http://speccy.altervista.org/

K

AMIGA PC
ATARI ST AMSTRAD
C64 SPECTRUM
NINTENDO SEGA
+ ALTRI...

Anno III n. 6
K 29 GIUGNO 1991
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO



VISIONI AL LASER:
La Sony entra nel mondo dei videogiochi

Glénat

RE MARIO

RADIOGRAFIA DI *SUPER MARIO WORLD*, FORSE IL MIGLIORE VIDEOGIOCO MAI REALIZZATO

LA REALTA' VIRTUALE ARRIVA IN SALA GIOCHI

CAPTAIN PLANET



L'ECO-EROE AMICO DELL'OZONO

AIR DUEL, JETFIGHTER II, F-15 II:
I SIMULATORI DI VOLO DELL'ULTIMA GENERAZIONE

E INOLTRE...

...IN ESCLUSIVA TUTTI I SEGRETI DI *FALCON 3*

RECENSIONI

- CYBERCON III
- 'NAM
- SHADOW DANCER
- COHORT
- LAST NINJA III
- LIFE & DEATH II
- BIG FISHING GAME
- DAS BOOT
- 500cc GP MANAGER
- SQUASH
- DARKMAN

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SEGA®

MEGA DRIVE®



...A FORZA DI GIOCARE CON LE IMMAGINI...



Videogiocare con le immagini non ha più limiti! Sega Megadrive, l'unica consolle con 16 bit. La consolle Megadrive con inclusa la cassetta "Altered Beast" ed un control pad è l'unica originale con garanzia Giochi Preziosi. Entra anche tu nel mondo di Sega Megadrive!

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

CONTINUERA' DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

ATARI

LYNX



A PARTIRE DA
£. 149.000
(IVA ESCLUSA)

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via San Prospero 1 Milano - **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano - **Supergames** Via Vitruvio 38 Milano - **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano - **Lucky** Via Passerori 2 Milano - **Lucky** Via Adige 6 Milano - **Grazzini** Via M. Macchi' 29 Milano - **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano - **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano - **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agora'" Cassano D'Adda (Mi) - **Lucky** Via Rovereto 12 Milano - **Rivola** Via Vittruvio 43 Milano - **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) - **Inferno di Voghi** Via Passerini 7 Monza (Mi) - **Passoparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta (Mi) - **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso (Mi) - **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) - **Vanoni** Via Strazine 18 Momaggo (Va) - **Giochi Gerden** C.so Sempione 33 Gallarate (Va) - **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) - **New Game** C.so Garibaldi 199 Legnano (Mi) - **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco (Co) - **Milac** Via Lodigiana 3 Sienna Lodigiana - **Cerri Battista** Via Petrosi 10 S. Angelo Lodigiano - **Casa del giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona - **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema - **Vigasio Mario** Portici Zanardelli 3 Brescia - **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano (Bs) - **Tintori Enrico e c.** Via Broseta 1 Bergamo - **Video Immagine** Via Carducci Ctrà Mercato Bergamo - **Caldara Angelo** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo - **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) - **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia - **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) - **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi - **Happy Computer** Via Uccelli 2/A Suzzara - **Tenedini Franco magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova - **Bernosconi** Via Sarfi 88 Varese - **Sicon non food** Via Elvezia 8 Tirano (So) - **Video Hobby** Via Ugoni 12/B Brescia - **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano - **Calligaro Distribuzione** Via Ampere 105 Milano - **Iperfoto Sas** St. Prov. 184 Brembate Sotto (Bg) - **Computer Shop** Snc Via A. Da Brescia 2 Gallarate (Va)

PIEMONTE - **Tv Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino - **G. Ricordi & c.** P.zza C.L.N. 251 Torino - **Auchan** C.so Romania 460 Torino - **Alla gioia dei bimbi** Via Po 46 Torino - **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino - **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino - **American's games** Via Sacchi 26/C Torino - **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino - **Toy service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino - **Paradiso dei bambini** Via Andrea Doria 8 Torino - **Girotondo** Via S. Marino 52/B Torino - **Fulvio Pagliughi** C. so Vercelli 254 Ivrea (To) - **Casa del pupo** Via Torino 34 Nichelino (To) - **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo (To) - **Hobby Market** Via Po 20 Chivasso (To) - **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo Canavese (To) - **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria - **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) - **Italsapo** Via per Borgomanero Cognignago (No) - **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo - **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo (Cn) - **Bono distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra (Cn) - **Bondi giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo - **Sereno Galantino** P.zza I Maggio 1 Biella - **Record Snc** Galleria F. Argenta 3 Asti - **Scyn Giochi** Via Roma 53 Susa (To)

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova - **Martinelli Nara** Via C. Rota 7/9 Bolzaneto (Ge) - **La fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova - **Il Punto** Via Donghi 61 Genova - **La befana di bacconi** Via Assarotti 2 Genova - **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova - **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova - **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita 8 Genova - **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia - **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO - **FRIULI** - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Porderone - **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova - **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova - **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova - **Computer Point** Via Roma 63 Padova - **Isztecnica** Via Giotto 39/43 Padova - **Zello Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova - **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este (Pd) - **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco - **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano (Pd) - **Zanoni di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago - **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala (Ve) - **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste - **Megabyte** P.zza S. Tommaso 10/11 Verona - **Casa della radio** Via Adigetto 47 Verona - **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona - **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona - **Ferrarin** Via De Massari 10 Legnago (Vr) - **Ma.Be** Via Messidaglia 130 Villafranca - **Casa del bambino** Via cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto (Vr) - **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa (Vi) - **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa (Vi) - **Aster Market** - Via Marinoni 5 Bassano del Grappa (Vi) - **R.D.E.** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa (Vi) - **Cove Arl** Via Copernico 19 Molo (Vi) - **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) - **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza - **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza - **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po' (Ro) - **Il Paese dei balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno - **Il Paese dei balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se (Bl) - **Al gioca tu** Via Zemarese 15 Treviso - **Caputo** San Marco 5193 Venezia - **Barera** San Marco 4948 Venezia - **Sartorello** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia (Ve) - **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato (Vi) - **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre (Bl) - **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre (Ve) - **Guerra computer** Via C. Battisti 53 San Donà di Piave (Ve) - **Guerra Computer** P.zza Trento 6 Treviso - **SME** Via Torino 101 Mestre (Ve) - **SME** Via Correggiana 57 Susegana (Tv) - **SME** Via Udine 28 Zoppola (Pn) - **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (Ve) **Zattarin Spa** Strada dei Colli 99 Padova - **Zattarin Spa** Via T. Aspetti 168 Padova - **Zattarin Spa** V.le Verona 79/81 Vicenza - **Zattarin Spa** Via Cooperazione 4 Rovigo - **Casa del Bimbo Snc** Via Aquileia 15/A Udine - **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO - **Trading Office** Via IV Novembre 23 Cles (Tn) - **Music Center** Via Soprassasso 32/4 Gardolo (Tn) - **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto (Tn) - **Contschieder Eirck** Via Portici 313 Merano (Bz) - **Macromat** Via Museo 45 Bolzano - **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico (Bz)

EMILIA-ROMAGNA - **Euro Elettrica** Via Ranzani 13/2 Bologna - **Business Point** - Via Carlo Mayr 85 Ferrara **Orsa Maggiore** - P.zza Matteotti 20 Modena **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** - V.le dello Sport 50 Modena **Cabrini Polymation** - Al Centro Torri Parma - **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma - **Pongolini** Via Cavour 32 Fidenza (Pr) - **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo (Pr) - **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) - **S.G.M.** Via Bolzzella 54 Forlì - **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini (Fo) - **Argnani** P.zza della Libertà 5/A Faenza - **Montanari Illaria** L.go Calderoni s.n.c. Lugo (Ra)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze - **Eurosoft** Via del Romito 1/D/R Firenze - **Casa dello sconto** Via Toselli 126 Firenze - **Punto Soft** Via Torricodo 1/R Firenze - **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/R Firenze - **F.lli Paoli** Via Dotti 45 Firenze - **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato (Fi) - **Bellonti & C.** P.zza L. Da Palestrino 317 Scandicci (Fi) - **Teleroma** Via Prago 10 Pontassieve (Fi) - **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo - **Electronic Service di Massarelli** Via Vecchia Tranvia 10 Pisa - **Electronic Dreams** Via Dante 77 Pontedera (Pi) - **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata (Pt) - **Calice** Via Panaro Agliana (Pt) - **Etruria di Perini** V.le dello Sportello 13 Siena - **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena - **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto - **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa - **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa - **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara (Ms) - **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso (Ms) - **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca - **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo G. (Lu) - **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore (Lu) - **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore (Lu) - **Ditta O. Mondonelli** Via Ricasoli 52 Livorno - **Futura 2** Via Cambini 19 Livorno - **Mondial Toys Pretini & C. Snc** Via Roma Galleria 15 Carrara (Ms) - **Fumanti** Via Lunigiano Aulla (Ms)

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branco 69 Pesaro - **Mondo Piccino** Via N. Bixio 18/A Falconara - **Passi Hi-fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo - **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto - **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo - **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila - **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Celano (AQ) - **Casa dello sconto** Via 7 Valli Perugia - **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno (Pg) - **Stefanoni Erminio** Via Cristoforo Colombo 3 Terni - **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (Mc) - **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata - **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma - **Chiaccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma - **Ciuffi Ciuffi** Via Emilio 4/A Roma - **Casa Mia Gaia** L.go Boccea 12 Roma - **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma - **G. Ricordi & c.** Via del Corso 506 Roma - **G. Ricordi & c.** Via G. Cesare 88 Roma - **Primi Passi di Tranci Eldo & c.** Via Bevagna 35/37 Roma - **Magazzini del popolo** Via Fosso di tor tre teste 46 Roma - **Model Market 2** Via Parigi 78 Roma - **Marzi Ovello** P.zza Filippo Corli 4 Roma - **F.lli Pier Mattei e c.** Via Appia 423 Roma - **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma - **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma - **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30-32-36 Roma - **P. Margaretti e c.** V.le Europa 72 Roma - **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma - **Styl Baby** Via Tor vergata 100 Roma - **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma - **Cimini Anton Giulia** Via Prenestina 421/421/A Roma - **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma - **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma - **The Store** Via Matteotti 3 Sora (Fr) - **Giocomania Srl** Via A. Meldola 424 Roma - **Al Giocattolo di Turi Sas** Via A. Mario 38 Roma - **Giocando di Saudella Anna** Via A. Merghini 83/S Roma - **Pal-Cin Srl** Via Nomentana 1011 Roma - **Tognocchi Srl** Via Domiziano 8 Rieti - **A.V.C. Shop Service** Via Empolitana 134 Tivoli (Rm) - **Andreoli** Via E. Filiberto 8 Latina - **Arcobaleno** Via Magna Grecia 71 Roma - **Assistance** Via Macchiavelli 58 Roma - **Barbonera Rodolfo** Via Cassia 925 Roma - **Bargiacchi Radio** V.le Italia 12 Ladispoli - **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo - **Chopin** Via Chopin 27 Roma - **Compushop** Via Nomentana 265 Roma - **Computertime** Via Col di Lana 11/15 Ciampino (Rm) - **Easy Data** Via Amadeo 31/D Roma - **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma - **Elettronica Mancini** P.zza S. Francesco 13 Nettuno - **F.lli Formaciari** Via dei Castani 2/A Roma - **Foggia Mobili** V.le S. D'Acquisto 16 Velletri - **Foto Flash** Via Anacapri 6 Roma - **Gori Shop** Via Scirea 17 Roma - **Gigi Watch Elettronica** V.le Ippocrate 25 Roma - **Kyndes** Via Aurelia 367 Roma - **Luigi Giglio** Via Vittruvio 282 Formia - **M.R.S.** Via Manara 5 Frascati - **Man Son** Via Magna Grecia 33 Roma - **Computer Shop** Via Kennedy 100 Monterotondo - **Ottica Fermi** Via F. Enriques 33 Roma - **Ottica Foto Bruno** C.so Centrocelle 32/A Civitavecchia - **P.A.T.E. 80** Via Tuscolana 489 Roma - **Paolini** Via Paolini 94 Roma - **Petrazzone** Via Pascoli 110 Cassino - **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma - **R.C.E.** P.zza dei Gerani 40/41 Roma - **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma - **S.E.C.** Via Appia Km. 54,3 Cisterna di Latina (Lt) - **Safa Dario** Via Appia Nuova 501/505 Roma - **Tecnovideo** Lungomare Gabbiotti 402 Gaeta - **Top Worm** Via Appia Nuova km 17,4 Ciampino - **Vanguara Elettronic** P.le Prenestino 16/19 Roma - **Video In** Via della Stazione Latina - **Video Shop** Via Settevene Palo 75 Cerveteri - **Soma Elettronica** Via 2 Giugno 35 Tivoli - **Leonardo** Via Portillo Castaldi 7 Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli - **Santaniello** Via Salvano dei Lombardi 45 Napoli - **Hpe Informatica** Via Consalvo 191 Napoli - **Video Sud** Via P. Delle Valle 16 Napoli - **Corsale** Via S. Giennaro ant. 102 Napoli - **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli - **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli - **MFC Quaglia** Calata S. Marco 6 Napoli - **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/128 Napoli - **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (Na) - **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 C/Mare di Stabia (Na) - **Pridom** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano (Na) - **Tema** Via Vittorio 153 S. Giorgio a Cremano (Na) - **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno - **Nuova Fotografia** Via Pastena 156 Pastena (Sa) - **Office System** Via Roma 35 Mercato S. Severino (Sa) - **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola - **Shashia c/o Euromercato Campania** Strada Comunale S. Salvatore Casoria (Na) - **Darvin Galleria** Umberto I° 79 Napoli - **Cian** Galleria Vanvitelli 32 Napoli - **Italaudio Sas** Via Capuana 7 Napoli - **Eredi Lanzetto Alberico** Via Circonvallazione 71/G Avellino - **Mondiel Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli - **Iovine Antonietta** Via Costantinopoli 21/23 Avenza (Ce)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto - **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari - **Discorama** C.so Cavour 99 Bari - **Discorama 2** V.le Ennaudi 17 C.D.E. Bari - **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (Ba) - **Pax Col** Via Vittorio 58 Barletta (Ba) - **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (Ba) - **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia - **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia - **Copygruglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia (Ba) - **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (Ba)* - **Tecnobit** Via Plateja 68/D Taranto

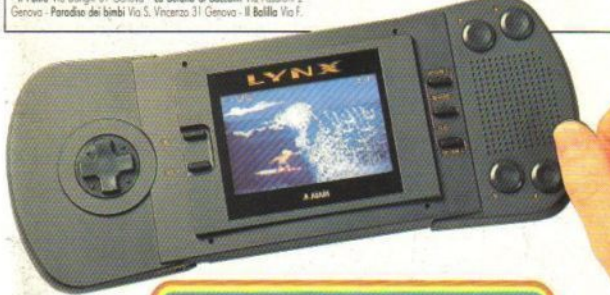
CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria - **Ascer** L.go Sersavalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo - **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo - **Peter Pan** Via XXVI Luglio 21 Messina - **Computer House Messinese** Via Del Vespro 58 Messina - **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra s.n.c. Canicattì - **CO.FAL. Sud** Via Amo 1 Siracusa

SARDEGNA - **Con** Via S. Emiliano 51 Nuoro - **Sarda Computing** V.le Marconi 155 Cagliari - **Videogame** Via Dei Mille 15/17 Sassari - **Erre di Dancordia Snc** Via E. Campanelli 15 Oristano - **Porrà Snc** Via Tempio 10 Tortoli (Nu) - **D.A.R.C. Snc** C.so Vico 37 Sassari

Ed inoltre presso i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle)

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO



ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Baltini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Informazioni: LINEA DIRETTA 02/6196462

PARTECIPA AL CONCORSO

VINCI E VIDEOGIOCA

ATARI LYNX Shop

VAI NEI "LYNX SHOP ATARI" RITIRA LA CARTOLINA DA COMPILARE E SPEDISCILA ENTRO IL 30/06/1991
A: **CONCORSO "ATARI LYNX"**
C/O MPS CASELLA POSTALE 1028
20185 MILANO

PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI:
N. 100 CONSOLLE ATARI LYNX
N. 1000 CARTUCCE PER ATARI LYNX
ESTRAZIONE ENTRO IL 31/07/1991

AUT. MIN. IN CORSO

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

29

USPI
Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati

COLLABORATORI Alessandro Diano, Paolo Cardillo, Iur, Marco Andreoli, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

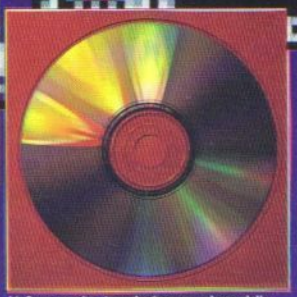
ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

recensioni

SU COMPUTER E CONSOLE *pagine 36-75*

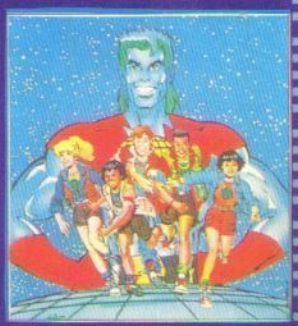
1 **500cc GP MANAGER** *Simulmondo*
47 **ALIEN STORM** *US Gold*
62 **BIG FISHING GAME** *Simulmondo*
52 **COHORT** *Impressions*
36 **CYBERCON III** *US Gold*
40 **DARK MAN** *Ocean*
53 **DAS BOOT** *Mindscape*
60 **DISC** *Loriciel*
42 **ELF** *Ocean*
38 **F-15 2** *Microprose*
72 **HOLE IN ONE** *Super Famicom*
54 **LAST NINJA III** *System 3*
56 **LIFE & DEATH 2** *Software Toolworks*
46 **MERCS** *US Gold*
58 **MOONSHINE RACER** *Millenium*
44 **'NAM** *Domark*
75 **NINJA COMBAT** *Neo Geo*
71 **PACMANIA** *Tecmagik*
59 **PREDATOR 2** *Image Works*
47 **JET FIGHTER 2** *US Gold*
75 **RIDING HERO** *Neo Geo*
55 **SQUASH** *Krisalis*
50 **SHADOW DANCER** *Us Gold*
65 **STELLAR 7** *Dynamix*
51 **VIZ** *Virgin Games*



La *Sony*, musica, tecnologia e ora colosso della cinematografia, sta per fare il suo ingresso nel mercato dei giochi su CD. A pag. 14



***Capitan K* - Sarà il personaggio di una nuova licenza? Scopritelo a pag. 26**



Chi potrà salvare la Terra dal suo lento ma inesorabile degrado? Ma certo: *Captain Planet!*

IN DETTAGLIO

***Super Mario World* è probabilmente il più giocabile prodotto di sempre. Ma cos'è che affascina e attira immediatamente ogni giocatore?**
Forse la grafica? Il metodo di controllo? la varietà d'azione? O niente di tutto questo? Qualunque sia la risposta, si cela una lezione di gioco dietro le follie di Mario.

Abbiamo analizzato il fenomeno a pagina 16



***Super Mario World*: E' davvero il miglior gioco mai uscito?**

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

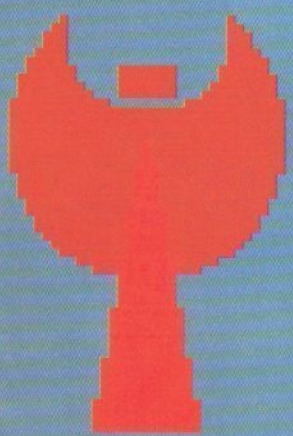
http://speccy.altervista.org/

SIAMO UOMINI O CAPITANI?

Alla famosa domanda di Totò (liberamente adattata) questa volta dobbiamo rispondere diversamente. In questo numero, infatti, vi sono ben due speciali dedicati ad altrettanti capitani, *Captain Planet*, l'eco-eroe protagonista di un cartone animato (presto famoso anche da noi) e di due imminenti videogiochi, e *Capitan K*, un personaggio inventato da noi per illustrarvi i meccanismi segreti dell'acquisto delle licenze. Ma il filo rosso che attraversa questo numero è, fin dalla copertina, molto "videogiocoso", a partire dalla radiografia del miglior videogioco mai realizzato, *Super Mario World*. E naturalmente non manca l'immancabile articolo sulla realtà virtuale. Insomma, allo scopo di fornirvi il meglio, K vi serve ancora una volta una stimolante mistura di tecnologia e divertimento. Attenzione a non ubriacarvi!



L'European Computer Trade Show si è tenuto al Business Design Centre di Londra. Tutti gli affari, le opportunità mancate e il peggior party mai organizzato nella storia del pianeta. A pagina 24.



IN EDICOLA! IN EDICOLA!
Avete letto il nuovo K-speciale console? Trucchi, recensioni e anteprime per tutte le console presenti sul mercato italiano.
Se non l'avete ancora, cercatelo nella vostra edicola di fiducia...

Cybercon III - Ha una grafica in 3D solido fantastica, ma il gioco è altrettanto straordinario?. Leggete la recensione a pag. 36.



FALCON 3

Falcon 3 della Spectrum Holobyte promette paesaggi topografici in 3D, regalandoci uno dei più realistici ambienti in cui combattere le nostre battaglie aeree. L'aggiunta del Campo di Battaglia Elettronico (EBS) permette a possessori di altri titoli della Spectrum Holobyte di apparire nei giochi altrui. Probabilmente una degli sviluppi più importanti nel campo delle simulazioni da molto tempo a questa parte. A pagina 20



GIUGNO 1991

sommario

14 **SONY E VIDEOGIOCHI**
K parla con la Sony americana riguardo al suo ingresso nel mondo dei videogiochi.

16 ***SUPER* MARIO WORLD**
Super Mario World per Super Famicom è probabilmente il titolo più giocabile del mondo. Dopo mesi di test ci sentiamo pronti a dare un parere sull'essenza di questo capolavoro.

20 **FALCON 3**
Per coloro a cui piacciono i simulatori di volo davvero realistici, la Spectrum Holobyte offre la risposta ai palati più esigenti. Falcon 3, grazie al suo paesaggio topografico e ai suoi numerosi dettagli, è senza dubbio lo stato dell'arte. Ma come avranno fatto?

30 **CAPTAIN PLANET**
La Mindscape sta lavorando al personaggio che fa impazzire i ragazzi americani. Due diverse versioni per il nouvo super eroe verde. Abbiamo parlato con i programmatori di entrambe le versioni, e con la Mindscape sulle speranze che ripongono su questo gioco.

24 **REPORTAGE DALL'ECTS**
Tutto ciò che è successo all'ECTS di quest'anno, e le decisioni che influenzeranno i nostri acquisti del prossimo Natale.

32 **AIR DUEL**
Glyn WIlliams sta lavorando a un simulatore che permetterà ai giocatori di pilotare aerei in diverse epoche storiche, con la piena soddisfazione di esibirsi in evoluzioni acrobatiche senza preoccuparsi troppo dei problemi legati ai grossi manuali d'istruzioni. Sembra proprio un'ottima idea.

REGOLARI

5 **K GAMES NEWS**
The Blues Brothers, Cyber Fight, Sonic the Hedgehog, Battletoads e la FamigliaAddams.

10 **K TECH NEWS**
Le ultime novità sull'hardware in diretta dall'ECTS e una domanda che fa pensare... i videogiochi sono dannosi per la salute?

78 **TRICKS'n'TACTICS**
Soluzioni, trucchi e gabole per tutti i gusti e per giocatori tosti, con tanti saluti dal nostro Paolo Paglianti prima dell'esame di maturità.

86 **SALA GIOKI**
La realtà virtuale approda nelle sale giochi!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Crystals of Arborea

Un Role-Playing d'Azione e Strategia









Morgoth, Signore del Caos, colui che null'altro porta fuorche' la morte, che null'altro semina fuorche' la distruzione, ha corrotto il mondo con la sua malvagita'.
Con rabbia e dolore gli dei hanno inondato tutte le terre tranne una, Arborea, dove si trovavano i quattro Cristalli dell' Arborea che Morgoth e i suoi servitori hanno rubato.
In una corsa contro il Caos, il Principe Jarel e un pugno di fidati compagni devono trovare i Cristalli per riporli nel loro sacro tempio. Fallire significa perdere tutto.



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

- Una grafica affascinante.
- Una emozionante miscela di strategia e gioco di ruolo.
- Visuale tridimensionale a tutto schermo.
- Oltre 16,000 locazioni da esplorare.
- Puzzle ad enigmi da risolvere.
- Nei combattimenti userai la forza delle armi ed i poteri della magia.
- Avrai personaggi da controllare indipendentemente.
- Potrai scegliere e personalizzare la tua squadra.

Silmarils

AMIGA • ST • PC

MARKETED BY
PALACE SOFTWARE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWS GAMES NEWS GAMES

The Chaos Engine. Il prossimo gioco dei Bitmap Brothers sarà una noiosa lezione di matematica? Scopritelo il mese prossimo...

Notizie e novità da tutto il mondo...



The Blues Brothers

Presto sarete in grado di rivivere la mitica storia che vede come protagonisti Dan Ackroyd e John Belushi. Infatti, la Titus sta per lanciare un gioco per computer basato sul famoso film *The Blues Brothers*.

Nel gioco si dovranno seguire le gesta di Jake e Elwood, la migliore accoppiata di Rhythm 'n' Blues dopo Sam and Dave, mentre si preparano a alcare ancora una volta il palcoscenico. Il gioco include più di 200 scene differenti e la colonna originale del film. La Titus ha dichiarato che questo nuovo prodotto di divertimento interattivo sarà una miscela esplosiva di azione, commedia e musica.

***The Blues Brothers* è costituito da cinque livelli suddivisi in diverse situazioni e luoghi: un magazzino, la prigione, un negozio, le fogne e le strade della città. Jack ed Elwood hanno delle peculiarità differenti relative alle loro caratteristiche fisiche. Ciò significa che il secco Elwood può saltare più in alto mentre Jack può passare più facilmente attraverso alcuni punti proprio perché è , più piccolo, anche se più grasso. I loro nemici fuggono in preda al panico non appena Elwood si mette al microfono oppure Jake comincia a soffiare nella sua armonica. Il dinamico duo può anche volare quando trova dei costumi da ape.**

Ora attenzione alle bottiglie di birra e cantiamo tutti insieme: "Rolling, rolling, rolling, keep those doggies moving..."

Accordo Mirrorsoft - Acclaim

La Mirrorsoft e l'americana Acclaim Entertainment sono giunte a un accordo per il quale la Imageworks curerà il marketing e la distribuzione dei prodotti Acclaim in Europa, Australia e Asia sotto l'etichette Acclaim e LJN.

L'Acclaim Entertainmet Inc, è una delle maggiori società americane che pubblicano giochi per Nintendo, e ha già realizzato, o sta realizzando, titoli sia per il NES che per il Gameboy: *The Simpsons, Terminator 2, Narc, Total Recall* e *Nightmare on Elm Street* solo per nominarne alcuni. Non sono stati comunicati dettagli sull'influenza che l'accordo avrà sulla realizzazione di nuovi giochi.

Come abbiamo riportato in esclusiva su K28, la Mirrorsoft ha finalmente annunciato di aver acquistato i diritti per le versione su computer, console e "handheld" del film di fantascienza *Alien III* della 20th Century Fox. Curiosamente, la società non si è ancora pronunciata per quel che riguarda i diritti per la versione su CD. La Mirrorsoft ha deciso di utilizzare la licenza nella più classica delle tradizioni Lucasfilm Games, e realizzerà sia un'avventura dinamica che un arcade per Amiga, ST e PC. I giochi saranno pronti per i primi mesi del prossimo anno in coincidenza col lancio europeo del film. *Alien III* avrà come protagonisti Sigourney Weaver e Charles Dance, e sarà diretto dal regista responsabile di alcuni recenti video di Madonna. Il film al momento è in corso di realizzazione ai Pinewood Studios inglesi.



Cyber Fight

Dall'autore di *Powerdrome*, Michael Powell, è in arrivo *Cyber Fight* (titolo provvisorio), un gioco con una spettacolare grafica in 3D che l'Electronic Arts non esita a definire il primo gioco di combattimento di "Realtà Virtuale".

In un prossimo futuro, *Cyber Fight* sarà il nome di uno sport che si svolge all'interno di un'arena. Cinque giocatori controllano altrettante macchine da combattimento (Exo-skeletal). Prima che la battaglia abbia inizio, bisogna equipaggiare i vostri Cyber combattenti con Sledge Hammer, cannoni rotanti, bazooka filo guidati o testate nucleari. La varietà delle armi disponibili per il combattimento Cibernetico includono anche visione radar, campi d'invisibilità e computer da battaglia. La gravità, le frizioni, l'inerzia e l'elasticità, sono tutte componenti che influenzano i combattenti mentre corrono, saltano o volano nelle sei arene di combattimento.

Dopo ogni vittoria, sarete in grado di esaminare i resti della macchina del vostro avversario per far vostro il bottino di guerra. Potrete poi vendere quello che avete recuperato per acquistare degli armamenti superiori. *Cyber Fight* permette di giocare scontri testa a testa tramite la divisione dello schermo o data link.

La grafica 3D non può non passare inosservata. Tecnologie software di "shading" rappresentano in maniera realistica le superfici metalliche, il fumo, la fiammata dei razzi e le esplosioni. Il gioco supporta grafica VGA a 256 colori e tutte le più comuni schede sonore.

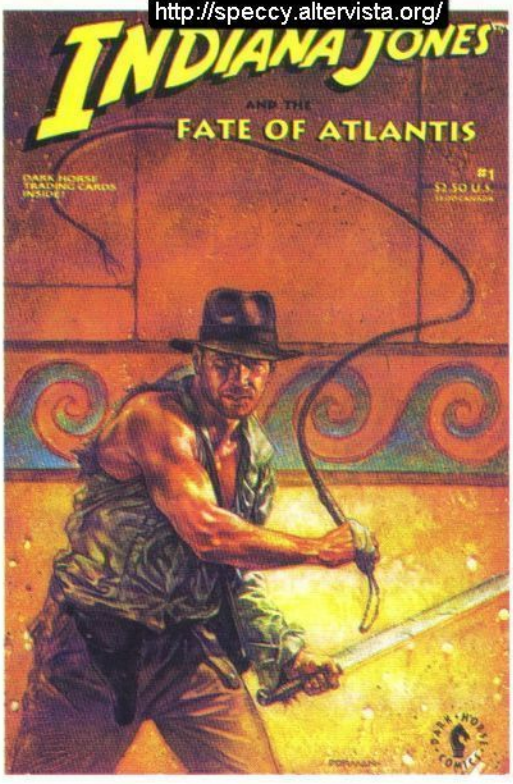
Cyber Fight Sarà pronto per PC in autunno, mentre la versione per Amiga dovrebbe uscire poco più tardi. *Cyber Fight* è il prodotto più attraente realizzato dalla EA dopo *Powermonger*, fatta eccezione per *Birds of Prey* naturalmente!

Michael Powell e Glyn Williams, autore di *Warhead* e *Air Duel*, dicono di essere buoni amici. Andate a pagina 32 per saperne di più.



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



SIMULATORE DI GOLF

La Microprose ha momentaneamente messo da parte giochi con tendenze guerrafondaie, per realizzare "quello che sarà uno dei più realistici giochi di golf esistenti sul mercato". Fino a quattro giocatori potranno sfidarsi lungo sei differenti percorsi in 3D Golf (titolo provvisorio). Quattro di questi percorsi sono tratti da campi da gioco realmente esistenti e per apprezzare la bellezza dei paesaggi che ne fanno contorno, la visuale da terra cambia in una visuale che segue la pallina in volo. 3D Golf sarà disponibile per ST in estate, e più tardi per Amiga e PC.

Indiana Jones 4

La Lucasfilm Games sta forse cercando di convincere Steven Spielberg e George Lucas a realizzare il quarto episodio cinematografico di Indiana Jones? *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (Indy e il destino di Atlantide) è vagamente basato su un fumetto della Dark Horse Comics. Ancora una volta la Lucasfilm Games sta lavorando a un'avventura e a un gioco d'azione, entrambi dovrebbero essere disponibili per novembre. La versione per PC di *Indy 4* supporterà tutte le maggiori schede sonore e avrà grafica VGA a 256 colori. Purtroppo non ci sono notizie sul nuovo film di Indiana Jones.

