
la tecnologia
l'immagine.*

**Il negozio PERGIOCO
è nel centro di Milano,
in via San Prospero al n° 1, Piazza Cordusio MM1.**

La specializzazione,
l'approfondimento di una scelta,
i rifornimenti tempestivi,
i cataloghi sistematici
e completi.

Chi abita in un'altra città telefoni allo 02/808031 per ordinare i giochi scelti, che verranno consegnati celermente per mezzo del Corriere, o PT, in tutta Italia.

GIOCHI D'ORO

Dragon's Lair: Escape From Singe's Castle

MIGLIOR NEW ENTRY
VISIONARY LTD
AMIGA 5 DISCHI

Nuovi scenari e personaggi fanno di "Escape from Singe's Castle" l'avvincente seguito dell'avventura animata per eccellenza! Utilizza tutta la tua abilità ed astuzia per liberare Daphne dai sinistri labirinti del Castello in cui Singe la tiene prigioniera.

Rimboccati di nuovo le maniche e raccogli la tua inseparabile spada la sfida ti attende!



Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle è l'ultima sequela di avventure di Dirk e Daring, prodotta dai cartoni animati dell'originale Dragon's Lair per Amiga. Nell'avventura, la principessa Daphne è stata catturata da Singe il drago che l'ha rinchiusa negli antri più na-

scosti del suo castello. Tocca a Dirk tentare nuovamente di salvarla questa volta dalle grinfie del diabolico Shapeshifter che si annida nelle catacombe del castello. Attraverso una serie di stanze, il nostro impavido eroe dovrà affrontare e superare gli ostacoli e i nemici più imprevedibili: ne va della sua reputazione e... della mano della bella principessa. Il menu principale permette diverse possibilità tra cui la scelta del numero di vite (da tre a cinque) con le quali si intende affrontare l'avventura. E' possibile anche il collegamento con Dragon's Lair I, in questo modo, verranno incluse le stanze di entrambe le avventure. I livelli più facili permettono di allenarsi nelle stanze più accessibili del Castello



Fai bene attenzione! Una botola sta per aprirsi sotto ai tuoi piedi...

senza incontrare Shapeshifter. Il game gira anche su Amiga 500 e la connessione con Dragon's Lair I permette anche a quest'ultimo di fare altrettanto... una occasione per chi non ha l'espansione.

A.C.

Te lo saresti mai aspettato di vederlo sbucare da una porta chiusa...?



Last Ninja II

**MIGLIOR ADVENTURE/ARCADE SYSTEM 3
C64 - CPC - SPECTRUM - AMIGA - ST**

Un riconoscimento su 8 bit, che prova come il C64 sia tutt'altro che morto come sostengono alcuni addetti ai lavori!

Last Ninja II tiene testa a soft che funzionano su ST o Amiga per il formidabile piacere che procura a tutti i giocatori che lo scoprono per la prima volta. Un capolavoro!



Last Ninja figurava già fra i migliori adventure/azione su 8 bit, ma System 3 si è ancora superata con questo secondo episodio. Alla fine dell'avventura precedente, lo shogun era riuscito a fuggire viaggiando nel tempo.

Arrivato nella nostra epoca, è diventato il capo di una banda di trafficanti di droga a New York. Ma ci vuol altro perché il ninja abbandoni l'inseguimento, e l'avventura comincia quando si materializza nel bel mezzo di Central Park. L'ultimo ninja deve attraversare una buona parte della città, passando anche per le fognature, prima di raggiungere il grattacielo covo del suo antico nemico. Ma costui riesce ancora una volta a scappare a bordo d'un elicottero e l'avventura terminerà su un'isola, nella dimora dello shogun.

Last Ninja è indiscutibilmente il miglior programma d'adventure/azione che si sia visto su micro. A dispetto delle loro numerose qualità, gli altri due nominati, Project Firestart e Targhan, hanno meno peso di fronte ad un capolavoro del genere, anche se sono superiori a tutti gli altri sotto tutti i punti di vista. Per trovare un programma adventure/azione dello stesso livello, bisogna parlare della console Nintendo, particolarmente ricca di giochi di questo tipo.

La principale forza di questo programma risiede in un perfetto equilibrio, che difficilmente viene raggiunto, tra azione e riflessione. Gli appassionati del gioco



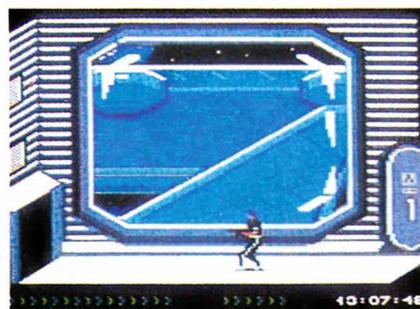
Il miglior gioco adventure/azione su micro



Monocromatico su CPC



Project Firestart (C64)



Targhan (Amiga)

d'avventura troveranno una competizione a loro misura, perché si devono risolvere numerosi enigmi per poter progredire nel gioco. Bisogna assolutamente esplorare ogni angolo della scena, cosa tanto più problematica in quanto i nemici abbattuti recuperano piuttosto

presto la loro posizione. In effetti, i combattimenti sono molto numerosi e si deve rispettare un timing rigoroso per superare certi passaggi delicati. Gli altri due programmi d'adventure/azione menzionati non presentavano un tale equilibrio fra azione e riflessione. Project Firestart sprigiona un'atmosfera molto impressionante, ma l'azione si limita a sparare quando si capita sui mostri alla svolta d'un corridoio. L'avventura vince sull'azione e l'abilità non gioca un ruolo importante. E' il contrario per quanto concerne Targhan, situato nella linea di Barbarian, che pone più problemi per il combattimento che per la risoluzione degli enigmi. Il nostro laureato beneficia d'una realizzazione eccezionale che trae i migliori risultati dalle capacità del C64. La grafica è superba, con sprite e scene di grande finezza. Questo vale tanto su CPC che su Spectrum, ma solo la versione C64 è a colori. E' una delle più belle realizzazioni mai viste su questa macchina; su questo piano, Project Firestart della Electronic Arts è pure ben riuscito. La grafica è eccellente e la messa in scena, molto cinematografica, veramente sorprendente. Targhan beneficia d'una buona realizzazione, ma molto meno spettacolare, tenuto conto delle capacità dei 16 bit. Last Ninja II è un gioco eccezionale a tutti i riguardi ed è difficile far meglio su 8 bit. L'unico appunto che gli si potrebbe indirizzare concerne l'assenza di salvataggio. Possessori di 16 bit non siate invidiosi, Last Ninja II fa la sua bella scena anche su ST e Amiga molto presto.

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

Falcon

**MIGLIOR SIMULATORE DI VOLO
SPECTRUM HOLOBYTE
ATARI ST - AMIGA**

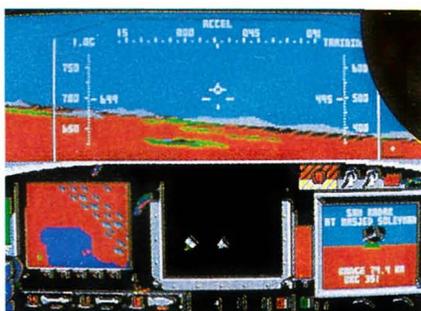
Falcon è la star delle simulazioni di volo '89. La possibilità di giocare a più giocatori l'hanno collocato davanti a software forse più realistici, ma che esigono macchine ben più potenti dei nostri ST ed Amiga. Confronto express in una categoria molto ricca di software.



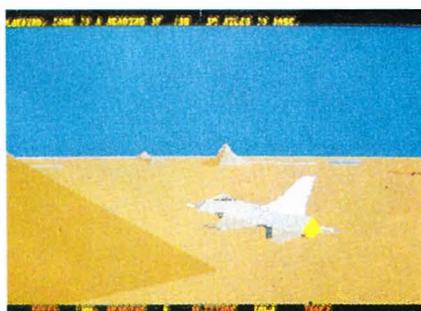
Falcon sarà senza dubbio superato dal futuro F-29, ma per intanto, resta il migliore!



Ogni anno quasi una decina di simulatori di volo e di combattimento aereo si disputano la palma d'onore. In questo campo, i creatori puntano soprattutto sulla fluidità dell'animazione e sulla ricchezza delle missioni. Con lo sviluppo del 3D a superfici piene, i simulatori di volo datati '89 hanno raggiunto un livello di realismo impressionante. Ecco i tre titoli che si confrontano col detentore del titolo '88, il famoso F-18 Interceptor. Si tratta di Falcon, della Spectrum Holobyte per ST, Amiga o PC, di F-15 Strike Eagle II, della Microprose su PC e del ricchissimo Chuck Yeager's 2.0, della Electronic Arts su PC. Ma, prima di illustrare la selezione finale, eccovi alcuni titoli che hanno rasentato la nomination. C'è subito l'eccellente F-19 della Microprose, apparso all'inizio dell'anno su PC. Questo simulatore è poi stato superato dal suo fratellino F-15 Strike Eagle II... Bisogna anche parlare di Thunder Chopper, simulatore di volo e combattimento di elicottero, molto vicino ai simulatori di volo classici. Un programma eccellente, sostenuto da tutti i dischi scenario del suo editore (Sublogic, padre di Flight Simulator III...), non ha tuttavia potuto detronizzare i tre nominati. Molto vicino al principio di F-15, è comunque quest'ultimo titolo che la redazione ha preferito. Ecco dunque il panorama '89 delle simulazioni aeree. Anche qua, lo scontro è stato davvero serrato, specialmente fra Falcon e F-15 Strike Eagle II. Infatti, i due soft sono a nostro avviso di pari qualità. Stessa ricchezza strategica, stessa precisione gra-



F-18 Strike Eagle II, quando su 16 bit?



Veduta esterna alla moda di F-18...



Grafica e superba animazione in Falcon

fica salvo, per quanto concerne F-15, se lo si fa girare su un PC che non sia dotato di VGA, 386, disco rigido, in breve su un PC che non sia una "bestia" da qualche milione (F-15 è già disponibile su ST ed Amiga)! Ed è ciò che ha fatto pendere la bilancia in favore di Falcon, appunto

disponibile su ST e Amiga! Falcon è sicuramente "IL" simulatore di volo '89. Venuto al mondo all'inizio dell'anno, è molto simile al precedente F-18 Interceptor che i video-player conoscono molto bene. Stesso stile di veduta esterna, animazione e sonoro relativamente simili, questo nuovo campione apporta tuttavia una maggior dimensione: dove F-18 dimenticava la simulazione per offrirci una partita essenzialmente arcade, Falcon fonde abilmente divertimento e strategia. Da un lato, tutte le missioni sedurranno gli appassionati di shoot'em-up, tanto l'inseguimento e la distruzione del nemico sono ben realizzati. La gestione delle missioni, la continuità delle grandi campagne avranno di che motivare a lungo termine gli strateghi più raffinati, gli appassionati di piani di battaglia precisi, di studi sulle carte... Bisogna aggiungere a ciò la possibilità che offre Falcon di giocare a due a mezzo di un modem o cavo in modo combattimento. Questa opzione è davvero molto avvincente, ben più che lo scontro col computer. Per concludere, cosa ci potrà portare di meglio la seconda metà del '90? La simulazione aerea sembra aver oggi raggiunto il massimo delle possibilità. Tuttavia, nuovi miraggi solcano già il cielo di domani. F-29, annunciato dalla Ocean su ST ed Amiga e di cui non abbiamo potuto purtroppo ancora testare una versione definitiva, sembra offrire un'animazione ancora migliore di quella di Falcon, con paesaggi a terra molto dettagliati e realistici... Falcon, star '89-90, potrà essere detronizzato solo nel corso dell'anno prossimo.

© Tilt. Diritti riservati.

E.F.

M1 Tank Platoon

**MIGLIOR SIMULAZIONE
MICROPROSE
PC AT, EGA**

Ricreare una simulazione nel modo più realistico possibile è un obiettivo che, grazie alle crescenti capacità dei computer, è sempre meno utopistico. Un soft domina tuttavia sugli altri: M1 Tank Platoon...



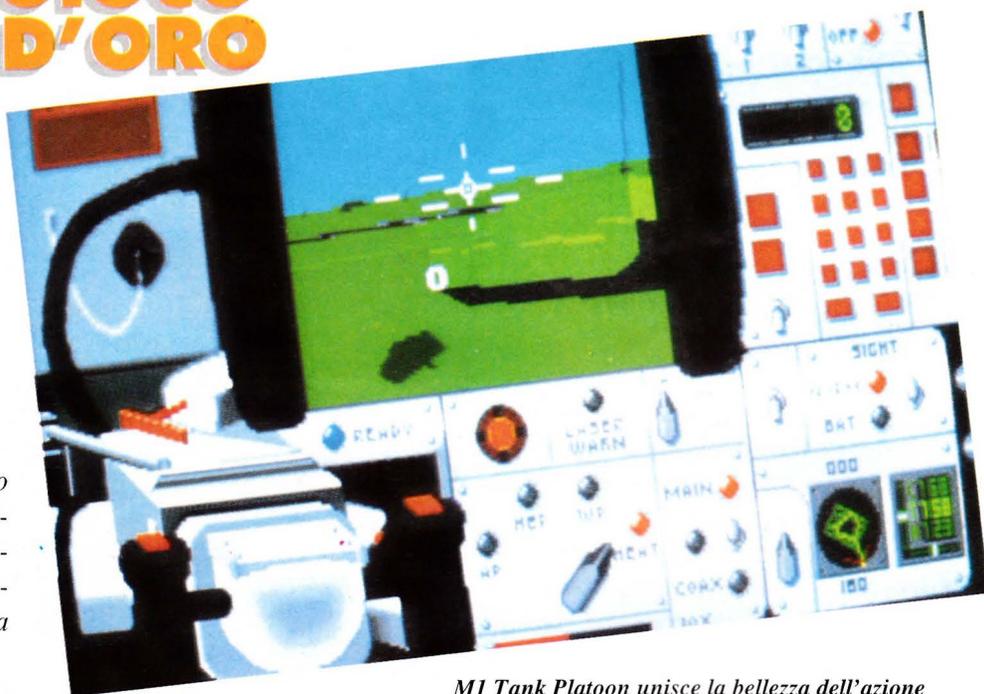
Mentre gli editori specializzati nella simulazione sviluppano soprattutto dei programmi di combattimento aereo, noi quest'anno

abbiamo deciso di offrire un riconoscimento anche alle "altre" simulazioni micro-ludiche con i piedi per terra.

Tre software erano candidati in questa categoria: RVF Honda (Amiga ed Atari ST) e M1 Tank Platoon (PC ogni scheda) della Microprose e Grand Prix Circuit (Amiga, PC e Commodore 64) della Accolade. Soft molto diversi come soggetto, ma simili nella cura nell'intento di offrire al giocatore una partita reale al 100%. Test comparativi, studio dell'equilibrio ludico/realistico per ciascuno dei programmi, anche se difficile la decisione è stata pressoché unanime...

M1 Tank Platoon è la simulazione dell'anno! Niente di nuovo dal lato sottomarini, 688 Sub Attack non supera in niente il vecchio ma geniale Silent Service. La simulazione di combattimento con mezzi corazzati ha dato vita a due titoli concorrenti di M1 Tank Platoon: innanzitutto Abrams Battle Tank (Electronic Arts, disponibile su PC), efficace per la grafica ma troppo debole strategicamente di fronte al software della Microprose (voi non controllate che un solo tank...); Steel Thunder pci (Accolade, disponibile su PC e Commodore 64), un programma sfortunatamente troppo limitato nel gioco.

Per le corse automobilistiche, solo Grand Prix Circuit può realmente essere considerato come una simulazione di pilotaggio. Visione interna della vettura, cambio di velocità, controllo delle derivate o gestione del regime motore per



M1 Tank Platoon unisce la bellezza dell'azione alla ricchezza strategica. Mai visto!



Grand Prix Circuit: ottima simulazione



Virate reali su RVF Honda: superbo



Zoom su elicottero da ricognizione!

evitare surriscaldamenti: ingredienti per partite veramente professionali. Stessa cosa per RVF Honda della Microprose, dove si sente a meraviglia il bisogno di inclinare la moto, d'abbordare le virate, di spostare la mano nell'angolo per equilibrare il corpo! Due soft-

ware eccellenti ma che non reggono il confronto col realismo iper-spinto del superbo M1 Tank Platoon.

Questo wargame/simulazione, ormai scelto per l'estate '90, è realmente una piccola meraviglia per questo genere specifico, che appassiona gli amanti della strategia. Immaginate i vostri quattro carri piazzati in fila davanti al nemico. Basta premere un tasto per pilotare a turno uno dei quattro mezzi corazzati, per collocare un'unità dietro una collina, o lanciare un missile fra un albero e una casa... 3D molto realistico, rilievo del terreno che fa sussultare il pilota sul sedile, livelli di gioco variati, strategia sulla carta, è la simulazione multigenerale che appassionerà altrettanto bene lo stratega che l'esperto di rompicapi. M1 Tank Platoon è infine più ricco del pur premiato per la simulazione aerea Falcon. La strategia che permette la gestione simultanea di quattro mezzi corazzati è ben più appassionante del pilotaggio, sia pur perfetto, d'un jet.

M1 Tank Platoon è a mio avviso il precursore di una nuova linea di simulatori. Si profila già all'orizzonte un soft molto simile, sviluppato da Loricel su ST ed Amiga, staremo a vedere entro l'anno. Il tank della Microprose non possiede infatti che un solo difetto, non è disponibile, per il momento, che in versione PC (AT ed EGA minimo consigliato...) e perciò i possessori dei 16 bit devono mordere il freno. Bisognerà, infatti, attendere ancora un attimo per poter testare M1 Tank Platoon su 16 bit. Per ingannare l'attesa, comunque, c'è di che acquistare un PC!

© Tilt. Diritti riservati.

C.T.

Populous

MIGLIOR RIFLESSIONE/STRATEGIA
ELECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA

Populous, Sim City o Bombuzal? Questo è il problema... Populous, naturalmente, una delle rivelazioni dell'annata. Nelle vesti dell'onnipotente (!), avete il compito di gestire l'umanità: potete prosciugare gli oceani e scatenare terremoti... sconvolgente!



Populous (ST), cassette e poi fortini e castelli...



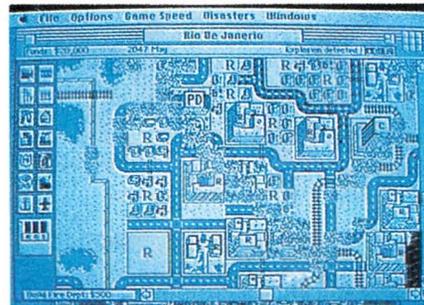
La scelta del miglior gioco di riflessione/strategia è stata meno difficile che per altre categorie. Populous, della Electronic Arts, Sim City della Maxis e Bombuzal della Image Works sono stati selezionati ed il primo ha vinto. L'assenza di giochi di scacchi potrà stupire qualcuno, ma abbiamo voluto privilegiare i giochi originali. Ecco le ragioni della nostra scelta finale. Populous e Sim City dispongono di un soggetto di grande originalità, vicini d'altronde l'uno all'altro nel principio base. In Populous impersonate un dio benefico opposto in una difficile lotta d'influenza al dio corrotto che simbolizza il vostro avversario. Voi non combattete direttamente ma per intermediazione della vostra popolazione. Si tratta di migliorare le condizioni esistenziali del popolo spianando il territorio, perché si possano costruire vaste dimore e moltiplicarsi. Evidentemente, il dio nemico non resterà inattivo e dovrete riparare i danni che opera. In Sim City incarnate il capo di una città in uno dei numerosi scenari. Il vostro scopo sarà sia creare una città vitale, sia preparare una città esistente ad affrontare i danni di una catastrofe (terremoti, attacchi di mostri, città corrotte dal crimine o dall'inquinamento, ecc.). Col denaro di cui disponete alla partenza dovrete pianificare il territorio per stabilire le zone necessarie a quartieri d'abitazione, centri commerciali, zone industriali, senza trascurare d'alimentare la città d'energia elettrica, di creare una sufficiente rete stradale o ferroviaria, di prevenire incendi o criminalità, di prevedere gli



Freddo e neve non facilitano la vita



Bombuzal: sul percorso, bombe ovunque!



Sim City o la moltiplicazione delle case

svaghi, ecc. Il tema di Bombuzal è decisamente più semplice. Voi percorrete un universo di piastrelle, alcune fornite d'una bomba dagli effetti variabili. Il gioco consiste nel distruggere tutte le bombe senza essere toccati. Numerosi elementi complicano il vostro compito,

altri vi facilitano la vita (piastrelle resistenti all'impatto dell'esplosione, tempio che vi protegge dall'onda della deflagrazione...). La realizzazione di questi tre programmi è superba. A livello grafico Populous vince grazie ad una rappresentazione 3D bella e variata (il dischetto complementare The Promised Lands contiene cinque mondi supplementari originali) e ad un'animazione di qualità. Si subisce completamente il fascino di questi piccoli ometti che vivono la loro vita in maniera autonoma. Quest'impressione di vita indipendente è resa bene anche in Sim City. Per contro, la visualizzazione adottata è nettamente meno gradevole che l'universo 3D di Populous. Bombuzal da parte sua dispone d'una buona rappresentazione 2 o 3D ma l'impressione di vita indipendente così avvincente evidentemente non esiste. A livello effetti sonori Populous e Sim City sono sensibilmente equivalenti con alcune digitalizzazioni ben rese. Bombuzal non offre che effetti sonori corretti. Per quanto riguarda l'interesse del gioco vero e proprio, Populous ha la meglio su Sim City per la varietà degli scenari, la possibilità di giocare a due collegati a mezzo modem, gli eventi a volte stupefacenti che sopravvengono ad alto livello o la strategia sempre rimessa in discussione, che bisogna quindi sempre rielaborare per vincere sul filo dei livelli e degli universi. Bombuzal, benché anch'esso avvincente, ha l'inconveniente di non riservare più sorprese quando si ripete uno stesso livello. Un grande applauso dunque ai programmatori di Populous!

© Tilt. Diritti riservati.

A.C.

Indiana Jones

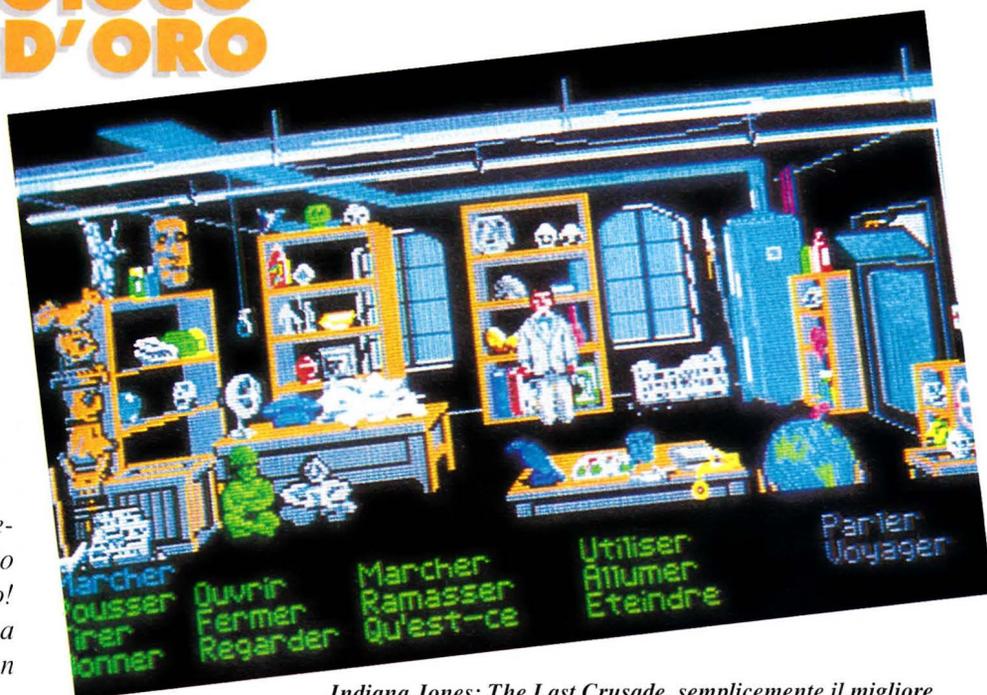
LA MIGLIOR ADVENTURE
- ex aequo -
LUCASFILM GAMES
ATARI ST, AMIGA, PC

Sarà sensibile George Lucas a questo nostro piccolo riconoscimento al suo immenso talento? Speriamo! Comunque sia, il soft è all'altezza dei suoi più grandi film e non è un complimento da poco...



A sentire i nostri lettori ed i rivenditori, Indy e la sua Ultima Crociata stanno andando a ruba ancora adesso mentre scriviamo. Il suo successo è tale che le vendite nei magazzini registrano cifre record! Ma rassicuratevi, non è per questo motivo che l'abbiamo giudicato il migliore (ex-aequo con Future Wars) per l'adventure. L'abbiamo scelto per la vostra stessa ragione: ci è terribilmente piaciuto! Il suo soggetto segue, a grandi linee, quello del film che, come tutti sappiamo, è un vero successo commerciale negli Stati Uniti, ma anche in Europa non è certo un personaggio sconosciuto.

Indy si vede proporre da un miliardario megalomane i fondi per poter ritrovare il Sacro Graal. Una leggenda pretende che questa coppa abbia raccolto il sangue di Gesù durante la crocifissione. La vita eterna è promessa a chi l'utilizza per bere. Ecco di che attizzare la bramosia di un cervello tortuoso come quello del mandante, che non si pone molti scrupoli. Indy, naturalmente, rifiuta senza esitazioni l'offerta di Donovan ma quest'ultimo lo informa che suo padre, Henry Jones, già nell'affare, è scomparso a Venezia. Nessuno può resistere a questo genere di argomenti e soprattutto non l'uomo dalla frusta. Si susseguono allora una serie di azioni appassionanti. Indy deve trovare degli oggetti che sono in grado di aiutarlo nella ricerca e, nel contempo, eludere gli ostacoli disseminati nel gioco. Il piacere che procura questo software deriva dalla moltitudine di azioni che bisogna intraprendere. Gli ostacoli e gli enigmi proposti dagli



Indiana Jones: The Last Crusade, semplicemente il migliore



Di tutto un po' in questo straordinario soft



Manhunter S. Francisco: appassionante!



L'humor e la fantasia di Zak Mac Kraken

autori evitano accuratamente le situazioni di blocchi intempestivi. Quando il giocatore avanza a fatica, sa che può tornare sui suoi passi per vedere che cosa ha dimenticato. In nessun momento il gioco propone situazioni impossibili ed inestricabili il cui effetto è più

dissuasivo che stimolante. Il sistema di gioco consente un succedersi di sequenze che capta l'attenzione del giocatore e lo tiene sotto tensione. Basta semplicemente puntare su un comando o un qualsiasi oggetto per dirigere il proprio personaggio. Come in Future Wars, il giocatore dimentica l'interfaccia di comunicazione che è il mouse e "vive la sua avventura". Aggiungete a questo la grafica animata in 3D e gli effetti sonori, siete praticamente al cinema! Perché Indy e non Zak o anche Manhunter San Francisco? In realtà i tre titoli citati sono tutti eccellenti giochi d'avventura. Indy ha vinto la palma di stretta misura. Zak Mac Kraken non ha che due cose da invidiare ad Indy: uno scenario più solidamente elaborato e più verosimile ed il sistema di gioco che, se pur molto vicino, è un po' più sofisticato in Indy. Ricordiamo che in Zak siete un giornalista che deve neutralizzare gli extraterrestri che invadono la terra: gli Orbs. Voi rivestite il ruolo d'un Manhunter al servizio degli Orbs ma operate, in realtà, per l'umanità. Siete coinvolti in un'indagine: mostruosi mutanti si attaccano ad una setta segreta cinese, a voi di scoprire il ruolo degli Orbs nella storia. Questo gioco è un Sierra ed è appassionante, non vi diciamo altro!

Unico appunto che gli si può fare: una grafica meno curata di quella di Indiana Jones e delle sequenze arcade (non tutte mal realizzate e che non apportano niente all'inchiesta. Avrete certo notato che i giochi citati come migliori per l'avventure sono giochi grafici. E' la fine dell'avventura-testo?

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

Future Wars

MIGLIOR ADVENTURE

- ex equo -
DELFINE SOFTWARE
AMIGA, ATARI ST

Con Future Wars, la Delphin Software entra senza colpo ferire nella cerchia molto ristretta dei grandi editori internazionali del gioco adventure.



Future Wars è, grazie al soggetto, all'originalità e alla grafica, un software di qualità internazionale. Gioco adventure/grafica in 3D della Sierra, questo software si caratterizza per un soggetto particolarmente avvincente, interessante e al di fuori di ogni canone.

Vestite i panni di un lavatore di vetri che si trova, per il più fortuito dei casi (guarda un po' che caso strano), nel bel mezzo di una straordinaria avventura. Degli extraterrestri, i Crughon, e degli umani del nostro futuro si dichiarano una guerra totale nell'anno 4315. La gestione del viaggio nel tempo è ormai diventata una realtà in quest'epoca e la guerra trova così un nuovo campo d'azione: il passato è, infatti, il campo di battaglia. Infatti, i Crughon tentano di manipolare a loro favore il passato della Terra modificando situazioni storiche al fine di assicurarsi una vittoria eclatante e decisiva. Fortunatamente, gli uomini del futuro non sono in balia delle manipolazioni dei loro temibili e agguerriti avversari. Ed è così, che a questo punto decidono di ritornare indietro nel tempo per cercare di contrastare l'oscuro progetto dei Crughon prima ancora che nasca. La vostra intrusione, naturalmente molto gradita, è il classico granello di sabbia che fa capovolgere completamente il corso degli avvenimenti.

L'avventura comincia con la scoperta da parte vostra di un teletrasportatore Crughon che vi consente di seguirne le orme. Il seguito è un appassionante viaggio attraverso il tempo dove le azioni si succedono a buon ritmo senza mai cadere nella pesantezza tipica dei giochi



Future Wars, un sontuoso gioco d'avventura che ben merita il suo premio



Kult, un buon secondo



La Quete de l'Oiseau du Temps su ST

adventure di serie "B". Future Wars risponde appieno ai desideri del vero appassionato di adventure. Giocare è come vivere una storia avvincente e coinvolgente. Come un buon film che fa "dimenticare" di essere in una sala oscura, questo soft riesce a calarvi completamente nell'avventura facendovi sentire parte integrante nel gioco, come raramente succede. Il segreto di una tale riuscita? Un soggetto che aggancia perfettamente fin dall'inizio della partita; un software interamente grafico con superbi disegni animati ed eccellenti effetti sonori; un gioco molto vivo che sorprende, diverte ed offre una competizione interessante; una presa in mano rapida ed agevole, grazie alla

gestione col mouse. Insomma, è la star del momento. Malgrado la buona qualità degli altri due giochi nominati più avanti, Future Wars ha dominato la competizione. Questa constatazione non deve tuttavia offuscare il blasone di Kult e di La Quete de l'Oiseau du Temps. In quest'ultimo, dovete impedire ad un demone, prigioniero in una conca, di tornare sulla terra. Avete nove giorni per ritrovare questa conca, affinché l'incantesimo salvatore sia pronunciato. La qualità degli scenari è innegabile, così come il confort di gioco. Per contro, il sistema di gioco limita molto le possibilità di interazione. La mancanza di profondità nell'interazione si fa crudelmente sentire. Risultato: il gioco non coinvolge completamente. A parte questo, si tratta di un eccellente programma per i minori di quindici anni. In Kult la storia è molto accurata. Vestite i panni di un mutante dotato di poteri mentali, la cui piccola amica è stata rapita da mostruosi mutanti. Il vostro obiettivo: liberare la compagna prigioniera nel tempio dei malvagi. La vera avventura non comincia che dopo qualche brancolamento, fase voluta dagli autori. Infatti le prove proposte dal gran sacerdote non fanno che darvi i mezzi per trovare un passaggio segreto verso... l'avventura. Interamente grafico, molto conviviale, Kult è uno dei migliori giochi adventure. Se non è il primo, non è tanto perché sia meno bello di Future Wars: quest'ultimo è semplicemente migliore! E' detto tutto! Speriamo che il nostro neo-laureato incontri il successo internazionale che merita.

© Tilt. Diritti riservati.

E.F.

Deluxe Paint III

**MIGLIOR UTILITY GRAFICA
ELECTRONIC ARTS
AMIGA**

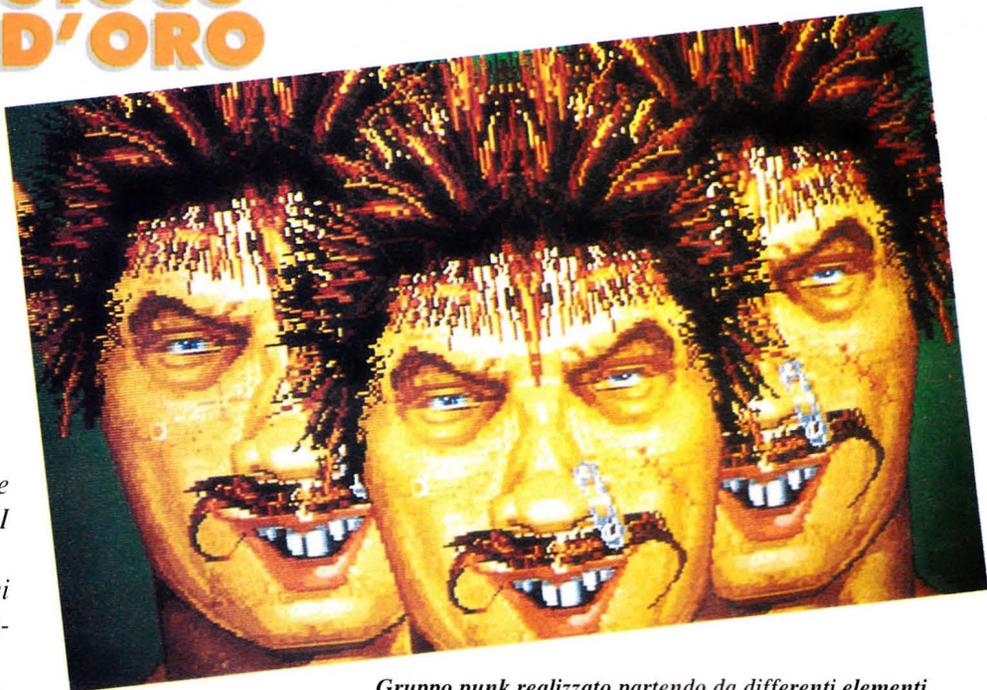
Tutti gli appassionati di creazione grafica conoscono Deluxe Paint III e le sue favolose possibilità.

Potente ma facile da gestire, esso si trasforma in software per la creazione di disegni animati.

I fortunati possessori di Amiga hanno un'ottima chance!



Dopo una difficile preselezione, sono infine stati nominati tre software. Eccoli nell'ordine: Deluxe Paint III della Electronic Arts (migliore dell'89), Photon Paint 2.0 della Micro Illusions e Vidi ST della Human Technologies. I due primi sono superbi software di creazione grafica su Amiga. Funzionano entrambi su un Amiga 500 benché un'estensione di memoria sia fortemente raccomandata. I due programmi offrono una vasta scelta di risoluzioni, ma Deluxe Paint III vince: 640 x 400 contro 564 x 362. A livello dei colori, i due programmi si differenziano nettamente. Deluxe Paint III lavora su una tavolozza classica da 2 a 32 colori o anche 64 per gli Amiga che accettino il modo "half-brite", mentre Photon Paint 2.0 non funziona che in modo HAM nettamente meno utilizzato, ciò che limita il suo interesse. Per contro, con una memoria identica di 1 Mb, Photon Paint 2.0 dispone di dieci schermi di lavoro indipendenti contro due soli per Deluxe Paint III. I due programmi sono praticamente dello stesso livello (cioè veramente potenti) per ciò che concerne le possibilità di creazione grafica propriamente detta. Essi offrono spazzole multiple, il disegno a mano libera, numerose figure predefinite, uno spray ed una lente regolabile in potenza. I due programmi utilizzano il sistema dei blocchi a fini di manipolazione, ma Photon Paint 2.0 vince in questo per il suo metodo di cattura. Oltre al classico metodo a rettangolo, Deluxe Paint III propone di delimitare il



Gruppo punk realizzato partendo da differenti elementi presenti sui dischetti (Deluxe Paint III)



Vidi ST: superba digitalizzazione



Photon Paint 2.0: rilievo facile da creare

campo con un poligono o anche con un disegno a mano libera. I due programmi dispongono d'un ricco ventaglio di possibilità per il trattamento dei blocchi: ingrandimento o diminuzione della taglia in uno degli assi desiderati senza altra limitazione che la dimensione dello schermo, permutazioni orizzontali o verticali, rotazione, da un qualunque angolo, effetto di rilievo. Photon Paint 2.0 permette inoltre di incollare il blocco su un tubo, un cono, una sfera, un'ellisse o anche una figura disegnata a mano libera, mentre Deluxe Paint III dispone di una possibilità di modificare i contorni per ottenere un effetto di iridescenza o di ombreggiatura. Deluxe Paint III propone tramite i suoi dischetti una vasta scel-

ta di elementi e di scene. Nel campo dell'animazione, Photon Paint 2.0 si accontenta di proporre la visualizzazione delle diverse immagini a velocità variabile, con eventuale effetto "ping-pong". Deluxe Paint III al contrario, offre notevoli possibilità. Oltre ad alcune facilitazioni per il disegno successivo delle immagini che costituiscono un'animazione, sono proposti altri due metodi. "Anim-painting" permette la creazione automatica di animazioni con spostamenti in due o tre dimensioni, rotazioni o movimenti cilindrici. Secondo metodo le spazzole animate che sono costituite da una serie di immagini rappresentanti le differenti posizioni di un elemento animato. E' più difficile confrontare direttamente Vidi ST a Deluxe Paint III, perché essi offrono realizzazioni diverse. Vidi ST è un digitalizzatore per Atari ST che permette, come indica il suo nome, di digitalizzare (cattare e codificare un'immagine sotto forma binaria perché essa sia elaborabile col computer). Si distingue dai suoi concorrenti per la qualità delle digitalizzazioni ottenute, la gran facilità di utilizzo e soprattutto la possibilità di digitalizzare in tempo reale (ossia 25 immagini al secondo!), il tutto in sedici colori. Dispone poi di un complemento, ZZ Miximage, che autorizza la digitalizzazione in 512 colori (formato Spectrum) o anche 4096 colori sul nuovo STE. A dispetto di tutte le sue qualità, ci è apparso che le possibilità creative di Vidi ST fossero tutte più limitate di quelle di Deluxe Paint III, al quale attribuiamo con gran piacere la palma di miglior utility grafica '89-90.

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

MYSTERE

FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS



AFFRONTA IL MISTERO

■ Con *Mystere* entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

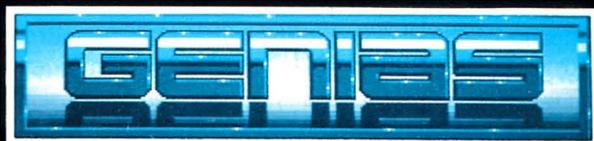
■ *Mystere* è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile
per:
Amiga e
Commodore 64

Distribuito in esclusiva per l'Italia da:
SOFTTEL srl via E. Dal Pozzo 7 00146 ROMA Fax/Tel (06) 5684334

Edi Grafi.Co



FM Melody Maker

**MIGLIOR UTILITY MUSICALE
UPGRADE
ATARI ST**

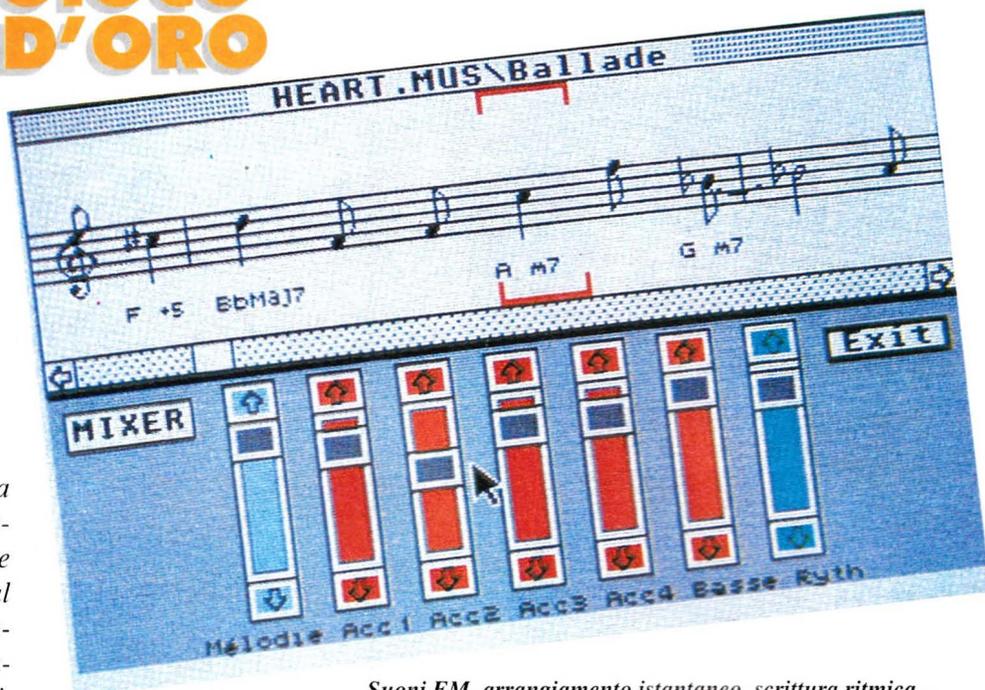
Primo software che offra, per una modica spesa, un'orchestra completa, FM Melody Maker permette l'approccio in modo semplice al multipiste, agli arrangiamenti, insomma a tutto ciò che compone l'universo dei musicisti professionisti. Un rapporto qualità/prezzo imbattibile.



La musica assistita dal computer è da qualche anno uno dei valori sicuri della creazione micro. L'Atari ST o il PC rasentano sistemi sonori molto complessi ed onerosi composti da sintetizzatori, diffusori, "musical box", eccetera.

Quando anche esistono soft di gran qualità in questo campo, si tratta molto spesso di materiale che non si può utilizzare con un semplice computer. Per scegliere il migliore per la creazione musicale, ci siamo dunque soffermati sui software che permettono ai musicisti di lavorare coi loro micro senza investire in sistemi esterni sempre molto cari... Tre soft testati su Atari ST hanno così imposto nettamente la loro superiorità. Si tratta di House Music System della società Esat, di Master Sound della Software Horizons e, infine, del gran prescelto dell'anno, FM Melody Maker, sviluppato negli studi della Upgrade.

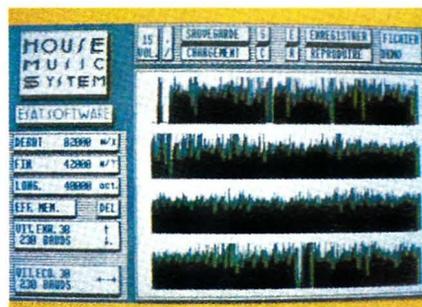
La computer music che non impiega sistemi esterni al computer comporta due campi di predilezione: la digitalizzazione sonora e la composizione musicale vera e propria (scrittura ed esecuzione degli spartiti). I due primi soft nominati per la selezione '89 appartengono alla prima categoria. Si tratta, nel caso di Master Sound, di digitalizzare un suono emesso da un microfono, da un lettore CD, ecc. di visualizzare la curva di frequenza e quindi riprodurla. Benché esistano sul mercato parecchi ottimi digitalizzatori sonori (ST Replay o Perfect



*Suoni FM, arrangiamento istantaneo, scrittura ritmica...
FM Melody Maker è un gioiellino*



Master Sound, qualità/prezzo ideale



Music System, maneggevole ed efficiente

Sound, ad esempio), Master Sound è stato citato quest'anno in virtù delle sue grandi capacità, della sua maneggevolezza esemplare e soprattutto per il suo prezzo contenuto, fattore rilevante soprattutto per i giovanissimi. In House Music System, abbiamo apprezzato in modo particolare la pluralità, che propone su ST tutto un sistema di digitalizzazione, di sequenze di sonorità collegate tutte alla tastiera...

Ma il gran vincente si stacca ben presto dai primi due programmi e per svariati motivi. Dopo Music Construction Set, i giovani creatori di decibel non avevano ancora mai posseduto un arnese da lavoro tanto intelligente, maneggevole e con grandi capacità. Proprio come MCS,

FM Melody Maker propone di comporre su un rigo un tema musicale. Completa, molto gestibile, questa composizione non è tuttavia il maggior atout del soft. Dove FM Melody Maker è davvero forte è nell'arrangiamento della vostra futura canzone. Che si mettano o no degli accordi sotto lo spartito, il soft stesso trova il basso, la batteria, gli ottoni o i violini che danno corpo alla creazione. Si possono poi comporre le proprie sequenze ritmiche, scegliere fra un accompagnamento samba o rock, utilizzare il tavolo di mixaggio per abbassare un po' il secondo sax o mettere avanti il nastro del sintetizzatore.. Per introdurre la batteria, potete comporre prima delle misure poi collegarle in sequenze complete. La semplicità del programma, permette anche ai principianti di gestire questa fase della creazione.

Magico e ad un tempo maneggevole e didattico, FM Melody Maker è il primo soft ad offrire un'orchestra completa che, più che un semplice accompagnamento, vi porterà alla conoscenza del multipiste, alla gestione delle tecniche d'arrangiamento, in breve a tutto il lavoro che troverete più tardi su sistemi MIDI professionali. Dopo tre anni di computer music, la micro s'interessa infine ai "piccoli" sistemi e soprattutto alla formazione dei futuri geni della semicroma. Questo ha giustificato largamente il nostro titolo di migliore utility musicale con, in premio, i ringraziamenti di tutti gli appassionati di musica della redazione (e sono parecchi)!

C.T.

© Tilt. Diritti riservati.

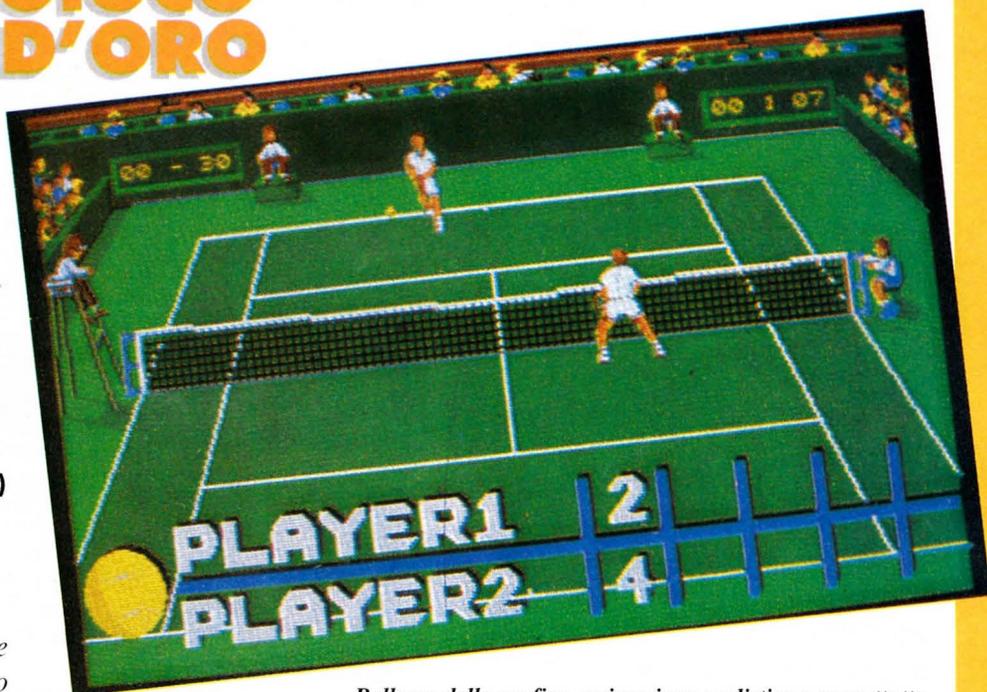
Kick Off/ Pro Tennis Tour

MIGLIOR SIMULAZIONE SPORT (Ex aequo)
KICK OFF: ANCO/TITUS
PRO TENNIS TOUR: UBI SOFT
AMIGA, ATARI ST

Impossibile scegliere fra Kick Off e Pro Tennis Tour. E' meglio Vialli o Cané? Ai lettori l'ardua sentenza. Per noi, è chiaro, sono alla pari!



La competizione sportiva su micro ha spesso sofferto di mancanza di originalità. Molte corse di auto, tanti golf da non saper più cosa farne ed alcuni giochi di equipe non sempre entusiasmanti... Cosa curiosa, gli sport più apprezzati dal pubblico, tennis e football per esempio, mancano alla softeca dei best. Negli ultimi tempi si è invertita la tendenza. Dopo ore ed ore, abbiamo puntato su due soft recenti, il gioco di tennis della Ubi Soft, Pro Tennis Tour, e la simulazione di football Kick Off, edita da Titus. In seconda posizione dopo questi ex aequo, Beach Volley, un soft tanto "fun" che ludico! La gara per il titolo della categoria "simulazione sportiva" è stata molto serrata. I software di guida di auto o moto sono stati abbastanza numerosi quest'anno, con diversi generi come la corsa reale, RVF Honda, Test Drive II, Grand Prix Circuit, e la corsa 3D rappresentata dall'eccellente Stunt Car. Niente di veramente nuovo e non un soft che uscisse dal gruppo. Nel settore degli sport di equipe, la scelta è stata sofferta, sono usciti nomi come Speed Ball (Image Works, disponibile su Amiga) o Advanced Rugby Simulator (Code Masters, disponibile su ST)... Ma il vero "boom" si è avuto con l'uscita, nello scorso giugno, di Microprose Soccer (Microprose, disponibile su Amiga, ST e C64) e da Kick Off. Mentre per anni gli appassionati di football non avevano avuto niente di valido a disposizione, ecco arrivare due eccellenti simulazioni



Bellezza della grafica, animazione realistica e soprattutto divertimento garantito al 100%, Pro Tennis Tour for ever!



Kick Off, un foot difficile ma geniale

nello stesso momento! Duello delicato, che alla fine ha dato la palma a Kick Off! Iper-maneggevole, molto "visuale" perché "zumma" il campo per seguire meglio l'azione ed offre una veduta generale in una finestra particolare, Kick Off ha vinto la gara grazie soprattutto al realismo del suo gioco. Per la prima volta non si tratta di prendere il pallone e correre più svelto possibile per vincere la partita... Kick Off vi obbliga a controllare il vostro dribbling senza sosta. Difficile da gestire durante i primi minuti di gioco, il controllo del pallone è poi appassionante e garantisce da solo il 50% dell'interesse della partita. Aggiungete a ciò una grafica molto fine, uno scrolling del campo molto fluido ed il controllo delle diverse strategie del gioco (scelta della disposizione dei giocatori sul campo, cartellino giallo, regolamento del lancio da corner, ecc.), ecco infine un "vero" calcio su micro! Microprose Soccer, concorrente diretto di Kick Off per il "campionato" '89-90, non ha potuto da parte sua sostenere il match. Controllo del pallone più classico (il pallone prosegue la sua corsa, qualunque cosa facciate), assenza di penali-

tà per un gioco alla fine meno rapido del football della Titus. Microprose Soccer rimane un buon programma, ma per la nostra competizione viene messo in disparte! Di fronte a tutti gli sport di equipe editi ultimamente, Beach Volley ha conquistato il secondo posto sul podio. Sprite di grande taglia, smash da togliere il fiato, musica differente per ogni prova ed animazione veramente molto ricca, il soft ha superato per il suo aspetto "fun" l'ottimo Speed Ball della Image Works su ST, anch'esso in competizione. Non esisteva allora nessun software capace di sorpassare l'eccellente Kick Off? Ci apprestavamo al voto finale quando, all'ultimo momento... un tennis, e che tennis! Proprio come Kick Off per i simulatori di football, Pro Tennis Tour della Ubi Soft arriva come un vento di freschezza in una categoria bizzarramente sprovvista di hit fino ad ora. Esso ha immediatamente sedotto l'intera redazione. Proprio come Kick Off, Pro Tennis Tour ha invaso gli Atari ST e gli Amiga dei nostri uffici per dei tornei perfino notturni! Il realismo del gioco, pur se difficile da gestire per i primi match è anche qui il punto forte della simulazione. Precisione delle battute, ricchezza strategica con tornei ed allenamenti, grafica, animazione e sonoro semplicemente geniali, era impossibile separare questo tennis dal football nominato. Risultato, un ex aequo fra Pro Tennis Tour e Kick Off, due soft veramente superbi, fra i quali farete voi in ogni modo la vostra scelta. Disponibili su Amiga ed Atari ST. Beach Volley è edito dalla Ocean su Amiga.

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

Neuromancer

**MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
INTERPLAY
C 64, APPLE II (GS)**

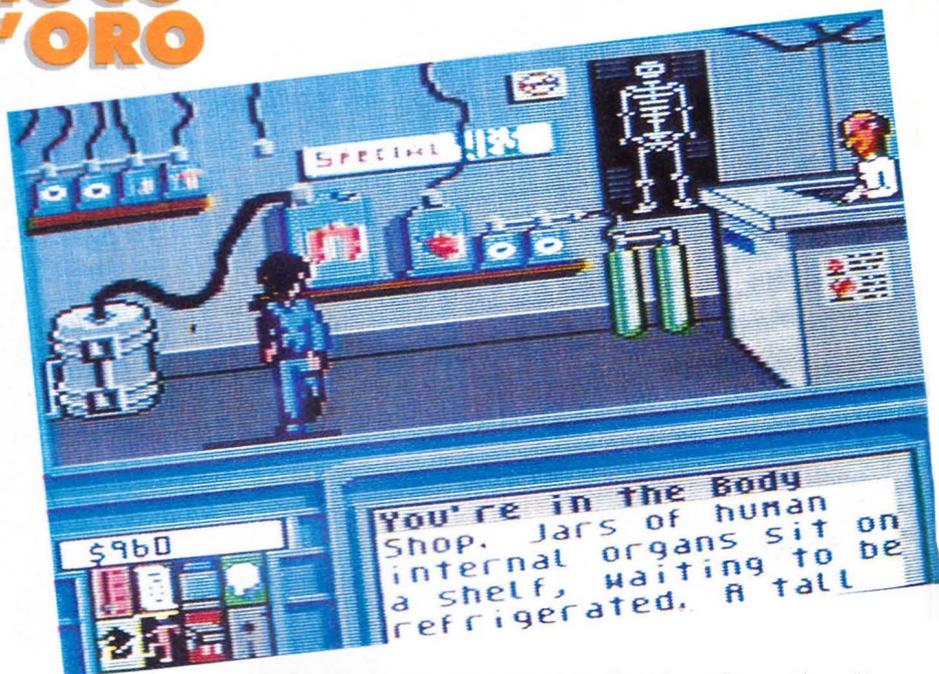
Un riconoscimento per un gioco passato relativamente inosservato alla sua uscita. Una convivialità esemplare, una trama molto solida, un sapiente dosaggio delle difficoltà, *Neuromancer* è l'esempio stesso del gioco di ruolo ideale. *Bloodwych* e *Swords of Twilight*, i concorrenti, sono battuti di stretta misura...



E' con immensa soddisfazione che vediamo *Neuromancer* consacrato miglior gioco di ruolo dell'anno. Questo superbo gioco, perché lo è, è passato però praticamente inosservato.

La ragione di questo è da ricercarsi nel fatto che esso è disponibile per ora solo su Apple II, II GS e C 64 (i fortunati!). Rassicuratevi, *Neuromancer* esce anche su Amiga, ss PC e Atari ST. La sua sceneggiatura si ispira al libro di William Gibson. Voi rivestite il ruolo di un pirata informatico giapponese che svolge la attività in un'epoca futurista. La tecnologia degli anni 2058 ha fatto, come è facile immaginare, considerevoli progressi nel campo dell'informatica. L'uomo si vede costantemente preso in carico dai computer e le banche dati informatiche e si ritrova lentamente trasformato in cibernetica. Una porta collocata nella testa di ogni umano permette di inserirsi direttamente in qualsiasi computer (allucinante o affascinante, come prospettiva?). Alcune console consentono la visualizzazione in 3D dei dati informatici. Questo mondo composto di byte è chiamato cyberspazio. E' inutile dirvi che gli hacker si danno un gran da fare per penetrare nel cyberspazio e piratare tutto ciò che trovano. Ecco però che alcuni hacker spariscono misteriosamente.

I pirati si rivolgono dunque a voi per chiarire il mistero. Interamente gestito tramite mouse o joystick (su C64), *Neuromancer* si presenta come un gioco d'avventura grafica animata in 3D. Ciò mi porta a fare una constatazione che



Neuromancer, il più appassionante gioco di ruolo su Commodore 64



Bloodwych su Atari ST



Swords of Twilight su Amiga



La città robotica di Neuromancer

bisognerebbe sottolineare di rosso: tutti i prescelti per l'avventura e per il gioco di ruolo di questa selezione sono d'una convivialità esemplare. Mi sto ripetendo, ma insisto: sollevato dai problemi di comunicazione col suo computer, il giocatore può "vivere" la sua avventura.

Attenzione, questo non significa affatto che basta rendere un gioco iper-conviviale per farne un successo. Bisogna anche che la storia sia avvincente. E' il caso del nostro laureato: l'originalità dell'intrigo, la libertà d'azione lasciata al giocatore, il sapiente dosaggio delle difficoltà contribuiscono a fare di questo soft uno dei più appassionanti in circolazione. Gli altri concorrenti in lizza, *Bloodwych* e *Swords of Twilight*, sono pure eccellenti prodotti. Nel primo, voi dirigete un'equipe di quattro avventurieri attraverso un castello. Avete come obiettivo la neutralizzazione di Zendich, un *Bloodwych* praticante la magia nera. La prima constatazione è che questo gioco è il clone perfetto di *Dungeon Master*. Ci sono tuttavia alcune piccole innovazioni, come la possibilità di giocare a due e quella di comunicare con i personaggi incontrati nel maniero. *Bloodwych* è un vero divertimento se giocato a due. Da soli è gradevole, ma non si stacca dagli altri giochi di ruolo decisamente più interattivi e complessi dei "tradizionali". *Swords of Twilight* si distingue per la possibilità di giocare da soli, a due o a tre giocatori. Inoltre, il mondo nel quale vi trovate è molto dinamico, la profondità del suo soggetto, la presenza d'una certa cura del realismo e la buona interattività sono gli elementi che fanno di questo software un "Ultima de luxe".

E' necessario precisare che malgrado le loro buone qualità questi due giochi non superano comunque ai nostri occhi *Neuromancer* sul piano dell'interesse di gioco!

© Tilt. Diritti riservati.

C.T.

Strider

**MIGLIOR ARCADE
CAPCOM
AMIGA, ST, CPC**

Strider mette alla prova tutti coloro che realizzano versioni di giochi arcade! Sicuramente un esempio da seguire per i progettisti di questo tipo di soft. Il gioco, infatti, risveglia le sensazioni del vero arcade.

Alle armi mie prodi!



Nel 2048, un tiranno è diventato capo dell'Eurasia. Per mettere fine al suo regno di terrore è stato deciso di inviare il miglior elemento dei commando. Si tratta di Strider Hiryu, un atleta particolarmente temibile. Armato d'una sciabola-laser, esso si fa deporre sulla piazza rossa, da cui intraprende la riconquista del Paese. Strider dovrà distruggere le difese nemiche ed affrontare creature terribili, ma fortunatamente è capace di realizzare salti spettacolari e di arrampicarsi lungo superfici lisce.

Questo gran gioco d'arcade della Capcom non ha perso nulla del suo charme nel passaggio su micro ed è la versione più sorprendente dell'anno. Questo programma è superbamente realizzato dalla Tiertex, un gruppo di programmatori indipendenti che farà ancora parlare di sé. Con due grandi versioni d'arcade come Forgotten Worlds e Strider al loro attivo, essi figurano al momento fra i migliori programmatori su 16 bit, a fianco di Steve Bak e dei Bitmap Brothers. In questa versione, d'una fedeltà esemplare, si ritrovano tutte le scene ed i personaggi del gioco d'arcade. E' una vera delizia per gli occhi contemplare Strider mentre esegue rischiosi salti particolarmente spettacolari. Ad ogni istante si scoprono nuove scene, che scorrono in scrolling multidirezionale. Nel campo delle versioni arcade la lotta è stata serrata: Pacmania e Silkworm non sono concorrenti da trattare alla leggera. La versione Amiga di Pacmania è ugualmente straordinaria, ma bisogna riconoscere che questa versione pone molti meno problemi tecnici e che le scene



Grande versione arcade con mostri deliranti



La sciabola-laser distrugge



Pacmania (Amiga)



Silkworm (Amiga)

non sono altrettanto varie. Quanto a Silkworm, che abbiamo scelto come il miglior shoot'em-up, è un capolavoro di giocabilità, ma la grafica è meno impressionante rispetto a quella di Strider. Mentre il superbo Forgotten Worlds ci lasciava un po' insoddisfatti, Strider

riesce nel raro exploit di unire una grafica superba ad una giocabilità irreprensibile. La difficoltà è particolarmente ben dosata. Ci si deve impegnare dall'inizio, ma in seguito si va un po' più avanti ad ogni partita successiva ed è sempre possibile portare a termine questa avventura. E poi, è un tale piacere scoprire nuove scene e mostri sorprendenti che non è il caso di fermarsi prima d'aver finito il gioco. E' questa ricchezza di situazioni che determina la superiorità di Strider sui suoi concorrenti. Infatti, anche Pacmania e Silkworm sono dei grandi giochi, ma l'azione e le scene non cambiano affatto nel corso della partita. Con Strider invece, si è trasportati in un universo affascinante. E' bello come un cartone animato e l'ambiente dell'azione è degno dei grandi film di fantascienza. Ogni livello comporta almeno una scena d'antologia: i membri del soviet supremo si trasformano in un serpente meccanico, i lupi si aggirano famelici nelle steppe innevate, la giungla con amazzoni e dinosauri, è un pericolo... I tre laureati nel settore arcade sono di una qualità tale da permettere di misurare il cammino percorso quest'anno a livello di versioni dall'arcade. I programmatori di talento cominciano a gestire bene i 16 bit e le versioni sono sempre più vicine ai loro modelli. Piano piano si ritrova il fascino dei grandi giochi arcade su micro. Solo le prodezze tecniche di alcuni, come Thunderblade o Galaxy Force, sono al di fuori della portata delle capacità dei nostri micro. Attendiamo con impazienza la prossima realizzazione della Tiertex.

© Tilt. Diritti riservati.

E.F.

Silkworm

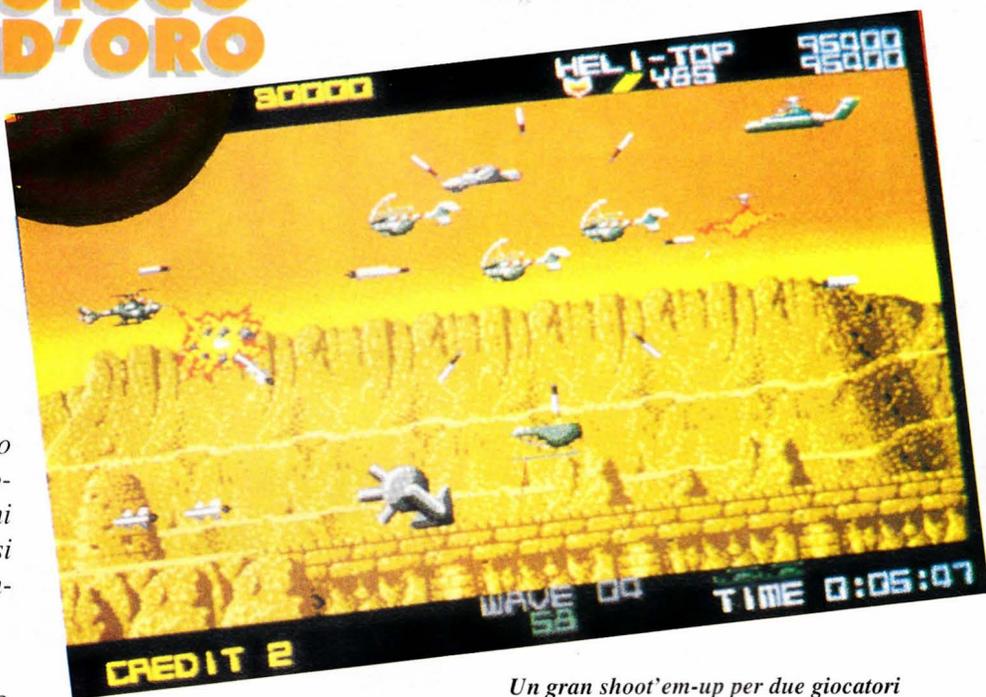
**MIGLIOR SHOOT'EM-UP
VIRGIN GAMES
AMIGA, C64, ST, CPC**

Silkworm è un gioco pericoloso! Tutti coloro che l'hanno avvicinato hanno immediatamente abbandonato compagne, figli, lavoro ed ogni attività abituale per consacrarsi esclusivamente a questo shoot'em-up esclusivo a questo shoot'em-up pazzesco. Shoot and kill!



Ai comandi di un elicottero e di una jeep, due giocatori affrontano centinaia di apparecchi nemici in questo splendido e accattivante shoot'em-up a scrolling orizzontale. Distruggendo alcuni tipi di nemici, potete procurarvi uno schermo protettivo che vi rende invincibili per un certo tempo e, se ne ottenete un secondo, tutti i nemici presenti sullo schermo saranno annientati in un solo colpo. Alla fine di ogni livello affrontate un elicottero gigante o un veicolo blindato e, ogni tanto, fa la sua comparsa un Goosecopter. I componenti di questo strano apparecchio appaiono uno dopo l'altro e, quando è completo, esso attacca. Questo programma è la versione d'un gioco d'arcade che non figura fra i grandi successi del genere, come R-Type o Thunderblade, e non si può dire che esso sia particolarmente originale.

A priori, niente lo distingue veramente dagli innumerevoli shoot'em-up a scrolling orizzontale, tuttavia la versione Amiga è un piccolo capolavoro. E' senza dubbio la sua perfetta giocabilità la ragione del successo. Silkworm è indiscutibilmente il miglior shoot'em-up per due giocatori. La presenza d'una jeep e d'un elicottero è particolarmente interessante ed il gioco è costruito in modo tale che i due giocatori devono veramente spalleggiarsi per realizzare i migliori risultati. Ma ciò che è ancora più notevole è la giocabilità, ugualmente perfetta quando si gioca soli, a condizione di scegliere l'elicottero. Ciò è particolarmente raro, perché i grandi giochi a due come Blood Money o Forgotten Worlds perdono gran parte del loro interesse nel gioco singolo. Silkworm è il



Un gran shoot'em-up per due giocatori



Il temibile Goosecopter (C64)



Silkworm (CPC)



La grafica super di Xenon II (ST)

miglior shoot'em-up dell'anno e non è una referenza irrilevante, perché i concorrenti sono capolavori come Xenon II e Hybris, che presentano anche una perfetta giocabilità. Ciò che colpisce particolarmente in Silkworm è che piace sia ai patiti del genere che a coloro che non



Hybris (Amiga)

amano molto lo shoot'em-up: prendete qualcuno che giochi raramente e fategli provare diversi shoot'em-up. Scoprirete che il solo che lo coinvolgerà veramente e completamente sarà Silkworm. Dal lato realizzazione, la colonna sonora è efficace, ma è soprattutto l'animazione ad essere notevole; lo scrolling in parallasse è superbo e numerosi sprite si spostano simultaneamente sullo schermo a notevole velocità. La grafica è riuscita, ma si è fatto di meglio; quella di Hybris è migliore; quanto a Xenon II, è senz'altro pregevole, ma Silkworm detiene indiscutibilmente la palma del più bel shoot'em-up dell'anno. Bisogna precisare che solo le versioni Amiga e C64 meritano un premio. La versione CPC è meno riuscita e la versione ST fa una triste figura vicino a quella su Amiga. L'azione è avvincente, qualunque sia la versione, ma è nettamente meglio quando i programmatori traggono i migliori risultati dalle possibilità delle macchine. Se siete un fan del genere possederete sicuramente Silkworm. Se, viceversa, non fosse ancora in vostro possesso, richiedetelo immediatamente, è irraggiungibile.

© Tilt. Diritti riservati.

C.T.



SPECIALA DESKTOP PUBLISHING
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

NOVITA' CANON ZAPSHOT I
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

SPECIALA VIRUS
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

SPECIALA
AMIGA
IL MENSILE JACKSON

EUROPEAN DEVELOPER CONFERENCE
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

SPECIALA COMUNICAZIONE
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

SPECIALA DESK
AMIGA
IL MENSILE JACKSON

CANON ZAPSHOT I
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

INSERTO LE PAGINE DI
Amiga Transactor
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

INSERTO LE PAGINE DI
Amiga Transactor
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

EUROPEAN
AMIGA
IL MENSILE JACKSON

SPECIALA COMUNICAZIONE
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

SPECIALA VIRUS
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

AMIGA
IL MENSILE JACKSON

- Expander MIDI
- Mister Multitasking
- Photon Video Cel Animator
- AutoBootBlock
- Digi - View
- Deluxe Paint III
- Easy!: Tavoleta grafica per Amiga
- ON DISK: 15 fantastici programmi e...

AMIGA MAGAZINE E' LA RIVISTA PIU' COMPLETA PER GLI UTILIZZATORI DI AMIGA IN OGNI NUMERO

- ATTUALITA' DA TUTTO IL MONDO
- NOVITA' HARDWARE E SOFTWARE
- PROGRAMMAZIONE
- LE PAGINE DI TRANSACTOR, PER IL PROGRAMMATORE PIU' ESIGENTE

.....E IN PIU' IL FAVOLOSO FLOPPY CON NUMEROSI PROGRAMMI ACCURATAMENTE SELEZIONATI

OGNI MESE IN EDICOLA

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Interphase

**MIGLIOR ANIMAZIONE
IMAGEWORKS
ST, AMIGA**

Straordinario! L'animazione di Interphase giustifica da sola l'acquisto di questo soft. Di fluidità e rapidità esemplari, procura al giocatore sensazioni degne dei migliori arcade. Il gioco, molto ricco, genera ore di piacere. Allora, perché privarsene?



Per la selezione del miglior soft di animazione il ballottaggio è stato, come d'altra parte ci si immaginava, particolarmente animato e incerto: Stunt Car, Interphase, Powerdrome, tutti nomi degni di lode. Dopo ore di confronti e di argomentazioni, è scaturito il verdetto: Interphase ha vinto. L'azione di questo soft si situa in un futuro lontano, dove i divertimenti sono diventati la principale attività economica. Vi è permesso di aver accesso a tutte le delizie della vita per l'intermediazione di "cassette per sognare" vendute da una misteriosa e potente società, la Dreamtrack Corporation. Questa società è riuscita a fabbricare i sogni in scatola e, per far questo, ricorre a sognatori professionisti. Naturalmente, siete uno di essi e vi rendete conto rapidamente che la Dreamtrack persegue scopi meno nobili di quanto voglia far apparire: il vero obiettivo è di asservire l'umanità intera condizionandola attraverso i "sogni prefabbricati". La vostra angoscia è accresciuta dal fatto che il vostro ultimo sogno racchiude la suggestione che metterà l'umanità in schiavitù e in balia di queste persone senza scrupoli.

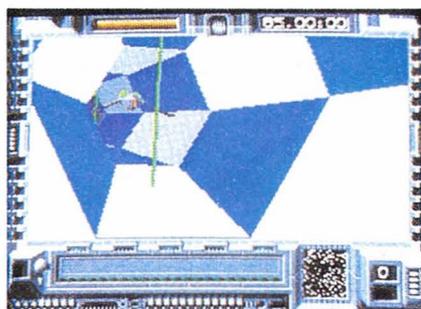
Da allora la vostra ragione di vita è recuperare la cassetta che contiene il sogno ed è racchiusa in una delle casseforti della società. Per riuscirci, sollecitate l'aiuto di un'amica che esplorerà i locali della Dreamtrack al fine di ritrovare la preziosa cassetta, mentre voi, collegati mentalmente col computer della società, deviate o annullate le informazioni elettroniche che ostacolano la progressione della vostra partner che agisce nel mon-



La grafica e le animazioni in 3D a superfici piene, rafforzano l'atmosfera fantastica degli scenari



Stunt Car, sensazioni reali!



Belle sequenze in un tunnel elettronico



Powerdrome, apprendimento difficile

do reale. Ogni informazione all'interno dei circuiti del computer ha una dimensione solida nel vostro livello di realtà, malgrado possiate spostarvi all'interno dei programmi, roteare attorno ad un'informazione (proveniente da una telecamera di sorveglianza, per esempio) ed

infine distruggerla, perché la vostra compagna nel mondo reale possa procedere senza scatenare l'attacco di un robot che gli sarebbe certamente fatale. Le storie dei due programmi concorrenti sono molto più semplici.