Their Finest Hour

Torniamo a volare tra i cieli con il data disk di *Their Finest Hour: the Battle of Britain* il simulatore storico di volo della Lucasfilm e della US Gold. Non è ancora stato definito il prezzo in lire, ma l'acquisto di questo data disk vi permetterà di aggiungere delle nuove missioni e di pilotare nuovi aerei in servizio nella prima parte del conflitto.

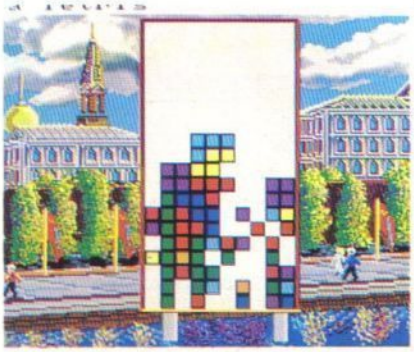
Shanghai II



Scrutate "L'Occhio del Drago" con *Shangai II*

Proprio mentre il vostro capo ufficio era sicuro di potervi lasciare tranquillamente davanti al vostro PC, ecco che un nuovo entusiasmante rompicapo si affaccia nel panorama ludico, col chiaro intento di bloccare i lavori negli uffici di mezza Italia. Con *Shangai II: Dragon's Eye* dell'Activision, potrete cimentarvi nell'antica strategia di questo millenario gioco orientale con l'ausilio di nuovi disegni per i vostri tasselli, nuova animazione e nuovi effetti sonori. Giocando a *Shangai II* potrete guadagnarvi il diritto di sfidare "L'occhio del Drago" - una variazione che vi permette di piazzare e bloccare i tasselli giocando contro il computer. *Shangai II: Dragon's Eye* sarà disponibile per Amiga, ST e PC.

Tetris



I giorni di *Tetris* sono tornati: ancora?!?

Forse la Infogrames, la casa di software francese responsabile di *Captain Blood* e *Purple Saturn Day*, ha esaurito le idee? "È come un bel film che non ti stancheresti mai di rivedere," così funziona la curva delle vendite, "*Tetris* sarà di nuovo sugli scaffali per completare la vostra biblioteca software". Mi chiedo quanto guadagnerà il programmatore sovietico Alexei Pajitnov con questa riedizione?

Sonic Hedgehog

Non appena la Sega ha realizzato la versione di questo gioco per Megadrive, la US Gold si è assicurata la realizzazione delle versioni per computer da casa di *Sonic the Hedgehog*. La notizia può non destare grande sorpresa alla luce del fatto che la società di Birmingham ha raggiunto un accordo con la Sega per la conversione di coin op tipo *G-Loc* per Amiga, PC e ST.

***Sonic the Hedgehog* è stato il personaggio tanto "coccolato" al Winter Consumer Electronics Show di Las Vegas all'inizio di quest'anno, con molti giocatori e disegnatori di giochi che si sono trovati d'accordo nel dire che è uno dei migliori giochi a piattaforme che abbiano mai visto. Qualcuno ha addirittura azzardato che Sonic 6 probabilmente meglio di *Super Mario Bros* della Nintendo.**

"Quello che abbiamo creato è un fantastico personaggio la cui personalità esplode in ogni momento di gioco regalando ore e ore di divertimento," dicono alla Sega. "Probabilmente vi starete chiedendo da dove Sonic ha preso il suo nome. Beh, è semplice, le capacità supersoniche del nostro eroe che gli consentono di sgretolare la barriera del suono. Per quanto ne sappiamo," proseguono alla Sega,"non esiste nessun altro personaggio dei videogame che sia in grado di correre all'incredibile elocità di Sonic."

Non è stata annunciata la data di realizzazione per le versioni su computer, ma per quel che riguarda *Sonic the Hedgehog* per Megadrive dovrebbe già essere nei negozi mentre state leggendo. Buon divertimento!



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



The Pay Off

Questa notizia è dedicata a coloro che non ne hanno avuto abbastanza di *Cadaver*. *The Pay Off* è un data disk che contiene quattro livelli extra per *Cadaver*, e più di 200 stanze da esplorare. Il prezzo italiano non è ancora stato deciso. La Renegade Software ci ha raccontato che mentre i membri dei Bitmap Brothers Philip Wilcox, Steve Kelly, Dan Malone e Mike Montgomery stavano lavorando al progetto, un gruppo di operai del comune che stavano scavando di fronte agli uffici della Renegade hanno scoperto un vero cadavere... un corpo mummificato del 16esimo secolo!

CRAZY CARS III

Il secondo titolo della serie di questo furioso gioco di corse, ha venduto più di 300.000 copie in tutto il mondo. La Titus spera che Crazy Cars III abbia un successo addirittura maggiore....

Battletoads

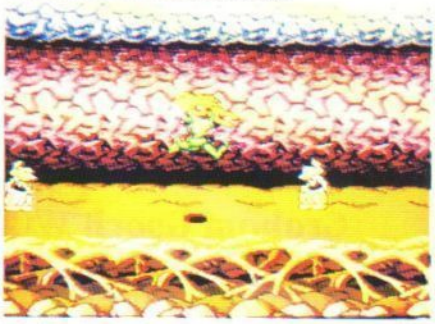
I videogiocatori europei, potranno giocare a *Battletoads*, un picchia duro su 12 livelli già realizzato per il NES. La Sales Curves e la Tradewest hanno firmato un accordo per la pubblicazione e lo sviluppo del gioco per computer. "In confronto a *Battletoads*," dicono nella sede texana della Tradewest, "le *Turtles* sembrano rifiuti da stagno."

Gli altri titoli per NES della Tradewest che verranno convertiti per computer a 16-bit e pubblicati per l'etichetta Storm saranno: *Double Dragon III: The Rosetta Stones* con licenza della Technos giapponese, *Asylum* e *Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship*.

In *DD III* tornano i fratellini Jimmy e Billy in questo picchia duro con 14 livelli . La loro ricerca li costringe ad affrontare cinque missioni in America, Cina, Giappone, Italia ed Egitto. Il gioco per computer dovrebbe essere pronto per Natale e il film di *DD* è previsto per gli inizi dell'anno prossimo. *Asylum* è "un coin op della Leyland Corp. che si basa su un'avventura dinamica fantasy, heavy metal, interattiva con vista dall'alto, in cui tre giocatori possono interagire contemporaneamente." Fiuuu!

I vecchi possessori di Spectrum saranno lieti di assistere al ritorno di *Jetpac* della Ultimate nel gioco *Solar Jetman*. Il team della Ultimate, decisamente molto astuto, ha cominciato a realizzare giochi per le console Nintendo prima che ogni altro produttore europeo ne conoscesse l'esistenza. E sono addirittura riusciti a fare qualche soldo vendendo il loro nome alla US Gold, ecco perché ora si chiamano Rare. Nel gioco, Jetman deve usare visitare 12 pianeti per trovare e ricostruire la "Golden Warship".

La Sales Curve intanto vuole fare una versione per Megadrive e per Super Famicom del suo ultimo successo: *SWIV*. La società di Londra è stata recentemente promossa dal rango di sviluppatore ufficiale Nintendo a Licenziataria Nintendo per l'Europa, permettendogli di pubblicare software Nintendo sotto etichetta Storm in tutta Europa.



La Tradewest dice che confronto a *Battletoads*, le *Turtles* sembrano rifiuti da stagno.

UN ALTRO AFFARE DI SCIMMIE

La Lucasfilm Games americana sta lavorando al seguito di The Secret of Monkey Island. *L'ultima avventura dinamica che sta avendo un grande successo anche in Italia.* Le Chuck's Revenge *sarà il titolo, e dovrebbe essere pronto per i primi mesi del1992?*

RAMPARTS

Questo coin-op della Tengen vi riporta all'era medievale dove giocate su uno scenario di castelli, battaglie e cannoni. La Domark sta realizzando Ramparts *per Amiga, St e PC. Sarà pronto per il gennaio 1992*



È un uccello? È un aereo? È il seguito di *Lotus Esprit Challenge*?

La Famiglia Addams

La Ocean ha acquistato i diritti per il gioco su computer e Nintendo del film, che presto verrà realizzato in America, basato sulla serie TV *La Famiglia Addams*. Il film avrà un cast completamente rinnovato che comprenderà, tra gli altri, Anjelica Houston e Christopher Lloyd, il folle attore che ha interpretato il professore di *Ritorno al Futuro*.

TURTLES STRIKES BACK

Dopo che il secondo film delle Teenage Mutant Ninja Turtles è arrivato in testa alle classifiche dei film americani guadagnando 10 milioni di dollari (?) nei primi quattro giorni di programmazione, la Mirrorsoft ha annunciato l'intenzione di convertire il coin-op della Konami su lle Turtles per Amiga, ST e PC. La conversione sarà disponibile per la fine dell'anno.

Pegasus

La Gremlin ha deciso di fare una pausa nella realizzazione di giochi di corsa per lavorare a *Pegasus*, un colorato gioco che attraversa i sei piani dell'esistenza. Nel ruolo di Perseo dovrete raccogliere tutti i frammenti di un cristallo prima che Satana prenda il completo controllo del vostro mondo. Ogni livello è diviso in due parti. La prima vi vede a cavallo di Pegaso mentre volando raccogliete le parti del cristallo e distruggete i nemici per sopravvivere. Nella seconda, dovrete correre, saltare e combattere sulla terra per raggiungere il demone di fine livello e, possibilmente, distruggerlo. Riuscirete a salvare la Terra?



La Mirrorsoft crede che *Legend* diventerà una pietra miliare

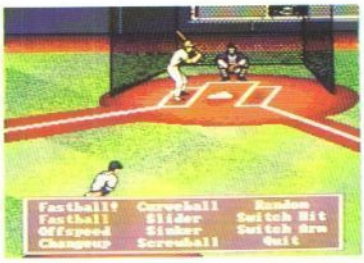
Legend

Sullo sfondo di un mondo oscuro, *Legend* è il nuovo Gioco di Ruolo fantasy della Tag, il team di programmatori che ha realizzato *Bloodwych*. Il gioco è diviso in visuale 2D che mostra le locazioni del Regno e 3D isometrica durante le sequenze nei dungeon. La Imageworks presenterà *Legend* alla fine di quest'anno su Amiga, ST e PC.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

L'Accolade gioca a Baseball



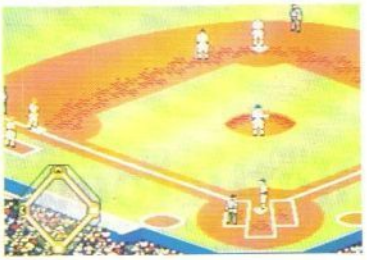
L'Accolade è ufficialmente entrata nel mercato dei videogiochi a 16-bit con una nuova etichetta, Ballistic, che produrrà giochi perMegadrive, PC Engine e Super Famicom. I primi tre titoli della Ballistic saranno *Hardball*, *Star Control* e *Turrican*. I giochi, attualmente solo per Megadrive, dovrebbero essere in vendita il mese prossimo. Tra i giochi previsti per Super Famicom e per PC Engine entro quest'anno ci sono un simulatore di golf, che sfrutta la licenza Accolade del nome di Jack Nicklaus, e un gioco di calcio. Potrebbe anche uscire qualcosa per Game Gear, la console portatile della Sega, entro la fine del 1991.

Hardball è il simulatore di baseball che ha venduto di più in assoluto, 250.000 copie a tutt'oggi. La Accolade asserisce che la versione per Megadrive sarà il primo gioco sportivo a 8-megabit. Comunque, il gioco avrà sonoro digitalizzato, numerose opzioni per i lanci e le battute e una parte manageriale che permetterà i totale controllo della parte strategica.

Star Control (che è stato accolto con pareri discordi) è un gioco "di combattimento testa a testa tra navette spaziali per la conquista della galassia". La Accolade dice che questo spara e fuggi abbastanza primitivo rappresenta il primo video gioco a 12-megabit. Non sappiamo proprio dove è andata a finire tutta questa memoria, sicuramente non a migliorare la giocabilità, la grafica e il sonoro!

Turrican è uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale prodotto per i computer da casa dalla tedesca Rainbow Arts. La cartuccia promette numerosi livelli di gioco ed effetti speciali tipo cascate, uragani e tuoni.

La Accolade ha anche annunciato un accordo per la distribuzione europea della Intracorp/Capstone, produttrice di alcuni film e di giochi, basati su serial televisivi, per Amiga, PC e Macintosh. L'accordo si riferisce a titoli come *Miami Vice* e l'insolito *Bill and Ted's Excellent Adventure*. Ma non era la Ocean ad avere i diritti su quel film?



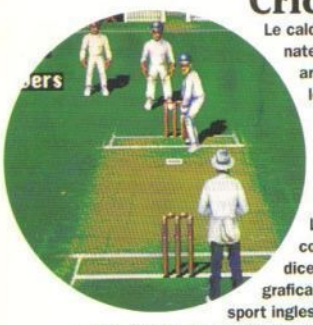


La Accolade sostiene che *Hardball* è il primo simulatore sportivo a 8-megabit per il Megadrive!

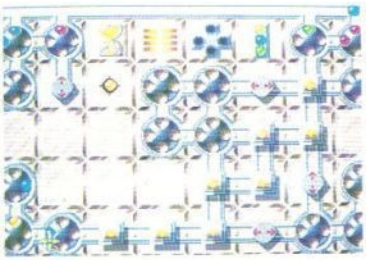
CONSTRUCTOR

La System 3 ha deciso di lanciarsi nel campo dei 16-bit con questo gioco strategico. "Constructor è un progetto impressionante sotto ogni aspetto," dice la società di Pinner nel Middlesex, nel ruolo del costruttore edile, si deve comprare terreno e costruire edifici cercando, in lotta con il computer, di affittarli prima che vi riesca lui. Constructor vi porta ad affrontare tutti i problemi e la corruzione associata con il mondo delle costruzioni edili." Sembra che non ci siano Ninja in vista.

Graham Gooch WC Cricket



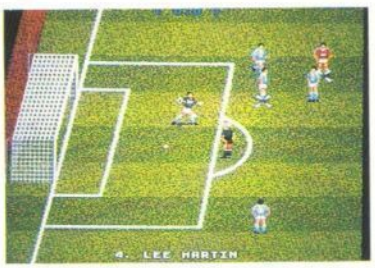
Le calde e pigre giornate estive stanno arrivando, e con loro il gioco di cricket a cui Graham Gooch (lo conoscete vero?) associa il suo nome. L'Audiogenic ha completato il codice e realizzato la grafica di questo tipico sport inglese per Amiga, St e PC che avrà il ridondante titolo di *Graham Gooch World Class Cricket*. Il primo gioco che portava il nome di GG era *GG's Test Cricket* fu realizzato nel 1985 e ha venduto più di 60.000 copie. La Audiogenic sostiene che questo sarà la simulazione definitiva di questo sport. "Tutte le caratteristiche che possiate immaginare e un'animazione incredibile fanno di questo gioco la più bella simulazione di cricket di tutti i tempi, anche se dovesse piovere."



Ma è Illogico

Indovinate un po'?È in arrivo un altro di quei "carini" giochi rompicapo. La Rainbow Arts, software house tedesca, descrive *Logical* come un gioco divertente e difficile. Questo "strizza cervelli" ha più di 100 livelli, quattro fondali differenti e la possibilità di costruirsi nuovi schemi. *Tetris* continua a insegnare.

Manchester United Europe



La squadra del Manchester United ha da poco vinto la Coppa delle Coppe, e questo sicuramente ha entusiasmato la Krisalis che ha deciso di produrre un altro simulatore di calcio basato sui "Red Devils".

Il primo gioco che portava il nome della squadra inglese, realizzato nei primi mesi del 1990, ha venduto più di 110.000 copie.

Manchester United Europe porta la squadra di Manchester nelle competizioni europee, con scontri a eliminazione diretta tipico della Coppa dei Campioni, della Coppa delle Coppe e della Coppa UEFA.

Il gioco permette anche di disputare la Supercoppa Europea e la finale della Coppa Intercontinentale che ogni anno viene giocata a Tokio (i tifosi milanisti ne sanno qualcosa). La Krisalis ha elaborato il progetto tenendo conto dei suggerimenti e delle idee che sono stati offerti dalle oltre 3000 cartoline rispedite da coloro che hanno acquistato il primo gioco. *Manchester United Europe* include una combinazione tra gioco manageriale e azione vera e propria e permette a uno o quattro giocatori di prendere parte al gioco.



Il primo gioco che portava il nome del Manchester United ha venduto più di 110.000 copie

RITORNO AL... FAMICOM

La Mirrorsoft non ha nessuna intenzione di dormire sugli allori. Le Ecseco Industries in Giappone stanno convertendo Ritorno al Futuro Parte 2 *della Mirrorsoft per il Super Famicom. Il film è stato uno dei maggiori successi nella storia del cinema giapponese*

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Death Or Glory

Death or Glory permette agli appassionati dei simulatori di volo di ricreare 76 anni di combattimenti aerei con il beneplacito dell'Activision. Potrete scegliere tra 12 differenti aerei, basati su un modello di fisica di volo della NASA, e andare in missione in una delle sei ere disponibili. Mettetevi alla cloche di un biplano Sopwith Camel della prima Guerra Mondiale oppure salite su uno Spitfire per combattere contro un Messerschmidt 109. E perché non bombardare una base delle Falkland a bordo di un Sea Harrier? *Death or Glory* include anche un'opzione "What if?" nella quale si può pilotare un F-4 Phantom contro il Fokker Dr1 del Barone Rosso. Il gioco dovrebbe essere disponibile per PC a ot-



NEWS GAMES NEWS GAMES

DROP SOLDIER

Fino a 16 giocatori possono formare il plotone di Drop Soldier, *un futuristico GdR che si basa sul romanzo "The Forever War" di Joe Haldeman. In un lontano futuro, il "drop soldier" è un soldato altamente addestrato ed equipaggiato con gli ultimi ritrovati della tecnologia militare, inclusa una armatura potenziata che gli permette di correre più velocemente, saltare più in alto e portare armi più pesanti e potenti di qualsiasi altro uomo. La Imageworks crede che il programmatore Ross Goodley ha persino sorpassato il suo gioco , acclamato dalla critica, Gravity. Drop Soldier sarà pubblicato per Amiga, PC e ST alla fine di quest'anno.*

Ritorno all'Antico

Dopo alcuni tentativi di produrre del software originale, la Elite ha deciso di tornare a convertire coin-op di successo per i computer da casa.

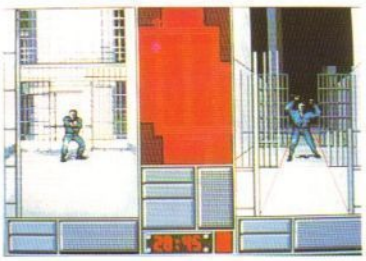
La società, inglese ebbe un grande successo nella metà degli anni ottanta con *Paperboy*, *Space Harrier*, *Ghosts 'n' Goblins* e *Commando*, tutti giochi usciti in precedenza nella versione da bar. Da quei favolosi giorni, l'Elite si è concentrata sulla produzione di giochi per console e di titoli come *Overlander* e *Gremlins 2*.

I quattro nuovi giochi della Elite, che dovrebbero uscire tra l'inverno '91 e la primavera '92, saranno conversioni a 16-bit di *European Championship* (Tecmo), *Caveman Ninja* (Data East), *Suzuka GP/Winning Run II* (Namco) e *Edward Randy* (Data East).

Intitolato inizialmente *Tecmo's World Cup '90*, il primo gioco della serie è una simulazione del calcio che è stata adattata all'evento calcistico del '92: i campionati europei di Svezia. "In cooperazione con la Tecmo, useremo il codice sorgente e la grafica utilizzata dal coin-op per produrre una conversione di grande qualità," dicono all'Elite.

Eldritch the Cat, il team di sviluppo responsabile di *Shadow of the Beast* e *Last Ninja 3*, sta convertendo *Caveman Ninja*. Mentre *Suzuka GP/Winning Run II* metterà il pilota e la macchina in competizione sul circuito del Gran Premio del Giappone. La Elite dice che *Edward Randy* è un gioco davvero differente con combattimenti che hanno luogo sulle ali di un biplano mentre quest'ultimo sfreccia e compie evoluzioni nei cieli. "Il modo con cui *Edward Randy* usa la frusta come arma e per tenersi in equilibrio è una delle ragioni per cui il nuovo coin-op della Data East si distingue dalla massa."



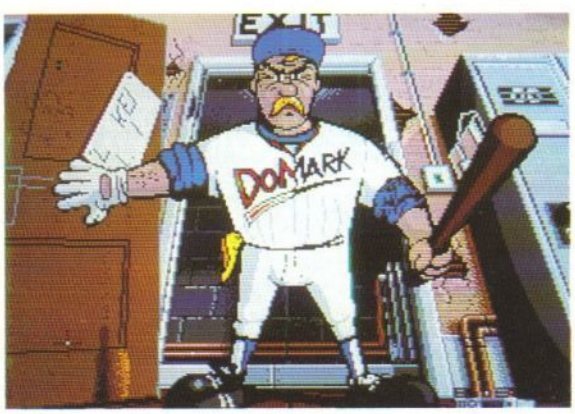


Alcatraz

La Infogrames ha deciso di produrre il seguito di un suo vecchio successo: *Hostages*. Dovrete condurre la vostra squadra d'assalto nella lotta contro un boss della droga nella sua tana di Alcatraz. I quattro poliziotti sono divisi in due gruppi; il primo di intervento diretto (con tanto di tute mimetiche, coltelli, balestre e armi da fuoco) e il secondo come gruppo d'appoggio con tiratori scelti piazzati in punti cruciali. *Alcatraz* aggiunge dei nuovi sistemi di gioco nei quali i rumori sono molto importanti per il successo o il fallimento della missione - dovrete evitare il minimo rumore per non essere scoperti. Durante il gioco dovrete arrampicarvi sui muri, distruggere il deposito di cocaina con un lancia fiamme e cercare all'interno della prigione per trovare un elicottero. *Alcatraz* dovrebbe già essere disponibile per Amiga, PC e ST.

SIM EARTH

La prestigiosa società di video giochi giapponese Imageneer sta realizzando la versione di Sim Earth *per il Super Famicom. Nel frattempo, la Maxis ha deciso di chiamare il gioco* Ant Farm, *presentato lo scorso mese su K,* Sim Ant. *Non fa una grinza.*



RBI 2 Baseball

Il settore marketing della Domark ha deciso di inserire un berretto da baseball in ogni copia di *RBI 2 Baseball*. Sembra un gioco davvero coinvolgente. Questa versione per i formati Amiga, ST e PC, è una conversione del gioco per NES della Tengen che comprende 26 squadre professionistiche con le vere statistiche della stagione 1989, primi piani e replay. "L'animazione è superba e l'azione fluida," promette la Domark. "Quando si gioca, la "Telecamera" segue il volo della palla per poi seguire la corsa del battitore mentre procede di base in base. Un radar sul fondo dello schermo permette di seguire l'evolversi dell'azione per decidere se il proprio giocatore deve continuare a correre, fermarsi e in quale base la difesa deve lanciare la palla." Per coloro che non lo sapessero RBI sta per "Runs Batted In" (cioè il numero di corse che permettono al giocatore di conquistare una base, sia che sia lui a farlo o che permetta ad altri giocatori di raggiungere casa base).

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWS TECH



Viaggio Allucinante

Il socio fondatore della Psygnosis Ian Hetherington ci ha detto che sono in programmazione la realizzazione nuovi giochi basati sul rivoluzionario sistema Psygnosis per CD-ROM.

"Abbiamo più di un gioco in produzione," ci conferma Hetherington, "uno di questi è basato sul film "Viaggio Allucinante", nel quale degli scienziati miniaturizzati venivano "iniettati" in un corpo umano, con il titolo provvisorio di *Inner Explorer*. Stiamo realizzando vene e arterie frattali. Tutto sarà molto astratto,ci saranno strutture simili a cattedrali intorno quali si può volare su diverse "navette"uccidendo virus e cose simili. Non sarà molto facile stare là "dentro" e distruggerli tutti. Ovviamente, i vari virus reagiscono a fattori diversi. Un mezzo di trasporto serve per muoversi attraverso vene e arterie, uno paracadutato per il passaggio nei polmoni e un altro che si muove avanti e dietro serve per adeguarsi al tessuto muscolare. *Inner Explorer* ha anche elementi educazionali poiché ci fa vivere sessant'anni di vita in sole 10 ore di gioco. Il gioco è istruttivo perché ci mostra come funziona il nostro corpo all'interno."

La Psygnosis ha anche in programma di utilizzare il software per CD-ROM "Fractal Engine" per un gioco di fantascienza sui viaggi nel tempo e un gioco di combattimento usando il *Planeteside*, di cui parleremo sul prossimo.numero.

"La ragione per per cui vogliamo fare un giochi di questo tipo è che sappiamo di essere in grado di far girare immagine 3D in tempo reale su qualsiasi macchina CD-ROM," Dice Hetherington. "Possiamo modellare sino a 10.000 poligoni per una nave per poi ridurla a 30 poligoni e disegnarci sopra qualsiasi cosa in tempo reale. Tutto quel che facciamo è basato su finestre, se il processore non ne permette l'unione."

"L'idea può funzionare pressoché tutto. L'investimento in questo prodotto è così massiccio che dobbiamo assolutamente realizzare programmi multi formato. Le nostre intenzioni sul CD-ROM sono di supportare tutte le macchine che gli sono dedicate,sia che siano basate su console o su CD-I e CDTV, MS-DOS o Macintosh. Tutto ciò che facciamo adesso funzionerà su tutti questi formati. I giochi avranno delle parti interattive, anche se stiamo cercando di realizzare uno stile di gioco indipendente dal formato dove è possibile avere entrambe le cose in un solo prodotto. Credo che riusciremo a lanciare il nostro primo gioco su CD-ROM per i primi mesi del 1992."



L'EST SI ELETTRIZZA

I video pub sono all'ultima moda in Unione Sovietica. Questi locali trasmettono 24 su 24 le ultime novità in fatto di video clip e Soap Opera australiane a basso costo, ricevute direttamente via satellite. Allo stesso tempo, a Berlino est i consumatori stanno comprando, in bancarelle della metropolitana, materiale hardware appartenente alla ex-polizia segreta del regime. Sembra che gli squattrinati agenti segreti barattino le pistole Walther PPK e le "pulci" ricetrasmittenti per denaro. Non si accettano carte di cre-

I video giochi sono dannosi per salute?

La Scuola di Mario

La Nintendo non vuole correre rischi con i programmatori e i disegnatori di giochi della prossima generazione. La famosa società di console ha aperto a Tokio una scuola per insegnare ai giovani programmatori come animare sprite, disegnare un gioco a piattaforme dall'inizio alla fine e come determinare la collisione tra sprite.



La scuola è chiamata, giustamente, "Mario" e insegna a 30 probabili futuri sviluppatori di giochi Nintendo come realizzare il perfetto gioco per Super Famicom, Gameboy e NES. Migliaia di sperazosi hanno inoltrato la domanda di iscrizione. Un posto di lavoro alla Nintendo è sempre garantito per i migliori studenti. Noi di K speriamo di visitare la scuola di programmatori al più presto. Aspettatevi un articolo nei prossimi mesi...

Music Master

L'ultima "partitura" della Ubisoft è dedicata agli sviluppatori di giochi francesi e non. *Music Master* è un programma musicale per Amiga, ST e PC con il quale è possibile creare e modificare i propri suoni campionati e comporre colonne sonore. "*Music Master* trasforma il vostro computer in un vero sintetizzatore," proclamano alla Ubisoft. Il programma si presenta con 10 musiche pre costituite, 100 effetti sonori e la capacità di integrare le musiche composte nei vostri programmi. La versione per Atari ST è anche completamente compatibile con il MIDI e la scheda sonora MV16 usata dalla Ubisoft nel gioco *BAT*.







Crisi da Video

Giocare ai video giochi può danneggiare la vostra salute... se soffrite di epilessia fotosensitiva. I genitori di una ragazza di 15 anni del Michigan negli USA ha fatto causa alla Nintendo, sostenendo che un video gioco ha causato un attacco epilettico alla loro figlia. La ragazza stava giocando con *Kid Icarus* sul NES quando d'improvviso è stata colpita dalla crisi, asserisce l'avvocato di famiglia Douglas Webster. "È stata colpita da crisi epilettica e dopo di che ha perso conoscenza," sostiene Webster, "il dottore ha diagnosticato che l'attacco è stato indotto dal video gioco. "Una persona su 10.000 soffre di epilessia negli Stati Uniti, e il 3% di questi è soggetto a epilessia fotosensitiva. La crisi si manifesta dopo che si rimane esposti alla luce dei flash, allo schermo televisivo e ai video giochi, per un certo periodo di tempo.

La ragazza era completamente sana prima dell'attacco, adesso dovrà curarsi e preoccuparsi per il futuro. La corte ha quantificato in 10.000 dollari il danno subito. Lynne Gray, la portavoce della Nintendo in America, ha detto che la società si rifiuta di commentare il caso finché non sarà presentato il ricorso. Degli studi recenti suggeriscono che non esistono motivi per credere che gli attacchi di epilessia connessi ai video giochi siano da imputare esclusivamente ai prodotti Nintendo.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SUPPLEMENTO a K n° 28 MAGGIO 1991 L5000
Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

K SPECIALE CONSOLE 2



MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

10 pagine di TRUCCHI & CONSIGLI

MEGADRIVE
mickey mouse • dick tracy

NEO GEO
the super spy

NINTENDO
snake rattle 'n roll • duck tales • black manta

SEGA
Y's • gauntlet • power strike •

SUPER FAMICON
f-zero • pilotwi

GAM

...let • shangai









QUESTO MESE IN EDICOLA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K ESCLUSIVA DA NEW YORK



LASER VISIONI

Videogiochi della Sony, stai scherzando! Questo è ciò che pensava Rik Haynes prima di incontrare il presidente della Sony Electronic Publishing.

Un diffuso preconcetto sta per essere abbandonato. I videogiochi non sono più solo il passatempo di ragazzi adolescenti desiderosi di giocare a *Space Invaders* fino alle prime luci dell'alba. Quando una società come la Sony si interessa attivamente al settore significa che si profilano grosse novità.

"Il panorama dei videogiocatori sta cambiando - anche le ragazze e gli adulti cominciano a interessarsene", conferma il ventinovenne Olaf Olafsson, presidente della neo nata Sony Electronic Publishing. Questa consociata della Sony Software Corporation, con sede nell'attiva New York, è stata appositamente fondata per creare, produrre e distribuire software e divertimento interattivo e multimediale.

Olafsson aggiunge: "Stiamo cercando di raggiungere un pubblico più vasto attraverso una combinazione di tecnologia e programmi più interessanti."

Il colosso dell'elettronica sta cercando la perfetta fusione tra software e hardware riutilizzando le immagini e la musica prodotta da società cinematografiche e discografiche. Un'idea non tanto stupida se si considera che la Sony possiede già la Columbia Pictures Entertainment e la Sony Music Entertainment (la vecchia CBS Records). Le proprietà di queste due società comprendono film come *Ghostbusters* e cantanti come Gloria Estefan, George Michael e Harry Connick Jr. E non dimentichiamo Michael Jackson che ha recentemente firmato un costoso contratto con la Sony per una cifra che si dice superi i 500 milioni di dollari. Saremo presto in grado di guardare un film, ascoltarne la colonna sonora e fare una partita al videogioco senza abbandonare la "garanzia di qualità" Sony.

Molti dei migliori giochi per computer e per console di questi anni sono stati tratti da film. I giocatori sono stati trascinati nella strade di Gotham City, hanno viaggiato nel passato in *Back to the Future* e combattuto il crimine in *Robocop*. Non è un caso che software house come la US Gold, la Ocean e la Mirrorsoft stiano riponendo la maggior parte delle loro future speranze in giochi come *The Godfather* (Il Padrino), *Terminator 2* e *Alien 3*. Malgrado questa popolarità, la qualità dei videogiochi ispirati ai film è stata raramente all'altezza del concetto ispiratore. La Sony potrà tollerare questo tipo di fallimento?

"Alla Columbia e alla Tri-Star sono molto interessati a ottenere un controllo maggiore sulle modalità di utilizzo dei film nei videogiochi. Vogliamo es-



Olaf Olafsson

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



sere sicuri che la qualità del prodotto originale sia mantenuta", dichiara Olafsson.

La Sony ha già fatto alcuni passi vincenti, anche se piccoli, nel mondo dello sviluppo dei videogiochi attraverso la CSG Imagesoft. *Solstice* per il Nintendo Entertainment System, gioco in realtà scritto dalla Software Creations di Manchester, è stato il primo successo. Olafsson ha deciso di produrre i prossimi giochi sotto un nuovo nome, la Sony Imagesoft, una consociata della Sony Electronic Publishing. Potrebbe anche fondare una nuova etichetta, la Sony Electronic Entertainment.

La Sony Imagesoft è responsabile dell'intero sviluppo del gioco. Questa società utilizza una serie di software house tra cui figurano le europee Ocean e Software Creations. "Penso che la Ocean abbia fatto dell'ottimo lavoro. Siamo sicuri che possono produrre ciò che abbiamo chiesto loro", afferma Olafsson.

La Ocean è comprensibilmente compiaciuta. Il direttore software Gary Bracey dice: "Non penso che potremo avere un partner più grande nell'industria elettronica di consumo. Forse questo connubio ci permetterà di esplorare nuove aree insieme alla Sony."

I primi frutti di questo accordo saranno cartucce e dischi basati su due nuovi film della Columbia Pictures. *Hudson Hawk* vede Bruce Willis, il protagonista di *Die Hard* e *Moonlighting*, nel ruolo di uno scassinatore costretto a rubare alcuni lavori di Leonardo Da Vinci di inestimabile valore. *Hook* invece è un film molto costoso che racconta la storia di un Peter Pan cresciuto. Il film, diretto da Steven Spielberg, ha attratto attori come Dustin Hoffman, Robin Williams e Julia Roberts. Non desta perciò meraviglia che il costo stimato per produrre il film si aggiri attualmente sui 60 milioni di dollari.

"Siamo convinti che *Hook* sia perfetto per un videogioco", racconta Olafsson, "Ci stiamo assicurando che lo sviluppo del gioco sia saldamente legato allo sviluppo del film e della storia. Vogliamo rendere le cose il più interessanti possibili."

Noi di K abbiamo la sensazione che *Hudson Hawk* e *Hook* saranno dei miglioramenti rispetto ai recenti prodotti della Ocean tratti da film. Bracey ci ha detto che la Ocean distribuirà i giochi in Europa mentre la Sony si occuperà del mercato americano e giapponese. Saranno disponibili più avanti nel corso dell'anno in diversi formati.

"Utilizzeremo qualsiasi formato sensato", confessa Olafsson, "Non ci stiamo assolutamente limitando a qualche formato particolare. Produrremmo videogiochi su patatine se ne valesse la pena. Dobbiamo essere sicuri di massimizzare la copertura così che tutti i possibili acquirenti possano reperire il prodotto. Abbiamo degli obblighi sia verso l'artista sia verso il cliente."

La Sony sta muovendo i primi passi anche nel settore dei videogiochi come produttrice di hardware. "Annunceremo i nostri piani riguardanti l'hardware tra un paio di mesi", dichiara Olafsson. Probabilmente intende riferirsi al recente accordo con la Nintendo, secondo il quale la Sony fornirà un lettore di CD-ROM per il Super Famicom. Fonti industriali dichiarano che il prezzo del nuovo lettore si manterrà sotto il milione di lire. Olafsson non è invece molto ottimista sulla creazione di giochi "musicali". "Oggigiorno, con la tecnologia attuale, la musica non ne esce tanto a testa alta. Comunque introducendo giochi basati su CD apriremo una nuova categoria di opportunità. Lavoreremo con i nostri artisti una volta che questa tecnologia sarà stata introdotta sul mercato."

MULTIMEDIA DA CASA

Quest'estate la Sony presenterà il multimedia agli ignari consumatori americani con il lancio di un pacchetto CD-ROM per il mercato dei computer da casa. "Stiamo cercando di lanciare un prodotto per i PC-compatibili con tutti gli accessori necessari, come le cuffie e sei dischi a meno di 700 dollari (circa 800.000 lire)", fa notare Olaf Olafsson, presidente della Sony Electronic Publishing. Questo nuovo software multimediale comprenderà titoli ludici e didattici integrando video, audio, grafica e testo digitalizzati. Olafsson annuncerà molto presto gli accordi con un certo numero di produttori di libri e riviste. I primi titoli di "CD-ROM per la casa" si espanderanno in un catalogo di 40-50 applicazioni comprendenti enciclopedie, videogiochi sofisticati, dizionari multilingue, titoli audio interattivi e altri prodotti interessanti. Non sono ancora stati fissati prezzi o date per il lancio in Europa. La Sony si è quindi stancata di aspettare l'avvento del CD-I (come noi del resto)? "La ragione per cui stiamo lavorando sul CD-ROM è molto semplice. La gente attende un 747 a decollo verticale quando in giro abbiamo molti 727. Ma la cosa più importante è potersi spostare da un posto all'altro. La tecnologia ottimale può farci andare più veloci ma non sarà disponibile prima di qualche anno."

"Produrremmo videogiochi su patatine se ne valesse la pena."

Olaf Olafsson
presidente della Sony Electronic Publishing.



DATI TASCABILI

Il Data Discman potrà sembrare un normale lettore di CD portatile, potrà anche riprodurre il vostro CD preferito senza alcuna distorsione o fruscio, ma la Sony riconosce che il consumatore vuole molto di più. Ecco perché questa scatoletta di colore nero opaco è anche un lettore di CD-ROM portatile con la capacità di visualizzare dizionari, romanzi e guide turistiche su un piccolo schermo a cristalli liquidi. Già disponibile in Giappone, questo giocattolo alla moda sarà lanciato in America e in Europa prima della fine dell'anno. La Sony dovrebbe avere 10-20 titoli disponibili al momento del lancio. "Abbiamo in cantiere titoli di ogni genere", dice Olaf Olafsson. "La nostra visione riguardo il Data Discman è molto semplice e legata alla famiglia. Ad esempio, i ragazzi andranno a scuola con un Data Discman in tasca ascoltando il loro CD preferito. Potranno poi usarlo come biblioteca personale - basterà inserire un'enciclopedia su disco e cercare l'informazione desiderata. Siamo sicuri che il Data Discman avrà numerose applicazioni nel mondo degli affari ma è principalmente un prodotto di consumo. Ci sono infinite possibilità."

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni)

K.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT S Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - IORANI COMMERCIALE Via Ispica 11 - Via A. Aspertini 364/382
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza dal Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappe 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



(Sinistra)
La grafica di Mario è curata sino all'inverosimile e, pur essendo ben dettagliata, non è affatto semplicistica. Lo stesso Mario possiede un'animazione consona a ogni situazione.

(Sotto)
Giù! Nel chinarsi per evitare l'enorme proiettile Mario si cala il cappello in testa. Notare la polvere dietro i tacchi.

(basso)
Mario galoppa con calma facendo mangiare i suoi avversari dal fedele Dino.

(basso a sinistra)
Dragon's Lair II. Ottima grafica a spese della giocabilità.













(Sopra, in mezzo e in alto)
Ogni livello ha effetti sonori diverso ed evocativi per completare la musica. Il rumore di talpe che scavano, il tonfo sordo del pallone calciato da giocatori di football americano e ogni mostro di fine livello con la propria drammatica colonna sonora.

Super Mario World per il Super Famicom della Nintendo è indiscutibilmente il videogioco più giocabile che sia mai stato scritto. Ma cos'è che rende Mario il migliore? K analizza il gioco e spiega dove la Nintendo ha fatto centro e dove gli altri hanno "toppato".

Pochi giochi hanno avvinto gli incalliti giocatori della redazione così a lungo quanto *Super Mario World* per il Super Famicom della Nintendo. La sua ferrea presa sui nostri cuori e sulle nostre menti ha fatto affiorare una domanda: qual'è il segreto che spinge a giocarlo? E perché pochi altri giochi hanno quel "qualcosa" di speciale?

GRAFICA E SONORO

Il Super Famicom è una macchina davvero potente. *Super Mario World* utilizza decine di splendidi effetti grafici - veloce scorrimento parallattico multi-livello, fluida rotazione degli sprite (come nel gioco da bar *Assault*), dissolvenze - grazie al suo chip grafico. E nemmeno il chip sonoro del Famicom scherza - l'eco nei livelli delle caverne ne è una prova sufficiente.

Ciò che impressiona veramente è il grande sforzo compiuto nell'ideazione di *Super Mario World* e dei suoi abitanti - non c'è nulla di inappropriato o che sembri fuori posto - e l'animazione degna di un cartone animato rende i personaggi istantaneamente simpatici. La cura del gioco è visibile anche nei piccoli ma eleganti dettagli, come la polvere sollevata dai piedi di Mario quando scivola (già vista in *Switchblade II* della Gremlin) o il modo in cui Mario si calca il cappello sulla testa quando si accuccia.

Ma tutti coloro che hanno giocato a *Dragon's Lair II* potranno confermare che serve ben più delle belle schermate e degli splendidi effetti sonori per fare di un gioco un classico. Per quanto buone possano essere le qualità estetiche di *Super Mario World* sono solamente la classica ciliegina sulla torta. Gli elementi di gioco che rendono Mario così avvincente e piacevole potrebbero facilmente essere implementati su un Amiga o un ST.



CONTROLLO

Mario è un personaggio molto agile. A seconda che il pulsante di "Speed-Up" sul joypad sia premuto o meno, Mario può saltare a varie altezze e addirittura cambiare direzione a mezz'aria. Questa strana legge fisica caratteristica di *Super Mario World* è vitale ai fini del divertimento del giocatore - in un gioco di piattaforme non c'è nulla di più frustrante che saltare e accorgersi che si sta inevitabilmente atterrando su di un

(Sinistra)
Sott'acqua i controlli cambiano e Mario deve imparare a nuotare. I gusci vuoti di tartaruga gli permettono di muoversi più velocemente.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



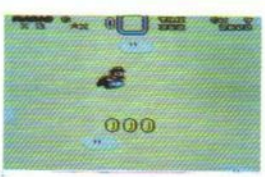
MARIO

mostro appena entrato nello schermo, un problema che affliggeva l'altrimenti divertentissimo *Car-Vup*.

Un altro importante fattore di controllo è rappresentato dall'inerzia di Mario. All'inizio è fastidiosa e i principianti si troveranno a scivolare proprio addosso agli avversari. Ma, con l'aumentare dell'esperienza, si impara a controllarla per poi utilizzarla a proprio vantaggio specialmente in volo per eseguire alcune spettacolari manovre come girarsi saltando dalla testa di un mostro a quella di un altro. Gli amanti dei giochi stile *Asteroids* come *Oids* e *Thrust* conoscono bene la soddisfazione generata da una tale padronanza dei comandi.

VARIETÀ

È il sale della vita, si dice, e certamente aggiunge molti punti di merito a *Su-*







(In fondo a sinistra)
Le piattaforme mobili sono una vera e propria prova di controllo. Il pulsante di speed-up permette di compiere salti più lunghi ma diminuisce l'attrito sul terreno quando si atterra.
(destra in alto)
In aree di questo tipo, circondate da rocce mobili, le giravolte a mezz'aria sono vitali.
(destra)
***Car-Vup* della Core Design. Niente giravolte qui, un vero peccato.**

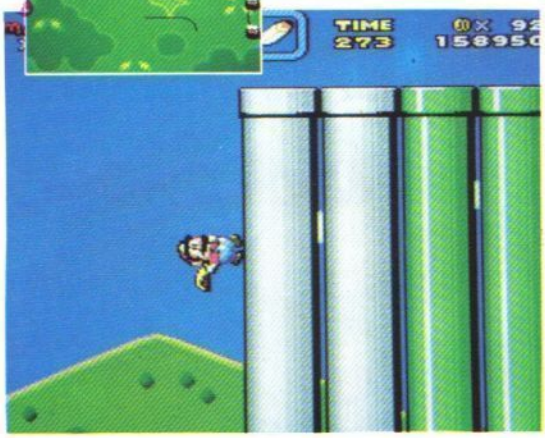


http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/





(Destra)
La varietà è immensa, offrendo al giocatore una nuova abilità da fare propria quasi ogni livello. A parte l'abilità di controllo di Mario, lo aspettano una serie di problemi come le piattaforme mobili (sopra) e le superfici lisce che devono essere scalate.

per *Mario World*. Mentre il giocatore avanza lungo i 100 livelli del gioco incontra continuamente nuove sfide e deve modificare il proprio stile di gioco per sopravvivere. Solitamente progredire implica dover affrontare un maggior numero di mostri sempre più difficili da uccidere, mentre in *Super Mario World* i mostri non cambiano poi molto. È lo stile di gioco che cambia.

In effetti ogni livello possiede una specifica curva d'apprendimento. Diversamente dalla maggior parte dei giochi dove il giocatore viene incoraggiato a giocare per vedere quali nuove delizie grafiche lo attendono, *Super Mario World* seduce in maniera totalmente diversa.

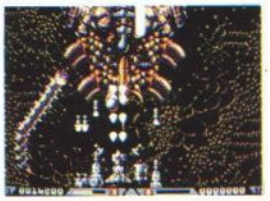


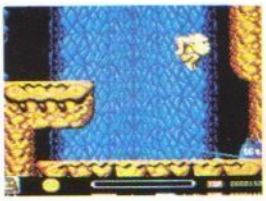
IMPARZIALITÀ

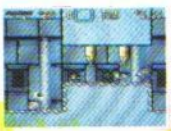
Super Mario World non è mai ingiusto. Quando si perde una vita è sempre colpa del giocatore e non una casualità. Troppi giochi fanno affidamento sull'inaspettato per raggirare il giocatore - un improvviso sciame di alieni che arrivano dal fondo dello schermo come in *Xenon 2*, oppure un mostro che appare dal nulla e cade su di voi come in *Toki*.

Questo tipo di giochi richiedono che il giocatore impari quando si verificano questi attacchi di sorpresa e reagisca di conseguenza. *Super Mario* dà quasi sempre una specie di preavviso - una punta che dondola significa che sta per cadere, le pietre cadono prima lentamente quindi acquistano velocità - permettendo al giocatore accorto di evitare guai.

Super Mario, sebbene sia costantemente pieno di sorprese, introduce lentamente nuovi elementi di gioco. In un livello ci sono delle piattaforme con dei numeri laterali. Quando Mario vi sale questa comincia a muoversi verso destra portandolo con se. IParte un conto alla rovescia e quando arriva a zero la piattaforma sparisce. Quando si incontrano per la prima volta queste piattaforme sono sopra il terreno solido dando al giocatore la possibilità di imparare in tutta sicurezza come funzionano poi queste piattaforme porteranno Mario sopra burroni senza fondo.









(In alto e in alto al centro)
Xenon II della Imageworks e *Toki* della Ocean. Entrambi ottimi giochi ma è un po' ingiusto impedire il progresso al giocatore per mezzo di attacchi di sorpresa.
(In basso al centro)
Anche Super Mario World non è del tutto perfetto. I maghi compaiono in posti casuali (anche su di voi!) e causano terribili mal di testa.



Cos'è quindi che frena gli altri giochi? Probabilmente la quantità di memoria è il motivo più probabile. *Super Mario World* può permettersi di fare un salto tra le mura domestiche semplicemente perché le cartucce per Super Famicom possono indirizzare - istantaneamente - un incredibile 16 Mb di dati.

Basta confrontare questi dati con l'Amiga, ad esempio. La maggior parte dei giochi sono disegnati per la macchina base con 512K - cioè per una memoria 32 volte inferiore a quella del Famicom! Siccome uno scorrimento parallattico decente degno di un gioco da bar utilizza circa 150K, ci si può rendere conto di quanto poco spazio rimanga.



A parte la memoria non ci sono altre ragioni tecniche che impediscano di convertire *Super Mario World* in maniera quasi identica sull'Amiga (o, in misura minore, su ST o PC).

Un altro punto importante è la grossa mole di lavoro necessaria a produrre un gioco della Nintendo. Venti persone hanno scritto *Super Mario World* contro le tre o quattro che scrivono un gioco inglese. Ma basti ricordare che *Super Mario World* sul NES ha venduto più di 7 milioni di copie che confrontate con le 80.000 di un buon gioco inglese fanno capire l'impossibilità e l'inutilità di utilizzare tutte queste risorse.

I possessori di console comun-

(In alto a sinistra)
Dragon's Lair II della Readysoft è un sogno da guardare ma un incubo da giocare.
(In basso a sinistra)
Alieni imprevedibili e altri evitabili attaccano in *Car-Vup*.
(Destra)
La conversione del gioco da bar *Rainbow Islands* della Ocean condivide molti dei punti migliori di *Super Mario World*.
(Estrema destra)
Switchblade II della Gremlin presenta molti splendidi dettagli grafici di *Super Mario World*.
(In basso a destra)
Spindizzy Worlds dell'Activision permette al giocatore di sviluppare lo stesso grado di perfezione nel controllo di GERALD.





http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

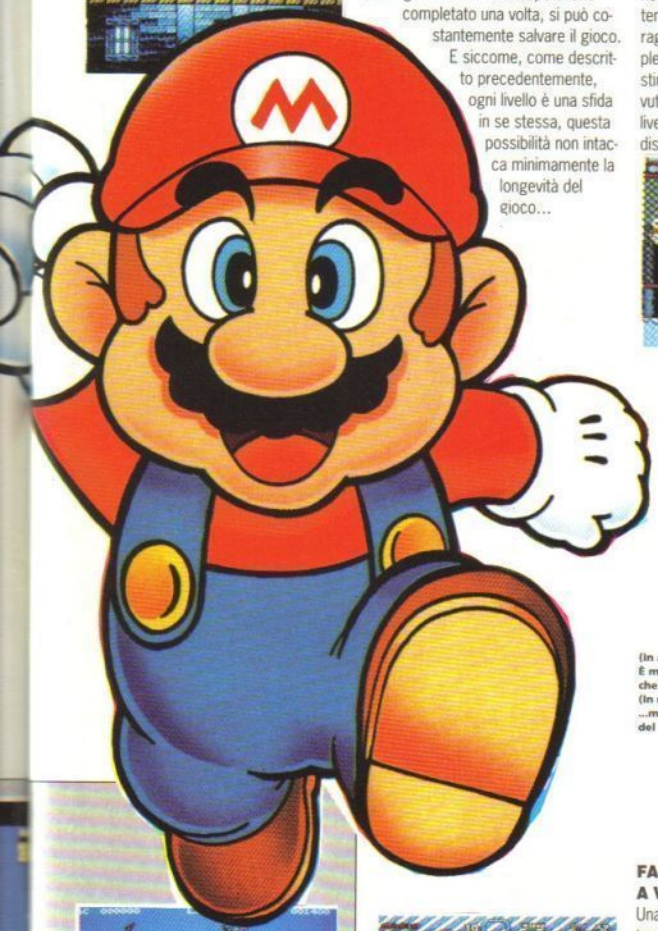


(Sinistra)
Il punto di ripartenza (caso mai...) è segnalato da un piccolo cancello. Ogni casa di fantasmi offre la possibilità di salvare il gioco.



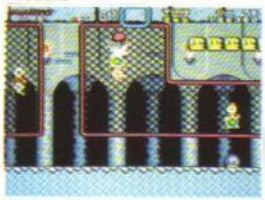
SALVATAGGI

Dopo aver completato certi livelli speciali (di solito case di fantasmi o castelli) *Super Mario World* permette di salvare la partita. In più, siccome si può rigiocare un livello dopo averlo completato una volta, si può costantemente salvare il gioco. E siccome, come descritto precedentemente, ogni livello è una sfida in se stessa, questa possibilità non intacca minimamente la longevità del gioco...



ESPLORAZIONE

Ogni livello di *Super Mario World* è pieno di stanze e livelli segreti la maggior parte dei quali sono accessibili per mezzo dei tubi che emergono dal terreno. Sebbene *Super Mario World* contenga 100 livelli, è possibile raggiungere la "fine" dopo averne completati meno della metà. Comunque, lo stimolo per continuare a giocare è dovuto alla sfida costante posta da ogni livello - completarne uno è già una soddisfazione







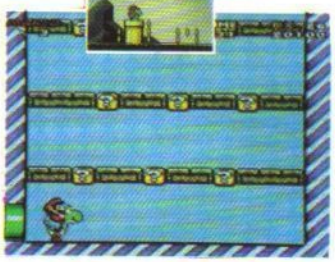
(In alto)
È molto difficile anche solo immaginare ciò che ci aspetta in un livello...
(In mezzo)
...ma la mappa offre alcuni indizi circa lo stile del livello che state per affrontare.











(Sopra, dall'alto in basso)
Risolvere piccoli problemi è uno degli aspetti di *Mario World* che più colpisce. Prendete questa scena, ad esempio. Appena fuori dallo schermo sulla destra c'è un tubo che trasporta Mario in un livello bonus. Però l'entrata è sigillata da alcuni indistruttibili blocchi marroni! Quella "P" trasforma tutti i blocchi in monete e vi permette di entrare ma libera anche quelle temibili tartarughe spinose e - cosa più importante - rimuove il terreno da sotto i piedi di Mario. Che fare?
...Si sa che il blocco giallo (quello con il "?") contiene un amico dinosauro che si nutre di tartarughe ma se tocca una "P" sarà trasformato in un blocco. Perciò cominciamo a liberare la strada dai pericoli.
...Dopo aver lanciato lontano il pericolo Mario ritorna ai blocchi gialli.
...Una testata fortunata rivela un fungo. Un'altra testata data al blocco vicino lo libera (trasformando Mario in Super Mario) e permette a Mario di raggiungere la "?".
...Questo blocco libera un uovo che si schiude per rivelare il dinosauro più simpatico che abbiate mai visto.
...Mario salta in groppa al dinosauro e colpendolo sulla testa lo costringe a sputare una lingua appiccicosa con cui divora le tartarughe.
...Dopo aver rimosso ogni minaccia Mario può colpire la sfera senza timore.
...Scendendo nel tubo Mario può raggiungere il livello bonus.
...Il divertimento è appena cominciato. Basta colpire quei blocchi gialli nel giusto ordine per scoprire un fungo che regala una vita extra. Gnam!



que, non dovrebbero inorgoglirsi troppo. Uno sguardo alle pagine dei due K Speciale Console rivelerà che anche loro hanno avuto la loro buona dose di giochi scadenti. Certe volte tutta la memoria e i disegnatori del mondo non bastano a evitare idee vecchie, grafica mediocre e giochi poco originali!

FACILE O DIFFICILE? A VOI LA SCELTA

Una volta completato un livello il giocatore può rientrarci tante volte quante desidera e uscirne in qualunque punto. Perciò, se un giocatore trova un livello pieno di bonus facili da prendere o vite extra, è possibile diventare potenti quanto si vuole. Certi livelli sono più facili da giocare con (o senza) determinati poteri e il giocatore più furbo se ne accorgerà presto e ne farà tesoro.

ENIGMI E PROBLEMI

Una delle migliori caratteristiche di *Super Mario World* sono gli enigmi e i problemi che vengono posti al giocatore. Anche se non terranno sveglio la notte un avventuriero esperto, alcuni sono sufficientemente elaborati da dare una grossa soddisfazione una volta risolti.

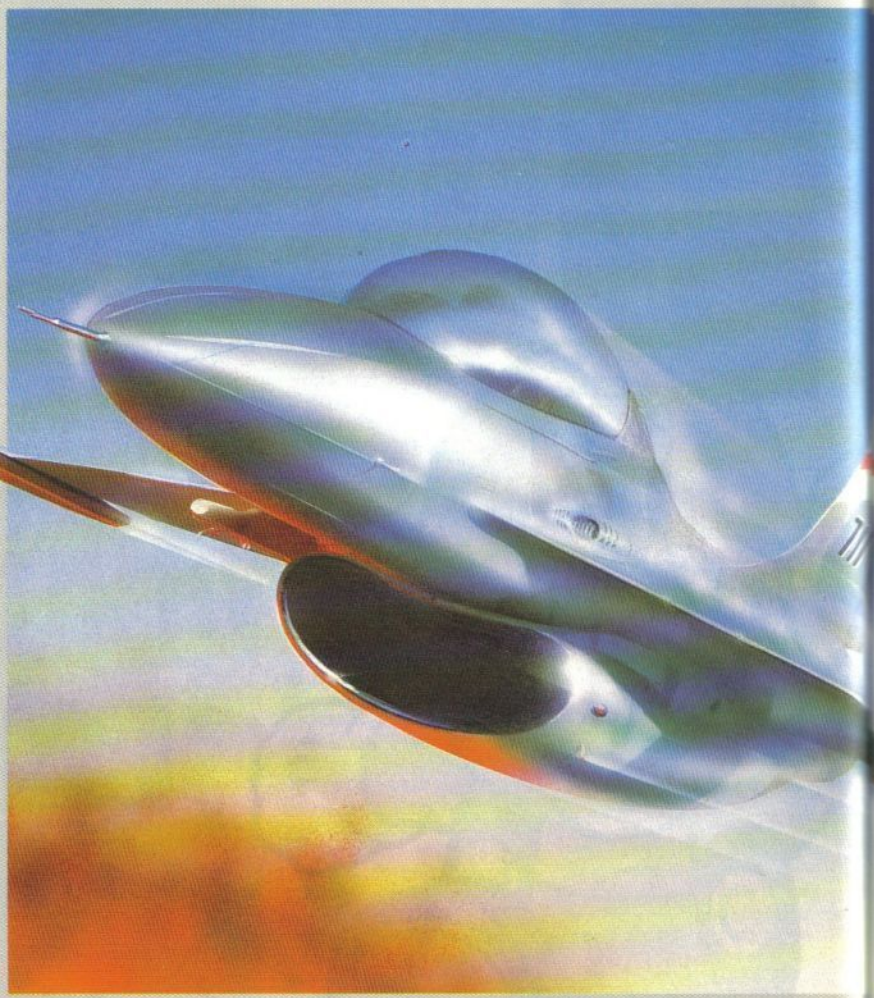




(In alto)
La ripulita di una stanza bonus riempie di blocchi trasparenti il livello rendendo più facile andare avanti.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Il nuovo sistema di gioco della SPECTRUM HOLOBYTE permette ai giocatori di combattere l'uno contro l'altro *mentre stanno giocando con giochi differenti!*

FALCON FANTASY



Gli uomini responsabili della creazione di questo gioiello (da sinistra a destra): Ian Falicov, Kuswara Pranawahadi, Erick Jap e Gary Stottlemyer.

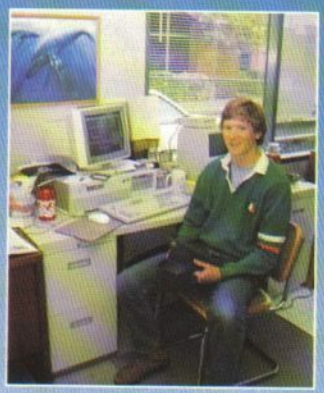
Schizzare qua e là per il cielo a bordo dell'F-16 Falcon targato Spectrum Holobyte è un divertimento presente sulla piazza quasi quanto il vero Falcon della General Dynamics. Un tempo re indiscusso dei simulatori di volo per 16 bit, questo gioco ha visto decadere la propria supremazia sotto il fuoco combinato dei più recenti concorrenti; oggi, solo un appassionato nostalgico potrebbe rimpiangerlo, con in giro giochi come *Jet Fighter 2*, *F-16 Interceptor* e anche *F-29*.

Indomita, la Spectrum Holobyte sta per lanciare un nuovo assalto contro i nemici che hanno osato invadere il suo spazio aereo. La pubblicazione di Falcon 3.0 è prevista per i primi giorni di giugno - e ha tutta l'aria di essere un massiccio assalto al mercato dei simulatori. Questo non solo per la qualità del gioco, ma anche per l'introduzione di un concetto di gioco a più giocatori totalmente innovativo: il "Campo di Battaglia Elettronico".

Sono occorsi tre anni per sviluppare il CBE (EBS in inglese) e la maggior parte del tempo non è stata dedicata al lavoro di programmazione, ma a raffinare e a migliorare il sistema. Questo nuovo concetto aprirà il

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Chuck Butler, uno dei tre grafici che hanno lavorato a *Falcon 3.0*. Chuck, insieme con i colleghi Matthew Carlstrom e Daniel Guerra lavora in uno studio nell'ufficio della Spectrum Holobyte a Oakland, vicino San Francisco.



L'aereo su cui volerete... letteralmente! È uno dei due modellini in scala costruiti dalla Spectrum Holobyte e digitalizzati dal team grafico per creare le visuali esterne dell'aereo.



Falcon 3.0 offre le normali viste multiple e un replay istantaneo.

Le sei principali sezioni del gioco offrono l'accesso a tutte le opzioni di gestione della partita, inclusa la possibilità di decollare immediatamente senza troppe preoccupazioni.



fuoco contro diversi settori: non solo offre un sofisticato sistema di gioco a più giocatori, ma permette anche possessori di diversi giochi della Spectrum Holobyte di scontrarsi sullo stesso campo di battaglia. Inoltre, è stato studiato per poter essere impiegato nel mercato delle sale giochi ed è prevista una speciale versione ad alta risoluzione. Il massimo numero dei partecipanti a una battaglia CBE non è ancora stato fissato, ma certamente saranno di più dei due convenzionali. *Falcon 3.0* è il primo gioco a vantare l'implementazione del sistema CBE. Il prossimo sarà *A-10 Tank Killer*, seguito da una versione CBE di *Tank* nel 1992. Quando l'Italia entrerà nell'Europa Unita (se ci riuscirà) potreste trovarvi a guidare il vostro carro armato attraverso un mondo in 3D mentre il vostro amico olandese sul suo F-16 vi copre la testa pronto a spazzare via dal cielo quel dannato francese a bordo di un A-10.

È SOLO UN GIOCO

Torniamo per un momento nella cabina di pilotaggio di *Falcon 3.0*. Oltre al CBE, cosa altro offre questo jet nuovo di zecca?

Innanzitutto, il gioco rappresenta un grande miglioramento rispetto ai suoi predecessori, soprattutto per quanto riguarda l'ambientazione e le missioni. Mentre il primo *Falcon* aveva una serie prefissata di missioni (che diventava noiosa dopo un paio di settimane di gioco intenso, potrebbero aggiungere i più severi), *Falcon 3.0* offre al giocatore tre scelte: una campagna completa, missioni individuali o perfino l'opzione di disegnare da sé le proprie missioni per i giocatori in cerca di nuove sfide.

Una volta fatta la propria scelta, si accede a un nuovo livello di gioco imperniato sulla scelta dell'equipaggiamento e all'organizzazione dei piloti. È possibile creare più squadriglie e salvare i dati che le riguardano su disco insieme a nomi di battaglia, statistiche di volo, storia personale, livello di morale e abilità individuali.

Le armi a disposizione sono numerosissime, e dalle caratteristiche fedelmente riprodotte. Al contrario dei primi *Falcon*, *Falcon 3.0* offre una scelta completa di equipaggiamento; questo va dalle gondole ECM ai missili AGM-54 Maverick, e dai missili aria-aria a ricerca di calore AIM-9P Sidewinder alle bombe a guida laser Paveway. "Se è disponibile negli arsenali militari, lo troverete anche in *Falcon 3.0*", dichiara Kuswara Pranawahadi, capo del progetto.

Naturalmente il pilota deve scegliere le armi in base alla missione assegnatagli. Ci sono tre diversi teatri di guerra in cui operare: Israele, Kuwait e uno ancora da decidere, ma che

Falcon 3.0: Dati Tecnici

- Supporta schede EGA e VGA (rispettivamente 16 e 256 colori).
- Occupa oltre 8 megabyte.
- Le armi includono missili a infrarossi AIM-9P Sidewinder, missili radar guidati AIM-120A AMRAAM, missili aria-terra AGM-54 Maverick, bombe guidate GBU, bombe a grappolo CBU, superbombe Mk82 da 1.000 libbre, bombe anti-pista Durandal e molte altre.
- La grafica ha richiesto il lavoro a tempo pieno di tre artisti.
- Il modem supporta da 1.200 a 9.600 baud. È possibile collegarsi anche in network.
- Implementazione del sistema CBE (Electronic Battlefield System).