Si tratta in Stunt Car di partecipare ad un campionato di corse di dragster su circuiti sempre più particolari. Mentre in Powerdrome dovete effettuare una corsa su jet futuristici a cuscino d'aria, su circuiti che sono, naturalmente, sempre più complessi e difficili. I tre software dispongono di tecniche di visualizzazione in 3D fra le più sofisticate permesse dalle nostre macchine. In Powerdrome, la sensazione di realismo è tanto forte che ci si sorprende a piegare la testa nelle virate. Lo stesso dicasi per Stunt Car, che procura forti emozioni specialmente al momento dei salti dal trampolino. Se Interphase è riuscito ad imporsi davanti ai suoi valorosi concorrenti, è grazie alla velocità prodigiosa delle sue animazioni; la tecnica del 3D a superfici piene è avida di spazio memoria, è dunque necessario arrivare ad un buon compromesso fra 3D e velocità di visualizzazione. Le sensazioni spaziali che procura durante gli spostamenti all'interno del computer sono di un angosciante realismo.

La qualità delle animazioni rinforza la giocabilità d'Interphase, mentre in Powerdrome può forse dispiacere l'eccessiva difficoltà di apprendimento. Interphase fa dunque presagire con forza quelle che saranno le tendenze grafiche dei game basati sul 3D che si svilupperanno a breve termine.

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

Skweek

**MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
LORICIEL
ATARI ST, AMIGA, PC, CPC**

Rick Dangerous, Batman, Skweek, sono tutti favolosi giochi d'azione, tra questi Skweek ha stravinto per essere il più ludico nella sua semplicità.



Skweek è un gioco che si inserisce nella linea dei grandi successi delle prime console. E' il filone spirituale di Pac Man e di

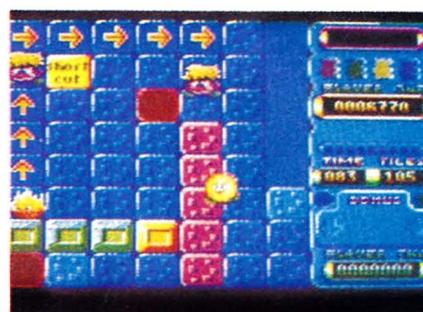
Q-Bert. Il principio di gioco non potrebbe essere più semplice: si tratta di cambiare il colore delle piastrelle passandoci sopra e, quando esse sono tutte rosa, passate al quadro seguente, quindi, è proprio il caso di dirlo, vivete in un mondo "rosa". Certo, non è tutto così semplice come sembra a prima vista, trovate avversari in ogni quadro ed il minimo contatto è mortale. Fortunatamente, potete colpirli a vostra volta ed è anche possibile procurarsi delle armi molto potenti. Alcune creature sono invece indistruttibili e, perciò, non vi resta altro da fare che fuggire. Come d'uso in questo tipo di gioco, numerosi bonus differenti appaiono ogni tanto. La maggior parte di questi è molto utile, ma alcuni hanno un effetto sorprendente e vi porranno notevoli problemi. Alcune piastrelle esplodono o crollano, altre sono sdruciolevoli... E per complicare il tutto, disponete d'un tempo limitato per terminare ogni quadro. Skweek è un gioco molto avvincente, più ludico non si può! Basta qualche minuto per esserne conquistati. E' un gran gioco d'azione pura, non c'è bisogno di riflettere, si deve spingere. In redazione alcuni pensano che domini l'aspetto strategico, mentre altri considerano che tutto avvenga a livello di riflessi. Il fatto che sia possibile giocare in diversi modi è senza dubbio uno dei punti forti del programma. La riuscita di un gioco di questo tipo risiede nella rapidità e nella precisione delle reazioni dei personaggi. Skweek risponde meravigliosamente bene al minimo comando e, quando si perde una vita, vuol dire che



Skweek, principio di gioco estremamente semplice per una vita in rosa



Più ludico... si muore!



Skweek su CPC



Rick Dangerous in Egitto



Superba realizzazione per Batman

si è fatto un errore. Nella categoria azione, è stato molto difficile scegliere per indicare il migliore dell'anno. Anche Rick Dangerous è un gioco molto ludico al quale si ritorna senza sosta. E poi, come nel caso di Skweek, il concetto di gioco è abbastanza vecchio. E' un gioco

di piattaforme, nella linea di Bruce Lee o di Spelhunker. Quanto a Batman, è un gioco più originale, che presenta delle sequenze molto varie. Tuttavia, su un piano strettamente ludico, Skweek stravinca. Inoltre beneficia d'una realizzazione veramente irreprensibile. Evidentemente, questo tipo di gioco non si presta ad una grafica così spettacolare come quella di Batman, ma tutto è perfetto: grafica chiara, precisione dei comandi, rapidità dell'animazione ed una colonna sonora di qualità. E poi c'è la possibilità di modificare certi parametri del gioco o di giocare i quadri in ordine aleatorio. La cosa più importante è che i migliori punteggi sono salvabili su dischetto. Ciò è fondamentale in un programma di questo tipo e gli editori trascurano troppo spesso questa opportunità. Loriciel è riuscito in questo ritorno alle origini, tanto più meritorio perché la tendenza è orientata verso giochi sempre più sofisticati. E' auspicabile che gli editori ricerchino sempre nuove idee, ma sarebbe un vero peccato se le vecchie ricette, semplici ed efficaci, sparissero del tutto...

© Tilt. Diritti riservati.

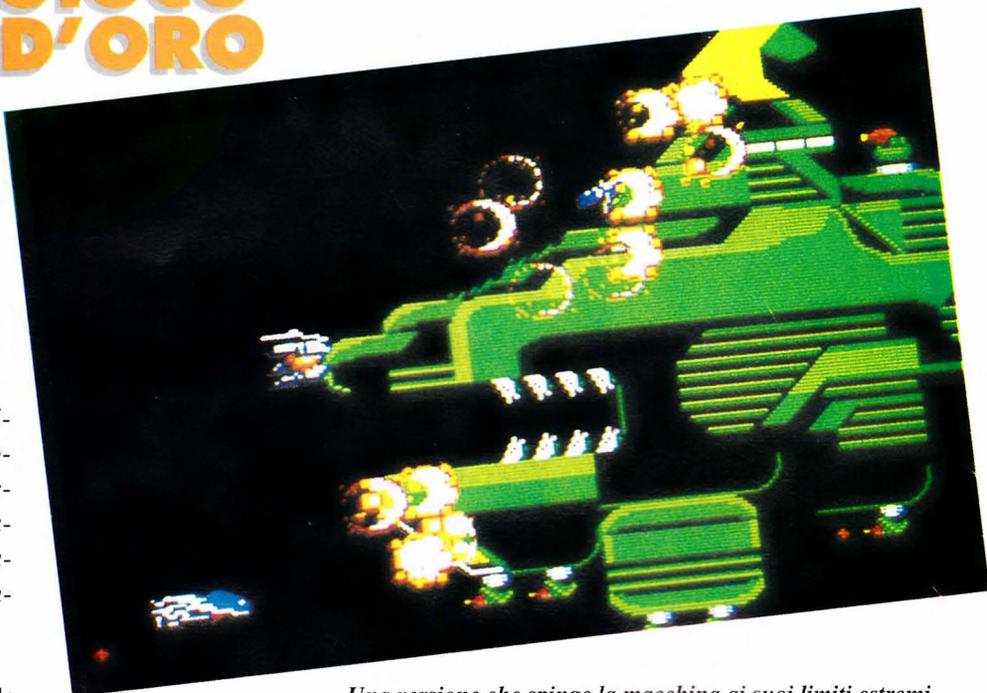
A.C.

R-Type

**MIGLIOR SHOOT'EM-UP SU CONSOLE
IREM
CONSOLE SEGA**

Uno tra gli exploit realizzati magistralmente dai programmatori nipponici, R-Type riprende brillantemente gli otto livelli del gioco arcade. Un soft che giustifica praticamente da solo l'acquisto di una console Sega!

 Questo gioco arcade della Irem è un grande classico del genere. Alla stessa stregua di Gauntlet o Arkanoid, è un programma che ha ispirato numerosi cloni. Il concetto del modulo-scudo è una recente innovazione in un genere che non si rinnova affatto. Era il primo shoot'em-up nel quale si scoprivano mostri tali, che non hanno mancato di creare degli emuli. Bisogna riconoscere che gli shoot'em-up nei quali succede qualcosa di nuovo ad ogni istante non sono legioni. Le innovazioni apportate da R-Type non si contano: il gigantesco ship, gli alieni che abbandonano dietro di sé schieramenti di mine, il serpente che esce da un mostruoso cuore, ecc. La versione della console Sega riprende brillantemente gli otto livelli del gioco arcade con esemplare fedeltà. Le capacità della console sono sfruttate al massimo ed i programmatori di questo gioco hanno realizzato un vero exploit. Questa versione s'impone indiscutibilmente come miglior shoot'em-up su console 8 bit. La grafica è tanto riuscita che ci si dimentica degli sgradevoli lampeggiamenti degli sprite. Come sempre su console, la giocabilità è perfetta e si è subito sedotti dalla flessuosità e precisione dei comandi. Inoltre, la presenza di due pulsanti di sparo offre un confort di utilizzo molto apprezzabile. Tenuto conto delle capacità della macchina, questa versione è nettamente meglio riuscita della versione micro. E' piuttosto divertente vedere che R-Type è un concorrente diretto di Gradius, perché quest'ultimo non è altro che Nemesis, il primo shoot'em-up ad armamento evolutivo che ha regnato in questo settore fino all'arrivo di R-Type.



Una versione che spinge la macchina ai suoi limiti estremi



Gradius, è la precedente generazione!

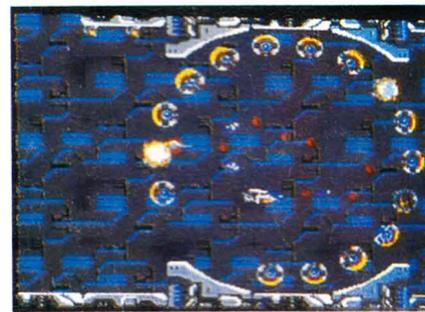


Un universo delirante!



Mirate al cuore

Gradius/Nemesis ha rinnovato il genere qualche anno fa, perché prima di lui non si disponeva che di un solo modo di sparo e ci si doveva accontentare. Il concetto di armamento evolutivo è talmente evidente che attualmente è ripreso sistematicamente in tutti gli shoot'em-up, ed in altri svariati programmi. R-Type applica lo stesso principio, ma le armi disponibili sono impressionanti. Il modulo che funge da schermo protettore e che si può anche inviare in esplorazione, i raggi laser che rimbalzano sulle pareti ed il super-tiro, ottenuto mantenendo premuto il tasto di tiro, sono tanto spettacolari che efficaci. Gradius è un programma appassionante, madatato e ciò non va a suo favore. Come Gradius, Rush'n Attack è la versione di un gioco arcade della Konami. Si tratta di Green Beret, un gran classico, noto ai possessori di 8 bit. Questa versione è un modello di giocabilità. I tre programmi di questa selezione sono dei gran classici arcade le cui versioni sono particolarmente riuscite. Sono tutti appassionanti, ma è la loro età che fa la differenza. Ciò lascia intendere una certa qual differenza fra la Sega, che presenta gli ultimi successi arcade e la Nintendo, che offre programmi di qualità, ma è più lenta nel rinnovarsi. R-Type non ha ancora finito di influenzare il genere e questa versione è stata e rimane un reale successo.



Entrate nel giro

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

Shadow of the Beast

**MIGLIOR GRAFICA
PSYGNOSIS
AMIGA**

Non è un caso che questo soft sia considerato il più bello per quanto riguarda la grafica. Ogni accorgimento possibile è stato usato dai programmatori nella cura del "particolare".



Shadow of the Beast è eccezionalmente bello e non stiamo assolutamente esagerando. E' stato quindi naturale che al PC Show di Londra lo stand Psygnosis fosse uno dei più frequentati. E quando si sa che la grafica del soft rappresenta il 75% nella motivazione dell'acquisto, diventa inutile preoccuparsi della media ludicità del soft e della sua relativa mancanza di interesse.

Ciò che conta di più in questo game è proseguire per scoprire quali meraviglie grafiche si celano dietro i trabocchetti che insidiano il giocatore, ma anche la musica gioca un ruolo importante in questo soft: è talmente impressionante, perlomeno quando c'è il vostro "funerale" da far rabbrivire, insomma tutto giusto e non solo per l'occhio.

Shadow of the Beast mette in scena una strana creatura, che in precedenza era un uomo. Ora vuole vendicarsi di coloro che gli hanno fatto subire questa orribile trasformazione. Bisogna attraversare numerose regioni e scendere in profonde caverne prima di raggiungere la fortezza del nemico. Sul percorso affronta mostruose creature, ma fortunatamente è possibile trovare delle armi per strada che gli consentono di proseguire più agevolmente (ma non troppo facilmente!) nella scoperta. Si scopriranno anche delle chiavi che danno accesso a certi settori, come delle pozioni che ridanno l'energia persa nelle lotte precedenti. Dopo l'avvento dei 16 bit, la Psygnosis si è affermata per la qualità delle sue realizzazioni.

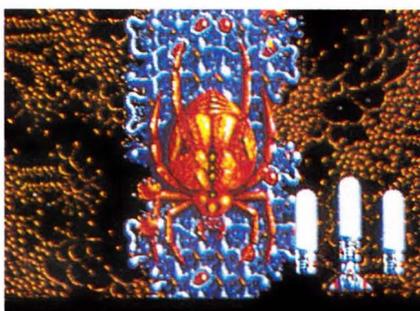
Shadow of the Beast è un gioco gradevo-



Musica è tanto riuscita quanto la grafica



Una incredibile varietà di mostri



I superbi mostri di Xenon II



Dragon's Lair, arcade a domicilio

le, nella linea di Barbarian, benché l'azione qui non sia appassionante come in Rick Dangerous o in Last Ninja II. E' proprio la realizzazione che ne fa un must. Gli sprite (in numero di 132) e le scene sono talmente riusciti che ci si appassiona con la speranza di scoprirne

di nuovi. I quadri, che scorrono in scrolling differenziale, sono magnifici: 128 colori sullo schermo, è impressionante e dà sfumature particolarmente gradevoli all'occhio. Per restare nelle cifre, segnaliamo ancora che i grafici occupano una memoria di 2,2 Mb, il risultato si nota subito ed è molto gradevole. Ciò che è inoltre molto apprezzabile, è che per una volta si è riusciti a realizzare una grafica superba senza che ciò imponga interminabili periodi di caricamento fra le diverse sequenze. E' in questo che Shadow of the Beast sorpassa Dragon's Lair I che si trovava in competizione con lui. Infatti quest'ultimo ha un bel presentare grafici impressionanti, è più un demo che un gioco. Lunghi periodi di caricamento per una sequenza di gioco che non dura più di qualche secondo, è eccessivo. Xenon II era l'altro concorrente, serio, perché questo gioco presenta una grafica molto fine ed alcuni mostri sono particolarmente riusciti. Ma Shadow of the Beast merita di vincere di fronte a questo rivale, in virtù di una maggior varietà di sprite e di una tavolozza di colori ben più ricca.

© Tilt. Diritti riservati.

E.F.

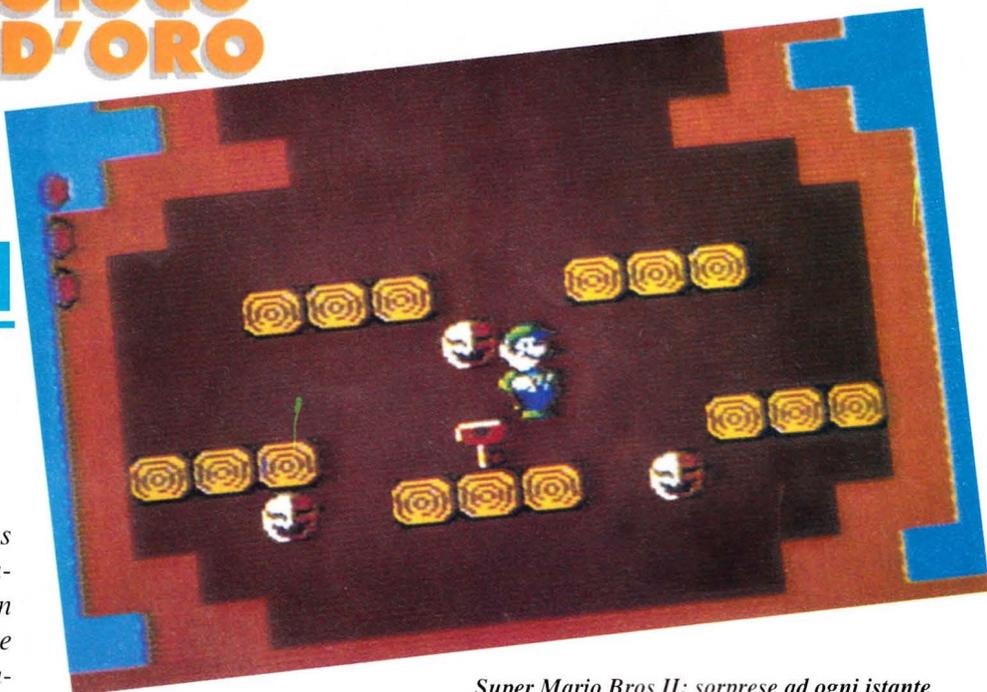
Super Mario Bros II

**MIGLIOR GIOCO D'AZIONE SU CONSOLE
NINTENDO
CONSOLE NINTENDO**

Super Mario Bros II è, per i fans delle console, il riferimento assoluto in fatto di giochi d'azione. Non un quadro che non sia letteralmente imbottito di insidie e di bonus accuratamente nascosti. Si può ben dire che, a questo punto, i giochi su micro fanno una magra figura al suo confronto!



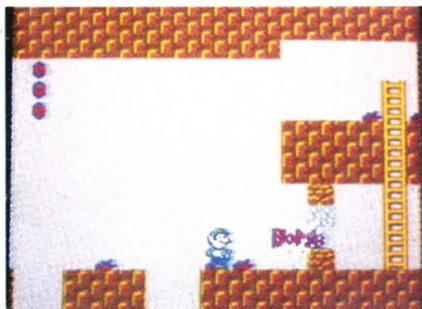
Non è davvero consentito sbagliare con un gioco come Super Mario Bros, già il fatto che è stato venduto in oltre 15 milioni di esemplari dice con chi abbiamo a che fare. La Nintendo è riuscita brillantemente a ripetersi, visto che questo nuovo programma è ancora più geniale del precedente. Questo gran gioco di piattaforme comporta sette livelli, ciascuno composto di quattro settori diversi. I differenti mondi sono variati e pongono problemi specifici, come le sabbie mobili nel deserto o le superfici sdruciolevoli del mondo dei ghiacci in una girandola di azioni che non stancano facilmente neanche il più esigente giocatore. Ciò che è straordinario in Super Mario Bros II è la ricchezza del gioco. Non passa un solo istante senza scoprire una nuova idea originale. Mario non dispone di armi, ma possiede degli ortaggi di cui si serve come proiettili o si impadronisce di uno dei suoi avversari per scaraventarlo addosso ad un altro. Il nemico che vi attende alla fine di ogni settore vi lancia delle uova e voi dovete saltarci sopra prima di rispedirle. Quando frantumate una boccetta magica, appare una porta che conduce ad un'altra dimensione. Questa rassegna potrebbe continuare per delle pagine, ma come ben sapete lo spazio è tiranno e perciò lasciamo a voi la scoperta completa di questo game. La forza del game sta anche in una giocabilità eccezionale. La



Super Mario Bros II: sorprese ad ogni istante



Psycho-Fox s'ispira a Mario



Niente può fermare Mario



Porte aperte in un'altra dimensione

maneggevolezza del vostro personaggio è perfetta e, quando esso salta, potete fargli cambiare direzione per farlo ricadere nel punto preciso che avete scelto. Anche a livello di flessuosità e precisione dei comandi, nessun gioco d'azione su micro può pretendere di rivaleggiare

con questo capolavoro. Come per il primo episodio di questa serie, ci sono numerose stanze segrete, così come delle warp zone, che vi permettono di accedere direttamente ai livelli superiori. Anche dopo aver giocato a lungo a Super Mario Bros II, è ancora possibile fare delle scoperte. Si apprezzerà inoltre la possibilità di scegliere fra quattro personaggi, prima di attaccare ogni settore. Non si tratta di un gadget, perché ciascuno di essi presenta caratteristiche molto diverse per quanto concerne le doti di rapidità, di agilità e di resistenza.

Mentre la scelta dei migliori giochi ci ha posto notevoli problemi per altre categorie, Super Mario Bros II si è subito imposto di prepotenza sui suoi concorrenti di settore: chi possiede una console Nintendo, non può farne a meno!

Captain Silver e Psycho-Fox sono comunque eccellenti programmi, che devono ben figurare nella collezione di soft dei possessori di console Sega. Captain Silver è un gioco d'azione appassionante e la grafica è superiore a quella di Super Mario Bros II. Comunque ciò non basta di fronte alle innumerevoli innovazioni del suo concorrente. Psycho-Fox beneficia d'una realizzazione di qualità, ma si ispira largamente a Super Mario Bros II. E' il miglior programma del genere su Sega, è però ben lungi dall'essere ricco come il suo modello. Super Mario Bros II è veramente il migliore gioco d'azione dell'anno e persino grossi successi su micro gli sono inferiori. Si attende dunque con impazienza il prossimo episodio della serie, che è già disponibile in Giappone.

© Tilt. Diritti riservati.

C.T.

Castlevania

**MIGLIOR ADVENTURE/AZIONE
SU CONSOLE
KONAMI
CONSOLE NINTENDO**

Castlevania sulla console Nintendo offre una profondità di gioco straordinaria, garanzia di piacere e longevità. I giocatori restii a questo genere di programmi non saranno attirati. Gli altri, io per primo, l'adoreranno e non si staccheranno più dalle loro console...

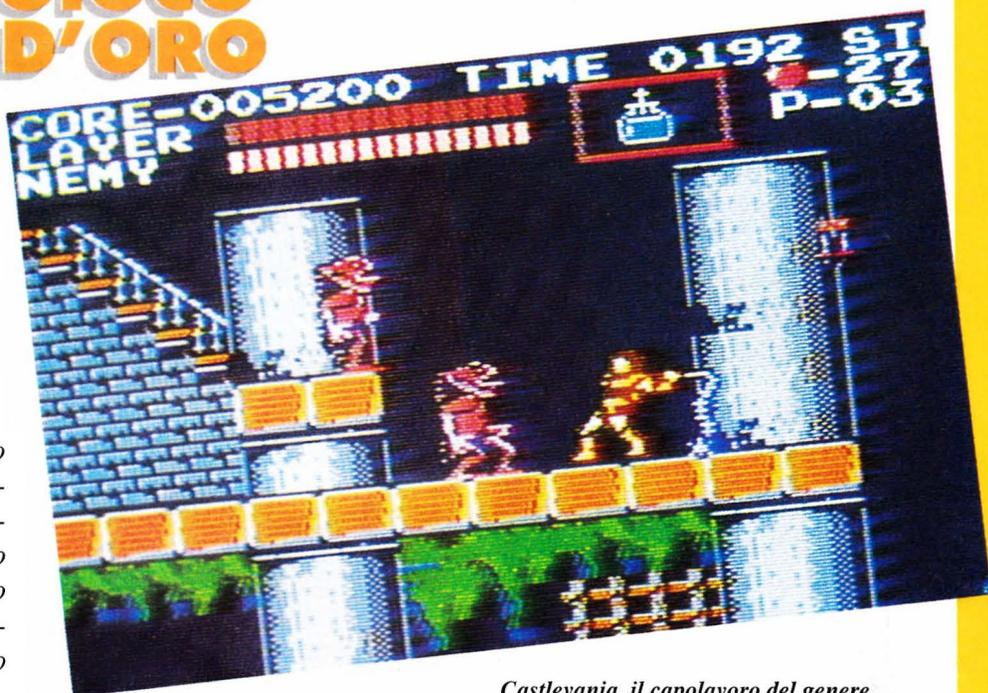


Armato di una lunga frusta, il killer di vampiri s'introduce nel castello del salassatore per eccellenza: il conte Dracula.

E' una discesa agli inferi che comincia allorché femmine malvage, dei fantasmi, dei pipistrelli ed ogni sorta di creature della notte si lanciano all'attacco per annientare l'intruso. In ogni stanza del castello affronterete terribili mostri, fra i quali si riconosce qualche star del film dell'orrore come, tanto per non fare nomi, Frankenstein.

Questo gran gioco arcade della Konami rivaluta l'adventure/azione. Generalmente è sufficiente colpire le candele disposte sui muri del castello per far apparire dei tesori, delle armi potenti o del nutrimento che vi permette di riprendere energia. Ma farete importanti scoperte anche distruggendo alcune pietre, che niente distinguono dalle altre, oppure rimanendo immobile in un punto preciso per qualche terribile istante.

L'azione molto avvincente di Castlevania gli permette di rivaleggiare coi grandi giochi arcade, ad accrescere l'interesse, già di per se notevole, la presenza dei vari trucchi gli dà una profondità di gioco poco comune. E' una garanzia di interesse che non scade nel tempo, visto che la prospettiva di far nuove scoperte è assai stimolante e prenderà a lungo il giocatore. Castlevania sposa felicemente generi diversi: adventure/azione, ma anche gioco di piattaforme e beat-tem-up. Si ritrovano le qualità di La leggenda di Zelda, Rick Dangerous e Vigilante, riunite in un solo gioco. Aggiungete a tutto ciò una perfetta giocabilità ed



Castlevania, il capolavoro del genere



Il castello del vampiro



Una tattica diversa per ogni mostro



Non muovetevi, appare un tesoro

ottenete un game straordinario. Davanti ad un tale successo, Wonder Boy in Monsterland e Wonder Boy III non potevano che inchinarsi, benché anche questi non manchino di qualità. Wonder Boy in Monsterland (secondo episodio della serie) è la versione del gioco arca-



Wonder Boy III (Sega)

de della Sega. Nel corso di questa avventura si scoprono numerosi bonus nascosti ed anche dei negozi dove ottenere ogni tipo di equipaggiamento molto utile, nonché preziose informazioni. Wonder Boy III riprende lo stesso principio sviluppandolo ancora di più. L'avventura è più lineare e si passa da un mondo all'altro a volontà. Infatti, questi due episodi di Wonder Boy presentano parecchi punti comuni con Castlevania, ma non riescono ad eguagliarlo completamente. Dal lato realizzazione, Wonder Boy II e III sono nettamente più convincenti, con grafica molto gradevole, mentre Castlevania presenta una grafica a volte confusa ed una tavolozza di colori piuttosto grossolana. Sono comunque difetti che si dimenticano molto presto, perché Castlevania è un gioco coinvolgente di cui non ci si stanca e questo è l'incentivo maggiore per i video-player. Una versione Amiga di questo programma è stata preannunciata da oltre un anno e, se la Konami riuscirà ad eguagliare la giocabilità della versione Nintendo, traendo profitto dalle capacità grafiche di questa macchina, il risultato sarà eccezionale.

© Tilt. Diritti riservati.

E.F.

GFA 3.0

**MIGLIOR LINGUAGGIO
MICRO APPLICATION
ATARI ST - AMIGA**

L'ottanta per cento dei nostri lettori programmano! Inutile dire che a questo scopo ricercano i migliori attrezzi per soddisfare la loro passione. GFA Basic 3.0, STOS e Quick Basic rispondono tutti e tre alle loro attese. Ma la nostra preferenza è ricaduta sul primo citato...

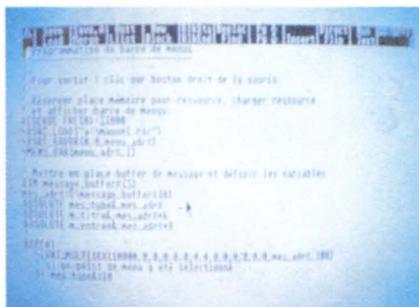


E' evidente che un linguaggio è anche creativo! Questo spiega perché in questa occasione abbiamo deciso di dare un premio ad un soft di linguaggio. Sulla linea di partenza si trovano allineati in attesa tre pesi veramente massimi...

Il primo è conosciuto principalmente dagli ataristi. Il GFA Basic version 3.0, costituisce in effetti un punto di riferimento in materia di programmazione su ST. Se disponete di un compilatore si può far girare questo soft anche su Amiga. Sviluppato in Francia, STOS è proposto dalla Mandarin Software. Disponendo di un'importante gamma di prodotti annessi (campionatori, biblioteca di sprite, ecc.), si impone in qualità di "Game Creator", cioè creatore di giochi. Per terminare, l'ultimo concorrente è edito dalla Mirrorsoft: si tratta di Quick Basic, successore di GW Basic nell'universo MS-DOS. Il premio gioco d'oro dei linguaggi è stato attribuito dalla nostra giuria a GFA 3.0. Potente e rapido, questo soft riprende i concetti di base dei linguaggi come il C o il Pascal. E' sprovvisto del numero di righe. Il celebre GOTO e i "Programmi Spaghetti" che esso richiama non sono considerati più di moda. Perfettamente adattato all'Atari, GFA 3.0 permette di impiegare al massimo le capacità della macchina e delle sue funzioni associate. Così, messa in opera del cursore del mouse, apertura di finestre, ecc. si rilevano molto facili da maneggiare. L'esistenza di un compilatore permette inoltre di sviluppare delle applicazioni autonome funzionanti senza la presenza del GFA Basic nella macchina. Ricordiamo che



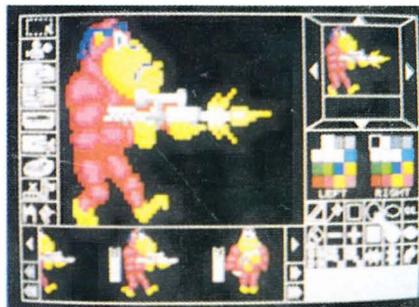
Basic potente, il GFA 3.0 sfrutta al massimo le possibilità di ST



GFA Basic 3.0 : un punto di riferimento!



GFA Basic 3.0 su Amiga: non è il meglio!



STOS: un editore di sprite convincente

un compilatore traduce un listing, scritto in un dato linguaggio, in un programma scritto in linguaggio macchina. La versione Amiga del GFA appare meno seducente, ma è notevole per la gestione dei suoni. Di fronte a questo, STOS oppone un concetto: quello del Game

Creator. Esso è, a priori, più universale del GFA. Concettualmente, si rileva però un po' arretrato: numero di righe, GOTO e altre specificità di Basic 8 bit sono ancora presenti. In più, lo STOS si rivela meno prossimo alla filosofia dell'integrazione grafica GEM di GFA Basic. In rapporto a quest'ultimo, è dunque troppo limitativo. La situazione è meno critica per quanto riguarda il soft Quick Basic. Questo linguaggio della Microsoft si rivela per molti aspetti comparabile a GFA Basic 3.0. Tuttavia, esso si deve inchinare davanti a quest'ultimo per due ragioni essenziali. La prima è che Quick Basic non è un vero interprete. Così, mentre si mette a punto un programma tra esecuzione e correzione degli errori, il tutto framezzato da compilazioni, si allunga seriamente il tempo di messa a punto. Con il GFA, questi problemi non si incontrano. Si mette a punto l'applicazione sotto interprete. Una volta corretti gli errori, non resta che effettuare la compilazione, da cui si guadagna tempo. Altro difetto di Quick Basic: un adeguamento incompleto in rapporto alle versioni delle macchine sulle quali funziona. Questo difetto è evidentemente in un certo modo, inerente allo standard PC e alla sua diversità. Come ritrovarsi nella gestione della grafica con questo o quello standard d'affissione? Qual'è il protocollo di gestione di questo o quel mouse? Il Quick Basic necessita sovente di una buona dose d'immaginazione e ciò assomiglia poco al GFA su ST o Amiga. E' ben adattato alle macchine sulle quali gira e la sua universalità lo rende molto convincente.

Sim City

GIOCO PIU' ORIGINALE
MAXIS
MACINTOSH - AMIGA - PC

Scoprire *Sim City*, *Populous* o *Life and Death* ci dà l'impressione di respirare in una grande gola di aria pura. E se creazione e originalità sono generi ben rari nel mondo dei micro, alcuni soft fortunatamente sono qui per provarci che, al di fuori degli shoot'em-up, qualcosa è ancora possibile!

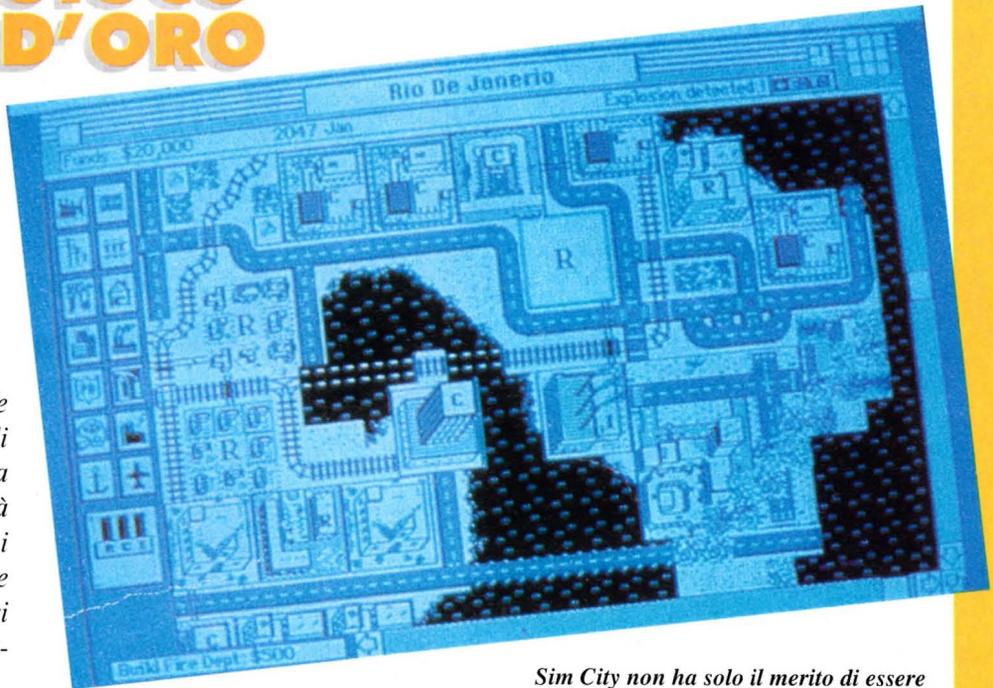


L'originalità è una qualità piuttosto rara nella nostra industria dei soft per computer ed è per questo che accogliamo calorosamente tutti i tentativi improntati a raggiungere questo obiettivo.

I risultati non sono, purtroppo, sempre convincenti e alcuni soft originali nella loro concezione non presentano alcun interesse di gioco perdendo in tal modo tutto il loro fascino agli occhi non sempre obiettivi dei videoplayer.

Ma l'esercizio è difficile e i programmi compresi in questa categoria meritano un po' più indulgenza da parte nostra che i "clone" o i "remakes" insipidi. Detto questo, i soft originali ma anche di qualità esistono e li possiamo vedere sui nostri monitor. Tetris, Sentinel, Carrier Command sarebbero stati tutti e tre dei validi concorrenti candidati al premio. Per l'anno in corso, i giochi presentati in competizione sono di livello eccezionale creando problemi per una giusta scelta! Come dare il voto decisivo? Si apre la lotta all'interno della redazione: i pareri sono discordi.

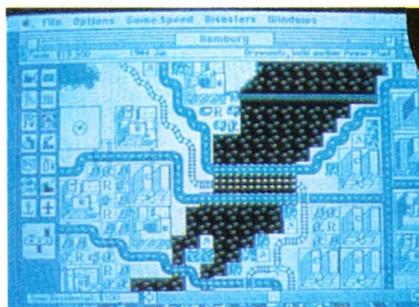
Bombuzal e Archipelagos resistono un po', ma escono all'ultimo momento. Tra i tre titoli rimasti, *Life and Death* è al terzo posto. Questa simulazione di chirurgia comporta un aspetto innegabilmente didattico. Delle situazioni realistiche e inabituali sono previste per il giocatore. Il tentativo è originale ma le possibilità sono molto limitate. Restano *Populous* e *Sim City* il cui confronto fa scintille. Alla fine di alcune riunioni, si delibera e le argomentazioni in favore di *Sim City* fanno spostare l'ago della bi-



Sim City non ha solo il merito di essere originale, è anche molto appassionante



Life and Death su PC



Sim City su Macintosh



Populous, un soft sontuoso!

lancia dalla sua parte. *Sim City* viene così premiato come gioco più originale. Questo superbo soft vi permette di creare una città immaginaria o di gestire delle città come San Francisco, con tutti i problemi che questo può comportare. Bisogna mantenere l'equilibrio tra zone

commerciali, industriali e residenziali. Se si sbaglia, sarà allora vincitore l'inquinamento e la criminalità che regneranno sovrane. La facilità e le immense possibilità offerte dal gioco ne fanno uno dei must dell'anno.

Populous ha ceduto il primo posto per diverse ragioni. Prima di tutto noterete che i temi di *Populous* e *Sim City* sono solo relativamente simili. Si tratta di gestire, controllare in un modo o nell'altro, dei popoli. Il ruolo dei giocatori è molto inabituale: onnipotente in *Populous*, Sindaco o Urbanista in *Sim City*. Le differenze si trovano a livello degli obiettivi di gioco. In *Populous* bisogna battere l'avversario, mentre in *Sim City* far fronte ai problemi che potrebbe avere, per esempio, il Sindaco di Parigi. Il fine di *Populous* è banale e belligerante, lo si ritrova praticamente in tutti i giochi su micro. L'originalità di *Populous* è data dal confronto tra popolazioni nemiche! Ma questo non basta a dare scacco matto a *Sim City*. La ragione per cui quest'ultimo sorprende è data dall'obiettivo che si pone, non violento ed educativo, il tutto contornato da uno spirito essenzialmente ludico. *Sim City* ha tutte le chances per essere considerato un soft serio. Ma attenzione, questo non vuol dire che ai nostri occhi *Populous* sia un gioco banale e troppo serio! Il premio gioco d'oro che questo soft ha ricevuto per la strategia/riflessione, prova fino a che punto apprezziamo questo favoloso soft. In breve possiamo dire che sia *Populous* che *Sim City* meritano un posto d'onore in tutte le softeche degne di questo nome.

© Tilt. Diritti riservati.

Les 1001 Voyages

**MIGLIOR SOFT EDUCATIVO
CARRAZ EDITION
ATARI ST**

I 1001 Viaggi, Storie di Città Storie di Case, avrebbero meritato tutti e due il premio gioco d'oro. Ma abbiamo dovuto scegliere. La sentenza finale è stata quella di Mad Max che ha così messo fine alla animata discussione.



Scegliere il miglior soft educativo non è stato molto facile, visti gli sforzi e i progressi compiuti in questo campo dalle case editrici durante tutto l'anno. Ma abbiamo dovuto decidere e ha avuto la meglio Les 1001 Voyages. I due programmi in concorrenza, presentano ciascuno qualità incontestabili, tanto dal punto di vista del contenuto pedagogico e della presentazione che va sempre migliorandosi, quanto per l'interesse che suscitano nel potenziale giocatore. La Coktel Vision ha particolarmente curato la presentazione del soft La Bosse de Maths nuova versione, che val la pena almeno di essere nominato; lo scenario ben realizzato rende questo programma attraente senza tuttavia dar prova di sufficiente originalità da farlo apparire ai primi posti.

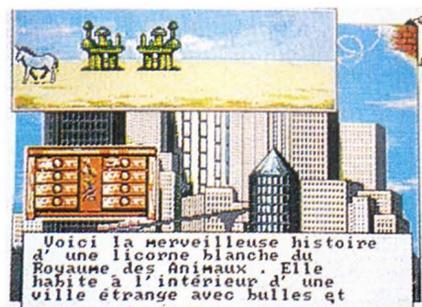
Storie di Città, Storie di Case è concepito con intelligenza e apre una nuova finestra sulla comunicazione scritta. Questa collezione permette ai bambini di inventare storie illustrandole grazie a una "banca" disegni. Questo programma è servito da supporto a diverse esperienze scolastiche. Evidentemente è un prodotto dalle incontestabili qualità pedagogiche ma che scarseggia un po' di fantasia e di animazione, cosa che non si può certo rimproverare a Les 1001 Voyages. In effetti, quest'ultimo, invita i bambini da 3 a 10 anni ad inventare delle favole a partire da una base di caratteristiche già predisposte e conseguenti. Propone quattro materie: il



Tra gli educativi, Les 1001 Voyages su ST propone una grafica di qualità



Su Atari ST, Storie di Città...



... e Storie di Case: molto interessante



Les 1001 Voyages su ST: convincente!

mare, la campagna, la città e lo spazio. Il bambino potrà scegliere il suo eroe che potrà appartenere al mondo degli oggetti, degli animali o agli esseri umani. L'ultima opzione presente permette di determinare il "livello" d'utilizzo. In funzione dell'età sono possibili tre ap-

procci differenziati: i più giovani, che non hanno ancora acquisito la lettura molto bene, possono vedere la storia animata che gli verrà raccontata mediante una voce digitalizzata. Coloro che sanno leggere un po' di più, possono vedere, ascoltare e leggere il testo. Per i più "vecchi" viene proposto sia di modificare un testo esistente oppure di inventarne uno, questo grazie ad un trattamento di testi facile da utilizzare. Una volta caricato questo soft si viene subito sedotti dalla grafica che è molto bella e fa venir voglia di andare più lontano... più si avanza, più si può arricchire la storia, introdurre dei personaggi, delle situazioni, dei viaggi, degli incontri. In ogni sequenza, la scena si anima sotto i vostri occhi, poi comincia il testo. Si arriva a favole completamente fantasmagoriche, dove l'immaginazione regna sovrana. Infatti, creando le loro storie, i bambini imparano a seguire le tappe logiche della costruzione di una favola. Il vocabolario impiegato è ricercato e in più una piccola musica d'atmosfera accompagna la vostra avventura per il piacere delle vostre orecchie. La sintesi vocale che permette di ascoltare il racconto corona il tutto. La semplicità d'utilizzo, basato su icone, permette anche ai più piccoli una certa autonomia con il computer. Ecco i motivi per cui questo soft è stato scelto come miglior soft educativo. L'ambientazione è eccellente, il procedimento originale, il contenuto è ricco e tutti questi elementi contribuiscono anche a farvi venire voglia di viaggiare per scoprire veramente i luoghi che attraversate.

© Tilt. Diritti riservati.

C.T.

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

100 Grafik Co



WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:

Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

INCREDIBILE SUCCESSO!
il 1° video-gioco ITALIANO
distribuito in EUROPA!

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili



West Phaser

**PREMIO SPECIALE GIURIA
LORICIEL
AMIGA - ATARI ST - PC -
AMSTRAD CPC**

Non accontentatevi di guardare gli altri giocare a West Phaser, prendete la pistola e sparate! Il piacere è tale che anche i giocatori più vissuti si lasciano prendere la mano. Aggiungete a questo un rapporto qualità/prezzo molto buono e la sicurezza che altri soft seguiranno e capirete così perché abbiamo aggiudicato questo premio speciale della giuria a West Phaser della Loriciel.

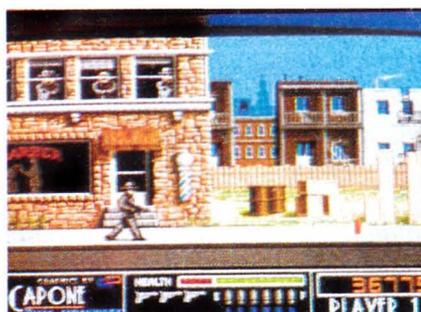


Nel 1988, la pistola Light Phaser di Actionware sgominava i gangster di Al Capone... e solo alcuni mesi dopo, più nessun soft compatibile con questa nuova arma e centinaia di giocatori delusi da un prodotto dalla vita decisamente troppo corta. Fine 1989: Loriciel rilancia la sfida con un programma che colpisce per la "classe" oltre ad essere un gioco di sparo appassionante. Dopo alcuni secondi di presentazione, West Phaser aveva creato una piccola invasione di curiosi nei nostri uffici... stessa cosa al Salone del Micro in cui il solo esemplare di West Phaser presentato in dimostrazione è stato preso d'assalto dalle 9 del mattino alle 7 di sera...

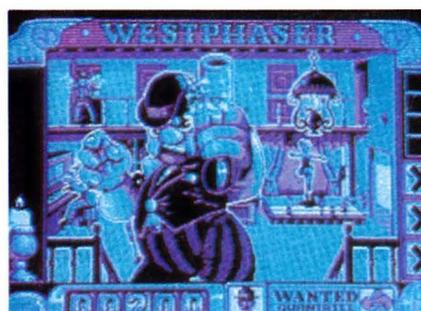
Questo soft è stato scelto dalla giuria per diverse ragioni. Prima di tutto l'efficacia del prodotto. Comparato ai giochi con pistola che escono attualmente su CPC o su Console, West Phaser rimane di una diabolica precisione incentivando anche il più restio a questo genere di game a provare almeno una volta a giocarci. Il massimo è mandare a bersaglio sei colpi a regola d'arte, comunque, è impossibile dar la colpa alla pistola quando si perde la partita, è solo sintomo di poco allenamento da parte vostra! Seconda carta vincente è il prezzo dell'insieme pistola più soft che non è niente in



West Phaser offre schermate di vitalità eccezionale. La pistola è molto precisa



Al Capone per il West Phaser: geniale!



Anche in CGA la versione PC stupisce



The Pow su Amiga, bello e difficile

rapporto al piacere e alla longevità del gioco. Terzo punto in favore è che la Loriciel sembra veramente intenzionata a non commettere gli stessi errori della Actionware. Capone, disponibile su Amiga è ora atteso su PC, seguito da The Pow, un secondo soft di sparo su bersa-

gli mobili, disponibile su Amiga, ST, PC e CPC; si attende presto un nuovo programma compatibile con la pistola, Crazy Shot, un gioco che vi immergerà negli stand di un Luna-Park!

Non ci resta che parlare dello scenario di gioco in cui si svolge West Phaser. Incarnate qui un cacciatore la cui missione consiste nel liberare il selvaggio West da diversi delinquenti che trovate regolarmente appesi ai muri dell'ufficio dello sceriffo con su una bella scritta "Wanted". Il saloon, non a caso, sarà il vostro primo luogo di combattimento. Una partita a carte, qualche nota di pianoforte e all'improvviso... un baro che si alza, tira fuori la pistola e comincia a sparare! E qui arriva il divertimento...

La grafica è molto curata ma anche l'animazione stile cartone animato non è da meno. Naturalmente, è essenziale non perdere la testa e cercare di colpire l'avversario senza sbagliare (possibilmente un bel proiettile in mezzo agli occhi!) altrimenti sarete voi a fare compagnia agli "angioletti", tanto per dirla alla Tex Willer! Che dire poi della ballerina che si spoglia ogni volta che viene accidentalmente colpita, oppure del pianista che lancia urla di dolore! Tutti i livelli sono di una vitalità impressionante. Su PC non manca che la qualità del suono per trasformare il vostro micro in un televisore. In compenso, su Atari ST e Amiga, assisterete a un diluvio di grida e detonazioni entusiasmanti. E nell'attesa che numerosi soft di questo genere escano per il West Phaser, divertiamoci con i quattro oggi disponibili... e non è poco...

© Tilt. Diritti riservati.

M.B.

ITALIA '90



Carissimi aficionados il 1990 sarà ricordato come l'anno dei mondiali italiani, dunque anche il mondo dei videogiochi nostrano, come avviene da qualche anno a questa parte, si deve adeguare alla moda corrente (gli esempi classici sono i videogame che si rifanno ai film di maggiore successo come Batman o Indiana Jones). Tutte le maggiori software house, grazie alla grande spinta pubblicitaria di Italia '90, hanno prodotto o stanno producendo (al momento di redigere questo testo il nostro Mad Max non era ancora a conoscenza degli ultimi tam-tam di alcune software house N.d.R) videogiochi sulla simulazione del calcio.

UN PO' DI STORIA

Anche in assenza di eventi particolari come quello che stiamo vivendo, il gioco del calcio su computer, ha comunque sempre avuto grande successo. Solo settete anni fa il calcio su home era rappresentato da due barrette verticali (tipo ping pong): il primo gioco in 3D "vero" del calcio fu quello della Commodore su C64 (altri non ne ricordo davvero!!). Grazie a questo game, ma non solo, il C64 incrementò esponenzialmente le vendite in Italia anche perché, qui da noi, il calcio è lo sport nazionale. Da quel giorno passarono molti anni prima di rivedere qualcosa di decente, solamente le sale giochi si salvavano grazie a due o tre soft il cui approccio voleva dire spendere una fortuna. In quell'epoca era quasi impensabile portare sulle CPU casalinghe i giochi del calcio che si trovavano nei bar a causa della scarsa potenza e dei micro, ma anche e soprattutto per la poca cono-

LA FALSA FILOSOFIA

*Il nostro infaticabile (!)
Mad Max non intende scuse e
vuole, a tutti i costi, partecipare
all'evento sportivo dell'anno,
ma poiché non sarà
convocato da Vicini,
ha pensato di "attaccarsi" al
computer e giocare il proprio
mundial personale!*



scenza dei segreti di programmazione dei nostri beneamati home da parte degli addetti ai lavori che ancora esitavano.

Verso il 1987 i troppo sicuri guru del mercato pronosticavano, entro un massimo di un paio d'anni, la scomparsa quasi totale del favoloso C64 visto che, poco tempo prima uno tra i pionieri, il Sinclair Spectrum aveva dato l'addio alle grandi folle. Ma ecco all'improvviso l'imponderabile... dal cilindro di mamma Commodore sbuca il rivoluzionario GEOS che apre nuove frontiere ad un computer mai agonizzante! Secondo me questo trucco alla Silvan (anche se in questo caso non si tratta del classico simsalabim) non va interpretato come una apertura verso un mondo bensì un punto di riferimento sul polo tecnologico. Infatti, proprio da quel momento tutte le più grosse software house hanno iniziato a produrre giochi sempre migliori e intelligentemente concepiti (avete notato le ultime novità pubblicate su Guida Videogiochi? Ecco solo tre anni fa, circa 1000 giorni, questo livello tecnologico era impensabile).



DRIBBLING CON FINTA

Conoscendo sempre più i segreti della macchina è possibile migliorare la qualità dei videogiochi (Corollario 1 dei videosmanettoni). Non bisogna però dimenticare l'ascesa di Amiga e ST, che, grazie agli stupendi integratucci, e le conseguenti capacità di elaborazione hanno dato nuova linfa al mercato.

Dal giorno in cui queste macchine sono entrate nel mercato, acquistando una buona fascia di utenti, le software house hanno ampliato, sempre grazie alle nuove conoscenze tecnologiche hardware e software, la gamma dei loro listini. Non solo offrono giochi per C64, ma anche per PC, Atari ST, Amiga e, seppur con minore intensità, Amstrad CPC, Spectrum, MSX, BBC Acorn, Olivetti Prodest ecc. Ma tutto questo, si chiederà il nostro buon lettore, cosa c'entra con i giochi del calcio? Cerrrto che centra!! (da Ezio Greggio in una trasmissione della TV. N.di Mad Max). Il gioco del calcio di una certa qualità è, sicuramente, uno dei videogiochi più difficili da programmare! Dunque non conoscendo trucchi di programmazione avanzanzata tipo lo scroll fluido, la velocità d'azione è... flop o come dice Paperino "Ciccia"! Dunque Word Cup '90 o Microprose Soccer, tanto per citarne qualcuno, solo due anni fa erano impensabili sui nostri home (per chi ancora non l'avesse capito molti esempi di programmazione li prendo dal mitico C64, perché con Amiga è stato quasi tutto facile... almeno per Dino Dini autore di Kick Off ecc.).

CROSS A RIENTRARE

Riassumendo:

- 1- Il gioco del calcio è difficile da programmare
- 2- Ad Amiga ed ST sono bastati solo quattro anni per strabiliarci con Kick Off
- 3- Su C64, per vedere Kick Off o Microprose Soccer ci son voluti otto anni
- 4- Gli altri computer e il calcio? Non ne sono a conoscenza!

Tirando le somme: Amiga e gli anni di esperienza su altri computer, soprattutto C64, hanno permesso ai programmatori di ottenere buoni prodotti (Corollario numero 2 dei videosmanettoni) e grazie a questa miscela vincente (mm.. mm.. per me numero 1) oggi posso parlarvi di giochi di calcio veramente degni anche sugli home casalinghi.



IL FISCHIO INIZIALE

Dopo avervi tediato con questa lunga introduzione (potevo annoiarvi con effetti speciali, ma noi siamo...) ecco che finalmente vi parlo delle favolose simulazioni del calcio. Le simulazioni pallonare si dividono in due: le prime chiamate manageriali, le seconde bé non lo so... sono quelle mano al joystick e... tirate, stoppate ecc. Nella simulazione detta "manageriale" siete al comando di una squadra e dovete portarla allo scudetto (comprando e vendendo giocatori, scegliendo tattiche e stando attenti alle entrate e uscite). Questo tipo di gioco è tipicamente di stile anglosassone, basti pensare che è possibile acquistare o vendere i giocatori anche durante il campionato e poi ci sono altre finenze che qui da noi non esistono.

IL CALCIO VERO

Quali caratteristiche si richiedono ad un videogioco del calcio? Ma è naturale!! La perfetta somiglianza col gioco reale, cioè mano al joystick, dovete pensare che il giocatore che manovrate siete voi con tanto di scarpette e calzoncini, anche se i crampi invece di prendervi alle gambe vi prenderanno alla mano!!



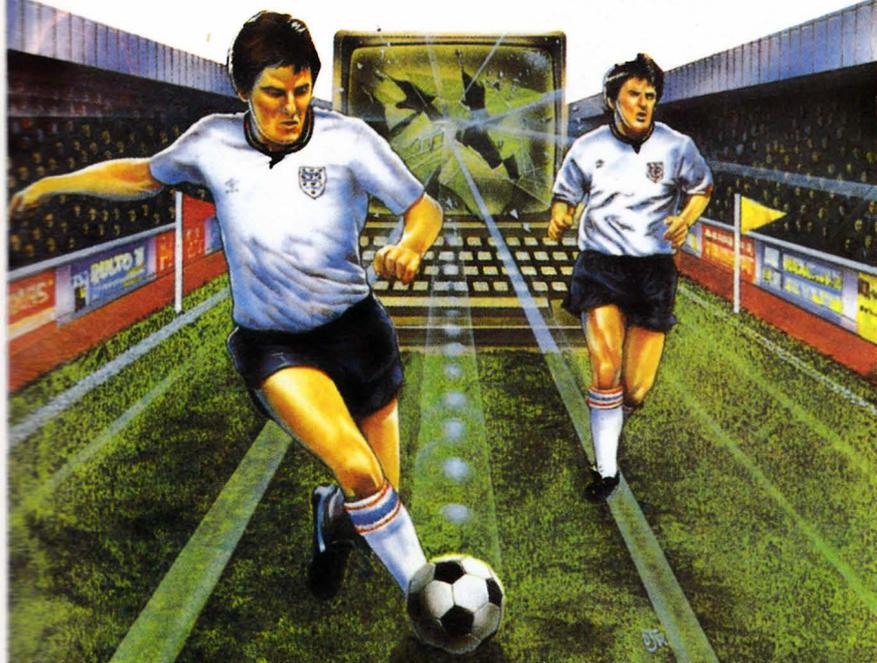
IL SOFT

Il primo della lista è sicuramente Word Cup '90, preferito da me e da Fabio! Non trovo aggettivi per parlare di questo gioco, basta pensare che l'abbiamo considerato il miglior gioco attuale assieme a Kick Off.

Il favoloso Kick Off ha qualche bug... (non posso svelarvi altrimenti il mio collega A.C.... ultimo risultato Mad Max-A.C. 4-0... avete capito?). In Extra Time questi bug sono stati tolti, non tutti, e sono state aggiunte altre opzioni come: vento, superfici di gioco, controllo maggiore del portiere, nuove tattiche ecc... Per chi possiede Kick Off, l'Extra Time è un must, volevo ricordare che l'Extra Time è disponibile solo per Amiga e Atari ST.

La versione C64 di Kick Off, scritta da un certo Mitchell, è molto instabile (va in crash molto spesso), la grafica è curata, ma si gioca in orizzontale e non in verticale come per Amy o Atari ST. Il secondo simulatore di calcio da me preferito è quello della Microprose. Il gioco è ottimo, molto veloce ma il pallone rimane sempre incollato al piede anche se si piroetta per 360°, mentre in Word Cup '90, no. Questa è una delle centinaia di differenze che c'è tra Word Cup '90 e Microprose Soccer, le altre le





In Inghilterra c'è la mania, da parte dei calciatori, di prestare il nome ad un gioco così sono arrivati Gazza's Super Soccer (Paul Gascoigne, centravanti panchinaro dell'Inghilterra) e Peter Beardsley International Football.

Il primo, provato su C64, è molto carino nella parte iniziale, cioè la preparazione della partita, perde nella giocabilità.

Il secondo, provato su Amiga, ha una grafica discreta (si vede sullo schermo tipo ripresa televisiva), è un po' lento, ma ha delle caratteristiche abbastanza interessanti. Fra i numerosi games studiati per il gioco del calcio, vorrei porre alla vostra attenzione è Fighting Soccer della Activision, sembra preparato per Barcellona '92 invece che per Italia '90! (...che c'entra il Giappone qualificato e non c'è l'Italia?!... se non è campanile questo...). La grafica su Amiga è buona, è però lentissimo, ma bisogna ricordare che è il primo gioco in cui noi vediamo dall'alto. E' un nuovo tipo di gioco in cui si segna solo in diagonale: per i collezionisti, il dischetto di questo programma può star ben sistemato assieme agli altri nel capace porta-floppy.

Per concludere la carrellata del genere azione, cito anche Emlyn Hughes International Soccer, International Soccer, Match Day, European Five Aside, questi ultimi un po' vecchioti ma ancora sulla cresta dell'onda e con ottime caratteristiche.

I MANAGERIALI

Nei giochi manageriali-strategici, come detto in precedenza, siete al comando di una squadra. Ed ecco l'eccezione: in Footballer of the Year (C64) e Footbal-

potete scoprire leggendo Guida Videogiochi. Un'ultima nota, anche la versione per C64 è stupenda. Infine, se la lotta fra Kick Off, World Cup '90 e Microprose Soccer per Amiga è molto dura, per C64 la Genias batte la Microprose!

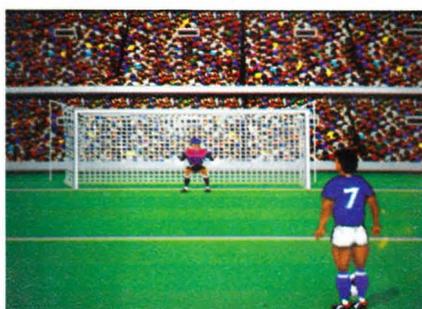
IN ITALIA

Anche in Italia le software house si sono mosse: già più di un anno fa molti lettori avranno avuto modo di giocare a Italy '90 della bolognese Simulmondo, un gioco ormai entrato nella leggenda. Ottima la versione Amiga, estremamente veloce, grafica stupenda e massima giocabilità. La Reflex-SC ha prodotto Franco Baresi World Cup Kick Off; una versione migliorata e ampliata a 24 squadre del famosissimo Kick Off. Il pezzo forte della produzione "made in Italy" è, senza dubbio, World Cup '90 della Genias. Tutto ciò, grazie alla grafica tridimensionale, alla visione quasi televisiva delle azioni di gioco, alla velocità e alla giocabilità. Sia nella versione Amiga che C64, possiamo dire che questo gioco salirà immancabilmente nelle hit internazionali. Complimenti doverosi a Ivan Del Duca e Antonio Miscellaneo.

Sempre in Italia, ma per ragioni di offerta di mercato, segnaliamo la disponibilità di una convenientissima confezione edita dalla inglese Empire:

World Cup Compilation, che contiene ben tre giochi di simulazione calcistica. Nella versione C64 i giochi sono Kick Off, Gary Lineker Hot Shot e Tracksuit Manager. Nella versione Amiga: Kick Off, Tracksuit Manager e International Soccer.

Iprezzi? Per C64, nella versione disco e cassetta L. 21000, per Amiga L. 29000.



Trasferiamoci adesso oltre Manica, in quella che da molti è considerata la patria del calcio, e vediamo cosa bolle in pentola.



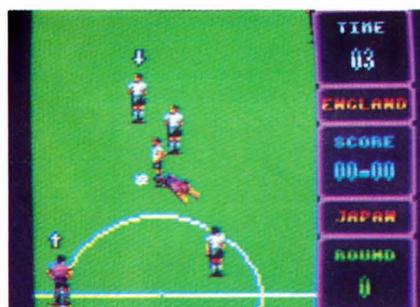


ler of the Year II (Amy), siete un calciatore in cerca di fama, e come dice il titolo potrete diventare il calciatore dell'anno. I due giochi sono simili, divertentissimi, l'unica cosa strana è che per avere delle possibilità dovete comprare dei bonus per tirare in porta, però in compenso... sono riuscito a diventare giocatore dell'anno 13 volte nel volgere di breve tempo!!

Gli altri giochi sono i classici di strategia, a questi giochi si richiede immediatezza, user-friendly e massima veridicità. Queste caratteristiche le ho incontrate in quasi tutti i giochi provati, i più difficili da gestire sono stati Football Manager e Football Manager 2, ma la critica li ha riconosciuti come i migliori manageriali!! Il più semplice da gestire è stato Kenny Dalglish Soccer Manager: ha tutte le caratteristiche che si richiedono ad un gioco strategico. La cosa che mi ha subito sbalordito è che la bravura di un giocatore è riassunta in una percentuale, l'unica pecca è che nella mia versione Amiga non salvava la partita in corso, che sfortuna! La versione per C64 è altrettanto stupenda e non perde nulla in confronto alla versione Amy. Due altri giochi manageriali che mi hanno colpito, sono: Superleague Soccer e Player Manager.

Tutti e due sono la massima espressione dei giochi di strategia, di tattica e di forza della squadra (e come in tutti i giochi strategici, oltre a visualizzare i risultati, fanno vedere le azioni importanti)!!

Entrambi i giochi hanno dei piccoli bug che subito il super esperto di calcio Mad Max (vale a dire il sottoscritto) ha trovato, non si possono fare dei giochi perfetti! Sono comunque molto avvincenti, pieni di opzioni piacevoli e vi faranno si-



curamente passare ore e ore di puro divertimento, forse scoprire i bug può essere anche molto divertente. Un'ultima nota, il gioco Player Manager è stato

scritto dall'onnipresente Dino Dini: complimenti a lui. Nel settore, non posso fare a meno di citare Soccer Manager Plus della Reflex-SC: molto simpatico, anche se non può competere ai livelli di Player Manager. Ha però due grossi punti a favore: è in italiano ed è semplicissimo da giocare... la mia critica? Vale comunque la pena di provarlo!

Infine, vorrei citare altri giochi come Tracksuite Manager e Brian Clough's Football Fortunes che meritano un bel 7,5 in pagella.

Nota di Mad Max: Non mi sono dilungato nel discorso dei manageriali per due ragioni, primo A.C. mi fucilava... articolo troppo lungo tuonava! Secondo perché i giochi manageriali vanno giocati e sono game talmente atipici che ognuno ha una diversa visione e una diversa impostazione calcistica! Noin a tutti comunque vanno a genio.

PRONTI... VIA!

Tutti pronti quindi per questa abbuffata di calcio, tutte le softhouse del globo si sono scatenate in questo ultimo periodo premondiali ad inventarsi gadget e confezioni speciali.

La U.S. Gold, ad esempio, ha corredato le proprie confezioni con il "Ciao", mentre la Virgin Games e la CDS hanno annunciato e presentato sul filo di lana le loro fatiche e... a proposito di ultimissime, mi confermano in questo preciso istante che è imminente l'uscita sul nostro mercato di Microprose Soccer 2 e Kick Off 2... se tanto dà tanto...Volete saperne di più? Bene, seguitemi su Guida Videogiochi!!

E... forza Italia!!

Mad Max



Wow, amo, adoro, idolatro i giochi d'azione! Certo forse esagero, ma gli accaniti smanettoni capiranno il mio entusiasmo! Ecco cinquanta ottimi giochi che dovete imperativamente acquistare, pena essere scomunicati senza attenuanti. Che? Contestate? E sia, sarò magnanimo, vi concedo una attenuante e vi consentirò di leggere in fondo ai miei pensieri: se siete veri appassionati di azione non potrete fare a meno di Strider, Rick Dangerous, Super Mario Bros II, Silkworm e Xenon II. Ecco l'ho detto, e coloro che non sono d'accordo con me saranno condannati a passare 24 ore tete a tete con un soft educativo...un po' hard, ma tipico del nostro velenosissimo... Mad Max!