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

probabilmente sarà modellato su Panama. Se non vi va di disegnare le vostre missioni, niente paura: ogni teatro ne offre 10 già pronte, garantendo pane sufficiente per parecchie settimane.

Durante una campagna la giornata inizia con una scelta delle missioni disponibili. Questa scelta può essere influenzata da diversi fattori: condizioni meteorologiche, disponibilità di compagni di volo in possesso delle abilità richieste, attività nemica sulla rotta di avvicinamento/allontanamento, equipaggiamento disponibile e altre decisioni vitali.

In una normale partita a due giocatori (via modem o, nella versione PC, via network) si ha la scelta se giocare uno contro l'altro o cooperare nella stessa missione.

Prima di accendere i postbruciatori, però, occorre decidere la rotta di avvicinamento all'obiettivo. *Falcon 3.0* mostra mappe dettagliate raffiguranti le rotte possibili, inclusi i pericoli che si possono incontrare durante la strada e le caratteristiche topografiche salienti. Si potrebbe optare, per esempio, per un attacco a bassa quota, utilizzando le valli come riparo e avvicinandosi quindi al bersaglio passando dietro una catena montuosa. In questo modo si evitano i radar e si limita il contatto visuale ai pochi secondi precedenti l'attacco. Le caratteristiche topografiche del territorio sono, come vedremo tra poco, estremamente importanti in questo gioco e influenzano tutte le decisioni tattiche.

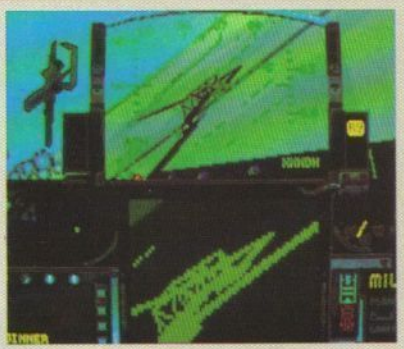
Durante una missione il giocatore può trovarsi in volo insieme a massimo di otto aerei alleati, con la possibilità di organizzare più formazioni. Sulla mappa è possibile stabilire punti di rotta intermedi caratterizzati da informazioni sulle coordinate e sul momento di arrivo, permettendo al capo squadriglia di organizzare incontri e separazioni tra gli aerei di formazioni diverse. È anche possibile predeterminare alcune tattiche di combattimento, come mandare un compagno a bombardare un certo bersaglio prima dell'arrivo nella zona del resto della squadriglia.

Scegliere con cura le abilità di pilotaggio dei vostri compagni è molto importante, e queste abilità influiranno sulla preparazione della missione. Una tipica azione potrebbe per esempio vedere il tenente George "Footballer" Barter (un vero asso nel lancio dei missili aria-terra) spianare una batteria antiaerea prima dell'arrivo del resto della squadriglia, mentre il capitano Albert "As Soon As Possible" Reddish e il colonnello Richard "Boss" Albins (famosi per i venti abbattimenti a testa) garantiscono la superiorità aerea durante tutta l'operazione. Il livello di dettaglio implementato nella pianificazione di una missione è tale, e così grandi sono le responsabilità del giocatore durante questa fase, che probabilmente il livello di adrenalina presente nel sangue al momento di salire la scaletta avrà già raggiunto il livello di guardia...



© Ian Allan Ltd, photo by Peter Foster

L'F-16 Falcon della General Dynamics fece la sua apparizione negli hangar americani nel gennaio del 1979 dopo numerosi anni di progettazione e sviluppo, e non poche controversie. Oggi è impiegato dalle forze aeree di mezzo mondo, dal Venezuela al Giappone (che ne ha ordinati 130 in un colpo solo). Il suo successo gli ha garantito un ruolo da protagonista nel combattimento aereo fino a ben oltre l'anno 2.000.



Non solo il paesaggio è estremamente realistico, ma anche i particolari sono curati con attenzione. Il fumo che vedete innalzarsi in basso a sinistra è vero e proprio fumo, non un blocco di poligoni simili a una serie di piramidi sospese in aria.

LA MAPPA DEL MONDO

Superati i 200 piedi di quota arriva un'altra sorpresa - l'accuratezza del paesaggio. "Non ho mai visto un gioco che potesse vantare una rappresentazione tridimensionale verosimile del paesaggio", afferma Kuswara. "Saremo la prima società a pubblicare un simulatore di volo con una raffigurazione accurata del terreno di gioco".

Le montagne di *Falcon 3.0* non sono semplici piramidi: sono svettanti poligoni di roccia che fiancheggiano vallate verdi e profonde. Una volta assicurati al seggiolino del pilota, occorre decidere se volare in alto o rasoterra. Gli aerei sorvolano un paesaggio dettagliato in 64 colori - la versione del gioco che ci è stata mostrata è ancora in fase di sviluppo e non aveva la velocità della versione definitiva, ma alla Spectrum Holobyte sono sicuri che quando i giocatori accenderanno i postbruciatori l'effetto li farà rimanere senza fiato.

Anche in cielo la varietà non manca: almeno cinque diversi modelli di aerei, inclusi gli AWACS con i potenti radar in grado di intercettare e trasmettere la posizione di potenziali minacce nemiche che si trovano oltre l'orizzonte del nostro F-16. Inoltre, se possedete un PC con una buona scheda sonora (come l'AdLib, la Soundblaster, la MT32 e la PS1) gli effetti sonori non mancheranno di deliziarvi. I controlli dell'aereo possono essere regolati su quattro diversi livelli di realismo, dal più semplice, per coloro che amano salire a 60.000 piedi in pochi secondi, al più verosimile. Secondo la società, quest'ultimo "...rivaleggia con i simulatori di volo professionali". E se lo dicono loro, c'è da fidarsi... li fabbricano!

Altri fattori che possono essere determinati sono l'intelligenza del nemico (da "Idiota" ad "Asso"), l'efficacia delle armi e la rapidità di preparazione di una partita. Quest'ultimo fattore è stato pensato per coloro che desiderano sedersi davanti al monitor e decollare senza preoccuparsi di tanti aspetti secondari...

La Spectrum Holobyte colpì nel segno con *Falcon*. Se *Falcon 3.0* conferma le promesse viste a Oakland, California, il colpo sta per ripetersi. In fondo basta poco per sentirsi liberi: un joystick a portata di mano, un computer da armare e una confortevole poltrona sulla quale decollare.

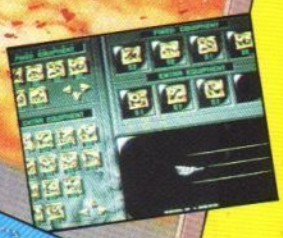
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ARCHARODON

WHITE SHARKS









SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Decolla con
White Sharks, un velocissimo
arcade per 1 o 2 giocatori...

White Sharks è incredibile! Gioco simultaneo a due, grafica a livello cinematografico, effetti sonori e musiche da Hi-Fi, ed un fantastico schermo per CREARE le tue armi permettendoti di realizzare fino a 37.000.000 diverse combinazioni di armi!!!

Ogni livello ed ogni alieno dovranno essere affrontati con tattiche differenti, ma il tuo dito sarà sempre sul tasto di fuoco, pronto a reagire! Non hai mai visto nulla di simile!

DEMONWARE

©1991 DEMONWARE SOFTWAREHAUS GMBH. All rights reserved.
tribution by D.M.I.

Available on Amiga (24-99).

To order this product or for further information please contact

Digital Marketing International Limited
Unit 3, Poyle 14, Newlands Drive, Colnbrook, Berkshire SL3 0DX
Telephone: 0753 686000 Fax: 0753

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SOLO PER ADDETTI AI LAVORI

Il pubblico non è invitato all'European Computer Trade Show. K vi fa entrare dalla porta di servizio...



No! Non è la Stazione Centrale, ma il Business Design Centre di Islington, un quartiere "su" di Londra dove si è svolto l'ECTS '91.

L'European Computer Trade Show di quest'anno è stato un evento peculiare. Anche se non ci si aspetta il frastuono di una fiera aperta ai consumatori, è stato nondimeno piuttosto mogio, con gli operatori del settore interessati a spendere le loro energie a cercare di fare soldi, firmare contratti, ecc. che a divertirsi

La politica di chiusura al pubblico, consente agli espositori e ai visitatori di camminare per la fiera senza rischiare di finire calpestati dalla folla, e consente di avere un'atmosfera più tranquilla, senza i lustrini, la musica ad alto volume e la frenesia di un evento destinato ai consumatori. In un ambiente così, però, è facile dimenticarsi che siamo nel business del divertimento elettronico.

Senza l'obbligo di stupire e attirare i potenziali acquirenti, quasi tutti gli espositori hanno optato per degli stand minimali, con un semplice frontespizio e una saletta-ufficio all'interno. In effetti, il quoziente di affari andati in porto è stato molto alto, ma nessuno ha dato l'impressione di divertirsi gran che.

Anche le attività promozionali erano un po' tiepidine, con un paio di persone vestite da *Lemmings* che ciondolavano tra i manager in giacca e cravatta.

Tra i prodotti più interessanti in mostra c'erano *Sonic the Hedgehog*, un gioco che finalmente offre ai possessori di Megadrive qualche munizione con cui difendersi dagli sfegatati fan di *Mario*, e il Gamegear.

LE FESTE:

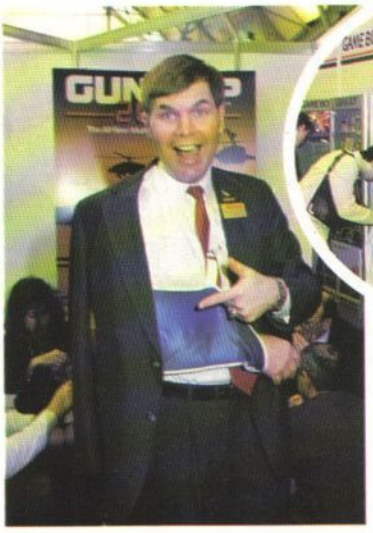
Dopo che gli affari sono stati conclusi e prima che l'inchiostro si fosse asciugato, i manager contenti (e meno contenti) si gustavano beveraggi vari in uno dei numerosi pub nelle vicinanze del Business Design Centre. Ma la vera attività festaiola, si svolgeva di sera. Ecco qua le recensioni delle feste a cui abbiamo partecipato.

Sabato sera: il "wine bar" **Vic Naylor's** è il luogo del Black & White Party, organizzato dal guru delle pubbliche relazioni Simon Harvey e da Gary Bracey e Dean Barrett della Ocean.

- Atmosfera: 7 - Musica datata. Un po' affollato a causa delle dimensioni (ridotte) del locale. Ad ogni modo, la birra scorreva a fiumi e tutti se la spassavano. Ciò grazie al fatto che la fiera non era ancora cominciata e quindi nessuno era sconvolto dalla stanchezza.
- Cibo: 1 - Schifezza! I giornalisti affamati hanno bisogno di roba decente da mettere sotto i denti, non



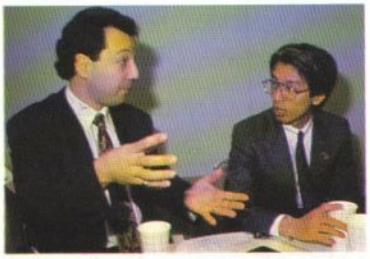
(Sopra)
La capo-PR della US Gold, Danielle Woodyatt (a sinistra) era affaccendata come sempre a promuovere una serie di prodotti quali *Cruise for a Corpse*, *Indiana Jones IV* e *Return to Monkey Island*.



(Sopra a destra)
"Wild" Bill Stealey, il boss della Microprose è volato direttamente dagli States per visitare la fiera. No, non era alla guida di un F-15, ha preso un semplice volo di linea.



(qui a sinistra)
Zzzz! Il nuovo software per Gameboy, *Bilancio Familiare Portatile* e *Super SpreadsheetLand* impegna allo spasimo i giocatori - per stare svegli!



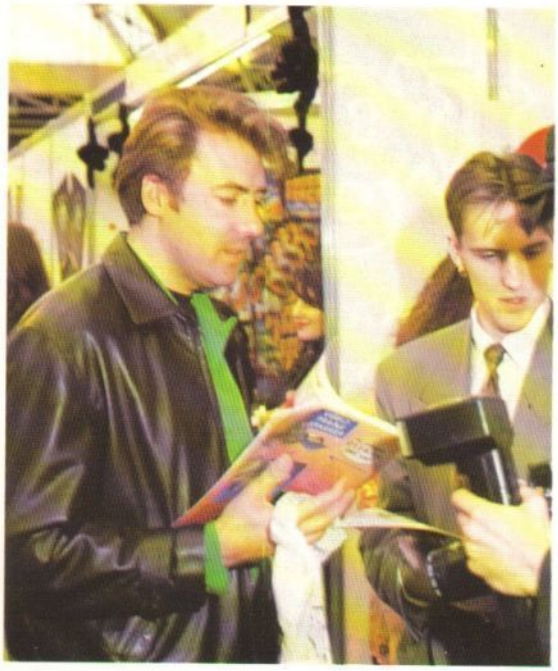
(Destra)
Gary Bracey della Ocean sta sperimentando l'ultima follia giapponese: lenti a contatto virtuali!



(In fondo a destra)
Alan Miles della Miles Gordon Technology (la casa produttrice del computer SAM). Buon per lui che se la ride dopo quello che è successo al suo computer...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/





(In fondo a sinistra)
Jonathan Ross, conduttore di un "talk-show" alla BBC e presentatore di una cassetta promozionale della Mirrorsoft.

(Sinistra)
Allo stand della Storm erano tutti in subbuglio per la presentazione dei titoli di imminente uscita: *Rodland*, *Big Run* e *Double Dragon 2*.

(Sotto)
Dominic Wheatley (sinistra) e Mark Strachan, boss della Domark, leggono un numero di ACE, la rivista inglese nostra "cugina".



di semplici noccioline e patatine.

• Beveraggio: 4 - Birra e vino "gratis"... ehm... si fa per dire, visto che l'ingresso costava 15 sterline (33 biglietti da mille).

• Validità PR: 8 - Non c'erano prodotti da spingere, questa era soltanto un'occasione per divertirsi. Tutti si sono rilassati e hanno cercato soltanto di divertirsi. Harvey, Bracey e Barrett hanno incrementato la loro popolarità (già alta) tra quelli che contano in questo settore.

Domenica sera: l'evento della fiera! La discoteca *a la page* Hippodrome di Leicester Square ha ospitato quello che doveva essere "the party of the show": gli organizzatori promettevano divertimento a mille. Sarebbe stato difficile immaginare qualcosa di più diverso dalla realtà. Questa festa era stata pubblicizzata come una roba grossa, visto che sarebbero stati consegnati i premi per i programmi dell'anno. Purtroppo, è stata un'enorme delusione, per varie ragioni. La cerimonia è stata troppa lunga, non c'erano premi da consegnare (perché erano stati fermati in transito dal corriere), il comico che avrebbe dovuto allietare la festa faceva pena e il beveraggio "gratis" consisteva in due (dico due) *drinks*.

E il costo del biglietto d'ingresso? 44 sterline a cranio (diconsi 100.000 lire!).

• Atmosfera: 2 - Locale alla moda, pieno di gente.

• Cibo: 3 - Buffet orribile

• Beveraggio: 2 - Champagne/birra. Tutt'altro che a buon prezzo.

• Validità PR: 0

Lunedì sera: il cocktail della Accolade si è tenuto nel bar The Filling Station, che è attaccato al Business Design Centre.

Raramente così tanti pezzi grossi dell'industria si sono trovati a così stretto contatto l'un con l'altro. La promessa di assaggiare l'originale Accolade Atom Bomb (una mistura così strana che c'era un premio in palio per chi fosse riuscito ad indovinarne gli ingredienti) si è dimostrata una tentazione sufficiente da riempire il bar fino alla dimostrazione della legge dell'impenetrabilità dei corpi.

• Atmosfera: 6 - Niente musica. Divertente, ma se non ci fossimo sentiti come in un vagone della metropolitana nell'ora di punta ci saremmo divertiti di più.

• Beveraggio: 10 - Tutto quello che si voleva, tutto gratis.

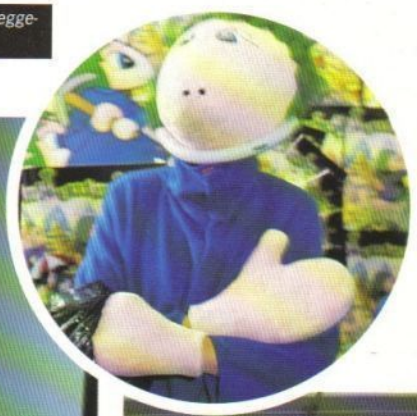
• Cibo: 5 - Un mucchio di "ciccioli", ma niente di sostanzioso.

• Validità PR: 3 - Nessun annuncio di rilievo da ottimizzare il potenziale rappresentato dal pubblico presente.

(Sotto a sinistra)
Jonathan Ellis, pezzo grosso della Psygnosis, è intenzionato a smentire la voce che ha fornito l'ispirazione per quei piccoli lemming.

(Sotto a destra)
Adrian Parr, Direttore generale della Microprose UK, insieme ad un gruppo di burloni non identificati.

Per un completo resoconto delle novità, leggete le pagine delle notizie.







http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEL MAGICO MONDO DI

Dragon fighter

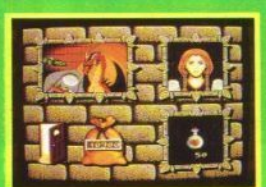
TROVERAI

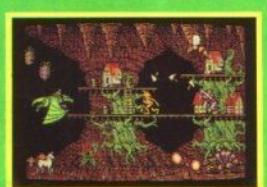
25 villaggi da visitare
100 caverne da esplorare
50 nemici da sconfiggere
100 livelli di azione frenetica

AMIGA

idea



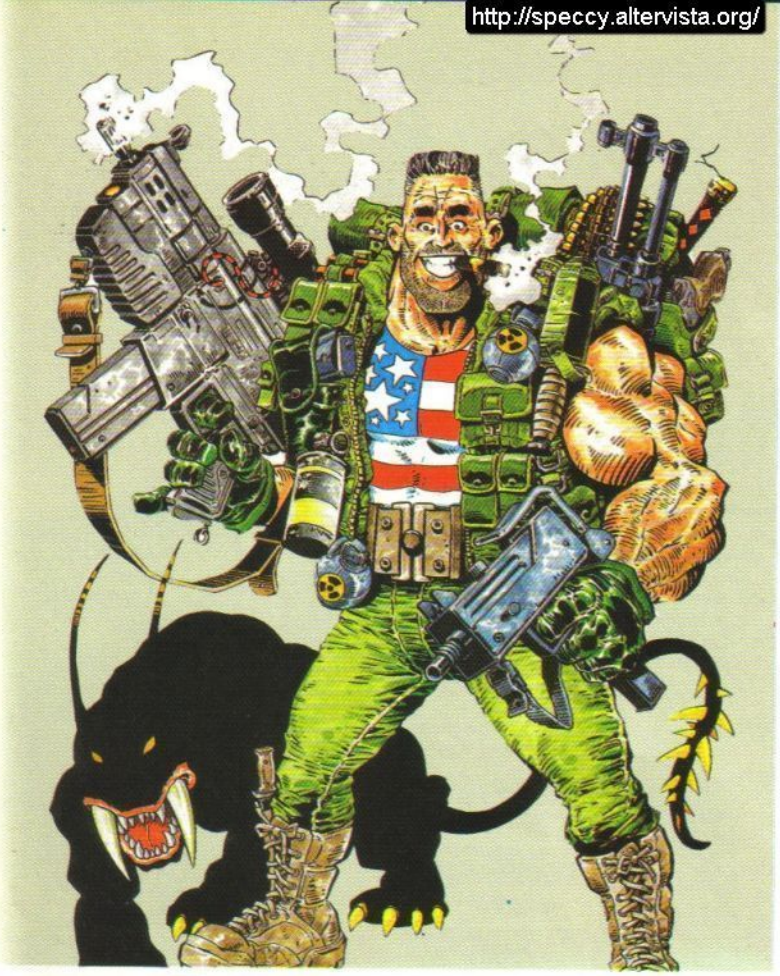






http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



CAPITAN K CONTRO I SIGNORI DELLE LICENZE

La posta in gioco nel mercato delle licenze è davvero molto alta. Spendere centinaia di milioni di lire per usare un nome è un modo molto costoso per rendere i nuovi giochi più appetibili. Ma i produttori di giochi sono ancora felici di farlo. K indaga.

Basta dare un'occhiata ai primi posti di qualsiasi classifica di videogiochi per trovare nomi familiari. Film, libri, fumetti e spettacoli televisivi sono stati tutti trasformati in giochi. Sfruttando la notorietà di un personaggio, l'abbinamento di un nome familiare a un gioco può riassumerne istantaneamente il suo contenuto. Se Capitan K fosse un personaggio universalmente noto e tutti conoscessero le sue avventure, dare il suo nome a un gioco sarebbe sufficiente a far capire che si tratta di un prodotto pieno d'azione, di alta tecnologia, di scene di combattimento e così via. Con un po' di fortuna alla gente potrebbe interessare "vestire i panni" di Capitan K. È chiaro che la licenza attira ma come funziona l'intero meccanismo?

Di solito è il direttore delle vendite della società produttrice oppure un agente specializzato nella concessione di licenze che riceve la prima telefonata da una software house interessata. Sia la Warner Brothers che la Universal Pictures possiedono delle società specializzate.

La US Gold è un nome che conta nel panorama delle licenze dei giochi da bar e di recente, con *Moonwalker* e l'imminente *Godfather* (Il Padrino), si sta interessando anche ai film. Geoff Brown, direttore capo della US Gold, osserva che il processo di concessione delle licenze è ormai divenuto familiare alla maggior parte delle grosse compagnie cinematografiche. "Non abbiamo mai ricevuto un secco rifiuto. Sono ormai abituati alla procedura e non dobbiamo più spiegargli tutto. Abbiamo un buon rapporto con le maggiori società e loro sono sempre disposte ad ascol- ☞

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

tarci."

A seconda dei diritti che si vogliono comperare, la licenza per un personaggio importante può costare dai 150 ai 300 milioni. Queste cifre sono estremamente flessibili ma spesso sembrano tendere solo verso l'alto. Molti accordi che riguardano i film si basano sugli incassi: se la pellicola ottiene un certo risultato al botteghino la software house paga una certa cifra mentre se eccede le aspettative il costo è maggiore. Questo tipo di accordo garantisce parzialmente la software house evitandole di pagare cifre esorbitanti per una licenza su un fiasco. Dal punto di vista delle società cinematografiche invece, un doppio guadagno su un film è davvero una manna. Per la cronaca, è stata anche rifiutata una licenza di più di un milione di dollari (...).

"Ci guardano come un altro mezzo per far soldi. Per loro è come rilasciare una licenza per la produzione di magliette."

Oltre alla spesa iniziale per la licenza, per ogni copia del gioco venduta viene pagata una percentuale. La regola generale è che più il personaggio è importante, più la percentuale è elevata. Sean Brennan, direttore delle vendite della Mirrorsoft stima che le percentuali pagate per dei personaggi decenti possono aggirarsi dal 5% al 15% a seconda del contratto.

Una volta pagata la licenza la trama del gioco deve essere prodotta in accordo con alcune regole. In *Moonwalker*, ad esempio, Michael Jackson non poteva uccidere nessuno (ecco il perché del cappello). Lo stesso discorso valeva per *Lupo Alberto* della Idea: Silver non voleva che Lupo potesse uccidere gli altri personaggi della fattoria McKenzie ed è stato escogitato il "salto in testa" alla Super Mario.

Brennan racconta che alla Mirrorsoft (responsabile per *Back to the Future II & III*, le *Turtles* e per l'imminente *Predator 2*) per mantenere i loro giochi il più vicino possibile al film si lavora direttamente sulla sceneggiatura.

La sceneggiatura, con annotate alcune idee riguardanti scene particolarmente importanti, è inviata a un paio di software house ritenute adatte a lavorare sul progetto. Dopo che i responsabili dello sviluppo hanno fornito i loro suggerimenti il tutto ritorna alla società cinematografica per l'approvazione. A volte ci possono essere delle lamentele ed eventuali correzioni da parte di chi concede la licenza ma generalmente questo processo è una semplice formalità.

In effetti, secondo Brown, i possessori dei diritti sono diventati più tolleranti sull'uso dei loro personaggi: "Finché non si commettono sciocchezze, come fare Bruce Willis nero, a loro non importa granché."

PROGRAMMAZIONE A TERMINE

Alcune software house si sono fatte un nome producendo giochi su licenza. I benefici sono ovvi: i guadagni sono buoni e forniscono i mezzi per scrivere i propri prodotti originali. Ma le licenze non sono tutte rose e fiori - le pressioni derivanti da una licenza di un film, in particolare, sono notevoli. La puntualità è estremamente importante perciò le scadenze rispettate sono premiate con guadagni extra mentre i ritardi sono puniti con penali.

La Gremlin Graphics ha di recente pubblicato una serie di licenze sportive, da *Team Suzuki* a *Toyota Celica Rally*. In passato si erano sempre tenuti alla larga da prodotti tratti da film e giochi da bar. "Non è assolutamente una nostra politica", dice David Martin coordinatore dei progetti speciali della casa di Sheffield, "È solo che non avevamo trovato nulla di particolarmente interessante in passato. Comunque stiamo attualmente lavorando su due licenze cinematografiche".

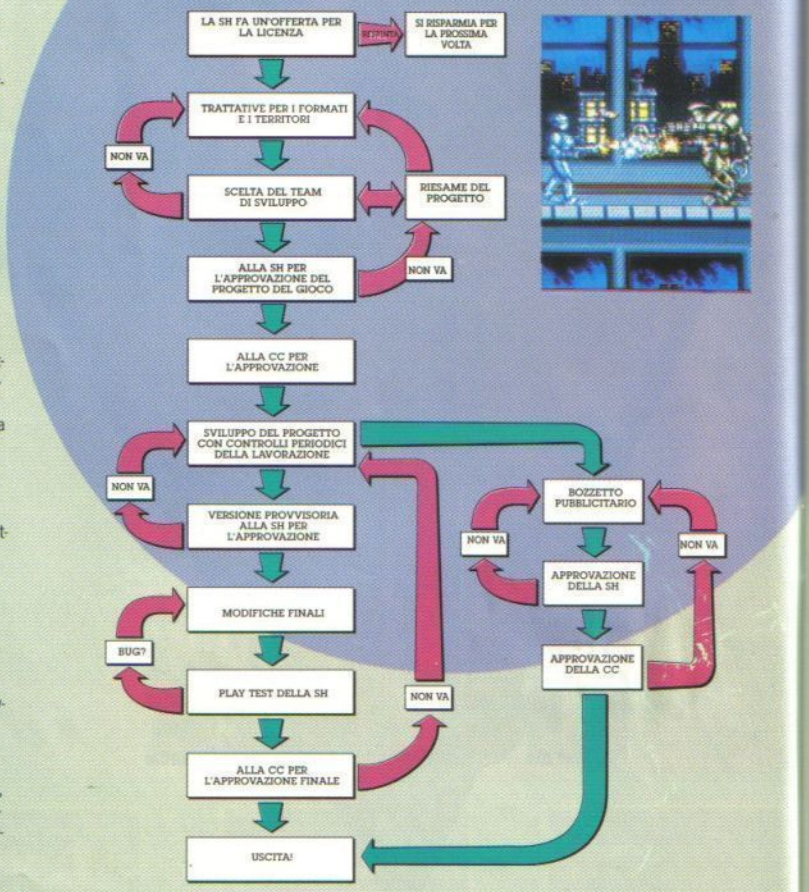
Martin spiega che questi accordi sono molto meno unilaterali di quello che si pensa: "Statistiche alla mano, le persone che oggi giocano *Turbo Esprit* fra un paio d'anni sceglieranno che macchina comperare..."

Anche scegliere un nome, come Suzuki, anziché un evento circoscritto come un film ha i suoi vantaggi. Esistono ancora un gran numero di aree che, in misura più o meno maggiore, sfuggono al controllo delle software house.

Cosa succede se dagli Stati Uniti giunge notizia che il film è mediocre? Potrebbe essere conveniente provare a completare il gioco prima che i critici locali esprimano il loro parere negativo. Se il film viene vietato inaspettatamente a una certa fetta di pubblico, metà dei potenziali compratori non potrà vederlo. Se il gioco viene terminato in ritardo, non sarebbe meglio aspettare l'uscita della videocassetta? E poi ci sono le recensioni del gioco...

I produttori sono perfettamente consapevoli che è virtualmente inutile far uscire un gioco di qualità scadente basato su una licenza. Per prima cosa le notizie viaggiano veloci e le accoglienze gelide a una conversione di un personaggio famoso non aiuteranno per le licenze future. Dice Martin: "Ci sono due riviste, *The Licensing Reporter* in Inghilterra e *The Licensing Book* negli Stati Uniti che parlano di tutto ciò che riguarda le licenze, cosa è disponibile, chi ha comperato cosa e così via. Notizie positive su un contratto di licen-

La strada che porta alla nascita di un gioco tratto da un film è molto tortuosa.



LEGENDA: SH=SOFTWARE HOUSE
CC=CASA CINEMATOGRAFICA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

za, accompagnate da un ottimo prodotto come prova, possono aprire la strada per conversioni future."

Comunque ci sono volte in cui una software house deve arginare le perdite. Avendo investito una grossa somma di denaro per acquistare una licenza e sviluppare il gioco, è molto difficile che si possa abbandonare del tutto un progetto, e sprecare altro tempo per migliorarlo significa che la software house deve attendere ancora, assistendo a un rapido calo dell'interesse per la sua non più "recentissima" novità.

LICENZE E SOMIGLIANZE

Il pagamento della licenza consente alla software house di usare le sembianze di alcuni attori del film o della televisione per la pubblicità del gioco. Alcuni grandi attori certe volte rovinano la festa non permettendo che alcuna loro raffigurazione sia usata per altri scopi che non siano la promozione specifica del film originale. Ma in generale, finché i personaggi del gioco rappresentano adeguatamente i personaggi dello schermo, si possono utilizzare le sembianze degli attori (non esiste alcun problema nel disegnare Robocop o Batman proprio come appaiono nel film, per esempio).

Perciò è possibile utilizzare la foto di Kevin Costner - nella parte di Elliot Ness - per fare la pubblicità di *The Untouchables* siccome è già stato pagato per l'uso della sua raffigurazione per pubblicizzare il film. Invece, basta usare una foto di Costner che indossa un cappello da baseball in una macchina sportiva e associarlo al gioco tratto dal film, implicando che sta personalmente sponsorizzando il gioco, per trovarsi in guai seri.

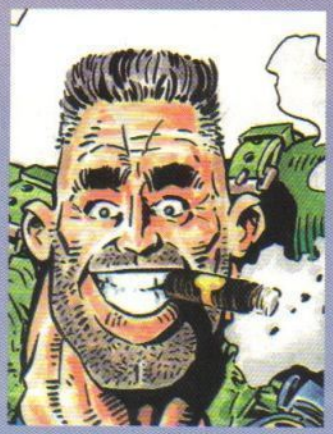
È però nel gioco stesso che emergono i maggiori problemi. Generalmente, poiché la grafica è piuttosto minuta, è possibile disegnare un certo personaggio senza nessun bisogno di copiare l'immagine di un attore famoso. Ma in alcune sequenze statiche (vitali per l'ambientazione in un gioco tratto da un film proprio per questa ragione) le software house possono trovarsi in difficoltà. Vi siete mai chiesti perché Arnold Schwarzenegger in alcune immagini di *Total Recall* (il gioco) sembra un po' "strano"? O perché Marty e Doc in *Back to the Future III* non somigliano molto agli attori? Ora avete la risposta.