Alterd Beast

Amiga - Atari ST - Sega -
CPC - C64

GENERE	ARCADE
INTERESSE	17
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	18000-49000

Interesse altre macchine
ST: 17 / Sega: 12



Altered Beast, gran gioco arcade della Sega, è notevole per la sua esagerazione. Uno stregone vi richiama in vita e, da quando uscite dalla tomba, affrontate in combattimento dei morti viventi ed altre apparizioni demoniache. E' un gioco molto spettacolare: voi polverizzate delle rocce con un solo pugno e durante i combattimenti si vedono membra strappate che attraversano lo schermo. Il mago che inseguite si trasforma in un mostro differente ad ogni livello. Quanto a voi, assumete l'apparenza di lupo mannaro, drago, o altre creature. Ad ogni nuova trasformazione disponete di diversi super-poteri, che vi permettono di far strage dei vostri avversari. Si è totalmente sedotti da questo delirio di effetti speciali, degni dei maggiori film dell'orrore. E' questo che rende originale il programma. Senza questa messa in scena Altered Beast non sarebbe che un beat-them-up fra tanti altri, perché l'azione si limita a sparare su tutto ciò che si muove. La versione ST è vicina a quella di Amiga. Una volta tanto, la versione della console Sega è mal riuscita: grafica confusa e animazione difettosa. (Dischetto Activision, cartuccia Sega)

Armalyte

Commodore 64

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	18
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	18000-25000



Armalyte è il miglior shoot'em-up dell'anno su C64 e non è referenza da poco perché la concorrenza è seria su questa macchina. Potete procurarvi armi supplementari, in modo originale, grazie a pastiglie disposte a intervalli regolari. I simboli corrispondenti ai diversi armamenti cambiano continuamente nella misura in cui ci sparate sopra. Visto il numero e la rapidità degli alieni, è indispensabile procurarsi al più presto il tiro posteriore e laterale. Ma, se prendete le pastiglie senza spararci sopra in anticipo, la vostra nave diventa invincibile per qualche secondo, e ciò è molto utile nei passaggi delicati. Se giocate a due, vi potete aiutare, ma è anche possibile spingere la nave del vostro partner, per farla entrare in collisione con un nemico. Il maggior difetto degli shoot'em-up a due giocatori come Blood Money è che il livello di difficoltà è troppo elevato per un solo giocatore. Qui il problema è risolto in maniera originale. Se giocate senza partner disponete in compenso di un modulo, come quello di R-Type. La grafica è di ottima qualità e l'animazione, molto rapida, è un modello di precisione. (Dischetto Thalamus)

Barbarian II

Atari ST - Amiga - CPC -
C64 - Spectrum - PC

GENERE	ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE	18
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	18000-39000

Interesse altre macchine
Amiga: 18



Dopo aver fatto disastri su 8 bit, il barbaro arriva su ST. Animato di un'ascia a doppia lama, egli penetra nella tana del suo vecchio nemico. Le teste rotolano ancora nella polvere, ma questa volta si devono affrontare ogni specie di creature: gli appassionati d'heroic fantasy saranno felici di ritrovare tutti i mostri che popolano le avventure di Conan il Barbaro. I più pignoli lamenteranno che l'azione è ripetitiva. E' vero che passate la maggior parte del vostro tempo a colpire i vostri nemici come un boscaiolo, ma non dovete contare solo sui vostri muscoli per riuscire a vincere. Il difficile è non perdersi in questi labirinti e scoprire gli oggetti indispensabili al successo dell'impresa. La scelta dei colpi disponibili è molto più limitata di quella del precedente programma, ma ciò è compensato dalla gran varietà degli avversari. Contrariamente al precedente episodio, si tratta di un gioco arcade/adventure, nella linea di Barbarian della Psygnosis. Questo fantastico programma è ancora più bello su 16 bit, un vero regalo. Versione ST e Amiga stesso combattimento. (Dischetto Palace Software)

Bio-Challenge

Atari ST - Amiga

GENERE	AZIONE
INTERESSE	15
GRAFICA	★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★
PREZZO	39000

Interesse altre macchine
ST: 17 / Sega: 12



Dal suo debutto, la Delphine Software ha il merito di uscire dai sentieri battuti. Bio Challenge è un programma piuttosto sconcertante al primo impatto, ma succede spesso coi giochi originali. Voi controllate un robot dotato di cervello umano, capace di girare su se stesso come una trottola, in modo spettacolare. Dovete esplorare differenti pianeti alla ricerca dei pezzi di un talismano, che otterrete abbattendo un mostro. Per fare ciò dovete saltare su una piattaforma a più riprese, calcolando il vostro colpo in modo che essa crolli nel momento preciso in cui il mostro le è sotto. Siccome passate costantemente da un mondo all'altro servendovi di teletrasportatori, rischiate di girare in tondo abbastanza a lungo prima di scoprire il percorso ideale. Una volta che tutti i frammenti saranno in vostro possesso, affronterete il guardiano con le armi reperite in precedenza. Il modo di controllo del personaggio pone alcune difficoltà nelle prime partite, ma il disagio scompare presto. Questo gioco non lascerà nessuno indifferente: si adora o si detesta. La versione Amiga offre una colonna sonora di miglior qualità. (Dischetto Delphine Software)

AZIONE

Blood Money

Amiga - ST

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	17
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	49000



Già dall'introduzione si rimane impressionati dalla superba realizzazione di questo shoot-them-up. Non stupisce da parte della Psygnosis che, da Barbarian a Menace, ha sempre saputo mantenere un alto livello di qualità. Blood Money riprende il principio di gioco del celebre Fantasy Zone della Sega: ogni alieno distrutto abbandona una moneta e il denaro ottenuto serve ad acquistare equipaggiamenti supplementari. Ma questo programma è più di un semplice rifacimento di Fantasy Zone. Infatti, andate a caso per i labirinti verso destra o verso sinistra, salite e scendete e lo scrolling resta sempre di una fluidità esemplare. In più, è possibile giocare a due. Si possono allora elaborare delle tattiche molto efficaci: uno dei partner distrugge le torrette di tiro situate sulle pareti, mentre l'altro si occupa degli alieni, il che regala partite appassionanti. L'unico rimprovero che si possa rivolgere a questo programma è che il livello di difficoltà è concepito per due giocatori. Se giocate da soli non sopravviverete a lungo, ma è un difetto comune alla maggior parte dei giochi di equipage, ad eccezione di Last Duel. (Dischetto Psygnosis)

Bombuzal

Atari ST - Amiga - C64

GENERE	AZIONE/RIFLESSIONE
INTERESSE	18
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	18000-49000

Interesse altre macchine
Amiga: 18 / C64: 18



I programmi veramente originali non sono legioni, ma Bombuzal riesce nel tentativo di non assomigliare ad alcun altro. Voi dirigete un personaggio rotondo che si sposta su un assemblaggio di piastrelle disseminate di bombe. Lo scopo è semplice: dovete far esplodere le bombe nel tempo che vi è assegnato. Ciò non sembra molto complicato, ma esistono tre misure di bombe e parecchi tipi di piastrelle che presentano caratteristiche differenti. Allora bisogna scoprire l'unico metodo che permette di far saltare tutto, senza ritrovarsi bloccati su una piastrella isolata dalle altre. Questo programma appassionante è principalmente basato sulla riflessione, ma l'abilità vi gioca un certo ruolo perché, pressati dal tempo, rischiate di cadere o di saltare con una delle bombe, al primo passo falso. I livelli superiori sono dei veri rompicapi, ma fortunatamente un sistema di codice vi evita di riprendere una partita dall'inizio. Bombuzal è il miglior gioco azione/riflessione dopo Tetris. La versione Amiga è identica a quella ST. La versione C64 è ugualmente molto riuscita. (Dischetto Image Works)

Captain Silver

Sega

GENERE	AZIONE
INTERESSE	16
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	-



Eccellente gioco d'azione, Captain Silver, ispirato dall'Isola del Tesoro, riprende tutti gli ingredienti delle storie di pirati. Alla ricerca del tesoro, voi lasciate il vostro villaggio. Ma degli stregoni tentano di impedirvelo e vi dovete aprire il cammino con la punta della spada. Dovrete anche dar prova di molta abilità per superare ostacoli pericolosi e far presto, perché disponete di un tempo limitato per terminare ogni livello. Il combattimento è ancora più rude sulla nave pirata, che dovete esplorare da cima a fondo. Ben altre prove vi attendono prima di scoprire il tesoro, su un'isola infestata da selvaggi. Ma fortunatamente vi potrete procurare degli equipaggiamenti supplementari per strada. Il che vi permetterà di lanciare bolle di energia per abbattere i vostri avversari a distanza, è praticamente indispensabile in alcuni combattimenti. E' un gioco molto difficile ma sufficientemente avvincente perché ci si impegni per vederne la fine. Il gioco esige buoni riflessi, precisione e tempismo. In più Captain Silver beneficia di una delle migliori realizzazioni che si siano viste su questa console. (Cartuccia Sega)

Castlevania

Nintendo

GENERE	ARCADE
INTERESSE	18
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	-

Interesse altre macchine
Amiga: 18



Castlevania non è altro che la versione di Vampire Killer, gioco arcade marcato Konami. Armati di frusta, penetrate nel rifugio di un terribile vampiro. Il castello è popolato da un'impressionante galleria di mostri usciti direttamente da un film dell'orrore. Affronterete morti viventi, fantasmi, zombi, nonché celebrità come Frankenstein o Dracula. Date dei colpi di frusta sui candelabri che ornano i muri per far apparire armi supplementari o dei bonus. Alla maniera di Super Mario Bros e di molti altri programmi Nintendo, Castlevania è un gran gioco d'azione che non si limita a colpire tutto ciò che si muove. Ci sono numerosi segreti che si scoprono un po' per caso colpendo blocchi di pietra che nulla distingue dagli altri o anche restando immobili un certo tempo in un luogo preciso. E' veramente riprovevole che i micro non dispongano di alcun programma di questo tipo, perché è praticamente impossibile stancarsi di un gioco nel quale si fanno incessantemente delle nuove scoperte. Ma, fortunatamente, la Konami sviluppa attualmente una versione di questo capolavoro del genere su Amiga. (Cartuccia Nintendo)

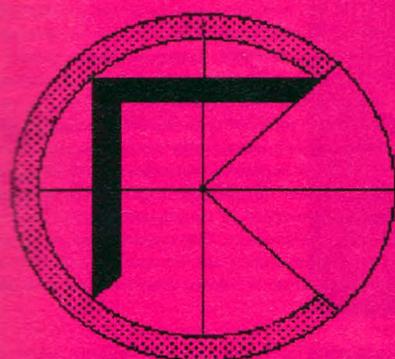
Citadel

Commodore 64

GENERE	AZIONE/STRATEGIA
INTERESSE	17
GRAFICA	★★★★★
ANIMAZIONE	★★★★★
SUONO	★★★★★
PREZZO	19000-21000



Gli ship da ricognizione terrestri scoprono strane installazioni su un lontano pianeta. Si tratta di una base costruita da extraterrestri tecnologicamente molto avanzati. Gli alieni hanno abbandonato questo complesso sotterraneo da molto tempo, ma i robot che lo difendono sono ancora in attività. Controllate i robot da ricognizione che devono penetrare fino al cuore della base per scoprirne i segreti. Bisogna distruggere i robot che sorgono dalle botole al vostro arrivo, ma la cosa più importante è trovare una strada attraverso i labirinti. L'azione è sufficientemente complicata per soddisfare i fan di shoot'em-up più esigenti, ma non bisogna esitare a fermarsi, fuori della portata dei tiri nemici, per fare il punto della situazione prima di riprendere la tenzone. E' un gioco assai difficile ma, dopo qualche partita, ci si lascia conquistare. Citadel è un'eccellente combinazione fra azione e strategia. Il concetto presenta alcuni punti comuni con Paradroid, ma l'aspetto strategico è nettamente più sviluppato. Inoltre, l'insieme è brillantemente realizzato da Martin Walker, uno dei migliori programmatori su C64. (Dischetto Electric Dreams)



LA R&C ELGRA s.n.c.
con un servizio
simpatico conveniente e
competente
e' lieta di ricordarvi

**R
&
C**

ARRIVI SETTIMANALI
Amiga C64 Atari
Amstrad Spectrum
Msx PC MS DOS

tutto anche per
CORRISPONDENZA
Tel. 02/99041332

**E
L
G
R
A**

per la grafica scanner
digitalizzatori genloock
stampanti laser
per Amiga C64 PC

VIA S.MARTINO 13
PALAZZOLO MILANESE (MI)

AZIONE

Cosmic Pirate

Atari ST - Amiga - C64

GENERE	AZIONE/STRATEGIA
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	7000-39000

Interesse altre macchine
Amiga: 16

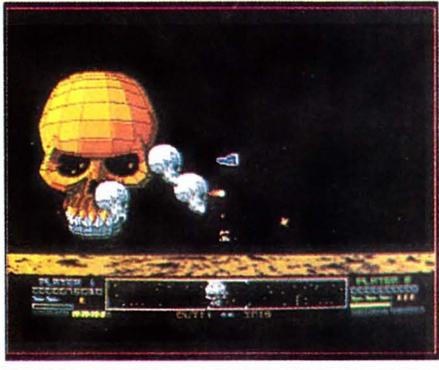


Nel XXII secolo le associazioni criminali sono organizzate come delle multinazionali. Nel futuro non c'è più posto per i dilettanti e, se volete diventare pirata spaziale, non avete altra scelta che passare per il Concilio. Questo potente sindacato del crimine vi fa effettuare dei test su simulatore prima di affidarvi la minima missione. In seguito potete allenarvi su simulatori più efficienti, ovviamente pagando. Quanto alle missioni affidatevi, vi costano la maggior parte di quello che vi rendono. Una volta ancora la Palace Software ci offre una splendida realizzazione. Cosmic Pirate è un gioco molto originale, tra uno shoot'em-up e una simulazione futurista come Foft o Elite. Si apprezzerà particolarmente la presenza di una salvaguardia che permette di riprendere il gioco senza perdere il beneficio delle prestazioni precedenti. E' un programma molto impegnativo in cui ci si lancia con entusiasmo. Dopo qualche mese ci si gioca ancora, per il tempo di una missione o due. La versione Amiga è molto simile alla ST, ma naturalmente la colonna sonora è più convincente. (Dischetto Palace Software)

Datastorm

Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	



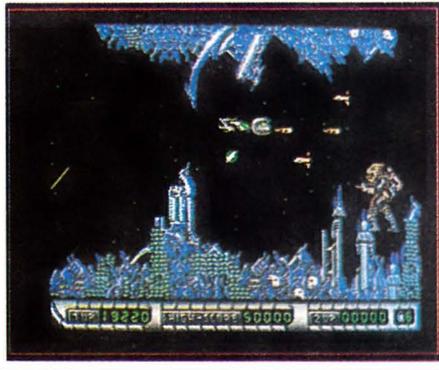
Disponibile solo su Amiga, Datastorm è opera di un nuovo editore che raggruppa i programmatori di Sword of Sodan e quelli di Dragon's Lair. Ai comandi di un vascello spaziale molto rapido voi sorvolate un pianeta sparando su alieni scatenati. Occorre assolutamente impedire loro di impadronirsi dei container che passano sulla superficie del pianeta. Gli intenditori avranno senza dubbio riconosciuto il principio di gioco, poiché si tratta di un clone di Defender. E' evidente che questo shoot'em-up non brilla per originalità, tanto più che Star Ray riprendeva già lo stesso tema. E poi la grafica non è affatto impressionante poiché i programmatori hanno, a scapito dell'estetica, curato l'animazione, che è davvero molto rapida. Allora, vi domanderete forse che cosa avrà mai di speciale questo Datastorm. Non è né molto bello né nuovo, ma è tuttavia il più eccitante shoot'em-up su 16 bit. Bastano una o due partite per convincersene e nessun fan del genere potrebbe sbagliarsi. E' un programma molto impegnativo che vi tratterà davanti al video per ore ed ore. (Dischetto VDT)

Denaris

Amiga - C64

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	15000-25000

Interesse altre macchine
C64: 18



Denaris è un grande shoot'em-up che indiscutibilmente si ispira a R-Type. La somiglianza con questo gioco arcade è talmente evidente che la prima versione del gioco, che si chiamava allora Katakis, dovette essere ritirata dal commercio per la minaccia di un processo per plagio. Per fortuna le cose si arrangiarono e, alcuni mesi dopo, tornava nei negozi una versione riveduta. Non era tanto la somiglianza tra i due programmi all'origine del problema, quanto la qualità superiore di Denaris, poiché questo è un grande soft: grafica superba, animazione molto rapida e colonna sonora impressionante. L'azione è frenetica e le ondate di alieni si succedono a un ritmo infernale. La versione C64 è ugualmente riuscita, ma è un'altra cosa. Tutto è diverso: scenari, formazioni nemiche e modo di recuperare le armi. Non si tratta solo di qualche variante dovuta alle diverse capacità dei due computer, ma proprio di due programmi distinti che hanno lo stesso nome. Ma perché prendersela quando questi due giochi sono ugualmente impressionanti? (Dischetto Rainbow Arts)

Double Dragon

Atari ST - Amiga - C64 - PC - Sega

GENERE	ARCADE
INTERESSE	14
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	18000-49000

Interesse altre macchine
Amiga: 14/ C64: 11/ PC: 13/ Sega: 14



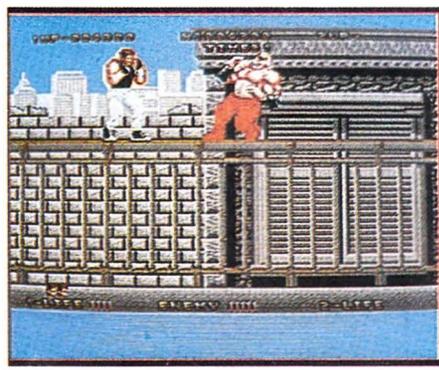
Grande successo arcade, Double Dragon fu uno dei primi beat-them-up per due giocatori. In seguito numerosi programmi, come Dragon Ninja o Pow ripresero lo stesso principio di gioco. Il principale difetto di questa versione è dovuto all'opzione continua che vi permette di terminare il gioco fin dalla prima partita. Una volta che siete arrivati a più riprese l'azione perde buona parte del suo interesse. Molto rapidamente il programma finisce la sua carriera in fondo alla scatola dei dischetti. Però ci si torna quando arriva un amico, poiché le partite a due sono molto divertenti, tanto più che i giocatori possono darsi dei punti a vicenda. E' dunque possibile organizzarsi in squadra o ciascuno per sé e potete anche passare dall'uno all'altro modo a seconda del vostro umore. Double Dragon non è né molto bello né particolarmente originale, ma chi non ha mai passato dei momenti lieti con questo programma scagli la prima pietra. La versione Amiga è identica alla ST. La versione PC è decente, ma quella del C64 è una pena. Su Sega presenta forti scintillii, ma rimane piacevole. (Dischetto Melbourne House)

Dragon Ninja

Amiga - ST - CPC - C64 - Spectrum Apple II GS

GENERE	ARCADE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	18000-55000

Interesse altre macchine
ST: 14/ CPC: 15/ C64: 15
Spectrum: 14



Celebre beat-them-up arcade per due giocatori, Dragon Ninja si inserisce sulla linea di Double Dragon. Per una volta non è la vostra fidanzata che è stata rapita, ma il Presidente degli Stati Uniti. Altra differenza rispetto a Double Dragon: l'azione si svolge su due piani, come in Rolling Thunder. A parte questo il principio rimane lo stesso: voi colpite i ninja che vi attaccano senza tregua. Di quando in quando raccogliete armi o bonus che fanno risalire il vostro livello di energia. Mentre la maggior parte dei programmi di questo tipo non offre che due o tre colpi diversi, voi disponete qui di un'ampia scelta di colpi molto spettacolari. La grafica è molto simile all'arcade, con sprite grandi, e l'animazione è riuscita. Una realizzazione superba, anche se con qualche problema a livello di gestione dei salti. La versione ST è pure magnifica, ma l'animazione è troppo lenta. Le versioni 8 bit sono molto riuscite: l'animazione è più rapida, ma è scomparsa l'opzione a due giocatori, peccato! La grafica e i colori sono migliori su CPC che su C64. Buona grafica sullo Spectrum, anche se monocromatica. (Dischetto Imagine)

Dragon's Lair

Amiga - CPC - C64 -
Spectrum - PC



GENERE	DISEGNO AN. INTERATT.
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆☆
PREZZO	12000-85000

Dragon's Lair è un gioco arcade unico nel suo genere. Prodotto da Don Bluth, un fuggiasco dagli studi Disney, questo programma su disco laser è un vero cartone animato arcade. L'originalità del concetto e la straordinaria qualità della grafica ne fanno un capolavoro sinora ineguagliato. Sembrava perciò impossibile realizzare un buon adattamento su micro. Qualche anno fa Dragon's Lair fu adattato sull'Adam/Coleco, poi su 8 bit. Queste versioni non mancavano di fascino ma si era tuttavia ben lontani dal programma originale. Questa nuova versione è straordinaria. Indiscutibilmente quanto si sia visto di meglio su micro, ma vi è il rovescio della medaglia. Primo, occorre disporre di 1Mb, poi si passa più tempo a contemplare il lettore di dischetti al lavoro che a giocare. Piuttosto frustrante perché le sequenze non durano che qualche secondo e non è davvero un gioco. Ma, nonostante questi gravi difetti, è impossibile trascurare un tale monumento, se non altro per farlo vedere al proprio vicino che crede ancora che i videogiochi non si siano evoluti dopo Pac Man. (Dischetto Readysoft)

Dynamite Dux

Atari ST - Amiga - C64 - CPC -
Spectrum - Sega



GENERE	ARCADE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆☆
PREZZO	18000-49000

Interesse altre macchine
Sega: 16

Dynamite Dux, della Sega non è proprio come gli altri giochi arcade. L'eroe è un'anatra, a metà tra Paperino e Picchiarello, che percorre il mondo per salvare la sua fidanzata. C'è aria di botte, ma per una volta non sono i teppisti che le buscano. I nemici sono personaggi bizzarri: cani a forma di salsicce, conigli montati su molle, maiali samurai e altri ancora, gli uni più strani degli altri. Non contenta di colpirli con un enorme guantone da boxe, la nostra anatra si può procurare armi lungo il percorso. Queste vanno dalla semplice pietra al bazooka che lancia missili teleguidati, passando per la pistola ad acqua. I programmatori della Sega non sono certo stati privi di immaginazione realizzando questo originale soft. Ci si ritrova tutta la fantasia che ha permesso il successo dei grandi cartoni animati americani. La grafica valorizza perfettamente l'humor di questo gioco e l'azione è avvincente. Inoltre è possibile giocare in due, cosa particolarmente divertente. La versione della console Sega è ugualmente molto riuscita ma purtroppo è scomparsa l'opzione a due giocatori. (Dischetto Activision, Cartuccia Sega)

Fiendish Freddy's

Amiga - ST - CPC - C64 - PC



GENERE	MULTI-PROVA
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆☆
PREZZO	18000-69000

Interesse altre macchine
ST: 18/ PC: 18

Fiendish Freddy vi propone sei numeri da circo: salto dell'angelo, giocoliere, trapezio, lanciatore di coltelli, funambolo e uomo palla di cannone. Ma non si tratta di un multiprove come gli altri, poiché stavolta dovete realizzare i vostri numeri nonostante gli attacchi di Freddy. In effetti questo diabolico clown è pronto a tutto per impedirvi di riuscire. Interviene nel bel mezzo dei numeri più pericolosi, per giocarvi i tiri peggiori. La presenza di questo fastidio è una delle grandi innovazioni del programma e i suoi tentativi sono sempre molto buffi. Si è spesso colti da crisi di riso davanti a scene folli, trattate secondo lo spirito dei cartoni animati. Circus Games e Circus Attractions, che trattano dello stesso tema, impallidiscono davanti a Fiendish Freddy's. Le prove sono interessanti quanto quelle dei "games" della Epyx, ma più originali. E poi la realizzazione è magnifica. La grafica è di un livello di qualità raramente raggiunto, ma occorre sopportare lunghi periodi di caricamento tra due prove, il che guasta un po' il piacere. La versione ST è quasi identica alla precedente. La versione PC è superba... in EGA. (Dischetto Mindscape)

Fargotten Worlds

Amiga - ST - CPC - C64 -
Spectrum



GENERE	ARCADE
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆☆
PREZZO	15000-29000

Interesse altre macchine
ST: 16/ C64: 17/ CPC: 16

Quest'adattamento di un gioco arcade della Capcom è particolarmente impressionante. Due bellimbusti equipaggiati di jet pack e di fucili laser si lanciano in una spedizione punitiva in mezzo a delle rovine in uno scenario da fine del mondo. Alieni spuntano da tutte le parti e terribili mostri vi attendono alla fine di ogni livello. Occorre sparare su tutto quanto si muove, ma è più facile a dirsi che a farsi, poiché è un gioco molto difficile. Il modo di controllo non è evidente e occorre allenarsi seriamente prima di giungere a padroneggiarlo. La realizzazione, firmata Tiertex, è accurata e il risultato è magnifico. Grafica, scrolling differenziale, colonna sonora, tutto è perfetto. Sembrava difficile fare di meglio ma, qualche mese dopo, si scopriva Strider. Questo arcade, firmato Tiertex, è ancora più bello e giocabile. Fargotten Worlds ci guadagna molto ad essere giocato in due, è ben più divertente; inoltre, da soli occorre proprio essere molto abili per andare lontano in questo gioco. La versione ST è splendida, ma lo scrolling differenziale è scomparso. Le versioni 8 bit sono ugualmente molto riuscite. (Dischetto Capcom)

Fright Night

Amiga



GENERE	AZIONE
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆☆
PREZZO	☆☆☆☆☆☆

Se avete i denti affilati e non vi manca il sangue freddo questo programma è fatto per voi. Fright Night, che si ispira a un film dell'orrore piuttosto buffo, vi fa vivere la vita di un vampiro. I vostri vicini hanno finito per scoprire il vostro terribile segreto e, da allora, non hanno che un'idea: piantarvi delicatamente un palo nel cuore. Dopo una buona giornata di riposo uscite dalla vostra bara imbottita, al calare delle tenebre. Esplorate le numerose stanze della vostra dimora alla ricerca degli appetitosi vicini. Dovete perseguitarli fino a sazietà e, se uno di loro vi sfugge, non vi rialzate. Ahimè! Le vostre vittime hanno certamente visto Dracula al cinema poiché hanno le tasche piene di spicchi d'aglio, di bibbie e di crocifissi che vi sventolano davanti. Questi diabolici oggetti vi tolgono energia e anche il tempo gioca a vostro sfavore poiché tutto deve terminare prima dell'alba. Questo originale programma, fornito di humor e di emoglobina, vi appassionerà subito. La Microdeal ha fatto appello ai migliori: Pete Lyon per la grafica e Steve Back per la programmazione. Inoltre la colonna sonora è una favola. (Dischetto Microdeal)

AZIONE

Fusion

Amiga - ST

GENERE	AZIONE/RIFLESSIONE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	49000

Interesse altre macchine
ST: 16



I programmatori di Bullfrog, cui si deve il geniale Populous, sono riusciti ad unire felicemente due tipi di gioco: shoot'em-up e gioco di riflessione. Il vostro obiettivo consiste nel distruggere un pianeta intero e, a questo scopo, dovete esplorare numerosi settori alla ricerca dei componenti di una bomba prima di tornare al punto di partenza e far saltare in aria tutto. Per compiere la vostra missione disponete di una nave spaziale che trasporta un veicolo d'assalto. Dovete passare dall'una all'altro secondo le circostanze per azionare gli interruttori che controllano l'accesso a certe zone. Gli appassionati di rompicapo saranno deliziati poiché le soluzioni dei problemi posti spesso non sono affatto evidenti, tanto più che gli alieni non vi lasciano pensare in pace. Fusion presenta un dosaggio perfettamente equilibrato tra azione e riflessione e la realizzazione è davvero superba. La versione ST riprende lo stesso principio di gioco, ma lo scrolling multidirezionale dell'Amiga è sostituito da un semplice scrolling verticale. E' davvero un peccato sul piano visuale, il gioco non diviene comunque meno appassionante. (Dischetto Electronic Arts)

Galactic Conqueror

Amiga - ST - CPC - PC

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	18000-49000

Interesse altre macchine
ST: 15/ CPC: 15



Al centro della galassia si trova il pianeta Gallion che ospita la sede della Lega Stellare. A partire da questa posizione strategica la Lega si sforza di mantenere la pace in tutta la galassia. Ma questo fragile equilibrio è brutalmente compromesso dall'arrivo di un'armata ribelle. Ai comandi di un prototipo rivoluzionario voi dovete bloccare l'invasione attaccando nei punti strategici. Tra due combattimenti voi avete accesso a una mappa della galassia sulla quale è indicata l'avanzata delle truppe. Galactic Conqueror è un programma originale a metà strada tra azione e strategia. La realizzazione è eccellente: il vascello fa dei looping mozzafiato. Si era provata di rado una tale sensazione di realismo in uno shoot'em-up. Il vostro veicolo ruota su se stesso e, grazie ad un'animazione superba, si perde rapidamente ogni nozione di alto e basso. Fin dalle prime partite si è affascinati dal realismo di questa guerra spaziale, ma si deve riconoscere che l'azione, molto ripetitiva, diventa presto stancante. Fortunatamente l'interesse è ravvivato dalla combinazione azione/strategia. La versione ST è identica a quella di Amiga. Su CPC è splendida!

Highway Patrol

CPC - Amiga

GENERE	AZIONE/STRATEGIA
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	-



Non è un lavoro di tutto riposo quello di poliziotto stradale nel sud degli Stati Uniti. Non pensate di avere la vita facile pattugliando le strade al volante di un'auto della polizia, poiché c'è sempre un annuncio per segnalare un'aggressione in una stazione di servizio. La centrale vi fornisce il colore del veicolo dei criminali e le sue coordinate, poi sta a voi giocare. Ma attenti, i vostri capi sono severi, niente bravate. Soprattutto non commettete l'errore di attaccare innocenti automobilisti o di sparare per primi, se non volete essere penalizzati. Consultate rapidamente la mappa fornita con il programma e cominciate l'inseguimento. Una volta individuata la vettura tentate di bloccarla tagliandole la strada. Ma se i gangster aprono il fuoco, occorre rispondere, zigzagando per evitare le pallottole. A metà strada tra APB e Crazy Cars II, Highway Patrol è il miglior programma di questo tipo su CPC. La Microdots ha saputo trarre un ottimo profitto dalle capacità della macchina e si è subito affascinati dalla qualità della grafica e dell'animazione in 3D, che è un modello del genere. (Dischetto Microdots)

Hibrys

Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	-

Interesse altre macchine
Amiga: 14/ C64: 11/ PC: 13/
Sega: 14



Hybris è uno dei migliori shoot'em-up su micro. Tuttavia, a parte qualche innovazione, il gioco è classico; una realizzazione irreprensibile ed una perfetta giocabilità sono i grandi pregi del programma. Non ci sono che tre livelli, ma sono molto lunghi e ci si deve impegnare veramente a fondo per venire a capo. L'ultimo livello da affrontare è un vero incubo, ma fortunatamente lo si può terminare grazie alla presenza di un'opzione continua. Si ottengono armi impressionanti recuperando moduli che appaiono a intervalli regolari. La grande innovazione di Hybris è la possibilità di dissociare le tre parti del vostro vascello che si mettono così a sparare in tutte le direzioni. Si ricorre a questo processo in un momento in cui siete in possesso delle armi più potenti, non sarete delusi dal viaggio. E' un vero fuoco d'artificio che fa vere stragi tra le file nemiche con effetti sonori impressionanti. La realizzazione è superba e la colonna sonora notevole. Un tema musicale, molto rock, con cori di chitarre e passaggi di batteria, sottolinea i momenti salienti dell'azione. (Dischetto Discovery)

Indiana Jones

Amiga - ST - CPC - C64 - Spectrum - PC

GENERE	ARCADE
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	15000-29000

Interesse altre macchine
ST: 15/ CPC: 14/ C64: 15



Indiana Jones non manca davvero di pregi: nome prestigioso, uscito dal film che gode di una campagna pubblicitaria impressionante e grafica eccellente firmata Tiertex. I vari livelli riprendono le scene forti del film ma, se cambiano gli scenari, l'azione rimane praticamente la stessa. Il gioco comincia con un episodio della gioventù di Indy, allora scout. Egli esplora una caverna alla ricerca della croce di Coronarado. L'ultimo livello è più originale, ma avete poche possibilità di arrivarci. E' difficile resistere ad un programma così seducente. Tuttavia, passato il piacere della scoperta, si rischia di annoiarsi rapidamente a causa di un'azione molto ripetitiva. Se siete un fanatico di Indy, non esitate, ritroverete con piacere lo spirito del film. Altrimenti meglio scegliere Rick Dangerous, che è decisamente più appassionante, con il medesimo stile di gioco. La versione ST è identica all'Amiga, ad eccezione dei colori, meno sfumati. Grafica eccellente su CPC, ma lo scrolling è deludente ed il colore assente. La versione C64, che presenta labirinti sensibilmente diversi, è la migliore su 8 bit. (Dischetto Lucasfilm)

Krypton Egg

ST

GENERE	ROMPIMATTONI
INTERESSE	16
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	-



In questi ultimi anni i nostri micro sono stati anegati sotto un diluvio di rompimattoni. Per quanto si ami questo tipo di gioco si arriva inevitabilmente all'overdose. Da qualche mese gli editori sembrano aver finalmente compreso che la maggior parte dei giocatori possiede già più varianti di Arkanoid e che non si può andare oltre. E proprio quando pare che tutto sia finito, ecco che arriva Krypton Egg. E' tanto più irritante in quanto è un buon rompimattoni, forse il migliore. Questo soft non manca di pregi: una incredibile quantità di bonus diversi, effetti spettacolari, una realizzazione senza difetti e anche una sequenza shoot'em-up che arriva al momento giusto per rilanciare l'interesse del gioco. Si poteva pensare che i limiti del genere fossero stati raggiunti da parecchio tempo, ma gli ideatori del programma non mancano di immaginazione. Sono riusciti ad innovare e si deve ammettere che alcune trovate sono particolarmente affascinanti. Se avete ancora posto per un rompimattoni nella vostra ludoteca, non esitate, questo è geniale. E' davvero un peccato che arrivi così tardi: due anni fa avrebbe fatto furore. (Dischetto Hitsoft)

Last Duel

ST - Amiga - CPC - C64

GENERE	ARCADE
INTERESSE	16
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	-

Interesse altre macchine
Amiga: 16/ CPC: 15/ C64: 15



La principessa Sheeta è tanto graziosa quando compare sullo schermo in una tenuta tale che si dovrebbe avere un cuore di pietra per resistere ai suoi appelli sgomenti. Per volare in suo soccorso non esitate a lanciarsi su una strada sospesa in aria, al volante di una vettura equipaggiata di cannoni laser, senza dimenticarvi di saltare le trappole disseminate lungo il percorso. Poi, nel livello successivo, pilotate una nave spaziale. Questo adattamento di un gioco arcade della Capcom è molto avvincente a causa dell'alternarsi di percorsi su strada, che ricordano Led Storm, e traversate spaziali. Ma il principale pregio di questo shoot'em-up sta nella possibilità di giocare simultaneamente in due. Questa opzione è valorizzata dal fatto che ogni giocatore dispone di un tipo di veicolo diverso, come in Silkworm. E Last Duel ha un enorme vantaggio sugli altri giochi di squadra: il livello di difficoltà varia a seconda che si giochi da soli o in due. La versione Amiga è quasi identica alla ST, ma lo scrolling è più fluido. Le versioni CPC e C64 sono deludenti a livello di scrolling e animazione, ma l'azione rimane avvincente. (Dischetto Capcom)

Last Ninja II

C64 - CPC - Spectrum - Amiga - ST

GENERE	ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE	19
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	15000-29000

Interesse altre macchine
CPC: 19/ Spectrum: 18



L'ultimo ninja è sempre all'inseguimento del suo vecchio nemico, lo shogun. Ma stavolta l'avventura si svolge per le strade di New York. Tutti sono contro di voi, i poliziotti come i trafficanti di droga e voi dovete ingaggiare numerosi combattimenti durante la vostra ricerca. Ma la parte azione di questo programma non si limita a questi scontri, poiché dovete anche dar prova di abilità in passaggi ben difficili. Quanto alla parte avventura, è sufficientemente ricca da non deludere gli specialisti. Occorre stare attenti a non dimenticare nulla, altrimenti restate bloccati senza alcuna possibilità di tornare indietro e non vi resta che ricominciare da capo. Last Ninja II è il gioco arcade/adventure per eccellenza e la qualità della realizzazione non è estranea al suo successo. Si deve riconoscere che è raro vedere una grafica di simile qualità su C64. Si può rimpiangere la mancanza di salvaguardia, ma è proprio il solo difetto di Last Ninja II. La versione CPC ha una grafica superba, ma monocromatica. Niente colori nemmeno per la versione Spectrum, che è ugualmente riuscita. (Dischetto System 3)

Mr Heli

ST - Amiga - C64

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	15
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	18000-25000

Interesse altre macchine
Amiga: 15



I programmatori giapponesi sembrano tornare all'infanzia in questi tempi poiché gli spirti di alcuni dei loro giochi arcade sono molto piccoli. Non è sorprendente quando si tratta di giochi di piattaforma come Bubble Bobble o New Zealand Story, ma ora si attaccano agli shoot'em-up. Anche i programmatori di R-Type hanno ceduto, poiché sono loro che hanno realizzato Mr.Heli. Ma sono particolari i figli del Sol Levante: dietro questa grafica adorabile si nasconde un'azione difficile. Voi pilotate un elicottero in labirinti popolati di alieni aggressivi, che vi rendono dura la vita. La grande novità di questo programma è dovuta alla presenza di due modi di sparare. Quando l'elicottero è in volo spara in avanti e lancia missili verso l'alto, cosa utile per abbattere gli alieni che scendono verso di voi e quando si ferma spara in avanti sganciando bombe. Altra particolarità del programma: occorre distruggere dei blocchi per raccogliere i cristalli che servono ad acquistare gli equipaggiamenti supplementari. Mr. Heli non è lo shoot'em-up dell'anno, ma, se avete voglia di cambiare, è una buona scelta. (Dischetto Firebird)

New Zealand Story

ST - Amiga - C64 - CPC - Spectrum

GENERE	ARCADE
INTERESSE	17
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	15000-39000

Interesse altre macchine
Amiga: 17/ C64 : 17/ CPC: 17



New Zealand Story è un grande gioco arcade della Taito, sulla linea di Bubble Bobble o di Rainbow Islands. E' un piccolo gioco di piattaforme piuttosto difficile e occorre molta applicazione per venire a capo dei 20 settori del programma. Per liberare i suoi compagni tenuti prigionieri in uno zoo, il simpatico kiwi salta su piattaforme, vola nell'aria su una cavalcatura sottratta a un avversario e non esita ad effettuare tuffi sottomarini in caso di pericolo. E' la grande varietà dell'azione che rende ricco il gioco, tanto più che avete sempre la scelta tra più itinerari per attraversare una zona. Gli avversari sono ugualmente vari e davvero buffi. E' un programma di cui non ci si stanca perché si scoprono sempre nuove armi, bonus o lettere che permettono di guadagnare vite supplementari. E' il miglior adattamento dall'arcade dell'Ocean, grazie ad una realizzazione irreprensibile ed a una perfetta giocabilità. La versione ST è identica alla precedente. Su C64 questo soft presenta una grafica superba ed il personaggio risponde perfettamente al minimo comando. La versione CPC è ugualmente riuscita. (Dischetto Ocean)

AZIONE

Pacmania

Amiga - ST - CPC - C64 -
Spectrum - MSX

GENERE	ARCADE
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	15000-28000

Interesse altre macchine
ST: 15/ CPC: 16/ C64: 17



Pacmania ritorna in un adattamento di un gioco arcade della Namco. Ha l'aria più giovanile che mai, con il nuovo look 3D. Gli ideatori hanno avuto l'intelligenza di riprendere il principio di base aggruandovi quanto basta per ravvivare l'interesse senza rischiare di snaturarne lo spirito. La rappresentazione in 3D è molto gradevole, ma il video mostra solo una parte del campo di gioco, il che fa scoprire i fantasmi solo all'ultimo momento. Non è più questione di anticipare i movimenti, ma occorre essere pronti ad una reazione istantanea. Questa difficoltà supplementare è compensata dal fatto che Pacman può saltare per tirarsi fuori dai guai all'ultimo momento. Ciò è utile quando siete inseguiti dal fantasma violetto che si sposta molto più velocemente di voi. La versione Amiga riesce nel raro exploit di essere ancora più bella del gioco arcade: è un adattamento perfetto, con splendida grafica a tutto schermo. La versione ST è nettamente meno convincente perché soffre di una finestra grafica molto piccola. Nonostante la mancanza di colore, la versione CPC è piuttosto riuscita, mentre la C64 è eccellente. (Dischetto Grandlam)

Paperboy

C16 - C64 - Spectrum -
CPL - PC - Amiga - ST

GENERE	ARCADE
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	9500-29000



Paperboy non è un gioco arcade come gli altri: invece di affrontare alieni in una lontana galassia o massacrare i criminali che hanno rapito la vostra fidanzata, voi vi ritrovate a consegnare giornali in una cittadina americana. E non crediate di fare il vostro giro al volante di una Ferrari Testarossa, non è Outrun, dovrete invece utilizzare la vostra vecchia bici. Meno prestigioso che impedire agli alieni di invadere la Terra, ma altrettanto pericoloso. Se volete sopravvivere dovete diffidare di tutti: automobilisti, falciatori impazziti e anche bambini che giocano con auto radiocomandate. Compito ingrato, ma ci sono vantaggi e così sarete ricompensati se romperete i vetri dei cittadini che non sono abbonati al vostro giornale (così insegnerete loro a scegliere meglio le loro letture), il che non è trascurabile! Paperboy è un programma divertente ma difficile. L'Elite ha avuto l'eccellente idea di fare versioni su 16 bit dei suoi maggiori successi. L'azione è fondamentalmente la stessa che su 8 bit, ma la grafica è molto simile a quella di un gioco arcade della Atari Games. (Dischetto Elite)

Licence to Kill

ST - Amiga - PC - C64

GENERE	AZIONE
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	-

Interesse altre macchine
Amiga: 15/ PC: 14/ C64: 15

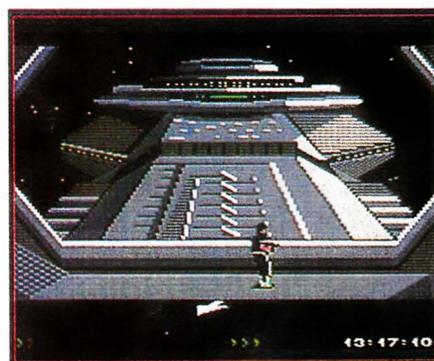


Ogni volta che un nuovo film di James Bond esce sul grande schermo si può star certi che seguirà un soft. Ciò non sarebbe un problema se i giochi in questione fossero riusciti ma, ahimè, la maggior parte non merita un voto superiore a 007! Fortunatamente Licenza di Uccidere è nettamente meglio riuscito dei suoi predecessori, è infatti la miglior avventura di James Bond su micro. Il gioco si compone di sei scene che seguono fedelmente la trama del film. L'agente segreto è all'inseguimento di un criminale particolarmente coriaceo e ci sono tutti i tipi di veicoli: jeep, elicottero, aereo, battello, ecc. Come sempre in questo tipo di programma le varie sequenze non sono equilibrate sia come livello di difficoltà che come interesse. La partita oscilla tra prove appassionanti e fasi di gioco troppo semplici. La realizzazione è efficace, con una grafica riuscita, ma il principale pregio del programma viene dalla grande varietà dell'azione. La versione Amiga è simile alla ST. Il gioco rimane avvincente su PC, nonostante la lentezza dell'azione e l'assenza del sonoro. In compenso la versione C64 è eccellente. (Dischetto Domark)

Project Firestart

C64

GENERE	ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	39000



Project Firestart è uno dei migliori programmi dell'anno su C64. Ispirato a grandi film di fantascienza e particolarmente ad Alien, questo soft vi conduce su una nave laboratorio, il Prometheus, da qualche parte nello spazio. In seguito ad un esperimento genetico fallito dei mostri hanno massacrato l'equipaggio e voi dovete scoprire quanto è accaduto. Fin dai primi istanti si è colpiti dall'atmosfera da incubo del gioco. La scenografia cinematografica è fantastica: primi piani su personaggi o parti dello scenario per sottolineare gli effetti drammatici, fermo immagine, interruzione dell'azione per farvi scoprire che cosa sta accadendo in un'altra parte della nave, c'è di tutto. E' proprio un gioco che avrebbe potuto realizzare Spielberg se fosse stato un programmatore. La grafica è magnifica e la colonna sonora, piuttosto sobria, evidenzia i momenti salienti dell'azione in modo molto convincente. E' un film di cui voi siete gli eroi e ci si immedesima così bene nel personaggio che si salta quando ci si ritrova di fronte a un mostro, all'angolo di un corridoio. Peccato che per ora non siano previste altre versioni. (Dischetto Electronic Arts)

Purple Saturn Day

ST - Amiga

GENERE	AZIONE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	45000-59000

Interesse altre macchine
Amiga: 16



Grande annata per la Exxos, che continua a fornirci programmi di ottimo livello. Purple Saturn Day vi propone di rappresentare la razza umana nelle olimpiadi intergalattiche. La prima prova è una corsa ad inseguimento che si svolge nel bel mezzo di una cintura di asteroidi. Occorre impegnarsi per fare lo slalom tra radiofari, evitando nel contempo le meteoriti, ma ne vale la pena. Nel "tronic slider" voi controllate uno scooter spaziale e dovete raccogliere dei frammenti di energia. La terza prova è la più difficile: dovete far circolare l'energia in modo da irrigare il cervello di un cyborg. L'ultima sequenza consiste in una sorprendente prova di salto in lungo nel tempo. Purple Saturn Day è un soft che esce dai sentieri già battuti. A prima vista le varie prove deconcentrano, ma se voi fate lo sforzo di assimilare bene il funzionamento non ve ne pentirete. Tutte le sequenze sono riuscite, ma è la corsa ad inseguimento la più appassionante. Purple Saturn Day beneficia di una realizzazione perfetta che ne fa uno dei migliori giochi d'azione francesi. La versione Amiga è identica alla ST. (Dischetto Exxos)

Rainbow Islands

CPL - C64 - Spectrum -
Amiga - ST

GENERE	ARCADE
INTERESSE	18
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	18000-39000



Dopo l'enorme successo di Bubble Bobble, la Taito non poteva far altro che dargli un seguito. Ma Rainbow Islands non si accontenta di essere una semplice variante del programma precedente, si tratta bensì di un gioco totalmente originale, altrettanto appassionante quanto il suo predecessore. Voi dovete saltare su piattaforme per raggiungere la cima di un'isola prima che trascorra il tempo accordatovi. Le bolle, i simpatici draghi di Bubble Bobble sono state sostituite da arcobaleni, mortali per i vostri avversari. Ma voi potete saltarvi sopra per raggiungere le piattaforme più alte. Questo doppio uso degli arcobaleni è la grande innovazione del programma. Per il resto, si ritrovano tutte le qualità che hanno causato il successo di Bubble Bobble. Un'idea semplice, un gioco rapido e avvincente, creature che non vi lasciano un momento di respiro e bonus di ogni sorta. Peccato, non è più possibile giocare in due simultaneamente poiché l'azione non si svolge più in un quadro fisso, ma in uno scenario che sfilava in scrolling verticale. Fedele in tutto e per tutto al gioco arcade, Rainbow Islands è uno dei migliori adattamenti dell'anno. (Dischetto Firebird)

Rick Dangerous

ST - Amiga - CPC - C64 - MSX -
Spectrum - Apple II

GENERE	ARCADE
INTERESSE	18
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	18000-25000

Interesse altre macchine
Amiga: 18/ CPC: 16/ C64: 16



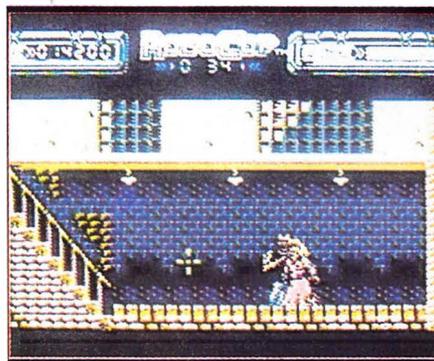
Rick Dangerous è il grande gioco di piattaforme che mancava su 16 bit. Sulla linea di Spelunker, il classico del genere su 8 bit, questo soft vi intrattiene con una grande avventura attraverso innumerevoli quadri. Rick penetra in un tempio azteco e, immediatamente, deve evitare un enorme masso che rischia di travolgerlo. Il game non è lontano dallo stile "Indiana Jones". Ogni sala è imbotita di trappole che bisogna memorizzare al più presto. Posare il piede su una semplice piastrella può scatenare un meccanismo infernale e occorre sbarazzarsi dei guardiani che girano per le sale. E' uno dei giochi più avvincenti dell'anno ed è molto difficile abbandonarlo una volta che si è iniziato. Man mano che si procede nei quattro livelli del programma le trappole divengono sempre più diaboliche e le astuzie sempre più tortuose. La versione Amiga è identica alla ST. La versione CPC presenta una grafica eccellente, ma i cambiamenti di quadro sono un po' brutali. La versione C64 è molto riuscita. Da notare che le versioni 8 bit sono molto più brevi: ogni livello non ha che la metà dei quadri delle versioni 16 bit. (Dischetto Firebird)

Robocop

C64 - CPC - Amiga - ST - PC

GENERE	ARCADE
INTERESSE	16
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	18000-55000

Interesse altre macchine
CPC: 16/ Amiga: 15/
ST: 15/ PC: 8



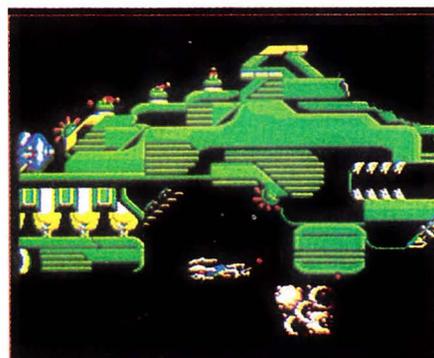
Ispirato all'eccellente film di fantascienza, Robocop non ha ottenuto il successo che meritava. Sembra che i giocatori di arcade non abbiano apprezzato di disporre di una sola vita, contrariamente al solito. In compenso l'adattamento ha trionfato su micro. Robocop, metà uomo e metà robot, scatena una guerra senza pietà contro le gang di Detroit. Egli percorre le strade della città sparando sui gangster che lo attaccano da ogni lato. Tra due livelli si scoprono scene eccellenti in cui occorre abbattere un criminale senza toccare l'ostaggio che tiene prigioniero oppure ricostruire un ritratto-robot. L'azione è avvincente ma difficile. Questa versione è piuttosto diversa dal gioco arcade e numerose scene sono completamente nuove. La versione CPC è ugualmente molto riuscita, con una grafica molto colorata. A differenza delle precedenti, le versioni ST e Amiga riprendono molto fedelmente le grandi scene del gioco arcade. La grafica è superba, ma purtroppo la giocabilità non è il massimo. Quanto alla versione PC, è totalmente guastata da una pessima grafica e da un'animazione particolarmente lenta! (Dischetto Ocean)

R-Type

Sega - Amiga - ST - C64 -
CPC - Spectrum - NEC

GENERE	SHOOT'EM-UP
INTERESSE	15
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	18000-79000

Interesse altre macchine
Amiga: 18/ ST: 16/ CPC: 16/
C64: 16/ Spectrum: 16/ NEC: 18



R-Type, gioco arcade della Sega, è uno dei grandi successi dell'anno. In un genere che non si rinnova, R-Type si è imposto grazie a numerose trovate: mostri folli, navi giganti, armi spettacolari e soprattutto un modulo che si può utilizzare come scudo oppure inviare avanti a rischiare il cammino. Questo shoot'em-up di nuovo genere ha già ispirato vari programmi, e non dei minori, come Denaris o Armalyte. Tutte le versioni sono degne di nota e nessun amante dell'arcade potrebbe trascurare un tale classico. La versione Sega, molto riuscita, è la più facile. Le versioni 16 bit sono magnifiche, con un netto vantaggio per Amiga riguardo agli effetti sonori e alla giocabilità. Nonostante una grafica meno raffinata questo shoot'em-up non ha perduto nulla del suo fascino su 8 bit, malgrado i lunghi tempi di caricamento, soprattutto su K7. Quanto alla versione per la console NEC, è straordinaria, ma purtroppo non contiene che i primi 4 livelli del gioco arcade. I livelli successivi stanno su un'altra scheda ribattezzata R-Type II. (Dischetto Activision, cartuccia Sega, scheda HE Systems)

Rush'n Attack

Nintendo

GENERE	ARCADE
INTERESSE	17
GRAFICA	XXXXXX
ANIMAZIONE	XXXXXX
SUONO	XXXXXX
PREZZO	



Qualche anno dopo il suo trionfo nelle sale giochi, Green Beret fa la sua comparsa sulla console Nintendo sotto il nome di Rush'n Attack. Armato di un coltello il Berretto Verde si lancia all'assalto delle basi nemiche a passo di carica. Il tema non è particolarmente originale, ma la ricetta funziona. E' proprio il tipo di gioco che è impossibile abbandonare. Le partite si susseguono come per magia e ogni volta si arriva un po' più lontano. Questo programma è il grande precursore dei beat-them-up che si svolgono su due piani, come Strider o Rolling Thunder ed è un piacere ritrovarlo che non fa una piega. L'adattamento è eccellente sia a livello di realizzazione che di giocabilità. Inoltre avete la possibilità di essere simultaneamente in due giocatori, il che non avveniva nelle versioni su micro. I buoni giochi arcade sono rari sulla console Nintendo e questo è il migliore insieme a Castelvania. Se voi non lo conoscete è ora di scoprirlo e se avete già giocato con un'altra versione non vorrete sicuramente perdere la migliore. Un grande classico del genere arcade. (Cartuccia Nintendo)

AZIONE

Savage

CPC- C64 - ST - Amiga -
PC - Spectrum

GENERE	ARCADE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	18000-39000

Interesse altre macchine
C64: 13/ ST: 15/
Amiga: 15/ PC: 5



Quando uno stregone rapisce la bella fidanzata di un selvaggio ci si possono attendere sanguinose rappresaglie. Questo barbaro possiede muscoli ben sviluppati, ma non si può dire altrettanto delle sue capacità intellettuali. Si dibatte come un pazzo per uscire dal castello del suo nemico prima di attraversare la valle della morte... per accorgersi finalmente che la sua fidanzata si trova ovviamente nel castello da cui è appena sfuggito. Un po' disgustato decide allora di inviare la sua amica aquila nel rifugio del mago. Il principale pregio di Savage sta nella varietà dei tre livelli di gioco, di cui il migliore è senza dubbio l'ultimo. Si beneficia di una delle più belle realizzazioni mai viste su CPC: grafica superba, molto colorata ed animazione eccellente. Un gioco di tale qualità ben dimostra che raramente i programmatori si preoccupano di sfruttare a fondo le possibilità di questo computer. Le versioni ST e Amiga sono molto riuscite, con un netto vantaggio per quest'ultima a livello di colonna sonora. In compenso la versione PC è deludente, soprattutto a causa di una grafica molto inferiore a quella del CPC. (Dischetto Firebird)

Scorpion

Amiga - CPL - C64 - Spectrum

GENERE	AZIONE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	18000



Scorpion è un gioco dall'azione molto rapida, tra shoot'em-up e gioco di piattaforme, che mette a dura prova i vostri riflessi. Dovete salvare una bella principessa tenuta prigioniera in un castello. Lungo il cammino raccogliete armi di ogni sorta e affrontate numerosi avversari. Occorre combattere con accanimento per guadagnare ogni palmo di terreno poiché il livello di difficoltà del programma è particolarmente elevato. Fortunatamente, uscite bene dalle situazioni disperate grazie alla perfetta maneggevolezza del personaggio; nonostante tutto non sopravvivete a lungo nelle prime partite e occorre fare molti sforzi prima di terminare il primo livello. Ma, una volta memorizzata la disposizione dei luoghi e le sequenze di attacco dei vostri assalitori, riuscite finalmente a procedere. E' un gioco con un principio molto classico, che beneficia di un'eccellente realizzazione. L'animazione è molto rapida e lo scrolling multidirezionale è un modello nel genere. Si apprezzeranno soprattutto la grande varietà dei personaggi, che non sono mai gli stessi in ciascuno dei cinque livelli del soft. (Dischetto Digital Magic)

Shadow of the Beast

Amiga

GENERE	ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	79000



Shadow of the Beast è un superbo beat-them-up in cui esplorate un vasto universo, popolato di creature mostruose. Appartiene al genere di Barbarian della Psygnosis, ma stavolta l'avventura non è lineare. In effetti dovete scendere in tunnel alla ricerca delle chiavi che permettono l'accesso ad altri settori. E' un gioco molto ricco che vi fa affrontare più di 130 mostri diversi. Gli ideatori del programma non sono certo stati privi di immaginazione: alcune creature sono molto impressionanti e occorre scoprire la tattica opportuna per ciascuna di loro. Più che impegnare questo programma richiede un tempismo rigoroso per cavarsi di impaccio. Però l'azione è piuttosto ripetitiva e ci si sarebbe augurati di disporre di un maggior numero di colpi diversi. Il principale pregio di questo soft è la qualità della realizzazione, ancora superiore a quella dei precedenti giochi della Psygnosis, il che non è da poco. Lo scrolling differenziale è un modello del genere e l'animazione è particolarmente fluida. La grafica è pure eccellente e si è subito incantati dalla ricchezza della tavolozza dei colori. (Dischetto Psygnosis)

Shufflepuck Cafe

Amiga

GENERE	ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	☆☆☆☆



Shufflepuck Cafe è un programma divertente, in cui voi giocate alla "piastrella siderale". Il principio di gioco è simile a quello della "piastrella" che figura in Indoor Sports. La partita si svolge su un tavolo e voi marcate dei punti inviando una piastrella nella parte avversaria. E' possibile modificare, secondo la vostra convenienza, numerosi parametri che influiscono sul rimbalzo della piastrella o sulla potenza dei vostri tiri. Ciò consente di adottare una tattica difensiva od offensiva. Potete anche effettuare modifiche in corso di partita per meglio adattarvi allo stile dei vostri avversari. Avete la scelta tra nove concorrenti di diversa forza. E' una divertente galleria di personaggi, uno più strambo dell'altro. La maggior parte di loro è extraterrestre, ma c'è anche una bella principessa che è una giocatrice temibile. Il programma è avvincente, ma è un peccato che non sia possibile partecipare in due, come in Indoor Sports. Ci si lascia prendere dal gioco sin dalla prima partita e la successione dei livelli di difficoltà è ben studiata. Shufflepuck Cafe è farcito di humor, ma richiede riflessi eccellenti. (Dischetto Broderbund)

Silkworm

Amiga - ST- CPC-
C64- Spectrum

GENERE	ARCADE
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	18000-39000

Interesse altre macchine
ST: 15/ CPC: 14
C64: 18/ Spectrum: 16



Silkworm è passato quasi inosservato nelle sale giochi, ma fa furore su micro. C'è qualcosa di magico in questo programma che porterà alle stelle l'entusiasmo. A differenza di R-Type o Denaris, che non appassionano che i fan del genere, Silkworm è un gioco a cui tutti vogliono partecipare, anche se è uno shoot'em-up piuttosto classico. La realizzazione è superba ed è notevole la quantità di sprite sullo schermo e la velocità con cui si muovono. E poi, tutti rimangono affascinati da questo buffo veicolo in kit che si monta pezzo per pezzo prima di occuparsi di voi. Il gioco a due è particolarmente interessante poiché è raro che si disponga di due veicoli differenti. La jeep può sopravvivere solo se l'elicottero le sgombra il terreno e, d'altra parte, essa gli è d'aiuto in più di una occasione. Contrariamente alla maggior parte dei giochi a due, Silkworm è giocabile anche da soli, a condizione di pilotare l'elicottero. La versione ST è nettamente inferiore a quella di Amiga. La versione C64 è riuscita, mentre la CPC è un po' guastata dalle ridotte dimensioni della finestra grafica. Piacevole la versione Spectrum. (Dischetto Virgin)



GENIAS, PER AMPLIARE L'ORGANICO DI COLLABORATORI,
CERCA **PROGRAMMATORI, GRAFICI E MUSICISTI** DA INSERIRE NEI PROPRI
TEAM. **GENIAS** E' LA PRIMA (E FINORA) UNICA SOFTWARE-HOUSE ITALIANA
A DISTRIBUIRE VIDEOGIOCHI IN TUTTA EUROPA E PROSSIMAMENTE NEL MONDO.

VUOI REALIZZARE UN VIDEO GAME, DI SICURO SUCCESSO, SU UNA DELLE SEGUENTI MACCHINE?

COMMODORE 64

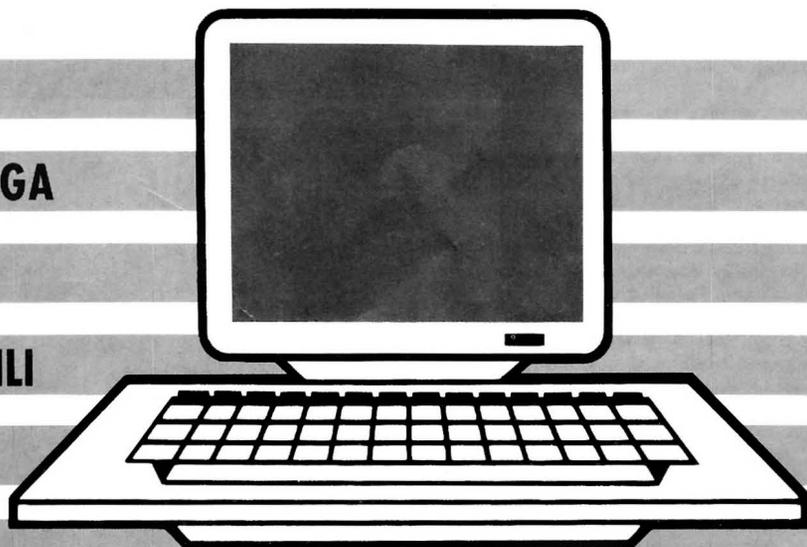
COMMODORE AMIGA

ATARI ST

MS-DOS COMPATIBILI

SPECTRUM

AMSTRAD



SE LA RISPOSTA E' **SI**, ALLORA SCRIVICI, ALL'INDIRIZZO SOTTO INDICATO INVIANDO
POSSIBILMENTE UN PICCOLO DEMO DELLE TUE CAPACITA'.

GENIAS Via Bentivogli, 55 - 40055 Castenaso (BO)

AZIONE

Skweek

Amiga - ST - PC - CPC

GENERE AZIONE
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 25000

Interesse altre macchine
ST: 17/ CPC: 17/ PC: 16



Skweek è un gioco semplicissimo, del tipo dei primi programmi su console, come Pacman o Pepper II. Tuttavia si deve ammettere che sono spesso le idee più semplici che stanno all'origine dei programmi più divertenti e Skweek ben si adatta a questo principio. Guidate un buffo ometto su una superficie costituita di piastrelle che divengono rosa al vostro passaggio. Dovete colorare tutte le piastrelle prima di poter passare al livello successivo ma, ovviamente, numerosi personaggi tentano di impedirvelo. A caso appaiono dei bonus che permettono di ottenere vite supplementari, armi e sorprese, ecc. Alcune piastrelle sono scivolose, altre si disgregano, ecc. Tutto si muove molto in fretta e non è il caso di rallentare il ritmo perché il tempo è contato. E' un programma avvincente che esige eccellenti riflessi. La versione ST è molto simile all'Amiga. Il gioco non ha perso nulla del suo fascino su CPC, grazie ad una realizzazione di qualità, cui non si può rimproverare che qualche salto d'immagine invece dello scrolling. Stessi salti d'immagine per la versione PC, ma il piacere rimane invariato. (Dischetto Loriciels)

Spherical

ST - Amiga - C64

GENERE AZIONE/RIFLESSIONE
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000

Interesse altre macchine
Amiga: 17



Spherical è un eccellente programma di azione/riflessione che s'ispira parecchio a Salomon Key. Niente di strano, trattandosi della Rainbow Arts, da tempo specializzata nelle versioni di giochi arcade. Il principio di base è lo stesso: con l'aiuto di una bacchetta magica un mago crea dei blocchi su cui sale per raggiungere luoghi inaccessibili. La grande innovazione è data dalla presenza di una sfera che rimane immobile alcuni istanti prima di mettersi in movimento. Voi dovete combinare dei blocchi in modo da costruire una via che permetta alla sfera di rotolare fino all'uscita. Generalmente la miglior tattica consiste nel bloccare la sfera tra due massi il più rapidamente possibile. Ciò vi lascia il tempo di costruire il vostro itinerario e di arraffare tutti i bonus disseminati per il quadro. Grazie a questa innovazione Spherical è ben più ricco di Solomon's Key. Inoltre la realizzazione è decisamente superiore a quella della versione ufficiale. Si sarebbe apprezzato un sistema di codici che dessero accesso ai vari quadri, ma questo è l'unico difetto del programma. La versione Amiga è identica alla ST. (Dischetto Rainbow Arts)

Stormlord

CPC - C64 - Amiga

GENERE ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000

Interesse altre macchine
C64: 16/ Amiga: 16



Fate affascinanti sono tenute prigioniere da una regina diabolica che si è impadronita del loro paese. Per liberarle dovrete combattere orde di spiacevoli creature, disattivare varie trappole e risolvere enigmi. In effetti le fate si trovano in luoghi apparentemente inaccessibili e voi riuscirete a raggiungerle soltanto utilizzando alcuni oggetti sparsi nel paesaggio. Questo gioco arcade/adventure è opera di Raffaele Cecco, il creatore di Cybermoid. Nonostante i temi diversi questi due programmi hanno in comune una mescolanza di azione e riflessione. Comunque, è più facile risolvere gli enigmi che sopravvivere agli attacchi dei nemici di fronte ai quali si dovranno dimostrare riflessi molto buoni. Stormlord beneficia di una delle più belle realizzazioni che si siano viste su CPC quest'anno. La versione C64 è eccellente, benché la grafica sia leggermente inferiore a quella del CPC. Quanto alla versione Amiga, è davvero bella: il gioco è lo stesso, ma la sceneggiatura è talvolta diversa. Così, invece di saltare su un trampolino per raggiungere inaccessibili recessi, questa volta è un'aquila che vi trasporta per aria. (Dischetto Hewson)

Stormtrooper

ST

GENERE AZIONE
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 39000



Siete incaricati di giustiziare un rinnegato che si nasconde in una base sotterranea in compagnia di una truppa di mercenari. Col dito sul grilletto, partite alla ricerca dell'ingresso del complesso sotterraneo. Un radar, posto in basso sullo schermo segnala l'avvicinarsi dei nemici. Riuscirete facilmente ad avere ragione dei mercenari, ma i robot pongono più problemi. Di quando in quando scoprite munizioni speciali che vi permettono di perforare la loro corazza: utilizzatele con criterio perché il numero è limitato. Contrariamente alla maggior parte dei soft di questo tipo, come Trantor o North Star, l'azione non è lineare. Ogni settore è un vero labirinto ed il generatore che alimenta la barriera di energia può trovarsi all'altro capo del dedalo, il che vi obbliga a tornare sui vostri passi per distruggerlo. E' assolutamente indispensabile memorizzare la disposizione dei luoghi se non volete girare in tondo. Stormtrooper è un gioco d'azione molto completo che non richiede soltanto riflessi. I suoi ideatori sono riusciti a fondere generi diversi: shoot'em-up, gioco di piattaforme e arcade/adventure. (Dischetto Creation)

Strider

Amiga - ST - CPC - C64 - PC

GENERE ARCADE
INTERESSE 19
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000-29000

Interesse altre macchine
ST: 19/ CPC: 18



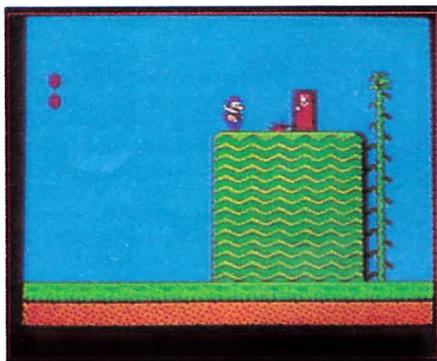
In Strider, magnifico adattamento di un gioco arcade della Capcom, sostenete il ruolo di un temibile guerriero. E' un atleta, capace di superare dei precipizi eseguendo pericolosi salti spettacolari o di arrampicarsi su superfici lisce. Armato di una spada laser, affrontate numerosi pericoli per rovesciare un tiranno. Gli avversari non sono mai gli stessi: soldati, selvaggi, gorilla-robot, serpenti metallici, dinosauri, ecc. E' la Tiertex, un'equipe di programmatori indipendenti che ha realizzato questa piccola meraviglia. Tutte le scene del gioco arcade sono perfette e ci si chiede come i programmatori siano riusciti a far stare tutto su un solo dischetto. Si resta storditi dalla varietà degli scenari che scorrono in uno scrolling multidirezionale. L'animazione del personaggio è impressionante, le scivolote in avanti e i salti pericolosi sono molto riusciti. Questa sceneggiatura senza difetti vi colpisce sin dalla prima partita e l'interesse del gioco non diminuisce mai, grazie a una giocabilità perfetta. La versione ST è riuscita quasi quanto quella su Amiga. La versione CPC è eccellente anche se alcune scene sono scomparse. (Dischetto Capcom)

Super Mario Bros II

Nintendo

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

PIATTAFORME
19
☆☆☆☆
☆☆☆☆
☆☆☆☆



Non è facile dare un seguito a un grande classico della levatura di Mario Bros, che ha battuto tutti i record, essendo stato venduto in più di 15 milioni di copie. Ma i programmatori della Nintendo ci sono brillantemente riusciti poiché questo secondo soft è ancora migliore del primo. Super Mario Bros II è un gioco di piattaforme farcito di trovate sorprendenti. Potete prendere uno dei vostri avversari per lanciargli su un altro, ci sono porte che conducono in un'altra dimensione, macchine mangiasoldi che permettono di guadagnare vite supplementari e, ovviamente, scoprite numerose sale segrete. Inoltre, prima di cominciare ogni settore voi avete la scelta tra quattro personaggi dotati di differenti caratteristiche. E poi, come nel primo episodio, si è particolarmente affascinati dall'incredibile maneggevolezza dell'eroe. E' il tipo di programma di cui si potrebbe parlare per ore, ma è meglio giocarci. Nessun soft di piattaforme su micro potrebbe pretendere di eguagliare un tale capolavoro. Ovviamente la grafica pare semplice, paragonata ai giochi su 16 bit, ma a livello di interesse è tutta un'altra cosa. (Cartuccia Nintendo)

Sword of Sodan

Amiga - Apple II GS

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

AZIONE
16 (E.F.) 7 (Mad Max)
☆☆☆☆
☆☆☆☆
☆☆☆☆
69000



Il meno che si possa dire è che Sword of Sodan non ha ricevuto consensi unanimi in redazione. Ci sono i favorevoli, i contrari e anche qualche astenuto. Questa polemica è stata alla base di discussioni tempestose, durante le quali tutti si sono scaldati. E' vero che gli argomenti portati dai detrattori di Sword of Sodan non erano privi di fondamento: l'animazione è decisamente inferiore alla grafica e l'azione è un po' troppo facile. Tutto questo è vero, ma che splendida grafica! Sprite enormi, come sarebbe gradito vedere più spesso, e scene da antologia, in particolare quelle del cimitero con i morti viventi: una delizia! E che colonna sonora! Anche i più accaniti oppositori devono riconoscere che è uno splendore. Tra i difetti figura in primo piano l'estrema semplicità della strategia. Si può anche dire che l'azione non brilla per originalità, ma è lo stesso per la maggior parte dei giochi arcade e questo non impedisce loro di trionfare nelle hit-parade. Dunque, ciascuno rimane del suo parere, ma mettiamogli almeno un buon voto per compensare la cattiva accoglienza di molti. (Dischetto Discovery)

Targhan

PC - ST - Amiga

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ARCADE/ADVENTURE
17
☆☆☆☆
☆☆☆☆
☆☆
49000

Interesse altre macchine
ST: 16/ Amiga: 16



L'heroic fantasy è ancora una volta alla ribalta con Targhan. Questo soft mette in scena un guerriero pronto a tutto per porre fine alle malvagità di un diabolico stregone. La sua ricerca lo porta fino al castello del nemico e lungo il cammino deve affrontare guerrieri e draghi. Quando è uscito, questo arcade della Silmarils ha sofferto della concorrenza di Barbarian II. In effetti questi due programmi presentano molti punti in comune. Benché la grafica di Targhan sia molto riuscita, è tuttavia meno impressionante e i movimenti del protagonista sono leggermente meno fluidi. In compenso le regioni attraversate sono più vaste e soprattutto la parte adventure è molto più ricca. Non basta trovare degli oggetti, occorre anche scoprire dove e come utilizzarli. Durante l'uso Targhan si rivela molto più appassionante di quanto non si pensasse all'inizio. L'avventura è ben congegnata e si apprezzerà la possibilità di salvaguardare il gioco. Tutte queste qualità fanno di Targhan il miglior programma di questo tipo su PC. Le versioni ST e Amiga sono ancora più belle, con colori migliori su ST. (Dischetto Silmarils)

Thunderblade

ST - Amiga - C64-
CPC - Sega - Spectrum

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ARCADE
16
☆☆☆☆
☆☆
15000-29000

Interesse altre macchine
Amiga: 16/ C64: 15/
CPC: 15/ Sega: 15



L'adattamento dell'hit della Sega ha ottenuto un grande successo quest'anno, tuttavia Thunderblade è un gioco piuttosto controverso. Bisogna riconoscere che il gioco arcade è talmente straordinario che ci si aspettava troppo: è impossibile ottenere effetti 3D di tale qualità e un'animazione così rapida sui nostri poveri micro. Vista la difficoltà dell'impresa, si può dire che la US Gold se l'è cavata in modo onorevole. Ma si è dovuta fare una scelta ed è stata privilegiata la grafica a scapito dell'animazione. L'effetto 3D è ben reso, ma l'azione è lenta, il che è particolarmente fastidioso. In compenso si ritrovano la maggior parte delle scene del gioco arcade. La versione Amiga è molto simile alla precedente, benché l'animazione sia leggermente più rapida. Le versioni 8 bit sono più rapide, è vero, ma a svantaggio della grafica e dell'effetto 3D. La Sega ha risolto il problema in modo molto diverso, prendendosi grandi libertà con il programma originale. La versione console è un buon shoot'em-up che ha ben poco a che vedere con il gioco arcade, tranne per il fatto che pilotate un elicottero. (Dischetto US Gold, Cartuccia Sega)

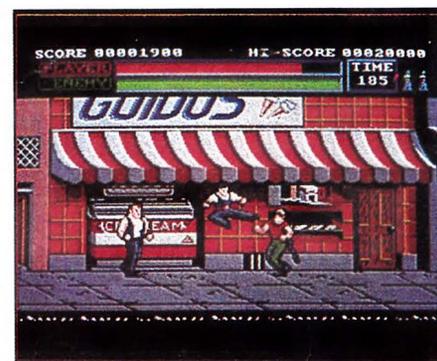
Vigilante

Amiga - CPC - Spectrum -
Sega - NEC - C64

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ARCADE
17
☆☆☆☆
☆☆
15000-25000

Interesse altre macchine
CPC 15/ Spectrum: 12/
Sega: 14/ NEC: 18



Diciamolo subito, Vigilante non è certamente il gioco arcade più originale dell'anno. Nessun dubbio che voi conosciate già la storia di questo esperto di arti marziali la cui fidanzata è stata rapita da una gang criminale. Naturalmente si lancia alla sua ricerca spaccando la testa a tutti coloro che gli si parano davanti al cammino. E' la buona vecchia ricetta di Kung fu Master, un beat-them-up che fece furore nelle sale giochi qualche anno fa e di cui i cloni non si contano più. Non è nuovo, ma funziona e, se vi piacciono questi beat-them-up arcade, non esitate, perché Vigilante è uno dei migliori. Questa versione è ben più riuscita di Dragon Ninja o Double Dragon. La grafica è eccellente e la giocabilità perfetta, tutto per sedurre gli appassionati di batoste. La versione Sega è riuscita, anche se è un po' troppo facile. La versione CPC è decente, ma il gioco perde buona parte del suo fascino su Spectrum. Difficile fare meglio dell'Amiga, ma ci riesce la NEC con sprite enormi e combattimenti più realistici alla fine di ogni settore. Che arcade! (Dischetto US Gold, Cartuccia Sega, Scheda HE Systems)

AZIONE

Vindicators

CPC - ST - Amiga -
C64 - Spectrum

GENERE ARCADE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000-29000

Interesse altre macchine
ST: 13/ Amiga: 15



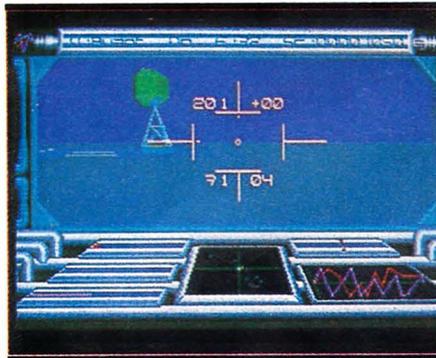
Il tema di Vindicators è classico: si tratta di attaccare gli alieni nel loro rifugio. Stavolta la tradizionale nave spaziale è sostituita da un tank. Il principio di gioco è praticamente lo stesso di Xybots: dovete percorrere ogni settore affrontando i guardiani e raccogliendo armi e bonus. Occorre raggiungere l'uscita per arrivare al livello successivo e, tra due settori, potete acquistare diversi equipaggiamenti grazie ai bonus recuperati. La somiglianza di questi programmi non è sorprendente, visto che si tratta di due giochi arcade della Tengen. Altro punto in comune: l'azione è molto piacevole quando si gioca in due; da soli è troppo ripetitiva e ci si stanca rapidamente. Vindicators beneficia di una realizzazione che trae un buon profitto dalle qualità del CPC, ma l'azione è meno avvincente di quella di Xybots. Inoltre la grande innovazione di Vindicators arcade sta nella presenza di due manopole, ciascuna delle quali controlla uno dei cingoli del tank ed il joystick è incapace di procurare le stesse sensazioni. La versione Amiga è piuttosto riuscita, molto meno la ST, a causa della lentezza dell'animazione. (Dischetto Tengen)

Voyager

ST - Amiga

GENERE AZIONE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 39000

Interesse altre macchine
Amiga: 15



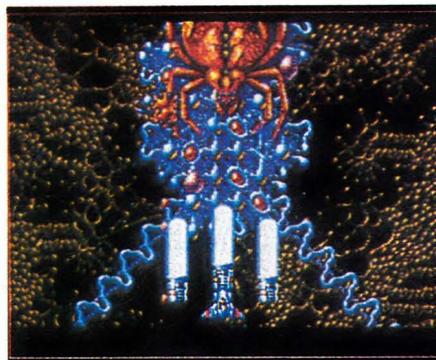
Tanto per cambiare, siete voi l'ultima speranza della Terra. Grandi forze extraterrestri si sono installate sulle lune di Saturno allo scopo di preparare l'invasione del nostro pianeta. Voi dovete coglierle di sorpresa, attraendole prima che siano pronte. Voyager sta a metà strada tra Encounter e Starglider II. L'azione è rappresentata in 3D a superfici piene con molto realismo. Non è proprio il caso di attaccare sparando su tutto quanto si muove poiché rischiereste di soccombere per inferiorità numerica. Occorre invece essere prudenti e cercare di restare il più possibile al coperto. Si consiglia anche di utilizzare al meglio le telecamere che potete sganciare e che vi forniscono informazioni preziose. Gli appassionati di strategia saranno affascinati da questo intelligente shoot'em-up. L'azione può sembrare in un primo tempo un po' ripetitiva, ma poi ci si lascia prendere dal gioco e la possibilità di sorvolare il pianeta, offertavi nei livelli superiori, riaccende l'interesse. Uno dei principali pregi di Voyager è il suo ambiente realistico. La versione Amiga è identica alla ST. (Dischetto Ocean)

Xenon II

ST - Amiga - PC

GENERE SHOOT'EM-UP
INTERESSE 18
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 39000-49000

Interesse altre macchine
Amiga: 18



Ancora una volta i Bitmap Brothers hanno fatto un grande colpo con il seguito di Xenon. Xenon II è uno shoot'em-up a scrolling verticale particolarmente impressionante. Voi recuperate armi supplementari molto efficaci, ma soprattutto è possibile ottenere dei moduli che si fISSANO sul vostro vascello e ne aumentano la potenza di fuoco. Il gioco è piuttosto classico, ma presenta due innovazioni importanti. Per prima cosa il vostro ship può muoversi all'indietro e il senso dello scrolling si inverte. Ciò è molto utile quando vi siete inoltrati su un percorso senza uscita. D'altra parte avete la possibilità di tuffarvi nello scenario in qualche secondo, mai visto! Ma prima di tutto Xenon II s'impone per l'incredibile qualità della realizzazione. Uno scrolling differenziale che è un modello del genere e una grafica splendida, con mostri magnifici. Si prova tanto piacere a guardarlo da dimenticarsi di colpire l'alieno, se costui non si imponesse alla vostra attenzione con molta energia. Un capolavoro che trasforma il vostro micro in una macchina arcade. La versione Amiga è identica alla ST. (Dischetto Image Works)

Xybots

ST - Amiga - CPC -
C64 - Spectrum - MSX

GENERE ARCADE
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000-29000

Interesse altre macchine
Amiga: 16/ CPC 16/
C64: 12/ Spectrum: 16



Xybots è uno dei giochi arcade più gradevoli da giocare in due ed è qui che sta la chiave del suo successo. Armati di una pistola laser esplorate i numerosi settori di una base extraterrestre affrontando i robot guardiani. Durante il tragitto raccogliete chiavi, denaro o armi supplementari e cercate l'uscita che conduce al labirinto successivo. Di fatto il principio non è molto diverso da quello di Gauntlet, salvo che la parte inferiore dello schermo è divisa in due in modo che ogni giocatore disponga di una prospettiva in 3D. E' un programma che non si sfrutta a fondo finché non lo si gioca a due. Ci si aiuta, ma si è anche ciascuno per sé, nella misura in cui il primo che raggiunge l'uscita si prende tutti i bonus. Inoltre, nei livelli superiori, i due giocatori possono spararsi a vicenda. Giocato da soli è ancora gradevole ma ci si stanca più in fretta poiché l'azione è ripetitiva... Le versioni 16 bit, ben riuscite, sono identiche. Anche la versione CPC è molto buona, ma il gioco perde molto su C64 a causa della mancanza di colori e di una animazione grossolana. In compenso la versione Spectrum è eccellente. (Dischetto Domark)

Zybex

Atari XL/XE - C64

GENERE ARCADE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 7500



Senza poter sostenere il confronto con altri soft su 8 bit (R-Type, ecc.), Zybex è uno degli shoot'em-up più avvincenti provato su un buon vecchio XL. Vera propaganda antipacifista, il soft vi propone di distruggere tutto quanto si muove (salvo voi stessi!). Ormai è una cosa normale. Disponete di diverse armi, con un grado di efficacia di ciascuna che va crescendo quando le raccogliete più volte (l'effetto è massimo alla quarta volta). Ciò che colpisce in questo gioco è il livello di qualità raggiunto utilizzando la media risoluzione e pochi colori. L'insieme è tuttavia chiaro, rapido e vario. Alla fine di ciascuno dei 16 livelli di gioco (a parte il primo), occorre, beninteso, lottare all'ultimo sangue contro un'orrenda bestiola piuttosto tenace. Fortunatamente alcuni di questi mostri una volta distrutti, lasciano sfuggire numerosi bonus, tra cui vite supplementari! Il tutto avviene in un'animazione veramente folle, con nemici che arrivano da ogni parte. Il pregio maggiore di Zybex è senza dubbio il suo basso costo. Questo gioco è perciò a lungo rimasto tra i più venduti, in particolare oltre Manica. (Cassetta Zeppelin Software)

AVVENTURA

M.B., C.T. e Mad Max, si sono fatti in tre (oltre ad esserlo!) per preparare questa rubrica ed ecco i loro consigli per chi di voi non sa quale gioco adventure o di ruolo scegliere. Per quanto riguarda M.B., acquisterebbe senza esitare Dungeon Master, Manhunter New York e Manhunter San Francisco, Neuromancer e Le Voyageurs du Temps, il solo gioco francese nella sua selezione. C.T., punta invece le sue carte sui giochi di ruolo e si offre Dungeon Master, l'incomparabile Might and Magic II, Journey e Shogun. Il nostro "bastian contrario" Mad Max, ha, invece, dato la preferenza a La Quete dell'Oiseau du Temps, Morte a Venezia, Kult e Zack Mac Kracken! Come sempre il nostro intrepido contestatario ce l'ha messa tutta per andare contro corrente!

Captain Blood

Amiga - ST - C64

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADVENTURE
18
x x x x x x
x x x x x x
x x x x x

Interesse altre macchine
ST: 15 / C64: 15



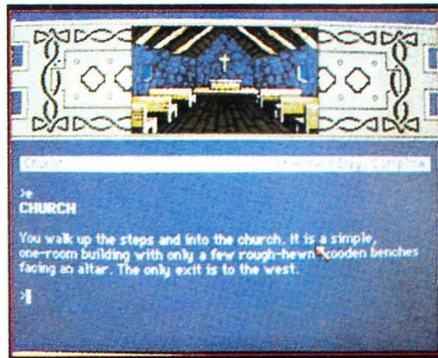
Quest'avventura vi conduce di pianeta in pianeta attraverso tutta la galassia alla ricerca dei vostri cloni. Lungo il viaggio, farete strani incontri con extraterrestri dalla forte personalità, il che darà luogo a dialoghi folli. Se, all'inizio, siete costretti a consultare attentamente il dizionario per la traduzione, non vi ci vorrà molto per puntare con naturalezza sugli strani simboli divenuti ormai familiari. La realizzazione è notevole: il passaggio nell'iperspazio o la distruzione di un pianeta fanno assistere ad un festival di suoni e luci. La gestione, completamente al mouse, si effettua non con un volgare puntatore, ma con lo scarno indice della magra mano dello stesso Blood, a meno che il caotico tremolio del braccio non annunci la degenerazione dell'eroe. All'arrivo su un pianeta un mini-gioco d'azione vi invita a guidare il vostro ship in mezzo a picchi spogli, sfuggendo nel contempo ai radar della sorveglianza. La giudiziosa utilizzazione dei frattali per gli scenari montati ha il doppio vantaggio di rinnovare il paesaggio e di permettere un'animazione particolarmente rapida e fluida. Un must. (Dischetto Exxos)

Arthur: Quest for Exalibur

Amiga - PC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADV. GRAFICA
17
x x x x x x
-
-
69000



Voi impersonate il giovane Artù, mentre si trova davanti alle porte di una chiesa. La vostra ricerca, l'avrete intuito, sarà trovare il mezzo di recuperare la famosa spada Excalibur che farà di voi un re. Ovviamente Merlino sarà della partita. Quest'avventura grafica, sulla linea dei nuovi prodotti Infocom, unisce descrizioni dettagliate e di qualità (sfortunatamente in inglese) ad una grafica superba, accurata e molto realistica, che completa l'ambiente già ricco. L'avventura è complessa, ma le difficoltà fanno appello alla sola logica e non a un qualsiasi fattore fortuna. L'analizzatore sintattico ed il vocabolario esteso permettono un dialogo facile con azioni multiple. Inoltre i tasti funzione permettono di evitare la battitura degli ordini più comuni. Due altre funzioni sono particolarmente utili: "Undo" permette di correggere le false manovre senza alcuna salvaguardia e "Hint", da utilizzare con parsimonia, vi fornisce indizi più o meno dettagliati. Un'avventura eccellente, bella ed accessibile a tutti (a condizione di sapere l'inglese), completata da uno scenario solido, complesso ed appassionante. (Dischetto Infocom)

Bloodwych

Atari ST - Amiga

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ARCADE/ADVENTURE
a due: 17; soli: 14
x x x
x x x
x x
49000



Per porre un freno alla megalomania galoppante di Zendrick, il mago indovino, dovete scoprire i cristalli nascosti nelle quattro torri e ritrovare Zendrick nella quinta. Questo gioco di ruolo interamente grafico e animato si ispira ampiamente a Dungeon Master, ma è innovativo poiché offre la possibilità di giocare a due, con ogni giocatore che controlla uno dei due gruppi. Questi possono agire separatamente o, al contrario, combinare la loro azione per vincere più facilmente un gruppo di mostri coriacei. Il gioco è comandato dal joystick se si gioca in due, cosa poco pratica, o dal mouse se giocato da soli. All'inizio dell'avventura imporrerete uno dei 16 campioni proposti, ma bisognerà presto aggiungere altri tre personaggi convincendoli, durante un incontro, ad unirsi alla squadra. I combattimenti sono frequenti e difficili e gli enigmi sostengono vivacemente l'interesse. La grafica e l'animazione sono corrette e nulla più. In conclusione questo programma porta un'innovazione al taglio dei giochi di ruolo consentendo di giocare in due, ma, nel gioco da soli, si rivela nettamente più normale. (Dischetto Image Works)

Corruption

C64 - ST - Amiga - PC - CPC
Apple II - Mac

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADVENTURE
18
x x x x x x
-
-
35000-49000

Interesse altre macchine
ST: 18 / Amiga: 18 /
PC: 18 / CPC: 18



In quest'avventura dovete comprendere la cospirazione preparata dal vostro socio David Rogers per poi poter meglio vendicarvi. A questo scopo dovrete trovare le false prove entro mezzogiorno. L'atmosfera da giallo è resa perfettamente, sia dalle descrizioni precise ed abbondanti (in inglese) sia dalla splendida grafica. All'inizio voi non sapete affatto come procedere: dovrete in un primo tempo seguire ciascuno dei protagonisti dell'avventura per stabilire il loro preciso impiego del tempo. Soltanto in seguito potrete iniziare la vostra esplorazione e la raccolta di oggetti e indizi. I dialoghi si svolgono in modo naturale grazie al potentissimo analizzatore sintattico, che comprende quasi tutto l'inglese corrente ed al vocabolario molto esteso. Inoltre il programma si comporta in modo intelligente. Il fatto di mettere la mano su una lettera o una cassetta audio non vi dirà nulla a meno che voi non la leggete o l'ascoltiate. La versione Amiga è la migliore sia a livello cromatico che di presentazione musicale. Un superbo gioco di avventura poliziesco che non rovina la lunga serie di successi dei Magnetic Scrolls. (Dischetto Rainbird)

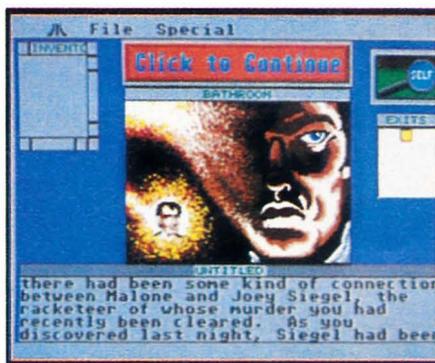
AVVENTURA

Déjà Vu II

ST - Mac - Apple II GS - Amiga - PC

GENERE ADVENTURE
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 49000-59000

Interesse altre macchine
Mac: 15



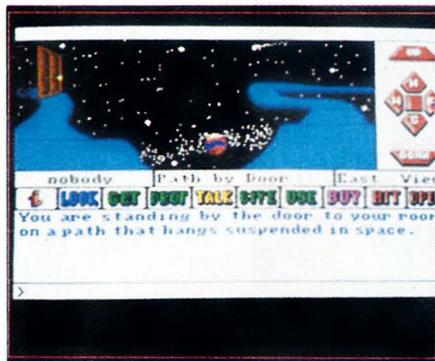
Decisamente la malavita si accanisce su di voi. Tony Malone vi obbliga, sotto pena di morte, a ritrovare il bottino di 100 000\$ fatto sparire da Joey. Vi risveglierete, dopo una copiosa e severa batosta, in una stanza da bagno. A prima vista Déjà vu II sembra simile alla prima puntata, ma, quando si procede un po' più in là nell'avventura, ci si rende conto che gli enigmi sono molto diversi e il gioco più difficile. Il dialogo con il programma è sempre altrettanto gradevole e permette di effettuare quasi tutte le azioni con un singolo colpo del mouse. Solo i dialoghi con i personaggi necessitano dell'uso della tastiera. La grafica è di buon livello e ha sempre il grande vantaggio di essere chiara, qualità indispensabile in un gioco in cui gli oggetti si recuperano direttamente con il mouse. Una buona animazione puntualizza l'azione ed effetti sonori digitalizzati (grida del capostazione, tintinnio di vetri) ben rendono l'atmosfera. Unico vero difetto, il frequente impiego dello slang americano rischia di limitare l'uso del soft ai soli anglofoni esperti. Un'eccellente avventura dalla trama solida e ben congegnata. (Dischetto Mindscape)

Dream Zone

ST - Apple II GS

GENERE ADVENTURE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO -

Interesse altre macchine
Apple II GS: 12



Questo gioco d'avventura particolarmente arduo vi tufferà nel mondo segreto e sconosciuto dei sogni. Ecco il tema: sono molti giorni che il povero adolescente foruncoloso che voi impersonate non dorme più. Ogni notte un orribile incubo turba i vostri sogni. Spossato da questa ripetuta insonnia, decidete allora di consultare uno specialista che vi informa che un mostro dorme dentro di voi. Per sbarazzarvene c'è un solo mezzo: bere la pozione che vi permette di penetrare nei vostri sogni ed affrontare la bestia. Lo schermo è diviso in tre zone: una parte grafica che vi tiene informati su quanto vi circonda, una serie di icone per effettuare le azioni più comuni e, infine, una zona di dialogo per inserire ordini più complessi e venire a conoscenza dei messaggi del computer. La realizzazione dell'insieme è corretta e basta. Così la grafica è gradevole ma lungi dallo sfruttare in pieno le capacità della macchina in tale campo. Lo stesso per gli effetti sonori, molto usuali. L'interesse principale di quest'avventura sta nella difficoltà: metterà a dura prova gli avventurieri più accaniti. (Dischetto Baudville)

Dungeon Master

ST - Amiga - Apple II GS - PC

GENERE GIOCO DI RUOLO
INTERESSE 18
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 69000-49000

Interesse altre macchine
Amiga: 18/ Apple II GS: 8



Dungeon Master rimane a tutt'oggi il miglior gioco di ruolo in interni. Voi dirigete una squadra di quattro persone in un temibile maniero a 14 livelli. I mostri sono rari, disegnati in modo splendido e non meno finemente animati. Inoltre, alcuni non sono affatto stupidi e mettono a frutto tattiche che rischiano di sorprendervi. I labirinti in 3D sono realistici in maniera impressionante. Oltre agli appassionanti combattimenti, dovete affrontare difficili trappole e risolvere complicati enigmi. La magia è gestita da un sistema tanto ricco quanto originale. La gestione, tutta con il mouse, è di un'ergonomia senza precedenti. Effetti sonori digitalizzati splendidi completano l'insieme. Non si gioca a Dungeon Master, si è dentro Dungeon Master, sussultando al minimo rumore ed avanzando con estrema cautela! Le versioni Amiga e Apple sono identiche all'originale su ST, con qualcosa in più per la prima che informa sull'avvicinarsi dei mostri. Il seguito, annunciato da molto tempo e continuamente rinviato, non dovrebbe tardare più troppo a vedere la luce. Un gioco di ruolo incomparabile. (Dischetto FLT)

Emmanuelle

ST - Amiga

GENERE ADV./AZIONE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 39000



Emmanuelle è un programma che è riuscito nell'impresa di adattare il primo episodio della serie erotica di Emmanuelle Arsan in modo leggero senza tuttavia sconfinare nella volgarità. Vostro compito è ritrovare Emmanuelle e ricondurla con voi a Parigi. Ma lei non accetterà di seguirvi se il vostro amore sarà insufficiente e se non sarete in possesso di tre statuette piuttosto difficili da trovare. Viaggerete di luogo in luogo e farete vari incontri, alcuni particolarmente gradevoli ("polpose" creature che tentate di portarvi a letto al termine di un dialogo propiziatorio), altri spiacevoli. In certi casi siete condotti a battervi contro un geloso o un malvivente in un mini gioco arcade. L'avventura si svolge interamente con il mouse, dialoghi compresi (menu di risposte). La grafica è ineguale, talvolta eccellente e talvolta più grossolana. L'animazione non è il punto forte del programma, spesso è lenta e frammentaria. L'accompagnamento sonoro è raro, ma i rumori digitalizzati sono divertenti. Malgrado qualche difetto Emmanuelle rimane una buona avventura, piena di humor, originale e difficile. (Dischetto Tomahawk)

Explora II

ST - Amiga

GENERE ADVENTURE
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO -

Interesse altre macchine
Amiga: 17



Il secondo episodio di Explora vi invita a un nuovo viaggio nello spazio e nel tempo. Ecco il tema: a causa di un guasto della vostra macchina, vi ritrovate in un'epoca sconosciuta. Riuscirete a tornare a casa? Vi sposterete in luoghi diversi di un periodo storico grazie a un metodo semplificato (avanti o marcia indietro). Occorre esplorare accuratamente ogni luogo e sfruttare meglio che si può gli incontri che si fanno. Il viaggio nel tempo si effettua depositando un metallo qualsiasi nel generatore. Siete così condotti ad assistere alla nascita di Cristo, a risolvere l'affare della collana della regina, a sfuggire al ciclone o anche alla morte in persona. Numerose missioni, logicamente collegate tra loro, non possono essere portate a termine se non avendo fatto in precedenza la scelta giusta. La realizzazione è particolarmente accurata, i disegni sono superbi, coloratissimi e talvolta animati. In alcune scene, rumori o voci digitalizzate completano l'ambientazione. Il sistema di icone è di uso molto gradevole. Un grande gioco d'avventura con uno scenario arduo e ben costruito. (Dischetto Infomedica)

Fire King

C64

GENERE ADV. RUOLO/ANIMATO
INTERESSE 17
GRAFICA ✕✕✕✕✕
ANIMAZIONE ✕✕✕✕
SUONO ✕✕✕✕
PREZZO 49000



Fire King è uno degli ultimi giochi adventure/fantascienza usciti su C64. Il soft è simile a Prophecy o a Times of Lore. A nostro avviso supera entrambi i suoi confratelli grazie alla maneggevolezza da un lato e al fatto che si può giocare simultaneamente in due dall'altro. Il quadro di gioco è riservato per gran parte alla finestra grafica. Gli scenari sono molto belli e precisi. Si tratta spesso di labirinti in stile Gauntlet o si ingaggiano combattimenti molto avvincenti. Il nostro eroe spara in tutti i sensi, distrugge i covi da cui sbucano sempre più nemici, apre forzieri e raccoglie indizi, armi o incantesimi. Sulla parte bassa dello schermo le sette tasche della sua veste contengono già chiavi, bombe a scoppio ritardato, ecc. Una semplice pressione sul tasto Commodore ed eccovi il modo "use, drop". Molto ben pensato l'impiego di armi e sortilegi, molto logico. Inoltre le istruzioni forniscono un aiuto molto completo per i principianti. Infine, Fire King offre animazioni giudiziose (il vostro eroe può nuotare nell'acqua, far fatica contro vento, ecc), tutte sostenute da effetti sonori di qualità. Da non perdere. (Dischetto SSG/Micro Forte)

Fish

ST - Amiga - CPC - C64 - PC

GENERE ADVENTURE
INTERESSE 17
GRAFICA ✕✕✕✕✕✕
ANIMAZIONE -
SUONO -
PREZZO 29000-45000

Interesse altre macchine
Amiga: 17/ CPC: 17/
C64: 17/ PC: 17

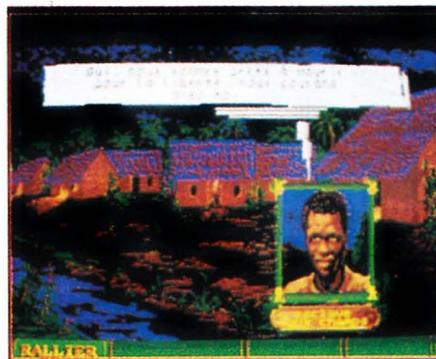


Voi impersonate l'agente n. 10 del dipartimento interdimensionale di spionaggio e la vostra missione non è affatto semplice. Grazie al warp, i viaggi si fanno alla velocità del pensiero. Ma c'è ben altro: esso permette di proiettare il proprio spirito in qualsiasi creatura. Ora i Seven Deadly Fins, aiutati da uno dei loro assistenti, Chin-Ching Tzang, sono riusciti ad impadronirsi del warp e progettano la distruzione di tutti gli abitanti di questo pianeta popolato di pesci. Riuscirete a fermarli? La realizzazione è superba: la splendida grafica è stata elaborata per rendere l'aspetto degli oggetti e dei personaggi nell'ambiente liquido. La qualità dell'analizzatore sintattico, dei Magnetic Scrolls è ormai dimostrata. L'avventura è particolarmente ardua e dovete prestare un'attenzione continua alle descrizioni molto dettagliate (soprattutto in inglese). Ma non scoraggiatevi: con una buona dose di logica ed un pizzico di fortuna dovrete riuscire. Gli adattamenti per i vari computer sfruttano perfettamente le capacità grafiche di ciascuno. Uno splendido gioco di avventura per anglofoni, con una trama buffa e folle. (Dischetto Rainbird)

Freedom

ST

GENERE ADVENTURE ANIMATA
INTERESSE 15
GRAFICA ✕✕✕✕✕
ANIMAZIONE ✕✕✕✕
SUONO ✕✕✕✕
PREZZO -



Impersonate il capo di una rivolta di schiavi nelle Antille francesi. Il vostro scopo è recuperare la libertà nonostante i grandi proprietari terrieri ed i loro terribili cani. Sono proposte diverse personalità di capi, ciascuna con vantaggi e svantaggi. Il carisma riveste un'importanza capitale poiché vi consentirà di convincere gli schiavi ad associarsi alla ribellione e di aumentare così la vostra potenza in combattimento. Il vostro compito sarà principalmente di scegliere i vostri avversari in funzione della vostra forza ed a effettuare buone scelte strategiche. Così un eccessivo numero di schiavi ribelli all'interno del vostro gruppo apporterà sì una grande potenza di combattimento, a scapito però della discrezione fondamentale in ogni insurrezione. La realizzazione grafica è di qualità, con immagini varie e una buona utilizzazione dei piani multipli. I combattimenti sono interessanti, ma l'animazione dei personaggi soffre di movimenti un po' troppo a scatti. Gli effetti sonori digitalizzati vari e riusciti (rullo del tam-tam, ecc.) serviranno a calarvi nell'ambiente. Una buona originale avventura. (Dischetto Cocktail Vision)

Galdregon's Domain

ST - Amiga

GENERE ADVENTURE/RUOLO
INTERESSE 15
GRAFICA ✕✕✕✕✕
ANIMAZIONE -
SUONO ✕✕✕✕✕
PREZZO 39000



Il diabolico mago Azazel è tornato in vita. Riuscirete a recuperare le cinque gemme di Zator prima che riesca a metterci le mani sopra? Galdregon's Domain si gioca in interni ed esterni. Lo schermo è diviso in due parti: una per la rappresentazione grafica di quanto vedete, con l'effetto 3D ben reso (anche negli esterni), l'altra con una serie di icone e un menu di facile accesso con il mouse. Gli incontri devono essere sfruttati a fondo, infatti è grazie a questi che ottenete informazioni utili e potete ricevere in dono oggetti di capitale importanza. I combattimenti non sono mai obbligatori e voi potete sempre fuggire o teletrasportarvi (se ne avete potere) in caso di necessità. Munitevi di parecchie armi, poiché hanno la spiacevole abitudine di rompersi nel momento in cui se ne ha più bisogno. I labirinti delle segrete sono contorti ed è indispensabile una mappa per orientarvi. I mostri sono spesso temibili e non dovete affrontarli se non quando siete ben equipaggiati. Un buon programma, che combina avventura e gioco di ruolo, di cui spiaceranno solo le troppo limitate possibilità di combattimento. (Dischetto Pandora)

Gold Rush

CPC - ST Apple II - Amiga

GENERE ADV. ANIMATA
INTERESSE 16
GRAFICA ✕✕✕✕
ANIMAZIONE ✕✕✕✕
SUONO ✕✕✕✕
PREZZO 69000



La Sierra on Line vi immerge nel bel mezzo della corsa all'oro. Siete un brillante giornalista di New York in cerca di avventure. Preparatevi a partire prima che le voci riguardanti l'oro della California siano prese sul serio: il prezzo dei biglietti di viaggio aumenterebbero! Non occorre però confondere fretta con precipitazione. Recuperate i diversi oggetti che vi possono essere utili e che porterete con voi, ritirate tutti i vostri soldi dalla banca e passate dal giornale per consegnare la vostra lettera di dimissioni e leggere i vostri appunti. Vi potranno essere utili le conversazioni con alcuni passanti. Così l'agente immobiliare che non chiede altro che l'incarico di vendere la vostra casa. Il programma riprende il principio del gioco di avventure animate in 3D dei suoi predecessori. La grafica è stata migliorata, ampliata, curata e animata. Ma, anche così, rimane molto al di sotto delle possibilità grafiche del computer, che sia PC EGA o ST. Fortunatamente essa è chiara e leggibile, il che è fondamentale. Di fatto il maggior interesse di questo gioco sta nella trama molto ricca e particolarmente avvincente. Un buon gioco. (Dischetto Sierra on Line)

AVVENTURA

Hillsfar

C64 - PC CGA, EGA, Hercules - Amiga - ST

GENERE RUOLO E AZIONE
 INTERESSE 15
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆
 PREZZO 49000-59000

Interesse altre macchine
 PC: 15



Il punto forte di Hillsfar sta nella varietà della sua sceneggiatura. Da principio gioco di ruolo classico, questa avventura offre al guerriero scene arcade piuttosto semplici, che però valorizzano la continuità e la ricchezza del gioco. Per viaggiare da un punto all'altro, per esempio, monterete sul vostro cavallo in vista laterale. Occorre evitare gli ostacoli e non finire nelle mani di una qualsiasi banda di briganti... Più oltre il giocatore si impegnerà nella città di Hillsfar a combattere nell'arena, a scassinare serrature in tempi limitati, ecc. Oltre a tutte queste prove d'azione o riflessione lo scenario usa tutte le regole essenziali del gioco di ruolo classico. Su una veduta aerea del territorio di manovra il personaggio va da negozi ad alberghi, discute con la gente, acquisisce poteri sempre più efficaci. Graficamente il risultato è molto buono, considerate le possibilità di un 8 bit. Solo le scene di corsa e inseguimento nei labirinti sono troppo povere. Per il resto la SSI ha fatto il massimo per non rovinare l'atmosfera. Insieme complesso ed accessibile, strategico e arcade, Hillsfar merita tutta la vostra attenzione. (Dischetto SSI)

Journey

Amiga - PC

GENERE ADVENTURE/RUOLO
 INTERESSE 18
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE -
 SUONO -
 PREZZO 59000-79000



Journey, gioco adventure tinto di ruolo, è originale per più motivi. Prima di tutto la ricerca è un po' diversa da quelle abitualmente proposte. Si tratta questa volta di salvare il mondo dalla fame e dalle malattie. In seguito non esiste "una", ma "più" soluzioni per venire a capo della vostra ricerca, alcune tuttavia migliori di altre. Il vostro gruppo è composto all'inizio di quattro avventurieri dai talenti diversi (un carpentiere, un medico, un mago e un mercante) e voi potete aggiungervi un altro compagno trovato per caso. Il gioco si svolge facilmente con il mouse grazie ad un sistema di opzioni molto completo poiché variabile in funzione delle circostanze. Ricche descrizioni forniscono tutti i dettagli della situazione attuale e sono illustrate da una grafica di qualità. La magia ha un ruolo importante nell'avventura e la ricerca delle essenze indispensabili al vostro mago non è il minore dei vostri pensieri. La trama è solida e segue una logica rigorosa. In caso di morte il programma vi informa dei vostri punti deboli per permettervi di avanzare meglio. Un eccellente gioco che richiede una buona pratica dell'inglese. (Dischetto Infocom)

King's Quest IV

PC - SI - Amiga - Apple III - II GS

GENERE ADVENTURE/GRAFICA
 INTERESSE 17
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆
 PREZZO 69000-89000

Interesse altre macchine
 ST: 18/ Amiga: 17



Seguito dell'interminabile saga dei King's Quest! Questa volta è la figlia di Sir Graham, eroe delle prime Quests, che affronta il mondo di Tamir. Questo povero Sir è moribondo e Rosella si lancia alla ricerca di un frutto miracoloso che si trova solo a Tamir. Ella segue le informazioni di una fata, unica persona capace di aiutarla a trovare questo frutto. Ma Rosella dovrà prima trovare il talismano magico della fata senza il quale quest'ultima è impotente. Trasformata in contadina, Rosella deve esplorare il vastissimo paese di Tamir. L'avventura comporta numerosi pericoli e sbandamenti. Roberta Williams, sempre accanita partigiana dei soft non violenti, non mostra sangue né sequenze violente. L'interesse che la trama suscita nel giocatore prova che si può anche trascurarle. Si ritrovano gli ingredienti abituali della Sierra on Line, passaggi segreti, incontri con personaggi mitici e oggetti da recuperare. Si nota un netto miglioramento nella realizzazione. La grafica è più ricca di quella degli episodi precedenti e l'animazione guadagna in scioltezza. Un gioco adventure superbo. (Dischetto Sierra on Line)

Kristal (The)

ST - Amiga

GENERE ADVENTURE/AZIONE
 INTERESSE 16
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆
 PREZZO 59000



Combinando azione e adventure, The Kristal vi tufferà nell'universo della Space Opera. Per restituire al mondo la sua armonia voi intraprendete una difficile ricerca per recuperare il kristal, nascosto in un luogo segreto. L'avventura inizia su uno dei sei pianeti dell'universo. Esplorate accuratamente ogni quadro poiché numerosi indizi si nascondono in ogni angolo delle scene. Il vostro personaggio si sposta in tempo reale, con i comandi più comuni gestiti dai tasti funzione. Una volta a bordo del vostro vascello dovrete tenere il timone con mano salda e sfuggire agli attacchi incessanti degli alieni aiutandovi con i vostri cannoni. Incontrerete numerosi personaggi a cui strappare informazioni. Ma alcuni non esiteranno a sfidarvi a duello. Queste fasi di combattimento sono molto dure e rischiano di rallentarvi seriamente. La grafica è molto ben resa e l'animazione splendida, in particolare lo scrolling laterale. Inoltre è ben gestito l'effetto di profondità, con il vostro personaggio che rimpicciolisce mentre si allontana. In compenso gli effetti sonori sono inequali. Un eccellente gioco di adventure/azione. (Dischetto Additive)

Kult

Amiga - ST - PC

GENERE AZIONE
 INTERESSE 16
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆☆☆
 PREZZO 59000

Interesse altre macchine
 ST: 16/ PC: 16



Raven e la sua amica Sai Fai sono dei Tuners, esseri dotati di straordinari poteri mentali. Regnano nell'ombra di un mondo post-nucleare e modellano la vita dei Normali (che li odiano). La storia di Kult inizia nel momento in cui Raven e Sai Fai incontrano dei Normali e dei Protozorg che si accingono a combattere. Mutanti come i Tubers, i Protozorg sono mostruosi e degenerati. Nel corso dello scontro che segue Sai Fai è rapita dai mostri. Raven si mette subito alla sua ricerca e termina il suo inseguimento nel tempio dei Protozorg. Per farsi ammettere nei luoghi segreti del tempio Raven deve superare cinque prove. Kult ha lo stesso spirito dell'Arca del Capitano Blood. Detto altrimenti, la prima parte della partita non è che una trappola. Il superamento delle cinque prove non conduce a nulla! L'avventura ha davvero inizio quando trovate il passaggio segreto del tempio. Provate la sala dell'impiccato... Gioco adventure di media difficoltà. Kult è vincente malgrado un'interattività un po' troppo "guidata" (scelta di azioni). Benché non sia spettacolare, il soft è tecnicamente ben concepito e divertente. (Dischetto Exxos)

Lancelot

ST - CPC - XE - XL - C64

GENERE ADVENTURE 16
 INTERESSE * * * * *
 GRAFICA * * * * *
 ANIMAZIONE * * * * *
 SUONO * * * * *
 PREZZO 35000

Interesse altre macchine
 CPC: 16/ XE XL: 14



Questo soft vi fa piombare nel mito celtico dei cavalieri della Tavola Rotonda. Sarete Lancelot, il prode cavaliere e parteciperete alle sue avventure dalla fondazione della Tavola Rotonda fino alla scoperta del Santo Graal. Incontrerà Artù e Merlino (che d'altronde lo ospita). Si istruirà nella biblioteca di quest'ultimo, senza dimenticarsi di liberare le belle fanciulle in pericolo o i cavalieri fatti prigionieri con il tradimento e di combattere assiduamente i felloni. Ma il più duro combattimento è contro se stesso: non è così facile rimanere un perfetto cavaliere. Quest'avventura è sulla linea di Level 9. Le descrizioni molto dettagliate (sfortunatamente in inglese) forniscono tutte le informazioni importanti e sono completate da una grafica superba su tutti i computer tranne XL e XE dove l'avventura si svolge solo in modo testo. Segnaliamo, sempre a proposito della grafica, che la versione ST beneficia di una riorganizzazione delle immagini. L'analizzatore sintattico è potente e il vocabolario esteso. La trama è difficile, ma non ci si blocca mai, a condizione che si dia prova di logica. Un'avventura avvincente. (Dischetto Level 9)

Legend of Djel

Amiga - ST

GENERE ADVENTURE/ICONE 13
 INTERESSE * * * * *
 GRAFICA * * * * *
 ANIMAZIONE * * * * *
 SUONO * * * * *
 PREZZO -

Interesse altre macchine
 ST: 13



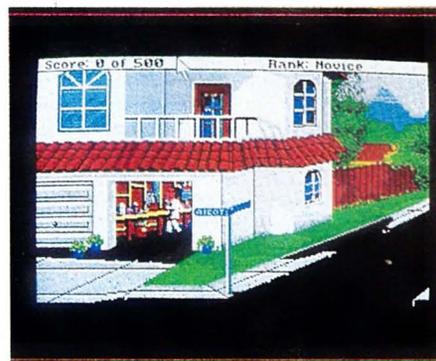
Legend of Djel è uno degli ultimi adventure/icona dell'anno. Djel è un giovane mago che deve condurre tre ricerche distinte: raccogliere oro, salvare una principessa scomparsa e trovare il rimedio a un'epidemia devastante. Questa partita mette in scena superbe pagine grafiche. Su ogni quadro potete selezionare con il mouse le icone corrispondenti a ognuno dei vostri poteri. Il primo vi permette per esempio di viaggiare in un universo vario. Gli scenari che si incontrano allora sono statici. Invece alcuni combattimenti uniscono strategia e arcade quando incappate in un nemico. Graficamente molto convincente e molto maneggevole grazie all'impiego del mouse, Legend of Djel è un buon soft che non arriva però ai vertici. Alcune prove sono in effetti troppo povere (per esempio la cattura dei pipistrelli) e l'avventura ha la tendenza a condurre spontaneamente il giocatore verso la soluzione dell'enigma piuttosto che lasciare ampio spazio alla strategia e alla logica. Ci si crederebbe in qualche modo in un'avventura di cui siete l'eroe. Per gli appassionati del genere. Le versioni ST e Amiga sono identiche. (Dischetto Tomahawk)

Leisure Suit Larry II

Amiga - PC tutti gli schermi - Amiga

GENERE ADVENTURE ANIMATA 15
 INTERESSE * * * * *
 GRAFICA * * * * *
 ANIMAZIONE * * * * *
 SUONO * * * * *
 PREZZO 69000

Interesse altre macchine
 PC (EGA): 15



Larry è di ritorno... Dopo aver scoperto l'amore in un primo episodio, il nostro amico parte alla conquista dello show business. Come tutte le avventure Sierra (Manhunter a parte) questo programma trae il suo interesse dallo spostamento del vostro personaggio in uno scenario 3D. Larry attraversa le strade, segue i marciapiedi, penetra in questo o quell'edificio... L'orientamento del territorio che Larry deve esplorare è di una logica senza sorprese. Facile allora tracciare una mappa e far aumentare il proprio punteggio, nientemeno che all'inizio della partita! Il solo difetto evidente che si possa notare in questo soft è l'essere scritto in inglese. Perché non tradurre mai? Leisure Suit Larry II non apporta niente di nuovo in rapporto ai programmi già noti della Sierra. Niente a che vedere per esempio con Gold Rush che offre quadri animati con più realismo. Qui ci si è accontentati di forzare la difficoltà del gioco. Questo soft sedurrà senza dubbio gli appassionati del primo episodio. I principianti gli preferiranno a colpo sicuro Gold Rush o Indiana Jones. (Dischetto Sierra on Line)

Lords of the Rising Sun

Amiga

GENERE STRATEGIA/AZIONE 17
 INTERESSE * * * * *
 GRAFICA * * * * *
 ANIMAZIONE * * * * *
 SUONO * * * * *
 PREZZO 69000



I Signori del Sol Levante vi permettono di rivivere la sanguinosa lotta intestina dei nobili giapponesi nell'epoca medievale. L'onnipotente clan Taira domina l'impero, ma si accende una ribellione sotto l'impulso dei fratelli Minamoto: Yoritomo e Yoshitsune. Entrambi vogliono vendicare la morte del loro padre, ucciso per mano di un Taira e ambiscosto ad essere shogun. Avete il ruolo di uno dei fratelli Minamoto a seconda che preferiate le sequenze arcade o l'aspetto puramente strategico. Il gioco si svolge come un wargame intervallato da sequenze d'azione. La vittoria si ottiene con la cattura di tutti i castelli eccetto il palazzo imperiale ed i monasteri. Contrariamente ai soliti wargame Lords of the Rising Sun contiene numerose sequenze animate e il giocatore può intervenire direttamente nei combattimenti. Ciò detto, i fanatici di giochi d'azione non troveranno pane per i loro denti. Questo soft è innanzitutto un gioco di strategia che non sfugge alle lungaggini inerenti al genere. In breve, questo soft è un wargame volgarizzato, tecnicamente ben realizzato. Peccato che funzioni solo con 1Mb di RAM. (Dischetto Cinemaware)

Magic Candle

Apple III

GENERE RUOLO/ADVENTURE 18
 INTERESSE * * * * *
 GRAFICA * * * * *
 ANIMAZIONE * * * * *
 SUONO * * * * *
 PREZZO -



Magic Candle è di una ricchezza raramente uguagliata. Esso mescola adeguatamente avventura alla ricerca di informazioni, gestione rigorosa dei personaggi e combattimenti del tipo wargame. Il tema è il seguente: voi dovete restaurare i poteri della Candela Magica prima del completo spegnimento. I diversi luoghi visitati sono visti dall'alto come in Ultima. Il gioco si pratica con l'aiuto di un sistema di menu, differenti a seconda delle circostanze. In un primo tempo dovete aggregarvi cinque compagni tra 12 avventurieri. La scelta è difficile poiché ciascuno di loro è interessato in campi diversi ed il gioco non si limita a un' esplorazione e a dei combattimenti. Dovete discutere per saperne un po' di più e gestire oculatamente il vostro denaro, eventualmente lavorando. Il sistema di magia è originale. Ogni mago ha un libro contenente diversi incantesimi, ma deve passare del tempo ad impararli prima di poterli impiegare. Il gruppo può essere scisso in più parti e l'ora ha la sua importanza. I combattimenti si svolgono in un modo wargame molto ricco di possibilità. Un gioco particolarmente riuscito. (Dischetto Mindcraft)

AVVENTURA

Manhunter

ST - PC - Apple II GS - Amiga

GENERE ADVENTURE ANIMATA
 INTERESSE 17
 GRAFICA ☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆☆
 PREZZO 69000-75000

Interesse altre macchine
 PC: 17



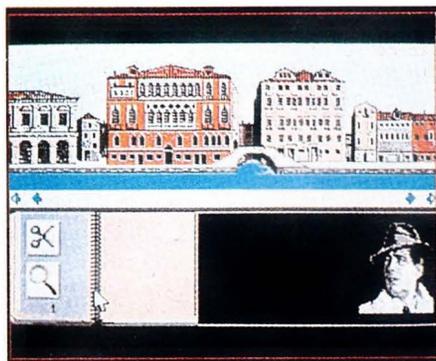
Manhunter vi porta in un universo futurista particolarmente inquietante. Gli alieni hanno invaso New York e la razza umana, schiavizzata, ormai lavora per il nemico! Impersonate un cacciatore di uomini, incaricato di trovare l'autore dell'assassinio all'ospedale Bellevue. Grazie allo scanner, potrete ripercorrere tutti gli spostamenti del sospetto, cosa che vi trasporterà in un'avventura sconvolgente. I dialoghi interamente gestiti con il mouse sono molto facili. L'avventura si svolge come un film interattivo, conducendovi di luogo in luogo per restituirvi il controllo al momento di una scelta importante. Alcune scene arcade vi forniranno, in caso di riuscita, indizi fondamentali. La grafica è variabile: buona in EGA, un po' rozza ma precisa su ST e monocroma e grossolana in CGA. L'animazione è gradevole anche se un po' troppo lenta in EGA. Gli effetti sonori completano bene l'atmosfera senza essere eccezionali. In compenso la sceneggiatura complessa, che unisce futuro e realismo, è da elogiare: è degna dei migliori romanzi di fantascienza. Un'avventura magnegevole, dall'atmosfera avvincente. (Dischetto Sierra on Line)

Morte a Venezia

Amiga - ST - PC

GENERE POLIZIESCO
 INTERESSE 16
 GRAFICA ☆☆☆☆
 ANIMAZIONE -
 SUONO ☆☆☆☆
 PREZZO 49000

Interesse altre macchine
 ST: 16/ PC: 16



Terroristi a Venezia! E' il tema principale di quest'avventura in cui avete il ruolo di un detective. Una bomba deve esplodere a mezzogiorno e voi avete cinque ore di tempo per neutralizzarla. Un'impressionante serie di oggetti (indizi) sono inclusi nel programma. Il giocatore interroga i vari personaggi e perquisisce luoghi loschi, stabilisce relazioni tra i sospetti e procede a raggruppamenti per scoprire la bomba. Per trattare convenientemente le informazioni raccolte il programma ha un modulo di gestione di archivi. In breve, ci si può dedicare alle gioie dell'inchiesta poliziesca senza appesantirsi di appunti o altre scartoffie. Semplice e appassionante Morte a Venezia ha più del gioco di società su tabellone che del gioco di avventura. Completamente gestibile con il mouse, ha saputo evitare l'etichetta di rompicapo. Diciamo che è semplicemente divertente e citiamo come esempio le sequenze di allenamento al disinnescamento delle bombe. Il programma non offre alcuna prodezza tecnica, ma non peggiora per questo! Da raccomandare agli appassionati del genere ed ai principianti del gioco d'avventura. (Dischetto Cobrasoft)

Might and Magic II

Apple II - C64

GENERE GIOCO DI RUOLO
 INTERESSE 17
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆
 PREZZO 69000-85000



Il secondo episodio di Might and Magic funziona solo in doppia alta risoluzione. La vostra squadra si compone di 6 avventurieri. Non ci sono missioni particolari all'inizio, ma potete tuttavia svolgere alcuni compiti proposti dagli abitanti della città per guadagnare esperienza ed eventuale denaro. Il gioco si svolge in interni ed esterni, con luoghi e personaggi incontrati rappresentati in una splendida grafica 3D talvolta animata. Ci si ritrovano gli elementi abituali dei giochi di ruolo: armerie per comprare o vendere il vostro equipaggiamento, templi per riparare la vostra squadra, taverne per far provviste o reclutare mercenari e luoghi di allenamento per migliorare le vostre abilità. Durante gli incontri potete nascondervi, fuggire, tentare di assoldare i mostri o affrontarli. I combattimenti sono gestiti dal sistema classico dei turni e offrono numerose possibilità, sia nel corpo a corpo, nel duello all'arma bianca o col lancio, che nel campo della magia (48 specie di chierici e 48 di maghi coprono campi vari e simili a quelli di Dungeons and Dragons). Un eccellente gioco di ruolo, ricco e avvincente. (Diritti New World Computing)

Miracle Warriors

Console Sega

GENERE GIOCO DI RUOLO
 INTERESSE 16
 GRAFICA ☆☆☆☆☆
 ANIMAZIONE -
 SUONO ☆☆☆☆
 PREZZO -



Decisamente i possessori della console Sega sono dei piccoli fortunati. Dopo Fantasy Stars, ecco un altro gioco di ruolo che potrà allenarli sulla via dell'avventura e del mistero per lunghe ore. Ecco il tema: regna il terrore dopo che il Principe delle Tenebre ha aperto il passaggio a orde di creature diaboliche che si sono diffuse per i cinque paesi. Solo i Miracle Warriors possono opporsi al tiranno. Voi siete uno di loro e dovete intraprendere una difficile ricerca per trovare altri guerrieri. Durante il vostro viaggio combatterete ogni sorta di mostri, visiterete città per completare il vostro equipaggiamento ed ottenere preziose informazioni ed esplorerete oscuri sotterranei. Il programma rispetta bene le regole del genere. La grande mappa fornita con la cartuccia vi sarà di prezioso aiuto. Ma, soprattutto, la possibilità di salvaguardare cinque partite diverse grazie alla pila, prolunga l'interesse del gioco. La grafica in 3D è splendida e ben colorata. La gestione molto semplice dei comandi non disorienterà troppo gli habituè dei giochi d'azione. Una realizzazione eccellente. (Cartuccia Sega)

Neuromancer

C64 - Amiga - II GS

GENERE RUOLO
 INTERESSE 18
 GRAFICA ☆☆☆☆
 ANIMAZIONE ☆☆☆☆
 SUONO ☆☆☆☆
 PREZZO 39000-79000

Interesse altre macchine
 Amiga: 17/ II GS: 18



L'azione si svolge nello scenario futurista del Giappone dell'anno 2058. E' il regno dei computer e delle banche dati. Il passatempo favorito dei pirati informatici della città di Chiba: viaggiare nel cyberspazio. Per accedervi i pirati collegano i loro cervelli alle reti informatiche grazie ad una console ed a un programma speciale. Il cyberspazio è una visualizzazione in 3D del mondo proibito di queste banche dati. Obiettivo: scoprire la causa delle sparizioni multiple di umani nel cyberspazio. Il gioco vi porta in un'appassionante inchiesta nei bassifondi di Chiba e nel cuore delle potenti compagnie giapponesi. Dovrete raccogliere informazioni, equipaggiarvi di materiale informatico ed infine penetrare nel cyberspazio. Questo gioco di ruolo con l'aspetto di gioco adventure punta con successo sull'originalità. Invece degli eterni combattimenti dotati di punti d'esperienza la trama si basa sui dialoghi. L'intrigo si svela se il giocatore bussa alle porte giuste ed effettua in modo corretto i collegamenti degli indizi. Di qualità soddisfacente sul piano tecnico, Neuromancer è uno dei più bei giochi di ruolo dell'anno. (Dischetto Interplay)

Omeyad

CPC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADVENTURE
14
* * * * *
-
-
-



Le grand Khan de Schiraf .
L'ouest le desert .

Personal Nightmare

ST - Amiga

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADVENTURE ANIMATA
15
* * * * *
* * * * *
-
-



You can't go that way.

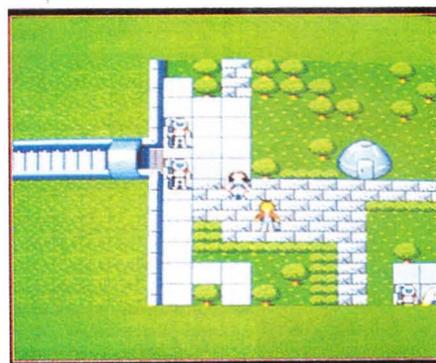
Interesse altre macchine
Amiga: 16

Phantasy Star

Sega

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

GIOCO DI RUOLO
15
* * * * *
* * * * *
* * * * *



Omeyad vi porta nell'Arabia medievale nei dintorni dell'anno 900. Voi impersonate un ladruncolo di basso livello iscritto alla Gilda. Il vostro scopo è di salire, ad uno ad uno, i gradini della gerarchia dei briganti fino all'ultimo gradino di Maestro dei Ladri. Gli incontri che voi siete condotti a fare sono di importanza capitale. Occorre stabilire buone relazioni con il capo della Gilda, l'erudito, l'impiegato, l'allenatore delle truppe e molti altri ancora e sfruttarli con intelligenza. Pure la magia riveste un'importanza fondamentale. Il gioco si svolge in tempo reale, il che apporta una nuova dimensione all'intreccio. Inutile per esempio bussare alla porta di un mercante in piena notte (egli dorme e non apre per nessun motivo). L'analizzatore dei comandi è semplice (sistema classico verbo + complemento), ma il vocabolario relativamente esteso limita i messaggi di non-comprensione. Numerosi i grafismi (più di 200 disegni), vari e ben elaborati. Interessante la trama, in quanto l'avventura non è lineare e ci sono vari mezzi più o meno efficaci per avanzare. Un buon gioco d'avventura che sfrutta bene le capacità del CPC. (Dischetto Ubi)

Quest'avventura vi fa entrare nell'angoscia e nello spavento. Voi siete chiamati da vostra madre che si irrita per il comportamento di vostro padre da quando ha iniziato ad interessarsi di scienze occulte. Al momento del vostro arrivo sentite l'atmosfera malefica che regna sui luoghi, ancor più rafforzata dall'assassinio a cui state per assistere. Nel corso della vostra esplorazione vi confrontate con numerosi pericoli. Così, salvaguardate regolarmente prima di ogni nuova tappa. L'ambiente allo zolfo è reso perfettamente e lo svolgimento del gioco in tempo reale aumenta l'angoscia. Per avere qualche possibilità di avanzare dovrete comprendere le relazioni che esistono tra i vari personaggi e rivelare le loro atroci azioni (sacrifici umani, stregonerie) per farli arrestare dalla polizia. Molto numerosi i grafismi, fini e ricchi di dettagli. Le animazioni, pure numerose, danno vita e consistenza ai personaggi (bevono, attraversano le strade, ecc.). Infine, buoni effetti sonori sottolineano ogni evento importante. Una buona realizzazione, gradevole ed angosciata. (Dischetto Horror Soft)

La console Sega è soprattutto riservata a giochi di azione pura. Ma l'uscita di programmi come Phantasy Star, eccellente cocktail di magia e di fantascienza, dimostra che è ancora possibile concepire buoni giochi di ruolo su questa macchina. L'avventura si svolge nel sistema solare di Algol che comprende tre pianeti. Voi impersonate Alis, la bella eroina e la vostra missione consiste nel percorrere i differenti mondi alla ricerca di tre compagni, i soli capaci di aiutarvi a combattere il tiranno ed i suoi preti malefici. Il programma adotta il sistema di rappresentazione di Ultima: vista dall'alto (chiaro e preciso) negli esterni e in 3D negli interni. Si ritrovano con piacere i principali ingredienti del genere: miglioramento delle caratteristiche del vostro personaggio con l'accrescersi della sua esperienza, oggetti magici diversi, incontri con differenti soggetti ai quali potete strappare preziose informazioni. Varie e molteplici difficoltà vi attendono lungo il cammino. Fortunatamente il gioco offre la salvaguardia di 5 posizioni. Grafica, animazione e sonoro sono irreprensibili. Un buon gioco di ruolo, peccato che sia in inglese. (Cartuccia Sega)

Pirates

St - C64 - PC - CPC -
Mac - Apple II - IIGS

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADV./SIMULAZIONE
16
* * * * *
* * * * *
* * * * *
23000-99000



The tavernkeeper listens with interest as you describe your peering plans.

Click to continue...

Interesse altre macchine
C64: 16/ PC: 16/
CPC: 16/ IIGS: 16

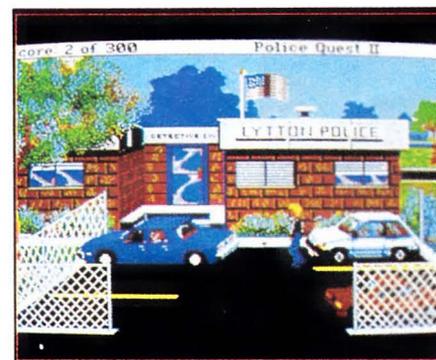
A lungo riservato ai possessori di 8 e 8-16 bit, Pirates ha ormai visto la luce su ST. Voi impersonate un fiero pirata, provvisto di una nave e di un equipaggio leale, almeno all'inizio, e senza paura. Voi dovrete semplicemente mantenervi in vita e, intanto, acquisire potenza. A tal fine dovrete fare numerose scelte strategiche, alcune delle quali di capitale importanza. Così, se rimanete troppo a lungo in mare il vostro equipaggio rischia di ammutinarsi. Inoltre, prima di attaccare una nave per derubarla del suo carico, verificate che non disponga di un armamento superiore al vostro se non volete ritrovarvi sul fondo d'una prigione. Dovete interrogare le navi amiche o frequentare le taverne per ottenere le informazioni necessarie. Potete anche partire alla ricerca di un'isola del tesoro o attaccare un'isola occupata da un nemico. Il pilotaggio della nave non presenta difficoltà particolari, mentre il combattimento navale richiede un buon allenamento. La versione ST è corretta ma non sfrutta realmente le capacità della macchina. Resta tuttavia una simulazione avvincente. (Dischetto Microprose)

Police Quest III

PC CGA/EGA/VGA - ST

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

ADVENTURE ANIMATA
16
* * * * *
* * * * *
* * * * *
69000-79000



Page 2 of 300 Police Quest III

Police Quest II è un classico Sierra, cioè un'avventura avvincente in cui il giocatore interviene spostando il suo personaggio battendo degli ordini sulla tastiera. Il maggior pregio di Police Quest II sta nella complessità della sua trama. Come sempre il giocatore deve seguire passo per passo una storia ardua che gli svela poco a poco i suoi indizi. Il vostro personaggio deve per esempio scoprire lo scopo della sua missione, raccogliere dei dossier che riguardano l'affare, trovare il suo vestiario per prendere un'arma, munizioni... Voi avete poi la possibilità di pilotare le vostre vetture per le strade della città, di restare in contatto radio con la centrale, di recarvi in un qualunque quartiere della città per interrogare una vittima o un sospetto. Facile da maneggiare per poco che si padroneggi l'inglese, questa partita offre su PC EGA una grafica molto precisa. Quanto alle animazioni sono sufficientemente semplici per non soffrire della lentezza di un XT. Un Sierra di buonissimo livello, non molto originale in rapporto ai suoi predecessori, ma quando un game piace... (Dischetto Sierra on Line)

AVVENTURA

Pool of Radiance

Apple II - PC - C64 - Amiga - ST - Mac

GENERE	GIOCO DI RUOLO
INTERESSE	17
GRAFICA	XXXXX
ANIMAZIONE	XXX
SUONO	XX
PREZZO	49000-79000

Interesse altre macchine
PC: 17/ C64: 17



Pool of Radiance, eccellente gioco di ruolo, è il primo a seguire scrupolosamente le regole del principale dei giochi di ruolo da tavolo A D&D. La versione Apple II gira solo in doppia alta risoluzione, il che permette di accedere ad una grafica di alta qualità. Semplice la trama: eliminare i quartieri bassi dai numerosi mostri che li occupano. La creazione dei sei avventurieri è dettagliata, andando perfino alla rappresentazione grafica del loro aspetto fisico, del loro abbigliamento o delle loro armi. I luoghi sono visualizzati in una piccola finestra in un modo 3D ben reso e i mostri sono ben disegnati ed animati. Frequenti gli incontri, che offrono diverse possibilità: fuga, discussione secondo diverse modalità o scontro. Questi combattimenti si svolgono in un modo simile ai wargame in cui ad ogni turno spostate i vostri personaggi su uno schermo di gioco ingrandito e scegliete tra la vostra panoplia di opzioni di combattimento all'arma bianca, arma da lancio, o ai dadi. In compenso i combattimenti sono lunghi (da mezz'ora ad un'ora). Un gioco di ruolo superbo, indispensabile per tutti i fan di Advanced Dungeons and Dragons. (Dischetto SSI)

Portes du Temps

ST

GENERE	ADV. GRAFICA/MOUSE
INTERESSE	16
GRAFICA	XXXXX
ANIMAZIONE	-
SUONO	XXX
PREZZO	



L'universo sta per essere contaminato dal virus AX415... Soli nella sala di comando di una base completamente deserta, afferrate due armi e inforcate gli occhiali che vi permetteranno di leggere il codice di apertura delle porte... Questo soft è un classico adventure/icona la cui unica originalità sta nella varietà del campo di manovra, quattro epoche differenti della nostra storia. Il giocatore approfitta di una finestra su cui appaiono paesaggi molto realistici e pieni di dettagli. A destra, le tasche della vostra borsa contengono gli indizi raccolti con il mouse. Una bussola gestisce gli spostamenti ed una finestra di testo permette di battere gli ordini o di leggere le descrizioni. Questo programma rimane molto classico per quanto riguarda la logica delle tappe e l'utilizzo degli indizi. La programmazione dei tasti funzione permette di padroneggiare al più presto gli ordini di base e la semplicità del vocabolario faciliterà l'apprendimento delle regole dell'avventura per i principianti. Non vi è quasi differenza fra le versioni ST e Amiga. Per entrambe solo gli effetti sonori avrebbero meritato di essere più variati. (Dischetto Legend Software)

Prophecy

PC CGA, EGA, VGA, Tandy

GENERE	GIOCO DI RUOLO ANIM.
INTERESSE	16
GRAFICA	XXXXX
ANIMAZIONE	XXXXX
SUONO	XX
PREZZO	59000

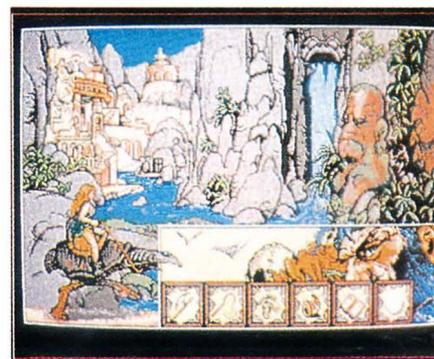


Prophecy è un gioco di ruolo/azione che sedurrà i giocatori di ogni livello. Offre una notevole ricchezza per quanto riguarda la creazione e l'evoluzione del personaggio. Oltre ai classici punti vita, forza, agilità, ecc., il guerriero che parte alla ricerca del sinistro Krellane utilizza armi e sortilegi molto vari. Tutti gli indizi, scoperti lungo il cammino, sono immagazzinati in due quadri speciali. Il giocatore dovrà continuamente modificare l'armamento del personaggio e programmare sui tasti funzioni gli incantesimi adeguati alla circostanza. Ma questa relativa complessità non deve spaventare i principianti dei giochi di ruolo. Le proprietà di ogni arma o incantesimo sono spiegate molto chiaramente nelle istruzioni! La grafica di Prophecy è molto bella su PC EGA, VGA o Tandy. In veduta semi-aerea il vostro personaggio entra in un ambiente cui non mancano che gli effetti sonori, punto debole dei giochi PC. Rimane infine l'animazione fluida degli scrolling per piacere agli amanti dei combattimenti in stile Gauntlet. Prophecy si eleva al rango di Faery Tale su Amiga o di Fire King su C64. Da vedere. (Dischetto Activision)

Quete de l'Oiseau du Temps

ST

GENERE	ADVENTURE
INTERESSE	14
GRAFICA	XXXXX
ANIMAZIONE	XXXXX
SUONO	XXX
PREZZO	



Questo programma riprende fedelmente lo scenario del fumetto cui è direttamente ispirato. Grazie all'incantesimo di un manuale di magia, Ramor, un dio malefico, è imprigionato in una conca da parecchi secoli. Ora la leggenda pretende che l'incantesimo che tiene Ramor prigioniero giunga presto alla fine. Una strega chiamata Mara afferma che Ramor sarà libero in capo a nove giorni a meno che il sortilegio del manuale non sia pronunciato di nuovo. Pelisse (figlia di Mara) e Bragon, un cacciatore, hanno la missione di ritrovare il luogo dove il dio è tenuto prigioniero. Devono poi trovare l'uccello del tempo, il solo essere che può fermare il tempo, indispensabile per permettere a Mara di pronunciare il lungo incantesimo. Durante l'esplorazione del paese chiamato Akbar, Pelisse e Bragon vanno da un incontro all'altro... amichevole od ostile che sia. Alcuni personaggi, come lo sconosciuto o Bulrog, possono unirsi a loro. Di una maneggevolezza esemplare, questo software ha il solo difetto della relativa povertà dell'interazione. Molto ben realizzato, questo programma è soprattutto destinato ai principianti. (Dischetto Infogrames)

Sentinel Worlds I

PC tutti gli schermi

GENERE	G. DI RUOLO/STRAT.
INTERESSE	16
GRAFICA	XXXXX
ANIMAZIONE	XXXXX
SUONO	XX
PREZZO	49000



Adventure, azione, strategia o gioco di ruolo, tutti i generi sembrano rappresentati in questa appassionante missione che vi conduce nell'anno 2994, ai comandi di un'astronave degna di Star Trek. L'avventura comincia come un gioco di ruolo: decidete la specializzazione dei cinque personaggi dell'equipaggio e i punti d'esperienza necessari per cominciare il game. In seguito si susseguiranno fasi di gioco molto varie. I combattimenti sono graficamente piuttosto semplici. La strategia prevale sull'azione poiché dovete programmare i computer di tiro, definire le traiettorie di fuga o di attacco... All'interno della nave il pilota ha accesso a diverse sale come l'armeria, la sala di commercio per vendere o comprare merci sui pianeti visitati, ecc. Si aggiungono anche missioni 3D in veduta di fronte quando si tratta di prendere d'assalto un apparecchio nemico e soprattutto superbe fasi di svolgimento sui pianeti della galassia. Aggiungiamo che in EGA o CGA i grafismi che si aprono su diverse finestre (vista frontale 3D, veduta aerea per il pilotaggio dei carri da ricognizione terrestri) sono davvero splendidi. (Dischetto Electronic Arts)

AMIGA 500	L. 690.000 + iva 19%
AMIGA 500 + Stampante colori LC10	L. 999.000 + iva 19%
AMIGA 500 + Espansione 512K c/clock	L. 795.000 + iva 19%
AMIGA 500 + Drive esterno	L. 799.000 + iva 19%
AMIGA 500 + Monitor colore	L. 1.090.000 + iva 19%
Espansione 512K + Drive esterno + Penna Ottica	L. 329.000 + iva 19%
STAMPANTE colori LC10	L. 450.000 + iva 19%
Espansione 512K 16 ram, clock	L. 190.000 + iva 19%
Drive esterno A. 500	L. 195.000 + iva 19%
AMIGA 2000	L. 1.750.000 + iva 19%
Scheda Janus per A.2000 + Drive 5"1/4	L. 590.000 + iva 19%
Moltiplicatore per A. 500-2000	L. 45.000 + iva 19%
Carta start per A. 500-2000	L. 27.000 + iva 19%
MOUSE micros. per AMIGA-PC-AMSTRAD-ATA	L. 95.000 + iva 19%
Trappolino mouse	L. 16.000 + iva 19%
Videodigitalizzatori audio-video-ster.	L. 169.000 + iva 19%
Mini Start 1.3 A. 500 con montaggio	L. 79.000 + iva 19%
Interfaccia MIDI	L. 100.000 + iva 19%

CAVI - INTERFACCE - NASTRI STAMP. - FLOPPY 3" 1/2 e 5" 1/4 - PORTAFLOPPY - ALIMENTATORI - RICAMBI - RIPARAZIONI

JOYSTICK DI OGNI TIPO E MARCHE con GARANZIA a partire da L. 10.000

GIOCHI e PROGRAMMI per AMIGA 500 ogni SETTIMANA sempre più nuovi fantastici ed entusiasmanti. Con la tessera Electronics PERFORMANCE puoi usufruire degli sconti vantaggiosi (fino al 50%) degli abbonamenti, telefona per informazioni 039/744164.

COMPATIBILI IBM Baby 640K CGA 3"1/2 complete di monitori 14" fosf. verdi	L. 1.255.000 + iva 19%
COMPATIBILI IBM Baby 640K Hercules drive 5"1/4	L. 950.000 + iva 19%
SCHEDE ESPANSIONE (senza ram)	L. 169.000 + iva 19%
Ram per espansioni 80 ns./100 ns	L. 5.000 + iva 19%
SCHEDE HGC - HGC/CGA - EGA/CGA/HGC DA	L. 130.000 + iva 19%
SCHEDE JOYSTICK 2 porte	L. 29.000 + iva 19%
DISK DRIVE interni 5"1/4 DA	L. 175.000 + iva 19%
DISK DRIVE interni 3"1/2 DA	L. 175.000 + iva 19%
HARD DISK 3"1/2 DA	L. 400.000 + iva 19%
HARD DISK 5"1/4 DA	L. 380.000 + iva 19%
SCHEDE CONTROLLER AT e XT DA	L. 115.000 + iva 19%
MONITOR monocromatici DA	L. 150.000 + iva 19%
MONITOR colori DA	L. 490.000 + iva 19%
MOUSE DA	L. 50.000 + iva 19%
STAMPANTI OKI 9-18-24 aghi DA	L. 750.000 + iva 19%
MODEM interni/esterni DA	L. 169.000 + iva 19%
HANDY SCANNER DA	L. 390.000 + iva 19%
TABLETTE GRAFICHE DA	L. 795.000 + iva 19%
PENNA OTTICA DA	L. 99.000 + iva 19%

Vasta gamma di joystick per PC prezzo da L. 25.000

Programmi utility con manuali in italiano: per informazioni e prezzi telefonare 039/744164.

GIOCHI 3"1/2 e 5"1/4 PC di ogni genere e per tutte le età.

Electronics PERFORMANCE ti offre un servizio informazioni per tenerti aggiornato sulle novità in arrivo ogni settimana, telefona allo 039/744164.

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Da Electronics PERFORMANCE trovi Videogiochi di attualità con numerosi software e un'immensa varietà di joystick: in particolare la linea FLASHFIRE che è l'unica marca di joystick con la garanzia:

JOYSTICK Flashfire 3 spari manuali	L. 10.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire 3 spari man. + autofire	L. 15.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire con microswitches	L. 25.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire trasp. con autofire	L. 19.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire trasp. con micro.	L. 29.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire MSX Normal	L. 15.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire MSX Sensorial digitale	L. 49.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire AMSTRAD con sdoppiatore	L. 24.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire AMSTRAD sdopp. c/micro	L. 35.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire SINCLAIR PLUS 2	L. 24.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire COMMODORE 16 PLUS 4	L. 19.000 iva incl.
JOYSTICK Flashfire OLIVETTI	L. 28.000 iva incl.
JOYSTICK MOUSE Flashfire Digitale a Sensori	L. 45.000 iva incl.
PADDLES Controllers Flashfire COPPIA	L. 18.000 iva incl.
ADATTATORE Joystick C 16 PLUS 4	L. 6.000 iva incl.
ADATTATORE con diodi inc. sdopp. AMSTRAD	L. 9.000 iva incl.
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 micro. nero	L. 38.000 iva incl.
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 micro. trasp.	L. 48.000 iva incl.
JOYSTICK QUICK JOY con timer	L. 35.000 iva incl.
JOYSTICK SAVAGE con micro.	L. 39.000 iva incl.
JOYSTICK WIZ MASTER	L. 35.000 iva incl.
JOYSTICK JOYBOARD (c/paddles incorp.)	L. 49.000 iva incl.
JOYSTICK ALBRATOS microswitches	L. 49.000 iva incl.

COMMODORE 64 NEW + Registratore + 2 Cassettes + Penna Ottica c/prog. + 1 Joystick	L. 295.000 + iva 19%
COMMODORE 64 NEW + DRIVE 5"1/4 + Penna Ottica c/prog. + 1 Joystick + 2 Dischi	L. 529.000 + iva 19%
REGISTRATORE per C64 + DUPLICATORE + 2 Cassettes gioco	L. 69.000 + iva 19%
DRIVE per C64 + Penna Ottica c/prog. + MOUSE SENSOR + Kit Puliscitistine	L. 299.000 + iva 19%
6 Portacassette componibili Multibox (60 posti) omaggio 1 Joystick Flashfire	L. 18.000 + iva 19%
Stampante per Commodore 64	L. 295.000 + iva 19%
DISK DRIVE 1541 II Commodore	L. 295.000 + iva 19%
REGISTRATORE per C64	L. 59.000 iva incl.
Interfacce - Duplicatori per C64 DA	L. 18.000 iva incl.
DIGITALIZZATORE per C64	L. 65.000 iva incl.
RESET Salvasoftware per C64	L. 18.000 iva incl.
CARTRIDGE MIKI II per C64	L. 75.000 iva incl.
FINAL TURBO IV per C64	L. 79.000 iva incl.
FAST DISK per C64	L. 45.000 iva incl.
Regolatore elettronico di testine reg.	L. 19.000 iva incl.
Penna ottica C64 con progr.	L. 35.000 iva incl.

Vasto assortimento di giochi per CBM 64 su dischi e cassette.