PARENTI POVERI?

Mentre i produttori di giochi da bar considerano molto importante la vendita delle licenze dei loro giochi al mercato degli home computer perché aiuta a far conoscere e valorizzare il loro marchio, le compagnie cinematografiche non sono poi così interessate. Brown spiega: "Se consideriamo che "The Godfather Part III" guadagnerà circa 100 milioni di dollari in tutto il mondo, i soldi che noi porteremo nelle loro tasche sono solo bruscolini."

MAI E POI MAI!

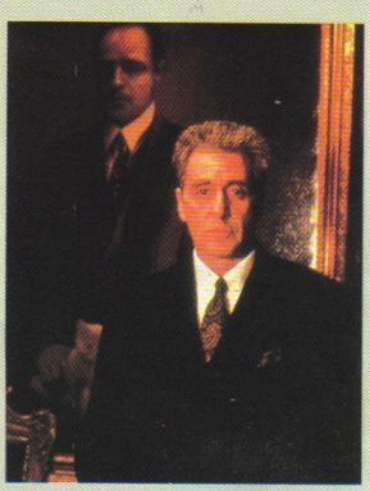
A seconda della natura del personaggio, i proprietari dei diritti potranno imporre regole specifiche alla software house. Più giovane sarà il pubblico a cui il film è rivolto più "moderato" tenderà ad essere il gioco per computer. Nel caso di Capitan K, il team di disegnatori avrà un margine ragionevolmente ampio, visto che ha già una reputazione da duro.



CHI È CAPITAN K?

Alcuni giochi tratti da film sono migliori di altri. In un mercato prevalentemente orientato verso un giovane consumatore di sesso maschile, giochi come *Cristina d'Avena The Videogame* o *Piccoli Fans* non potrebbero recuperare i soldi spesi per i diritti. Capitan K, invece, è il personaggio ideale per una licenza. Le cifre menzionate in queste pagine indicano le somme che le software house si aspetterebbero di pagare per l'utilizzo di un personaggio simile al nostro.

Capitan K è un eroe dei cartoni animati protagonista anche di un fumetto, "Le Avventure di Capitan K". La sua missione come comandante del Servizio Spaziale Speciale consiste nel liberare la galassia dai malfattori. È un esperto di arti marziali, parla molte lingue, è famoso per le sue armi speciali ed è il miglior pilota di Hovertank in attività. Il suo programma televisivo è seguito da venti milioni di telespettatori alla settimana in tutta Europa. Un film sulle avventure di Capitan K è in fase di pre-produzione e sembra che Schwarzenegger, Stallone e Russel siano interessati alla parte. N.B. Per evitare gli equivoci della S.O.L.A., sappiate fin da ora che Capitan K è un personaggio inventato da noi per questo articolo, OK?



Al Pacino nei panni di Michael Corleone valuta l'offerta della US Gold per la licenza di "The Godfather". Un'offerta che non può rifiutare?



No, non si tratta di una licenza fantasma. Anzi a dire il vero ora sono due...

LICENZE OK E KO



OK:
Robocop 1 & 2
Total Recall (Atto di Forza)
The Untouchables (Gli Intoccabili)
Outrun e Turbo Outrun
Teenage Mutant Ninja Turtles
Frankie Goes To Hollywood
Ghostbusters

KO:
Knight Rider (Supercar)
Streethawk
Miami Vice
Charlie Chaplin
Marilyn Monroe
James Dean



Nightbreed
Ghostbusters 2
Rogue Trooper
Garfield



In attesa di giudizio
The Godfather (Il Padrino)
Terminator 2
Predator 2
The Simpsons
Aliens 3

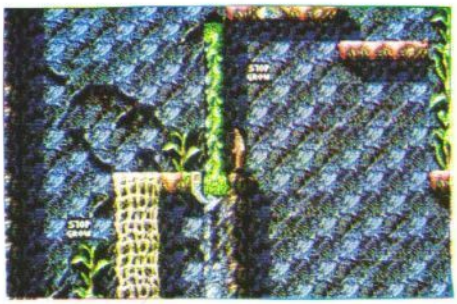
Licenze italiane:
La Idea è stata la prima (e per ora unica) software house italiana a avventurarsi nel territorio dei giochi su licenza. Il suo primo "tie-in", *Lupo Alberto the Videogame*, dimostra ancora una volta che, anche se costose, le licenze ottengono il risultato sperato: vendere. Secondo Antonio Farina, responsabile della Idea, *Lupo Alberto* avrebbe infatti venduto 3000 copie per Amiga (risultato eccellente) e circa 8000 per C64 (buono). Proprio per questo, la Idea ha deciso di riprovarci e ha acquisito altre due licenze di fumetti, *Cattivik* e *Sturmtruppen*, la cui uscita è prevista per l'autunno. Staremo a vedere se saranno licenze OK o KO?



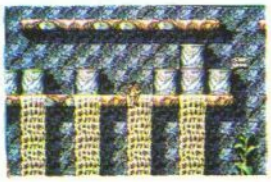
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

La MINDSCAPE prepara il primo videogioco amico dell'ozono e Rik Haynes si domanda se la concorrenza diventerà verde dall'invidia...



Riuscirà Captain Planet a salvare la Terra dagli irresponsabili e folli inquinatori? Voi, pollice verde sul pulsante di fuoco, dovete sfruttare le vostre capacità di smanettoni per aiutarlo a conservare le meraviglie naturali del nostro pianeta.



CAPTAIN

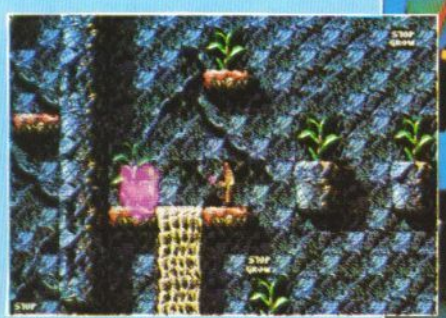
Con in suoi capelli verdi a spazzola e la missione di salvare la Terra, *Captain Planet* costituisce un nuovo tipo di supereroe. Sono lontani i tempi del Bat-spray anti-bandito e delle pizze con acciughe e cioccolato dei precedenti eroi anticrimine. Questo anti-Ninja Turtles utilizza elementi assolutamente naturali come Terra, Vento e Fuoco. I bambini americani non grideranno, con il solito atteggiamento aggressivo, "COWABUNGA" ancora per molto. No, saranno troppo occupati a salvare la Madre Terra da individui irresponsabili.

La stessa cosa potrebbe accadere agli adolescenti inglesi (e forse anche a quelli italiani) ora che è iniziata la serie dei cartoni di *Captain Planet*. E, neanche a farlo apposta, una casa di software sta lavorando ai giochi per console e computer basati su *Captain Planet*. Speriamo solo che la Mindscape non ci proponga uno schema di gioco riciclato!

LA STORIA

Gaia, lo spirito irrequieto della Terra, spedisce degli anelli magici a cinque giovani sparsi per il globo - Wheeler (Nordamerica), Linka (Unione Sovietica), GI (Asia), Kwame (Africa) e Ma-Ti (Sudamerica). Questo è il team di Gaia che combatte contro la distruzione della Terra. Ognuno ha dei poteri particolari: Terra, Fuoco, Acqua, Vento e Cuore.





Guidate Captain Planet tra le piattaforme e fate crescere le piante per raggiungere quote più alte.

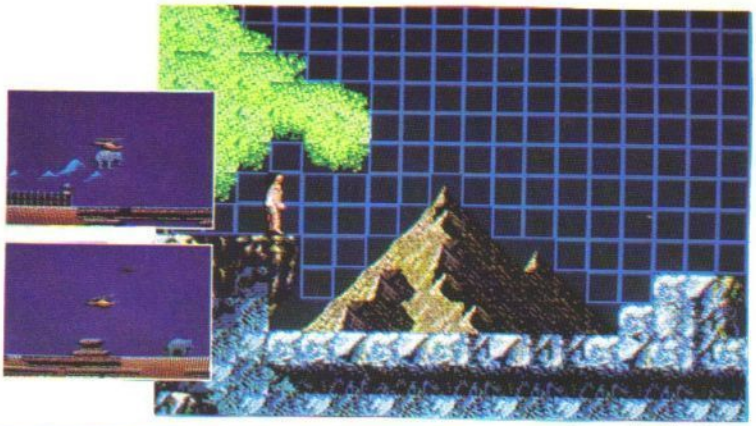
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

"I nostri figli erediteranno i nostri sprechi o un piano sicuro in grado di salvare il nostro pianeta. Ecco perché abbiamo creato Captain Planet."

Ted Turner
Presidente della Turner Broadcasting System



Ancora problemi di piattaforme. Non preoccupatevi della griglia blu sullo sfondo - serve solo per guidare l'inserimento di blocchi di grafica.

PLANET

Quando i cinque Planetisti congiungono i nomi di questi cinque elementi, razzi di luce sprizzano dai loro anelli e un nuovo supereroe prende forma dalla terra. Captain Planet è dotato contemporaneamente dei cinque poteri degli anelli e, fortunatamente, anche di senso dell'umorismo. La vecchia pellaccia però non è indistruttibile. Se Captain Planet subisce l'azione di agenti inquinanti - come pioggia acida, scarichi industriali e smog - i suoi poteri si attenuano per un tempo limitato e deve ritornare sulla Terra per "ricaricarsi".

Insieme, Captain Planet e i Planetisti, combattono gli eco-criminali Hoggish Greddly, Verminous Skumm e Looten Plunder che stanno saccheggiando e inquinando la Terra. Nonostante ci sia un sacco d'azione nella serie a cartoni animati, nessuno si fa veramente male. C'e sempre un lieto fine e un epilogo che mostra come tutti i ragazzi possano salvare la Terra.

IL GIOCO

Per cercare di accontentare sia i possessori di computer sia quelli di console, la Mindscape ha contattato due veterani della progettazione di giochi che stanno sulle due rive opposte dell'Atlantico.

Chris Grey, il creatore canadese di *Boulderdash* e *Infiltrator*, sta scrivendo le versioni per Super Famicom e NES di *Captain Planet*.

La decisione della Mindscape di utilizzare Tony Crowther per la controparte su computer è per tutti una piccola sorpresa. Questo stakanovista confesso ha programmato più giochi di quanto lui stesso ricordi. *Captive*, il suo primo progetto per la Mindscape, si è assicurato una barca di premi prestigiosi ma ha soprattutto siglato una partnership che sembra destinata a durare parecchio. Chi altri poteva programmare contemporaneamente giochi tratti da *Knightmare* (programma televisivo per ragazzi inglese) e *Captain Planet*? Nei ritagli di tempo poi Crowther sta preparando il seguito di *Captive*. La domanda è: dorme mai quest'uomo?

Come nella serie-TV, entrambi i giochi di *Captain Planet* riguarderanno i problemi planetari delle specie in estinzione, della distruzione dello strato di ozono, dell'accumulazione degli scarichi industriali, del disboscamento, dell'inquinamento marino e dell'effetto serra. E qui finiscono le analogie tra i due giochi. Grey ha optato per un coreografico sparatutto con veicoli come il Geo-Incrociatore, l'Eco-cottero e l'Eco-sommergibile. Crowther pensa che il programmatore canadese abbia sbagliato tutto. "Non mi piace la versione Nintendo," asserisce, "è solo un altro spara e fuggi. Non c'è niente di nuovo. Al contrario, Crowther sta programmando un gioco arcade teneroso con tanto di piattaforme, sullo stile di *Super Mario Bros* e *Rainbow Islands*. Per esempio, in uno dei sei livelli il giocatore deve far crescere degli alberi in modo da raggiungere la salvezza in cima allo schermo. Quando compaiono, gli eco-mostri cercano di abbattere gli alberi. "Voglio che nessuno rimanga ucciso in *Captain Planet* perché è un gioco in stile Greenpeace. La prima cosa che bisogna fare sul Nintendo invece è abbattere gli elicotteri," ripete Crowther.

Come ai vecchi tempi, quelli in cui scriveva giochi in meno di dieci giorni, Crowther ha concepito la sua interpretazione interattiva di *Captain Planet* in qualche ora e pensa di completare la versione Amiga nel giro di cinque settimane. Risentirà il gioco del concentratissimo periodo di sviluppo? "Per niente, c'è già più di quel che avevo previsto," afferma Crowther, "Ho messo dei bonus nascosti. In certe zone si potranno raccogliere lattine per punti extra." Il programmatore di Sheffield comunque non è abbastanza temerario da occuparsi di tutto. Le sequenze animate e il sonoro sono in fase di ultimazione da qualche altra parte.

"Ad essere sinceri, la serie-TV non mi è mai piaciuta," dice, "ma di sicuro avrà un grosso successo. E qualcuno si riempirà le tasche grazie ad essa."

SALVARE LA TERRA

La serie di cartoni di *Captain Planet and the Planeteers* viene distribuita dallo stesso ente che ci ha fornito le terribili immagini della CNN sulla Guerra del Golfo. Ricordate la scena di quel male informato reporter che pensava di stare respirando gas e si è fatto prendere dal panico? La Turner Broadcasting System, con sede ad Atlanta, sembra essersi sforzata di fornire la verità in *Captain Planet*, una coproduzione con la DIC Enterprises. Segno di una risibile "superiorità" americana e di una completa sicurezza. "Per la maggior parte di noi, salvare le preziose risorse della Terra non ha ancora la priorità che dovrebbe avere. Ci stiamo accorgendo solo adesso che il pianeta stesso è a rischio," sostiene il presidente Ted Turner. "Tutti, non importa quanto giovani, hanno il potere di dare un contributo. Il potere è loro se glielo concediamo." Come avrete probabilmente capito, gli spettatori si devono sorbire una lezione semplice di salvataggio-della-Terra alla fine di ogni trasmissione. Forse il presidente Bush e altri leader, Andreotti compreso, di nazioni poco interessati all'argomento-ambiente, dovrebbero guardare ogni episodio per qualche suggerimento!



La versione per Nes è più di uno spara e fuggi. Si vede la mano "a piattaforme" di Tony Crowther.



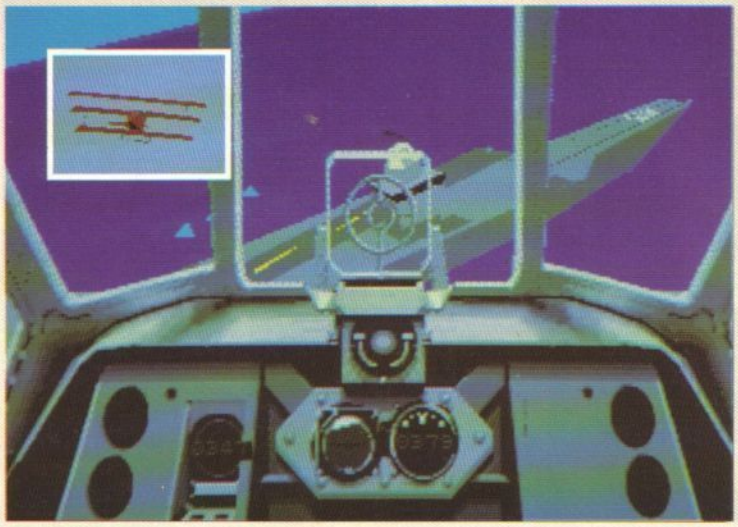
Fermate questi pescatori a strascico che intrappolano i delfini, i meravigliosi clown del mare, in questa fase dal gioco per il NES.

ATTORI PLANETARI

La Turner Broadcasting System e la DIC Enterprises sono riuscite a catturare varie star inglesi per fornire la voce ai personaggi della loro serie di *Captain Planet*. E non mi viene in mente nessun'altra serie televisiva con un simile corredo di star come doppiatori. Whoopi Goldberg dà la voce a Gaia e la lista delle voci degli eco-criminali sembra la lista delle nomination all'Oscar: Sly Sludge (Martin Sheen), Dr Blight (Meg Ryan), Verminous Skumm (Jeff Goldblum), Mal (Tim Curry e David Rappaport), Looten Plunder (James Coburn), Duke Nukem (Dean Stockwell) e Zarm (Sting).

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

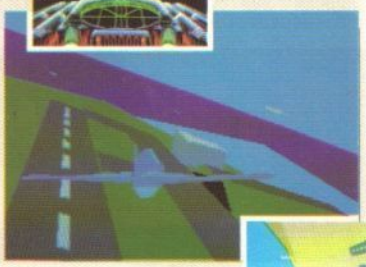






In *Air Duel* i giocatori possono pilotare da un biplano a un caccia interstellare! Meglio ancora, due avversari umani possono scontrarsi in un'emozionante duello, grazie allo schermo diviso in due.







A volo radente su un aeroporto. Volando attraverso un hangar o eseguendo qualche altra manovra del genere si viene ricompensati con carburante extra, punti o armi supplementari.



AIR DUEL

Benvenuti al primo simulatore di duelli aerei tutto azione della MICROPROSE. K intervista il programmatore Glyn Williams sul suo ultimo nato... e sul gioco!

Domande volanti: vi siete mai chiesti cosa si potrebbe provare durante uno scontro aereo a velocità supersonica nei cieli azzurri e sconfinati del deserto? O ad affrontare in duello il famigerato Barone Rosso alla guida di un biplano della prima guerra mondiale? O ad eseguire delle manovre spericolate alla guida di un caccia interstellare nello spazio profondo e senza gravità? Queste sono solo tre delle domande che hanno ispirato Glyn Williams a scrivere *Air Duel*, un simulatore di volo che mette il giocatore a confronto con aerei del passato, del presente e del futuro. In *Air Duel* si può saltare a bordo di un biplano Sopwith Camel o lanciarsi nello spazio con un caccia del futuro. Per non parlare degli Zero imbarcati sulle portaerei giapponesi della seconda guerra mondiale.



La cabina di pilotaggio del vostro biplano.

Qual'è l'idea alla base di *Air Duel*?
Desideravo che *Air Duel* fosse un gioco più che un simulatore - nonostante appartenga sotto molti aspetti alla seconda categoria. La mia idea originaria era realizzare un gioco in 3D con aspetti tipici dei coin-op piuttosto che un simulatore estremamente dettagliato. Gli elementi di simulazione sono però importanti per la Microprose, e attualmente sto curando questo aspetto con maggiore attenzione.

Cosa intendi con "aspetti tipici dei coin-op"?
Immediatezza, rapidità e ritmo. Una partita durerà due minuti, non due ore. In un coin-op è subito palese cosa bisogna fare nel gioco: non è necessario leggere un manuale di cento pagine per capirlo. Nel momento in cui si infila la monetina, l'obbiettivo è semplice e ovvio. Il punteggio ha una grande importanza e quando l'attenzione del giocatore deve essere richiamata su qualcosa, sullo schermo appare una grande freccia colorata. La differenza è soprattutto stilistica.

Cosa si troveranno davanti i giocatori?
L'obbiettivo del gioco è ricreare scontri aerei ricchi di manovre. Se due giocatori si affrontano in un duello aereoo rapido e frenetico il coinvolgimento emotivo è molto alto. Il modo migliore di giocare ad *Air Duel* è collegare due macchine, o giocare su uno schermo diviso in due.

Come funziona il gioco?
All'inizio si può scegliere tra quattro diverse ambientazioni che ricreano quattro tipi diversi di scontro aereo nel corso della storia. È un modo di aumentare il valore del gioco e rende *Air Duel* paragonabile a quattro giochi in uno. Lo scenario della prima guerra mondiale è ambientato sulle trincee del 1918 - Sopwith Camel contro triplani Fokker. È un'introduzione al combattimento aereo: i due avversari sono molto vicini e gli aerei si muovono lentamente, quindi l'elemento strategico è molto importante. Il secondo scenario sposta l'azione nel Pacifico, durante la seconda guerra mondiale. Wildcat contro Zero giapponesi nei cieli sopra una piccola isola. La differenza con il primo scenario è la potenza degli aerei utilizzati. Il terzo scenario è ambientato nell'era moderna, con scontri nei cieli del Golfo tra Mig-29 e F-18. L'ho progettato prima della guerra del Golfo, ma nessuno mi crede. Per l'ultima opzione ho deciso di tuffarmi nella fantascienza. Ho gettato le limitazioni fuori dalla finestra e ho inventato tutto quello che mi serviva. Il giocatore ha una vasta scelta di sistemi d'arma, alcuni dei quali notevolmente stupidi o bizzarri.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL FUTURO

***Air Duel* sarà l'ultimo gioco che Glyn Williams programmerà da solo. Attualmente sta organizzando un gruppo autonomo di programmatori dedicato alla creazione di giochi 3D di prima qualità. Il ventisettenne Williams desidera andare oltre la progettazione di giochi, è sta già lavorando su un grosso wargame/simulatore con decine di mezzi e azione in tempo reale. Pensa inoltre che sarebbe una buona idea dare un seguito a *Warhead*, il suo appassionante simulatore di volo spaziale con alieni insettoidi e un sistema di controllo dell'astronave "realistico".**

"Mi piacerebbe ingrandire e arricchire lo scenario," dice Williams "con incursioni sui diversi pianeti. Incrociatori interstellari e veicoli d'assalto. Un gioco sullo spirito di *Aliens*: mezzi d'assalto che scendono sui pianeti e fanno a pezzi le città aliene. Un tipo di programma intellettuale, insomma".

Ci saranno installazioni a terra?
Ogni volta che inizio a giocare a un simulatore di volo cerco subito un ponte o un hangar sotto cui passare. Non mi interessa riuscire a fare atterrare un 747 a Gatwick; ciò che mi entusiasma sono i numeri e le acrobazie. Per questa ragione ho inseritoa forza questo tipo d'azione in *Air Duel*. Tutti gli scenari sono costruiti tenendo in mente questa cosa. Sparsi per la mappa ci sono numerosi punti dove è possibile misurare la propria abilità. E la cosa paga! Eseguire un numero o un'acrobazia durante il gioco si traduce in carburante, armi o punti extra. Si può così immaginare un giocatore che, a corto di carburante e in una posizione tattica disperata, riesce a volare sotto a un ponte e a ritrovarsi pieno di armi e carburante.





Che tipo di manovre dovranno fare i giocatori?
Alcune sono piuttosto banali: ponti sotto cui volare e cose del genere. Il gioco è pieno anche di granai ed edifici tra cui volare. Altre sono piuttosto emozionanti: nello scenario della seconda guerra mondiale c'è una portaerei con tunnel sotto al ponte principale. Nello scenario contemporaneo appaiono i classici ponti sospesi e le torri petrolifere. Inoltre il gioco è ricco di "Bersagli Attivi", strutture che, se distrutte, garantiscono bonus vari. Depositi di carburante e di munizioni, antenne radar, postazioni missilistiche e via dicendo. Naturalmente i "Bersagli Attivi" sono appropriati alla loro ambientazione. Durante la prima guerra mondiale si sorvolano trincee e crateri pieni d'acqua, mentre occorre distruggere carri armati, palloni frenati e Zeppelin. I "Bersagli Attivi" saltano in aria allegramente e ricompensano con punti, armi o carburante. Tutti questi elementi fanno parte dell'aspetto "giocoso" di *Air Duel*: non potrebbero mai rientrare in un simulatore serio.

È difficile simulare un aereo in un gioco per computer?
È una sfida interessante. Uno dei vantaggi derivanti dal lavorare per la Microprose è che il Manager del Progetto, nonché Progettista dei Modelli Grafici, Martin Moth vola realmente. Quindi sa di cosa sta parlando quando si tratta di volo. Credo che molti programmatori dicano un mucchio di stupidaggini (il termine usato da Williams è un po' più prosaico) quando parlano di modelli di volo. Io cerco di ottenere un risultato che sia il più soddisfacente possibile. Maneggevole e veloce. Il modello di volo deve essere realistico, naturalmente, ma sono soddisfatto di un risultato verosimile. Se dico che questo è un Wildcat, alla gente non piacerebbe vederlo volare a 500 nodi, superando il muro del suono. Il suo modello di volo deve rispecchiare le caratteristiche e le limitazioni dell'aereo originale... e non deve togliere nulla al divertimento!

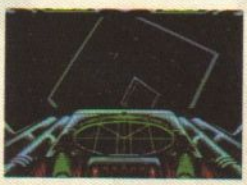
A che punto è il lavoro di programmazione?
I dettagli non sono ancora stati definiti. Solo metà del lavoro grafico è stato completato. Si può dire che siamo a metà strada. *Air Duel* è nato dalle ceneri di un gioco di nome *Fokker* che stavo realizzando per l'Activision. Se ci fossero 57 persone a lavorarci su sarebbe pronto per la prossima settimana. Dal momento che l'unico a sgobbare sono io, ci vorrà ancora qualche mese. Devo lavorare sul prototipo, che per il momento funziona benissimo, e arricchirlo in modo che la gente sia soddisfatta di ciò che ha ottenuto per il denaro che ha speso. Devo inoltre sviluppare meglio la presentazione. Il prodotto finito sarà caratterizzato da numerose opportunità di intervenire sul programma da parte dei giocatori. Si possono modificare il sistema di punteggio, la difficoltà di controllo degli aerei, la possibilità di schiantarsi o di rimbalzare contro il terreno e così via. Alla fine ci saranno effettivamente 10 giochi in uno. Come in uno sport, però, tutto questo si traduce in un unico obiettivo: battere l'altro giocatore.



Da dove prendi le tue idee?
Soprattutto dalle frustrazioni che provo ogni volta che gioco ad un nuovo simulatore di volo. Difficilmente rispondono alle mie esigenze: che sono di fare esplodere installazioni e abbattere altri aerei. Non mi interessano le missioni superdettagliate. In *Air Duel* intercettare il nemico non è affatto difficile, mentre in un simulatore realistico la cosa richiede tattica e concentrazione. Guardarsi intorno non serve, e in ogni caso non è possibile guardare molto lontano. Ecco quindi la necessità di tutti quei radar e strumenti strani. In un coin-op non devi imparare cos'è un radar o un HUD né premere tasti sulla tastiera. In *Air Duel* se non si riesce a trovare il nemico basta sparare qualche colpo (intaccando la già limitata scorta di munizioni) perché una grossa freccia appaia sullo schermo indicando la sua posizione. È il genere di espediente che ci si aspetterebbe di trovare in un coin-op.

Ci sono novità sul fronte della programmazione?
Sono contento di come lavorano le routine grafiche. Non tanto in termini di rapidità, che oggi sembra essere più o meno la stessa in tutti i programmi di questo tipo, quanto in quelli di facilità di programmazione. Ciò significa che posso implementare nuove idee lasciando al computer il lavoro maggiore. Se, per esempio, voglio mostrare la scena da un certo punto di vista dopo che è successo qualcosa di particolare, è veramente facile scrivere un piccolo programma che lo realizzi. Naturalmente si può sempre impiegare un programma grafico sofisticatissimo e superveloce, ma è un'opzione costosa in termini di denaro e lavoro, e non offre nulla di realmente significativo. Credo che il mio approccio rappresenti il giusto equilibrio. Posso ordinare al programma di tracciare una scia di fumo dietro a un aereo che sta precipitando semplicemente attivando un sottoprogramma "fumogeno". Utilizzo al massimo i colori a disposizione. Nello scenario della prima guerra mondiale, per esempio, è possibile vedere la nebbia offuscare lo schermo. Volevo che il gioco avesse un aspetto suo particolare e, parlando di dettagli, è possibile distinguere le eliche girare.





http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

L'ultima macchina bellica

MEGAFORTRESS è pronto quando tu lo sei . .

E l'incubo peggiore del nemico: un invicibile pesante bombardiere capace di tanta potenza fuoco da distruggere l'installazione più difesa che esista al mondo.

MEGAFORTRESS fa parte di una classe a se' stante: una fortezza altamente provvista di radar capaci di intercettare in modo molto sensibile ogni ostacolo o particella e di sistemi di armi capaci di bloccare e distruggere qualsiasi obiettivo sulla Terra.

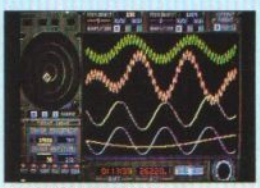
Dirigere MEGAFORTRESS non è facile: devi essere Pilota, Navigatore, Ufficiale specializzato in guerre elettroniche ed Artigliere ... tutto in una volta!

MEGAFORTRESS, bombardiere multidirezionale, è inoltre caratterizzato da complete contromisure tecnologiche ed elettroniche, radar che intercettano da terra, missioni multiple ed un massiccio arsenale messi a tua completa disposizione.

La scheda grafica VGA ed i suoni Blaster/Adlib danno un senso di realtà ad un'area strategica a vasto raggio.

FORMATI AMIGA • PC

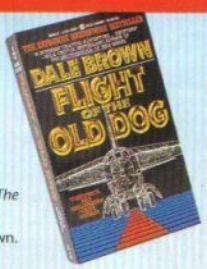
MEGAFORTRESS



Contromisure elettroniche



Arsenale centrale difensivo



Basato su *'Flight Of The Dog'*, *il racconto più venduto di* Dale Brown.

THREE-SIXTY

MINDSCAPE



Display di navigazione globale



Stazione di pilotaggio

LEADER DISTRIBUZIONE

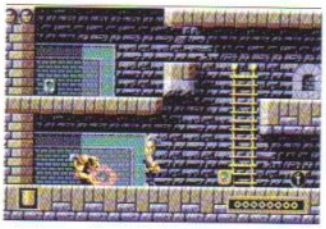
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO



Big Fishing Game, ovvero come provare l'ebrezza della pesca d'altura grazie alla Simulmondo. A pag 62



Gods dei Bitmaps. Se la versione per St ci ha stupito, quella per Amiga ci ha strabiliato. Verificare a pag 67

CE N'E' PER TUTTI

E lo si capisce ancor meglio leggendo le recesioni dei vari giochi. L'erba del vicino è sempre la più verde. E quando la sublimazione di un gioco esce dal seminato, non prendendo in considerazione l'iperbole che grava su ogni prodotto, allora diventa facile farsi prendere da un gioco che magari non lo merita. Noi di K preferiamo esser un po' più scostanti nei giudizi. Non siamo abituati a sprecare parole. Le recensioni di K cercano di essere analitiche e intelligenti. Ma questo non vuol dire che non ci esaltiamo per i giochi che vediamo. Semplicemente lo facciamo solo con i giochi che lo meritano.



La confezione e il manuale sono mediocri, ma dopo pochi minuti emerge la profondità della struttura di gioco . Sfortunatamente diventa tutto molto ripetitivo e non ci penserete due volte a liberarvi del gioco...

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risali-ta, può trattarsi di un gioco presu-mibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.



- Molti personaggi carini.
- Splendide sezioni in 3D.
- Opzione link per due giocatori nel livello 16.

- 12 dischi da cambiare.
- In alcuni livelli mancano i colori.
- Non c'è l'opzione per il joystick e il mose.

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un ßeta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.



K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.



L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.



Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.



Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

LA LISTA

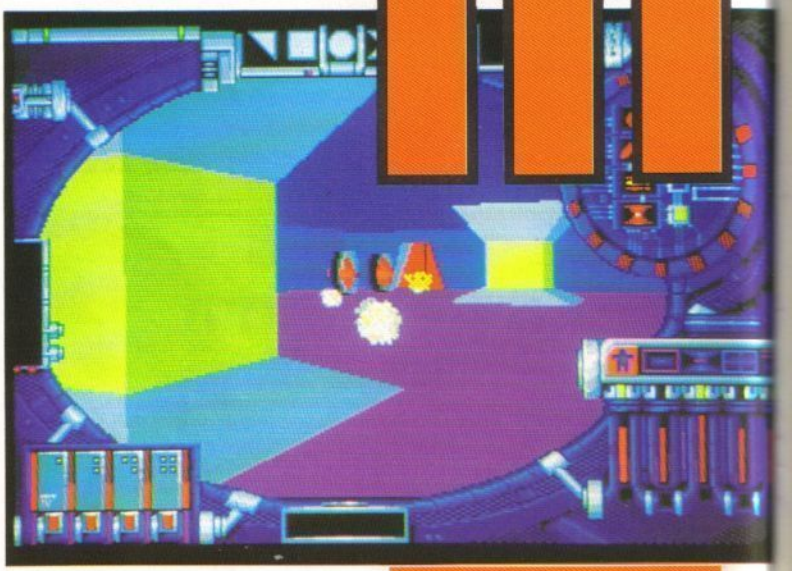
36 **CYBERCON III** *Us Gold*
38 **F-15 2** *Microprose*
40 **DARK MAN** *Ocean*
42 **ELF** *Ocean*
44 **'NAM** *Domark*
46 **MERCS** *US Gold*
47 **ALIEN STORM** *US Gold*
47 **JET FIGHTER 2** *US Gold*
50 **SHADOW DANCER** *Us Gold*
51 **VIZ** *Virgin Games*
52 **COHORT** *Impressions*
53 **DAS BOOT** *Mindscape*
54 **LAST NINJA III** *System 3*
55 **SQUASH** *Krisalis*
56 **LIFE & DEATH 2** *Software Toolworks*
58 **MOONSHINE RACER** *Millenium*
59 **PREDATOR 2** *Image Works*
60 **DISC** *Loriciel*
61 **500 GP MANAGER** *Simulmondo*
62 **BIG FISHING GAME** *Simulmondo*
65 **STELLAR 7** *Dynamix*
71 **PACMANIA** *Tecmagik*
80 **HOLE IN ONE** *R*
72 **HOLE IN ONE** *Super Famicom*
75 **NINJA COMBAT** *Neo Geo*
75 **RIDING HERO** *Neo Geo*

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Cybercon III

Cybercon III, della US GOLD, è un bell'esempio di gioco in 3D a poligoni, ma propone qualcosa di veramente nuovo?



Cybercon III - , il più avanzato sistema di intelligenza artificiale del mondo, è stato incaricato del controllo di tutti i sistemi di difesa dell'Unione Democratica, ma la scelta si è rivelata un grosso errore; il Cybercon III ha le sue idee personali su come salvaguardare la democrazia nel mondo, che prevedono la distruzione dei maggiori centri abitati in un olocausto nucleare, l'eliminazione delle forze di difesa, e il suo ritiro a vita privata in un centro di comando a prova di intruso. Solo un uomo può penetrare nel centro di comando e disattivare il Fusto Cerebrale...

Cybercon III è il più ambizioso gioco della Assembly Line per la US Gold; è sicuramente un meraviglioso esempio di programmazione, ma se la trama del gioco vi sembra un po' fiacca forse vi siete già fatti un'idea dei difetti del gioco.

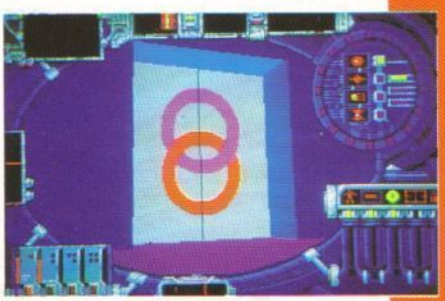
L'idea è quella di guidare un'Armatura potenziata alta più di tre metri e pesante 4 tonnellate all'interno del complesso del Fusto Cerebrale, eliminandone le difese automatizzate e distruggendo infine il Fusto Cerebrale stesso. Il gioco propone una visuale fuori dall'abitacolo con grafica 3D solida, e anche se questa soluzione grafica è stata già utilizzata con successo in parecchi giochi, da _Carrier Command_ a _Interphase_, questa è probabilmente la più fluida e la più colorata.

C'è abbastanza dettaglio e complessità da soddisfare l'appassionato di simulazioni più esigente; in effetti, _Cybercon III_ si può quasi qualificare come "simulatore di volo di un'Armatura potenziata". Sfortunatamente, il programma si sofferma troppo sulla "fedeltà" e non abbastanza sul mantenimento dell'interesse.

Il vero disappunto comunque, va tutto per il sistema di protezione. Quando vi materializzate all'interno del complesso di Mount Adam, iniziando a muovervi per esplorare con la vostra Armatura i vari locali, vi accorgete che non potete andare in nessun posto senza aver prima "interrogato" i circuiti di riconoscimento della porta d'ingresso, aver evidenziato un codice numerico in una finestra sulla destra della porta, aver controllato il suo equivalente numerico sulla ruota dei codici inclusa nella confezione, aver digitato quest'ultimo con la tastiera, aver fatto un gioco di associazione con le icone mostrate sul display del vostro casco, e aver trasmesso la nuova sequenza alla porta. Alla fine la porta si apre e vi consente l'accesso alla sezione principale del complesso, facendovi sentire stanchi e frustrati ancor prima di avere cominciato. Basti dire poi che nella ruota dei codici sono stampati caratteri neri su fondo nero, e che la stessa è stata ritagliata con trascuratezza visto che certi codici rimangono nascosti.

Se avete la pazienza di superare questa prima "fase" di gioco, allora il vostro prossimo compito è battagliare con il sistema di controllo della vostra Armatura. Quest'ultimo infatti è molto complicato e subdolo oltre ogni credere, prevedendo l'uso di 19 tasti, ognuno associato a una funzione illustrata in un'apposita pannello a icone. Il fatto che i disegni delle icone escludano ogni possibilità di associazione di idee con la propria funzione rende ancora più difficile ricordarli tutti. Evidentemente i programmatori pensano che sia inutile affiancare a ogni funzione un testo di spiegazione; il risultato è che mentre state combattendo contro i ro-





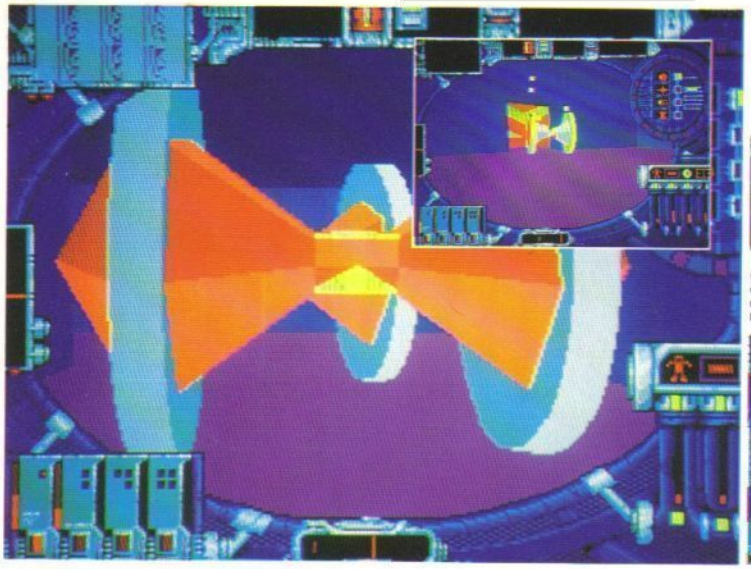


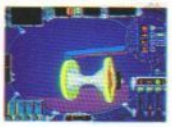
Sparare alle porte non darà grossi effetti (sopra), se non quello di dar luogo a una bellissima esplosione di particelle fluorescenti. Il controllo a icone del gioco è un po' troppo complesso, con poche indicazioni su schermo sulla funzione delle varie icone. Ci sono un gran numero di cose da fare, come disattivare le batterie dell'equipaggiamento non utilizzato al momento e mettere in moto le altre.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

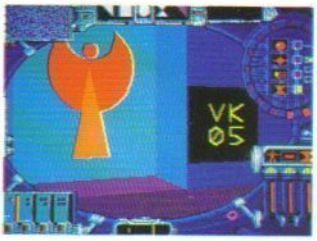
http://speccy.altervista.org/



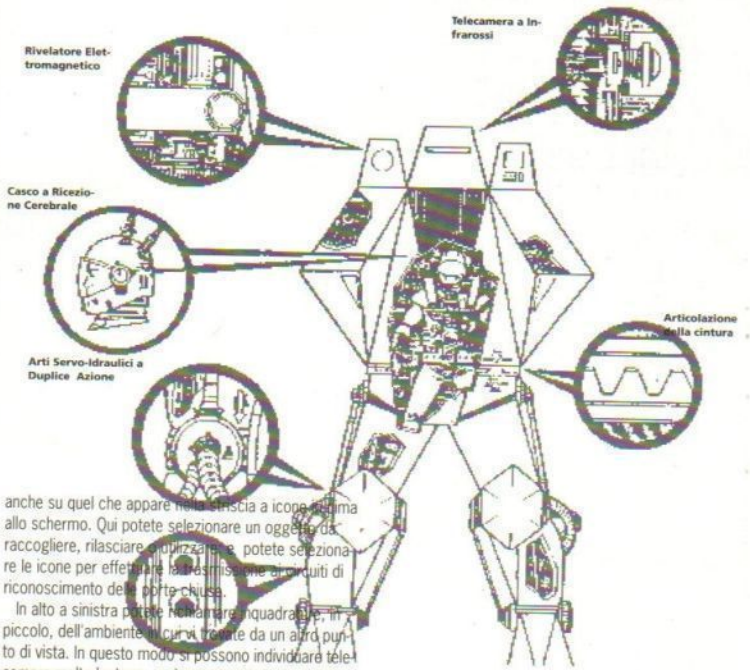


Per entrare nel complesso dovete passare per l'entrata di sicurezza. (Sotto) Usate la chiave sonora per ottenere l'accesso.

(Sinistra) Ecco i robot che tutto sorvegliano, trotterellando a destra e sinistra nell'inevitabile confronto con gli esseri umani. Abbattendo i robot con i laser ne smorzerete gradualmente la determinazione.







boguardiani, dovete anche cercare di ricordare se premendo F4 si attivano, o disattivano, le celle di energia o se si attiva una chiave sonora.

Non che il display dei controlli sia concepito male; in basso e a sinistra ci sono le girobussole verticale e orizzontale che indicano l'orientamento della vostra corazza. Ci si può girare a destra o sinistra usando il joystick, spostare il proprio punto di vista verso l'alto o verso il basso, e muoversi usando il fuoco e su/giù/destra/sinistra. Si può anche saltare premendo F10, o provare una "caduta regolata"!

In basso a sinistra c'è anche il display dell'energia; questo mostra la carica rimanente nelle vostre celle di energia. In basso a destra c'è il pannello che indica l'accensione/spegnimento del sistema della corazza e segnala i danni; quest'ultimo vi permette di irrorare di energia, presente nelle batterie, certi sistemi, come gli scudi, le armi, gli strumenti speciali e il sistema di riparazione.

Mantenere inattivi certi sistemi, che al momento non dovete sfruttare, vi fa risparmiare energia, anche se è possibile ricaricarsi presso i reattori.

In alto a destra c'è il pannello delle armi, il selettore delle visuali esterne e la finestra per la manipolazione degli oggetti. Quest'ultima ha quattro icone, ognuna con tre differenziazioni, che si selezionano con i tasti-cursore. È la parte più incasinata del pannello comandi, e complica ulteriormente le cose avendo effetto anche su quel che appare nella striscia a icone prima allo schermo. Qui potete selezionare un oggetto da raccogliere, rilasciare, utilizzare, e potete selezionare le icone per effettuare la decrittazione di codici di riconoscimento della porta chiusa.

In alto a sinistra potete richiamare, in quadrante, il piccolo, dell'ambiente in cui vi trovate da un altro punto di vista. In questo modo si possono individuare telecamere molto lontane, così come armi più potenti all'interno del complesso.

Se ve la sentite di affrontare tutto questo, sappiate che avrete a che fare con un complesso di 500 stanze, divise in settori, ognuno con un proprio design e con i propri pericoli.

Il pezzo forte di tutto il sistema di difesa è il robot Cyberwheel, un trotterellante meccanismo che sprigiona energia da tutti i pori, simpatico da vedere in azione finché non vi riduce a brandelli. Ci sono molti robot dal design differente, che a volte hanno moduli costitutivi simili e comunque sono dotati di una vasta serie di armi e sistemi di ricezione; alcuni notano il vostro movimento, alcuni danno segni di vita solo quando attivate il vostro equipaggiamento, e così via. Il più mortale è il Nemesis, un robot volante dalle sembianze di falco.

Individuando e distruggendo le fabbriche di robot potete ridurre l'intensità degli attacchi; per disattivare le postazioni di artiglieria fisse dovete però spegnere i reattori, e ciò toglierà energia ad ascensori e porte del settore in cui vi trovate.

Per utilizzare gli ascensori, che servono per muoversi da un piano all'altro, il codice della vostra chiave sonora dovrà corrispondere con quello della serie di simboli all'interno dell'ascensore. Se il vostro codice non corrisponde, non potete attivare l'ascensore, quindi trovare i codici è uno degli scopi fondamentali del gioco. La maggior parte delle porte si apre automaticamente appena vi avvicinate, sollevandosi o scivolando lateralmente con un meraviglioso suono stridulo, ma altre devono essere aperte con lo stesso metodo degli ascensori.

In verità troppe stanze non propongono altre sfide che quella di doverle attraversare da una porta all'altra senza morire di noia.

Cybercon III ha un aspetto meraviglioso; peccato che sia frustrante, un po' ripetitivo, e che non riservi alcuna sorpresa.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/





Il gioco contiene un grande numero di oggetti che popolano la superficie del mondo simulato - inclusa questa superportaerei. Molte missioni iniziano (e, si spera, terminano) a bordo di questa fortezza galleggiante.



Le "viste" disponibili dall'abitacolo sono molte.

F-15 II



Prima dell'inizio di una missione la mappa mostra la posizione di tutti i bersagli.

Microprose: una delle ditte più eclettiche presenti sul mercato. Il loro coin-op *F-15* è stato un grosso successo negli USA e presto anche i giocatori europei potranno mettere le mani sulla sua cloche.

Il coin-op, realizzato dalla stessa Microprose, si rivolge a quei giocatori stufi di fare esplodere uno sprite dietro l'altro, ma ancora in cerca di un gioco capace di dare soddisfazione immediata.

Questa versione per computer, quindi, punta alla fascia bassa del mercato delle simulazioni. Ignora i problemi legati alla pressurizzazione della cabina e al corretto impiego dei radiofari, e permette al giocatore di lanciarsi immediatamente a testa bassa nel profondo azzurro. Non ci si deve nemmeno preoccupare dell'atterraggio, visto che il computer è in grado di sbrigare automaticamente questa delicata operazione. E a essere sinceri, il vero divertimento di questi giochi è lo spazzare via dai cieli gli aerei nemici, non il posare sulla pista le tre ruote del carrello più o meno contemporaneamente.

La differenza più importante tra le due versioni è che il coin-op fornisce al giocatore informazioni dettagliate sulla posizione del prossimo bersaglio, mentre il gioco da casa è caratterizzato da una maggiore flessibilità. Da quanto si è visto fin'ora, questo titolo, pur mancando della profondità di gioco del suo cugino *F-19*, ha le carte in regola per rivelarsi un successo totale per la società che ha costruito la propria fama sui simulatori "seri".

Il gioco è imperniato su una serie di missioni ambientate in alcuni dei luoghi più vacanzieri del mondo: Golfo Persico, Vietnam, Libia e Medio Oriente. Il gioco mette a disposizione degli aspiranti piloti quantitativi variabili di missili aria-aria e aria terra, oltre a scorte quasi illimitate di munizioni per il cannoncino a tiro rapido.

I missili in arrivo possono essere schivati lanciando nubi di materiale riflettente ed esibendosi in acrobazie alla Top Gun.

I punti ottenuti in missione hanno un'importanza maggiore rispetto agli altri titoli Microprose, e questi punti possono essere ottenuti praticamente ogni volta che viene richiesto l'uso di qualche abilità. Abbattere il cattivo a colpi di cannoncino e inseguirlo con determinazione fino allo schianto finale permette di raccogliere più punti rispetto allo stesso risultato ottenuto lanciando un missile "spara e dimentica".

Un buon numero di visuali, sia dall'interno che dall'esterno dell'aereo, completano le raffinatezze grafiche, e c'è perfino una vista dalla punta del missile, in maniera che il giocatore possa essere sicuro che la preda non è riuscita a evitare l'appuntamento con il suo destino.

Per i giocatori che non hanno mai aggiunto un simulatore di volo alla loro collezione perché impressionati dai grandi manuali tecnici, *F-15 II* potrebbe essere la risposta adatta.

ßeta Test

- Rapido e divertente.
- Buon ritmo.
- Campo di battaglia di grandi dimensioni.
- Un gran numero di missioni.

- Realismo insufficiente per soddisfare i puristi più esigenti.

Piano delle Uscite

AMIGA	L79000d	LUGLIO
ATARI ST	L79000d	LUGLIO
IBM PC	L79000d	IMMINENTE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ATOMINO



Play Byte

PSYGNOSIS DIVENTA PICCOLO IN MODO GRANDE

Combatti contro il tempo per costruire molecole di forme e dimensioni diverse da quelle degli atomi forniti in natura. E non sorprenderti se l'unico atomo di cui non hai bisogno ti verrà offerto molto facilmente..... A questo punto prega di riuscire a guadagnare un Atomo Jolly.
Se per ora non hai ancora l'aspetto dello scienziato pazzo, lo sembrerai sicuramente quando avrai finito **ATOMINO** !

Vai con l'atomo !

Screen Shots della versione Amiga

Leader Distribuzione Srl - Via Mazzini, 15 21020 Casciago (Va)
tel. 0332/212255

PSYGNOSIS

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LICENZA



Darkman ha l'umorismo grossolano già visto nei film della serie *La Casa*... ma non è altrettanto bello.

DARKMAN

Rik Haynes esplora la filosofia OCEANica del gioco-del-film...



Mik West e James Clarke, programmatori di *Darkman*.



Sviluppare le routine di espansione degli sprite in questa sezione in soggettiva di *Darkman* è stato abbastanza difficile per il programmatore Mick West.

Questo thriller in stile pseudo-fumettaro dello scrittore/regista Sam Raimi non c'entra molto con i suoi precedenti film della serie *La Casa* . E benché in *Darkman* si riveli il genio cinematografico di Raimi, il film è stato un fiasco ai botteghini. Ma questo fatto non sembra preoccupare la Ocean. Anche perché *Darkman* sta per uscire in videocassetta e la Ocean si aspetta che diventi un cult-movie del piccolo schermo - e magari anche dei computer e delle console.

Raimi descrive *Darkman* come "un *Fantasma del Palcoscenico* hi-tech tutto azione". E nel gioco, ovviamente, vengono riproposte situazioni del film.

Il Dottor Peyton Westlake, interpretato nel film dal grattacielico attore irlandese Liam Neeson, è un brillante scienziato che sta lavorando a una nuova pelle sintetica ideale per le vittime di ustioni. Prendendo vecchie foto degli ustionati, egli è in grado di modellare una maschera usando il computer per ricrearne i volti. Sfortunatamente questa pelle è fotosensibile, ed esposta alla luce non può durare più di 99 minuti. Succede che una banda di malviventi capitanata da un tale Durant irrompa nel laboratorio di Westlake per rubare un importante documento. Uccidono il suo assistente e, per non lasciare testimoni, fanno saltare il laboratorio e Westlake con esso. Orribilmente sfigurato, Westlake riceve un trattamento chirurgico che lo rende insensibile al dolore. Gli effetti collaterali sono i violenti cambiamenti di umore - l'adrenalina gli scorre incontrollata per l'organismo dandogli una grande forza. Westlake poi scappa dall'ospedale e diventa Darkman in cerca di vendetta.

Con qualche idea fornita dal software director della Ocean, Gary Bracey, le versioni Amiga ed ST di *Darkman* sono state curate da Mick West (programmatore) e James Clarke (artista grafico). Precedentemente West aveva scritto le versioni a 16-bit di *Rotox* (US Gold), *Steve Davies Snooker* (CDS) e *UN Squadron* (US Gold) - mentre Clarke ha prodotto la grafica di *Strider*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *World Cup '90* e *UN Squadron* per la US Gold. Jonathan Dunn, musicista interno alla Ocean, sta componendo musica ed effetti sonori.



Jonathan Dunn è fiero del fatto che la versione NES di *Darkman* (qui sopra) comprenda anche suoni campionati. Cosa che non si sente spesso su questa console poco potente.



In *Darkman* c'è anche una fase alla *Double Dragon*. I fan di questo genere ne saranno contenti.

Darkman segue il filone delle licenze cinematografiche della Ocean. Un po' di beat'em-up, insieme con l'onnipresente sezione a piattaforme, più una sezione in soggettiva come contorno. "Quello che ci siamo proposti di fare con questo gioco è riproporre il più fedelmente possibile l'azione del film," sostiene West.

Il giocatore impersona Westlake, alias Darkman, e inizia con lo scattare foto agli scagnozzi di Durant, che fanno la loro breve apparizione da una serie di finestre. Si riparla quindi di un tiro al bersaglio già proposto dalla Ocean. Se vengono prese delle buone foto, ci saranno dati sufficienti per riprodurre un volto e quindi mascherarsi. Di qui si passa a un secondo stage con pochi secondi di pestaggio, che ha una strana somiglianza con l'arcade di arti marziali, *Double Dragon*. Poi si entra in un deposito. "Questa è la classica fase delle piattaforme che trovate in tutte le conversioni cinematografiche della Ocean," afferma West. Dopo le vicissitudini piattaformiche il giocatore correrà e salterà sulle cime dei tetti, inseguito da un elicottero. "Questo è livello piccolo ma carino," secondo West, che sostiene che questa fase ha qualcosa di *Super Mario Bros*. Anche se lo stile è simile, manca un pochino di fluidità. Si passa poi al livello in 3D, in cui Darkman è aggrappato a una corda che penzola da un elicottero. Il giocatore deve scansare i veicoli per la strada ed evitare di essere colpito dai proiettili. Infine, si arriva al confronto finale col boss in cima a un edificio. Non l'abbiamo già visto in *Robocop 2*?

West e Clarke hanno lavorato a *Darkman* per cinque mesi, con il sistema di sviluppo PDS per PC. Si sono serviti della sceneggiatura e dei fotogrammi del film come punti di riferimento. Cosa singolare, la Ocean non poteva usare i volti degli attori nel gioco (leggete l'articolo di "Captain K" per sapere perché). L'espansione degli sprite nella fase in soggettiva ha creato i maggiori problemi, soprattutto per quel che riguarda il codice.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

REVOCATA!



Ricordate le *Hot Wheels* della Mattel? Ora sappiamo a cosa giocavano quelli della Red Rat e della Ocean quand'erano piccoli.



(sopra) Raccogliete le note musicali nel corretto ordine e vi sarà proposto un motivetto "classico".



(sinistra) Occhio alle teste esplosive di *Wizkid*!

WILD WHEELS



Wild Wheels è una strana versione del calcio, sarà divertente?

Bene, ecco una strana idea per un gioco - e un ritorno dal passato. L'idea? Un gioco di calcio in cui i giocatori sono automobili. Il passato? La Red Rat Software.

Questa società di sviluppo di Manchester ha esordito nel 1985 realizzando giochi per il vecchio Atari a 8-bit. Il primo titolo della Red Rat fu, infatti, un pacchetto grafico chiamato *Technicolour Dream*. In effetti, la Red Rat ha prodotto circa 25 giochi per questo vecchio computer prima di spostare la sua attenzione su computer più di moda. La Red Rat Software ha avuto più successo con le versioni Amiga ed ST di *Lombard RAC Rally* (Mandarin) e *International Soccer Challenge* (Microprose).

Il concetto di *Wild Wheels* ci riporta a vecchie immagini di pazzi soldati americani che giocano a calcio con le jeep. Nel gioco, si guidano squadre di cinque macchine che devono infilare la palla nella porta avversaria. Queste automobili sono un futuristico incrocio tra le stock-car e i veicoli da inseguimento dei film di *Mad Max*. "Abbiamo ideato i veicoli più pazzi che potevamo," dice un portavoce della Red Rat. "Hanno particolari che richiamano la fantascienza."

La prima macchina che si guida è un piccolo veicolo con motore a combustione chiamato Nanerottolo. Vincendo le partite si possono rendere le macchine più grandi, potenti e veloci. E si può finire per guidare macchine mostruose che sparano o si mangiano gli avversari "minori".

Wild Wheels è uno strano gioco ispirato al calcio, si gioca con visuale in soggettiva in 3D del campo, con la possibilità di ruotare le macchine nella direzione desiderata. Con i veicoli cingolati si possono fare curve strettissime. "Possono praticamente ruotare su se stesse su una moneta da 10 lire," dice il solito portavoce. Naturalmente, tutte queste macchine non sono molto differenti dai giocattolini prodotti dalla Mattel. La Red Rat spera poi di fare un *Wild Wheels 2* in cui si possano comprare pezzi extra per le proprie macchine.

WIZKID

Il talento nell'ideazione dei giochi di Chris Yates e John Hare, meglio conosciuti come Sensible Software, sarà presto nuovamente al servizio dei videogiocatori nel seguito di quella che molti ritengono la loro migliore realizzazione di sempre. *Wiz-ball* Il gioco era un "beat 'em-up" surreale con gocce di pioggia e una mitica opzione per il gioco di squadra in due. Cosa hanno intenzione di fare con *Wizkid*, presunto figlio di *Wiz-ball*?

Un "block'em-up" è la loro risposta, una specie di incrocio tra *Arkanoid* e uno sparatutto con un po' di simulazione di volo e pacchetto grafico in aggiunta. In altre parole, un'altra folle pubblicazione. Proprio il tipo di giochi di cui ha bisogno la Ocean dopo un altro gioco di *Robocop* e il terribile *Darkman*. Date un'occhiata alle foto di questa pagina e provate a immaginare cosa cavolo ci propinerà la Sensible. Aspettatevi la K-recensione al più presto.



Dagli autori di *Wizball*, *Microprose Soccer* e *Shoot'-Em-Up Construction Kit*, ecco *Wizkid*.

West pensa di essere un buon programmatore? "Scrivo codici che funzionano e che non vanno in bomba. Però non direi di essere altrettanto bravo nell'ideare concetti di gioco." West crede che la sua più grande impresa sia stata l'utility Mono Emulator PD per l'Atari ST. E gli è piaciuto il film *Darkman*? "È un film a basso costo e si vede. Parte della recitazione è un po' superficiale. È un film divertente. Farà successo in videocassetta."

Prendete qualsiasi gioco della Ocean degli ultimi tre anni tratto da un film e non sarà difficile trovare notevoli rassomiglianze tra l'uno e l'altro. La fase a piattaforme del deposito, la fase del tiro al bersaglio e quella "picchiaduro" stanno cominciando a sembrare tutte un po' vecchie. La Ocean dovrebbe quindi pensare di più allo sviluppo di un gioco. *Batman* per Amiga, per esempio, fu scritto in meno di otto settimane. Per molte ragioni invitiamo la Ocean a concentrare i suoi sforzi su del software più sofisticato. D'altronde, la grande casa di Manchester è stata nominata Software House dell'Anno più volte di quante io ricordi. E la mancanza di originalità interessa poco quando si è sicuri che i primi cinque giochi della classifica saranno i propri - o no? Ma i consumatori vorrebbero ogni tanto cimentarsi in qualcosa di nuovo. Certamente queste cose non le fa solo la Ocean, ma essendo probabilmente la maggiore casa di software del Regno Unito, ha la responsabilità di dare l'esempio, e cambiare questa noiosa abitudine.

ßeta Test

- Tre giochi in uno rappresentano un bell'affare.
- Schema di gioco non originale - tutto sa di già visto
- La grafica, anche se solo nelle prime fasi, non sembra nulla di eccezionale

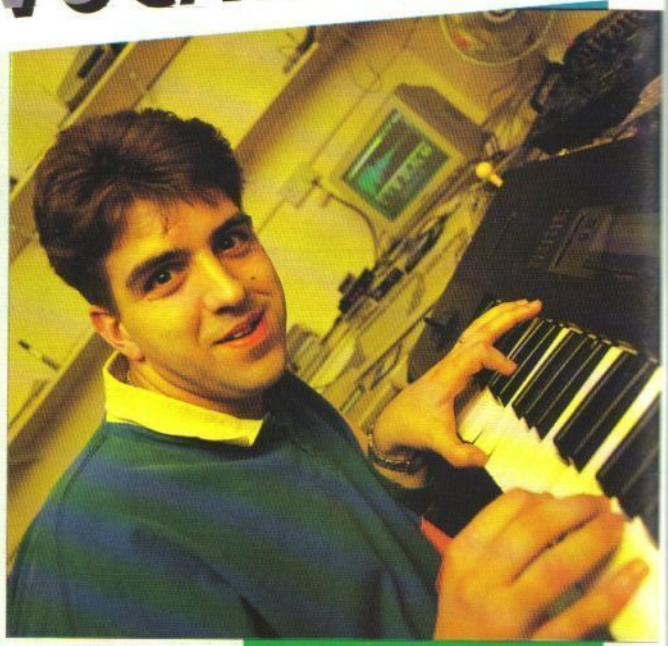
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LICENZA REVOCATA!



Nei panni di un elfo dovete saltare, chinarvi e sparare per evitare di finire nei guai.



ELF

"È come se le idee per *Elf* fossero venute da sole," dice Paul Oglesby della Nirvana Systems, "è piuttosto difficile dire come si sia davvero sviluppato il gioco. Abbiamo solo pensato al personaggio dell'Elfo e il resto è venuto da sé."

Oglesby si occupa della grafica e Damian Slee, suo compagno d'università, è il programmatore di *Elf*. Questo è il primo gioco per computer a cui lavorano e, incredibilmente, è anche la prima esperienza di Slee nella programmazione in codice macchina.

Anche considerando questi ostacoli, il team pensa di aver speso troppo tempo per il progetto. Infatti hanno iniziato *Elf* il febbraio dello scorso anno. "Non siamo stati influenzati da altri giochi, anche se di solito giocavamo ai *platform* sul BBC."

Vivace avventura dinamica, *Elf* si divide in sei livelli. Ognuno di questi comprende più di 100 schermi ed è pieno di fondali e creature differenti. All'inizio c'è la Foresta, con alberi e colline sullo sfondo. Poi ci si trova all'esterno delle rovine di un antico castello con camminatoi diroccati e passaggi sotterranei. Qui dei soldati vi importunano con lance, scudi, cannoni e lanciafiamme. Superate il lago sfruttando i trampoli e una serie di piattaforme, evitando allo stesso tempo pesci volanti e altri animali bizzarri. Avventuratevi nelle caverne piene di nani che cercano preziosi cristalli, ma non dimenticate che dovete salvare la vostra ragazza dalla banda dei cattivi.

L'elemento-puzzle è preponderante in *Elf*, anche se sono previsti anche sparatorie e salti. Per ideare i rompicapo Oglesby e Slee si sedevano insieme e si facevano venire idee deficienti. I personaggi di *Elf* hanno tutti uno stampo umoristico. Le cose che desiderano sono sceme, come la vecchietta che va a caccia di un paio di denti falsi. "Il tutto deve risultare un grosso scherzo," ci confida Oglesby. Bisogna interagire e parlare con queste folli creature. Lungo il percorso si incontrano una serie di negozi in cui si possono barattare gli oggetti raccolti durante il viaggio con utili incantesimi.

La bellissima grafica del gioco potrebbe essere tranquillamente usata in un gioco per console. Oglesby pensa che apparirà sul Megadrive? "Sta alla Ocean decidere," ci dice. Il prossimo gioco dei due sarà probabilmente un gioco spaziale, ma per ora preferiscono tenere la bocca chiusa.



L'Elfo Cornelius è in missione per salvare la sua ragazza.

MUSICA MAESTRO

Jonathan Dunn crea musica ed effetti sonori per videogiochi da cinque anni. Questo ventiduenne ha preso il posto di Martin Galway come primo musicista della Ocean. Dunn ha lavorato a 30-40 giochi su una moltitudine di formati - dallo Spectrum all'Amiga, dal PC al Gameboy. Recentemente ha aggiunto le console alla già lunga lista di macchine supportate. Dunn non vede l'ora di fare il suo primo lavoro per il Super Famicom Nintendo che ritiene abbia la migliore gamma di suoni di tutte le macchine. "Fare un sonoro di buona qualità sull'ST è una vera maledizione," dice Dunn. "Sarebbe bello se fossero utilizzati più moduli sonori Roland per l'ST. Sull'Amiga uso solo campionamenti."