Giochi in omaggio per i nostri soci con tessera Electronics PERFORMANCE. Acquistala, costa solo 12.000 ed è sempre valida telefona per informazioni: 039/744164

AVVENTURA

Shadowgate

Apple II GS - ST - Amiga - Mac - PC

GENERE ADVENTURE/RUOLO
 INTERESSE 16
 GRAFICA ★★★★★
 ANIMAZIONE ★★
 SUONO ★★
 PREZZO 49000-79000

Interesse altre macchine
 ST: 16/ Amiga: 16/ Mac: 16



Shadowgate, mezzo adventure e mezzo gioco di ruolo riprende l'interfacciamento tutto al mouse che ha fatto il successo di Dejà Vu e Uninvited. Lord Warlock, un anziano druido, vuole ricreare Benemoth, il Titano, per impadronirsi del potere. Riuscirete ad impedirglielo? Lo schermo è diviso in più finestre grafiche che possono anche essere spostate a piacere. La combinazione di azioni e di oggetti, il tutto facilmente gestito con il mouse, permette un ricco insieme di possibilità, molto più esteso di un semplice menu d'icona. La grafica è ben resa e si modifica in funzione delle azioni intraprese. Così, se voi bruciate un tappeto, questo sparisce dal quadro. Il gioco è difficile, poiché combina in permanenza avventura classica alla ricerca di oggetti e gioco di ruolo con combattimenti contro creature spesso temibili, senza contare le numerose trappole, astuzie e trabocchetti che dovete superare. Tutte le versioni, tranne quella del Mac, offrono effetti sonori digitalizzati di qualità ed animazioni rare e brevi, ma realistiche, che riescono a calarvi in un'atmosfera misteriosa e tragica. Un gioco eccellente! (Dischetto Mindscape)

Shogun

Amiga - C64 - Mac - PC

GENERE ADVENTURE
 INTERESSE 17
 GRAFICA ★★★★★
 ANIMAZIONE -
 SUONO -
 PREZZO 18000-89000



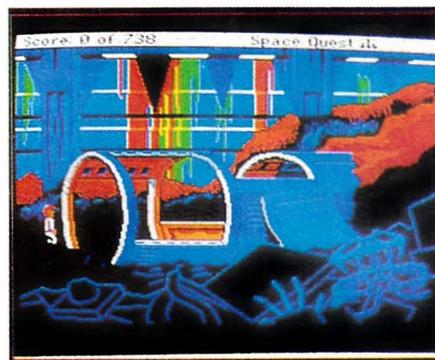
Shogun è un gioco d'avventura difficile che vi porta nel Giappone medievale ai tempi degli splendori dei samurai. Voi dovete stabilire una relazione commerciale con questo paese, rispettando però il delicato equilibrio tra le due potenze politiche che si affrontano. Voi impersonate il capo pilota della nave mercantile Erasmus. La prima cosa da fare è far uscire la nave dalla bufera, impresa tanto più difficile in quanto la maggior parte degli uomini dell'equipaggio è morta o ferita. Una volta in Giappone, dovete evitare di morire di fame o di essere bastonati a morte dagli spadaccini del prete cattolico che vi accusa di tutti i mali (voi siete protestanti e le relazioni tra le due religioni non sono tra le migliori). Il gioco si svolge così in una successione di quadri in cui il minimo passo falso conduce a morte certa. E' solo quando avete superato le difficoltà di una tappa che potete passare alla successiva. Le descrizioni sono dettagliate e forniscono tutte le informazioni utili. Però i grafismi sono rari, anche se di qualità. Un'avventura difficile e avvincente, in modo testo, riservata agli anglofili. (Dischetto Infocom)

Space Quest III

Amiga - ST - PC

GENERE ADVENTURE
 INTERESSE 16
 GRAFICA ★★★★★
 ANIMAZIONE ★★★★★
 SUONO ★★★★★
 PREZZO 69000-79000

Interesse altre macchine
 PC: 16



Questo terzo episodio, Pirati di Pestulon, vi fa rivivere nuove ed affascinanti avventure spaziali più folli che mai. Dopo essere sfuggiti per un pelo dal Quartier Generale a bordo di una scialuppa di salvataggio, vagate senza meta nello spazio. Ma il sistema di avvistamento rileva il vostro ship, lo analizza come se fosse un detrito ingombrante e lo aspira nella stiva dell'immensa nave. Stà a voi trovare l'uscita! La vostra avanzata è resa difficile dai pericoli più o meno subdoli che vi attendono dietro ogni angolo. Per aver qualche possibilità dovrete raggiungere la centrale di trasformazione passando per la testa dell'immenso robot all'estrema destra dello scarico. La nave è gigantesca (tre dischetti doppia faccia) e l'avventura difficile da portare a termine. La realizzazione ha subito grandi miglioramenti rispetto ai precedenti episodi. Scenari e personaggi sfruttano ormai le possibilità grafiche dell'ST. Anche l'animazione è stata perfezionata, con vere sequenze di disegni animati che vengono ad arricchire alcune azioni. Un mondo folle e pieno di humor. (Dischetti Sierra on Line)

Star Trap

ST - CPC

GENERE ADVENTURE
 INTERESSE 14
 GRAFICA ★★★★★
 ANIMAZIONE -
 SUONO ★★
 PREZZO -

Interesse altre macchine
 CPC: 14



Che disastro! Uscendo da un salto nell'iperspazio l'Ampelos ha subito un'avaria e i comandi non rispondono più. Sotto choc, il comandante, unico detentore di informazioni fondamentali, dovrà decidere rapidamente. Inoltre i robot sregolati vi inseguono. Riuscirete a sopravvivere? Avrete tutto l'interesse a dirigerli rapidamente verso la sala macchine per rendervi conto dell'entità del guasto. Il gioco è gestito interamente con il mouse. Così, per frugare o esaminare un luogo, una persona o un oggetto, basta far scorrere l'occhio o la lente sulla zona voluta. I messaggi sono annunciati in modo comprensibile in sintesi vocale. Il passaggio da una stanza all'altra si ottiene con una successione di immagini fisse che rendono bene il movimento, anche se un po' lentamente, mentre nello spazio gli spostamenti si effettuano in tre dimensioni. La grafica è riuscita. Sono invece mediocri gli effetti sonori e il continuo accesso ai dischetti rallenta il gioco. In conclusione, Star Trap appare come un'avventura senza pretese ma ben realizzata. Lo scenario interessante vi inciterà ad andare sempre più lontano. (Dischetti Loriciels)

Super Hero

Spectrum - CPC

GENERE ADVENTURE/AZIONE
 INTERESSE 15
 GRAFICA ★★★★★
 ANIMAZIONE ★★
 SUONO ★★
 PREZZO 5000



Super Hero combina azione ed esplorazione di labirinti. Controllate un personaggio dotato di buone capacità di salto in un universo in 3D. Recuperate per prima cosa gli stivali da salto (migliorate le vostre capacità), il martello boomerang (utile per difendervi), il sacco tridimensionale (indispensabile per trasportare oggetti) e non dimenticate il casco magico (obbligatorio per ricevere i preziosi doni degli dei). Questi doni sono piuttosto diversi: stivali da velocità, attivatori ESP per ritrovare lo spirito del guardiano, chiave di teletrasporto, oro, ecc. Numerose creature e varie trappole vi attendono nel labirinto. Evitate i mostri e uccideteli, saltandoci sopra al momento giusto o sferrando loro un colpo di martello. Per evitare i trabocchetti utilizzate le scale e le capacità di salto calcolando bene il vostro slancio. Grazie ai mercanti potete acquistare oggetti o partecipare a un gioco d'azzardo. Cinque temibili guardiani vegliano: sono invulnerabili finché non avete catturato il loro spirito nascosto in qualche luogo. La grafica è superba e l'animazione fluida ma un po' lenta. Gli effetti sonori sono di medio livello. (Cassetta Code Masters)

Time of Lore

C64 - PC EGA, Hercules -
ST - CPL 6128 - Amiga

GENERE GIOCO DI RUOLO ANIM.
INTERESSE 16
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO 18000-59000

Interesse altre macchine
PC: 16 ST: 14/ CPC 6128: 15



Un soft che ricorda l'eccellente Faery Tale su Amiga. Il personaggio compare nella camera di un albergo. Lo scenario in 3D semi-aereo è molto preciso su C64. Vi spostate con il joystick, esaminate tutti i mobili della stanza per scendere poi al bar del locale ed infine affrontare i numerosi luoghi di questo universo. Times of Lore si maneggia essenzialmente con il joystick. Per esempio, per discutere con un personaggio, il giocatore selezionerà le domande in un menu. Stessa cosa per quanto riguarda l'uso degli oggetti e la raccolta di indizi. Per i combattimenti si ritrova il classico sparo "stile Gauntlet". Su un vasto campo di manovra l'avventuriero scoprirà poco a poco lo scopo reale della ricerca e vedrà aumentare le capacità del personaggio. Tra ruolo e azione, Times of Lore è rivolto tanto a professionisti quanto a principianti. L'ambiente dell'avventura è avvincente: grafica riuscita, animazioni sonore di qualità, un soft da vedere. Stranamente su ST la grafica è semplice come sul C64. Il PC batte i suoi confratelli in modo EGA. Quanto alla versione CPC, si può giocare solo su 6128. (Dischetto Microprose)

Total Eclipse

Amiga -ST- CPC -
C64 - Spectrum

GENERE ADV./LABIRINTO
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO 15000-20000

Interesse altre macchine
ST: 15 - CPC: 16

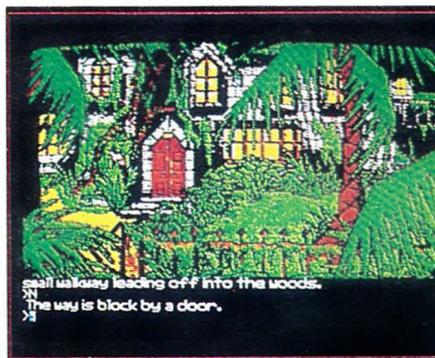


Total Eclipse riprende il principio dell'universo 3D a superfici piene di Driller. Per sospendere la maledizione, prima dell'eclissi totale di sole che deve avvenire entro due ore dovete penetrare nella piramide e raggiungere la camera Shabaka situata nel punto più alto. Ma la piramide è un labirinto complesso disseminato di trabocchetti nella più pura tradizione egizia. E' fondamentale costruire una mappa dettagliata che segua i vostri progressi. Nel corso dell'esplorazione trovate degli Ankh, indispensabili per l'apertura delle porte sbarrate, degli albevertoai per rifornirvi d'acqua e dei forzieri contenenti tesori. Tenete d'occhio la frequenza cardiaca per evitare una crisi. La pistola vi serve soprattutto ad azionare a distanza vari pulsanti d'apertura e la torcia a vederci nelle stanze buie. Soprattutto non dimenticate di spegnarla quando non vi serve più. Il gioco è integralmente gestito con il mouse da un sistema di icone semplice e gradevole. L'universo 3D è ben reso e l'animazione è fluida. Musica o rumori a scelta completano l'ambiente. Un eccellente gioco di labirinto con ostacoli difficili. (Dischetto Incentive)

Twilight Zone

PC tutti gli schermi

GENERE ADVENTURE GRAFICA
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO



Il punto forte di questa avventura grafica sta nell'originalità dell'ambiente. Nella linea delle avventure di Quarta Dimensione, il vostro personaggio procede su una via per sbucare nel cuore della giungla o ancora oltrepassa la porta di un padiglione per piombare in un mare di fango... Strano ma appassionante, se vi piacciono le folle della micro fantascienza. Il controllo dell'avventura è completamente testuale. Niente menu al mouse, niente icone, occorre padroneggiare bene l'inglese per riuscire finalmente a superare le trappole di Twilight Zone. Il vocabolario della ricerca è evoluto, però il programma soffre di alcune lacune sintattiche. Per esempio non riconosce sempre le frasi composte ("take key and use it", risposta "use what?") e mostra degli errori di stile "the door is open" quando vi è impossibile passare la scalinata... Infine la grafica di quest'avventura è molto convincente in modo EGA. E' possibile scoprire gli indizi tra le scene, il che è ancora raro nelle avventure grafiche classiche. The Twilight Zone funziona anche sui PC monocromatici, ma solo in versione testuale. (Dischetto First Row)

Ultima V

Apple II - PC Amiga - C64 - ST

GENERE GIOCO DI RUOLO
INTERESSE 18
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO 49000-59000

Interesse altre macchine
PC: 18



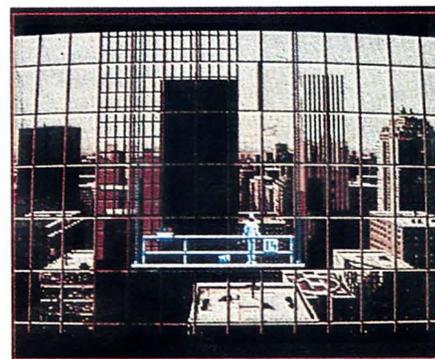
Il combattimento tra Bene e Male continua in questo V episodio. Lo stesso Lord British è stato rapito dagli Otto Signori dell'Ombrà, che personificano ciascuno un vizio. Essi hanno un solo scopo: prendere il controllo di Britannia per mezzo di Blackthorn, il reggente nominato da Lord British prima della sua partenza. La creazione del personaggio riprende il principio di Ultima IV: è rispondendo alle domande della zingara che a poco a poco si stabiliscono le vostre caratteristiche. Ma niente vi impedisce di recuperare un personaggio del precedente episodio. Il mondo si è ancora ampliato: si contano più di trenta città, castelli, villaggi e rifugi e il castello di Lord British è un immenso edificio di cinque piani. Quanto al mondo sotterraneo, è vasto come le terre di superficie e popolato di creature sconosciute. Il sistema di gioco è identico al precedente episodio, ma con una maggior cura del dettaglio. Così vi è rappresentato il ciclo del sole, i battelli sono a remi o a vela, i cavalli fuggono se li legate male, ecc. Un gioco di ruolo di eccezionale ricchezza che diventerà per lunghe ore. (Dischetto Origin System)

Future Wars

Amiga - ST - PC

GENERE ADVENTURE GRAFICA
INTERESSE 18
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆
PREZZO 29000

Interesse altre macchine
ST: 18



In un lontano futuro gli umani scatenano una guerra totale contro i Crughons e utilizzano l'SDI come sistema di difesa. Ma gli extraterrestri sono tornati indietro nel tempo ed hanno posato bombe sui vari elementi dell'SDI. Gli agenti terrestri si sono immediatamente lanciati alla loro ricerca. Voi impersonate un addetto al lavaggio auto del 1989. All'inizio il rapporto con la storia precedente non appare evidente. Dopo un litigio con il vostro padrone decidete di lasciare il lavoro. Non tarderete a vivere una fantastica avventura attraverso il tempo. Alcune sequenze animate sono una delizia per gli occhi. Anche la suspense è della partita. Così, poco prima della scena finale, dovete compiere una missione importantissima in 6 minuti! Le trappole sono numerose e molti oggetti importanti richiedono un attento esame dello schermo, essendo rappresentati solo da una piccola macchia. L'avventura è interamente animata e si controlla sempre con il mouse. La grafica è particolarmente ricca di dettagli e l'animazione eccellente. Inoltre una splendida colonna sonora accompagna l'azione. (Dischetto Delphine Software)

AVVENTURA

Wasteland

PC - Apple II GS - C64

GENERE	GIOCO DI RUOLO
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆
SUONO	-
PREZZO	39000-75000



Questo gioco di ruolo firmato Interplay vi tuffa in un universo post-nucleare. La trama ripercorre lo scatenarsi dell'olocausto da parte delle due grandi potenze. Ma non tutti sono morti. Ingegneri e scienziati dell'esercito americano, in un centro di ricerca situato in pieno deserto, sono riusciti a sfuggire alle radiazioni mortali. Essi trovano un rifugio in una prigione federale scacciandone i detenuti. Con altri sopravvissuti formeranno una comunità chiamata i Rangers. Ma le radiazioni hanno turbato il metabolismo di molte creature ed i mutanti abbondano. La vostra missione sarà di rendere sicure le regioni vicine e chiarire alcuni fatti inquietanti riferiti dalle pattuglie. Ovviamente incontrerete differenti creature. I contatti con i sopravvissuti vi forniscono utili informazioni, se le sfruttate nel modo dovuto. Ma dovrete anche combattere mutanti e mostri per difendere la vostra vita. Molte ricerche secondarie fanno collocare questo gioco a mezza strada tra Bard's Tale e Ultima. La realizzazione dell'insieme è corretta con grafica gradevole (in EGA). (Dischetto Electronic Arts)

Wizardry V

Apple II

GENERE	GIOCO DI RUOLO
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	-
PREZZO	-



In questo quinto episodio di uno dei migliori giochi di ruolo, Wizardry, dovete ritrovare il guardiano della Porta prigioniero all'interno del labirinto. I vostri personaggi possono essere creati in seno al programma o importati dagli episodi precedenti. Sono stati apportati vari miglioramenti: gli avventurieri sono ora dotati della capacità di nuotare (indispensabile nelle piscine magiche) e il programma tiene conto, per ciascuno di loro, del numero di mostri uccisi e delle resurrezioni. La grafica 3D a tutto schermo è semplice ma chiara e i mostri grandi e ben disegnati. La vostra squadra può ormai ricercare tesori nascosti o porte segrete e far aprire queste ultime al loro ladro. Durante gli incontri è ora possibile discutere per ottenere informazioni, procedere a scambi, incantare la creatura e darle qualcosa o, al contrario, rubarglielo. Nei combattimenti i lanciatori di incantesimi sono gratificati da nuove possibilità ed i ladri si possono nascondere nell'ombra per tentare un "back-stab" devastatore. Quest'ultimo episodio non interrompe il seguito di successi della lunga serie. (Dischetto Sir-Tech)

Wonder Boy III

Sega

GENERE	ARCADE/ADVENTURE
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	☆☆☆☆



Wonder Boy ritorna in nuove avventure ancora più ricche delle precedenti. Non si tratta di un adattamento da un gioco arcade, ma di un programma realizzato proprio per la console. Voi penetrare nel castello del drago ma, una volta che l'avete vinto, vi trasformate in drago a vostra volta. Il solo mezzo di rompere questo incantesimo e tornare al vostro stato normale consiste nel trovare la spada magica. E' l'inizio di una lunga ricerca che vi conduce in luoghi di ogni tipo. Questo gioco arcade/adventure si ispira ai grandi successi della console Nintendo, come Super Mario Bros o Kid Icarus. Contrariamente a questi due programmi, l'avventura vissuta in Wonder Boy non è lineare poiché potete passare, a volontà, da un settore all'altro. Ci sono luoghi segreti e negozi in cui potete acquistare preziosi equipaggiamenti con il denaro raccolto durante il percorso. Il terreno di gioco è così vasto che non riuscirete a venire a capo del soft rapidamente. Fortunatamente un sistema di codici vi evita di ricominciare da capo ad ogni nuova partita. Wonder Boy III è molto avvincente, non ve ne stancherete presto. (Cartuccia Sega)

Y'S

Sega

GENERE	GIOCO DI RUOLO
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	☆☆☆☆



La Sega è recidiva nel presentare il migliore dei giochi di ruolo dedicati alla sua console. Dovete ritrovare sei libri sacri, indispensabili per salvare il mondo dalle imprese di uno stregone malefico. La vostra ricerca inizia nella città di Minea. Prima di mettervi davvero in cammino vi occorrerà raccogliere informazioni ascoltando gli abitanti e completare il vostro equipaggiamento. Potrete poi partire alla scoperta di questo reame dove caverne e castelli nascondono numerosi tesori. I combattimenti non sono trascurati. Certo, i primi rischiano di essere particolarmente difficili. Ma, dopo qualche vittoria e l'aumento della vostra forza ed esperienza, la lotta sarà meno impari. Il punto forte del programma sta nel fatto che ben rispetta lo spirito del genere, lasciando nel contempo un posto importante all'azione. La vostra ricerca sarà lunga e difficile e la possibilità di salvare cinque posizioni vi diverrà presto indispensabile. La realizzazione d'insieme è eccellente, sia per la grafica 3D ben resa sia per l'animazione fluida e rapida o per i rumori elaborati. Un appassionante gioco di ruolo nella linea di Faery Tale. (Cartuccia Sega)

Zak Mac Kracken

Amiga - ST - C64 - PC

GENERE	ADVENTURE ANIMATA
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆
PREZZO	39000-59000

Interesse altre macchine
ST:18/ C64: 17/ PC: 17



Aiuto! Gli extraterrestri progettano di invadere la Terra diffondendo, via rete telefonica, un'epidemia di stupidità. Quest'avventura animata si gioca completamente con il mouse in modo molto comodo senza perciò perdere la ricchezza d'azione dei giochi adventure più classici. A questo scopo, una lista di parole chiave accessibile in permanenza vi consente di scegliere le azioni senza dover cercare talvolta la parola giusta. La scenografia è stata elaborata al di là del semplice scrolling. Così, mentre fate muovere Zak nel suo appartamento alla ricerca di tutti gli oggetti necessari al suo viaggio, l'azione si interrompe per lasciar posto ad una scena che si svolge altrove ed in cui due extraterrestri discutono del loro progetto di conquista della Terra. Così pure, se volete uscire di casa dopo aver guardato la TV, Zak torna indietro ed evade la posta prima di partire. La realizzazione grafica è di qualità, le scene sono gradevoli e varie, gli sprite grandi e l'animazione fluida. Inoltre numerose scene si svolgono in scrolling continuo. Un superbo gioco di avventura animata che dà prova di molto humor. (Dischetti Lucasfilm)

Le simulazioni sportive hanno invaso quest'anno dei campi ancora vergini. Ecco i diciannove soft che tutti gli estimatori di competizioni sportive devono imperativamente conoscere, se non possederli tutti. Per quanto mi riguarda, se dovessi scegliere, selezionerei per la mia softeca indubbiamente Pro Tennis Tour la simulazione di tennis più appassionante dell'anno, Kick Off, un football di una ricchezza tecnica impressionante marcato Titus, ed avrei qualche esitazione tra Grand Prix Circuit e Crazy Cars II per le corse d'auto. Bene, ora sapete le mie scelte. A voi fare le vostre...

Advanced Rugby Simulator

ST

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
SIMULAZIONE
SUONO
PREZZO

RUGBY
18



Advanced Rugby Simulator è la prima simulazione di rugby su ST. Una sfida vinta dalla Code Masters (dopo Advanced Ski Simulator) grazie al realismo e all'originalità della grafica. Si parla subito di strategia con un menu di selezione molto completo. Il giocatore può modificare quasi tutti gli elementi del match, velocità dei passaggi, tempo di recupero dei giocatori dopo un placcaggio, disposizione e strategia dei giocatori, ecc. Una volta decise tutte queste opzioni, siete presto affascinati dalla vitalità e giocabilità della partita. La realizzazione grafica è superba. Tutte le azioni sono visualizzate da un susseguirsi di piani diversi, vista da dietro, dall'alto, zoom su un giocatore o inseguimento della palla... Tanto più geniale in quanto i personaggi sono disegnati con precisione. Gli sprite, benché piccoli, sono eccellenti e magistralmente animati. I movimenti sono così realistici che talvolta sembra di assistere ad una ripresa televisiva! Anche il controllo dei giocatori è ben gestito, basta muovere il joystick per controllare a turno ogni membro della squadra. Advanced Rugby Simulator è un soft ineguagliabile. (Dischetto Code Masters)

Advanced Ski Simulator

Amiga

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
SIMULAZIONE
SUONO
PREZZO

SCI
17

25000



Advanced ski simulator non intende detronizzare l'eccellente Superski, già vecchio di due anni. Il soft è innovativo nel senso che presenta un paesaggio statico su cui manipolerete il vostro personaggio e seguirete al meglio la pista di questa prima gara. Gli appassionati del genere saranno seccati per non poter seguire il loro campione da dietro come al solito. Ma, contemporaneamente, l'avventura sembra meno nervosa e meno diretta. Per esempio non si ritrova l'effetto di velocità di Super ski. Per contro, che piacere nel vedere con un rapido colpo d'occhio una virata, un abete e due cucuzzoli, per poi calcolare il più rapidamente possibile la traiettoria ottimale. L'animazione del personaggio è realistica: spinge sui bastoni, flette le gambe o frena la sua corsa incrociando gli sci. I suoni digitalizzati del gioco, la grafica accurata dello scenario e il giudizioso 3D in vista laterale sono altrettanti pregi che combinano originalità e realismo. La resa del rilievo, accentuato da zone più o meno ombreggiate, è in definitiva la più grande attrattiva. I numerosi livelli di Advanced ski simulator affascineranno sicuramente. (Dischetto Code Masters)

African Raiders 01

Amiga - ST - PC EGA, CGA

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
SIMULAZIONE
SUONO
PREZZO

RALLY AUTO
15

45000

Interesse altre macchine
Amiga: 15/ PC: 15 in EGA



Se la corsa su pista evita la monotonia grazie alla strategia degli incroci, il rally attraverso il deserto utilizza l'orientamento sulla mappa per motivare il giocatore. African Raiders 01 è direttamente ispirato alla celebre Parigi-Dakar. Il vostro veicolo, una superba buggy, in un primo tempo seguirà la pista segnata al suolo con dei bidoni. Animazione superba, grafica semplice ma precisa, la vettura derapa nella sabbia, salta sulle dune e ben presto abbandona la pista. Il solo mezzo per doppiare i vostri avversari consiste nello studiare la mappa fornita con l'equipaggiamento al fine di tracciare la rotta più diretta. Il pilota deve così evitare le zone con ostacoli e passare alle 4 ruote motrici quando il suolo è troppo infido. African raiders 01 è essenzialmente ludico. Anche se occorre studiare la mappa, inserire la retromarcia per uscire da un passaggio difficile e leggere i messaggi radio, è l'arcade che prevale quando si corre a tutta birra tra i cammelli... Le versioni 16 bit sono molto simili e solo il sonoro lascia a desiderare su Amiga. La versione PC è molto ben adattata, rapida e graficamente graziosa in EGA. (Dischetto Tomahawk)

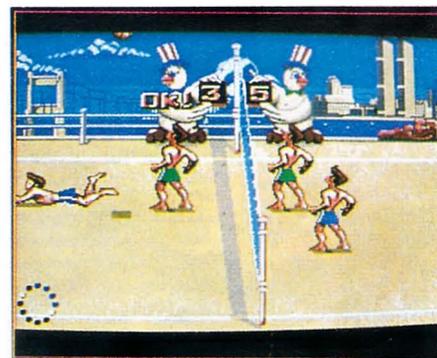
Beach Volley

Amiga - ST - C64 - CPL - Spectrum

GENERE
INTERESSE
GRAFICA
SIMULAZIONE
SUONO
PREZZO

PALLAVOLO
16

39000

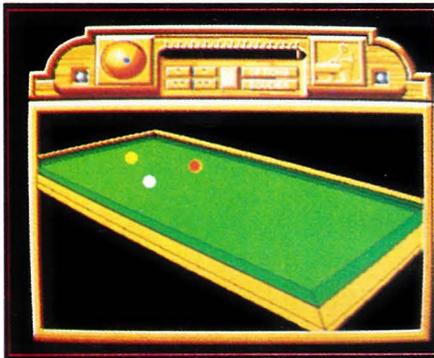


Beach Volley accoppia realismo e giocabilità. Lo scenario di questa partita ha molto del fumetto. Gli sprite sono piuttosto grandi sul video perché si possa approfittare al massimo della precisione dei loro movimenti. La maggior parte delle azioni sono molto esagerate (si vedono salti di un metro sopra la rete!), ma che importa, basta che vi sia l'arcade. L'animazione è vivace e mai a scatti. Rimane anche qualche sintesi sonora per creare l'atmosfera. Beach Volley è un soft molto maneggevole. I due giocatori che formano ogni squadra si dividono tutto il campo in semi 3D. Basta piazzare il vostro personaggio su una croce al suolo (in qualche modo l'ombra della palla) perché prenda il controllo e rinvii la palla sia in altezza sia in uno splendido smatch. L'altro giocatore è controllato dal computer. Vi rimanda la palla regolarmente verso i bordi della rete. Beach Volley è una buona simulazione sportiva: facile da imparare, sufficientemente complessa da vincere per appassionare a lungo e soprattutto molto ludica (sprite grandi, animazione fluida, musica). La versione ST è simile a quella di Amiga. (Dischetto Ocean)

Billard Simulator

Amiga

GENERE	BILIARDO FRAN.
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	-



L'89 è stato l'anno dei biliardi 3D. Il tavolo può ruotare davanti a voi su semplice azione del mouse. Per preparare il suo colpo il giocatore cercherà l'angolo d'attacco migliore usando quest'animazione 3D. L'effetto è tanto più avvincente in quanto è dotato di una inclinazione alto/basso (possibilità di vedere il tavolo in vista semiaerea) e anche di uno zoom molto potente. Su Amiga queste animazioni sono fluide, anche se meno di quelle di 3D Pool, testato più avanti. Dal lato tecnico del gioco i menu di opzioni situati in alto allo schermo vi permettono di giocare contro il computer o contro un amico, di scegliere una stecca di più o meno grande precisione ed anche di modificare l'inerzia della palla sul terreno. Il rumore delle bocce non è stato trascurato: la resa dei colpi è molto convincente. Billard Simulator è infine un po' più complesso da maneggiare di un tradizionale biliardo in 2D. Ma a lungo termine l'interesse della partita si trova decuplicato. Un solo difetto rischia di deludere i professionisti: gli effetti che si danno direttamente alla palla colpendola sul bordo non sembrano molto efficaci. Tuttavia un must! (Dischetto Ere)

Champ (The)

Amiga - C64

GENERE	BOXE
INTERESSE	15
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
	18000-39000



Gli appassionati di sport di combattimento non sono deliziati quanto l'anno scorso. A parte International karate + disponibile ora su 16 bit, solo The Champ si propone nel 1989 per un match di boxe più simile alla simulazione che all'arcade. Questo programma offre grafica e animazione di qualità media per un Amiga. Però il realismo e la continuità della vostra nuova carriera sono seducenti. Il vostro campione conoscerà dapprima il combattimento da strada per poi lottare per il titolo mondiale. Di fronte ai primi avversari il giocatore può divertirsi provando l'impressionante scelta di attacchi a sua disposizione. La portata dei colpi è realistica e superbi effetti sonori accompagnano l'azione. Peccato tuttavia che non esista parata ai colpi dell'avversario. La continuità del gioco è assicurata da sedute di allenamento e da match di difficoltà crescente. Il computer tiene conto di tutte le vittorie e sconfitte. Si ha davvero l'impressione di seguire l'evoluzione del personaggio, di "lavorare" il suo stile, ecc. Per finire un'aggiunta efficace: il replay al rallentatore del K.O. Un gioiello per gli appassionati. (Dischetto Linel)

Crazy Cars II

CPC - ST - Amiga

GENERE	CORSA AUTO
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	18000-39000

Interesse altre macchine
CPC: 15/ Thomson: 14



Crazy Cars II ha saputo conservare e migliorare la resa grafica del predecessore e soprattutto sviluppare uno scenario e tecniche di gioco che tolgono la monotonia alle corse d'auto. Agenti dell'FBI contro ladri d'auto, lanciate il vostro bolide in uno scenario di una precisione esemplare. In questa versione CPC il rilievo del percorso è una piccola meraviglia di realismo e scioltezza. Controllare la vettura è semplice, ma le reazioni del volante sono talmente precise che è impossibile distogliere lo sguardo dalla pista. Rispetto alle corse automobilistiche classiche, apporta un'aggiunta strategica: per vincere una partita dovete in effetti tracciare sulla mappa un itinerario efficace e approfittare poi degli incroci per arrivare alla meta. Il pilota deve contemporaneamente evitare le auto della polizia, non sbagliando gli incroci e talvolta tagliare attraverso i campi... Geniale! Se questa versione CPC utilizza al meglio le possibilità degli 8 bit, le versioni ST e Amiga sono due piccoli capolavori. Animazione, grafica, sonoro, splendidi ovunque. Un gioiello! (Dischetto Titus)

Grand Monster Slam

Amiga - ST - C64 - PC

GENERE	SPORT FUTURISTA
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	15000-29000

Interesse altre macchine
ST: 16/ C64: 16



Grand Monster Slam è senza alcun dubbio tanto vicino allo sport quanto all'azione. Immaginate un miscuglio futurista di football e di tennis senza rete, atleti che colpiscono curiose creature tonde (beloms) per sgomberare completamente il loro campo di gioco... Strano ma ludico al 100%! Grand Monster Slam offre una grafica molto bella su Amiga. L'animazione è fluida (i colpi sono superbi) e precisa al punto di mostrare la mimica dei due contendenti, capriole, giro d'onore, ecc. Riguardo alla strategia voi dovete valutare la direzione della forza del tiro per far cadere se possibile l'avversario e non inviare troppi beloms tra il pubblico. Il soft conta anche penalità e due prove di ripresa davvero difficili. Questa simulazione sportiva trae profitto da una grande originalità e soprattutto da un rapido apprendimento. Il gioco è semplice da maneggiare ma ludico e difficile da vincere. La versione ST di Grand Monster Slam è riuscita come l'Amiga salvo per quanto riguarda gli effetti sonori. Su C64 la grafica è accurata e, anche se l'animazione dell'insieme è meno fluida, la partita conserva tutta la sua vitalità. (Dischetto Golden Goblin)

Grand Prix Circuit

Amiga - PC - C64 - Mac

GENERE	CORSA AUTO
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
SUONO	☆☆☆☆☆
PREZZO	29000-79000

Interesse altre macchine
PC: 15/ C64: 15



Se non si bada alle nuove tecniche di grafica e animazione 3D a superfici piene, Grand Prix Circuit si eleva senza ambiguità al rango dei buoni simulatori di corsa d'auto su pista. Il quadro di bordo del veicolo è realistico: ricorda davvero quello di Test Drive, contagiri, finta leva del cambio, ecc. (stessa squadra creativa presso l'Accolade) e il paesaggio che sfilava sotto i vostri occhi varia secondo i circuiti percorsi. Da ogni lato della vettura un retrovisore permette di rilevare i concorrenti che cercano di sorpassarvi. Al contrario di Ferrari Formula 1, suo grande fratello di corsa, Grand Prix Circuit punisce severamente gli scontri, il che è ben più realistico. La difficoltà del gioco si può anche scegliere, ma resta sempre molto preciso nel posizionare l'auto sulla pista. La versione Amiga di Grand Prix Circuit non presenta praticamente difetti. Su PC la resa grafica è eccellente, anche in CGA. Riguardo alla versione C64, grafica e animazione fanno quanto di meglio è possibile con le capacità dell'8 bit. Questa corsa automobilistica è una delle migliori del genere su 16 bit. Assolutamente da vedere. (Dischetto Accolade)

Pro Tennis Tour

ST - Amiga - PC



GENERE TENNIS
INTERESSE 16
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X
PREZZO 39000

Interesse altre macchine
Amiga: 17

Un buon tennis su 16 bit, ecco quanto attendevano gli sportivi del micro... Sfida raccolta da Pro Tennis Tour, il tennis dell'anno, che ci arriva fresco fresco dagli studi della Ubi Soft. Pro Tennis Tour è semplice ma eccellente. Graficamente non c'è gran che da ridire. Gli sprite sono grandi, le animazioni varie, realistiche e precise, le scene sufficientemente curate da garantire l'atmosfera del match. Ma là dove Pro Tennis Tour marca dei punti è la previsione dei colpi. Per il rinvio, per esempio, il giocatore piazzerà una croce sul punto d'impatto previsto. E' pratico, maneggevole e diabolicamente preciso! Poi, la resa grafica è tale che non si prova nessun fastidio a seguire la palla e comprendere al più presto dove toccherà terra. Risultato: che si sia professionisti o principianti, Pro Tennis Tour vi prende per non lasciarvi più. Aggiungete un modo allenamento al computer ben congegnato e dei cambi di livello di difficoltà ben dosata... Su Atari ST, Pro Tennis Tour ha un solo difetto: il rumore della palla è poco realistico. Però, tanto di cappello alle sintesi vocali. Su Amiga tutti gli effetti sonori sono eccellenti. (Dischetto Ubi Soft)

Kick Off

ST - Amiga - C64



GENERE CALCIO AEREO
INTERESSE 15
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X
PREZZO 18000-29000

Interesse altre macchine
Amiga: 17

Due football "cartoon" per gli appassionati del pallone rotondo! Kick Off e Microprose Soccer rimangono tuttavia diversi: tecnica avanzata per il primo, giocabilità ottimale per il secondo, a voi la scelta! Kick Off non mostra, in veduta aerea, che una piccola parte del campo sullo schermo. Per mantenere una vista d'insieme della partita, il giocatore deve seguire uno scanner con la coda dell'occhio. L'allestimento del match è molto tecnico. Per esempio vi allenerete con ridotto numero di giocatori, proverete i calci nella prova "tiro in porta" per preparare infine la partita principale. Il fine stratega deciderà quindi con cura la disposizione dei giocatori sul campo, studierà con attenzione la traiettoria del pallone davanti ai suoi piedi... La ricchezza tecnica di questo soft è impressionante. Per i corner, ad esempio, potete colpire la palla in 9 punti diversi per dare la giusta curvatura alla traiettoria. Graficamente il gioco è preciso anche se gli sprite sono come sempre piuttosto piccoli sullo schermo. La versione Amiga di Kick Off è ancora più bella: appaiono tribune sul bordo dello schermo e gli effetti sonori sono trascinanti! (Dischetto Titus)

Lombard Rally

Amiga - ST - PC EGA, CGA



GENERE RALLY AUTO
INTERESSE 17
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X X
PREZZO 49000

Interesse altre macchine
ST: 17/ PC: 17 in EGA

Più simile alla vera simulazione sportiva di African Raiders, Lombard Rally offre 15 percorsi diversi. E' molto presente qui l'aspetto strategico. C'è dapprima il corso della vostra carriera che passa per varie fasi di allenamento e di corse di selezione per la prova reale. In seguito voi dovete curare il vostro veicolo e far spesso visita al capo-officina. Ultimo aspetto strategico, la gestione dei fondi necessari per la vostra nuova passione. Per raccogliere denaro dovete sia vincere delle corse, sia rispondere esattamente alle domande poste dai giornalisti durante le interviste. Parallelamente alla strategia, il pilotaggio è molto realistico. Grafica molto accurata (si vede il pilota girare il volante, il copilota leggere la mappa...), animazione che rende bene il rilievo della pista, Lombard Rally è quasi difficile da maneggiare come il celebre Test Drive. Gli ideatori del soft hanno tuttavia ben dosato le difficoltà del gioco. Siete presto ridotti a muovervi di notte, ad entrare nei banchi di nebbia, ecc. Le versioni ST e Amiga sono molto simili. Il PC se la cava anche lui a meraviglia, perfino in CGA! (Dischetto Mandarin Software)

Microprose Soccer

ST - Amiga - C64 - CPL - Spectrum - PC



GENERE PALLAVOLO
INTERESSE 16
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X X
PREZZO 29000-49000

Interesse altre macchine
Amiga: 16/ C64: 14/
CPL: 13

Microprose Soccer è simile a Kick Off. La veduta aerea del campo è qui più vasta, il che vi permette di seguire più facilmente il match. Sono disponibili più opzioni di gioco: a due, contro il computer o anche torneo tra 16 concorrenti con salvaguardia dei match... Fluida la gestione dei giocatori. L'animazione è precisa, la grafica molto chiara, benché gli sprite siano davvero piccoli sullo schermo. Voi approfittate anche di una grande varietà di tiri che vanno dal dribbling al calcio all'indietro... Impressionante! Ultimo pregio infine, il soft offre di fatto due modi di gioco diversi. Oltre al calcio classico voi potete optare per quello indoor. Il campo è allora ridotto e soprattutto circondato da un muro che rinvia il pallone. Il ritmo delle partite si trova decuplicato... La versione C64 di Microprose Soccer è più riuscita della CPC. Tutta la ricchezza strategica dei tiri e dei passaggi è conservata e la grafica è chiara quanto basta ad assicurare la giocabilità del soft. Su Amiga si ritrova il gioco ST, molto facile da maneggiare e graficamente irreprensibile. (Dischetto Microprose)

Powerdrome

ST - Amiga



GENERE CORSA 3D FUTURISTA
INTERESSE 15
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X X
PREZZO 49000-59000

Interesse altre macchine
Amiga: 16

Powerdrome è una simulazione di corsa futurista che utilizza a fondo la tecnica 3D a superfici piene. Meno ludico di Stunt Car, questo soft offre tuttavia uno scorcio efficace di ciò che saranno le corse su micro del domani. La strategia di Powerdrome si riassume nella scelta della vostra pista, più o meno tortuosa e alle riparazioni o modifiche aerodinamiche e di potenza che è possibile apportare al veicolo. La corsa che segue tali preparativi è in un primo tempo difficile da padroneggiare poiché il vostro mezzo vola e non si muove su strada... I colpi di volante a destra e sinistra di una corsa classica divengono qui una centratura alto/basso molto delicata. Ma che piacere per gli occhi queste superbe virate, questi corridoi che sfilano di fronte a voi in un'animazione quanto mai fluida! Prendere in mano il gioco è una cosa lunga e la manipolazione è troppo delicata su ST. La versione Amiga di Powerdrome, ancora più bella della sua omologa su ST, si avvantaggia di un pilotaggio più facile. Ma vale davvero la pena di passare qualche ora a schiantarsi per poter infine vivere l'emozione dei percorsi più delicati... (Dischetto Electronic Arts)

Rvf Honda

ST - Amiga

GENERE CORSA MOTOCICLISTICA
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 39000

Interesse altre macchine
Amiga: 16



Il solo simulatore di corse di moto efficiente dell'anno è Rvf Honda della Microprose. Benché le scene esterne siano piuttosto semplicistiche, Rvf Honda arriva ad eguagliare Super Hang On, il meglio dell'88. Il pilota dapprima si allenerà, per poi padroneggiare perfettamente le curve della pista. Qualche giro di prova di cronometro per conquistare la pole position e via, prova finale. Il risultato di ogni corsa, automaticamente salvato sul dischetto, permette di studiare, giorno dopo giorno, l'evolversi delle vostre prestazioni. La simulazione è davvero realistica. Occorre scalare le marce senza sosta per attaccare le virate e calcolare nel modo più esatto la traiettoria nelle curve. La grafica del quadro di bordo è raffinata e l'animazione degli sprite è di buona qualità. Solo lo scenario esterno è un po' monotono perché simile per tutti i circuiti. Gli effetti sonori contribuiscono molto al realismo della simulazione. La versione Amiga è in questo campo più efficace della ST. Rvf Honda ha in questo campo un ultimo pregio: la possibilità di collegare due computer per un vero gioco a due. (Dischetto Microprose)

Speed Ball

ST - Amiga - C64 - Mac

GENERE CALCIO FUTURISTA
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 18000-49000



Dopo aver percorso le strade "reali" dei micro sportivi, eccovi tuffati in un universo futurista dove pugni e colpi bassi sono le armi assolute... Speed Ball consente di giocare in due o contro il computer. Il campo è completamente chiuso, il che permette di approfittare dei rimbalzi della palla per fintare sull'avversario. Grafica e animazione sono precise. In veduta aerea il gioco resta simile ai classici simulatori di calcio come Kick Off o Microprose Soccer. Però la strategia si avvantaggia qui di alcuni atout proibiti negli stadi classici. Ci sono dapprima dei blocchi disposti sul terreno che aggiungono all'azione qualche rimbalzo imprevisto. Ma sono soprattutto le tegole speciali che appassioneranno i giocatori. Apprendo al suolo in modo casuale, queste tegole vi permetteranno, per esempio, di paralizzare la squadra avversaria per qualche secondo o anche di invertire l'effetto del joystick dell'avversario. Speed Ball è allora appassionante nel modo a due giocatori. La partita è insieme crudele e buffa (bisogna vedere le mimiche vendicative dei giocatori!), sportiva e arcade. Un soft davvero innovativo. (Dischetto Image Works)

Test Drive II

Amiga - ST - PC CGA, EGA -
Apple II GS - C64

GENERE CORSA AUTO
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 49000-89000

Interesse altre macchine
ST: 17/ PC: 17/ PC: 17/
Apple II GS: 17



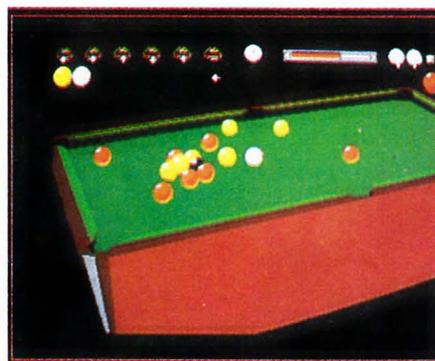
Test Drive II è uno dei migliori giochi automobilistici dell'88. Ma per la strategia questo nuovo soft elimina definitivamente tutti i difetti del fratello maggiore. In Test Drive II sono disponibili tre scenari, cosa che evita la monotonia del gioco. Ma è soprattutto l'opzione "duel" che dà corpo alla vostra missione. Piuttosto che gareggiare contro un cronometro come avveniva nella prima versione, voi vi opponete qui a un avversario molto abile... Occorre dunque accoppiare riflessione e strategia per vincere. Dal lato azione, il pilotaggio è incredibilmente realistico e insieme complesso. Frizione, cambio, freni, non un'opzione che sia automatica nei livelli di gioco più alti. La strategia vi invita dal canto suo a evitare i radar, a seminare i poliziotti ed a rifare il pieno di benzina. Test Drive II è in definitiva ben più vicino alla simulazione che all'arcade e non sedurrà necessariamente gli amanti di Crazy Cars II o di Turbo Cup. Questo titolo conserva le sue qualità su tutti i computer per cui è stato sviluppato, PC EGA, CGA, ATARI ST, Amiga e Apple II GS. Sono disponibili dischetti scenario. (Dischetto Accolade)

3D Pool

ST - Amiga - CPC - C64 - MSX

GENERE BILIARDO 3D AMER.
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 18000

Interesse altre macchine
ST: 17/ CPC: 14/ C64: 14



Diretto concorrente di Billard Simulator, 3D Pool è un biliardo americano in 3D che apre diverse opzioni di gioco. Dapprima il giocatore si allenerà posizionando lui stesso le palle sul tavolo, per poi affrontare il gioco del celebre Joe Maltese, campione europeo di biliardo. Proprio come Billard Simulator, 3D Pool permette di far ruotare il tavolo in tutte le direzioni per scegliere l'angolo di tiro. Ma questo gioco acquista presto vantaggio sul suo analogo. L'animazione è prima di tutto più fluida in 3D Pool, a tal punto che è possibile tirare e poi far ruotare il tavolo con le palle in movimento. Secondo vantaggio, la sua maneggevolezza. Tutti i comandi si effettuano con il mouse, senza passare per menu o icone come in Billard Simulator. Le versioni ST e Amiga di 3D Pool sono simili. Su 8 bit il C64 offre un gioco molto fluido, mentre il CPC è un po' lento. Questo biliardo resta tuttavia il miglior titolo del genere su questi due computer. Conclusione: 3D Pool vince la sfida, Billard Simulator rimane in corsa grazie al suo modo di gioco a tre palle. (Dischetto Firebird)

Zany Golf

Apple II GS - Amiga -
ST - PC

GENERE MINI GOLF
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 59000-69000

Interesse altre macchine
Amiga: 15/ ST: 15/ PC: 15



A mezza strada fra golf e biliardo, Zany Golf è un programma originale e ludico. Nove micromondi tracciano un labirinto di passerelle, tunnel e depressioni in cui lancerete la pallina. Maneggiate come se si trattasse di un biliardo, la palla rimbalza sulle pareti, prende dei passaggi segreti o indietreggia davanti a un ventilatore prima di raggiungere la buca d'uscita. Zany Golf ha due pregi: prima di tutto lo scenario, accurato, molto complesso per quanto riguarda il rilievo della pista e semplicemente grazioso in tutte le versioni esistenti; vi è poi la strategia, che sedurrà gli appassionati. Nei primi percorsi, nulla di molto originale vi impedirà l'avanzata, ma bisogna poi vedere quell'hamburger gigante che ostruisce un'uscita, quel tappeto volante che solo vi dà accesso all'uscita... Più buffo di un golf, senza dubbio meno noioso di un biliardo, Zany Golf rammenta un po' l'eccellente Marble Madness. Le versioni ST e Amiga sono molto simili alla Apple II GS. Solo la colonna sonora, riuscita su Amiga, manca di un po' di brio su ST. Quanto al PC, se la cava soltanto in EGA. (Dischetto Electronic Arts)

La selezione dei migliori giochi di riflessione-strategia è stata molto severa. Ho cercato di presentare un panorama il più vasto possibile con dei soft che vanno da Archipelagos a Prospector, indispensabili in ogni libreria, a dei classici come Chess Master 2100 o Dames Grand-Maitre. Il re incontestato resta, comunque, Populous presente nei giochi d'oro. Sim City adattato, dalla Computer Gaming World Award, è stato dichiarato gioco di strategia dell'anno da riviste specializzate: anch'esso è tra i giochi d'oro.

Archipelagos

Amiga - ST - PC EGA/
CGA - PC VGA

GENERE STRATEGIA
INTERESSE 18
GRAFICA ☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO 69000

Interesse altre macchine
ST: 17/ PC EGA: 17/ PC VGA: 18



Un territorio maledetto si lascia lentamente invadere dalla rossa maledizione che cala dagli alberi e contamina poco a poco il suolo della vostra prima isola. Per vincere quest'inferno il giocatore dovrà prendere energia dagli strani fiori "pods", distruggere i blocchi di pietra e infine purificare l'insieme di questa prima isola distruggendo l'obelisco che lo controlla... Questo programma molto originale, non è privo di agganci con l'eccellente Sentinel, anche se il terreno di gioco non possiede qui alcun rilievo. Di fronte alla strategia piuttosto semplice del suo soggetto, Archipelagos ripone tutto il suo interesse nella rapidità con cui dovete agire. E' questo inesorabile progredire del male che garantisce l'atmosfera all'avventura. Su Amiga gli scenari sono di grande bellezza, con colori e sfumature ben trattati. Lo scrolling del paesaggio è molto fluido sulle versioni 16 bit. Per contro, su PC la lentezza degli spostamenti è talvolta seccante. Il gioco è graficamente deludente in CGA, ben più convincente in EGA. Da notare infine che la Logotron ha appena sviluppato una versione speciale VGA riservata ai più ricchi utenti di PC. (Dischetto Logotron)

Chessmaster 2100

PC tutti gli schermi -
Apple II GS - C64

GENERE SCACCHI 2D/3D
INTERESSE 18
GRAFICA ☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO 29000-99000

Interesse altre macchine
Apple II GS: 16



La nuova versione di Chessmaster 2100 è una piccola meraviglia. Il primo titolo della serie offriva un gioco molto maneggevole e bello ma senza dubbio non abbastanza serio per livello di difficoltà. Con questa nuova versione, la mancanza è rimediata. Chessmaster 2100 funziona sui PC 640 Kb e con tutte le configurazioni di video. La grafica dei quadri è superba. In 3D voi potete ormai far girare la scacchiera in modo da giocare con il bianco, il nero o anche visionare il gioco in diagonale. Per i principianti, Chessmaster 2100 è pieno di funzioni speciali. Modo "professore", mossa alla rovescia, analisi della riflessione, lista delle possibilità di gioco, ecc., il ruolo didattico di questo soft è uno dei suoi maggiori pregi. I professionisti si troveranno davanti una macchina di livello molto buono che darà loro del filo da torcere. Il gioco è molto più strategico di quello della prima versione di Chessmaster. Il programma può infine valutare il vostro ELO (Sistema di classificazione ufficiale)! E, per convincervi definitivamente, un ultimo atout: tutte le mosse sono qui commentate da una sintesi vocale! (Dischetto Software Toolworks)

Colossus Chess X

ST - Amiga

GENERE SCACCHI
INTERESSE 16
GRAFICA ☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO

Interesse altre macchine
Amiga: 15/ PC EGA: 15



Sono stati molto numerosi i soft di scacchi che quest'anno si disputano i vertici delle classifiche. Tra i tre titoli di testa sono Chessmaster 2100 e Colossus Chess X che detengono la palma della vittoria. Quest'ultimo possiede parecchi pregi, tanto strategici che visivi. La grafica dei pezzi, per prima cosa, è sontuosa e si può a piacere modificare l'inclinazione 3D della scacchiera. Il soft si avvantaggia di sintesi vocale in cinque lingue e di un sottofondo sonoro di qualità (Chopin, Debussy, Beethoven). Con diversi modi di gioco (classico, torneo...), una biblioteca di aperture molto complete e un livello finalmente molto potente che lo rende capace di tener testa a buoni giocatori di club, Colossus Chess X usa anche l'intelligenza artificiale per memorizzare nuove tecniche durante le partite. Rimane da segnalare un solo problema: su ST l'impiego delle vecchie ROM crea degli errori, in particolare nella lettura della biblioteca di apertura. Segnaliamo pure che Sargon IV (disponibile su Apple II GS) resta un soft eccellente, proprio come il vecchio Chess della Psion. Gli appassionati non hanno che l'imbarazzo della scelta! (Dischetto CDS)

Conflict Europe

Amiga

GENERE WARGAME
INTERESSE 16
GRAFICA ☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO 49000



Le forze della NATO contro le armate del Patto di Varsavia, voi dirigete le vostre unità e controllate le decisioni politiche che decideranno l'esito del conflitto... Imparare i wargame tradizionali è sempre noioso: soprattutto per i non iniziati: istruzioni di base, supplemento di ordini che solo i professionisti possono assimilare all'inizio di partita, c'è di che scoraggiare i neofiti. Conflict Europe è un soft particolare, nel senso che si rivolge in primo luogo ai più giovani strateghi. Le istruzioni, per prima cosa, sono molto chiare e, soprattutto, poco voluminose. In seguito i primi ordini sono di una semplicità evidente. Il gioco si svolge piuttosto in fretta, senza tempi morti, ma in modo tale che ci si rende sempre conto esattamente di ciò che accade sul campo. La realizzazione grafica di Conflict Europe non è molto originale. Su Amiga gli schermi sono un po' sbiaditi ma tuttavia molto precisi. La mappa segna tutte le vostre unità di combattimento con simboli classici. Nessuna animazione, sono di qualità, ecco un programma molto accessibile, ma che rischia di deludere i più esperti strateghi dei micro. (Dischetto Microsoft)

STRATEGIA

Dames Grand-Maitre

ST

GENERE GIOCO DI DAMA
 INTERESSE 17
 GRAFICA ✕✕✕✕
 ANIMAZIONE -
 SUONO -
 PREZZO -



Mentre ci sono molti programmi di scacchi sul mercato, sono per ora disponibili ben pochi giochi di dama. Di fronte al vecchio Dames 3D solo la Cobra Soft ha rilanciato la sfida con Dames Grand-Maitre, un programma molto efficiente che però ha ancora numerosi difetti, in particolare per quanto riguarda la maneggevolezza. Questo soft è strategicamente molto potente. Il livello di difficoltà è modulato dalla scelta del tempo di riflessione o dalla potenza di analisi del computer. Parecchie funzioni favoriscono il procedere del giocatore. E' possibile introdurre un problema particolare, giocare alla rovescia tutte le mosse senza limiti o anche fare il replay di un'intera partita e riprenderne le redini al momento voluto. La grafica di Dames Grand-Maitre è chiara e in 3D. Però il controllo dei pezzi è proprio deludente: ad ogni turno dovete far sfilare tutte le eventuali posizioni per scegliere la preferita... Altro difetto da notare, il soft è un po' troppo potente e soprattutto molto caro. Dames Grand-Maitre interesserà solo i più puri amanti di questo gioco. (Dischetto Cobra Soft)

Kingdoms of England

Amiga

GENERE WARGAME/AZIONE
 INTERESSE 16
 GRAFICA ✕✕✕✕
 ANIMAZIONE ✕✕✕✕
 SUONO ✕✕✕✕
 PREZZO -



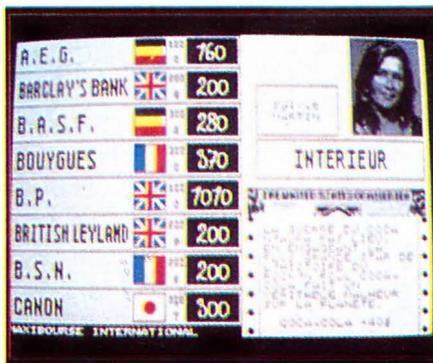
Kingdoms of England vi ricorderà senza dubbio l'eccellente Defender of the Crown. Per arrivare al trono d'Inghilterra, da uno a quattro giocatori tenteranno di conquistare il massimo numero di province, di costruirvi fortezze e ingaggiare eserciti. La grafica della partita è molto gradevole e sostenuta da effetti sonori di notevole livello. Il gioco ha diverse fasi strategiche. Solitamente sposterete le vostre unità su una mappa (ben disegnata, scrolling impeccabile). Poi qualche sequenza arcade (combattimento con la spada, tiro con l'arco) vi permetterà di guadagnare dell'oro. Rimangono infine i numerosi combattimenti dell'adventure. Voi potete scegliere il modo rapido che lascia al computer il compito di studiare le forze presenti, la topologia del campo di battaglia, il morale delle truppe, ecc.. Ma ben più piacevole è il combattimento dettagliato: vi tocca spostare da soli i vostri vari corpi d'armata, regolare il tiro delle catapulte... Geniale! Questo wargame/azione è insieme ricco e di facile uso. Buone istruzioni, livelli di difficoltà ben dosati, di che sedurre tutti gli strateghi di micro. (Dischetto Incognito Software)

Maxi Bourse

ST - CPC, TO8, 9 e 9+

GENERE SIM. BORSISTICA
 INTERESSE 16
 GRAFICA ✕✕✕✕
 ANIMAZIONE -
 SUONO -
 PREZZO -

Interesse altre macchine
 CPC: 15/ Thomson: 14

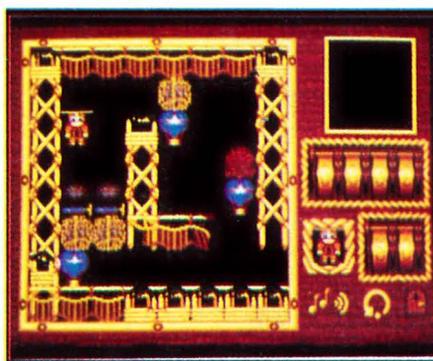


Avviso per gli amanti di fortune rapide... Maxi Bourse vi lancia alla conquista del potere. Facile da apprendere, complesso da vincere e molto grazioso da guardare, questo soft ben illustra un campo di rado presente su micro. La partita apre numerosi schermi. La digitalizzazione dei volti dei 6 personaggi dell'avventura, il disegno molto preciso dei costi finanziari, telegrammi o messaggi minitel, danno alla partita un'atmosfera molto realistica. Riguardo allo scenario, il gioco appassiona alla vita della borsa. Acquisti, vendite o offerte, voi approfittate delle numerosissime banche dati per controllare davvero il vostro capitale e non contare solo sulla fortuna... La continuità del gioco è eccellente, anche mentre agiscono i vostri avversari o complici voi potete inviare i vostri ordini ed evitare così la noia. La versione ST di Maxi Bourse è la più convincente, si intende dal lato grafico. Su CPC gli schemi monocromatici sono relativamente precisi, mentre il TO si perde in una scelta di colori piuttosto deludente. Strategicamente gli 8 bit presentano meno opzioni. Il gioco rimane tuttavia avvincente. (Dischetto Cobra Soft)

Prospector

Amiga

GENERE RIFLESS./STRATEGIA
 INTERESSE 16
 GRAFICA ✕✕✕✕
 ANIMAZIONE ✕✕✕✕
 SUONO ✕✕✕✕
 PREZZO 45000



Prospector è in un certo senso un Boulder Dash a cui si sia soppresso l'aspetto arcade per raffinarne la logica e la strategia. Il personaggio scoprirà quadri formati da labirinti complessi in cui si trovano parecchi oggetti. La grafica di questi scenari è piuttosto deludente per un Amiga, ma che importa? Ora si deve far lavorare la materia grigia! Per raccogliere palloni e contemporaneamente trovare l'uscita da questo primo quadro spingerete questo o quell'oggetto, farete esplodere tale bomba... Nessun limite di tempo, ma attenti, un solo passo falso e il quadro è definitivamente bloccato! Prospector non fa dunque appello ai riflessi ma solo alla riflessione e alla memorizzazione delle tecniche associate ad ogni quadro. Per migliorare ancora la strategia gli ideatori del soft hanno messo nelle vostre mani un secondo personaggio che vi consentirà, in perfetto accordo con il primo, di vincere trabocchetti particolarmente ardui. Gli amanti di rompicapo hanno di che divertirsi! Ultimo atout di questo programma, l'esistenza sul dischetto di un editor di quadri. Di che arrivare alla meningite acuta. Da vedere! (Dischetto Logotron)

Waterloo

Amiga - ST - PC

GENERE WARGAME
 INTERESSE 14
 GRAFICA ✕✕✕✕
 ANIMAZIONE -
 SUONO -
 PREZZO 59000

Interesse altre macchine
 ST: 14



Contrariamente a Conflict Europe che punta sulla semplicità, Waterloo offre un gioco complesso che solo la lettura completa delle istruzioni e qualche ora di allenamento rendono appassionante. Per contro, lo sforzo è stato fatto sulla rappresentazione grafica e il controllo al mouse del gioco. Per rivivere la celebre battaglia che dà il nome al programma, il giocatore dapprima studierà a fondo le unità che prendono posto sullo schermo. La grafica è davvero originale. Essa mostra in rilievo una veduta in 3D del campo di battaglia e ciò sotto tutte le angolazioni desiderate. La preparazione di tali schermi è un po' lenta, ma ciò non pregiudica mai la partita. In seguito il fine strategia può scegliere tra lanciare gli ordini storici reali o modificarli in modo da scegliere la propria strategia per scatenare le ostilità. Il controllo del programma è molto fluido. E' con il mouse che voi puntate sullo schermo la minima unità per conoscerne la natura, la potenza, ecc. Per agire è sufficiente selezionare opzioni in basso allo schermo o battere i propri ordini sulla tastiera. Waterloo è infine tanto ludico quanto complesso. Per amatori. (Dischetto PSS.)

SIMULAZIONE

Il miglior simulatore di volo? Difficile da scegliere. La qualità in questo genere di soft è quasi sempre un punto di forza del programma. F15 Strike Eagle di Microprose è una meraviglia per chi possiede un PC AT, mentre Thunder Chopper affascinerà gli estimatori del volo in elicottero. Dal lato delle simulazioni non aeree, io scelgo senza esitazione di sorta M1 Tank Platoon, da cui non decollo più, oso dire. Una menzione speciale a Life and Death che vi fa indossare i guanti da chirurgo. Le operazioni sono, dopo aver consultato il mio medico di fiducia che mi ha aiutato a testare il programma, di un realismo molto convincente (peccato che questi soft non fossero disponibili agli albori della chirurgia!).

Abrams Battle Tank

PC CGA, EGA, Hercules

GENERE COMBATT. DI TANK
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
SIMULAZIONE ★★★★★
SUONO ★★
PREZZO 89000



Si erano annunciati per la fine dell'anno una decina di simulatori di tank... Pochi programmi hanno di fatto visto la luce e Abrams Battle Tank rimane il più efficiente di tutti. Il menu di gioco principale offre una gradevole scelta di missioni: stazioni fisse al suolo, mezzi blindati nemici e aviazione. Il realismo del pilotaggio si basa su due punti essenziali: la gestione del rilievo al suolo e il controllo distinto di carro e torretta di sparo. Il carro oscilla senza sosta avanti e indietro o di lato, il che ne rappresenta la pesantezza e le difficoltà di un tank davanti al rilievo del terreno. In seguito il giocatore deve solo dirigere il carro ma anche orientare la torretta verso il bersaglio desiderato, anche se questa non è necessariamente di fronte... Questo doppio controllo "carro + torretta" è appassionante e apporta un'aggiunta alle simulazioni di tank. Abrams Battle Tank sviluppa una grafica esterna molto semplice. Però i mezzi nemici sono ben disegnati e sempre in 3D. Le diverse missioni aprono infine della strategia di attacco e difese varie e complesse. Su AT, in EGA, è un soft da non perdere. (Dischetto Electronic Arts)

Battlehawks 1942

Amiga - ST - PC tutti gli schermi - C64

GENERE COMBATT. AEREO
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
SIMULAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 29000-39000



Battlehawks 1942 non è un vero simulatore di volo. Niente decollo, niente flap o messaggi radio... Tuttavia la qualità ludica di questa missione speciale-rompicollo dovrebbe piacere agli appassionati di Falcon o F 19. La grafica del soft è meno precisa di quella dei titoli citati, ma abbiamo apprezzato la rappresentazione "piena" degli aerei nemici e il disegno realistico del quadro di bordo. Battlehawks offre missioni di difficoltà variabile. Il pilota principiante potrà allenarsi con le differenti tecniche di combattimento prima di scatenare l'offensiva. Il volo è fluido finché non vi sono troppi sprite in movimento (altrimenti lo schermo traballa...). Da quando l'avversario è puntato attraverso il cockpit, è l'arcade che prevale sulla strategia. Le reazioni del velivolo, stallo, picchiata, ecc., sono particolarmente realistiche. Battlehawks si pone dunque sulla stessa linea di Chuck Yeager's II, un soft di acrobazia aerea. Questo tipo di programma, interamente dedicato al controllo della cloche è ineguagliabile per i professionisti del cielo. Le versioni ST e Amiga sono identiche, ma la versione PC è graficamente deludente. (Dischetto Lucasfilm)

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

CPC - C64 - PC tutti gli schermi

GENERE VOLO ACROBATICO
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
SIMULAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO



Impossibile non menzionare l'uscita di Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, seconda versione di questo fantastico simulatore di volo acrobatico. Inutile fare giri di parole, il maggior pregio di questo gioco sta nell'animazione del volo. L'inimmaginabile scioltezza del vostro volo, valorizzata da vedute multiple anch'esse realizzate con degli zoom, ecco una simulazione come piace a noi. Inoltre lo scenario della partita esce un po' dai sentieri già battuti. Neanche l'ombra di jet nemici da abbattere, imparerete soltanto a volare ed a padroneggiare diaboliche acrobazie, corse di più aerei raramente incontrati nel campo della simulazione di volo. Chuck Yeager's è molto maneggevole. Una semplice pressione del tasto "menu" e potete scegliere tra una quindicina di apparecchi, sedici prove, numerose fasi di allenamento e un modo replay per visualizzare gli errori commessi. Su Amstrad CPC il volo è convincente, anche se sono state eliminate certe vedute ed opzioni. La versione C64 è ben realizzata. Riguardo all'adattamento PC, il gioco si adatta a tutte le schede video. Figuriamoci la qualità su AT e VGA... (Dischetto Electronic Arts)

F-14 Tomcat

C64 - C16

GENERE COMBATT. AEREO
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
SIMULAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 7500-29000



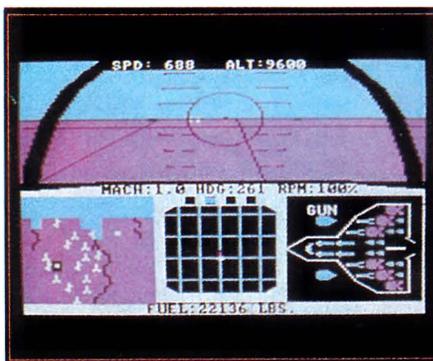
Il C64 conserva il suo posto nella corsa aerea grazie a F 14 Tomcat. Per ovviare alla relativa debolezza della macchina, gli ideatori del programma hanno privilegiato la scioltezza del volo a scapito della grafica. Controllato con comandi molto semplici (cloche, potenza di gas e deriva), l'apparecchio sorvola un paesaggio monotono, senza dettagli al suolo. La rappresentazione 3D degli aerei nemici è invece piuttosto realistica. Ma è soprattutto la fluidità dell'animazione che sedurrà i piloti del C64. La corsa-inseguimento che ingaggiate con l'avversario è molto difficile (nessuno strumento per aiutarvi, come radar, puntatore, ecc.). Questa difficoltà e fluidità elevano F 14 al rango dei simulatori "arcade". Acrobazie, virate sull'ala, il bersaglio si ingrandisce dinanzi a voi... Superbo, viste le possibilità della macchina! Il secondo pregio di questa simulazione sta nella progressività del gioco. La vostra carriera di pilota di caccia avanza con missioni sempre più complesse e soprattutto molto ben spiegate nel briefing che le precede. F 14 è in fondo una buona preparazione ai simulatori di volo su 16 bit. (Dischetto Activision)

SIMULAZIONE

F 15 Strike Eagle II

PC tutti gli schermi

GENERE	COMBATT. AEREO
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	sintesi vocale ☆☆☆
PREZZO	79000



F 15 Strike Eagle II è l'ultimo nato tra i simulatori di volo, disponibile ancora una volta su PC. Il compito dell'equipe di Sid Meier (Microprose) era superare F 19. Sfida vinta? Non proprio, poiché i due soft sono del pari eccellenti! Unica differenza tra loro, ci sono un sacco di nemici nel cielo di questo soft... F 15 Strike Eagle II offre missioni molto evolutive. I livelli di gioco sono vari e il principiante non avrà difficoltà a intercettare i nemici dei primi attacchi. Il controllo dell'apparecchio è simile a quello di F 19, semplice e realistico. Dal lato scenari esterni F 15 offre tre gradi di dettaglio in modo da non rallentare le macchine già troppo lente. Così un XT di base non basta per la simulazione. In EGA la grafica è davvero superba, molto simile a quella di F 19 o Falcon. La giocabilità di questo simulatore è la sua carta migliore. Essa è dovuta all'animazione molto fluida (su AT), alle numerose vedute disponibili e soprattutto all'impiego del pilota e del puntamento automatico (stile Gunship). F 15, proprio come i suoi analoghi F 19 o Falcon interesserà tanto gli amanti del pilotaggio quanto quelli dell'azione. (Dischetto Microprose)

F 19 Project Stealth Fighter

PC tutti gli schermi

GENERE	COMBATT. AEREO
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆
PREZZO	79000-99000

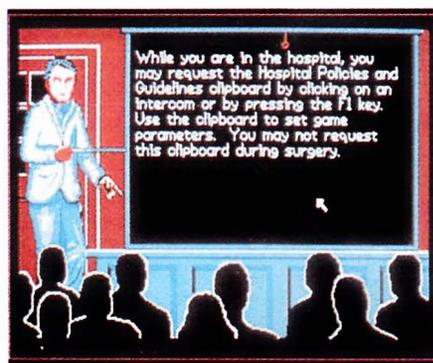


Se Falcon merita a colpo sicuro la palma nel campo dei simulatori di volo, non sono pochi i soft che, in particolare su PC, lo seguono da vicino. F 19 è un simulatore eccezionale che sembra ispirarsi a F 18 Interceptor. La realizzazione grafica del gioco necessita ovviamente di un PC potente (AT con schermo EGA). Fin dai primi minuti di combattimento la maneggevolezza dell'apparecchio sorprende il pilota. Quale che sia la visuale scelta gli sprite in 3D a superfici piene vi tuffano nell'arcade. La simulazione è maneggevole: il giocatore seleziona il pilota automatico per raggiungere il suo primo bersaglio. Il sistema di puntamento tipo Gunship vi permette di non mantenere tutta la vostra attenzione sull'inseguimento del bersaglio. E' dunque la strategia che si aggiunge all'azione. Scelta delle missioni, armamento e rifornimento dell'apparecchio, la vittoria dipende dalla vista tecnica di attacco, dall'esattezza del vostro piano di volo. Seguito da presso da F 15 Strike Eagles II (ideato dalla stessa squadra di programmatori), F 19 rimane uno dei simulatori ineguagliabili dell'anno. (Dischetto Microprose)

Life and Death

PC CGA, EGA, VGA - Apple II - Amiga - Mac

GENERE	CHIRURGIA DA COMP.
INTERESSE	17
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	-
SUONO	☆☆☆☆
PREZZO	49000-85000



Ecco senza dubbio la simulazione più originale dell'anno. Stetoscopio, siringa e bisturi. Life and Death vi tuffa nell'angoscioso ma attraente ambiente dei grandi centri ospedalieri. Comincerete auscultando i malati delle corsie. Primo piano sull'addome e grida di dolore, sta a voi determinare le zone malate e decidere contemporaneamente sia una seduta ai raggi X, sia di dimettere il paziente, sia di condurlo sul tavolo operatorio. E' in quest'ultima fase che il realismo del soft si sviluppa completamente. Controllata con il mouse la vostra mano compirà tutti i gesti del chirurgo e utilizzerà tutti gli strumenti. E' difficile allora per il principiante non dimenticare qualche manovra, non commettere errori... Con mia grande vergogna ho inviato una decina di pazienti all'obitorio prima di padroneggiare il bisturi, l'anestesia, la cauterizzazione, ecc. Life and Death approfitta di una grafica molto precisa. Gli strumenti chirurgici sono disegnati con realismo e dei corsi vi permettono di comprendere i vostri errori. Peccato che le istruzioni siano solo in inglese... ci sarebbero meno vittime! (Dischetto Software Toolworks)

688 Attack Sub

PC tutti gli schermi

GENERE	COMBATT. SOTTOM.
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆
SUONO	☆☆
PREZZO	69000



Come le simulazioni di volo in elicottero, le missioni subacquee non sembrano più rispondere ai gusti attuali. 688 Attack Sub è il solo titolo che meriti davvero attenzione in questo campo. Questo soft punta ben più sulla strategia che sull'aspetto visivo della missione. Durante la partita approfitterete per esempio di un equipaggiamento molto complesso, analizzatore di frequenza per rilevare i messaggi sonori, mappe dettagliate, ecc. Però c'è ben poco di veduta sul paesaggio esterno. 688 Attack Sub è meno ludico di Silent Service, punto di riferimento inarrivabile. L'apprendimento del gioco è piuttosto arduo e il controllo dei diversi posti di comando meno diretto di quello di Silent Service. Se ci si impegna e si spinge la simulazione ben più avanti, la strategia, le reazioni dei nemici e la gran varietà degli apparecchi a disposizione del capitano sono relativamente attraenti. In conclusione, 688 Attack Sub è imparentato con un wargame/simulazione, riservato perciò ai più puri appassionati. Da notare infine che il gioco rimane interessante quale che sia la potenza dello schermo del PC. (Dischetto Electronic Arts)

Thunder Chopper

PC CGA, EGA, VGA
Apple II - C64

GENERE	VOLO IN ELICOTTERO
INTERESSE	16
GRAFICA	☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆
SUONO	☆☆
PREZZO	49000-55000



Rare le simulazioni di elicottero quest'anno. E solo Thunder Chopper merita di essere nominato. Questo titolo sfrutta a fondo il binomio azione/strategia. Voi disponete di una scelta di azioni molto vasta e strategicamente varia. Il pilotaggio è realistico: il giocatore controlla i giri dell'elica e l'inclinazione dell'apparecchio, mentre il regime del motore resta costante per tutto il volo. Ma la qualità principale di questa simulazione è la sua grande giocabilità. Dopo aver appreso i comandi principali, il pilota punta sull'acrobazia aerea per colpire i bersagli. Per poco che si lavori su una configurazione PC abbastanza potente (frequenza minima 8 Mhz, per esempio un AT), l'aspetto arcade prevale sulla strategia! Anche il contesto grafico dipende dal computer su cui si gioca. Il modo EGA ha scenari sontuosi e molto curati per quanto riguarda il dettaglio dei veicoli al suolo. Thunder Chopper è in un certo senso un secondo Gunship: controllo realistico ma semplice per una simulazione molto "sportiva". Questo soft è compatibile con i dischetti scenario della Sublogic. (Dischetto Sublogic)

CREAZIONE

Ventiquattro soft di creazione tutti molto interessanti. Quali tra questi sia più utile o prioritario, è impossibile stabilirlo, potete farlo solo voi a seconda delle vostre esigenze. In materia i prezzi variano da uno a dieci (almeno!) e le necessità di un estimatore di creazione grafica sono molto lontani da quelli di un fanatico di assemblaggio. Quello che posso personalmente fare è dirvi le mie preferenze: *Deluxe Paint III*, indispensabile, *Master Sound* e *GFA 3.0*, quasi. E ancora *Imagic*, *Cyberpaint* e tutti i soft *Upgrade*; da non dimenticare, *Vidi ST*, un digitalizzatore geniale. Per i patiti del gioco ecco un prezioso consiglio: non fatevi mancare *Shoot'em-up Construction Kit (SEUCK)*, il solo ed unico soft demenziale che consente di creare dei giochi d'azione personalizzati.

AB animator

Atari ST

GENERE	CREAZIONE E ANIMA.
INTERESSE	14
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-

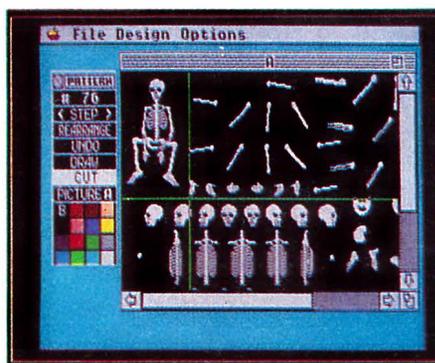


AB Animator facilita la creazione di sprite utilizzabili in Fast Basic e GFA Basic. L'editor di sprite permette di disegnare punto per punto su una veduta ingrandita i diversi elementi che costituiscono l'animazione. Una piccola finestra circonda l'oggetto di dimensioni reali (56x33 pixel). Si dispone di alcune facilitazioni (riempimento, griglia di localizzazione, cambiamento di tavolozza) e di alcuni trucchi (immagine speculare, decentramento dello sprite, combinazione di due sprite). Il dischetto possiede una biblioteca di sprite piuttosto fornita ed è possibile inserirne da Degas o Neochrome. L'animazione si realizza definendo la velocità, il senso dello spostamento e l'ampiezza entro ogni immagine, con possibilità di retromarcia o di anello. La messa in opera in Basic è semplice e permette di animare simultaneamente più sprite, manovrabili con il mouse o il joystick, nonché caricare uno sfondo. Rispetto a Sprite Editor dell'Esat Software, AB Animator beneficia di un funzionamento con tutte le ROM, di un uso più semplice e di una gestione degli spostamenti, ma le possibilità creative sono minori. (Dischetto Ladbroke Computing).