Questi suoni per l'Amiga vengono creati usando il campionatore *Futuresound* e il software di editing *Audio Master II*. Dunn ha sviluppato delle proprie routine per la musica e gli effetti sonori per ogni computer e console. Produrre un singolo motivetto può portare via dalle due ore alle due settimane. A volte strimpella con la sua tastiera Korg per far venire fuori un motivetto ma trova difficile definire i suoi gusti musicali. "Ascolto davvero di tutto, dai Depeche Mode ai Def Leppard." Comunque, Dunn sembra avere una particolare attrazione per il soul-funk e in questo momento sta considerando alcuni progetti con un amico dopo il lavoro.

Siamo stati abbastanza sorpresi dal sapere che Dunn non ami creare gli effetti sonori dei giochi, pur essendo questa la parte più importante del suo lavoro. "È difficile sintetizzare gli effetti quando non puoi campionarli. Va a finire che crei dei suoni che hai già sentito mille volte. Di solito uso dischi e cassette di effetti sonori."

Ogni tanto Dunn lascia lo studio musicale per fare cose un po' strambe, come la volta che è scappato con la sua ragazza a Las Vegas per sposarsi.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LINEA AMIGA COMMODORE

GLI HARD DISK

FLASHBANK - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattatto con Fast File System.
FLASHBANK 20Mb 40ms L. 490.000
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 590.000
FLASHBANK 40Mb 23ms L. 690.000
FLASHBANK 63Mb 23ms L. 890.000
MODULO A2090 Autoboot - Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000
MULTIBRAIN - Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot Autoconfing, formattatto con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb.
MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms L. 890.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms L.1.090.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms L.1.390.000
Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 8Mb - L. 990.000
IMPACT A2000 GVP - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000
IMPACT HC2000 - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410.000
TOPCARD HARDITAL - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfigurante. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI. L. 240.000
A2091 Commodore - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot. Autoconfing. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram. L. 290.000
Con 2Mb L. 490.000
Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 520.000
Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000
Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.240.000
Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.890.000
Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L.1.490.000
Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L.1.390.000
DOTTO HARDITAL - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni: 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L.1.115.000
A590 Commodore - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 720.000
Con 2Mb di RAM L. 920.000
HD2000 card - Controller ed Hardisk da su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

GLI EMULATORI MS/DOS

POWER PC BOARD - Emulatore IBMxt per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000
AT ONCE VORTEX - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer: Hard disk, mouse, memoria, ecc. L. 380.000
ADATTATORE PER AMIGA 2000 L. 120.000
JANUS XT - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 620.000
JANUS AT - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L.1.290.000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm. L. 490.000
XPANDER - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm. L. 420.000
INSIDER 0,5 HARDITAL - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. L. 79.000
Con orologio e batteria tampone L. 99.000
INSIDER 2 HARDITAL - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2,3Mb nei computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone. L.280.000
INSIDER 4 HARDITAL - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000
INSIDER 6 HARDITAL - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000
SUPEROTTO HARDITAL - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.
2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000
SUPER8 HD - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD. Aggiungere L. 150.000
A2058 - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000. 2Mb L. 850.000
KRICKROM 1.3 A1000 - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 149.000
KRICKROM 1.3 A500/2000 - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89.000
KRICKROM 2.0 - Krickrom 2.0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1.3 e 2.0. L. 160.000

I DRIVE

ADRIVE - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 119.000
ADRIVE 2000 - Drive interno da 3,5" per A2000. L. 99.000
SUPERDRIVE HARDITAL - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per inpedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive. Completo di connettore passante. L. 159.000

ACCELERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

BANG 2081 HARDITAL - Scheda acceleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. Switchabile tra 68000 e 68030. L. 490.000
BIG BANG HARDITAL - Scheda acceleratrice contenente il 68030 e 68882 per A500/2000 con clock asincrono da 16 a 60MHz. Burst Mode Design completa di memoria autoconfigurante a 32 Bit da 1 a 8Mb. Switchabile tra 68000 e 68030. Caratteristica unica è che la memoria viene vista completamente anche in modo 68000. Attualmente è la più moderna scheda acceleratrice del mercato. Completa di 68030 e 68882 a 25MHz e 2Mb di Ram L. 990.000
Con 4Mb L.1.390.000
Con 8Mb L.1.790.000
Per configurazioni 30-37-55MHz CHIEDERE
GVP 3001 - Scheda acceleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28Mhz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8.
L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000.
PROCESSORI: 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000
COPROCESSORI: 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000
A2630 - Scheda acceleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb. L.2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

FLICKER FIXER PER A500 - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000. L. 590.000
GENLOCK CARD A2300 Commodore - Scheda Genlock semprofessionale per Amiga 2000. L. 390.000
FLICKER FIXER - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 370.000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

I MONITORS

COMMODORE 1084 S - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000. L. 450.000
PHILIPS 8833 - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

LE STAMPANTI

STAR LC 10 L. 380.000
STAR LC 10 color L. 450.000
STAR LC 24-10 - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 610.000
COMMODORE MPS 1230 L. 330.000
COMMODORE MPS 1550 C COLOR L. 410.000
COMMODORE MPS 1224 - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L. 890.000

I COMPUTER

AMIGA 500 - Completo di mouse e manuali e garanzia Commodore Italia L. 690.000
Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000
Come sopra ma con espansione da 2,5Mb L. 940.000
AMIGA 2000 - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000
Come sopra più espansione da 2Mb L.1.820.000
Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000
AMIGA 3000 **CHIEDERE**
DISCHETTI
DA 3,5" SONY BULK DD-SS 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER CENTER
PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL
Show Room - Via G. Cantoni, 12
Milano - Tel. 02/4983457/4983462

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



È da qui che vengono effettuate le decisioni più importanti. Con l'opzione di interpretare Johnson o il meno popolare Nixon 'Nam offre immediatamente una difficile decisione...

NA

Prendetevi un giorno di vacanza in Cambogia e date un'occhiata alla nuova simulazione militare/politica della DOMARK...

War! titolavano i giornali di qualche mese fa. Con il rilancio della musica dei Doors, la Guerra nel Golfo che aiuta a creare l'atmosfera e il ritorno alla grande della moda stile anni '70, quale occasione potrebbe essere migliore per lanciare un gioco basato sulla guerra nel Vietnam?

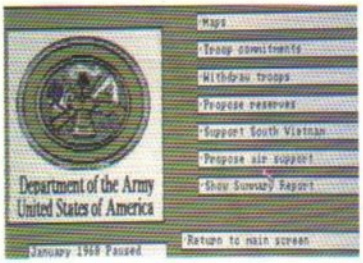
Il nuovo simulatore strategico della Domark, *'Nam*, è alquanto insolito nella sua combinazione di aspetti militari e politici; vincere la guerra non basta, occorre anche avere l'approvazione della nazione se si desidera rimanere in carica. Il gioco copre il periodo dal 1965 al 1975, quindi viene offerta l'opportunità di interpretare sia Nixon che Johnson. Il problema principale è, come spiega la parte del manuale dedicata al background storico, che i Viet Cong non hanno bisogno di vincere militarmente; basta che riescano a resistere fino al momento in cui gli USA, esausti, saranno costretti a ritirarsi. Seguendo la politica americana realmente impiegata durante il conflitto si finirà inevitabilmente per perdere, quindi per vincere occorre inventarsi una strategia evidentemente sfuggita ai migliori generali del tempo.

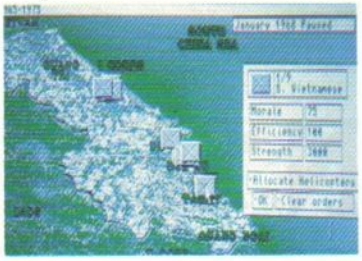
La versione PC viene fornita su quattro dischi da 5,25 pollici o due da 3,5. È completa di un robusto manuale e poster a colori. La grafica in modo EGA è discreta, ma non troppo originale. La versione Amiga ha una grafica migliore, mentre la versione ST sotto questo aspetto è decisamente deludente.

La schermata di caricamento mostra le immagini digitalizzate di elicotteri e fanteria, accompagnate da una musica adeguatamente militare; dopo avere scelto la lingua in cui ricevere i messaggi (c'è anche l'italiano), c'è la possibilità di decidere tra cinque differenti situazioni di partenza. Due richiedono di combattere la guerra fin dalle prime battute, nei panni di Nixon o di Johnson, mentre le altre tre evitano gran parte del fat-

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

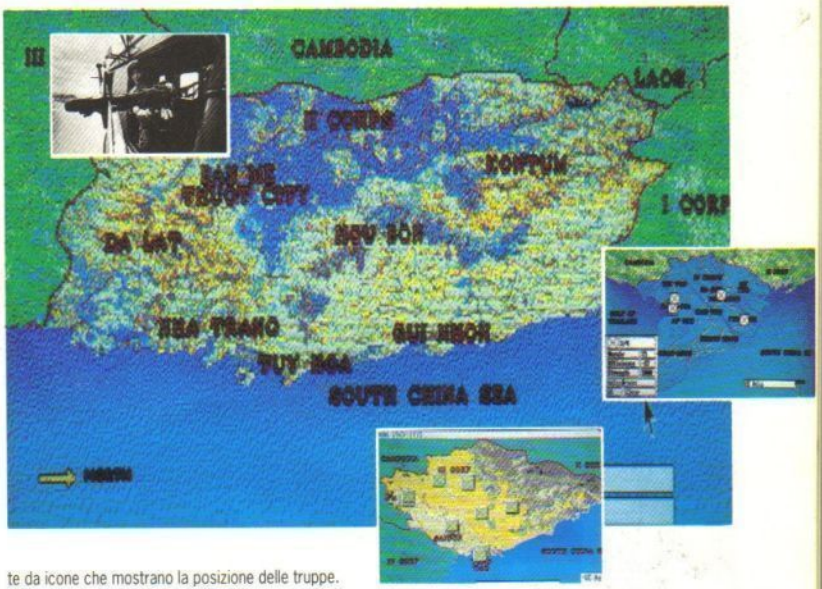
http://speccy.altervista.org/





Il menu principale è chiaro e offre acresso a tutte le opzioni (sinistra in fondo). Le mappe regionali indicano no forza e dimensioni delle unità militari impegnate nel conflitto (sinistra).

M



L'Asia sud-orientale si dimostrò un campo di battaglia estremamente ostile. Le truppe statunitensi vennero costantemente superate dalla migliore conoscenza dei luoghi e del territorio mostrata dai nord vietnamiti. Gli elicotteri erano il modo più sicuro di ripulire i settori controllati dal nemico.

tore politico e rappresentano l'offensiva del Tet (1968), Khe Sahn (un gruppo di marine asserragliato su un altopiano con pesante supporto aereo) e l'offensiva della primavera del 1975.

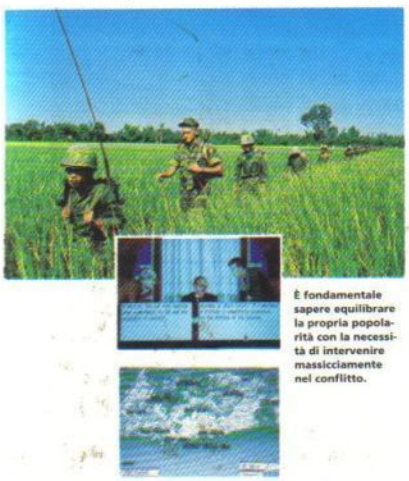
In una campagna l'azione ha inizio nella Sala Ovale della Casa Bianca, con una foto del presidente. Davanti a lui ci sono due pile di fogli. La prima contiene rapporti e relazioni ufficiali, la seconda notizie tratte dai giornali. Selezionando la prima potete inviare ordini e aggiornare la situazione, con la seconda avrete informazioni sul morale e sulle opinioni della nazione.

La sezione "rapporti" ha otto opzioni. La prima, "Mappe", fornisce una mappa ricca di colori della regione indocinese, e cliccando su aree specifiche si possono avere immagini ravvicinate del territorio accompagnate da icone che mostrano la posizione delle truppe. Cliccando su una di queste icone si fa apparire un riquadro informativo sul tipo di unità, l'efficenza, il morale, la forza militare e così via; le unità si muovono cliccando una volta sulla loro icona e quindi sulla loro destinazione. Il "sentiero di movimento" appare sullo schermo, e l'unità inizia a seguirlo a una velocità determinata dal tipo di equipaggiamento che essa ha in dotazione. Se la potenza aerea è sufficiente, è possibile "aeromobilizzare" un'unità di fanteria; questa opzione è particolarmente utile quando gruppi di guerriglieri appaiono sulla mappa in luoghi inaspettati e potenzialmente pericolosi.

Le altre opzioni permettono di inviare nuove truppe o di ritirarle, di impiegare le riserve, di inviare aiuti finanziari al Vietnam del Sud, di assegnare diverse missioni alle forze aeree, di mostrare una schermata sull'andamento generale della guerra (leggi "morti nostri vs. morti nemici") e di ritornare alla schermata principale. Queste opzioni sono in realtà proposte di bilancio per il governo americano, ed entreranno in vigore sono durante il prossimo anno finanziario, quindi pianificare in anticipo è essenziale.

Nam è una simulazione accurata che mostra un notevole sforzo di ricerca, ma che purtroppo è anche piuttosto noiosa da giocare. Un po' come la vera guerra del Vietnam, questo gioco è caratterizzato da attacchi esitanti, ritirate strategiche e battaglie inconcludenti. La grafica è decente ma non superlativa e le icone per le differenti unità potrebbero essere meglio differenziate. Il sonoro, se si esclude la musica iniziale, è quasi assente.

Se siete interessati alla campagna del Vietnam sia dal punto di vista politico che da quello militare, questa è una simulazione degna di essere acquistata; se preferite combattimenti un po' più carichi di tensione, forse è meglio rivolgersi altrove.



È fondamentale sapere equilibrare la propria popolarità con la necessità di intervenire massicciamente nel conflitto.

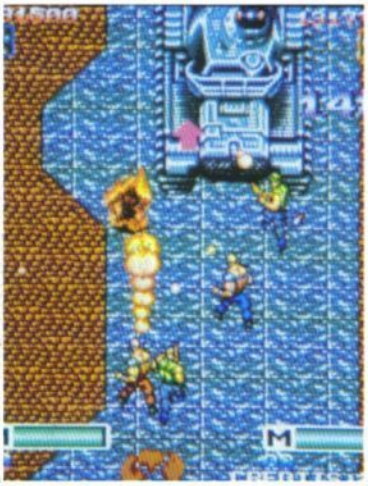


http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GOLDEN SHOT

Salvate il presidente, pilotate un modernissimo jet e salvate il mondo dagli alieni negli imminenti giochi della US GOLD.





(Qui sopra) ...Con un giocatore alla guida, che spiana gli avversari, e l'altro che fa fuori gli sbandati, è facile andare avanti. Peccato che il carro armato dura un tempo limitato.



(In fondo a sinistra) Riscaldiamo l'ambiente! Il lanciafiamme è l'arma migliore. Un colpo al pulsante di fuoco lancia una valanga di fuoco che trasforma i nemici in soldati alla griglia. Altro che guerra fredda! Ma...un momento. C'è un carro armato vuoto qui. Avanti ragazzi!

MERCS

La US Gold ha mietuto una lunga serie di successi con le conversioni dei giochi da bar della CapCom, basti ricordare *Ghouls 'n' Ghosts*, *Strider* e *Black Tiger*, e *Mercs* sembra essere la conversione migliore.

L'ex-presidente degli Stati Uniti, durante una missione di pace in Africa centrale, è stato catturato dai ribelli Zutula. A causa delle possibili ripercussioni diplomatiche il governo non può organizzare una missione di soccorso con le proprie truppe ed è costretto ad assoldare una banda di mercenari d'elite per portare a termine questo sporco lavoro. La trama non vincerà di certo un premio per l'originalità ma è un'ottima scusa per un cospicuo spargimento di sangue.

La missione di soccorso è divisa in otto livelli, ognuno dei quali implica l'aprirsi la strada attraverso una folla di ribelli pesantemente armati e nidi di mitragliatrici fino ad arrivare al confronto finale con una potente arma di fine livello. Lungo il percorso possono essere raccolte armi extra, equipaggiamento aggiuntivo e reintegratori d'energia aprendo a suon di pallettoni alcune casse.

Complimenti alla Tiertex che ha fatto un eccellente lavoro nel portare l'azione e il divertimento del gioco da bar sull'Amiga. *Mercs*, in arrivo molto presto, dovrebbe facilmente soddisfare la sete di sangue anche del più violento appassionato di sparatutto.

ßeta Test

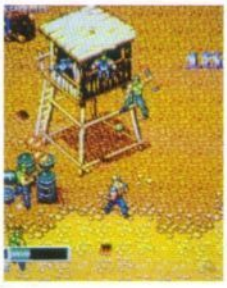
- Azione frenetica e veloce, scorrimento multidirezionale con insolite variazioni di gioco.
- Un arsenale di armi grandiose, specialmente il lanciafiamme.
- Scenario vario e molto dettagliato, parte del quale può essere distrutto.
- La possibilità di guidare jeep e carri armati rende il gioco più divertente.
- Eccellente l'opzione a due giocatori.

- Area di gioco limitata.
- Estremamente difficile da completare.
- Per eliminare i guardiani di fine livello serve un numero assurdo di colpi.

Piano delle Uscite

AMIGA/ ST	L29000d	IMMINENTE
C64	L19500c • 25000d	IMMINENTE

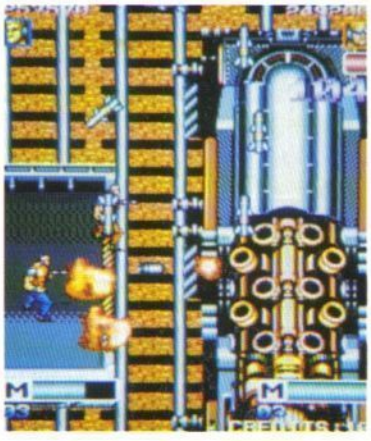




(Sopra a sinistra)
Il livello finale - che inferno! I ribelli stanno cercando di portare l'ex-presidente fuori dalla zona di guerra con questo Hercules. È necessario correre a fianco dell'aereo evitando i reattori e il fuoco nemico mentre si riempie di piombo la fusoliera.
(Sopra al centro)
Uno degli aspetti più interessanti di *Mercs* è che si possono spazzare via intere fette di paesaggio. Basta sparare un paio di colpi a questa torre per vederla esplodere lasciando solo alcune rovine bruciacchiate!



(Sopra)
I fondali a scorrimento multidirezionale sono davvero ottimi. Vari, colorati e dettagliati sono una gioia per gli occhi. Peccato si deva distruggere gran parte di ciò che ci circonda.
(Destra)
Mercs presenta alcune originali variazioni della formula base. In questo livello ci si trova su un carrello ferroviario che avanza lentamente passando di fianco a una grossa locomotiva. Mentre la si sorpassa bisogna distruggere le installazioni missilistiche.



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



(Sinistra) "Salute a voi, visitatori alieni e benvenuti sulla Terra" dice l'uomo che impugna un'arma (per sicurezza). "Crepa, terrestre!" risponde il piccolo mostro verde.

(Sotto) "Beccati questo, piccolo maleducato impertinente" risponde l'uomo utilizzando l'arma che impugnava (per sicurezza).

ALIEN STORM

Alien Storm è atteso per settembre e sarà convertito dal gioco da bar della Sega dalla Tiertex. In un non lontano futuro, la Terra è stata invasa da schifosi alieni (tanto per cambiare). Nei panni di un baldo giovane, di un'amazzone o di un droide stile Terminator il giocatore deve aprirsi la strada attraverso legioni di alieni per il confronto finale con la Mente aliena a bordo della sua gigantesca astronave.

***Alien Storm* è un gioco che tiene costantemente con il fiato sospeso variando tra tre stili di gioco diversi man mano che si progredisce nei numerosi livelli. Bisogna essere pronti ad affrontare uno sparatutto a scorrimento orizzontale (tipo *Golden Axe* con alieni e armi a corto raggio), un gioco stile *Operation Wolf* contro ondate su ondate di alieni urlanti e saltellanti e una corsa a scorrimento veloce attraverso muri, buchi e altri mostri.**

Queste esclusive schermate per Amiga mostrano il genere di cose che potete aspettarvi nel primo livello. Anche se è presto per dirlo, sembra che la Tiertex stia facendo un ottimo lavoro. Gli alieni sono veloci, ben animati e davvero brutti e i fondali sembrano buoni. Se la Tiertex riesce a fare con *Alien Storm* quello che è riuscita a fare con *Mercs* allora il successo è assicurato.



JETFIGHTER II



Dopo aver letto le istruzioni della missione e studiato la posizione del nemico sulla mappa, premendo RETURN comincia un volo vertiginoso verso l'aereo che termina proprio dentro l'abitacolo.

Ancora caldo dagli USA, e poco prima di andare in stampa, arriva *Jetfighter II: Advanced Tactical Fighter*. Dopo il lancio in America le riviste del settore sono impazzite e PC Magazine lo ha proclamato "il miglior simulatore di volo su computer, punto e basta!"

Tutti coloro che hanno giocato *F/A-18 Interceptor* (ancora uno dei migliori simulatori di volo per Amiga dopo tutti questi anni) proveranno una sensazione di deja vu volando con *Jetfighter II*. Il sistema di controllo è quasi identico, prima del decollo c'è la stessa sequenza d'apertura con zoomata fin nell'abitacolo, e gli aerei presentano la stessa resistenza allo stallo tanto amata dai cattivi piloti! Tutto questo, se diamo un'occhiata ai crediti, non sorprende perché il disegnatore di entrambi i simulatori è Bob Dinnerman, lo stesso che scrisse anche il gioco da bar della Bally *Discs of Tron* (ve lo ricordate?).

Alla partenza la prima cosa che colpisce in *Jetfighter II* è l'incredibile numero di missioni - ce ne sono più di 100 da affrontare (una si chiama Mission Saddam!). C'è la possibilità di pilotare diversi jet, compresi l'F/A-18 Hornet, l'F-16 Falcon, l'F-14 Tomcat e anche il nuovo F-23 Advanced Tactical Fighter, e ognuno può essere caricato con una vasta scelta di armi (alcune delle quali sono ancora Top Secret).

In volo gli aerei sono molto semplici da pilotare e perdonano anche alcuni errori ma il combattimento è roba da duri - i piloti nemici sono intelligenti e veloci. Il 3D è incredibilmente bello: anche su un lento PC a 8MHz la velocità e la fluidità delle immagini sono impressionanti. L'aereo può essere visto dall'esterno da ogni angolazione con la telecamera che passa fluidamente da un angolo all'altro.

Visto il poco tempo a disposizione prima di andare in stampa non abbiamo potuto provare *Jetfighter II* a fondo ma le prime impressioni sono che gli americani possono aver avuto ragione. La recensione completa il mese prossimo.



***Jetfighter II* utilizza magnificamente il 3D. Qui vediamo un Tomcat tuffarsi nel tramonto - grandioso!**



Proprio come in F/A-18 il mondo del gioco è centrato attorno alla baia di San Francisco così si possono rivivere i passaggi radenti sul Golden Gate.

Piano delle Uscite

AMIGA	prezzo nc	Luglio
IBM PC	L79000d	IMMINENTE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di Software ORIGINALE

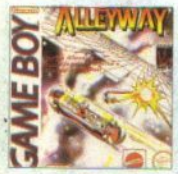
SPECIALE CONSOLE



GAME BOY





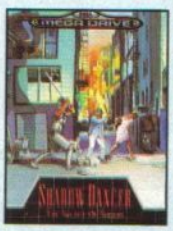




GAME BOY Console .169000
ILLUMINATOR 39000
LIGHT BOY 60000
CASE BOY 42000
CLEAR BOY 29000



ALTERED BEAST	89000	SUER REAL BASK	89000
AFTER BURNER	89000	THUNDER FORCE II	89000
AFTER BURNER II	99000	THE REV. SHINOBI	89000
ALEX KIDD	89000	TECNO COP	105000
ARROW FLASH	89000	TRUXTON	89000
A.PALMER GOLF	105000	TWIN HAWK	85000
BUSTER D. BOX	99000	TWIN HALK	111000
COLUMNS	98000	VOLFIELD	85000
CRACK DOWN	76000		
CYBERBALL	69000		
DYNAMITE DUKE	76000		
DARIUS II	124000		
DARWIN 4081	102000		
DICK TRACY	102000		
E-SWAT	69000		
FORGOTTEN W.	89000		
GHOSTBUSTERS	89000		
GOLDEN AXE	89000		
GRAIN GROUND	79000		
GHOULS'n GHOST	99000		
INSECTOR X	89000		
HERZOG ZWEI	89000		
HELL FIRE	79000		
LAST BATTLE	99000		
LEYNOS	79000		
MOON WALKER	85000		
MYSTIC DEFENDER	89000		
PHANTASY STAR	89000		
PHELIOS	89000		
POPULOUS	99000		
RAMBO III	89000		
SHADOW DANCER	81000		
SPACE HARRIER II	89000		
STRIDER	89000		
SUPER MONACO GP	89000		
SUPER HANG ON	79000		
SUPER LEAGUE	89000		
SUPER THUNDERBL	89000		





WHIP RUSH	59000
WONDERBOY II	76000
WONDERBOY III	
WRESTLER BALL	98000
GRANADA	98000
XDE	59000
ZOOM	59000
MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST	399000
ARCADE POWER	103000
JOYPAD SEGA	49000
MEGADRIVE AD	110000





PC ENGINE GT 755000
PC ENGINE 325000









LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA	260000
BLOCK OUT	59000
GRID RUNNER	59000
MS.PACMAN	59000
XENONPHOBE	59000
KLAX	69000
PAPERBOY	69000
ROADBLASTER	69000
RYGAR	69000
SHANGAI	69000
ZYBOT	69000

ALEX

Mail Service

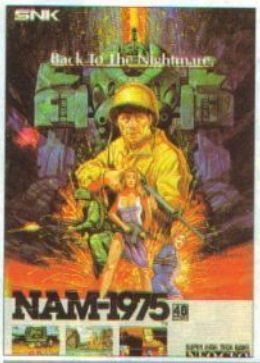
PUOI ORDINARE:

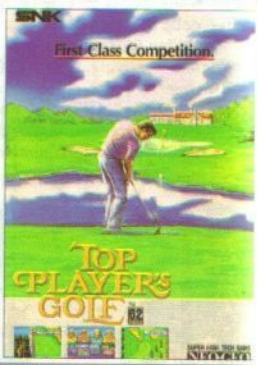
Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

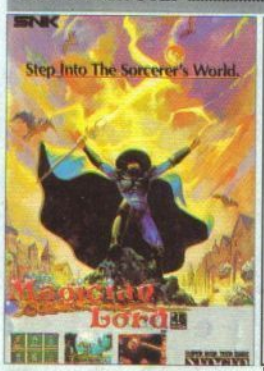
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO





NEO GEO

NEO GEO De Luxe System con 2 pad + 1 cartuccia	990000
NEO GEO Console	750000
BOWLING	499000
CIBERLIP	339000
MAHJONG FEVER	499000
MAGICAN LORD	335000
NAM 1975	339000
NINJA COMBAT	339000
RACING HEROES	339000
JOY JOY KID	499000
SUPER SPY	359000
TOP PLAYER GOLF	360000



SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE
CON MATERIALE IN MAGAZZINO
PER MOTIVI DI SPAZIONON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di Software ORIGINALE

SOFTWARE & HARDWARE

ALEX

Mail Service

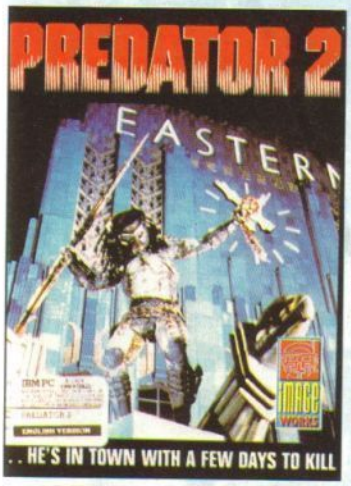
PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

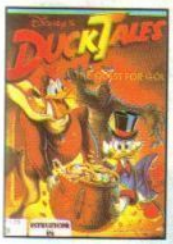
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



AMIGA

ARCADE

AWESOME 69000
BACK TO FUTURE II . 49000
BACK TO FUT. III 29000
BOMB JACK 35000
BRAT 29000
CADAVER 49000
CAPTIVE 59000
CHALLENGERS 59000
CHASE HQ II 29000
DRAGON'S LAIR II 99000
DUNGEON MASTER . 49000
DUNGEON MAST 2 ... 49000
E.S.W.A.T 29000
FACES 49000
FULL BLAST 59000
GHOULS'N GHOST .....
GOLDEN AXE 49000





GREMLINS 2 39000
HARD DRIVING 2 29000
INT.WRESTLING 49000
LEMMING 49000
LINE OF FIRE 29000
LOOPZ 49000
LUPO ALBERTO 29000
MOONSHADOW R. .. 29000
NARCO POLICE 29000
NIBITUS 69000
OFF ROAD RACING .. 29000
PANG 29000
PREDATOR 2 29000
ROBOCOP II 29000
SHADOW OF THE B.2 69000
SHADOW WARRIOR . 29000
SLY SPY SECRET A.... 29000
SPACE ACE 99000
SPEEDBALL II 49000

STRIDER II 29000
S.T.U.N. RUNNER 29000
TEAM SUZUKI 49000
TETRIS III 49000
THE FINAL BATTLE . 49000
THE MIGHTY 35000
THE WARTH OF DE. . 69000
TOYOTA CELICA 49000
TURBO CHALLENGE 49000
TURRICAN 29000
TURRICAN II 29000
TEENAGE TURTLE ... 29000
U.N.SQUADRON 29000
X-OUT 29000
Z-OUT 29000

SPORT/AZIONE

500 CC MANAGER 59000
BOXING MANAGER . 35000
F 1 3D 49000
INDY 500 49000
I PLAY 3D SOCCER ... 59000
LOTUS TURBO 49000
OVER THE NET 39000
KICK OFF 2 29000
KICK OFF 2 1Mb 49000
PANZA KICK BOX. ... 29000
PLAYER MANAGER . 39000
PRO TENNIS TOUR ... 39000
PRO TENNIS TOUR 2 49000
STUNT CAR RACER .. 59000
TENNIS CUP 29000
TENNIS MANAGER ... 49000
TOURNAMENT Golf .. 25000
THE BASKET MAN. ... 39000
TV SPORT BASKET ... 49000



WORLD CHAMP.SOC. 35000

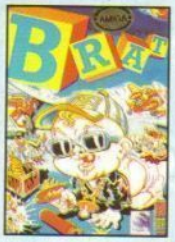
STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB 45000
1942 BATTLE HAW. .. 49000
ADV.DESTR.SIM 29000
ADV.FLIGHT TR. 59000
A-10 TANK KILLER ... 69000
BATTLE OF BRITAIN 49000
BLUE MAX 49000
DAS BOOT 49000
ELITE 59000
F 16 COMBAT PILOT . 59000
F 16 FALCON 59000
F 19 STHEALT FIGH. . 69000
F 29 RETALIETOR 49000
FALCON MISSION 1 .. 49000
FALCON MISSION 2 . 39000
...MBER ... 59000

HARPOON 59000
IMPERIUM 45000
M 1 TANK PLATOON 99000
M 4 SHERMAN 25000
MAGIC FLY 49000
MIDWINTER II .....
NAM 1965 - 1975 49000
POWER MONGER 59000
SIM CITY+Populous .. 59000
SIM CITY TERRAIN .. 29000
SIM EARTH .....
WINGS 49000

ADVENTURE/R.P.G.