Art and Film Director

Apple II GS

GENERE	CREAZIONE GRAFICA
INTERESSE	16
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-

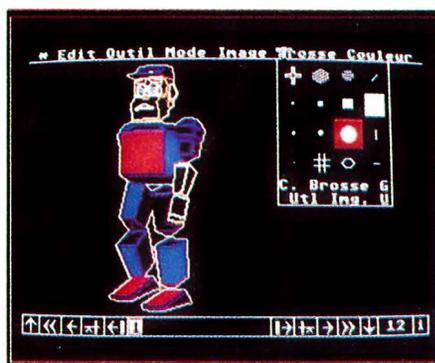


Il programma principale di Art and Film Director è composto di tre moduli. Il primo costruisce gli elementi dell'animazione, il secondo li mette in opera e l'ultimo realizza l'animazione. Le immagini possono essere importate o create all'interno del programma. A questo scopo dispone delle principali funzioni di disegno in 16 colori. E' possibile modificare la prospettiva o lavorare su piani diversi. Molti elementi possono essere combinati in uno solo per facilitare l'animazione di forme complesse. La funzione "interpolazione" mantiene sullo schermo un elemento durante tutta l'animazione senza che ci sia la necessità di inscrivere in ogni immagine. La funzione "traccia" immette ogni nuovo elemento senza cancellare il precedente. Un editor di suoni permette di caricare ed ascoltare i suoni che accompagnano la creazione. Infine, un ultimo programma vi fa ammirare la vostra realizzazione senza passare per il programma principale. Il manuale, in Inglese, è semplice e chiaro. Art and Film Director è un soft ricco anche se di impiego un meno semplice rispetto ad altri. Un buon programma. (Dischetto Epix)

Cyberpaint

Atari ST, 1 Mb minimo

GENERE	CREAZIONE GRAFICA
INTERESSE	19
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-

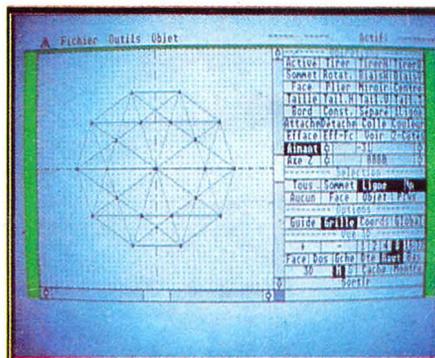


Favoloso programma di disegno e animazione in bassa risoluzione. Cyberpaint resta finora ineguagliato su ST. Le opzioni di disegno sono complete con una larga scelta di spazzole, figure predefinite e uno zoom potente. Unico piccolo neo: l'assenza di riempimento con retino. Ma è soprattutto nel campo della deformazione e dell'animazione che questo programma rivela tutta la sua potenza. Diversi modi facilitano la progressiva creazione dei disegni di un'animazione e gli effetti speciali possono essere gestiti automaticamente dal programma. Tali effetti sono molto completi: ingrandimento, rimpicciolimento, rotazione attorno a uno o più assi, spostamento lungo una particolare traiettoria, sfocatura, torsione a sinusoida o a dente di sega, spostamento dei contorni di un oggetto, effetto mascherino, mascheratura, alias e anti-alias. Questi effetti possono essere combinati tra loro. Ogni immagine possiede la propria tavolozza e sono offerte ancora molte facilitazioni per la manipolazione a questo livello. L'interfaccia di utilizzo è molto ergonomica ed il manuale molto completo e ben tradotto ne facilita l'uso. Un must. (Dischetto Upgrade)

Cybersculpt

Atari ST, 1 Mb minimo

GENERE	CREAZIONE OGGETTI 3D
INTERESSE	17
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-

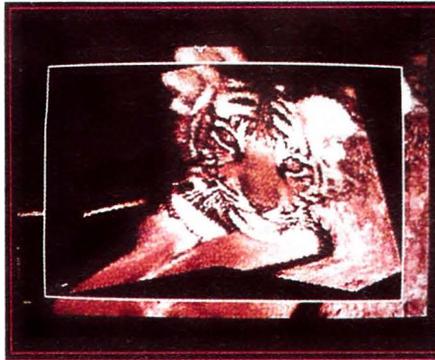


Cybersculpt, complemento di Cyberstudio, facilita la creazione di oggetti molto complessi. Il programma propone una serie di figure primarie complete, quali sfere, emisferi, cilindri, coni, prismi, cubi, dischi o tori. Altre funzioni facilitano la creazione. Si può così comporre un oggetto allo specchio, tagliarlo e utilizzarne le varie parti indipendentemente, modificarne la taglia e persino piegarlo. La grande innovazione sta nel magnete di polo e potenza variabili che permette di attirare o respingere i punti selezionati e di deformare facilmente la vostra creazione. Sono stati migliorati il tornio e l'estensore, essendo disponibili le possibilità di manipolazione (in particolare il magnete) per la creazione di una sagoma. Un nuovo modo "sezione" permette di collegare sino a 20 sagome in 2D, un po' come una calza piena di pezzi di forme diverse tagliate con la sega. Le possibilità di visualizzazione sono complete. In più Cybersculpt lavora molto più rapidamente di Cyberstudio. L'altro complemento, Cybertexture, destinato a fornire una struttura agli oggetti 3D, si dimostra invece molto più limitato. (Dischetto Upgrade)

Dali

Atari ST, 1 Mb minimo

GENERE CREAZIONE GRAFICA
INTERESSE 16
PRESENTAZIONE **
ACCESSIBILITA' ***
POTENZIALITA' ****
PREZZO -

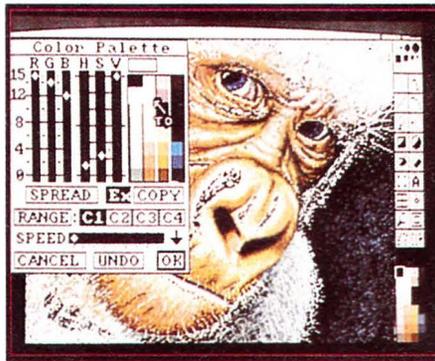


Dali lavora nelle tre risoluzioni e dispone di 10 schermi indipendenti. Il programma è dotato di tutti gli abituali strumenti di disegno e la maggior parte offrono opzioni rare. Così le figure predefinite propongono diversi tipi e spessori di tratto e la scelta degli estremi. Lo spray regolabile proietta punti, retini o blocchi ed il riempimento si può effettuare con l'aiuto di vari motivi, potendo questi ultimi essere creati o caricati. Opzioni complementari autorizzano, durante il lavoro di disegno, la simmetria rispetto a qualsiasi asse o diversi modi di sovrapposizione. Gli effetti speciali accessibili con manipolazione di blocchi senza limiti di dimensioni, sono ricchi e variati: cambiamento di scala, simmetria, deformazione su un cilindro o su una sinusoide a uno o due vertici, roteazione al grado o quasi (la sola funzione davvero lenta), inclinazione o triangolazione. Il manuale, su dischetto, è chiaro, ma l'apprendimento richiede una certa attenzione perché molte funzioni si ottengono solo combinando tasti funzione e pulsanti del mouse. Un programma molto buono, con prestazioni stupefacenti ed un prezzo abbordabile. (Dischetto ALM)

Deluxe Paint III

Amiga

GENERE CREAZIONE GRAFICA
INTERESSE 18
PRESENTAZIONE *****
ACCESSIBILITA' *****
POTENZIALITA' *****
PREZZO 150000

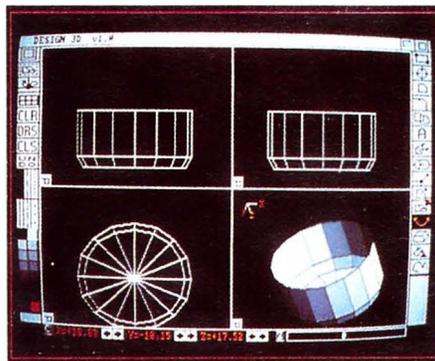


Questa terza versione di Deluxe Paint, premiata nelle pagine d'oro, è notevolmente arricchita rispetto alle precedenti versioni, ma necessita di un'espansione di memoria. Sono presenti tutte le funzioni abituali di disegno ed è particolarmente ricca la gestione delle spazzole: modifica della taglia, permutazione orizzontale o verticale, effetto di ombreggiatura o iridescenza, rotazione di un angolo qualsiasi, ecc. La prospettiva non viene dimenticata con l'inclinazione della spazzola nei tre piani, né l'opzione "fillscreen" che permette di ottenere pavimenti, soffitti o muri in prospettiva. L'animazione può essere fatta in tre modi combinabili: quello classico, immagine per immagine, il modo "animapainting", che crea automaticamente un'animazione composta di spostamenti in due o tre dimensioni, rotazioni o movimenti cilindrici di un oggetto e, infine, il modo più originale, che fa appello a spazzole animate (composte di immagini multiple che realizzano una data animazione). Il manuale, in inglese, è completo. Un programma da maestri che combina un'eccezionale potenza con l'estrema facilità d'uso. (Tre dischetti Electronic Arts)

Design 3D

Amiga, 1 Mb minimo

GENERE CREAZIONE
INTERESSE 16
PRESENTAZIONE *****
ACCESSIBILITA' *****
POTENZIALITA' *****
PREZZO -

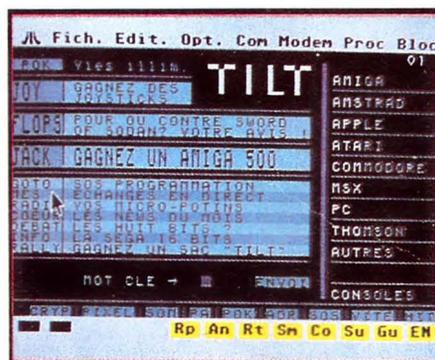


Nuova versione di CAD 3D, Design 3D è piuttosto efficiente. Il programma non gira che con 1 Mega e certe funzioni richiedono una memoria ancora più estesa per oggetti complessi. Le quattro finestre di visualizzazione permettono di ottenere una buona rappresentazione dell'oggetto. La creazione si effettua in modo semplice grazie alla connessione di poligoni aventi lo stesso numero di vertici ed alla rotazione che permette di ottenere facilmente oggetti a simmetria assiale, ma l'assenza di estensore limita il soft. Gli oggetti si possono adattare alle dimensioni desiderate e combinare tra loro per formare nuovi elementi. Il rilievo è ben reso grazie alla presenza di quattro sorgenti luminose ed al modo "facce nascoste". Però le sorgenti sono di potenza fissa e soprattutto resta qualche anomalia nella gestione delle facce nascoste. L'animazione si effettua con l'aiuto di un copione, mentre ogni immagine è calcolata e salvaguardata, cosa che richiede un certo tempo per le animazioni complesse ma, d'altra parte, il risultato finale è impressionante. Un buon programma, limitato su oggetti complessi. (Dischetto Infogrames)

Emulcom 3.01

Atari ST

GENERE EMULAT. MINITEL
INTERESSE 15
PRESENTAZIONE *****
ACCESSIBILITA' *****
POTENZIALITA' *****
PREZZO -

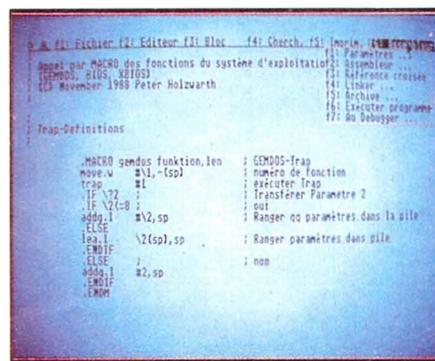


Emulcom emula il Minitel secondo le procedure più varie e tutti i modem Hayes-compatibili. Tuttavia, in modo imitazione Minitel, la preparazione delle pagine grafiche è lenta e la visualizzazione in sfumature di grigio è lungi dall'essere perfetta. Le pagine di video possono essere salvaguardate in numerosi formati, sia per i testi (ASCII, Le Redacteur, 1st Word, 1st Word Plus) che per la grafica (Neochrome, ZZ rough, Degas Elite, Doodle, IMG). Numerosi i protocolli di comunicazione: SM1, CCETT (quello dell'Atari), X e Ymodem, ecc. L'annuario elettronico può essere gestito in modo automatico per beneficiare completamente della gratuità durante i primi 3 minuti di collegamento. Però, nonostante tale ricchezza, non è sempre senza problemi apprendere l'uso del programma. Rispetto a ZZ Com della Human Technologies, Emulcom sembra più complesso da maneggiare, ma i suoi protocolli di comunicazione sono più ricchi. Un buon programma che supera in qualità la semplice imitazione Minitel, ma che meriterebbe ancora miglioramenti nel campo della visualizzazione. (Dischetto Atari)

GFA Assembler

Atari ST

GENERE ASSEMBLATORE
INTERESSE 18
PRESENTAZIONE *****
ACCESSIBILITA' *****
POTENZIALITA' *****
PREZZO -



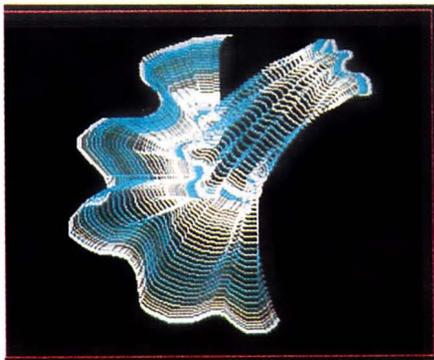
Una delle caratteristiche principali di GFA è il caricamento simultaneo in memoria di editor, assembler, linker e anche debugger. L'editor è molto completo, con controllo immediato della sintassi e un sistema di scrolling al mouse molto ingegnoso. I macro sono registrati in tempo reale e accettano 4095 impulsi e clic consecutivi e otto ridefinizioni per testo! Possono coesistere due listati sullo schermo, con confronto automatico, mentre possono essere caricati in memoria numerosi archivi di tipi diversi. L'assembler dispone di numerose direttive che facilitano la scrittura e la creazione: strutturazione del programma, macro con comunicazione di parametri, interpretazione di sorgenti completi, assemblaggio condizionale o ripetuto, inizializzazione di una zona memoria, gestione dei protocolli di assemblaggio, codice assoluto o regolabile. Si effettua in due passi con possibilità di lista, riferimenti incrociati e tabelle di simboli. Il linker è nel formato del "C" della Digital Research per permettere la miglior compatibilità. Il manuale è ben fatto. Uno strumento superbo, di impiego molto gradevole. (Dischetto Micro Applications)

CREAZIONE

GFA Basic 3.0

Atari ST - Amiga

GENERE	PROGRAM. BASIC
INTERESSE	18
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆☆☆
PREZZO	18000-39000



Un Basic come il GFA 3.0 sorpassa di gran lunga lo stadio dell'apprendistato per la potenza e la ricchezza delle sue funzioni. Numerose facilitazioni sono offerte all'inizio del programma: definizione di un tipo di variabili per evitare di premere "&" e altri segni; conferma delle nuove variabili, controllo immediato della sintassi. L'editor a tutto schermo dispone di tutte le comodità e si può anche replicare il contenuto di un sottoprogramma. L'insieme delle istruzioni è di una grande ricchezza con, per esempio, scelta di quadri, gestione semplice delle periferiche o degli avvenimenti nel tempo, variabili locali, numerosi generi di anelli, ecc. Per andare più in là si dispone del richiamo delle routine "C" o assembler e delle funzioni dedicate per l'AES, il VDI e la LIGNE-A. Il manuale, completo, favorisce molti esempi. La versione Amiga dispone, da parte sua, del richiamo delle routine EXEC, Graphics, Instruction, Workbench, Layers e DOS e delle possibilità di lavorare in multifunzioni, ma rimangono alcuni difetti residui qua e là. Un super Basic, molto ricco e ben strutturato. (Dischetto Micro-Application)

GFA Raytrace

Atari ST

GENERE	D. E. ANIMAZ. 3D RAYTR.
INTERESSE	13
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-

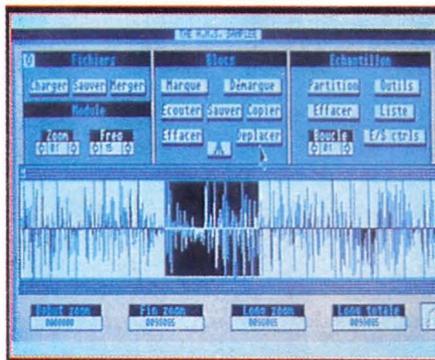


GFA Raytrace vi inizia alla tecnica del tracciamento di raggi, che consiste nel calcolare i diversi riflessi e ombre in funzione delle sorgenti di luce. Il programma propone una serie di figure di base (sfera, parallelogramma, cilindro, ecc.) che si possono deformare o unire per formare oggetti più complessi. Non è però possibile modellare direttamente tali elementi. Sono proposte diverse strutture (opaco, brillante, rilievo), ma con forme trasparenti. Il posizionamento delle sorgenti luminose richiede notevole attenzione, mentre le possibilità di correzione a questo livello si richiamano alla legge del tutto o niente. Il tempo di calcolo è terribilmente lungo (da varie ore a vari giorni!). La visualizzazione finale è stata ben pensata. Il programma gestisce 48 colori per linea, essendo indispensabili le sfumature per rendere riflessi e ombre. Ma il risultato finale è deludente, sia per l'impossibilità di creare forme proprie che di costruire oggetti trasparenti e rimane qualche difetto fastidioso. In conclusione questo programma sembra un exploit tecnico senza reali applicazioni pratiche. (Dischetto Micro-Applications)

House Music System

Atari ST

GENERE	MODELLATORE DI ACCORDI SONORI
INTERESSE	17
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	220000-250000



The House Music System permette di elaborare i suoni digitalizzati di ST Replay o di Pro Sound Designer. Grazie alle tavole di mixaggio, potete ascoltare il campione, modificare bassi o acuti, frequenza, ecc. Il campionatore permette un lavoro in profondità. La sequenza sonora appare sotto forma di un'onda complessa, che potete esplorare nei dettagli ricorrendo allo zoom di potenza variabile. Fatta l'analisi, nulla vi proibisce di sopprimere una parola, invertire un blocco, annodarlo su se stesso, con crescendo o cambiamento di frequenza. Un uomo solo diviene una folla, un discorso serio si sdoppia su un sottofondo sonoro di barriti o di rumore di vetri infranti. Ogni suono ottenuto può poi essere attribuito a un tasto, in modo da provare il susseguirsi dei suoni per memorizzarli in seguito in uno speciale archivio o registrarli su nastro passando per l'uscita dell'interfaccia. Sono fornite diverse routine per richiamare i suoni da un programma, fare cicli, richiamare immagini Degas o posizionare pause di silenzio. Il manuale è completo. Un buon soft, maneggevole e conviviale. (Dischetto Esat Software)

Imagic

Atari ST, 1 Mb minimo

GENERE	CREAZ. SHOW VISIVI
INTERESSE	18
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-

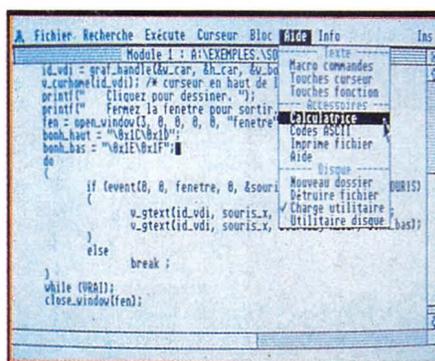


Imagic è dedicato alla creazione di show grafici di alto livello. Le immagini di partenza possono essere create grazie al programma di utilità di disegno. Imagic accetta anche di caricare immagini in quasi tutti i formati esistenti. I dischetti offrono una banca di varie immagini digitalizzate. Le immagini saranno compattate mediante un gran numero di algoritmi per ottimizzare l'occupazione della memoria. Numerosi (52) sono gli effetti speciali proposti: apparizione o sparizione graduale di un'immagine, visualizzazione punto per punto, pavè, linee, raggi o cerchi, taglio di un'immagine in strisce orizzontali o verticali con eventuale scrolling, rotazione verso l'alto o il basso, rosciatura di un'immagine... impressionante! Questi effetti possono essere ridefiniti. Si possono gestire pause, creare cicli di ripetizione e sovrapporre immagini in quattro modi logici. Il solo piccolo problema riguarda il cambio di tavolozza. Un linguaggio di programmazione compilato e un interprete di comandi vi permettono di andare ancora più lontano. Un programma sbalorditivo! (Dischetti Applications Systems)

Interprete C 2.0

Atari ST

GENERE	COMPILATION C
INTERESSE	14
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆
PREZZO	-



La nuova versione di Interprete porta un certo numero di migliorie. E' destinata sia al principiante che al programmatore esperto per la ricchezza di funzioni proposte. L'editor è di buon livello. Interamente sotto GEM, dispone di tutte le facilitazioni di cancellazione e spostamento, di funzioni di ricerca, di taglia - copia - incolla e può lavorare contemporaneamente su otto testi (ma uno solo è presente sul video). Il programma dispone di 470 funzioni compatibili con le norme fissate da Kernighan e Ritchie, che coprono quasi tutte le funzioni ANSI, UNIX, C, GEM e DOS. Gli strumenti per la messa a punto sono molti ed efficaci: modo traccia, visualizzazione dei valori dei puntatori, della pila, della memoria, del contenuto delle variabili. Il programma corretto potrà poi essere compilato senza problemi in Megamax C. Però il caricamento delle sorgenti Megamax non è sempre agevole e rimangono qua e là dei difetti. Il manuale è dettagliato per ogni funzione, ma non fornisce esempi e non serve affatto all'apprendimento del C. Un programma interessante che presenta però ancora qualche lacuna. (Dischetti Loriciel)

Jade

Atari ST

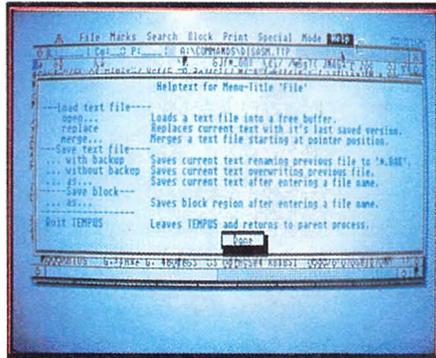


Jade si propone di facilitare la creazione e la messa a punto di giochi di avventura. Voi farete rientrare i vari elementi che costituiscono il vostro gioco nelle rubriche che sono loro riservate. Gli editor utilizzati per questo inserimento sono di uso mediamente gradevole poiché si è costretti a passare continuamente dal mouse alla tastiera. Inoltre l'editor di vocabolario soffre di un grosso handicap: per inserire una nuova parola occorre inserire una linea e modificare il suo numero di ordine. Sarebbe stato davvero benvenuto l'incremento automatico. Jade accetta grafica e animazione nei formati più comuni e suoni presi da ST Replay. Tuttavia, il fatto di includere animazione o suono blocca l'utilizzo di una porta in un luogo. Jade gestisce fino a 26 dischetti e i giochi ottenuti sono di buon livello e possono essere commercializzati senza versare i diritti. Rispetto a Talespin della Microdeal (anch'esso corretto), Jade beneficia di animazioni, di un insieme di azioni più estese (scelta di opzioni in Talespin) e di giochi più ricchi per il gran numero di dischetti gestibili, ma, sfortunatamente, non consente la creazione dei propri disegni. (Dischetto MBC)

GENERE CREA.Z. GAME ADV.
INTERESSE 13
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
ACCESSIBILITA' ★★★★★
POTENZIALITA' ★★★★★
PREZZO

Macro Assembler V12

Amiga - Atari ST

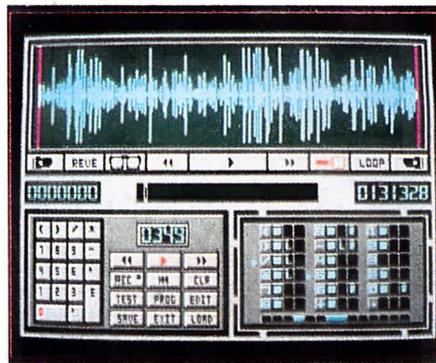


La nuova versione di Macro Assembler ha subito una buona cura di ringiovanimento. Il nuovo editor, Tempus, interamente in GEM, è di piacevole impiego. Permette di editare fino a 4 programmi simultaneamente: è rapido, offre 20 tasti funzione programmabili e un calcolatore con conversione, senza dimenticare le funzioni ricerca e taglia - copia - incolla. L'assembler accetta ormai, oltre alle istruzioni del 68000, quelle del 68008, 68010 e 68012. Permette di produrre un codice fisso o rilocabile dei moduli TOS e offre i riferimenti esterni e dei listati incrociati, l'assemblaggio condizionato e le estensioni macro. L'editor di richiamo consente la facile creazione di icone, menu scorrevoli, scatole di dialogo e di allarme. Il linker lavora in memoria viva, il che permette uno spettacolare guadagno di tempo e consente il concatenamento con ogni modulo scritto in "C", Pascal, Assembler od ogni linguaggio di alto livello. Debugger, disassembler e utilità diverse completano l'insieme. Le biblioteche AES, VDI, DOS, BIOS e XBIOS, sono ben fornite e documentate. Un prodotto eccellente. (3 dischetti Metacomco)

GENERE ASSEMBLATORE
INTERESSE 17
PRESENTAZIONE ★★★★★
ACCESSIBILITA' ★★★★★
POTENZIALITA' ★★★★★
PREZZO 199000

Master Sound

Atari ST



Master Sound è un digitalizzatore sonoro composto di una cartuccia da inserire nella porta dell'Atari e di un soft. Accetta ogni tipo di sorgente audio, a condizione di collegarle con un cavo jack 3,5, (non fornito). Un indicatore di livello sonoro permette di regolare il volume della sorgente per ottenere i migliori risultati. La frequenza di campionamento è regolabile fino a 20 KHz su 8 bit, ma a questa frequenza la memoria si esaurisce in fretta. Una volta digitalizzato il suono appare sotto forma di grafico, il che apre la porta a una serie di trattamenti: taglio di un segmento, compressione del segnale, inversione (suono alla rovescia), fading. Grazie al sequenziatore integrato, l'utente può attribuire un suono a diversi tasti e far variare la velocità di restituzione. Il registratore serve allora a mantenere una traccia di queste fantastiche registrazioni "live"! Varie routine fornite permettono di integrare facilmente i suoni digitalizzati in GFA o STOS. Il solo vero difetto di questo digitalizzatore sta nell'impossibilità di recuperare direttamente suoni provenienti da ST Replay. Il manuale, in inglese, è chiaro. (Dischetto e cartuccia Software Horizons)

GENERE DIGITALIZ. SONORO
INTERESSE 17
PRESENTAZIONE ★★★★★
ACCESSIBILITA' ★★★★★
POTENZIALITA' ★★★★★
PREZZO

Perfect Sound

Amiga



Il campionatore Perfect sound è destinato a digitalizzare i suoni provenienti da ogni tipo di sorgente audio: magnetofono, disco normale o laser, wolkmen, ecc. E' composto di un'interfaccia e di un programma destinati a pilotare il tutto. Disponde della visualizzazione dei livelli per adattare il volume della sorgente sonora e ottenere così i migliori risultati possibili. Il campionamento si può effettuare a diverse frequenze. Più grande è la frequenza, più il risultato è fedele ma, per contro, la digitalizzazione è più breve. Occorre in effetti sapere che il processo consuma molta memoria e non disponde che di alcuni secondi di campionamento anche con un'estensione di memoria. La digitalizzazione appare poi sotto forma di un'onda. Potete allora riascoltare la sequenza, o una parte di essa, e salvare la zona desiderata in modo stereo, IFF. Questo formato permette un'eccellente compatibilità con la maggior parte degli integrati musicali, come Sonix o Deluxe Music. Il manuale è molto conciso, ma i menu parlano da soli. Un buon prodotto, di semplice impiego, proposto ad un prezzo conveniente. (Dischetto e interfaccia Sunrise)

GENERE CAMPIONATORE SON.
INTERESSE 17
PRESENTAZIONE ★★★★★
ACCESSIBILITA' ★★★★★
POTENZIALITA' ★★★★★
PREZZO

Photon Paint 2.0

Amiga



Photon Paint reca importanti miglioramenti, come l'ombreggiatura automatica, la creazione di oggetti in prospettiva in modo semplice o la possibilità di lavorare su più pagine grafiche. Per alcune funzioni è indispensabile un'espansione di memoria. Il programma lavora solo in modo HAM. Sono presenti tutti i tradizionali strumenti da disegno e gli effetti speciali riprendono il metodo dei blocchi di Deluxe Paint. Si accede allora a permutazioni orizzontali o verticali, modifica di dimensioni, rotazione, posizionamento del blocco su un cilindro, cono, sfera, ellisse, cubo o ogni figura disegnata a mano libera. Si può anche torcere il blocco a spirale, curvarlo, stirlo o comprimerlo. L'opzione "Tilt", dà prospettiva e un blocco 2D, con controllo della luminosità, del contrasto, dell'inclinazione nei tre piani e della distanza. Talvolta, però, le funzioni più potenti sono piuttosto lente. Le funzioni "animazione" si riassumono nell'espore sul video a velocità variabili immagini create, con eventuale effetto ping-pong. Il manuale, in inglese, spiega ogni funzione. Un eccellente programma. (Dischetto Microillusions)

GENERE CREAZIONE GRAFICA E ANIMAZ. HAM
INTERESSE 17
PRESENTAZIONE ★★★★★
ACCESSIBILITA' ★★★★★
POTENZIALITA' ★★★★★
PREZZO 215000

CREAZIONE

Sequence 1000

PC, XT Turbo

GENERE	SEQUENCER
INTERESSE	16
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆☆
PREZZO	-



Sequence 1000 comprende una scheda EGA o un Hercules con hard-disk. Questo soft è un sequenziatore a 1000 piste che permette di registrare un migliaio di piste suonate su un sintetizzatore, un musical box o qualunque altro strumento MIDI. Il piano di lavoro è classico. A sinistra ogni pista è indicata con il suo nome, il canale MIDI attribuito, il numero dello strumento scelto, ecc. A destra il contenuto delle piste è visualizzato in chiaro, il che è un vantaggio notevole. Infine i classici tasti del magnetofono completano l'insieme. Tutte le manipolazioni si effettuano con il mouse e si doppiano con la tastiera. Così, per copiare una misura è sufficiente puntare sul quadrato che la rappresenta, posizionare il cursore nel punto desiderato e ripuntare con il pulsante di destra. Il lavoro passo passo si può eseguire con precisione. Si può ritracciare la curva di "pan" (stereo destra e sinistra), includere su una pista un cambiamento di strumento con una precisione di 1/120 di nero, visualizzare e modificare la durata di una nota o la sua dinamica e ben altro. Uno dei migliori programmi di computer music su PC. (Dischetto Fretless International)

Shoot'em-Up Construction Kit

Amiga - C64 - ST

GENERE	CREAZIONE SEUK
INTERESSE	17
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆☆
PREZZO	25000-49000

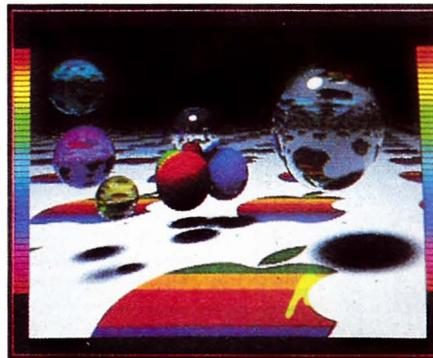


Shoot'em-up Construction Kit (SEUCK per gli intimi) permette di creare facilmente shoot'em-up in scrolling verticale o a quadri fissi. In un primo tempo disegnerete gli sprite in 8 colori con l'aiuto dell'editor fornito: ricopiatura, scorrimento, immagine speculare. Potete poi provare l'animazione dei vostri sprite e definire i parametri che riguardano i nemici e il vostro vascello: velocità, frequenza e direzione di sparò, ecc. Si può realizzare un gioco a due, con ogni giocatore che controlla un diverso veicolo. La creazione degli scenari è simile a quella degli sprite. 72 effetti sonori di buona qualità, che comprendono digitalizzazioni vocali, serviranno a creare i vostri rumori e potrete caricarne altri. Non resta che disporre le formazioni nemiche sulla mappa e definire i loro movimenti di attacco. Parecchi sprite possono essere combinati in uno solo, ma solo la parte colpita dal vostro tiro sarà distrutta. Il gioco può essere provato in modo normale o con vite infinite ed essere salvato (funziona allora indipendentemente dal programma). Il manuale è chiaro. Un eccellente programma, potente e di semplice uso. (Dischetto Outlaw)

Unispec

Atari ST, 1 Mb minimo

GENERE	COMPLEM. GR. A SPEC.
INTERESSE	17
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆☆
PREZZO	-



Unispec è un accessorio molto utile allo Spectrum 512, trasforma quest'ultimo in strumento d'ufficio e apre la porta a nuove funzioni. Si può finalmente lavorare in collegamento con un'altra utility di disegno e passare facilmente dall'una all'altra trasferendo immediatamente l'immagine su cui si lavora. Hanno visto la luce nuove funzioni: conversione automatica di schermo nei due sensi 16 <—> 512 colori con scelta della tavolozza da parte del programma o dell'utente o conversione in 16 toni di grigio che migliorano la resa della stampante, mescolamento per mezzo di allacciamento di pixel, sfumatura, nuovi modi di copiare i blocchi, rotazione di blocchi. Alcune funzioni sono state migliorate come l'anti-alias, il modo microscopio che dispone di un puntatore e il tagliaincolla anti-alias, possibilità di animazione con calco per la ripetizione dei disegni, costituzione automatica di archivi Delta (gamma Cyber) o SPS e regolazione della tolleranza dei colori, mentre l'animazione può essere caricata direttamente grazie al programma fornito. Un eccellente accessorio per lo Spectrum anche se un po' costoso. (Dischetto Upgrade)

Vidi ST

Atari ST

GENERE	DIGIT. TEMPI REALI
INTERESSE	17
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆☆
PREZZO	-



Vidi ST è composto da una cartuccia e da un programma per digitalizzare in tempo reale. Accetta segnali che provengono da qualsiasi sorgente video. Tre potenziometri permettono di adattare la luminosità e il contrasto dell'immagine ed il terzo serve ad evitare gli strappi dell'immagine. Il programma lavora in bassa ed alta risoluzione ma, paradossalmente, dà risultati peggiori in quest'ultima. Le immagini, digitalizzate in tempo reale, sono immagazzinate nella memoria del computer. Si può scegliere la frequenza che va da un'immagine ogni 25° di secondo a una ogni due secondi e rivedere poi le immagini, una ad una o in animazione e salvare le immagini scelte perché non siano cancellate durante la successiva digitalizzazione. Il programma propone una scelta di 10 tavolozze di sfumature di 16 tinte, alcune delle quali si adattano meglio di altre a un'immagine ed è possibile crearne altre. Dovrebbe ben presto venire alla luce un'estensione che accede alla digitalizzazione in 512 colori (formato Spectrum). Il manuale è chiaro e completo. Un prodotto eccellente. (Dischetto e cartuccia Human Technologies)

ZZ Lazy Paint

Atari ST

GENERE	DISEGNO MONOCROMO
INTERESSE	16
PRESENTAZIONE	☆☆☆☆☆
ACCESSIBILITA'	☆☆☆☆☆
POTENZIALITA'	☆☆☆☆☆
PREZZO	-



ZZ Lazy Paint è un programma di disegno piuttosto particolare per due motivi: funziona solo in monocromia (ma anche sotto emulatore soft) ed è il solo ad adottare la risoluzione del disegno e quella della periferica usata per la riproduzione. Sono così proposti diversi formati di pagina e diverse risoluzioni, ma le immagini grandi in alta risoluzione (300 dpi) richiedono molta memoria. Le opzioni di disegno sono complete con numerose spazzole, varie figure predefinite, un aerografo parametrabile e un potente microscopio. Oltre al classico taglia - copia - incolla, si dispone di inversioni, rivolgimenti orizzontali o verticali, roteazioni regolabili al grado o quasi, bilancia, effetti di contorno o di ispessimento. Inoltre le immagini possono essere combinate in quattro modi diversi: opaco, trasparente, o "esclusivo", inverso trasparente. Si può anche migliorare la resa dell'immagine filtrandola con l'aiuto di un retino e/o di un filtro ridefinibile. Il manuale è abbastanza chiaro. Un eccellente programma di disegno monocromatico, il solo che sfrutta pienamente le capacità pratiche delle stampanti. (Dischetto Human Technologies)

DEAD LINE

Dead Line, in inglese, definisce la veste di un giornale, vale a dire il momento al di là del quale non è più possibile modificare il contenuto delle pagine. Ecco il motivo per cui abbiamo inserito in queste pagine gli ultimi soft giunti in redazione, dei titoli per cui non c'era più posto nei nostri duecento migliori soft dell'anno. Ecco quindi spiegato in modo semplice il perché di questo angolo particolare in cui troverete un "fritto misto", se così vogliamo definirlo. Logicamente non abbiamo potuto classificarli per categoria e ciò spiega anche il motivo per cui vedrete qui North and South vicino a Manhunter San Francisco o Fun Face. Altri soft, sono purtroppo arrivati troppo tardi perché potessero essere inseriti in questa guida. Non preoccupatevi, li troverete prossimamente su Guida Videogiochi.

Batman the Movie

Amiga - ST - C64 - Spectrum

GENERE AZIONE
INTERESSE 17
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X X
PREZZO 15000-29000



Il fatto di trarre un gioco da un film serve generalmente a far vendere un programma mediocre approfittando del successo del film stesso, ma non è questo il caso di Batman. Il gioco è tanto riuscito che si sarebbe potuto imporre come uno dei più grandi successi dell'anno, senza il sostegno del film. Ciò che attira particolarmente in questo programma è la varietà delle diverse scene, tutte le une più appassionanti delle altre. I livelli 1 e 5 sono dei giochi di piattaforma in cui affrontate gli uomini del Joker, passando da un piano all'altro grazie alla vostra batcarota. La scena migliore è l'attraversamento della città in batmobile. L'idea di volare agganciando un cavo ai retrovisori è davvero molto originale. Da sola, questa sequenza sarebbe stata sufficiente a farne un buon gioco. Ugualmente riuscita l'altra scena in 3D: stavolta si vola e occorre tagliare i cavi che trattengono i palloni. Il livello di difficoltà è piuttosto elevato, ma non si pensa nemmeno a rinunciare, tanto l'azione è avvincente. Inoltre la qualità della realizzazione contribuisce non poco al successo del soft. Il più grande successo Ocean su 16 bit. (Dischetto Ocean)

Discoscopia

ST - Amiga

GENERE EDITOR DI DISCHETTI
INTERESSE 16
GRAFICA X X X
ANIMAZIONE X X X
SUONO X X X X X
PREZZO -



Discoscopia è un editor di dischi che apre la porta a numerose manipolazioni e raccolte di informazioni sul contenuto e il formato dei dischetti. La nuova versione ST corregge il principale difetto della precedente: incompleta incompatibilità con le vecchie ROM. Conoscerete la struttura ed il numero esatto dei settori, il numero della pista fisica, che può essere diverso da quello della pista logica, visualizzerete la percentuale di riempimento di un dischetto o cercherete una catena ASC o esadecimale. Le informazioni lette possono essere riscritte nel settore desiderato o salvate sotto forma di un archivio binario (per esempio per l'analisi dei virus). La gestione degli archivi permette ogni sorta di operazioni (ridenominazione di un file, recupero di un archivio cancellato, verifica dell'integrità di un dischetto, conoscenza del cluster di partenza di un archivio, ecc.). Si possono anche analizzare i dischetti protetti in modo preciso (settori connessi, modifica dei collegamenti, ecc.) o scrivere piste con formati anomali a fini protettivi. La versione Amiga è un po' meno completa, ma rimane di eccellente livello. (Dischetto Esat Software)

Dragon Spirit

Amiga - ST

GENERE ARCADE
INTERESSE 15
GRAFICA X X X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X X
PREZZO -

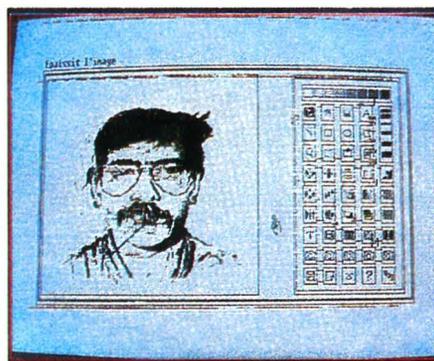


Questa versione di un gioco arcade della Namco vi conduce in uno strano universo. Di fatto, si tratta di uno shoot'em-up a scrolling verticale tra i più classici, ma stavolta siete ai comandi di un drago. Sorvolate paesaggi superbi affrontando ogni sorta di creature che vi attaccano in aria o vi sparano dal suolo. Ma, per fortuna, non siete senza difesa perché il vostro drago ha quattro teste che sputano fuoco. Lungo il cammino potete acquisire poteri magici e anche scatenare sconvolgenti terremoti. Ma, più andate avanti, più il nemico si scatena e, dal secondo livello, le cose si fanno veramente difficili: svolazzate tra vulcani in attività mentre uccelli di fuoco vi attaccano senza sosta. Domark si è presa qualche libertà con il gioco arcade, ma se ne ritrova tutto il fascino. La grafica è particolarmente curata e piacevole, peccato per l'animazione un po' lenta! Però lo scrolling è fluido ed è anche possibile spostarsi leggermente sui bordi. La versione ST è meno riuscita di quella per Amiga a livello di grafica e di animazione. (Dischetto Namco)

Fun Face

ST

GENERE CREAZIONE VOLTI
INTERESSE 16
GRAFICA X X X X X
ANIMAZIONE X X X X X
SUONO X X X X X
PREZZO -



Questo programma vi propone la facile creazione di una moltitudine di volti diversi. Usarlo è molto semplice e ci si ritrova a lavorare senza quasi aver letto le istruzioni. Disponete di una vasta scelta di 50 elementi per ogni componente del viso: capelli, sopracciglia, occhi, orecchie, bocca, baffi, barba, forma del viso, occhiali. Una semplice puntata su ognuno di questi ed appare il vostro primo viso. Peccato però che vi siano solo elementi maschili, non potendo così creare volti femminili. La resa grafica è meglio in monocromatico che a colori, particolarmente per quanto riguarda le ombre. Potrete infine raffinare la vostra creazione grazie ai numerosi strumenti grafici di cui dispone il soft: disegno a mano libera, figure predefinite (linee, cerchi, rettangoli, ecc.), taglia - copia - incolla. L'apparecchio fotografico vi permetterà di salvare rapidamente le varie tappe della vostra creazione per poter eventualmente tornare indietro. Le ombre sono ben gestite, il che fornisce l'indispensabile rilievo. Un eccellente programma a metà tra creazione e gioco. (Dischetto Human Technologies)

DEAD LINE

Indiana Jones Last Crusade: the Adventure

PC - Amiga - ST

GENERE ADVENTURE ANIMATA
INTERESSE 18
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO sintesi vocale ☆☆☆
PREZZO 59000



Voi impersonate Indiana Jones e il vostro scopo è ritrovare il santo Graal nonché vostro padre scomparso. Ecco il nostro eroe all'inseguimento di nuove avventure. Prima di lasciare l'università è importante perfezionare la vostra tecnica con la boxe e ritrovare gli appunti di vostro padre. Il seguito vi riserva complesse difficoltà, non però insormontabili. Il soggetto è così appassionante che ci si ritrova a ripensarci anche dopo aver spento il computer. Il sistema di gioco è identico a quello di Zac Mac Kraken. Il mouse gestisce le azioni, tranne le scene d'azione in cui si deve ricorrere alla tastiera. Nella maggior parte delle scene non v'è bisogno di spostare il vostro eroe. Puntando su un comando, esso effettua da solo gli spostamenti necessari, il che rende molto piacevole il gioco. Il susseguirsi delle sequenze è molto ben realizzato e si ha l'impressione di assistere a un cartone animato. La grafica è molto migliore di quella della Sierra on Line. Gli effetti sonori sono soltanto corretti, a meno di disporre di una scheda sonora adattata. Un superbo gioco adventure in uno scenario molto ben concepito. (Dischetto Lucasfilm)

Manhunter San Francisco

PC - ST - Amiga

GENERE ADVENTURE GRAFICA
INTERESSE 17
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆
PREZZO 54000-69000



Siamo negli anni 2000 e gli uomini non sono altro che schiavi. Voi avete il ruolo di un Manhunter, un uomo al soldo degli Orbs, incaricato di seguire e identificare gli umani che fanno resistenza. Gli Orbs non sospettano che voi li combattiate nell'ombra approfittando dei vantaggi e della libertà di cui godono i Manhunter. L'avventura ha inizio nel momento in cui voi lasciate New York all'inseguimento di un pericoloso collaboratore degli Orbs, Phil. Egli ha ucciso troppi uomini per avere il diritto di vivere. Arrivati a S. Francisco, il vostro ship subisce un incidente, quello di Phil continua il suo viaggio. Troverà sicuramente un rifugio nell'immensa città che è S. Francisco. Durante la caduta, la vostra navicella uccide un Manhunter di Frisco. Decidete quindi di assumere la sua identità e di impadronirvi del suo computer tascabile che è uno strumento in grado di seguire qualsiasi umano. Il seguito è un appassionante enigma in cui dei misteriosi mutanti lottano contro una setta cinese. Questo seguito di Manhunter I è uno dei più bei giochi di avventura dell'anno. Un must. (Dischetto Sierra on Line)

North and South

Amiga

GENERE WARGAME/AZIONE
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆
PREZZO -

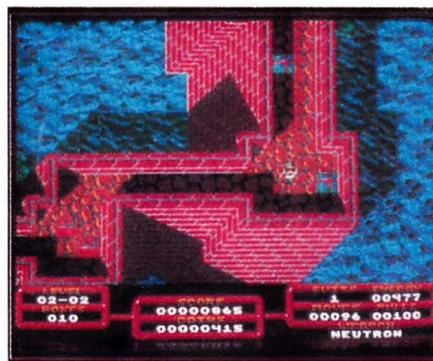


Abile cocktail di strategia e azione questo wargame è innanzitutto una delizia per occhi e orecchie... Geniale la presentazione: rivivrete la grande guerra che oppose sudisti e nordisti. I personaggi di quest'avventura sono ispirati ai fumetti, sotto le sembianze di Blueberry e dei suoi compagni di lotta. North and South presenta uno schermo di gioco molto semplice. Sulla mappa degli Stati Uniti, le vostre armate sono composte di truppe di artiglieria, cavalleria e cannoni. Col mouse i giocatori avanzano verso le linee nemiche, il che dà luogo a combattimenti arcade. Nel caso in cui due armate si affrontino, la veduta aerea molto precisa del campo di battaglia permette di selezionare una delle tre forze sopraccitate e di scatenare l'offensiva. Si regola l'alzo del cannone per sparare, si lancia l'artiglieria con grandi sventolii di sciabole, e via! Più oltre, l'attacco del ponte o del treno è un classico combattimento in vista laterale con scrolling molto rapido. Geniale per il suo modo di gioco multistile arcade/strategia e per la qualità delle animazioni e della colonna sonora. In due diventa è appassionante. (Dischetto Infogrames)

Oxxonian

Amiga - C64

GENERE AZIONE/RIFLESSIONE
INTERESSE 16
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆
PREZZO 15000



Oxxonian appartiene alla categoria dei soft di azione/riflessione. Il vostro personaggio si muove in un labirinto di sale e corridoi in veduta aerea. Se, da un lato, deve eliminare con armi diverse gli alieni che sbucano nel settore in cui si trova, il suo scopo è prima di tutto di ispezionare tutte le casse che scopre. Per farlo, deve mettere fianco a fianco le casse dello stesso genere, tirandole o spingendole lungo i corridoi... L'originalità di tale scenario è seducente. Il personaggio deve continuamente passare dalla riflessione (quale cassa spingere per prima e dove?) all'azione nei difficili combattimenti a metà fra Gauntlet e shoot'em-up. E, per arricchire ulteriormente la partita, il giocatore deve anche, ad ogni livello di gioco, acquistare energia, unità di marcia (necessarie per tirare e spingere le casse), armi e poteri speciali per prepararsi al quadro successivo. Infine Oxxonian gode di una sceneggiatura accurata. Gli effetti sonori e la musica sono molto raffinati e la superba grafica in 3D aereo in rilievo ha un effetto splendido. Ecco un soft dell'ultima ora che sedurrà un buon numero di joystick. (Dischetto Time Warp)

Revolver

ST

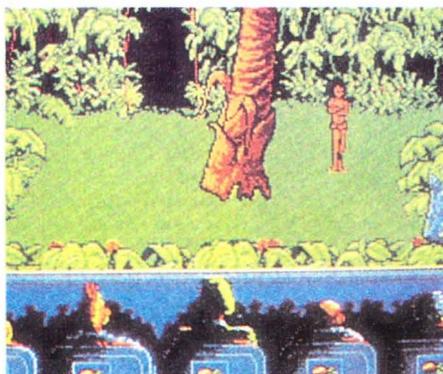
GENERE SWITCHER
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆
PREZZO 18000-39000



Revolver è uno switcher, cioè un programma che permette di caricare più applicazioni in memoria e di passare immediatamente dall'una all'altra. Le applicazioni in secondo piano saranno congelate sino alla successiva chiamata. Permette la creazione di 8 partizioni e funziona da quando si dispone di 1 Mb, ma acquista tutto il suo significato solo con una memoria più estesa (2 o 4 Mb). Il programma offre un gran numero di opzioni complementari: disco virtuale, buffer di stampante e tampone di accesso al disco, tutte e tre parametrabili; Floder Fix che sopprime l'aberrante limite dei 40 archivi dei vecchi TOS; boot-manager per scegliere gli accessori d'ufficio che saranno caricati; invio diretto di sequenze di istruzioni verso tutte le porte di uscita disponibili (in serie, parallelo, video, MIDI, tastiera), il che può rendere molto utile per configurare stampante, modem o MIDI; reset con tasti; sostituzione eventuale del doppio clic sinistro con un semplice clic destro; cattura di schermate con salvaguardia in formato Neo; gestione degli archivi con utilizzazione di joker e altro. Un prodotto eccellente. (Dischetto Arobace)

Il Libro della Giungla

Amiga - ST -



GENERE AZIONE/ADVENT.
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 59000

Questo soft è tratto dal celebre cartone animato di Walt Disney, a sua volta ispirato (molto liberamente) al non meno famoso libro di Rudyard Kipling. Incarnate Mowgli, il "Ranocchio" che deve sfuggire a Bagheera, la pantera, che lo vuole condurre al villaggio degli uomini. Terrorizzato, Mowgli fugge attraverso la giungla, il tempio, le grotte ed, infine, la savana. L'obiettivo è semplice: conservare il più a lungo possibile gli istanti di libertà. Dovrete stare attenti agli animali che incontrate ed evitare i colpi che i nemici vi lanciano contro. Durante le peregrinazioni il simpatico personaggio potrà raccogliere dei proiettili. E' importante raccogliermene sei per volta sempre dello stesso tipo, in quanto ciascun nemico è sensibile solo ad un proiettile particolare. IL sistema di vite utilizzato è del tutto originale e l'azione si svolge su uno schermo cinematografico dove sono presenti anche sei spettatori che seguono le sequenze... La realizzazione è di eccellente livello, con una presentazione originale accompagnata da una buona musica digitalizzata e colori adeguati. (Due dischetti, distribuito da CTO)

Stunt Car

ST - Amiga - PC - C64



GENERE AZIONE
INTERESSE 18
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 29000-59000

Stunt Car è di gran lunga la più eccitante corsa d'auto su 16 bit. E' opera di Geoff Crammond, il creatore di Revs e dell'indimenticabile Sentinel. Questo programmatore padroneggia perfettamente l'animazione in 3D a superfici piene. A guardare le foto di schermo, sembra che la grafica non abbia nulla di straordinario, ma giocate una partita e poi ci saprete dire. L'impressione di vissuto data dal programma è tanto intensa che ci si inclina nelle curve. La corsa si svolge su una pista sospesa sopra il suolo e i vari percorsi sono molto acrobatici. L'auto si lancia in volo su una rampa e si vede avvicinarsi l'altra parte della pista chiedendosi se non si cadrà nel vuoto prima di raggiungerla. Quando ricade sulla pista, l'auto sussulta sotto l'effetto dell'impatto. Davvero impressionante e gli amanti delle emozioni forti saranno deliziati. Stunt Car è un programma difficile che esige riflessi eccellenti, poiché i diversi percorsi non sono affatto di tutto riposo. Ma, fortunatamente, la giocabilità è perfetta grazie alla fluidità e alla precisione dei comandi. E' un programma appassionante da non perdere assolutamente. (Dischetto Micro Style)

Ufo

PC tutti gli schermi

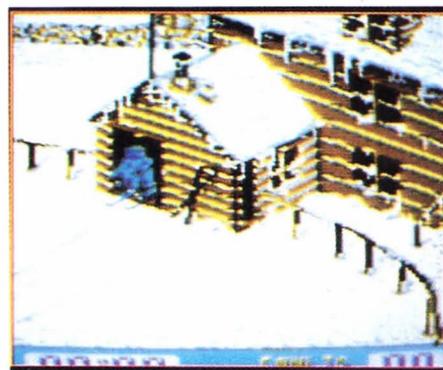


GENERE SIM./VOLO SPAZ./STRAT.
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO -
PREZZO 79000

UFO è l'ultima simulazione della Sublogic, madre del celeberrimo Flight Simulator! Si tratta qui di pilotare una navicella spaziale. L'avventura è complessa poiché somiglia sia ad una simulazione di volo che a una missione spaziale. Raccolta di energia, distruzione di navi nemiche ed esplorazione di un incredibile numero di stelle e pianeti. UFO è del genere del vecchio, ma famoso, Elite. Il soft è corredato di istruzioni in inglese molto precise. Prima cosa, il controllo del vostro apparecchio è gestito da più reattori. Al contrario di un aereo, la navetta può restare immobile in cielo, girare su se stessa, poi tuffarsi in avanti... UFO utilizza una grafica molto accurata, sia a livello di scenario esterno che dei numerosi schermi di controllo del quadro di bordo. Però, anche un "ateo" troverà difficile non notare l'animazione a scatti... Ecco dunque un programma meno ludico, a prima vista, di un classico simulatore di volo e combattimento aereo. Tuttavia la strategia dell'avventura e l'impiego di vari dischi scenario editi dalla Sublogic appassioneranno gli amanti dell'avventure/simulazione equipaggiati di configurazioni potenti. (Dischetto Sublogic)

Winter Olympiad 88

Atari XL/XE - Amiga - ST - C64 - Olivetti Prodest 128

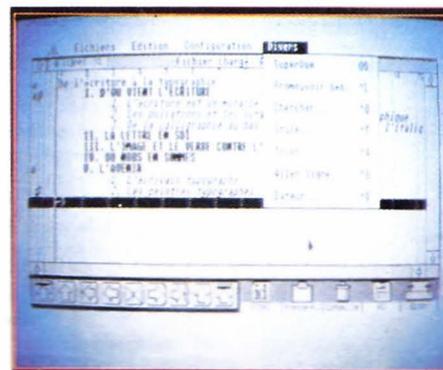


GENERE SPORT INVERNALI
INTERESSE 17
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 35000-39000

La maggior parte degli 8 bit rigurgitano di questo genere di soft. ST e Amiga ne sono pieni. Su XL, tuttavia, li si conta ancora sulle dita di una mano, malgrado Summer Games e Los Angeles 84. Con Winter Olympiad 88, si dispone finalmente di un soft di buon livello, che comprende le solite gare invernali: pattinaggio, slalom, salto con gli sci, biathlon, bob. Niente di originale, ma una realizzazione impressionante. La pagina illustrativa, da sola, rende l'idea. Il gioco è il risultato di una ricetta ben conosciuta che tuttavia è difficile riesca, eccellenti effetti grafici, una musica ben dosata, il tutto insaporito da un'animazione la cui rigorosa precisione è una delizia. Peccato per la scelta dei colori, ma ciò rimane un dettaglio quando si consideri l'insieme della qualità. Senza dubbio Winter Olympiad 88 è uno dei migliori soft attualmente disponibili su XL/XE. Si sente che è più di un semplice adattamento: ciò è facilmente spiegabile quando si sa che la Tynesoft è divenuta, con le sue realizzazioni, un leader in Gran Bretagna. Per tutti coloro che hanno un Atari 8 bit è una società da tener d'occhio! (Dischetto Tynesoft)

ZZ Idée

ST



GENERE PROCESORE DI IDEE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO -

ZZ Idee è un processore di idee del tipo di Think Tank su Mac, che fornisce un apprezzabile aiuto per la creazione di documenti strutturati. Funziona secondo il principio di idée madri cui sono collegate idée figlie, che possono a loro volta essere madri di altre e così via sino al testo propriamente detto. Queste idée potranno poi essere numerate con l'aiuto di un'ampia scelta di indici (cifre arabe o romane, lettere maiuscole o minuscole, ecc.), di caratteri (grassetto, sottolineato, corsivo), scegliendo il livello d'azione (generale, livello, generazione, linea). Nulla vi impedisce di spostare un'idea o di cambiare il suo livello, la numerazione si riorganizza di conseguenza. Però le caratteristiche dei caratteri vanno perdute e si devono ridefinire. Il tasto stesso può essere battuto all'interno dell'editor molto efficiente o caricato in formato IDB (specifico per il programma, 1st Word o Ascii). L'export offre inoltre il formato Calamus. Altre opzioni completano il programma: premi-carta, vista globale, replay del contenuto dei paragrafi... Un eccellente prodotto, sicuro e di semplice impiego. (Dischetto Human Technologies)

DEAD LINE

Battle Chess

Amiga - PC

GENERE SCACCHI ANIMATI
INTERESSE 19
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 49000-59000

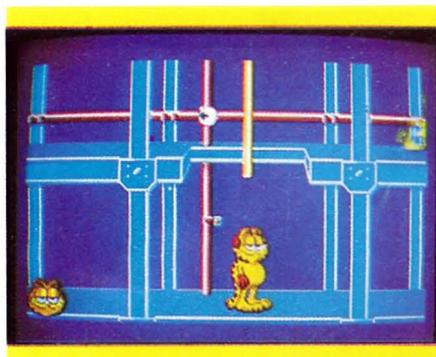


Battle Chess è il primo gioco di scacchi animato. Sulla scacchiera di marmo sono disposti dei pezzi splendidi, disegnati con precisione stupefacente. Sin dall'inizio è euforia. Il pedone fa risuonare gli stivali sul terreno, la regina accende sulla testa un fascio di energia che abbatte presto la torre trasformata in gigante di pietra. Mai visto niente del genere! Molto ben realizzato, è animato con scioltezza e sostenuto infine da un sonoro di qualità. Le prime partite rivelano rapidamente l'humor del gioco, allusione a Monty Python per il cavaliere senza gambe che spera ancora di combattere, nota di sadismo nel colpo tra le gambe del cavaliere o ancora l'incanto della regina che muore e svanisce sotto forma di un drago... E accanto a tutto ciò, una partita complessa che offre nove livelli di difficoltà, opzioni classiche (replay, aiuto, ecc.) e un livello di gioco globale molto appropriato. I puristi potranno infine selezionare la vista convenzionale bidimensionale per concentrare tutti gli sforzi sulla strategia e non lasciarsi distrarre dall'atmosfera di avventura. Un gioco unico e appassionante. (Dischetto Electronic Arts).

Garfield: Winter's Tail

ST

GENERE AZIONE
INTERESSE 12
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO -



Ecco il secondo programma che The Edge consacra a Garfield, il celebre e divertentissimo eroe dei fumetti. Dopo un abbondante pasto, il nostro simpatico felino si è addormentato davanti al frigorifero, sognando sport invernali rielaborati con la collaborazione del suo stomaco.

Voi lo guidate nei suoi sogni: una discesa sugli sci che si svolge in una fabbrica di lasagne, l'esplorazione di una industria che produce cioccolato e l'inseguimento di un pollo.

Potete iniziare da una sequenza a vostro piacere, ma dovete comunque giocare tutte le varie sequenze per poter finalmente avere accesso all'ultima scena, che si svolge ovviamente in un villaggio svizzero (decisamente in tema con il nostro simpatico personaggio). La grafica superba è degna del fumetto, ma l'animazione e gli effetti sonori che fanno da sottofondo non sono allo stesso livello e purtroppo l'azione è ben lontana dall'essere così riuscita, tanto che si rischia di stancarsi in fretta di questo programma.

(Dischetto The Edge)

Demon Stalkers

C64- PC CGA, EGA

GENERE GAUNTLET
INTERESSE 14
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000-29000



Inutile cercare qualunque originalità nello scenario di questa corsa contro la morte... Labirinti, mostri, incantesimi, Demon Stalkers è un clone di Gauntlet, per fortuna molto ben relizzato anche su PC. Una buona riuscita su questo computer, se si considera che si tratta di un gioco in cui l'azione ha un ruolo fondamentale. Unico difetto, l'animazione un po' a scatti del personaggio durante gli spostamenti orizzontali... L'azione è rapida e tutte le astuzie strategiche sono in ogni momento spiegate nella parte inferiore dello schermo. In conclusione il giocatore associa rapidamente azione e strategia per venire a capo dei cento quadri da brivido disponibili. Un ultimo pregio di questo programma è l'opzione "costruzione". Questa vi permetterà di creare i vostri labirinti personalizzati. Niente di nuovo quindi, ma un soft molto nervoso, se si apprezza il genere. Le cose vanno altrettanto bene nella versione C64. Ecco un esempio che l'originalità non è sempre la carta vincente, anche giochi come questo appena recensito mantiene un alto interesse nonostante il tema sia ricorrente in molti altri soft. (Dischetto Electronics Arts)

Teenage Queen

ST

GENERE STRIP-POKER
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE -
SUONO ★★★★★
PREZZO -



E' difficile entusiasinarsi per uno strip-poker quando se ne sono già visti molti altri fino a farne indigestione e, purtroppo, non tutti al massimo del rendimento della macchina.

Tuttavia questo è quello che di gran lunga è stato fatto di meglio in tale genere. I disegni sono superbi, senza paragone con le precedenti versioni e sono molto più suggestivi delle digitalizzazioni.

Molto seducente, questo Teenage Queen, e poiché i disegni sono numerosi bisogna ben impegnarsi per scoprire tutto, tanto più che la ragazzina bluffa bene e il più delle volte riesce a trarvi in inganno.

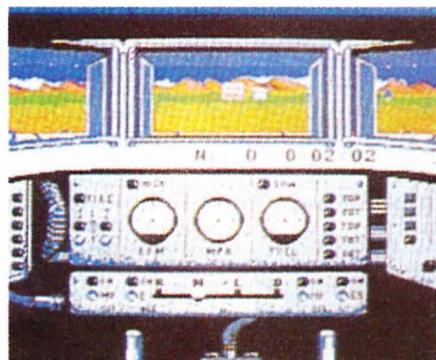
Se siete tentati da uno strip-poker, non dovete avere molti dubbi, scegliete questo programma e non altri. Non si discosta di molto dalla versione ST quella di Amiga, che offre delle buone attrattive a cominciare dall'eccellente digitalizzazione di voci e risate che accompagnano la partita, anche se si sarebbe preferita più varietà. Le grafiche non digitalizzate sono numerose e variate.

(Due dischetti Elite)

Steel Thunder

C64 - PC CGA, EGA, VGA

GENERE SIM./COMBATTIMENTO
INTERESSE 16
GRAFICA ★★★★★
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 20000



Un nuovo simulatore di tank per i possessori di PC. In questo soft, Steel Thunder, avete accesso a diverse postazioni di controllo molto funzionali. Questo programma è caratterizzato da un grande numero di funzioni e da una rappresentazione piuttosto ridotta del paesaggio esterno.

Su una "buona" configurazione PC l'animazione è scorrevole. Piuttosto buona anche la realizzazione grafica, però sono abbastanza ridotti e non molto soddisfacenti gli effetti sonori (limiti di macchina, non di programmazione) che accompagnano lo svolgimento dell'azione, come sempre succede su PC. Lo scenario rimane un po' confuso, anche in EGA. Steel Thunder si avvantaggia infine di missioni in numero elevato che bisogna però compiere in un ordine preciso per venire a capo. Questo soft è perciò più arduo dei suoi confratelli e cioè i giochi di combattimento in genere. Un programma molto avanzato, ma forse un po' meno ludico di Abrams Battle Tank, tante per fare un esempio. Un prossimo confronto farà il punto su quale sia la scelta ideale per gli amatori.

(Dischetto Accolade)

COME SCEGLIERSI IL COMPUTER

Per chi non desiderasse spendere troppo per un computer dotato di schermo, e che dunque volesse approfittare del televisore di casa, il Commodore 64 resta la scelta migliore.

L'acquisto di un microcomputer è importante. L'investimento finanziario è, di solito, tutt'altro che trascurabile ed è fondamentale non sbagliare: un primo fallimento potrebbe determinare un disinteresse successivo per l'informatica. Per fare una buona scelta, è necessario porsi davanti a un certo numero di questioni che alla fine ridurranno automaticamente la selezione a un paio di macchine: chi sarà l'utilizzatore principale del computer (è essenziale rispondere precisamente a questa domanda, l'acquisto di un micro essendo spesso affrontato con ottica familiare, mentre solo il figlio può se ne servirà), qual è la sua età? Usate il computer con il televisore o no? Esaminiamo nelle pagine che seguono i differenti micro secondo questi parametri e diamo un parere su ciò che è la realtà e su quanto l'avvenire riserva loro. Per completare l'opera, abbiamo aggiunto qualche consiglio per evitarvi di cadere vittime di qualche venditore troppo "furbo" e dei suggerimenti per tutti coloro che si orientano verso il mercato di occasione, che siano acquirenti o venditori. Infine, per gli specialisti, abbiamo testato la compatibilità del nuovo Atari STE con il vecchio Atari ST e diamo qualche riferimento a tutti coloro

cui interessa l'arrivo di questa nuova macchina. Nessun micro può attualmente pretendere di essere il migliore. Sempre più perfezionati, sanno tutti altrettanto bene giocare, fare musica, disegnare o gestire una contabilità. Non è meno vero che ogni micro possiede almeno un campo di predilezione: grafica = Amiga, musica = Atari ST, programmazione = Macintosh, ecc. Gioco, grafica, musica, programmazione, ciascuna di queste attività richiede un'evoluzione di capacità specifiche. La musica, per esempio, non necessita della stessa finezza di schermo del gioco o della digitalizzazione video. E' probabile che l'avvenire vedrà affermarsi questa tendenza con forza ancora maggiore. La scelta dipende dunque in primo luogo dall'utilizzazione principale prevista. Dipende anche, certo, dalla somma di cui si dispone. Non dimenticate che al costo della macchina bisogna aggiungere quello di alcuni software e, a volte, di certi accessori, quali un joystick o cavi di collegamento. Resta da valutare il numero e la qualità dei software disponibili. Si innestano a questo riguardo dei criteri più difficili da seguire. Le conoscenze giocano un ruolo non trascurabile. E' così che, in passato, molti hanno preferito acquistare un Amiga piuttosto che un Atari ST perché i loro compagni possedevano degli Amiga ed avrebbero così avuto l'opportunità di scambi fruttuosi. Altro punto decisivo che ha fatto esitare più di una persona: l'avvenire della macchina tanto ambita: si sono viste troppe marche crollare nel giro di qualche mese dopo aver dominato il mercato! La previsione del futuro non è una scienza esatta. La meteorologia ne sa qualche cosa. Ma gli specialisti di Guida Video Giochi non arretrano davanti alle difficoltà. Non mancano di segnali che permettono di farsi un'idea significativa: il numero di micro venduti, la situazione finanziaria delle società il progresso o il ritardo tecnologico, le voci che percorrono il mondo informatico.

GLI 8 BIT

Questi computer fanno parte di una generazione ormai tecnicamente superata. I loro microprocessori, più lenti e meno potenti dei nuovi 16/32 bit, li condannano a sparire a più o meno lunga scadenza. Non sopravvive che qualche macchina molto affermata. E' praticamente escluso farne un uso diverso dal gioco o dalla programmazione.

Commodore 64

Il C64 è un caso unico. Si tratta del più vecchio micro attualmente in vendita. Negli USA e in Germania il suo successo è stato fenomenale. Da noi, anche se si è venduto bene, non ha veramente sfondato. Coloro che ne possiedono uno lo ricoprono tuttavia di elogi. E' ricco di difetti ma, paradossalmente, sono i difetti stessi che determinano la sua sopravvivenza. Difficile da programmare, il C64 piace agli appassionati. Grazie alla sua anzianità, esso è gratificato da un numero considerevole di software, parecchie migliaia, e ne escono sempre di nuovi. Si tratta quasi unicamente di giochi. Il C64 viene mantenuto giovane dalla richiesta continua di soft dovuta all'enorme numero di suoi possessori: in Italia è stato l'home computer più venduto in assoluto anche se ora relegato perlopiù alla gestione dei videogames.

Amstrad

Il successo riportato dagli Amstrad CPC in questi ultimi anni in Italia, non è stato eclatante. Venduto completo di: unità centrale, monitor e lettore di cassette o di dischetti, è abbordabile anche come prezzo. Anche nel suo caso, come già successo in maggior misura al C64, è disponibile un gran numero di software, per la maggior parte giochi. Malgrado queste qualità, il futuro del CPC appare abba-

Il C64 ha, come i gatti, le proverbiali sette vite!



stanza incerto. Quasi esclusivamente riservato al gioco, esso soffre non poco del confronto con gli Atari e gli Amiga, che ne sono nettamente superiori da ogni punto di vista. Prova ne sia che, se alcuni editori continuano a trarre larghi profitti dalla vendita di giochi per CPC, molti fra essi, e non dei minori, non fanno nemmeno più lo sforzo di adattare i loro giochi

per Amstrad. L'apparizione di un nuovo CPC nel corso del prossimo anno non è da escludere, e ciò condannerebbe definitivamente i vecchi modelli. Sembra malgrado tutto che questa eventualità sia rimessa in discussione dalle difficoltà finanziarie attuali della società. Comunque, anche senza questo, spariranno a medio termine. La consistenza del parco installato ed il numero di giochi ne garantiscono tuttavia l'attuale sopravvivenza.

I CPC possono convenire a giocatori debuttanti che non dispongano che di un budget limitato, soprattutto grazie a un monitor incorporato. Con una spesa di poco superiore il CPC 6128 a colori è fornito con un tuner TV, dei giochi e un joystick. In alcuni negozi fanno notevoli sconti.

Spectrum

La Amstrad, che ha riscattato la firma Sinclair, ha riproposto lo Spectrum Sinclair sotto nuova veste. Con 128 Kb, una tastiera seria, il registratore incorporato, il nuovo Spectrum viene fornito con pistola e sei programmi di tiro. Tutto il software del vecchio Spectrum è compatibile anche con questo nuovo computer.

MSX

Di origine giapponese, gli MSX dovevano essere il sistema universale per eccellenza. Lo sono stati solo per un certo periodo, poi sostituiti dai più professionali MSX2 compatibili come BASIC, ma incompatibili come grafica.



Il Commodore Amiga, un 16 bit dalla grafica straordinaria: il portabandiera dei computer per videogame

Ciò ne ha determinato una flessione anche se di software a disposizione ve ne è veramente tanto. In definitiva, un computer più per programmare (sistema della Micro Soft) che per giocare.

Olivetti Prodest

PC 128 e 128S sono un buon esempio di caduta rapida. Dopo un breve periodo di supremazia, la società ha deciso bruscamente di cessare la produzione di micro. Non essendo specializzata unicamente in informatica, essa se lo poteva permettere. Sono i poveri possessori di PC 128 che ora ne sopportano le conseguenze, che non si sono fatte attendere a lungo. Non esce più alcun programma originale per questo computer. E tuttavia rimangono ancora delle macchine da vendere. Il fatto più grave è che, di certo, questa fine d'anno vedrà gli ultimi Prodest. La società si impegna a fornire pezzi staccati, ma è veramente un incentivo sufficiente per acquistare un micro che sparirà, anche se fosse ad un prezzo stracciato? La risposta è "no". Acquistare un PC 128 o 128S adesso sarebbe un errore totale.

I 16 BIT

Amiga ed Atari ST dominano il settore. Le loro qualità tecniche a livello grafico e sonoro sono sensibilmente migliori, a parità di prezzo, rispetto a quelle di

tutti gli altri micro. Fra loro sono molto simili e li differenzia solo qualche dettaglio. Questa somiglianza non impedisce ai possessori dell'una di detestare cordialmente quelli dell'altra macchina. Ci si chiede perché. Apple II GS non è che un esponente dotato, ma troppo caro. La versatilità di questi micro permette di utilizzarli praticamente in tutti i campi, pur essendo il gioco quello privilegiato. Così la situazione in Italia.

Amiga

Amiga 500, più presente dell'Atari ST, oltre che in Italia, negli USA e in Germania, ha conosciuto una partenza folgorante. Esso registra un vantaggio considerevole sull'ST.

Il livello delle vendite sale in continuazione. La superiorità numerica di Amiga ne ha agevolato il numero di programmi: gli editori non hanno esitato a lanciarsi. La qualità del soft è quindi pari alle sue possibilità grafiche e sonore che, in sé, sono superiori a quelle dell'ST: è più facile e meno oneroso adattare dei titoli già esistenti. La situazione si evolve rapidamente sotto la spinta degli editori stranieri che non esitano a produrre per Amiga. La diversità dei software è meno evidente. Se i giochi, numerosi, sono bellissimi e ben sonorizzati, i programmi di gestione, spesso adattati da prodotti americani, non sono all'altezza. Essi richiedono poi frequentemente capacità di memoria che costringerebbero ad usare un Amiga 2000, ben più costoso del 500.

La tempestività nella diffusione di Amiga fa sì che certi tipi di soft, come gli educativi o i programmi di musica comincino appena ad apparire. Quanto ai linguaggi, a meno di programmare in C, essi non sono comodi: il Basic Amiga non è migliore di quello dell'Atari. E' nel campo dei software di disegno che Amiga dà il meglio. Ciò è dovuto in gran parte alle capacità grafiche della macchina stessa. L'appassionato di disegno su micro che non abbia i mezzi per offrirsi un MacII, troverà ciò che fa per



lui in un Amiga 2000, che costa molto meno. Altro punto forte di Amiga: i collegamenti con una telecamera o registratore sono ben studiati. Anche qui, però, un Amiga 2000 è quasi indispensabile. L'avvenire di Amiga dipende soprattutto dalle vendite. Se se ne venderanno di più, i software andranno ancor più migliorando in numero e qualità. Bisogna sapere che la Commodore prevede di accrescere le capacità dell'Amiga nel volgersi di quest'anno, sostituendo alcuni coprocessori. Questo Amiga migliorato proporrà nuove risoluzioni grafiche, visualizzabili solo su un monitor multi-sincrono, ed una maggiore memoria video. Questo dovrebbe migliorare ulteriormente la qualità grafica dei giochi. Speriamo che la compatibilità coi vecchi modelli sia perfetta. Amiga 500 è una formidabile macchina da gioco che soddisfa anche coloro che vogliono disegnare senza carta e matita. Le applicazioni di gestione video, appassionanti, richiedono un Amiga 2000.

Atari ST e STE

In Italia è meno diffuso di Amiga. Comunque, la sua imponente presenza tra i 16 bit, ha incitato gli editori di software a lavorare per l'ST, che ne è abbondantemente fornito. Sono presenti tutti i tipi di software: giochi, certo, ma anche disegni, programmazioni, educativi, digivideo, ecc. Una speciale menzione per la musica. Dotato di un'interfaccia MIDI, l'ST ha ben presto interessato dilettanti e professionisti della musica e possiede ora un considerevole anticipo sul PC, ma non su Amiga. La società Atari, è sempre aggiornata e presenta senza sosta macchine nuove: ST, Mega ST, TT, Transputer, ecc. L'ST che ha subito in passato più rinnovamenti, si trasforma ora in STE. Pubblichiamo in questo stesso dossier un test di compatibilità fra il vecchio ed il nuovo STE. Se le applicazioni dell'ST sono numerose, ce ne sono certo di più specifiche. Tutto dipende infatti dalle capacità di memoria. Lo STE esiste in due versioni: 520 STE e 1040 STE, quest'ultimo non ancora disponibile. Il primo dei due dispone di una memoria troppo ristretta per certi utilizzi. Disegno e animazione, musica e digivideo richiedono spesso,



Atari ST, un computer con molto software...

per essere veramente efficaci, l'uso di almeno un 1040 STE. Ciò destina il 520 STE al gioco, al disegno ed alla programmazione. Bisogna ancora sapere che, in quest'ultimo caso, il linguaggio è da acquistare a parte. Il Basic fornito dall'Atari è infatti molto mediocre.

Alcuni programmi, non funzionano bene che con uno schermo monocromatico ad alta risoluzione, da acquistare obbligatoriamente presso Atari stessa. Nessun problema per il colore: l'uscita Peritel si adatta a tutti i monitor o su un televisore. Gli STE si indirizzano in partenza a tutti, le utilizzazioni principali sono tuttavia, nell'ordine, il gioco, la musica e la programmazione, senza dimenticare dei buoni programmi generici, del tipo Word Processor.

Apple II GS

Per essere una buona macchina, lo è. Grafici, suoni, rapidità e compatibilità con i software dell'Apple II, essa ha tutto per sedurre. Peccato solo che abbia avuto così poco successo: meno di 10 000 unità vendute. Il suo prezzo di partenza (come per l'Amiga) non è per niente relativo in questo caso. Gli americani, il cui tenore di vita è più elevato del nostro,

non hanno dovuto affrontare questo problema, tanto che da loro l'Apple II GS è molto diffuso. Le stesse cause producono gli stessi effetti, i software sono essenzialmente americani. Sono variati, certo: tutti i campi del micro vi sono rappresentati, dal gioco alla gestione uffici, passando dal disegno e la musica. Ma, da una parte, essi sono raramente tradotti e, dall'altra, la rete di distribuzione è povera: solo qualche rivenditore rischia in questo settore ed essi sono difficilmente reperibili! Insidiato da Amiga ed Atari ST, l'Apple II GS faticcherà a risalire. Allo stato attuale delle cose, l'acquisto di un GS si giustifica difficilmente.

I 32 BIT



Archimedes

Unico rappresentante della sua specie, Archimedes beneficia presso gli editori di una fama largamente meritata. E' il più bello, il più forte, tecnologica-

Archimedes: un super computer poco commercializzato!



mente il migliore col suo velocissimo processore Risc. Propone capacità eccezionali in rapporto al suo prezzo. Il suo handicap deriva dal costruttore, la società britannica Acorn. Questa, molto presente in Inghilterra, sembra dimenticarsi degli altri Paesi. Una distribuzione parsimoniosa che non riesce a soddisfare la domanda per quanto limitata. I software, di buona qualità, sono soprattutto generici, programmazioni o applicazioni personali, come elaborazioni di testi o basi di dati. Ma ci arrivano difficilmente. I giochi sono ancora in minima quantità.

Chi è dunque in condizione di pagarsi un Archimedes? I fanatici della programmazione possono acquistare ad occhi chiusi. Per i giocatori o i burocrati è preferibile attendere.

IPC

Normalmente dovrebbero essere integrati allo stesso mondo dell'Atari ed Amiga. Ne sono separati dal microprocessore (Intel invece di Motorola) e dall'utilizzazione: sono soprattutto macchine professionali. In più, mentre Amiga e Atari sono fabbricati ciascuno da un solo costruttore, esistono centinaia di marche differenti di PC, tutte nate da un modello originale, l'IBM-PC. Per complicare le cose, i PC si sono molto evoluti per la grafica, la rapidità e le dimensioni di memoria. Conservano tuttavia tutti un punto comune: la compatibilità. Ciò significa che un software concepito per il PC funziona su tutti i PC. Questa compatibilità è il fattore chiave del successo dei PC, soprattutto quando si sa che ne esistono decine di milioni nel mondo; essi però sono, in proporzione schiacciante, installati nelle imprese. Solo negli Stati Uniti il PC è considerato una macchina personale. Da noi, comincia appena ora ad affiancarsi all'Atari ed all'Amiga nelle case. Le ragioni di questo inserimento sono di tre ordini. La prima è finanziaria: si trovano ormai dei PC allo stesso prezzo degli home computer. La proliferazione



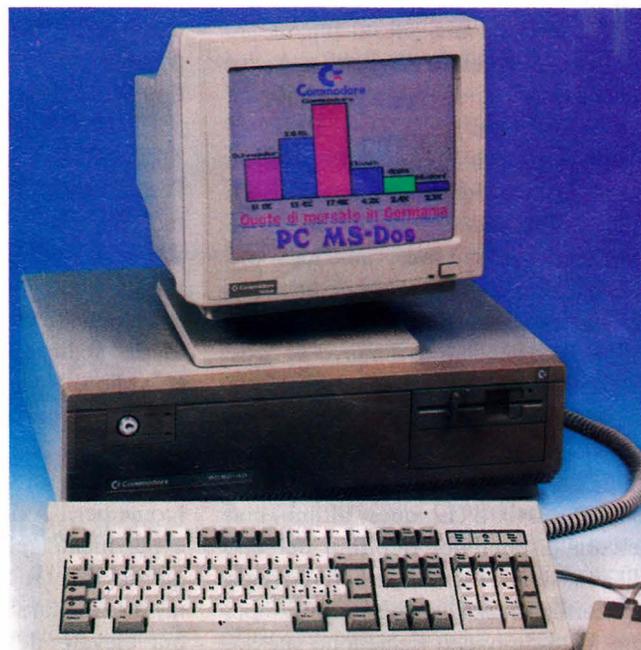
Stazione PC classica. I compatibili più recenti montano sia il drive da 5 e 1/4", classico, che quello da 3 e 1/2".

dei software abordabili è il secondo fattore. Infine, il PC è un micro talmente diffuso che si è sicuri di poterlo utilizzare a lungo. Colui che si decide per un PC deve comunque sapere che, anche se il numero dei giochi aumenta senza tregua, essi sono lontani dal procurare lo stesso piacere di quelli su ST o Amiga. Il gioco non può essere che un'attività secondaria, mentre i buoni giochi esigono macchine rapide e dotate di una carta grafica almeno EGA, dunque macchine più care. Il PC è soprattutto una macchina da lavoro: elaborazione di testi, gestione di archivi, quadri, ecc. Nella massa dei PC proposti sul mercato, quale bisogna scegliere? La risposta non è semplice. Anche qui tutto dipende dal prezzo e da ciò che volete farne. Da un certo tempo sono apparsi alcuni compatibili ad un prezzo molto conveniente. Amstrad fu il primo col suo PC 1512. Visto il suo prezzo, può convenire per impieghi semplici. Altrettanto dicasi degli Olivetti PC1 o Euro PC, ancora meno cari. Sono buone macchine per l'ap-

prendimento, Ma non sono evolutive. Cambiare la scheda grafica, per esempio, essendo in modo CGA, risulta molto scomodo. Un appunto simile può essere fatto a certi costruttori, come Zenith o Tandy, che vendono dei PC aperti, cioè con possibilità d'evoluzione, ma che non accettano che delle estensioni o delle schede provenienti dallo stesso costruttore. La compatibilità di questi PC è in effetti teorica. Un PC che non può ricevere, ad esempio, un disco rigido standard, non ha che una compatibilità software. Tutte queste macchine a buon mercato possono acccontentare l'appassionato con scarse possibilità economiche che desideri esercitarsi nella programmazione o il trattamento di testi. Per il gio-

co o la gestione di archivi è un po' limitato. Quanto al disegno poi, non c'è nemmeno da parlarne. Allo stato attuale delle cose e per preservare l'avvenire, è preferibile acquistare, in proporzione ai propri mezzi, un AT (micro processore 80286) con scheda multimodi (CGA - Hercules - EGA) e un disco rigido. La marca ha la sua importanza. Un costruttore conosciuto dà più sicurezza di una piccola marca che importa compatibili taiwanesi nello spazio di un inverno. Solo da noi ne esistono di cento marche differenti! Per raccapezzarvi in questo marasma, è assolutamente necessario

Il serio PC lancia la sua sfida ai video-players



domandare consiglio ad un amico o a qualche conoscente esperto di questi prodotti. Sappiate tuttavia che se si vuole un PC che sia al passo col progresso, bisogna spendere parecchio.

MACINTOSH

Primo computer da tavolo, il Macintosh, basato sullo stesso microprocessore degli Amiga ed Atari ST, il Motorola 68000, ha conservato questa immagine meritata: una volta che si sia toccato un Mac, ci si chiede come possano esistere ancora i PC! L'influenza dell'IBM, for-



Macintosh: l'unico, vero handicap è il suo prezzo alquanto elevato!

se, i prezzi sicuramente. Mentre le due gamme, Mac e PC coprono lo stesso mercato, il mercato professionale, un Mac resta più caro che un PC. E' ciò che ne fa il computer dei quadri (dirigenti). Come il PC, esso sa far tutto, in meglio, con un'eccezione fondamentale agli occhi dei nostri lettori, i giochi. Ce ne sono, anche di molto buoni, ma così rari che figurano da curiosità. Lo schermo bianco e nero non favorisce questa attività. Ciò non toglie che per tutte le altre utilizzazioni micro il Mac, o piuttosto i Mac, siano degli apparecchi eccezionali. La programmazione tramite computer non esisterebbe probabilmente senza di loro. Inoltre, i programmi costano cari, fatto che non sistema le cose. In basso alla gamma, si trova il Macintosh

Plus, ultimo rappresentante della linea puramente Macintosh. Il Macintosh SE è già più efficiente o meno complicato, perché permette di leggere dei dischetti in formato PC. Il Macintosh SE 30 è una configurazione discutibile nella misura in cui esso fa troppo o troppo poco: troppa rapidità (il microprocessore è un 68030) non utilizzabile e, per il troppo poco, presenta un volgare schermo monocromatico. I Mac II entrano allo stesso livello nel campo della compatibilità con i PC. Degli slot di estensione permettono ogni tipo di evoluzione. Possiede inoltre uno schermo a colori e super circuiti sonori a 32 canali! Il Macintosh Plus è la miglior macchina per scrivere che si possa trovare. D'occasione,

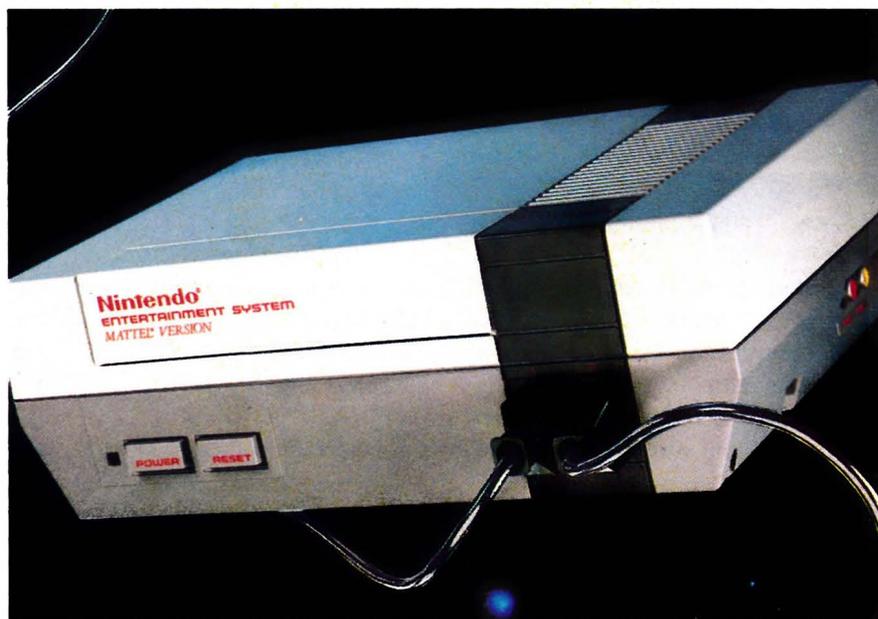
il Macintosh 512/800, scomparso dal catalogo Apple, è un buon affare a condizione di aver almeno due unità di salvataggio (lettore di dischetti o disco rigido). Quanto agli altri, se non fossero così cari... Per gli snob che non sanno come utilizzare il loro denaro, il Mac ha un successore molto indicato, il Next, ancora più bello, ancora più forte. Ma ha un bell'essere bello se non ha

niente dentro: una testa ben pettinata, ma vuota! Capacità straordinarie, ma nessun software. E il suo prezzo non incoraggia certo l'acquirente...

LE CONSOLE

Le console da gioco sono micro-computer senza tastiera che non servono che a giocare. Ciò riserva la loro utilizzazione ad un tipo di gioco particolare: il gioco d'azione. L'avventura e la simulazione sono rarissime eccezioni, limitate inoltre dall'assenza di tastiera. Riconosciamo tuttavia che questi giochi d'azione sono quasi sempre di eccellente qualità. Rovescio della medaglia, essi non sono affatto economici. E, nel mondo delle console, non si parla di pirat... pardon, di copie. Le giapponesi Nintendo e Sega, vicine per prezzo, sono le più rappresentate. Propongono delle console 8 bit, molto somiglianti per la grafica a ciò che si ottiene con gli MSX. Attualmente, negli USA, subiscono la concorrenza della console 16 bit NEC, anch'essa giapponese. Quest'ultima si distingue per una grafica più elaborata ed un prezzo più elevato. Tutte queste console esigono l'utilizzo del televisore o l'acquisto complementare di uno schermo a colori. La console NEC non è che l'avanguardia di un'offensiva multipla. Una certa aspettativa è d'obbligo, visto che si attendono nuove console nei prossimi mesi. In primo luogo, la console

Nintendo afferma il predominio nel mondo dei videogames su console Non a caso giochi tipo Mario Bros e Legend of Zelda sono diventati legenda...





Il Maste System della Sega

NEC dovrebbe normalmente essere distribuita in quantità maggiori. Una console Sega 16 bit, chiamata Genesis, è già sul mercato distribuita da Giochi Preziosi. Il fantastico Megadrive (16 bit), sempre della Sega, viene importato dalla ditta 68000. La console britannica Konix, attesa per anni, non arriva mai. Nessuno può affermare cosa succederà. Anche il nome Amstrad è mormorato con insistenza a proposito di una console a buon mercato. Anche qui nessuna certezza. L'Atari, da parte sua, ha già presentato Lynx, una console portatile con schermo integrato a cristalli liquidi a colori. Anche la Nintendo è presente con Game Boy una console tascabile (con schermo monocromatico) ad un prezzo molto competitivo. Si capisce come, davanti a queste prospettive, numerosi acquirenti potenziali esitino a decidersi.

COME SCEGLIERE UN PC

I venditori di PC vi sommergono di informazioni tecniche. Alcune specificazioni non hanno che un'importanza secondaria, altre invece sono fondamentali. Ecco qualche indicazione per evitarvi decisioni avventate e discutibili.

Microprocessore

Un 8088 non è né rapido né potente, un 8086 ha qualche possibilità in più.

maggior parte delle applicazioni. Da 10 a 12 MHz è perfetto. Al di sopra si tratta di un microprocessore 80386, ripetiamo, vedete il suo prezzo.

Memoria RAM

Molto importante. Essa è spesso espandibile, ma ciò diventa caro. 512 Kb è il limite minimo accettabile. 640 Kb è meglio.

Scheda o adattatore grafico

I PC propongono parecchi modi grafici, a volte riuniti su una stessa scheda.

La scheda CGA, la più scarsa, non dispone che di 4 colori.

La scheda EGA ne offre 16 e la VGA, 256.

Attenzione al fatto che questi modi richiedono un monitor particolare e questo è tanto più caro quanto più il modo grafico è evoluto.

La scheda Hercules è quanto ci sia di meglio con schermo monocromatico. Esistono altri modi grafici, come il modo Plantronic, che, meno diffusi, non hanno che un'utilità relativa.

Interfaccia seriale

Per un utilizzo personale, questo connettore serve al massimo ad inserire un mouse, quando esso non sia compreso nel computer.

Interfaccia parallela

Indispensabile, serve soprattutto a collegare una stampante. Se ne acquistate una, assicuratevi che sia annesso il relativo cavo di connessione denominato Centronics.

Questi numeri indicano che si tratta di un PC-XT. Il microprocessore 80286, più rapido e potente, è montato sui PC-AT: è ottimo. Il 80386 poi, è super, ma informatevi bene sul prezzo!

Velocità in MHz

La velocità dipende soprattutto dal microprocessore. Essa ha una grande influenza sul modo in cui "girano" i dischetti. 4,77 MHz è lento, spesso troppo lento. 8 MHz con-

vengono per la maggior parte delle applicazioni. Da 10 a 12 MHz è perfetto. Al di sopra si tratta di un microprocessore 80386, ripetiamo, vedete il suo prezzo.

Slot d'espansione

Si tratta di sedi disponibili per eventuali schede d'espansione. Alcuni PC non ne hanno proprio, altri ne possiedono fino a otto. Più ce ne sono, più il vostro PC è "gonfiabile".

Chiedete il numero di slot liberi: alcuni sono in genere già occupati da schede diverse.

Letture di dischetti

Due formati di dischetti possono andar bene. I dischetti 5 e 1/4", ancora i più diffusi, vengono via via sostituiti dai dischetti 3 e 1/2", più solidi, ma un po' più cari. E' questione di scelta: tutto dipende dal lettore di dischetti posseduto dalle persone con cui potete avere scambi. L'ideale sarebbe avere un lettore per ogni tipo.

Disco rigido

La capacità di un disco rigido può superare 100 Mb. Essa si colloca generalmente fra i 20 ed i 40 Mb. Se è inferiore, rifiutate: si tratta di un vecchio modello.

Tastiera

Le tastiere dei PC-XT hanno 81 o 82 tasti, quelle dei PC-AT, 101 o 102. Sono raramente intercambiabili. In ogni caso verificate che si tratti di una tastiera di tipo europeo (AZERTY), e non anglosassone (QWERTY). Assicuratevi infine che il sistema di gestione (MS-DOS) sia compreso nel prezzo della macchina. Alcuni rivenditori lo fatturano a parte.

IN CONCLUSIONE...



★ Il Commodore 64 e lo Spectrum Amstrad, possono rappresentare degli affari perchè dispongono di un numero impressionante di buon software. Gli Olivetti Prodest sono da scartare.

★ Commodore Amiga o Atari ST? Esistono argomenti che fanno pendere la bilancia a favore dell'una o dell'altra macchina. Resta il fattore "simpatia", impossibile da valutare e il numero di macchine presenti sul suolo nazionale.

★ Acquistare un PC? Attenti: i PC a buon mercato hanno molte meno possibilità di un Amiga o un Atari ST.

★ Confrontate sempre i prezzi: le variazioni possono essere notevoli da un computer shop all'altro.

© Tilt. Diritti riservati.

fare ELETTRONICA

LA RIVISTA PIÙ COMPLETA PER L'HOBBISTA ELETTRONICO!

IN OGNI NUMERO:
progetti - kit service -
schema TV - schede di riparazione -
inserti speciali -
pratico master in acetato per
realizzare subito i vostri
circuiti stampati e ...

per
saperne
di più:

APPUNTAMENTO OGNI MESE IN EDICOLA



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

NON SOLO VIDEO

IL MONDO DEI GIOCHI DA TAVOLO HA FINALMENTE "TOCCATO" L'UNIVERSO MULTIFORME DEL VIDEOGIOCO, NE HA PENETRATO LA LOGICA ATTRAVERSO CONTENUTI E SISTEMI DI GIOCO, NE HA CONTAMINATO FELICEMENTE L'ASPETTO GRAFICO.

Senza dubbio l'innovazione più rivoluzionaria ed entusiasmante è quella rappresentata dalla massiccia entrata in campo del role playing game, che ha cambiato la faccia sia ai videogames che ai tradizionali giochi da tavolo.

L'RPG più noto rimane senz'altro *Dungeons & Dragons*, un fantasy di straordinario successo internazionale, che ha dalla sua la forza di un'edizione italiana, che seppure non tempestiva rispetto alla produzione americana del gioco, tuttavia si sforza di esserci e accontentare le migliaia di appassionati già esistenti. Altri giochi di ruolo "fantasy" in italiano

sono: *Katakumbas*, *I Signori del Chaos*, uno sguardo nel buio, con le loro espansioni e, naturalmente, tutti i Librogame, che altro non sono se non RPG da giocare in solitario.

Appena uscito in edizione italiana, creato da italiani, è *Holme & Co.*, divertente RPG di indagine poliziesca, composto da due diversi sistemi di gioco: uno di indagine pura, l'altro di azione. Ricordiamo che nel role playing game i giocatori intraprendono un'avventura



assumendo le vesti di personaggi che devono essere correttamente guidati e, in qualche modo, interpretati. Ma quello che vediamo edito in lingua italiana è solo la punta di un enorme iceberg, che comprende tutti, e sono veramente tanti, i giochi di ruolo in lingua originale in-

glese, creati e prodotti negli USA e in Gran Bretagna. Purtroppo per giocarli occorre conoscere abbastanza bene l'inglese, ma per chi si sottopone a questa utile fatica, il divertimento è abbondantemente assicurato.

Il sistema di gioco role è più o meno valido per tutti gli RPG, ma ognuno di essi ha un'argomento, un'ambientazione

e una sua particolare atmosfera: dal "fantasy" alla "fantascienza", dai "comics" all'indagine "poliziesca", dallo "horror" al "bellico". Alcune informazioni di carattere generale sugli RPG in lingua inglese: l'*Advanced Dungeons & Dragons*, registra attualmente il massimo del successo mondiale nel "fantasy", tanto che la TSR, ditta produttrice negli USA, ha recentemente creato e immesso sul mercato internazionale la già famosa Second Edition, straordinaria

per accuratezza e approfondimento sia dei regolamenti che delle descrizioni di personaggi, nemici e ambienti. Un'opera gigantesca, perfettamente coordinata in ogni sua espansione, di cui il livello grafico e della veste editoriale sono superlativi. Il piano editoriale si



con gusto i movimenti che si susseguono nel corso dell'avventura o della campagna in atto. Le miniature, create e prodotte dalla *Ral Partha*, *Citadel*, *Prince August*, *Fasa*, *Marauders*, ecc., sono da dipingere, da giocare, da collezionare: sono belle anche se spesso, a parte i personaggi umani, un po' mostruose.

Anche il tradizionale gioco da tavolo o boardgame, ha subito favorevoli influssi dall'RPG, sia nel sistema di gioco che nell'argomento. *Talisman* e *Dungeonquest*, giochi da tavolo "fantasy" inglesi, hanno il classico tabellone, ma soprattutto

sviluppa per tutto l'anno in corso e si estende fino al 1991.

Sempre della TSR merita un cenno l'RPG *Marvel Super Heroes*, i famosi supereroi dei comics, che ci trasporta di colpo in una dimensione futuristica, solo apparentemente simile a quella dell'America delle grandi metropoli, che, nel gioco, diventa megafantastica e possibilista, piena di situazioni superlative e straordinarie dove il filo conduttore rimane la perenne lotta che oppone il mondo del bene contro il male; della legalità contro il crimine, il tutto, naturalmente, organizzato ai massimi livelli. L'Inghilterra, per il fantasy RPG, propone *Warhammer*: una saga particolarmente adatta per chi ama vasti scenari di campagne belliche non tradizionali, composta, come ogni RPG, da regole base, accessori ed ampliamenti correlati.

Capostipite dell'RPG "horror" rimane *Call of Cthulhu*, classico del "fantasy",

insieme al *D&D* e all'*AD&D*, il *Merp*, tratto dalle saghe di Tolkien. Fondamentali per la "fantascienza" sono il postatomico *Twilight 2000*, il favoloso *Star Trek*, tratto dalla saga omonima, l'epico tecnologico *Star Wars*, del cinematografico *Guerre Stellari* e, molto interessante, è il nuovo e originale *Sky Galeons of Mars*, con le sue poetiche astronavi alla Jules Verne.

Summa teologica del tutto: il *Gurps*, regole per generare role playing games di qualsiasi argomento, storico, fantastico e, chi più ne ha, più ne metta.

Parlando di RPG non è possibile tralasciare una infarinatura generale sulle miniature, statuine in scala in lega di piombo, indispensabili per visualizzare



personaggi ben congegnati, e il loro successo è stato tale che numerose espansioni sono disponibili per prolungare il piacere della partita, con altri personaggi, nuovi ambienti e nuove avventure. Trattandosi di boardgames, giochi quindi con un regolamento ridotto, è stato possibile tradurme le regole e fornirle, se richieste, in un fascicolo a parte dalla scatola gioco. Ancora nel "fantasy" è da segnalare *The New Dungeon Boardgame*, anch'esso corredato di traduzione, semplice e gradevole, e *Drangonlance Boardgame*, tradotto, interessante per la confezione, che comprende numerose miniature in plastica.

Attendiamo la prossima uscita, in autunno, per la MB Italia, di *Heroquest*, in edizione italiana, bell'intreccio di board e role game, non semplicissimo ma ben congegnato e, soprattutto, in una confezione molto ricca sia di mappe che di miniature; mentre è già disponibile



l'*Advanced Heroquest*, corredato di regole tradotte.

Un salto nella "fantascienza", ed ecco *Battletech*, con tutte le sue espansioni: *Citytech*, *Aerothech* e *The Succession Wars*, tutti tradotti.

Battletech non è role: sono combattimenti fra droidi, macchine da guerra su pianeti alieni, che coinvolgono sempre maggiori mezzi e armamenti, compresi gli umani nella fanteria. Dotato di varie espansioni, gioco strategico e, chi può dirlo, forse anche un po' role, dal momento che prevede le figure dei leaders, che altro non sono che giocatori, dei quali va in ogni occasione misurato e accertato il grado di fedeltà.

Dai droidi agli umani "molto umani", come in *Buck Rogers*, il passo forse non è breve: *Buck Rogers* è un gioco da tavolo tradotto che vive proprio sui personaggi, sul loro volto e le loro caratteristiche, che si estende su mappe alla conquista dei pianeti nel 25° secolo, con ben 360 miniature in plastica e centinaia di segnalini. Gli *Space Marines* sono impegnati in un conflitto spietato contro i *Ladri Genetici* nel *3D Space Hulk*, provvisto di traduzione, un po' board e un po' role,

dall'atmosfera tenebrosa e torbida, in una confezione gigante, con 30 miniature in plastica e una bella mappa cartonata a sezioni, che rappresenta l'interno di un'astronave. Edifici e centinaia di miniature si trovano in *Space Marines*, boardgame tradotto, dove è in gioco la sopravvivenza dell'umanità.

Una storia a parte è quella di *Blood Bowl*, con regole tradotte, origina-



le gioco del calcio americano, con un campo gioco in polistirolo e miniature per le squadre di... orchetti! Non mancano le espansioni di vario tipo, le miniature in blister, tafferugli e divertente raccapriccio per i giocatori più strani del mondo.

Neppure il settore dei classici wargame si è salvato da cambiamenti, peraltro molto interessanti, come *The Hunt for Red October* e *Red Storm Rising*, ambedue corredati di traduzione, che vedono tradizionalmente impegnate forze e armamenti attuali in un ipotetico conflitto

USA-URSS e, pur non avendo nulla del role game, tuttavia soddisfano molto il gusto dell'avventura, specialmente *The Hunt*, che si presenta in una scatola rigorosa nell'estetica di copertina, ma densa all'interno di scenari e avventure, che rispondono ad un avanzamento dell'abilità che i giocatori man mano acquisiscono.

L'elemento sorpresa durante tutta la partita è tema conduttore di *Platoon*, tradotto, divertente simulazione della non divertente guerra del Vietnam, con agguati, trabocchetti e imboscate, di semplice apprendimento e gioco veloce.

Recentemente sono usciti *Siege of Jerusalem*, fascinoso simulazione storica, ambientata all'epoca dell'assedio di Gerusalemme per mano di Tito e il nuovo *Blue Max*, aggiornamento della vecchia e gloriosa edizione/gioco dei combattimenti aerei durante la I Guerra Mondiale. E ci fermiamo qui, avvertendo che questa è solo una panoramica veloce e sintetica, un punto di vista dall'alto sul grandioso territorio dei giochi da tavolo, che non può assolutamente citare tutti i giochi che pur lo meriterebbero: ma per far questo non basterebbe l'intero

numero di una rivista. L'importante è aver fornito una traccia generale dei "Non Solo Video", che nulla hanno da invidiare ai pur sempre amati videogames.

I giochi menzionati sono in vendita da **Pergio**, via San Prospero 1 - Milano. Tel. 02/808031. Pergio effettua anche vendita in tutta Italia con consegna a domicilio.



1140

S O F T

DIECI MESI DI GIOCHI SU MICRO

Ecco qui la panoramica degli oltre 1100 soft recensiti da Guida Videogiochi nei primi dieci mesi di attività! Catalogato in ordine alfanumerico, ogni soft è accompagnato dal tipo di macchina sul quale gira, dalla sua Casa produttrice, dalla categoria alla quale appartiene, dal numero di Guida Videogiochi sul quale è stato recensito e da una valutazione generale e parametrica.

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
3D Pool	Amiga	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	C64	Firebird	Biliardo	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
3D Pool	CPC	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	MSX	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	ST	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
4 Soccer	C64	Code Mast.	Football	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
4 Soccer	PC CGA EGA	Code Mast.	Football	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
688 Attack Sub	PC	Elec. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 6
Aargh	Amiga	M. House	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Aargh	ST	M. House	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Abrams Battle Tank	PC	Elec. Arts	S.comb.carri	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
Action Fighter	Amiga	Mindscape	Rompim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Action Fighter	Sega	Mindscape	Rompim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Action Fighter	C64	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Action Fighter	CPC	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Action Fighter	PC	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Action Fighter	ST	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Adidas Beach Volley	Amiga							n° 3
Adidas Beach Volley	ST							n° 3
Adv. OCP Art Studio	Atari ST	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Adv. OCP Art Studio	C64	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Adv. OCP Art Studio	CPC 6128	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1

Gioco	Machina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Advanced Ski Sim.	Amiga	C. Masters	Sport	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
African Raiders 01	ST		Rallye 4x4	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
African Raiders O1	Amiga	Tomahawk	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 4
African Raiders O1	PC CGA	Tomahawk	Wargame	15	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 4
Airball	Amiga	Microdeal	Az./sim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Airball	Apple II GS		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Airball	C. Atari							Cons. n° 2
Airball	ST	Microdeal	Az./sim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Airball	XE System	Atari						Cons. n° 1
Airbone Ranger	Amiga	Micropose	Az./sim.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Alex K./H. Tech W.	Sega	Sega	A./adv/edu.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Alien Mind	Apple II GS	PBI	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	-	n° 1
Alienator	PC128 Prod.	Ubi Soft	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
Alpha Mission	C.Nintendo	SNK						Cons. n° 1
Altered Beast	Amiga	Activision	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Altered Beast	Console Sega							Cons. n° 1
Altered Beast	Console Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Altered Beast	C64	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Altered Beast	CPC	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Altered Beast	ST	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Am. pro Football	Console Sega	Sega	Football	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
American pro Footb.	Console Sega							Con. n° 1
Anc. art of war at sea	Mac	Broderbund	Wargame	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Anc. art of war at sea	PC	Broderbund	Wargame	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Andromeda Mission	Amiga	Demonware	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Apache Strike	PC EGA CGA	Activision	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
APB	Amiga	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	CPC	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	PC D	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	ST	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Aquaman	Amiga	Infogrames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Aquaman	Atari ST	Infogrames	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Archipelagos	Amiga	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Archipelagos	Amiga	Logotron	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Archipelagos	PC	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Archipelagos	PC	Logotron	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Archipelagos	ST	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Arena	Gottlieb							n° 1
Airbone Ranger	ST	Micropose	Az./simul.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Arkanoid	Amiga	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid	Apple II GS	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid	C64	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid II	Amiga	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	CPC	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	Spectrum	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	ST	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid	ST	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Astaroth	Amiga	Hewson						n° 3
Astaroth	ST	Hewson						n° 3
Asterix	ST	Coktel Vi.	Strat./azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
B.A.T.	Amiga							n° 9

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
B.A.T.	C64							n° 9
B.A.T.	CPC							n° 9
B.A.T.	PC							n° 9
B.A.T.	ST							n° 9
Baal	Amiga	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Baal	C64	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Baal	ST	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Bal. of Power 1990	Amiga	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Bal. of Power 1990	Mac	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Bal. of Power 1990	PC	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Ballistix	Amiga	Psyclapse	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Ballistix	ST	Psyclapse	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Battle Valley	Amiga	Hewson						n° 5
Barbarian	Amiga	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian	C64	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian	CPC	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian II	Amiga	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	C64	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	Spectrum	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	CPC	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 2
Barbarian II	ST	Palace Soft.	Arcade/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 2
Barbarian	ST	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bard's Tale II	Amiga	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Bard's Tale III	Apple II GS	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Bard's Tale III	C64	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Basket Ball Nightm.	Sega	Sega	Animazione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Batman	Amiga	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Batman the C.Crus.	Amiga	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 2
Batman the C.Crus.	C64	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 2
Batman the C.Crus.	Spectrum	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 2
Batman the C.Crus.	ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 2
Battle Chess	Amiga	Elec. Arts	Scacchi an.	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Battle Chess II	Amiga	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Battle Chess	C64	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Battle Chess	PC	Ele. Arts	Scacchi an.	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Battle Chess II	PC	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Battle Chess	ST	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Bankok Knights	Amiga	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	C64	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	CPC	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	Spectrum	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	ST	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Amiga	D. 2 faccia	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Apple	II/IIGS	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	C64		Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Mac	D. 2 F.	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	PC	D. 2 F.	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	ST	D. 2 F.	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Battle of Napoleon	Apple II	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3
Battle of Napoleon	C64	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3
Battle of Napoleon	PC	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Battlehawks 1942	Amiga	Lucasfilm	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Battlehawks 1942	PC CGA	Lucasfilm	Comb.aereo	14	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 4
Battlehawks 1942	ST	Lucasfilm	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Battletech	Amiga	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Battletech	C64	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Battletech	PC	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Big House	Gottlieb							n° 8
Bio Challenge	ST	Delphine Sof.	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Bionic Commando	Amiga	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	C64	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	C. Nintendo	Capcom						Co.n°3
Bionic Commando	CPC	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	Spectrum	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bit Medicus	CPC 6128							n° 8
Black Magic	Amiga	Procovision	Gi.di scale	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Black Magic	C64	Procovision	Gi. di scale	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Black Tiger	Amiga	Capcom						n° 9
Black Tiger	ST	Capcom						n° 9
Black Tiger	ST	C./US Gold						n° 4
Blasteroids	Amiga	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	C64	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	CPC	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	MSX	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Blood Money	Amiga	Psygnosis	S.'em-up	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Blood Money	ST	Psygnosis	S.'em-up	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Bloodwych	Amiga	Imagew.	Ruolo	17	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Bloodwych	ST	Image	Ruolo	17	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Bloody Wolf	C. Nec HE	System	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Blue Thunder	Linx							Co. n° 3
Blue Angels	PC	Accolade	Sim.volo A.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°
Bomber Raid	C. Sega							Co. n° 2
Bowls	Amiga		Bocce	12	☆☆☆	☆☆☆ ☆	-	n° 3
Bridge in V magg.	PC CGA	Bridgeur	Bridge	15	-	-	-	n° 5
Brainache	Spectrum		Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
Bubble Bobble	Amiga	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	Atari ST	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	C64	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	CPC	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	Spectrum	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bumpy	CPC	Loriciels	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Bumpy	ST	Loriciels	Az./strat.	i3	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Burger Time	Mattel	Electr.						n° 6
Butcher Hill	Amiga	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	C64	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	Spectrum	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	ST	Gremlin	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
C.Y.'S A.Trainer 2.0	PC CGA	Elec. Arts	s.volo acr.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 4
California Games	Apple II	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	C64	Epyx	Sport mult.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	C. Sega							Co. n° 1
California Games	CPC	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
California Games	Linx							Co.n° 3
California Games	PC	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	Spectrum	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Capone	Amiga	Actionw.	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Captain Blood	Amiga	Infogrames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Blood	C64	Infogrames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Blood	CPC	Infogrames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Silver	C. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Carrier Command	Amiga	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	C64	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	CPC	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	PC	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	ST	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Casino Games	C. Sega							Co. n° 2
Castelvania	C. Nintendo	Nintendo						n° 3
Castle Warrior	Amiga	Palace Soft.						n°2
Castle Warrior	ST	Palace Soft.						n°2
Cav. Hugh-Lympics	C64	Elec. Arts	Multiprova	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Cav. Hugh-Lympics	PC	Elec. Arts	Multiprova	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Chamonix Challenge	Amiga	Infogrames	Alpinismo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	C64	Infogrames	Alpinismo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	CPC	Infogrames	Alpinismo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	PC	Infogrames	Alpinismo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	ST	Infogrames	Alpinismo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chaos Strikes Back	ST FTL	Micropose						n° 6
Chariots of Wrath	Amiga	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chariots of Wrath	C64	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chariots of Wrath	ST	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chase H.Q.	Taito							n°2
Chess Master 2100	PC	The Sof. T.	Scacchi	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Chicago 30'S	C64	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	CPC	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	MSX	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	Spectrum	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	ST	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chuck Yaeger's A.F.T.	App. II	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	C64	Elec. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	CPC	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	PC	Elect.Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Circus Attractions	C64	G. Goblins	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
City Connection	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Cloud Master	Console Sega	Sega	S.'em-up	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Curse of the Az. Bonds	C64	SSI	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 10
Curse of the Az. Bonds	PC	SSI	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 10
Cyberball 2072	Atari							n° 10
Colossus Chess 4	Spectrum	CDS	Scacchi	15	☆☆☆	-	-	n° 5
Conflict Europe	Amiga	Mirrorsoft	Wargame	16	☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 7
Continental Circus	Amiga	Taito						n° 7
Continental Circus	C64	Taito						n° 7
Continental Circus	CPC	Taito						n° 7
Continental Circus	PC	Taito						n° 7

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Continental Circus	Spectrum	Taito						n° 7
Continental Circus	ST	Taito						n° 7
Cosmic Pirate	Amiga	Palace Soft.	Arcade/stra.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Cosmic Pirate	ST	Palace Soft.	Arcade/strat.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Crack	Amiga	Linel	Rompimat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	Amiga	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	CPC	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars II	Amiga	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars II	CPC	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars II	ST	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars	Mac	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	PC	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	ST	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crossbow	Con.	Atari						Co.n° 2
Crossbow	XE System	Atari						Co. n° 1
Custodian	Amiga	Hewson	Sh.'em-up	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Custodian	ST	Hewson	Sh.'em-up	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybermind	ST	Ubi Soft	Rifl/azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cyberoid	Amiga	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyberoid	C64	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyberoid	CPC	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyberoid II	Amiga	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Cyberoid II	C64	Hewson	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cyberoid II	CPC 464	Hewson	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cyberoid II	CPC	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Cyberoid II	Spectrum	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Cyberoid II	ST	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Cyberoid	Spectrum	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyborg Hunter	Cons. Sega							Co. n° 2
Cyborg Hunter	Con. Sega	Sega	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Dark Chambers	XE System	Atari						Co. n° 1
Dark Fusion	CPC	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Dark Fusion	Spectrum	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Dark Side	C64	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	CPC	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	PC	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	Spectrum	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	ST	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Datastorm	Amiga	Soren	Sh.'em-up	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Deflektor	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Deja Vu II	Amiga	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deja Vu II	Macintosh	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deja Vu II	ST	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deluxe Paint III	Amiga	Elec. Arts						n° 4
Day of the Viper	ST	Accolade	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Decathlon	Atari	Activision						Con. 4
Deflector II	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Dizzy Treasure Island	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Dogs of War	Amiga	Elite	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Dogs of War	ST	Elite	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Double Dragon	Atari	Activision						Con. 4

E' IN EDICOLA SPEEDY COMPUTER CON

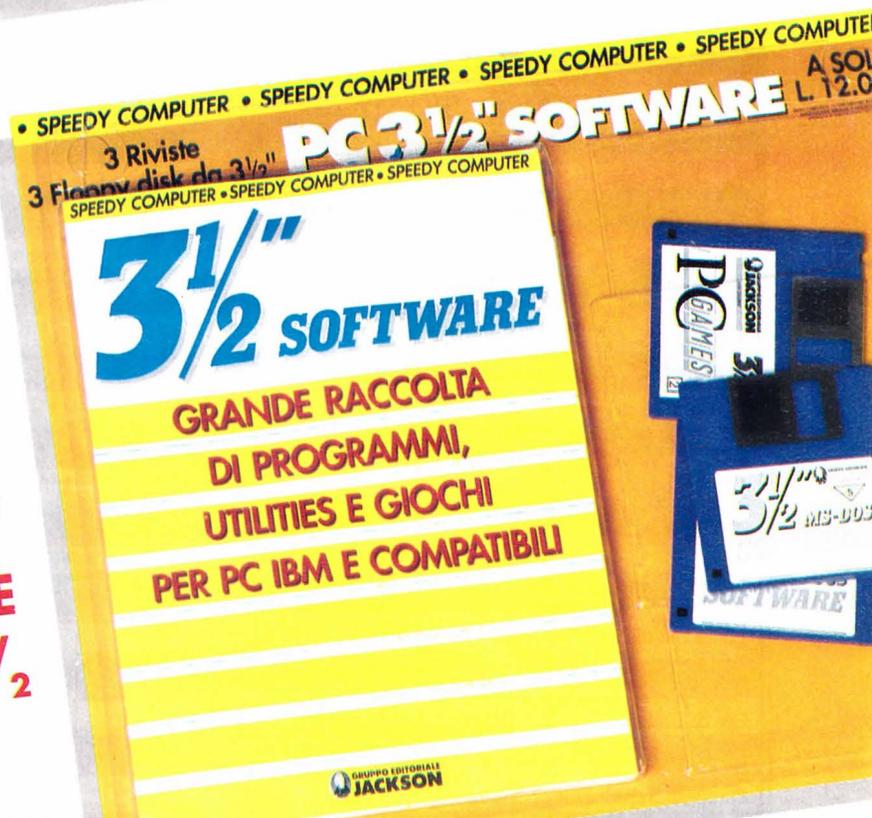


Il meglio della
produzione
mondiale di
videogames
per PC IBM
e Compatibili

**POSTER+2 RIVISTE
+4 FLOPPY
DISK DA 5 1/4**

Grande raccolta
di programmi,
utilities e giochi
per PC IBM
e Compatibili

**POSTER+3 RIVISTE
+3 FLOPPY DISK DA 3 1/2**



**OGNI CONFEZIONE A SOLE L.12.000
UN OCCASIONE DA NON PERDERE !**

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Demon Stalders	PC CGA/EGA	Elec.Arts	Gauntlet	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Demon Stalkers	C64	Elec.e Arts	Gauntlet	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Denaris	Amiga	Rainbow A.	Azione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Denaris	C64	Rainbow A.	Azione	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Desert Falcon	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Destroyer	Amiga	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	AppleII GS	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	CPC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	PC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Dominator	Amiga	System 3	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Dominator	C64	System	3 Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Double Dragon	Amiga		Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	C64		Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	Console	Sega						n° 1
Double Dragon	Console Sega	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	Spectrum		Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dunk	VC 2600	Atari						Co. n° 1
Dragon Ninja	Amiga	Ocean	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dragon Ninja	Amstrad CPC		Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Dragon Ninja	C64		Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Dragon Ninja	Spectrum		Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Dragon Ninja	ST	Ocean	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dragon Power	Con.Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Dragon Spirit	Amiga	Domark						n° 7
Dragon Spirit	C64	Domark						n° 7
Dragon Spirit	Console Nec	Namco						Co. n° 1
Dragon Spirit	CPC	Domark						n° 7
Dragon Spirit	Spectrum	Domark						n° 7
Dragon Spirit	ST	Domark						n° 7
Dragon's Layer	Amiga	Readysoft	Dis. an.int.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Dragons Breath	Amiga	Palace Sof.						n° 8
Dragons Breath	ST	Palace Soft.						n° 8
Dragonscape	Amiga	H.Software						n°2
Dragonscape	ST	Horizon Sof.	Arcade/adv.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Dugger	Amiga	Linel	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Dugger	ST	Linel	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Dungeon Explorer	Console Nec	Hudson Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Dungeon Master	ST	FTL						n° 1
Dynamite Dux	Console Sega							Co. n° 1
Echelon	Amiga	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Echelon	C64	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Echelon	PC	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Elvira and the Party M.	Bally							n° 10
Emperor of the Mines	ST	Impressions	Sim./econ.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Eye of Horus	Amiga	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Eye of Horus	ST	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
European Superleague	Amiga	CDS						n° 7
European Superleague	C64	CDS						n° 7
European Superleague	CPC	CDS						n° 7
European Superleague	Spectrum	CDS						n° 7
European Superleague	ST	CDS						n° 7

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Excitebike	Nintendo							n° 6
Explora	Amiga	Infomedia	adv. grafica	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Explora II	Amiga	Infomedia	Adventure	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Explora	ST	Infomedia	adv. grafica	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Fetich Maya	ST	Silmaris	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
F-15 Strike Eagle II	PC e comp.	Micropose	Sim.di volo	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
F.Break Basket-Ball	Amiga							n° 4
F16 Combat Pilot	PC EGA	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
F16 Combat Pilot	Hercules	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
F16 Combat Pilot	P e comp.	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
Face Off	ST	Anco	Hockey	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Falcon	Amiga	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	Mac	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	PC	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	Spectrum	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	ST	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon the M.Disk-V1	Amiga	Spectrum H.	Simulazione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Falcon the M.Disk-V1	ST	Spectrum H.	Simulazione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Fiendish Freddy's	Amiga	Mindscape	Multiprove	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Final Frontier	PC CGA EGA	PSS	Wargame	11	☆☆	☆☆	-	n° 6
Final Lap	Namco							n° 4
Fire King	C64	M. Forte/SSG	Adv. An.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
First Strike	C64	Elite	comb.aere	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Fire Power	Amiga	Micro Illusion	az./strat.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Fire Zone	C64	PSS	War.mappa	14	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
Fire Zone	PC CGA EGA	PSS	War. mappa	14	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
Flyng Shark	C64	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Flyng Shark	CPC 464	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Flyng Shark	Spectrum	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Flyng Shark	ST	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
FM Melody Maker	ST	Upgrade						n° 8
Foft	Amiga	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Foft	PC CGA EGA	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Foft	ST	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Forgotten Worlds	Amiga	Capcom	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Forgotten Worlds		Capcom						n° 1
Forgotten Worlds	Con. Sega	Sega						Co. 4
Freedom Force	Con. Nintendo	Sunsoft						Co. n° 3
Fright Night	Amiga	Microdeal	Az./Orrore	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Fusion	Amiga	Elect. Arts	Az./strategia	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Fusion	ST	Elect. Arts*	Az./strategia	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Futbol Champ	Inor							n° 5
Future Sport	ST	Actual Scree.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Galactic Conqueror	ST	Titus	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Galaga	Con. Nintendo	Nintendo	Arcade	3	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Galaxy Force	Console Sega							Co. n° 1
Galaxy Force	Sega							n° 3
Galaxy Force	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Garfield: Winter's Tail	ST	The Edge	Azione	12	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gary Lineker's Hot Shot	C64	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Gary Lineker's Hot Shot	CPL	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Gary Lineker's Hot Shot	Spectrum	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Gates of Zendocon	Linx							Co. n° 3
Gauntlet II	Amiga	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	C64	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	CPC 464	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	Spectrum	UD Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gemini Wings	C64	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Gemini Wings	ST	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Ghost'n Goblins	C16	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	C64	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Console	Nintendo						Co. n° 1
Ghost'n Goblins	CPC	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Nintendo	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Spectrum	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Ghostbusters	Apple IIe		Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters	800 XL	Atari	Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters II	Amiga	Activision						n° 7
Ghostbusters II	C64	Activision						n° 7
Ghostbusters II	CPC	Activision						n° 7
Ghostbusters II	PC	Activision						n° 7
Ghostbusters II	Spectrum	Activision						n° 7
Ghostbusters II	ST	Activision						n° 7
Ghostbusters II	Sega	Sega	Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters	Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Ghouls n'Ghosts	Con. Sega							Co. n° 2
Ghouls'n Ghosts	Amiga	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	C64	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	CPC	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	PC	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	Spectrum	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	ST	Capcom						n° 5
Giganoid	Amiga	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	AppleII GS	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	CPC	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	PC	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Golvellius	Con. Sega							Co. n° 2
Golvellius	Con. Sega	Sega	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Goonies II	Nintendo							n° 1
Grand Monster Slam	Amiga	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	C64	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	PC	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	ST	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Prix Circuit	C64	Accolade	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Grand Prix Master	Amiga	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	CPC	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	MSX	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	PC	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	ST	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Gravity	Amiga	Imageworks						n° 6
Gravity	PC	Imageworks						n° 6
Gravity	ST	Imageworks						n° 6

Gioco	Machina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Great Courts	Amiga	Ubi Soft	Tennis	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Great Courts	ST	Ubi Soft	Tennis	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Great Golf	Con. Sega	Sega	Golf	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Gridiron	Amiga	Bethesda S.	Sim.sport	5	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Gridiron	ST	Bethesda S.	Sim.sport	5	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Guerilla War	C64	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Guerilla War	CPC 464	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Guerilla War	Ocean							n° 5
Guerilla War	Spectrum	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Gumshoe	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 1
Gun Smoke	CPC	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gun Smoke	MSX	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gun Smoke	Nintendo	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gunhed	Console Nec							Co. n° 2
Gunship	Amiga	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	C64	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	CPC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	MSX	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	PC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	Spectrum	Micropose	Simulazi.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	ST	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
H.A.T.E.	C64	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	Coleco	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	Sega	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	ST	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Hard Drivn'	Con. Atari	Tengen						n° 6
Hard Drivn'	Atari							n°2
Hawkeye	Amiga	Thalamus	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Hawkeye	C64	Thalamus	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Heavy Metal	Amiga	Accen						n°2
Heavy Metal	C64	Accen						n°2
Heavy Metal	comp. PC	Accen						n°2
Heavy Unit	Taito							n° 3
Hellraiser	ST	Exocet	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Hero's Quest	PC IBM eC.	Sierra						n° 8
Heroes of the Lance	Amiga	SSI	ruolo/arc.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 1
Heroes of the Lance	ST	SSI	ruolo/arc.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 1
Hi Ball	Tecnoplay							n° 5
Highway Patrol	CPC 6128	Microids	Az.s/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	C64	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	PC	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	ST	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hogan's Alley	Nintendo							n° 1
Hollywood Heat		Premier						n°2
Hostile All Terrain	CPC	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hot Chase		Konami						n° 5
Hoyle	PC	Sierra on Line	Rifles.carte	13	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 8
Hot Rod	Amiga	Activision						n° 10
Hot Rod	C64	Activision						n° 10
Hot Rod	CPC	Activision						n° 10
Hot Rod	Spectrum	Activision						n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Hot Rod	ST	Activision						n° 10
Hyperdome	ST	Exocet	Sh.'em-up	10	☆☆	☆☆☆	☆☆	n°2
I Ludicus	Amiga	Actual Scre.	Combattim.	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
I Ludicus	ST	Actual Scree.	Combattim.	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ice Hockey	Nintendo							n° 6
Ikari Warriors	Amiga	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C16	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C64	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C. Nintendo	SNK						Co. n° 2
Ikari Warriors	CPC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Nintendo	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	PC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Spectrum	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	ST	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Il Libro della Giungla	ST	C.-C./Nathan	azione/adv.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Image Partner	ST	Upgrade						n° 9
Impos. Mission Linx								Co. n° 3
Indiana Jones Action	Amiga	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	C64	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	CPC	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	Spectrum	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°7
Indiana Jones Action	ST	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
I. J. and the Last Crus.	Amiga	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
I. J. and the Last Crus.	PC	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
I. J. and the Last Crus.	ST	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
I. J. l'Ultima Crociata	PC e comp.	Lucasfilm	Avv.Grafica	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 8
Infestation	Amiga	Psygnosis						n° 9
Infestation	ST	Psygnosis						n° 9
International Karate +	Amiga	System 3	Karate+	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
International Team Sp.	C64	Mindscape	Sim.sport.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Interphase	Amiga							n° 9
Interphase	ST							n° 9
Iss	Amiga	Electr. Dreams	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Iss	C64	Electr. Dreams	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Iznogoud	CPC	Infogrames	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Iznogoud	PC	Infogrames	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Iznogoud	ST	Infogrames	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Jaws	C64	Screen 7	Az./strategia	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Jaws	ST	Screen 7	Az./strategia	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Jug	Amiga	Microdeal	S.-up/labir.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Karateka	Apple	Broderbund	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Karateka	C64	Broderbund	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Karateka	ST	Broderbund	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Kenseiden	Con. Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Kick Off	ST	Titus	Football	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Kid Icarus	Console Nint.	Nintendo						Co. n° 1
King Dong								n° 7
King of the Beach	PC EGA CGA	Electr.Arts	Pallavolo	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
King Quest IV	Apple II GS	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
King Quest IV	PC	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
King Quest IV	ST	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Killing Game Show	Amiga	Psygnosis						n° 10
Killing Game Show	C64	Psygnosis						n° 10
Killing Game Show	ST	Psygnosis						n° 10
Kingdoms of England	Amiga	Inco. Software	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	Amiga	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	PC	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	ST	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Kult	Amiga	Exxos	Avventura	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Kult	PC	Exxos	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Kult	ST	Exxos	Avventura	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
La Q.de l'Oiseau du T.	PC	Infrogames	Adventure	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
La Q.de l'Oiseau du T.	ST	Infrogames	Adventure	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Last Duel	Amiga	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	C64	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	CPC	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	Spectrum	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	ST	Capcom	Arcade/str.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Laser Squad	Amiga	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Laser Squad	CPC	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Laser Squad	MSX	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Life Force	Nintendo	Konami						Con. 4
Le avventure di Link	C. Nintendo							Co. n° 1
Le Maitre Absolu	CPC	Ubi Soft	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Led Storm	Amiga	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Led Storm	C64	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Led Storm	CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Led Storm	ST	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Legend of Djel	Amiga	Tomahawk						n° 7
Legend of The Sword	Amiga	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of The Sword	ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of The Sword	Amiga	British Tel.	Adventure	13	☆☆☆	☆☆	-	n°2
Legend of the Sword	PC	British Tel.	Adventure	13	☆☆☆	☆☆	-	n°2
Legend of the Sword	ST	British Tel.	Adventure	13	☆☆☆	☆☆	-	n°2
Legend of Zelda	C. Nintendo	Nintendo	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Legend of Zelda	Nintendo							n° 1
Legend of Zelda	ST	CRL	Wargame	13	☆☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Lombard Rally	PC CGA EGA	Mandarin S.	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Lombard Rally	ST	Mandarin S.	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Loom	Amiga	Lucasfilm						n° 4
Loom	PC	Lucasfilm						n° 4
Lord of the Rising Sun	Amiga	Cinemaware	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Lord of the Sword	Sega	Sega						n°2
Lucky	Amiga	Delphine S.						n°2
Lucky	PC	Delphine S.						n°2
Lucky	ST	Delphine S.						n°2
M1 Tank Platoon	PC	Micropose	Sim. Tank	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Mac Rider	C. Nintendo	Nintendo	adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	Amiga	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	CPC	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	PC 128	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	PC	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Mach 3	ST	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Manhunter 2	PC	Sierra	adv.grafica	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Manhunter S. Francisco	PC	Sierra	adv./grafica	17	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Manhunter S. Francisco	ST	Sierra	adv./grafica	17	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Mario Bros	XE System	Atari						Co. n° 1
Master Video Spatial		Pedretti						n° 5
Mayday Squad	C64	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mayday Squad	PC	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mayday Squad	ST	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mazemania	Spectrum	Hewson	azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Mega Tech	System Sega							n° 9
Menace	Amiga	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	C64	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	PC	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	ST	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Metal Gear	C. Nintendo	Ultrasoftware						Co. n°3
Mickey Mouse	Amiga	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	C64	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	CPC	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	ST	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mousecapade	C. Nintendo	Capcom						Co. n° 2
Micropose Soccer	Amiga	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	C64	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	CPC	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	PC	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	Spectrum	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	ST	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Might and Magic	PC	N. W. Comp.	ruolo	14	☆☆☆☆	-	☆	n° 5
M. Tyson's Punch Out	Nintendo							n° 1
Millenium 2.2	Amiga	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Millenium 2.2	PC	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Millenium 2.2	ST	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Missing in Action		Konami						n° 9
Modem Wars	C64	Electr. Arts	War/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 5
Modem Wars	PC CGA EGA	Electr. Arts	War/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 5
Monster Demolition	Linx							Co. n° 3
Moonwalker	Amiga	US Gold						n° 5
Moonwalker	PC	US Gold						n° 5
Moonwalker	ST	US Gold						n° 5
Motocross	PC CGA EGA	Gamestar	Motocross	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Motor Massacre	Amiga	Gremlin	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Motor Massacre	ST	Gremlin	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Mr. Heli	Amiga	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	C64	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	C64	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Mr. Heli	CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	Spectrum	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	ST	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	Amiga	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	C64	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	MSX	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7

Gioco	Machina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Naxat Open	Console Nec	Naxat Soft						Co. n° 1
Mig 29 Soviet Fighter	Spectrum		Comb.aereo	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mystery of the Mummy	Amiga	Rainbow A.	Adv./icone	15	☆☆☆☆	-	☆	n° 10
New Zealand Story	Amiga	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
New Zealand Story	C64	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
New Zealand Story	ST	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Night Dawn	Amiga	Magic By.	Az./rifles.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Nitro Boost	ST	Code Mast.						n° 4
Nebulus 2	Amiga	Hewson						n° 10
Necris Dome	Spectrum	Code Mast.	Adventure	13	☆☆☆☆☆	-	-	n° 10
Nil Dieu Vivant	Amiga	Chip	Az.c.ruolo	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Nil Dieu Vivant	ST	Chip	Az.c.ruolo	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Noriko	Console Nec	Hudson						n° 3
Obliterator	Amiga	Psygnosis	Comb. nav.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Obliterator	CPC	Psygnosis	Adv/azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Obliterator	ST	Psygnosis	Comb. nav.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Off the Wall	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Ooze	ST	Dragonware	Adventure	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Ordyne	Console NEC	Namco						Co. 4
Operation Thunderbolt	Amiga	Ocean						n° 9
Operation Thunderbolt	ST	Ocean						n° 9
Operation Wolf	Amiga	Ocean	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	C64	Ocean	Azione	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	CPC	Ocean	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Out Run 3D	Sega							n° 6
Out Run	Amiga	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	C64	US Gold	Arcade	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Out Run	CPC	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	MSX	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	PC	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	Sega	Sega	Guida aut.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Out Run	Spectrum	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	ST	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Oxxonian	Amiga	Micro Partner						n°2
Oxxonian	C64	Micro Partner						n°2
Oxxonian	ST	Micro Partner						n°2
Pac-Man								n° 7
Pacland	Amiga		Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	C64		Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	MSX		Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	Spectrum		Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	ST	K7	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Paper Boy	Amiga	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	C16	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	C64	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	CPC464	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	PC	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	Spectrum	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	ST	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Passing Shot	Amiga	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9

Accessorio

Dischetti e vaschette *tel.*

Espansione RAM A500 199.000

512K, clock e calendario

Final cartridge III * (C64) 99.000

Future sound 500 300.000
(digitalizz. audio stereo)

Joy. Adv. Gravis IBM 99.000

Joy. Maxx Amiga/ST 199.000

Cloche per Flight Simulator

Joy. Quickjoy V 59.000

Con temporizzatore

Joy. Quickjoy VI 45.000

Autofire regolabile

Joy. Speedking IBM 95.000

Con scheda a due porte

Mouse cordless Amiga 250.000

Mouse master ST 99.000

Mouse optical Amiga 299.000

Mousestick 189.000

Rom per A-Max 299.000

Safeskin A500 49.000

Tappetini mouse a 4 colori *tel.*

Libri, Hints & Tips

Manhunter II 19.000

Swords of twilight 29.000

AD&D, Flight Simulator, IHT, libroGame®, Sierra On Line

Amiga

Add: dragons of flame 69.000

All dogs go to heaven 49.000

Ami alignment system 99.000

Per verificare i drives

Barbarian II * 39.000

Battle tank barbarossa 99.000

Black tiger * 29.000

Bomber * 59.000

Caligari consumer 399.000

Can do 250.000

Chronoquest II 69.000

Colony 49.000

Courtroom 69.000

Crackdown 25.000

Deluxe strip poker 39.000

Distant armies 89.000

Distant suns 105.000

Dragon's lair II 80.000

512K, 5 dischi, install. HD

Dragons breath ° 49.000

Dragons breath demo ° 5.000

Extend 69.000

E-Motion 25.000

Femme Fatale V.M.18 59.000

F.Baresi world cup ° 25.000

Future wars ° 29.000

F16 combat pilot * 59.000

F29 retaliator * 49.000

Gazza's super soccer * 29.000

Gold of the americas 79.000

Hard driving 29.000

Heavy metal 49.000

Horse racing 49.000

Hot rod 49.000

Infestation 39.000

Interfont 1.2 199.000

Iron lord 39.000

Italia '90 ° 29.000

It came: ant heads 39.000

Richiede It comes from...

Jet instrumental trainer 150.000

Kick off II ° *tel.*

K.Daglish manager * 49.000

K.Daglish match * 49.000

Magic J basketball 1Mb 79.000

Main battle tank centr. 99.000

Manara - le declic ° 39.000

Manchester united *tel.*

Maniac mansion 59.000

Midwinter *tel.*

Mystere ° 39.000

Ninja spirit 49.000

Ninja warriors 29.000

Nuclear war 99.000

Operation thunderbolt 29.000

Persian gulf 69.000

Player manager ° 39.000

Pro tennis 39.000

P47 thunderbolt 39.000

Rainbow island * 29.000

Romance of 3 kingdoms 99.000

Sim city 1.2 (512k, 1Mb) 65.000

Simulatori di volo *tel.*

Space harrier II 29.000

Space ace 80.000

512K, 4 dischi

Space rogue 49.000

Super wonderboy * 18.000

The champ * 39.000

The untouchables 29.000

Times of lore 49.000

Triad vol. 3 59.000

Tv sport basketball 49.000

Ultimate golf 39.000

Virus killer 2.1 ° 29.000

Vo rec one 250.000

Vulcan 29.000

Windwalker 49.000

Workbench 1.3 45.000

World cup 90 ° *tel.*

World t. soccer (512Kb) 65.000

World t. soccer (1Mb) 79.000

WWF wrestling 59.000

X-out 29.000

Commodore 128 (Disco 5", 128k, 80 col.)

Newsmaker 128 69.000

Sketchpad 128 69.000

Spectrum 128 75.000

Super disk utilities 75.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Black tiger * 18.000

Bomber * 29.000

Chase hq 18.000

Crackdown 18.000

E-Motion 18.000

Fiendish freddy's big 18.000

F. Baresi world cup ° 18.000

Gazza's super soccer * 18.000

Heavy metal 18.000

Kick off II ° *tel.*

Italia '90 ° 29.000

Myth 18.000

Ninja spirit 18.000

Ninja warriors 18.000

Operation thunderbolt 18.000

Player manager ° 18.000

Rainbow island * 18.000

Space harrier II 15.000

The biz 29.000

The champ * 18.000

Vendetta *tel.*

World cup 90 ° 18.000

CBM 64/128 (Disco 5")

Add: champions of Krinn 59.000

Add: war of the lance 59.000

Big blue reader 64/128 89.000

Scambio dati con IBM

Black tiger * 18.000

Blue angels 39.000

Bomber * 39.000

Cd games pack * 69.000

Raccolta: richiede lettore CD

Chase hq 21.000

Crackdown 25.000

Dr. doom's revenge ° 21.000

F-18 hornet 69.000

Fiendish freddy's big 25.000

F. Baresi world cup ° 18.000

Gazza's super soccer * 21.000

Geocalc (ita) * 69.000

Geofile (ita) * 69.000

Geopublish (ita) * 69.000

Geos 2.0 (ita) * 99.000

Ghoul's n'ghost 15.000

Hot rod 25.000

Iron lord 25.000

Amstrad cpc 464 (Cassetta)

Black tiger * 18.000

Bomber * *tel.*

E-Motion 18.000

Fiendish freddy's big 18.000

Kick off II ° *tel.*

Megamix 29.000

Ninja spirit 18.000

Player manager ° 21.000

P47 thunderbolt 18.000

Rainbow island * 18.000

Soccer spectacular 29.000

The biz 29.000

Per le versioni su disco *tel.*

Atari ST

Black tiger 29.000

Bomber * 59.000

Chaos strikes back 49.000

Dragons breath ° 49.000

Future wars ° 29.000

F29 retaliator * 49.000

Gazza's super soccer * 29.000

Hockey su pista ° *tel.*

Hot rod 49.000

Iron lord 39.000

Kick off II ° *tel.*

Lancaster * *tel.*

Manchester united *tel.*



Italia '90 * 29.000

Heavy metal 18.000

Kick off II ° *tel.*

Knights of legend 39.000

Mystere ° *tel.*

Myth 25.000

Ninja spirit 25.000

Ninja warriors 25.000

Operation thunderbolt 25.000

Panzer battles 49.000

Pascal 39.000

Pascal super edition 99.000

Player manager ° 21.000

Presumed guilty 39.000

P47 thunderbolt 25.000

Rainbow island * 25.000

Search for the Titanic 35.000

Sim city 1.1 49.000

Space harrier II 15.000

The biz (raccolta) 39.000

The champ * 25.000

Times of lore 25.000

Tv sports football 39.000

Ultima IV 49.000

Ultima V 49.000

Vendetta *tel.*

War in south pacific 65.000

Windwalker 29.000

World cup 90 ° 25.000

CBM 64/128 (Disco 3" & 5")

1581 super utilities 75.000

Trasferim. da 1541/71 a 1581

Ms-Dos (Disco 5")

Add: champions of Krinn 69.000

Blue angels 59.000

Bomber * 69.000

Deja vu II 49.000

Deluxe strip poker 39.000

Dragon's lair 85.000

640K, EGA, VGA, 13 dischi

Flight simulator 4.0 89.000

Future wars ° *tel.*

Harley davidson 49.000

Horse racing 49.000

Italia '90 ° 29.000

Knights of legend ° 59.000

Maniac mansion 59.000

Panzer battles 59.000

Presumed guilty 49.000

Pro tennis 39.000

Space harrier 29.000

Space rogue 59.000

Stunt car racer 59.000

Sword of the samurai * 59.000

Tangled tales 49.000

Ufo 79.000

Virus killer * 29.000

White death 89.000

Windwalker 59.000

Ms-Dos (Disco 3")

Add: champions of Krinn 69.000

Add: dragons of flame 59.000

Dragon's lair 85.000

640K, EGA, VGA, 7 dischi

Flight simulator 4.0 89.000

Grand prix circuit 59.000

Harley davidson 49.000

Italia '90 ° 29.000

Omega 59.000

Pro tennis 39.000

Space rogue 59.000

Starflight II 69.000

Stunt car racer 59.000

Virus killer * 29.000

Windwalker 59.000

Ms-Dos (Disco 3" & 5")

Austerlitz 49.000

Die hard 49.000

Tank 69.000

The colonel's bequest 89.000

Tv sports football 59.000

Virus killer * 29.000

Ultima VI *tel.*

Xenon II 49.000

Zing 300.000

Spectrum 48k (Cassetta)

Black tiger * 18.000

Bomber * *tel.*

Dynamite dux 18.000

E-Motion 18.000

Fiendish freddy's big 18.000

Ghostbusters II * 18.000

Ghoul's n'ghost 15.000

Kick off II ° *tel.*

Moonwalker * 15.000

Ninja spirit 18.000

Ninja warriors 18.000

Operation thunderbolt 18.000

Passing shot 18.000

Player manager ° 21.000

P47 thunderbolt 18.000

Rainbow island * 18.000

Space harrier II 15.000

Turbo outrun * 15.000

Tusker 18.000

Videocassette VHS

Snoopy & C. Brown 1 ° 29.000

Snoopy & C. Brown 2 ° 29.000

Snoopy & C. Brown 3 ° 29.000

Snoopy & C. Brown 4 ° 29.000

HAI BISOGNO DI INFORMAZIONI? VUOI CONOSCERE LE ULTIME NOVITA' ? TELEFONACI: ALLO 031/300.174 C'E' SEMPRE UN'ASSISTENTE ALLA CLIENTELA A TUA DISPOSIZIONE! (ORARIO DI APERTURA: 9:00-13:00 E 14:00-18:00 DAL LUNEDI' AL VENERDI').



Telefonaci per ulteriori informazioni
Tutti i nostri prezzi sono comprensivi di IVA

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

GV Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. _____

Sì, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS

Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: CartaSI Mastercard VISA AMERICAN EXPRESS

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Passing Shot	C64	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Passing Shot	MSX	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Passing Shot	Sega							n° 7
Passing Shot	ST	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Personal Nightmare	Amiga	Horrorsoft	Adv. anim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Personal Nightmare	ST	Horrorsoft	Adev. anim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Pete Rose Pen.Fever	PC	Gamestar	Baseball 3D	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
PC Kid	Cons. NEC	Hudson						Co. 4
Phantomas	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Phantom Fighter	Amiga	Martech	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Phantom Fighter	PC	Martech	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Phobia	Amiga	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Phobia	C64	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Phobia	ST	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Platoon	Amiga	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	C64	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	CPC	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	PC	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Platoon	Spectrum	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Platoon	ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Police Force		Williams						n° 9
Police Quest	Amiga	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest	Mac 512	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Police Quest	Mac 512+ SE	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest	PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest II	PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Populous	Amiga	Electr. Arts	Sim/strat.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Populous	PC	Electr. Arts	Strategia	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Populous Data Disk	Amiga	Electr. Arts	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Populous Data Disk	ST	Electr. Arts	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Populous	ST	Electr. Arts	Sim/strat.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Poseidon Wars 3D	Cons. Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Power Drift		Sega						n°2
Powerdrome	Amiga	Electro. Arts	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Powerdrome	ST	Electr. Arts	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Prehistoric Isle in 1930		SNK						n° 7
Prison Amiga		Chrysalis	Az./adv.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Prison	ST	Chrysalis	Az./adv.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Project Firestart	C64	Electr. Arts	Arcade/adv.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Prospector	Amiga	Logotron	Riflessione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Psyco-Fox	Cons. Sega							Co.n° 1
Psyco-Fox	Cons. Sega	Sega	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Quarterstaff Max	Mac II	Infocom	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
R-Type	Amiga	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	C64	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	Cons. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
R-Type	Sega	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	ST	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Rad Racer	Nintendo							n° 6
Raffles	Amiga	The Edge	Azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Raffles	ST	The Edge	Azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Raffles	CPC	The Edge	Azione/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Rainbow Warrior	C64	Micro Style	Az./ecolog.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Rainbow Warrior	ST	Micro Style	Az./ecolog.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Raider	Amiga	Impressions	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Island	Amiga	Firebird	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Rainbow Island	ST	Firebird	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Rampage	C64		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Rampage	Cons. Sega	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Rampage	ST		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ramrod	Amiga	Gremlin						n° 3
Ramrod	ST	Gremlin						n° 3
Rastan	Cons. Sega							n° 5
Raven Primo								n° 1
Rambo 3	Cons. Sega	Sega						Co. n°4
Red Heat	Amiga	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	C64	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	CPC	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	Spectrum	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	ST	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Real Time	Amiga	Adept Dev.						n° 8
Red Storm Rising	C64	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Red Storm Rising	PC	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Red Storm Rising	ST	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Reggie Jackson Baseball	Console Sega							n° 5
Renegade	C64	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Renegade	CPC	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Renegade III	C64	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Renegade III	CPC	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Renegade III	Spectrum	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Renegade	Spectrum	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Rick Dangerous	Amiga	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Rick Dangerous	C64	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Rick Dangerous	ST	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Road Blasters	Amiga	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Blasters	C64	US Gold	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Road Blasters	Spectrum	US Gold	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Road Blasters	ST	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Runner	VCS 2600							Co. n° 3
Road Wars	Amiga	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Road Wars	C64	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Road Wars	Spectrum	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Robocop	Amiga	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	Apple II	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Robocop	ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Robocop	C64	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	CPC	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop		Data East						n° 1
Robocop	MSX	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	Spectrum	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robowarrior	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Rock Primo								n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Rocket Ranger	Amiga	Cinemaware						n° 1
Rocket Ranger	Amiga	Cinemaware	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Rocket Ranger	ST	Cinemaware	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Rocket Ranger	C64	C./Ubi Soft	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Rocket Ranger	PC	C./Ubi Soft	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Roc. Ate My Hamster	C64	Code Mast.	Simul.	15	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Rockstar Ate My Ham.	Spectrum	Code Mast.	Simul.	15	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Roller Coaster Rumbler	Amiga	Tynesoft	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Roller Coaster Rumbler	ST	Tynesoft	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Roy of the Rovers	C64	Gremlin	Sport/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Roy of the Rovers	ST	Gremlin	Sport/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Run the Gauntlet	Amiga	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Run the Gauntlet	Amiga	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	C64	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Run the Gauntlet	C64	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	CPC	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	Spectrum	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Run the Gauntlet	ST	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Run the Gauntlet	ST	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Running Man	Amiga	Grandslam	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Running Man	C64	Grandslam	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Rush'n Attack	C. Nintendo	Konami						n° 1
S.P.Y Special Project		Konami						n° 8
Safari Guns	Amiga	New Deal	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Safari Guns	ST	New Deal	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Sargon IV	Macintosh	Spinnaker S.	Scacchi	18	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 5
Savage	CPC	Firebird	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Scramble Spirits	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Scorpion Amiga	Digital M.		Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Secret Quest	VCS 2600							Co. n° 1
Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis	Arcade/adv.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Sherman M4	Amiga	Loriciel						n° 9
Sherman M4	PC	Loriciel						n° 8
Sherman M4	ST	Loriciel						n° 8
Shinobi	Amiga	Virgin Gam.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Shinobi	Cons. Sega	Sega	Azi./arti m.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Shufflepuck Cafe	Amiga	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Shufflepuck Cafe	ST	Broderbund	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Side Arms	Console Nec	Capcom						Co. n° 3
Silkworm	Amiga	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	C64	Virgin G.	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Silkworm	CPC	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	Spectrum	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	ST	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silpheed	PC	Sierra on L.	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆	n° 6
Slap Shoot	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Sleeping Gods Lie	Amiga	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Sleeping Gods Lie	ST	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Sleeping Gods Lie	PC	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Sinbad	C64	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Sinbad	PC	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Sinbad	ST	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Skate or Die	Apple II	Electr.Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	C64	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	PC	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	Spectrum	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skateball	CPC	UBI	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Skweek	Amiga	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skweek	PC	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skweek	CPC	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skweek	ST	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skweek	ST	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Skyfox II	Amiga	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Skyfox II	C64	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Skyfox II	PC	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Slalom	Nintendo							n° 6
Sleeping Gods Lie	Amiga	Empire	Adv./azi.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Sleeping Gods Lie	ST	Empire	Adv./azi.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Soccer Manager Plus	Amiga	Reflex						n° 9
Son Son 2	Console Nec	Capcom						n° 5
Sorcerer Lord	Amiga	PSS	Warg.map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	C64	PSS	Warg. map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	PC	PSS	W.mappa	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	Spectrum	PSS	W. mappa	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	ST	PSS	Warg.map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Space Ace	Amiga							n° 5
Space Ace	PC							n° 5
Space Ace	ST							n° 5
Space Harrier 2	Cons. Sega							Co.n° 2
Space Harrier	Amiga	Elite	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Space Harrier	Amstrad	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Harrier	C64	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Harrier	Console NEC							n° 3
Space Harrier	Cons. Sega							n°9
Space Harrier	CPC	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Harrier	Sega 16 bit							n°2
Space Harrier	Sega	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Harrier	ST	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Quest III	Amiga	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Space Quest III	PC	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Space Quest III	ST	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Sprint Master	VCS 2600	Atari						Co. n° 1
Spy Hunter 2		Bally Mid.						n° 3
Star Goose	Amiga	Logotron	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Star Goose	ST	Logotron	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Star Ray	ST	Logotron						n° 1
Star Trap	PC	Loriciels	Adv/graf.	14	☆☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Star Treek	C64	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Star Treek	Mac	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Star Treek	ST	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Steel Thunder	PC	Accolade	Sim./com.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Steve Davis Snooker	Amiga		Biliardo	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Steve Davis Snooker	ST	CDS	Simulaz.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Strider	Amiga	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	Amiga	US Gold						n° 4
Strider	C64	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	C64	US Gold						n° 4
Strider		Capcom						n° 8
Strider	CPC	US Gold						n° 4
Strider	CPC464	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	Spectrum	US Gold						n° 4
Strider	ST	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Strider	ST	US Gold						n° 4
Stromtrooper	ST	Creation	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Stryx	Amiga	Psygnosis						n° 9
Stryx	ST	Psygnosis						n° 9
Stunt Car	ST	Microstyle	Corsa auto	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Super Grid Runner	ST	Lamasoft	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Super Hang On	Atari	El. Dreams	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang On	CPC	Electric D.	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang On	Spectrum	Electric D.	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang-On	Amstrad	Electric D.	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Super Hang-On	C64	Electric D.	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Super Mario Bros 2	C. Nintendo	Nintendo	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Super Mario Bros	C.Nintendo	Nintendo						Co. n° 2
Super Mario Bros II								Co. n° 3
Super Thunder Blade	Cons. Sega	Sega						n° 3
Super Wonder Boy	Console NEC	NEC						Co. n° 1
S. W. B. in Monster L.	ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Superman	Amiga	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	C64	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	CPC	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	ST	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Swiftar	ST	Accustar	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Swords of Twilight	Amiga	Electr. Arts	Ruolo	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Take Down	PC	Gamestar	Catch	8	☆☆☆	☆☆☆	Sint. vocale	n° 8
Tank Attack	Amiga	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Tank Attack	C64	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Tank Attack	CPC	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Targhan	Amiga	Silmaris						n°2
Targhan	ST	Silmaris						n°2
Teenage Queen	ST	Ere	Strip-Poker	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n°2
Tennis Ace	Cons. Sega							Co. n° 2
Tennis Ace	Cons. Sega	Sega	Sim. tennis	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Terrarium	Amiga	Imageworks						n° 6
Terrarium	PC	Imageworks						n° 6
Terrarium	ST	Imageworks						n° 6
Terry's Big Adventure	ST	Shades	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Test Drive II	Amiga	Accolade	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Tetris		Atari						n° 3
Tetris	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Champ	Amiga		Sim.sportiva.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
The Deep	Amiga	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
The Deep	C64	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Deep	Spectrum	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Deep	ST	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Faery Tale Adv.	PC	Micro Illus.	Ruolo/adv.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
The G. Winter Edition	Amstrad	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G. Winter Edition	Apple II	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G. Winter Edition	C64	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G. Winter Edition	MLX	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G. Winter Edition	Spectrum	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The Game of Royal		Darts Valley						n° 5
The Game Summer Ed.	Amiga	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	C64	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	CPC	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	PC	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	Spectrum	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	ST	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Goonies II	Nintendo	Konami	Arcade/adv.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Hit Squad	Spectrum	Code Mast.	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆	n° 9
The Hunt Red October	Amiga	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The Hunt Red October	Apple II GS	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The Hunt Red October	C64	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The Hunt Red October	PC	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The Hunt Red October	ST	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The King of Chicago	Amiga	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	Apple II	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	C64	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	Mac	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	ST	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King on Chicago	PC	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Kristall	Amiga	Addictive	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
The Kristall	ST	Addictive	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
The Last Battle	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Leg. of Black Silver	C64	Epyx	Ruolo/adv	15	☆☆☆☆	-	☆☆	n° 4
The Paranoia Complex	CPC	Magic Bytes	Az./strat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Three Stooges	Amiga	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Three Stooges	C64	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Three Stooges	PC	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Thunder Blade	Cons. Sega	US Gold						n° 1
Thunder Blade	ST	US Gold	Azione	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Thunder Chopper	Apple II	Sublogic	S.com.Elic.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunder Chopper	C64	Sublogic	S.c.Elicot.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunder Chopper	PC CGA	Sublogic	S.c.Elicot.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunder Chopper	PC EGA	Sublogic	S.c.Elicot.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunder Chopper	PC VGA	Sublogic	S.c.Elicot.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunderbirds	Amiga	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	C64	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	CPC	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	MSX	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	ST	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderwing	ST	Cascades G.	Azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Tiger Road	Amiga	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆ ☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Tiger Road	Amiga	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Tiger Road	C64	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Tiger Road	CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Tiger Road	Spectrum	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Tiger Road	ST	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Time Bandit	Amstrad	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 2
Time Bandit	PC EGA	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 2
Time Bandit	PC CGA	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 2
Time Bandit	ST	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 2
Tennis	Atari	Activision						Co. 4
Toki		Tad Corp.						n° 10
Time Soldiers	Cons. Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Timescanner	C64	Activision	Az./flipper	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Timescanner	ST	Activision	Az./flipper	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Tin Tin on the Moon	Amiga	Infogrames	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Tin Tin on the Moon	ST	Infogrames	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Titan	Amiga	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Titan	C64	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Titan	CPC	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Titan	CPC469	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Titan	MSX	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Titan	PC	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Titan	Spectrum	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Titan	ST	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Tom & Jerry	Amiga	Magic Bytes	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Tom & Jerry	C64	Magic Bytes	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Tomcat	C16	Players	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Tomcat	C64	Players	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Top Gun		Nintendo						n° 1
Torpedo		Data East						n° 1
Tracksuite Manager	Amiga	Again Again	Strategia	13	-	-	-	n° 8
Tracksuite Manager	C64	Again Again	Strategia	13	-	-	-	n° 8
Trained Assassin	Amiga	Dig. Magic	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tripple X X X		Micro Partner						n° 2
Trojan	C. Nintendo	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Turbo	Amiga	Micro Ill.	Corsa auto.	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Turbo Drive		Inor						n° 4
Turbo Esprit	C64	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turbo Esprit	CPC	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turtles		Konami						n° 9
TV Sport Football	Amiga	Mirrorsoft	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
TV Sport Football	ST	Mirrorsoft	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
TV Sports Football	Amiga	Cinemaware	Corsa auto.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
TV Sports Football	PC	Cinemaware	Corsa auto.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
TV Sports Football	Spectrum	Cinemaware	Corsa auto.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
TV Sports Football	ST	Cinemaware	Corsa auto.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Twilight's Ransom	Amiga	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twilight's Ransom	Macintosh	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twilight's Ransom	PC	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twilight's Ransom	PC CGA	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twilight's Ransom	Amiga	Ubi Soft	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Ultima V	Amiga	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Ultima V	C64	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Ultima V	PC	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Ultima V	ST	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Varis 2	Console NEC	Laser Soft						Co. n° 2
Vampire	MSX	Code Mast.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Vampire	Spectrum	Code Mast.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Verminator	ST	Rainbird	Az./strat.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Vette	Amiga	Spectrum H.						n° 6
Vette	PC	Spectrum H.						n° 6
Vette	ST	Spectrum H.						n° 6
Victory		Gottlieb						n° 3
Victory Road	C. Nintendo	SNK						Co.n° 3
Vigilante	Amiga		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	C64		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	CPC		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	Sega	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	Spectrum		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vindicators	Amiga	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Vindicators	CPC	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Vindicators	Spectrum	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Vindicators	ST	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Virus	Amiga	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	PC	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	ST	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	Archimedes	Firebird						n° 1
Voyager	Amiga	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Voyager	ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Vulcan	Amiga	CCS	Wargame	14	☆☆	-	☆☆☆☆	n° 8
Vulcan	PC	CCS	Wargame	14	☆☆	-	☆☆☆☆	n° 8
Wandered	Amiga	Elite	Az./strategia	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wandered	C64	Elite	Az./strategia	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wandered	ST	Elite	Az./strat.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wanted	Cons. Sega	Sega	Sparo	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
War in Middle Eart	Amiga	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	Apple II	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	CPC	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	PC	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	ST	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Warlock's Quest	Amiga	Ere Inform.	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Warlock's Quest	ST	Ere Inform.	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Wasteland	Apple II	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Wasteland	C64	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Wasteland	PC	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Waterloo	Amiga	PSS	Wargame	14	☆☆☆☆	-	-	n° 8
Waterloo	PC	PSS	Wargame	14	☆☆☆☆	-	-	n° 8
Wec Le Mans	C64	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	CPC	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	MSX	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	Spectrum	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Weird Dreams	Amiga	Rainbird						n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	GV
Weird Dreams	C64	Rainbird						n°2
Weird Dreams	PC	Rainbird						n°2
Weird Dreams	ST	Rainbird						n°2
West Faser	PC CGA	Loriciel	Tiro bers.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
West Faser	PC EGA	Loriciel	Tiro bers.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Wicked	Amiga	Electric D.	Strategia	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Wicked	ST	El. Dreams	Strategia	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Wild Gunman	Nintendo							n° 1
Wild Streets	Amiga	Titus						n° 7
Willow	Amiga	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Willow	PC	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Willow	ST	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Windsurf Willy	ST	Silmarils	Sport	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Winning Run		Namco						n° 7
Wizard Wars	PC EGA	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wizard Wars	PC CGA	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wizard Wars	Spectrum	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wizard Warz	C64	GO	Ruolo/adv.	16	☆☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Wizard Warz	Spectrum	GO	Ruolo/adv.	16	☆☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Wonder Boy III	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
World Cup Soccer	Cons. Sega							Co. n° 2
World Darts	PC	Mastertronic						n° 7
Wrestle War		SNK						n° 8
Xenon	Amiga	Mel. House	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Xenon II		B. Brothers						n° 1
Xenon II	ST	Image W.	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Xenon II	Amiga	Image W.	Sh.'em-up	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Xenon II	PC	Im. Works	Sh.'em-up	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 10
Xevious	C. Nintendo	Nintendo	Arcade	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Xenon	ST	Mel. House	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Xerion	Mac II C	Titus	Rompimatt.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Xerion	SE Plus	Titus	Rompimatt.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Xevious	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Xybots	Amiga	Tengen	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Xybots	C64	Tengen	Arcade	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Xybots	CPC	Tengen	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 6
Xybots	ST	Tengen	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Zany Golf	Amstrad	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	Apple II	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	PC	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	ST	Elect. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Zombi	ST	UBI Soft	Adeventure	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Zone	PC CGA	Loriciels	rag/ruolo/az.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zone	PC EGA	Loriciels	rag/ruolo/az.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zone	PC	Loriciels	rag/ruolo/a.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zoom	Amiga	Discovery Sof.	Az./rifles.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
ZZ Miximage	ST	Human Techn.						n° 9

FLASHFIRE MOUSE & JOYSTICK SENSOR

Reggetevi forte! Ecco una novità veramente sensazionale per i numerosi videoplayer italiani, ma anche per tutti coloro che usano il computer per applicazioni grafiche. In Italia ancora poco conosciuto, all'estero già diventato per molti un accessorio indispensabile.

La vita degli appassionati e dei professionisti in computer art games diviene ogni giorno più facile grazie alle rivoluzionarie innovazioni tecniche. Il *Mouse & Joystick Sensor* è frutto di sofisticate tecnologie. E' questo un accessorio definito da molti indistruttibile, in quanto non contiene parti meccaniche in movimento soggette a rotture in seguito ad usura nel tempo, infatti, non solo è privo di leveraggi come cloche e perni di pressione metallici o plastici, ma non prevede neppure l'impiego dei microswitch e

dei relativi tasti mobili. Le comodità che offre questo accessorio sono intuitive soprattutto per chi ama giocare col computer, in quanto è possibile comandare le funzioni usando una sola mano. Giocando a *Barbarian* oppure a *Kick Off*, potrete tranquillamente ber-
vi il solito tè! *Mouse & Joystick Sensor* è interamente elettronico in quanto impiega circuiti integrati digitali CMOS con tasti sensitivi. Funziona come joystick e come mouse su

360X. Per farlo entrare in funzione è sufficiente sfiorare i comandi, i quali reagiscono al semplice contatto con le dita umane; gli stessi non devono essere mai premuti perché l'apparecchio è sensibile al contatto della pelle. A differenza dei suoi simili attualmente in commercio, ha una sua originalità particolare, funziona ad induzione capacitiva attraverso il corpo umano. I quattro contatti a forma di quadrifoglio sono i punti direzionali. Gli altri due contatti, nel caso del game, devono essere utilizzati uno per il fuoco lento e l'altro per il fuoco rapido. Chiaramente tutte le sue funzioni vengono realizzate mediante un sensor. *Flashfire Sensor* è dotato della classica presa joystick universale DB9, compatibile con le relative spine montate sulla maggior parte degli home computer.

Siamo abituati a vedere il joystick sotto una veste come un insieme di pulsanti. *Flashfire* a sensori, invece, è dotato nel proprio interno di circuiti elettronici in

grado di trasformare gli impulsi elettrici, forniti dal contatto dei sensori, nei segnali normalmente presenti sui terminali della presa joystick. Elettronicamente parlando, la resistenza introdotta dal corpo umano tra la placchetta che fa da sensore e la massa, formata dal rivestimento metallico che ricopre il resto del contenitore, provoca, attraverso l'azione di circuiti di commutazione inseriti nei chip, la chiusura a massa del relativo terminale come se questo fosse stato commutato da un qualsiasi contatto meccanico. Il consumo del circuito, trattandosi di componenti CMOS dall'assorbimento bassissimo, è irrilevante e l'energia necessaria all'alimentazione viene attinta direttamente dal computer attraverso la stessa porta joystick. Gli appassionati di videogame che hanno avuto l'occasione di provare *Flashfire*, hanno dichiarato che le sensazioni d'uso rispetto ai joystick tradizionali sono dif-



116



ferenti, in quanto si ha una migliore prontezza, una più tempestiva reazione, maggior comodità e precisione, specialmente nei giochi dove queste doti sono essenziali. Naturalmente, come per tutte le innovazioni, è necessario fare un minimo di pratica per sfruttare efficacemente questo bellissimo accessorio. L'assenza di organi meccanici elimina ogni tipo di ritardo dovuto allo spostamento dei contatti e la sensazione tattile è molto gradevole, in quanto ci si accorge di avere tra le mani un controllo molto sensibile sullo strumento. Non dimentichiamo, inoltre, che l'assenza di leve e contatti rende *Flashfire Sensor* pressoché indistruttibile, a meno che non venga trattato in modo assolutamente inusuale (col martello tanto per fare un esempio).



Usando assiduamente questo futuristico joystick, inoltre, avrete modo di scoprire che è adattissimo ed utilissimo come accessorio per le applicazioni grafiche. La pratica vi porterà ad entrare in simbiosi con il quadro a sensori e disegnare a vide diventerà di una tale semplicità, che sarà come farlo sulla carta. Per i video game gioca nettamente a favore la velocità di risposta del sistema a sensori.

Lo potrete notare specialmente nei giochi sportivi a squadre, per esempio calcio, rugby, basket e nei giochi di guerra come Rambo, Operation Wolf e tantissimi altri... *Flashfire* a sensori, dunque, è una novità assoluta che contribuisce a migliorare le prestazioni del vostro computer anche come mouse. Non avendo la possibilità di spostarsi su di un tavolo come il classico mouse, non necessita

di una grande superficie per il suo utilizzo come strumento di lavoro. *Flashfire Mouse & Joystick Sensor* è prodotto dalla ditta:

GP Elettronica via IV Novembre, 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Tel. 02/6189551; Fax. 02/66012023 ed è disponibile presso **Electronics Performance** via S. Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (MI). Tel. 039/744164.



B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Comodore 64 L. 290.000 • Amiga 500 L. 750.000
1° importazione e vendita XT/AT 286, 386

**IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI
VENDITA RATEALE IN GIORNATA**

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

BONEBUSTERS

(Gottlieb)

Ecco un flipper interamente dedicato agli amanti di tutto quello che fa terrore, tipo i film di George Romero con zombi e scheletri ed ossa annesse che si animano con una vitalità che ha dell'incredibile. Infatti questo Bonebusters, prodotto dalla Gottlieb, è un flipper completo di tutti gli ingredienti che possono spaventare il singolo giocatore, ma non solo lui, anche tutta la sala giochi resterà influenzata da questo stravagante e stupefacente flipper. Non ci credete? Guardatelo e noterete immediatamente un teschio in miniatura posto al di sopra del flipper, che rende effettivamente un po' tetra l'ambiente circostante, figuratevi se poi, per completare l'ambientazione, venisse posto malauguratamente in qualche angolo buio! Bonebusters si basa come storia su un cacciatore acchiappa-scheletri (non acchiappa-fantasm), che poi sono le palline in gioco che si dovranno per così dire catturare mandandole dritto dritto davanti a voi sulla Water Tower, nel momento che sarete riusciti nel vostro intento saranno, come ormai succede in tutti i flipper della nuova generazione, espulse a velocità vertiginosa, entrando in quella fase di gioco nella quale l'abilità e la fortuna contano molto per fare un punteggio più alto possibile. Logicamente il flipper per stare in sintonia con una atmosfera di terrore e tensione, ha sparso per tutto il mobile angoli bui ed angoscianti, tombe che si illuminano al vostro passaggio, disegni di teschi per niente tranquillizzanti, il tutto accompagnato da ghigni e risate di stile tipicamente satanico. Che la paura sia con voi!

Luca Dossena

© Micro News.
Diritti riservati



RAMBO III (Taito)

Questo nuovo soft della Taito trae ispirazione dall'ultimo film della serie nel quale, l'ormai mitico Rambo, affronta le truppe rosse per liberare il suo vecchio amico. L'azione è nel più puro shoot'em-up e assomiglia parecchio a Cabal. Come in quest'ultimo è possibile giocare in due e le scene sono rappresentate in 3D, con il personaggio in primo piano. Dovete spostarvi a destra e a sinistra per evitare gli spari del nemico sparando

nel contempo a tutto ciò che si muove. Rambo III presenta qualche impronta tipo Operation Thunderbolt, poiché alcune scene scorrono orizzontalmente allorché avanzate contro il nemico nelle scene 3D. Affrontate soldati, tank ed elicotteri mentre i proiettili piovono attorno a voi. Prendete, sparando su di loro, i simboli che appaiono, in questo modo recuperate le armi corrispondenti, oppure la tradizionale pillola energetica che permette di recuperare l'energia persa nel corso del combattimento. Come sempre in questo genere di soft, l'azione è particolarmente ripetitiva, ma presenta, in questo specifico, una certa varietà a livello di alcune scene. In effetti, attraversate

il deserto su una moto affrontando gli elicotteri che vi sorvolano e certe scene si svolgono di notte. Avanzate in un tunnel evitando le rocce che cadono attorno a voi che già dovete vedervela con i nemici. E' evidente che questo game non brilla per originalità, ma la vecchia ricetta resta efficace e la giocabilità è eccellente. Rambo III è un programma ben realizzato che appassionerà gli smanettoni più agguerriti!

© Tilt. Diritti riservati.

BIG RUN (Jaleco)

La Parigi-Dakar vissuta come se foste presenti è ciò che vi propone questo nuovo soft della Jaleco. Ecco l'occasione di percorrere le piste africane al volante di un'auto molto rapida. L'Outrun delle savane! Le scene sono molto belle con paesaggi vari: attraverso villaggi africani, savane, deserti, eccetera. Ma attenzione, non siete affatto andati a fare i turisti. State attenti e, soprattutto, guardatevi dagli altri concorrenti che non concederanno regali. Il vostro talento di piloti sarà rudemente messo alla prova. Ed eccovi su delle piste sconnesse, ingombre di ostacoli e con curve particolarmente pericolose. Fortunatamente, il vostro mezzo risponde molto bene, ma bisogna essere molto abili e veloci per realizzare buone performance. Questo game esiste in due versioni: macchina tradizionale con volante e pedali, o la versione seduti montata su martinetti idraulici. Quest'ultima è particolarmente impressionante con un'animazione convincente, anche se sensibilmente meno rapida di quella del noto Out Run. Un must per i patiti del volante!

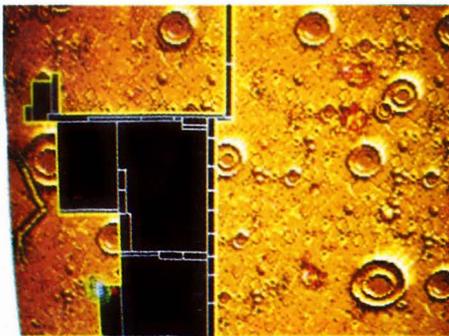
© Tilt. Diritti riservati.



▲ Big Run ▼



▲ Turtles ▼



Volfiev

VOLFIEV (Taito)

Ultimamente, Taito non ha esitato a riprendere i suoi vecchi classici arcade riprogrammandoli in modo tale da infondergli nuova giovinezza. Ciò fu

un successo totale nel caso di Arkanoid, clone di Breakout, uno dei primi giochi arcade. Questa volta è il turno di Qix, un altro successo dell'epoca. Il principio di gioco resta lo stesso: dovete tracciare delle figure su una superficie rettangolare fino a quando queste non hanno occupato la maggior parte del terreno. Diverse creature, delle più pericolose e un lungo serpente, cercheranno di impedirvi di raggiungere l'obiettivo. Siete al sicuro fino a quando restate sul bordo del terreno conquistato, ma come cominciate a tracciare una nuova linea, il minimo contatto con gli avversari è mortale. Dovete appropriarvi almeno dell'80% della superficie disponibile per terminare una schermata, ma è inutile dire che una volta superato il 70%, diventa molto difficile avventurarsi allo scoperto con il serpente in agguato. Ogni settore presenta caratteristiche diverse: bonus di ogni genere, guardiani che vi sparano contro, armi da recuperare, ecc. Volfiev non è certamente il game arcade top dell'anno, ma è un programma che prende e che esige eccellenti riflessi.

© Tilt. Diritti riservati.

le incursioni nel campo nemico. Fortunatamente, la jeep non deve essere guidata, poiché i soldati nemici sono numerosi e ben armati e il fatto di potervi concentrare solo su di loro è un enorme vantaggio. Infatti, tenderanno con ogni mezzo di fermarvi! Ancora più pericoloso è che alcuni di questi sparano dei missili che piombano su di voi a cento all'ora e se non riuscite a farli esplodere mentre sono ancora in volo, non avrete scampo: la sopravvivenza non è assicurata e purtroppo non siete che al primo livello! Vi restano ancora da attraversare le linee nemiche e, questa volta, le truppe che affrontate sono sostenute da tank ed elicotteri. Con Line of Fire, Sega dimostra ancora una volta la maestria che la contraddistingue nell'animazione 3D. Il paesaggio sfilata sotto di voi molto velocemente. Un consiglio: giocate in due, non è solo più piacevole ma molto più rassicurante... Infatti, non è semplice neanche per due giocatori sopravvivere, da soli poi non muoverete che pochi passi!

© Tilt. Diritti riservati.

Dopo venti anni di cattività, un elicottero americano atterra ai bordi del campo di prigionia. I vostri compatrioti sono arrivati giusto in tempo per liberarvi prima di essere abbattuti dai guardiani.

È il momento tanto atteso, afferrate una mitraglietta ben decisi ad aprirvi un varco tra le truppe vietcong. E di colpo il combattimento ha inizio! Il nemico è dappertutto e dovete sparare all'impazzata delle lunghe raffiche per farvi largo. Nel corso della vostra fuga verso la libertà potete raccogliere delle granate, delle munizioni e ogni sorta di arma che trovate. Superato l'inferno del campo arrivate in vista di un aeroporto e salite a bordo di un aereo. Con questo mezzo sorvolate in cerchio il campo e continuate il combattimento, perlomeno fino a che non compare un tank che abbatte il vostro apparecchio senza pietà. Ed eccovi di nuovo a piedi, dovete avventurarvi attraverso la giungla per cercare scampo. Seguite una pista che

sembra tranquilla, ma ciò è solo apparente, infatti, dei vietcong imboscanti nella giungla vi sparano addosso. I soldati sono dappertutto, dei tank vi aspettano alla svolta di una pista e un cacciabombardiere passa sopra la vostra testa mitragliandovi... interessante non trovate? Come minimo si sente puzza di zolfo! Come se tutto ciò non fosse sufficiente, in pieno combattimento vi si pone un altro



▲ CAL. 50 ▼



LINE OF FIRE (Sega)

Si è spesso impressionati scoprendo un nuovo gioco arcade della Sega. E' questo succede anche con questo shoot'em-up. Tuttavia, non è lo scenario che crea sorpresa, poiché il tema non brilla per originalità. Prigionieri in una base nemica, decidete di tentare l'evasione. Dopo la sequenza di presentazione, neutralizzate il vostro guardiano prima di compiere una razzia nell'armaria della base. Infine, vi impadronite di una jeep e vi avviate verso l'uscita. Questo soft è la risposta di Sega al celebre Operation Thunderbolt di Taito. Come in quest'ultimo si può giocare a due e ogni giocatore dispone di una mitragliatrice per fare del-

CAL. 50 (Sega)

Il vostro aereo è stato abbattuto nel corso di una missione esplorativa sulla giungla nel corso della guerra del Vietnam.



problema: il terreno su cui camminate è pieno di incognite, attenti a dove mettete i piedi. Questo eccellente shoot'em-up è il miglior game del genere "Commando". Gli scenari sono veramente superbi, con un incredibile numero di dettagli che determinano un'ambientazione molto "particolare". Ma il punto di forza

non è questo: il controllo originale è il massimo concepibile per questo tipo di soft. In effetti, la manopola della direzione torna su se stessa e il personaggio che impersonate agisce nello stesso tempo da perno e ciò consente di sparare in tutte le direzioni. Questo modo di controllo è molto incisivo ed è sufficiente qualche secondo di gioco per utilizzarlo perfettamente. Uno

shoot'em-up molto appassionante per uno o due giocatori. © Tilt. Diritti riservati.

TOKI (Tad Corporation)

Un ignobile stregone ha rapito la vostra ragazza e, come se ciò non fosse già sufficiente, vi ha trasformato in gorilla. Naturalmente, il vostro habitat naturale non è più composto dalle mura di una comoda residenza ma dalla jungla! Ed ecco che così comincia la vostra lunga marcia durante la quale affrontate ogni genere di animale, gli uni più bizzarri degli altri. Un modo di controllo molto semplice consente di sparare in tutte le direzioni e, inoltre, siete in grado di effettuare dei salti molto alti e aggrapparvi alle liane. Il secondo livello è ambientato in un lago, con numerosi mostri acquatici che vi attaccano da ogni lato. A mezza strada tra shoot'em-up e gioco di piattaforme, Toki è un arcade che si distingue dagli altri. Sedurrà senza dubbio gli estimatori dei giochi tipicamente giapponesi, come Super Mario Bros. Nel proseguo del game potete raccogliere dei bonus e armi supplementari, oltre a scoprire numerose astuzie. Ma siate prudenti, poiché una volta che avrete cominciato a giocare, non potrete più fermarvi e rischiate di lasciarci tutti i vostri sudati risparmi settimanali! © Tilt. Diritti riservati.

Un ignobile stregone ha rapito la vostra ragazza e, come se ciò non fosse già sufficiente, vi ha trasformato in gorilla. Naturalmente, il vostro habitat naturale non è più composto dalle mura di una comoda residenza ma dalla jungla! Ed ecco che così comincia la vostra lunga marcia durante la quale affrontate ogni genere di animale, gli uni più bizzarri degli altri. Un modo di controllo molto semplice consente di sparare in tutte le direzioni e, inoltre, siete in grado di effettuare dei salti molto alti e aggrapparvi alle liane. Il secondo livello è ambientato in un lago, con numerosi mostri acquatici che vi attaccano da ogni lato. A mezza strada tra shoot'em-up e gioco di piattaforme, Toki è un arcade che si distingue dagli altri. Sedurrà senza dubbio gli estimatori dei giochi tipicamente giapponesi, come Super Mario Bros. Nel proseguo del game potete raccogliere dei bonus e armi supplementari, oltre a scoprire numerose astuzie. Ma siate prudenti, poiché una volta che avrete cominciato a giocare,

ci, non potrete più fermarvi e rischiate di lasciarci tutti i vostri sudati risparmi settimanali! © Tilt. Diritti riservati.



▲ Toki ▼

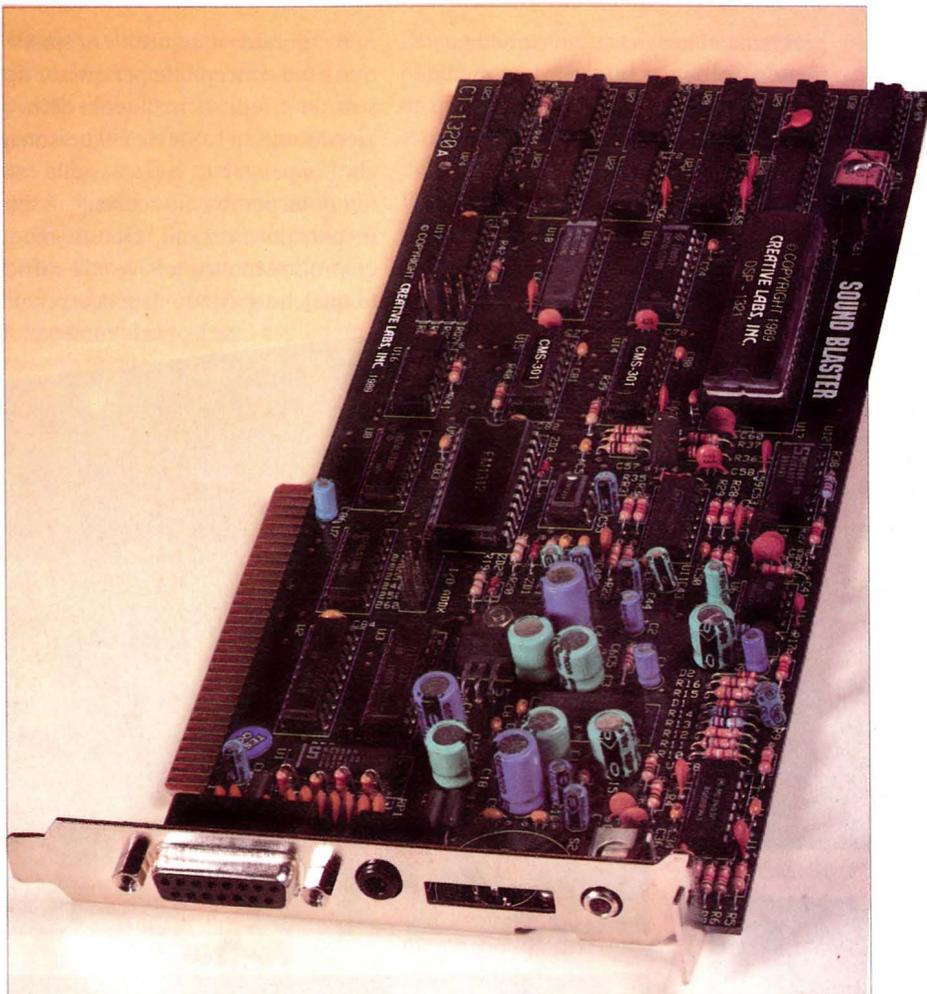


▼ Line of Fire ▶



SOUND BLASTER

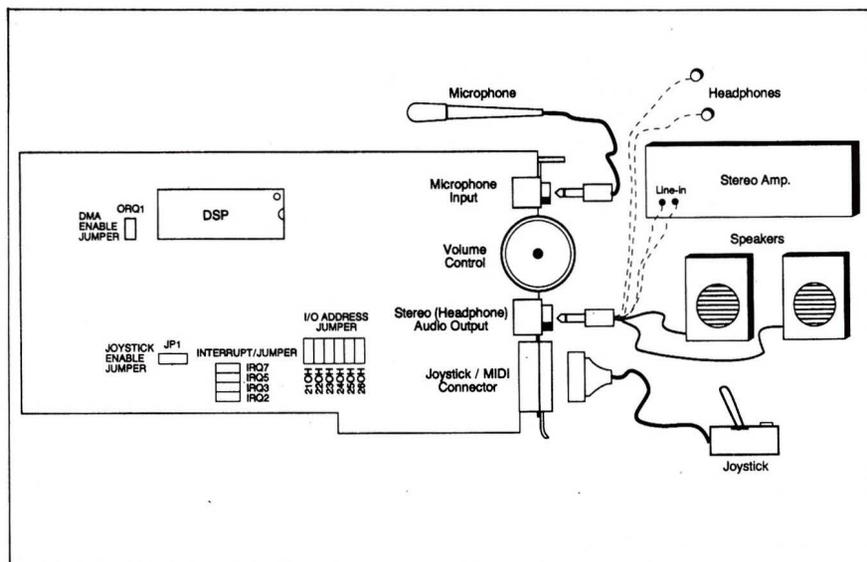
La scheda Sound Blaster, prodotta alla fine dello scorso anno, è stata importata in Italia dalla Megabyte di Desenzano del Garda (BS).



Si tratta di una scheda-sintetizzatore, a 24 suoni, studiata come miglioramento della scheda *Game Blaster* e compatibile con la scheda *Ad Lib*. Infatti, essa include: 11 suoni compatibili con la *Ad Lib*, 12 con la *Game Blaster*, una porta di ingresso/uscita digitale e un expander, vale a dire un circuito per espandere parole e suoni compressi nel software in fase di salvataggio per risparmiare spazio sul disco. Come già

avviene per la scheda *Sound Master PC*, anche la *Sound Blaster* contiene un digitalizzatore DMA per mezzo del quale è possibile collegare un microfono o una sorgente audio al digitalizzatore dei suoni. Come se non bastasse, la scheda include anche una porta per il joystick e uno spinotto per il collegamento con la cuffia stereo, che eventualmente può essere collegato ad altoparlanti esterni, oppure all'impianto stereo di casa. La potenza resa in uscita dall'amplificatore

locale è di 4 Watt per canale e la scheda prevede una regolazione di volume. Inclusi con la scheda nel pacchetto, vi sono tre programmi, tra cui l'organo intelligente. Un circuito di sintesi vocale, vi permette di registrare, comprimere, memorizzare e riascoltare suoni e parole registrati in precedenza. Queste caratteristiche vi permettono di riformulare o modificare da video le vostre parole. Con l'aggiunta di poche lire potrete ricevere, insieme alla scheda *Sound Blaster*, un'interfaccia MIDI (Musical Instrument Digital Interface), da collegare alla porta del joystick, composta da uno spinotto commutatore MIDI d'ingresso e tre d'uscita più una porta per il joystick (da inserire separatamente, se utilizzato). Questa scheda musicale non utilizza il software MIDI proveniente da altre compagnie, però la casa produttrice ha dichiarato che prenderà in considerazione l'opportunità di renderla presto compatibile. In definitiva, la *Sound Blaster Card*, trasforma il PC in una macchina didattica ed educativa e la si può installare su qualsiasi IBM PC o compatibile XT/AT 368s, TANDY (ad eccezione dei 1000EX/HX) A.M.





Prendi il futuro nelle tue mani.

FlashFire

- **veloce**
- **preciso**
- **comodo**

GIOCARE AI BARBARIAN PRENDENDO IL THE?

Veloce, preciso, comodo e sensibile come nessun altro, **FlashFire Mouse & Joystick Sensor** funziona su tecniche d'induzione capacitiva. I suoi tasti sensoriali sono in grado di trasmettere i comandi per mezzo del semplice sfioramento, con velocità e precisione mai registrate prima d'ora, e senza i problemi di avaria alle parti meccaniche dei joystick tradizionali.

FlashFire Mouse & Joystick Sensor unisce tecnologia elettronica d'avanguardia ad un design raffinato e funzionale. Particolarmente indicato per coloro che non si accontentano delle prestazioni normalmente raggiungibili nei Games, **FlashFire** è anche un mouse avanzato che elimina i fastidiosi problemi di spazio d'azione sulla scrivania, oppure, grazie alla precisione e alle prestazioni ottimali nelle applicazioni di computer graphics. Provatelo subito la sensazione di prendere il futuro nelle vostre mani.

FlashFire è in vendita nei migliori negozi.



È prodotto da:

GP ELETTRONICA
ITALIAN APPLY ELECTRONIC SYSTEM

Via IV Novembre 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Telefono 02/6189551 - Facsimile 02/66012023

HANNO FATTO

STORIA...

In questa rassegna, vediamo alcuni tra quelli che sono stati i game più giocati agli inizi del decennio scorso. In linea di massima sono tutte conversioni da coin-op per console e per computer e fa sicuramente piacere rendersi conto di come ci divertivamo e quale era la qualità dei videogame.

GALAXIAN

Galaxian è la versione casalinga di uno shoot'em-up da bar omonimo, che fino a circa tre o quattro anni fa spopolava alla grande. Si tratta di affrontare uno stormo di galassiani, per la verità molto simili a mosche, che attaccano la vostra astronave disegnando delle strane traiettorie, qualcuna diretta e qualcuna curva. All'inizio della partita disponete di tre astronavi di cui dovete fare tesoro: dovete cercare di resistere a quante più ondate di galassiani potete. Quando attaccano, da soli o in formazione, se non li colpite bene scompaiono in fondo allo schermo per poi riprendere il loro posto nella formazione principale, alla sommità dello stormo.

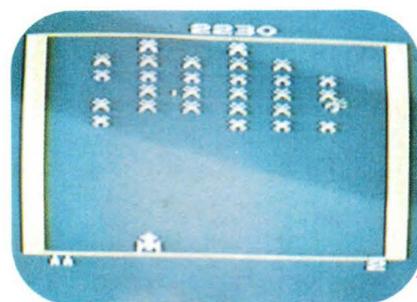
Dinamica

La vostra astronave compare in basso al centro dello schermo. La formazione nemica continua a spostarsi da destra a sinistra, e viceversa, a scatti meno pronunciati che nel gioco

da bar, rendendo più facile colpire i nemici in formazione. A turno, dai lati o dal basso della formazione, si staccano dei nemici che, da soli o in gruppetti di 2-3, scendono sparando e cercando di colpire l'astronave. Ogni tanto scende anche una delle Ammiraglie, sempre accompagnata, quando ciò sia possibile, da una o due scorte. Durante le prime ondate le Ammiraglie solitamente scendono verso la fine, ma man mano che si avvanza, i nemici scendono sempre più numerosi e veloci angolando sempre più la traiettoria della loro discesa. Per gli aficionados di questo gioco nei bar, diremo di un'altra sostanziale differenza. Nel gioco originario quando si colpisce un'Ammiraglia tutti gli altri nemici cessano di fare fuoco e di scendere per alcuni secondi. Era, questa, una particolarità molto utile per avere un po' di respiro e cercare di eliminare un po' di alieni mentre erano ancora in formazione. Ciò però non avviene nella versione casalinga, dove l'unico attimo di respiro si ha tra un'ondata e la successiva.

Strategia

La cosa più importante, come in tutti i giochi di questo tipo, è quella di imparare bene il movimento di ogni nemico. Ad esempio, i più pericolosi sono gli Emissari, perché quando sembra che siano lontani dall'astronave e che non la possano ormai più colpire, come dei boomerang tornano velocemente indietro minacciando



la vostra nave spaziale. Non indugiate troppo negli angoli, comodi ma pericolosi rifugi. Cercate di restare prevalentemente al centro dello schermo, in modo da poter scegliere ogni volta tra due direzioni di fuga. Eliminate prima le due scorte che accompagnano un'Ammiraglia: 800 punti sono molti ed è un vero peccato non approfittarne.

Conclusioni

Chi conosce bene il gioco omonimo dei bar, in un primo momento sarà rimasto un po' deluso da questa versione. Il movimento dei nemici è qui più o meno lo stesso, soprattutto considerando che lo schermo televisivo è più largo che lungo, al contrario di quello dei giochi da bar. La grafica non è eccezionale, ma del resto non era questa la caratteristica più brillante neanche nella versione originaria. La difficoltà, e in questo il gioco è rimasto fedele al suo antenato coin-op, non aumenta di molto col passare delle ondate, ma cresce gradualmente, caratteristica questa, a nostro avviso molto piacevole. Concludendo, diremo che questo Galaxian, pur non essendo né molto originale, né molto complesso, né vario (e anzi può sembrare un po' monotono), è però molto divertente da giocare ed acchiappa in un modo travolgente.



JUNGLE HUNT

Non state lì impalati! La vostra dolce compagna è stata rapita da due cannibali, che stanno soltanto aspettando l'ora di cena per farne un gustoso brodino. Voi siete un intrepido esploratore, perfettamente vestito secondo la moda sahariana, calzoncini e cappello bianchi e vi si distingue chiaramente nel verde della giungla. Il vostro obiettivo è quello di raggiungere la vostra compagna, per liberarla dai cannibali passando indenni attraverso quattro fasi di gioco. Nella "Foresta della morte" dovete balzare di liana in liana senza cadere. Segue "Il fiume dei rettili", infestato da feroci coccodrilli che potete evitare o affrontare. Tornate poi all'asciutto nel "Campo franante", in cui ve la vedete coi massi rotolanti. Infine, l'ultimo, impegnativo, ostacolo: il campo dei cannibali. Qui dovete saltare due cannibali armati di lancia, liberare la vostra gentil donzella e intraprendere la via del ritorno con ostacoli sempre più difficili.

Varianti

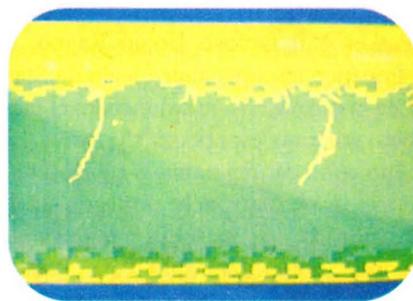
Jungle Hunt dispone di due varianti. Il gioco 1 parte dal livello più basso, mentre il 2 inizia con una difficoltà superiore, a cui si giunge anche con il gioco 1 ma successivamente. I commutatori di difficoltà non vengono usati, come pure il joystick di destra, trattandosi di un gioco per un solo partecipante.

Strategia

Giocando al livello 1, nella foresta della morte, per passare da una liana all'altra basta premere il pulsante quando la liana su cui vi trovate prima di spiccare il salto è nel punto estremo a sinistra della sua oscillazione. Invece, giocando alla variante 2, equivale entrare nella foresta per la seconda volta al gioco 1 e si deve guardare a che punto è la liana su cui si deve saltare. Calcolate con esattezza il momento più propizio per saltare, senza però indugiare troppo perché altrimenti perdete una vita. Nel fiume dei rettili, se non siete molto esperti, la cosa più saggia da fare è quella di evi-

itare i coccodrilli. Non danno infatti tantissimi punti e, volendoli ammazzare, si finisce quasi sempre col perdere una vita. Se decidete comunque di eliminarli, ricordatevi di premere il pulsante tempestivamente prima di toccarli e di colpirli, se possibile, sotto la pancia, che è il loro punto più vulnerabile. Il nostro consiglio rimane comunque quello di evitarli, specialmente quando, completata la prima serie di quattro fasi, i coccodrilli diventano più veloci. Nel campo franante non conviene, come giunge istintivo le prime volte, stare a destra ad aspettare i massi. E' vero che in questa posizione ha più tempo per decidere come evitarli, ma quando arrivano quelli più grossi, se il loro rimbalzo non è giusto per scavalcarvi, non avete spazio per portarvi in una posizione migliore. Spostando il joystick verso sinistra, portate il cacciatore verso il centro dello schermo e quando arrivavano i massi più grandi, calcolatene la traiettoria e fate indietreggiare il vostro eroe finché il masso non gli cada esattamente davanti. A questo punto fermatelo e fatelo inchinare: il masso passerà sopra la sua testa. Quando infine giungete ai cannibali, non abbiate fretta di superarli: questa era l'unica fase dove potete riposare un

po', seppur rinunciando a qualche punto. Muovete verso sinistra, fino a circa a metà strada fra l'estrema destra dello scher-



mo e il cannibale (quando questo sta per balzare verso sinistra). Da qui spiccate il balzo verso sinistra, nel momento in cui il selvaggio, dirigendosi verso destra, si trova a metà strada. Insomma dovete saltare mentre il cannibale si sta dirigendo verso di voi, anticipando il suo movimento di ritorno verso sinistra. Superate le prime quattro fasi una prima volta, dovete essere più prudenti, soprattutto con le liane e i massi. I cannibali rimangono sempre quelli, mentre i coccodrilli diventano sempre più veloci, costringendovi ad un vero e proprio slalom.

Conclusioni

Jungle Hunt, tratto dall'omonimo gioco da bar (Jungle King), è stato e rimane davvero un ottimo e originale videogioco. La riproduzione per la console casalinga è riuscita davvero bene. Forse è un po' troppo approssimativa la grafica dei paesaggi in cui si svolge l'azione (foresta e alghe), ma del resto lo era anche quella del gioco originale coin-op. Il sonoro è di ottima fattura.



SPIDER-MAN

Il protagonista di questo gioco della Parker è il famoso Uomo Ragno. Il simpatico tessiragnatele ideato da Stan Lee si ritrova così nuovamente nel piccolo schermo, esperienza che aveva già fatto con i cartoni animati a lui ispirati dopo essere stato anche protagonista di un film di successo. Insomma sicuramente Spider-Man, alias Peter Parker (combinazione ha lo stesso cognome della... Parker), è molto popolare, e non solo negli States.

Obiettivo

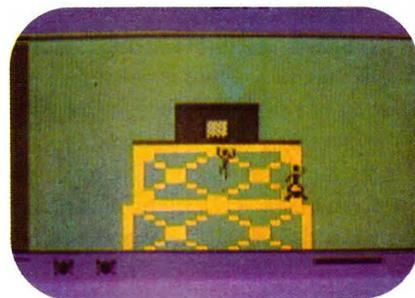
Goblin il maligno, uno dei più accerrimi e tradizionali nemici dell'Uomo Ragno, ha disseminato di bombe e di criminali i grattacieli di New York. Sta a voi disinnescare le bombe, eliminando i delinquenti che cercano di impedirvelo ed evitando lo stesso Goblin, che sorveglia personalmente una superbomba ad orologeria, piazzata proprio in cima al grattacielo.

All'inizio della partita Spider-Man compare al piano terreno dell'altissimo grattacielo minato da Goblin aveva piazzato le bombe. I grattacieli dei differenti schermi variano in altezza, ma la larghezza, con sei colonne di finestre, è sempre la stessa. Ad alcune finestre compaiono solo per alcuni istanti i criminali che l'Uomo Ragno deve eliminare semplicemente toccandoli. Il vostro eroe deve scalare il grattacielo tirando sulle pareti di questo la sua resistente ragnatela, issandosi poi fino alla sua estremità. Se la ragnatela passa davanti ad una finestra occupata da un criminale, inutile dirlo, questo

la taglia facendo precipitare Spider-Man. In caduta, potete lanciare un'altra ragnatela salvavandovi, ma attenzione:

la ragnatela non fa presa sulle finestre. Il traliccio dell'alta tensio-

ne è molto più difficile da scalare per tre motivi. Innanzitutto è molto più difficile attaccarvi la ragnatela, perché i segmenti che compongono il traliccio sono sottili ed è facile sbagliare. In secondo luogo questi ultimi 5 piani sono disseminati di bombe a orologeria. Se la ragnatela tocca le bombe, o queste esplodono, si trancia. La terza insidia è Goblin in persona che, a cavallo del suo diabolico pipistrello meccanico, pattuglia la sommità del grattacielo, in prossimità della superbomba. Goblin è l'unico nemico che non può essere eliminato e che non dà punti, deve soltanto essere evitato. Per disinnescare la superbomba e salvare così New York City, l'Uomo Ragno deve semplicemente toccarla ma non è facile, perché la ragnatela non vi fa presa. Le bombe a orologeria possono essere di due colori: sul subito, nere poi, dopo alcuni secondi, dello stesso colore dei criminali, cioè rosso, per poi esplodere dopo circa cinque secondi. Anche il tempo è un fattore critico. In basso a



destra, fuori dal campo di gioco, c'è una riga rossa che rappresenta il fluido-ragnatela rimasto a Spider-Man. Quando questo termina perdetevi una vita. In realtà la riga rossa si esaurisce con il passare del tempo e non col lancio della ragnatela. E' possibile guadagnare un po' di fluido in più eliminando bombe e criminali in base ai punti. Disinnescata la superbomba, vengono raddoppiati tutti i punti guadagnati e si ricomincia con un edificio di differente, una nuova scorta di ragnatele e un Goblin sempre più imprevedibile e veloce. A partire dal terzo grattacielo vi sono due Goblin: uno, come al solito, attraversa il traliccio, l'altro l'edificio all'altezza dell'ottavo piano.

L'innescò della superbomba da parte di Goblins, viene segnalato da una specie di forte ronzio. Da questo momento Spider-Man dispone di circa 12-15 secondi per disinnescare la superbomba, dopodiché essa esplode.

Strategia

- 1) Alla partenza di ogni grattacielo, dovete fare molta attenzione a lanciare bene la ragnatela: se sbagliate, trovandovi Spider-Man al primo piano, non avevate la possibilità di salvarlo.
- 2) Cercate di eliminare tutti i criminali, prima di passare alle bombe. Per eliminarli passate loro in verticale di fianco e toccateli, oppure tirare la ragnatela in diagonale al di sopra del soggetto da eliminare, facendo oscillare Spider-Man.
- 3) Mentre Spider-Man oscilla, è possibile variare la lunghezza della ragnatela, e quindi l'ampiezza di oscillazione, semplicemente spingendo in su o in giù il joystick. Molte volte basta dare un colpo al joystick al momento giusto per arrivare a toccare per poco un nemico.



- 4) Non vi soffermate ad attendere i nemici, non ne avete il tempo.
- 5) Cercate di prendere tutte le bombe, perché danno più punti e più fluido filante. Inoltre non si spostano, e questo ne semplifica il disinnescamento.
- 6) Scavalcate Goblin passando ai lati per aver più tempo di attraversare.
- 7) Se quando Goblin innesca la superbomba voi vi trovate già sul traliccio, cercate di disinnescarla. Se siete sulla parete, eliminare più nemici e bombe che potete: non ce la fareste ugualmente a disinnescare la superbomba. Se siete di fianco alla superbomba quando que-

sta sta per esplodere, non scoraggiatevi e tentate ugualmente perché disponete ancora di due-tre secondi.

8) Per fare più punti, salendo vi conviene cadere apposta ogni tanto. In poche parole conviene far finta di non essere troppo bravi.

9) Lungo il traliccio, mettetevi in posizione tale per cui, salendo in verticale, toccate le bombe, che sono solitamente sempre nella stessa posizione.

Conclusioni

Spider-Man è un gioco molto originale che, a suo tempo, ha fatto un bel succes-

so. Il movimento dell'Uomo Ragno era senza dubbio la caratteristica che più differenziava questo gioco dagli altri. Chi conosce le avventure di questo eroe dopo un po' si sente completamente a suo agio nel lanciare la ragnatela esattamente nel punto prescelto, e gli sembra di rivivere in prima persona le gesta di questo famoso super-eroe. Si trattava quindi di un ottimo videogioco, originale, divertente e affascinante. Guardandolo veniva da chiedersi come mai non ne venissero creati degli altri ispirati ai super-eroi, per esempio a Capitan America cosa che poi è stata fatta.

BATTLE ZONE

Le nazioni della terra avrebbero voluto accordarsi su un piano di pace mondiale. C'era però un problema: una delle nazioni creava difficoltà con l'armistizio proposto. Era la guerra...

Battaglioni di armamenti automatizzati girano per la campagna distruggendo ogni cosa. La terra rischia di trasformarsi in un deserto privo di vita qualora non si riesca a fermarli: un vecchio tank dimenticato in un museo, ultimo ricordo delle guerre precedenti, è l'unica possibilità di difesa rimasta alle forze pacifiste.

Con l'aiuto del radar e, manovrando il carro alla ricerca degli automi belligeranti, inizia la lotta per la pace.

Vi trovate in un largo tratto desertico al comando del vostro carro-armato, dovete colpire i carri nemici ed evitare, o per lo meno provare ad evitare, i loro fitti proiettili. Purtroppo

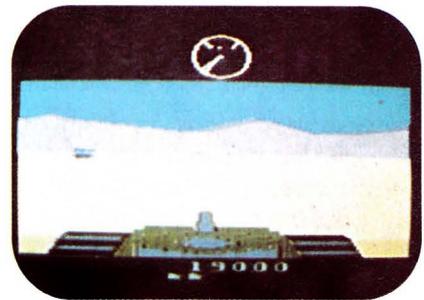
po il vostro mezzo è molto lento e dovete leggere gli spostamenti sul radar; in più, una volta sparato un colpo siete costretti ad attendere circa due secondi prima di poter replicare.

Il radar

Il radar è situato in alto, al centro, al di fuori dallo schermo principale. Con la sua visuale ricopre l'intero campo di battaglia. Inizialmente il vostro carro, rappresentato da un puntino bianco, si trova al centro del cerchio radar. Le due linee poste al suo centro indicano la vostra visuale sullo schermo principale. Spostandosi occorre fare in modo che il puntino nemico si trovi fra le due linee. A questo punto l'automa vi è di fronte. Attenzione però, il nemico vi può distruggere anche se non lo inquadrare.

Strategia

Una delle difficoltà del gioco è che non esiste una vera e propria strategia. Tutto



sta nella vostra abilità nel mirare e colpire il bersaglio; per far ciò, ruotate la torretta e non appena il mirino posto al centro dello schermo cambia colore e diventa bianco, aprite immediatamente il fuoco. In questo modo sarete sicuri di centrare in pieno l'avversario. Continuate a muovervi anche dopo aver sparato e non state ad aspettare di vedere se il colpo ha fatto centro oppure no. Cercate il nemico che man mano compare sempre più velocemente, ma soprattutto state all'erta: appena sentite il rumore del colpo sparato da un obice nemico, non limitatevi a ruotare sul posto, ma muovetevi, altrimenti verrete colpiti quasi sicuramente. Un ottimo modo per sfuggire ai colpi avversari è quello di ruotare il carro di 45° e poi spostarlo velocemente avanti o indietro. Un consiglio: quando siete bersagliati dai caccia, allontanatevi il più presto possibile in quanto questi procedono a zig-zag ed è difficile colpirli ed abatterli.

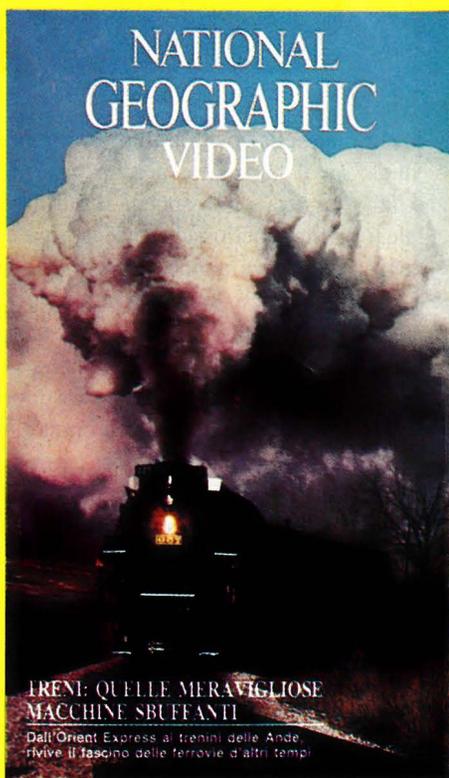


VIDEO CURIOSITA'

Treni: quelle meravigliose macchine sbuffanti

Una prestigiosa videocassetta firmata National Geographic Society, per rivivere il fascino dei treni d'altri tempi.

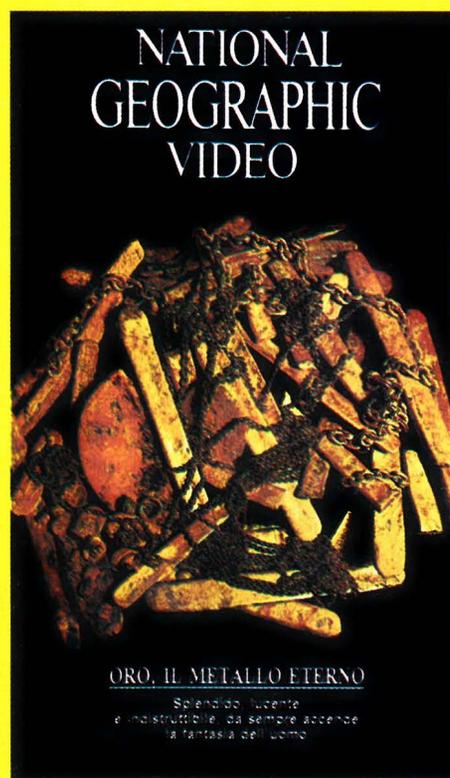
A un secolo e mezzo di distanza dall'invenzione della prima locomotiva a vapore, scoperta che segnò la svolta di un'era, i treni sembrano già far parte della nostra storia. Le vecchie sbuffanti locomotive, ormai sostituite da mezzi di comunicazione sempre più moderni e veloci, sarebbero oggi solo relitti di un passato glorioso se non fosse per i molti appassionati che ne mantengono vivo il ricordo. La passione per i vecchi treni è divenuta un hobby diffuso in tutto il mondo, ma vi sono paesi (uno di questi è l'Inghilterra) nei quali il fenomeno raggiunge dimensioni straordinarie. Negli Stati Uniti, vecchie linee ferroviarie in disuso, che attraversavano zone impervie delle Montagne Rocciose, sono state acquistate dagli appassionati che le hanno trasformate in percorsi turistici. Ma il fascino del treno coinvolge anche l'Italia, dove l'Orient Express, il mitico convoglio che collegava Venezia a Istanbul, è stato riattivato e ha assunto il ruolo di un lussuoso "treno da crociera" che permette ai viaggiatori nostalgici di rivivere l'atmosfera e i luoghi di un passato avventuroso e romantico.



Oro, il metallo eterno

Splendido, lucente ed indistruttibile, da sempre accende la fantasia dell'uomo. Al metallo giallo è dedicato un nuovo film della National Geographic Society.

In tutte le epoche l'oro ha occupato un ruolo fondamentale nella scala dei valori tra gli uomini. Lo testimoniano civiltà antiche quali l'egizia, la fenicia e la cinese, per cui l'oro, il metallo più prezioso perché indistruttibile, era simbolo di nobiltà e di potere. Il film ci porta a scoprire i vari capitoli della storia dell'oro. Nell'atmosfera torrida e oscura di una miniera del Sudafrica, l'oro viene estratto dai filoni sotterranei per poi essere fuso, liberato dalle impurità e colato in lingotti preziosi intorno al cui valore ruota l'economia mondiale. Per la sua duttilità e straordinaria lucentezza, l'oro è il materiale preferito da artigiani e gioiellieri, che ne arricchiscono il valore intrinseco trasformandolo in oggetti d'arte. Grazie alla fama di artisti come Benvenuto Cellini, ancora oggi l'Italia occupa un ruolo speciale nella tradizione orafa, come dimostra una visita alle fabbriche di gioielli di Arezzo. Ma l'oro è anche al centro di interessi meno nobili: Dubai, la cittadina del Medio Oriente dove ha sede uno dei più famosi mercati di contrabbando di preziosi del mondo. Produzione diretta da Irwin Rosten.



TREPITOSO

• GIOCHI • GIOCHI • GIOCHI PER IL TUO COMMODORE 64/128 • GIOCHI • GIOCHI •

VIDEOGIOCHI C64

A SOLE
L. 6.000

3 Riviste
3 Floppy disk

VIDEOGIOCHI
SETTIMANALE **C64**

• GIOCHI • GIOCHI • GIOCHI PER IL TUO COMMODORE 64/128 • GIOCHI • GIOCHI •

3 Riviste
3 Cassette

VIDEOGIOCHI C64

A SOLE
L. 6.000

• GIOCHI • GIOCHI PER IL TUO COMMODORE 64/128 • GIOCHI

VIDEOGIOCHI
SETTIMANALE **C64**

LA GRANDE
RACCOLTA
DI VIDEOGIOCHI C64

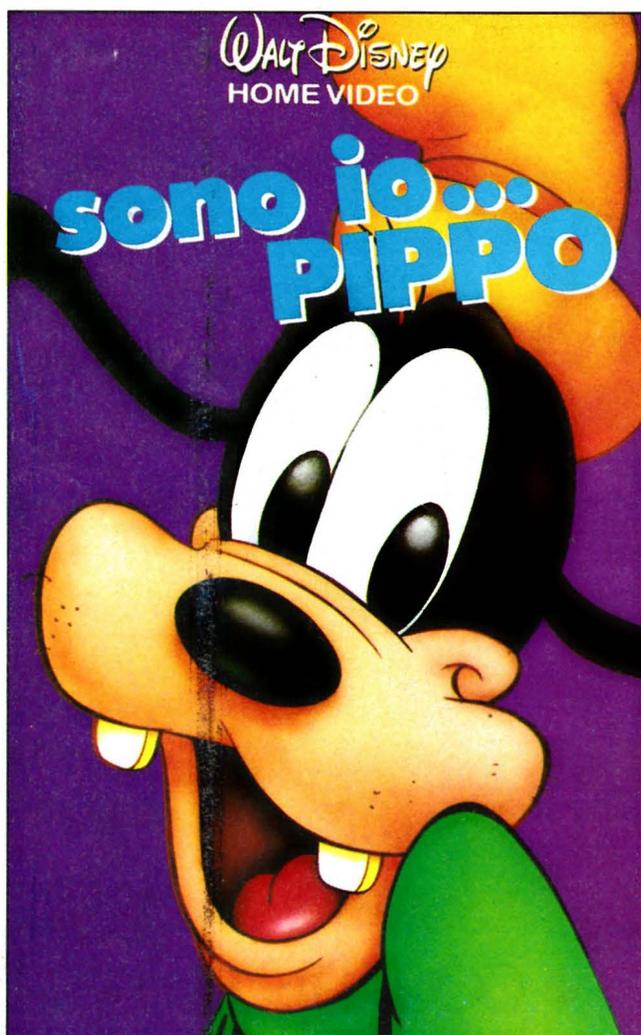


NELLA TUA EDICOLA C'E' LA MEGA RACCOLTA DI
VIDEOGIOCHI PER IL TUO COMMODORE 64/128
• 3 RIVISTE PIU' 3 FLOPPY O CASSETTE AL PREZZO
ECCEZIONALE DI L.6.000 • CORRI IN EDICOLA

Sono io... Pippo

Dalla Walt Disney Italia, una serie di eccezionali e spassosi cortometraggi per veri appassionati del cartone animato D.O.C. Questa videocassetta è l'occasione per iniziare un'autentica collezione.

E chi è il più goffo, impacciato e irrefrenabilmente comico? Pippo, naturalmente! La sua prima comparsa risale al 1932 quando ancora si chiamava Dippy Dawg. A metà degli anni '30 inizia un fortunatissimo ciclo di cortometraggi in cui Pippo è co-protagonista insieme a Topolino e Paperino. Infine, nel 1939 Pippo debutta nel ruolo di protagonista in "Goofy & Wilbur", episodio memorabile incluso in questa raccolta. In "Moving Day", "Moose Hunters", "Boat Builders" e "Mickey's Fire Brigade", tutti realizzati dal '35 al '38, Pippo ne combina di tutti i colori in compagnia di Topolino e Paperino, proprio come suo solito! Maldestro e pasticcione, Pippo ci offre una divertentissima panoramica delle sue avventure che fin dagli inizi della sua carriera cinematografica sono state le più incredibili. Eccolo così alle prese con un pianoforte che continua a scivolare giù dal camion dove lo ha appena caricato e poi travestito da alce mentre, insieme a Topolino si dedica a un'improbabile battuta di caccia, quindi con Topolino e Paperino, si cimenta nella costruzione di una nave, poi sarà pompiere, guardiano di un elefante a cui deve fare il bagno e infine eccolo a pesca con il suo amichetto Wilbur, l'esca.



Cip & Ciop Acchiappafurfanti

I due simpatici scoiattolini sono protagonisti di una serie di videocassette che li vede impersonare nientemeno che una ben assortita coppia di agenti speciali. Vediamo come se la cavano...

Iniziano con questa videocassetta le nuovissime avventure di Cip e Ciop, gli scoiattolini già campioni di simpatia. Trasformati in due singolari detectives, i due protagonisti riescono ad affrontare e a risolvere i casi più complessi ed impossibili. I due piccoli investigatori sono nelle nuove avventure non solo graziosi e intelligenti, ma anche dei "veri duri" che con molto coraggio non esitano ad affrontare i pericoli più subdoli. Lo dimostrano fin dalle prime battute sventando dapprima i piani di un malvagio rapitore di gattini e poi battendosi con successo contro i "pi-ratti" che infestano le profondità del mare. Pericoli, emozioni e risate in quantità non mancano certo con protagonisti dei Cip e Ciop di questo calibro!

La cassetta "Acchiappafurfanti", della durata complessiva di 45 minuti, è stata prodotta per la Walt Disney Home Video da Tad Stones e Alan Zaslove con la regia di John Kimball e Bob Zamboni. Nella videocassetta sono inclusi gli episodi: "Gatterie non incluse" (Catteries Not Included) a cura di Tad Stones e "Pi...ratti sotto il mare" (Piratsy Under The Sea) scritto da Mark Edens. Il colore, in sistema PAL versione italiana, è curato, come al solito dalla Technicolor.



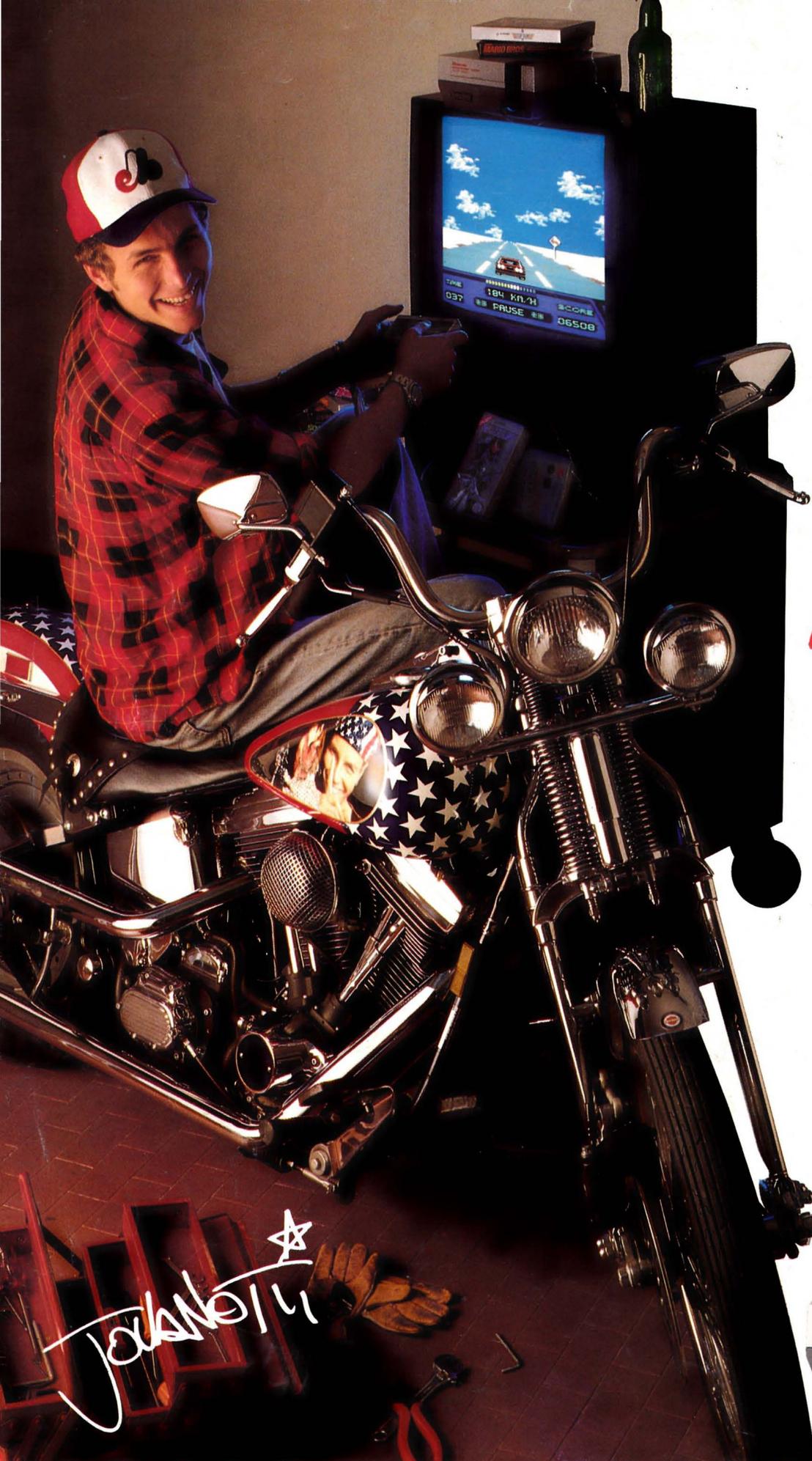
**DAI,
NON ESSERE
GELOSA...
NON E'
UNA
PASSIONE
E' UNA
MANIA!**

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!



John 1/4 ★

★ **LA NINTENDOMANIA DILAGA** ★



SE
NINTENDO
NON VA
IN MOTO
VADO
IN MOTO
DA
NINTENDO!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!



★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

JOHNO/11 ★