B.A.T. 59000
CODENAME ICEMAN 69000
COLONEL'S BEQ. 89000
CORPORATION 59000
DAMOCLESS DATA . 24000
DRAKKEN 59000
DUCK TALES 59000
ELVIRA 99000
HEROE'S QUEST 59000
HEROE'S QUEST II 89000
LEISURE LARRY II 69000
LEISURE LARRY III .. 89000
MYSTERE 29000
KING QUEST 4 89000
MANIAC MANSION .. 59000
OPERATION ST. 59000
POLICE QUEST 2 69000
SPACE QUEST 2 59000
SPACE QUEST 3 69000
THE IMMORTAL 49000





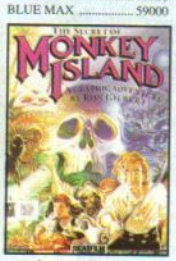
MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER 59000
ALTERED BEAST 59000
BLOCK OUT 29000
CRASH COURSE 49000
DICK TRACY 49000
DOUBLE DRAGON II 29000
DRAGON'S LAIR 99000
DRAGON'S LAIR II 99000
GHOST BUSTER II 49000
GOLDEN AXE 49000
HARD DRIVING II 29000
HORROR ZOMBIE ... 49000
PREDATOR 2 29000
RAMBO III 49000
STRIDER 29000
SPACE ACE 99000
TEST DRIVE 3 65000
TETRIS 49000
TURBO OUT RUN 29000
WELLTRIS 59000
X-MEN 49000
X-MEN II 49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB 79000
A-10 TANK KILLER ... 69000
BATTLETECH II 69000
BATTLECHESS II 69000
BLITZKREG 79000
BLUE MAX 59000



BUCK ROGERS 79000
CENTURION 49000
DRAGON STRIKE 69000
DAS BOOT 59000
ELITE PLUS 89000
F15 STRIKE E. II 79000
F-16 FALCON AT 69000
F-16 COMBAT PILOT 59000
F-19 STHEALT FIG. ... 99000
FIGHTER BOMBER ... 69000
FLIGHT SIMULAT. ..129000

MIG 29 FULCRUM 59000
M 1 TANK PLATOON 99000
MIDWINTER 79000
NAM 1965-1975 59000
RAILROAD TYCOON 79000
RED BARON VGA 69000
SIM EARTH 89000
SILENT SERVICE 2 59000
STAR FLIGHT 2 69000
STORMOVIK 59000
STRATEGO 69000
TYPHOON OF STEEL 69000
U.M.S. II 79000
WING COMMANDER 59000
WING COMM. MISS. . 39000
WOLF PACK 69000

ADVENTURE R.P.G.

CIRCUIT EDGE 59000
CODENAM.ICEMAN . 79000
COVER ACTION 79000
DON'T GO ALONE 45000
DRAGON'S WARS 72000
DRAGON'S FLAME ... 59000
DRAKKEN 59000
ELVIRA 99000
EYE OF BEHOLDER 69000
GOLD RUSH 59000
HOERES QUEST 99000
HEROES QUEST II 89000
HILLSFAR 59000
KING QUEST 4 79000
KING QUEST 5 99000
LEISURE LARRY I 49000
LEISURE LARRY II 69000
LEISURE LARRY III .. 89000
MANHUNTER II 59000
MANIAC MANSION .. 49000
NINJA REMIX 49000
POLICE QUEST 59000
POLICE QUEST II 69000
POOL OF RADIANCE 69000
PROFEZIA 39000
RISE OF DRAGON 89000
SEARCH OF THE King 59000
SORCERES ALL.Girl .. 79000
SPACE QUEST 2 59000
SPACE QUEST 3 69000
SPACE QUEST 4 99000
THE COLONEL'S BEQ. 99000
THE S.MONKEY ISL.. 69000
ZELIARD 59000
WONDERLAND 69000

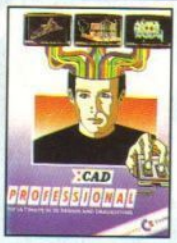
SPORT/AZIONE

FOOTBALL MANA. ... 45000
INDIANAPOLIS 500 ... 45000
OVER THE NET 39000
KICK OFF 2 29000
PRO TENNIS TOUR ... 39000
SPORTING GOLD 59000
SPORT 4D BOXING ... 49000
TEST DRIVE III 65000

Action Replay II	**179000**	**Espansione 512Kb**	**95000**
DRIVE Rotek	**180000**	**Espansione 1.5Mb**	**265000**
Genlock MK II	**399000**	**Espansione 4 Mb 0K**	**260000**
Genlock Semiprof.	**750000**	**Tavoletta Easyl 500**	**685000**
Scanner Migraph	**750000**	**Tavoletta Easyl 2000**	**770000**
Perfect Sound 3.0	**149000**	**Scanlock SVL1**	**1699000**
Televideo Amiga	**199000**	**Drive 5" amiga**	**399000**

Supra Corporation





PROFESSIONALE AMIGA

3D PROFESSIONAL . 590000
AUDIOMASTER III .. 139000
AREXX 79000
Broadcast Titler 2 459000
CALIGARI 329000
CAN DO 189000
CYNIUS ED 139000
DIGI PAINT 3 139000
DIGI WORKS 3D 179000
DISK 2 DISK 79000
DSM Disassembler 95000
EXCELLENCE 399000
HI SOFT BASIC 120000
IMAGINE PAL 459000
LATTICE C 5.11 415000
MODULA 2 279000
ON LINE Platinum! ... 139000
Page. STREAM 2.1 399000
PEN PAL 210000
TURBO SILVER 3.0 .. 279000
VIDEO Effect 3D 320000
X-CAD PROFESS 660000
ZOETROPE 199000

I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

AMIGA 500

SUPRARAM 512Kb 150000
SUPRARAM RX 1-8Mb 330000
SUPRA HD 52Mb con 512Kb 1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb 2170000

AMIGA 2000/3000

HD 44Mb REMOVIBILE Interno 1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno 1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb 250000
SUPRACARD 52Mb SCSI 980000
SUPRACARD 80Mb SCSI 1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI 1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000 265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000 265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000 499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000 730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000 960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000 1200000

MODEM

SUPRAMODEM 2400 Interno 290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno 290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore . 410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore . 410000

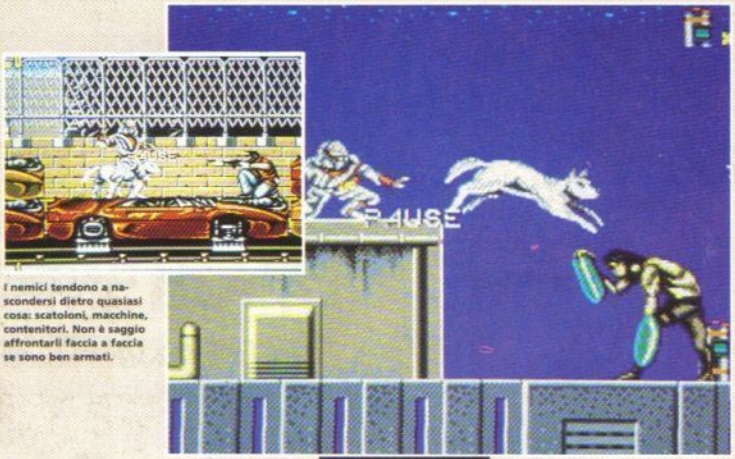
Commodore

AMIGA 500 680000
AMIGA 2000 1360000
AMIGA 3000 25/40 ..... TELEFONARE
AMIGA 3000 25/100 ..... TELEFONARE
1084 S Monitor Stereo 455000
1950 Monitor VGA 639000
1011 Drive esterno 189000
2088 Scheda Janus XT + 1 Floppy 610000
2286 Scheda Janus AT + 1 Floppy HD 839000
1230 Stampante 9 aghi B/N 299000
1270 Stampante a getto d'inchiostro 299000
1550 Stampante 9 aghi COLORI 429000

Tutti gli articoli

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



I nemici tendono a nascondersi dietro quasiasi cosa: scatoloni, macchine, contenitori. Non è saggio affrontarli faccia a faccia se sono ben armati.



SHADOW DANCER

La US GOLD ci offre una delle più feroci coppie mai viste: un ninja e il suo fido cagnolino.

Anche se i giochi di ninja abbondano sui nostri monitor, continuano ad uscire nuovi prodotti su questo tema, è il caso di *Shadow Dancer*. Questa volta il pericolosissimo combattente sotto il vostro controllo deve ripulire la città da una serie di mortali cariche esplosive, che dovrete trovare e disinnescare. A ostacolarvi nella vostra missione ci saranno un'orda di teppisti inferociti intenti a farvi capitolare.

I vostri nemici sono così numerosi e pericolosi che teoricamente un solo ninja non dovrebbe essere in grado di eliminarli tutti, ma ad aiutarvi avrete con voi il vostro fido cane che vi sarà di grande aiuto. Ogni livello contiene un certo numero di bombe, le quali vanno tutte localizzate e disinnescate prima di poter passare al livello successivo. Oltre a tutti i vari nemici che popolano il livello, a guardia degli ordigni sono posti dei super guerrieri ai quali dovrete stare molto attenti al momento di eliminarli. Il vostro armamento consiste in una spada (per i combattimenti corpo a corpo) e in una scorta illimitata di shuriken, che vi permetteranno di sbarazzarvi facilmente anche dei nemici più pericolosi.





Fate un bel salto e distruggete i vostri nemici con le stelle ninja. In alternativa potete mandare il vostro fido cane a compiere questo sporco lavoro.

Usate il grande potere ninja, e vedrete che eliminare i guardiani di fine livello sarà un gioco da ragazzi.





Il bonus stage è, dal punto di vista grafico, superiore al resto del gioco. Sembra un fumetto!

Comunque, il contatto con qualunque nemico o con i loro proiettili (anche loro sono ben armati), provocherà la perdita di una vita e vi costringerà a ripartire dall'inizio del livello. Alcuni nemici sono assestati in posizioni strategiche, dietro scatoloni o barili, dove non potrete ucciderli con gli shuriken. Dovrete mandare allora il vostro seguggio ad attaccare il nemico impedendogli di sparare, così da permettervi di assalirlo senza problemi.

Inevitabilmente il vostro cane non è invulnerabile e se non vi sbrigherete ad attaccare il nemico mentre l'animale lo immobilizza, questi verrà trasformato in un piccolo cucciolo che non potrete più utilizzare per un certo lasso di tempo. Tra un livello all'altro ce n'è uno bonus che permetterà, ai più bravi, di vincere una vita. Da notare che la grafica del livello bonus è decisamente superiore a quella delle altre sezioni del gioco. In essa sarete ai piedi di una torre, con una visuale soggettiva dagli occhi del vostro personaggio, e dovrete uccidere con le shurinken, tutti i ninja che dalla cima di essa cercano di scendere verso di voi. Dipende da voi decidere se un gioco simile vi attrae oppure no, ma anche se possedete già diversi giochi di combattimento, la presenza del cane è una caratteristica innovativa che potrebbe giustificarne l'acquisto.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Cos'è *Viz*?, si chiederanno molti di voi. È una rivista umoristica mensile di fumetti e altro che si basa su quello che gli inglesi chiamano "lavatory humour", ovvero umorismo da gabinetto (o da caserma, diremmo noi). Come potete vedere dai disegni in questa pagina, tratti da *Viz*, non vanno certo per il sottile: Johnny Fartpants è peggio di Tognazzi nel film "Il petomane", Buster Gonad ha dei testicoli da elefante, ecc. Roba fine, insomma.

Ma quello che è interessante sapere è che *Viz* vende un milione di copie a numero (sì, avete letto bene, un milione di copie!!!): ecco spiegata la ragione per cui la Virgin ha deciso di portarlo su computer. Se anche una piccola parte di quel milione di lettori comprerà il gioco, la Virgin ha tra le mani un titolo d'alta classifica.

Ma come si fa a trasferire su computer un fumetto del genere? Semplice. Lo si trasforma in una corsa su cinque livelli tra tre dei personaggi di *Viz*.

Il giocatore seleziona uno dei personaggi da controllare, il quale deve essere guidato attraverso cinque percorsi a scorrimento orizzontale, ambientati in Campagna, Città, Cantiere edile, Spiaggia e Discoteca. Ciascun percorso è pieno zeppo di ostacoli e di altri personaggi di *Viz* da evitare. Qualunque collisione costa al vostro personaggio preziosi secondi.

Ciascuno dei tre ha poteri speciali i quali possono essere richiamati durante la corsa dando un colpetto o tenendo premuto il pulsante di fuoco. Purtroppo l'uso dei poteri speciali vi costerà, ogni volta, uno dei gettoni che guadagnate nei brevi sotto-giochi prima di ciascuna corsa (vedi il box "Sotto-giochi" per maggiori dettagli).

Arrivate secondi o terzi o scontratevi più di tre volte e il gioco è "over".

Gli sviluppatori della Probe hanno fatto un ottimo lavoro nel catturare le espressioni dei personaggi e l'umorismo dei fumetti salta fuori qui e là attraverso le "nuvole parlanti" dei vari personaggi.

Purtroppo, il più grosso problema di questo gioco è che, benché molto giocabile, è troppo semplice e manca di varietà. I sei sotto-giochi sono tutti varianti sul genere "smanettamento frenetico", e non passerà molto tempo prima che riusciate a vederli tutti e a giocarli alla perfezione. Le corse sono divertenti per un po', ma sono molto difficili, qualche volta addirittura frustranti. In Inghilterra, molti lettori del fumetto lo compreranno per divertirsi coi loro personaggi preferiti, ma per noi italiani resta solo un gioco come altri e come tale è deludente.



I sei sotto-giochi, Anche se limitati e molto simili, sono molto divertenti per un po', così come le corse. Ma a lungo andare vi stancherete, senza contare che il richiamo di *Viz* qui da noi non ha appigli.

AMIGA

K VOTO **695**

La raffigurazione dei personaggi dei fumetti, peraltro ben animati, è discreta. Gli allegri "jingle" si adattano alla natura del gioco, ma purtroppo gli effetti sonori non sono gran che. Nel complesso, *Viz* è OK: non è niente di speciale ma è divertente - anche se molto difficile - finché dura.

C64

K VOTO **693**

La grafica è buona (tenuto conto delle differenze tecniche è superiore a quella dell'Amiga). Il sonoro accompagna bene il gioco (almeno le prime volte) mentre il caricamento è veramente estenuante. (*Viz* è su due dischi) e influenza in modo determinante la giocabilità.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST	L29000d	USCITO
C64	L15000c • L25000d	USCITO







VIZ

La VIRGIN porta su computer un fumetto inglese che nessuno conosce (al di fuori della Gran Bretagna).



SOTTO-GIOCHI

Guida rapida ai tre concorrenti e ai loro poteri speciali.

JOHNNY FARTPANTS

A Usando il suo talento anale (e la vostra abilità di smanettatori), Johnny deve gonfiare più palloncini possibile in un tempo limite. Ogni palloncino vi fa guadagnare un gettone.

B Smanettando il joystick si fa saltare in aria Johnny grazie alla sua particolare forza propulsiva. Più in alto arriva, più gettoni si guadagnano.

POTERI SPECIALI

- Dando un colpetto al pulsante, Johnny emette un mini-peto che gli fa saltare i piccoli ostacoli sul percorso.
- Tenendo premuto il pulsante per un secondo e poi dandogli un colpetto si ottiene il mega-sbuffo che spingerà Johnny in avanti, facendogli guadagnare secondi preziosi.

BUSTER GONAD

A Buster deve spiaccicare coi suoi testicoli elefantiaci il maggior numero di impasti di farina in un limite di tempo. Anche qui, c'è da smanettare a mille.

B Smanettate il joystick per far saltare Buster il più in alto possibile rimbalzando sui suoi titanici testicoli. Una vera e propria prova (dolorosa) di resistenza!

POTERI SPECIALI

- Dando un colpetto al pulsante Buster rimbalza sui cosiddetti e salta gli ostacoli.
- Tenendo premuto il pulsante per un secondo e poi dandogli un colpetto Buster tira fuori la sua carriola, vi carica i cosiddetti e lancia la volata per guadagnare la testa della corsa.

BIFFA BACON

A Smanettate il joystick per far bere a Biffa il maggior numero di pinte di birra nel limite di tempo. Più pinte beve, più gettoni si guadagnano.

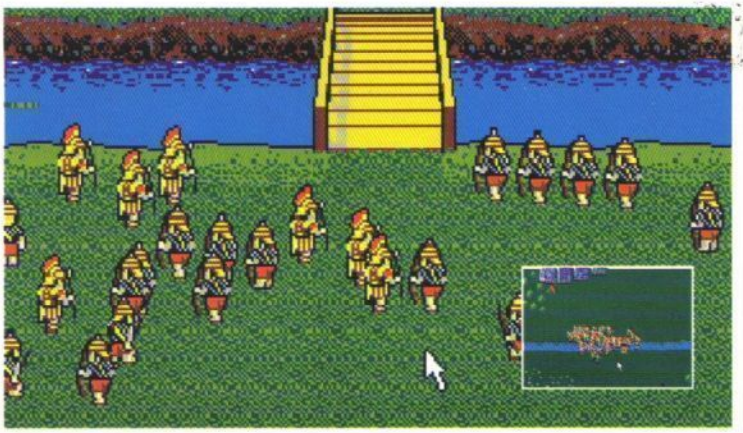
B Biffa deve colpire dei mattoni che gli lanciano contro con testate, pugni e calci. Ogni mattone colpito è un gettone.

POTERI SPECIALI

- Dando un colpetto al pulsante Biffa prende a pugni chiunque gli si para davanti.
- Tenendo premuto il pulsante per un secondo e poi dandogli un colpetto si convince Biffa a credere che qualcuno gli ha rovesciato la birra e al grassone gli prende un attacco di ira e inizia a menare colpi alla cieca.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/





È difficile combinare strategia e tattica con grafica colorata e animazione: o la fedeltà storica o il divertimento vanno a farsi benedire. Nel caso di *Cohort*, però, la combinazione funziona piuttosto bene. Gli appassionati di storia troveranno abbastanza particolari che li soddisfino, mentre gli arcade-dipendenti potranno saziare i loro bulbi oculari.

I successi della civiltà romana dipesero dal valore militare così come dalla complessità del suo sistema giuridico; in altre parole: prima schiaccia i barbari poi costruiscigli un acquedotto. *Cohort* vi affida appunto il compito di partire per la guerra e civilizzare.

Come l'ultimo successo della Impressions, *Rorke's Drift* (che simula una battaglia tra gli inglesi e gli zulu), il gioco ha obiettivi un po' limitati ma consente il pieno controllo delle strategie e delle tattiche. Si combatte una piccola battaglia piuttosto che una grande campagna. Ognuno delle dozzine di scenari propone un obiettivo ben definito - prendere quel ponte, mantenere il possesso di quella collina - ma potete anche creare i vostri scenari da soli.



Il gioco si controlla interamente col mouse. Guidate l'esercito Blu, il nemico è il Rosso. Ogni fante rappresenta 100 uomini e ogni cavaliere 50. Si può scegliere uno degli otto eserciti già impostati, o creare il proprio.

Ci sono sette differenti tipi di unità: cavalleria leggera, media e pesante, arcieri, fanteria leggera, media e pesante. Si possono anche selezionare quattro "terreni": campo aperto, ponte, rupe e collina. L'inquadratura dall'alto mostra gli schieramenti.

Alla base dello schermo ci sono un certo numero di icone, che danno accesso a vari display informativi e a opzioni, come quella di salvataggio del gioco, la finestra principale mostra il campo di battaglia e le finestre di controllo compaiono nel bel mezzo dello schermo.

Potete dare ordini di movimento a singoli o a gruppi cliccando sull'icona appropriata nella finestra degli ordini; per far percorrere un breve tratto, si seleziona un gruppo, si ritorna al display principale e si piazza una croce nel punto verso cui si vuole indirizzare il gruppo di soldati. Per lunghi tragitti, si usano le frecce direzionali per decidere il verso di avanzata. Potete far scorrere il campo di battaglia, guardando le vostre forze ingaggiare scontri, e controllare i loro progressi cliccando sulle icone della forza offensiva, della forza difensiva, delle abilità nell'uso delle armi da lancio, del morale e del numero di soldati.

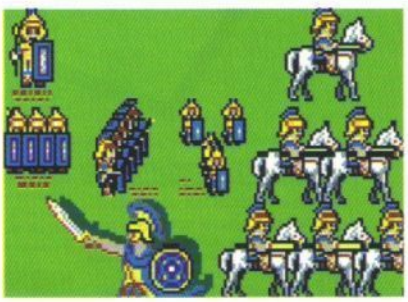
Si possono scegliere varie formazioni, ma non c'è un'opzione per effettuare manovre esotiche come la famosa testuggine o il temibile cuneo, tanto peggio. Una volta selezionato un bersaglio per le armi da lancio, il lancio è automatico.

Una delle migliori caratteristiche del gioco è la realistica colonna sonora di sottofondo, fatta di zoccoli che rimbombano, dal rumore delle spade e delle urla dei soldati che muoiono. Quando due unità vengono in contatto, il combattimento continua finché una delle due non si ritira, viene spazzata via o si demoralizza e viene scacciata dal suo insediamento. Un display delle statistiche vi dà il numero dei vivi, dei morti e dei fuggitivi per ogni esercito, e un'opzione di "Battaglia ad Avanzamento Veloce" vi consente di accelerare i tempi.

Con la mancanza di un'effettiva possibilità di comunicazione tra i vari plotoni, questa forma di guerra propone sfide straordinarie. E *Cohort* riesce a ritrarre queste sfide in una forma colorata, divertente e veloce. Da comprare!

COHORT

Infilatevi la corazza e preparatevi a massacrare i barbari nella colorata zuffa romana della IMPRESSIONS





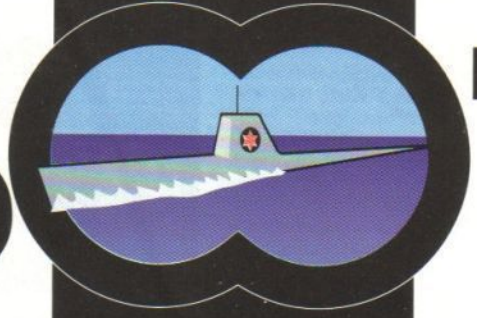
(Sopra) Usando l'elegante funzione di zoom si può fare un'inquadratura ravvicinata delle truppe nelle proprie posizioni.

Attraverso questo menu ci si fa un'idea immediata della forza dei rispettivi eserciti.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

DAS BOOT



Fondate o... affondate le speranze della MINDSCAPE in questa simulazione sottomarina?

Molto al di sotto delle onde l'equipaggio del sommergibile attende, senza osar muovere un muscolo per paura di "avvisare" le navi nemiche che passano in superficie. Un marinaio solleva lentamente la mano per asciugare una goccia di sudore dall'occhio, facendo maldestramente cadere un attrezzo sul pavimento. Il clangore metallico risuona per il bastimento come una campana. C'è un momento di tensione, una tensione quasi palpabile. Il nemico avrà sentito? Passano i secondi, diventano minuti. Le navi nemiche se ne vanno. L'equipaggio - per ora - è salvo.

Roba intensa - tutti quelli che guardano i film di guerra degli Anni Quaranta che ogni tanto vengono riproposti sul piccolo schermo conoscerà la scena. Potrà *Das Boot* generare una simile atmosfera di tesissima claustrofobia?

Le impressioni iniziali sono diverse. Il manuale è interessante e pieno di notizie affascinanti sui sottomarini e sui loro equipaggi.

La presentazione del gioco, comunque, si può solo definire adeguata. Benché il menu principale abbia come sfondo la bella raffigurazione di un sottomarino sotto attacco, il resto è sciatto, con la lista delle opzioni da cliccare su un semplice fondo grigio.

Il numero di variabili che possono essere modificate è incredibilmente alto. Il giocatore può scegliere tra tre classi di sottomarino da guidare, e stabilire quanto realistico (e quindi difficile) debba essere il gioco, stabilendo quanto debbano essere affidabili i siluri, quanto veloci le riparazioni e se l'equipaggiamento post-1941 (anno in cui è ambientato il gioco) possa essere installato.

Prima di iniziare le missioni vere e proprie, c'è un'opzione per fare pratica nel Baltico, in cui potete esercitarvi ad abbattere aerei nemici con la vostra artiglieria contraerea, navigare tra le mine, evitare cariche di profondità e silurare i bastimenti nemici. Questo è un bell'aspetto del gioco, perché permette a chi vi gioca per la prima volta di entrare subito nel vivo dell'azione.

Ci sono solo cinque missioni in tutto, ognuna ambientata in luoghi differenti, che vanno dal freddo Antartico alle calde acque del Mediterraneo. Le missioni sono generalmente del tipo cerca-e-distruggi, e la loro difficoltà va da "molto facile" a "molto difficile". Una missione, che prevede semplicemente la navigazione da un punto della mappa a un altro cercando di abbattere allo stesso tempo ondate dopo ondate di aerei nemici, l'ho completata al primo tentativo. Un'altra missione implicava la caccia e l'abbattimento di tre navi nemiche; dopo una lunga caccia mi hanno fatto a pezzi un attimo dopo aver incontrato la prima nave.

Se *Das Boot* è abbastanza divertente, quel che gli manca è un vero senso di tensione o atmosfera. A parte l'incorporeo punto della situazione fattovi dal vostro Primo Ufficiale, non c'è alcuna indicazione che vi faccia capire che ci sia qualcuno a bordo a parte voi, e manca clamorosamente la sensazione di essere responsabile delle vite e della sicurezza di cinquanta e passa uomini sporchi, sudati e intrappolati in un barattolo di latta che fa acqua.

Anche se gli appassionati di simulazioni potrebbero trovare *Das Boot* carente nei dettagli e aborrire certi aspetti simil-arcade del gioco, come giocabile introduzione al mondo del software simulativo è l'ideale, ma mi tornano in mente altri giochi sullo stesso argomento, usciti anni fa, di gran lunga migliori.



Il vostro sottomarino subisce l'attacco di due navi nemiche. I colori soffusi utilizzati per le scene subacquee danno la bella sensazione di trovarsi realmente sott'acqua.



(destra) In un campo minato sottomarino. La possibilità di virare guardando al tempo stesso le manovre in una visuale "fuori dal sottomarino" rende le cose più facili. Nel livello più realistico le inquadrature dall'esterno sono impossibili e bisogna navigare solo con la strumentazione.



(sopra) La sala principale di controllo del sottomarino. Cliccando sulla serie di icone alla base dello schermo si può "cambiare" tra i vari ambienti del sottomarino. Potete inviare e ricevere messaggi (alcuni dei quali potrebbero richiedere la decodifica) nella sala radio, caricare i siluri nella (giustamente battezzata) sala siluri, controllare le prestazioni del bastimento e i danneggiamenti nella sala motori, tracciare la rotta nella sala mappe e assegnare gli uomini ai cannoni e ai pezzi d'artiglieria.

(sotto) L'artiglieria contraerea - una delle fasi più arcade di *Das Boot*. I cannoni si possono ruotare e alzare usando il mouse. L'ambiente in 3D può avere livello di dettaglio alto e basso, con corrispondente variazione di velocità nel gioco.

(in basso) Affrontare le mine di superficie dalla torre di comando non è semplice come sembra. Il trucco consiste nel passare lateralmente alle mine, stando attenti a non toccarle quando si fa virare il sommer-







La presentazione di *Das Boot* è adeguata ma poco "patinata" - l'apparizione del classico requester del Workbench per il cambio di disco ne è una prova sintomatica. La possibilità di allenarsi nelle otto più intriganti attività sottomarine rende il gioco istantaneamente accessibile, ma il numero limitato di missioni (alcune delle quali possono essere completate abbastanza facilmente) alimenta qualche dubbio sulla longevità del gioco.

K VOTO

765

AMIGA

Il 3D non farà passare notti insonni alla Realtime o alla Argonaut, ma è adeguato allo scopo - anche se gli aerei nemici al dettaglio basso sembrano giocattoli fatti con stecchi di legno! Anche i fondali a volte deludono. Il rumore del motore che ribolle e le detonazioni dell'artiglieria contraerea sono notevoli, e chi possiede un Amiga espanso a un megabyte ascolterà altri effetti sonori, il più realistico dei quali viene proposto quando passano gli aerei.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



"Dottor K-ILDARE, un paziente per voi nella camera 3!" Eh, eh, eh, la loro salute quando entrano in ospedale è magnifica in confronto a quando escono...

LIFE & DEATH 2

Soap Opera, chi non le conosce? Se fumettoni come *General Hospital* e *Pronto Soccorso* hanno risvegliato in voi il desiderio di cimentarvi nel duro mestiere di medico ospedaliero, ora avete la possibilità di mettere alla prova il vostro reale valore. Nel primo simulatore di chirurgo il giocatore poteva eseguire operazioni solo allo stomaco del paziente, ma ora *Life & Death 2* presenta una parte del corpo fondamentale per una vita sana e regolare: il cervello. *Driller Killer* non ha nulla a che fare con questo gioco.

Non molte persone conoscono alla perfezione il cervello, quindi il chirurgo di belle speranze dovrà (per l'appunto) sperare di acquisire le nozioni più importanti con pratica e sperimentazione. Il manuale non rivela molto, e in parecchi casi è questione di incrociare le dita prima di impugnare il bisturi. I compiti del giocatore sono eseguire diagnosi, prescrivere trattamenti medicinali e, quando è necessario, operare. Ci si può spostare per l'ospedale utilizzando una veduta del reparto neurochirurgico. Qui si può accedere alle camere dei pazienti, al bar, agli uffici amministrativi, a un'aula universitaria e alla sala operatoria. Se capitate nelle stanze ove si trovano le apparecchiature TAC (Tomografia Assiale Computerizzata) o i laboratori radiografici e angiografici, dei tecnici vi spiegheranno il funzionamento di queste apparecchiature e come devono essere interpretati i risultati ottenuti. Una visita all'obitorio rivelerà il numero delle vittime - quanti pazienti siete riusciti a uccidere fin'ora grazie ad una diagnosi sbagliata o a un lavoro impreciso in sala operatoria.

La giornata di un neurochirurgo segue uno schema abbastanza preciso. Una bella ragazza attende nella stanza numero tre. È stata portata in ospedale in stato di semi incoscienza. I paramedici l'hanno rinvenuta sul pavimento incapace di muoversi. Meglio eseguire un esame fisiologico completo. Un click sulla testa, il torso o gli arti del paziente fa apparire un intero set di attrezzi medici con i quali eseguire i nostri esami. Illuminare la pupilla con una piccola torcia elettrica, picchiare sul ginocchio con un martelletto e infilare uno spillo nel braccio sono test fondamentali per determinare lo stato di salute del nostro paziente. E picchiare con il martelletto sulla testa o infilare lo spillo in un occhio che risultati da? Beh, si può sempre provare...

Sperimentare, come già detto, è il modo migliore per imparare.

La povera ragazza non ha un bell'aspetto. Parla in modo confuso, la pupilla sinistra non reagisce alla luce e il braccio e la gamba destra mostrano gravi segni di debolezza. Sono necessari altri esami.

La TAC rivela una grande macchia bianca nella regione superiore sinistra del cervello, mentre l'esame RM (Risonanza Magnetica) mostra una regione più scura. Uno spostamento anormale delle vene rispetto alla loro posizione anatomica viene riscontrato tramite l'esame angiografico. Un liquido di contrasto è stato iniettato nel flusso sanguigno del paziente e una radiografia a raggi X ha mostrato lo stato del sistema circolatorio. Tutti questi esami devono essere effettuati con estrema cautela, perché pazienti che soffrono di allergie o con valvole cardiache artificiali possono essere soggetti a effetti collaterali talvolta anche mortali.

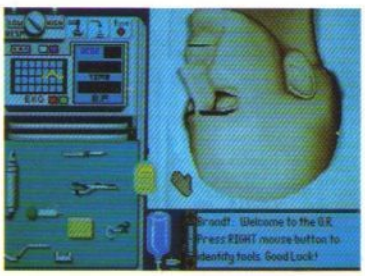


Accidenti questa donna sembra conciata male. Credo che sia meglio preparare la sala operatoria, ma prima qualche esame di routine...



La TAC mostra... oh, al diavolo! Tanto ho deciso di operarla in ogni caso!

Aah, finalmente! Credo che comincierò con il trapano...





L'accesso al gioco non è immediato. Cincischiare con il cervello dei pazienti è divertentissimo, ma una volta completata la prima operazione l'interesse scemerà. Probabilmente tornerete a giocarci solo quando vorrete spaventare vostro nonno.

K VOTO **799**

IBM PC

La qualità della grafica VGA a 256 colori risplende in tutto il suo fulgore. Qualche schizzo di sangue in più non sarebbe stato male. *L&D2* non è un gioco per monitor a fosfori verdi o PC poco potenti. Gira con grafica EGA, VGA e Tandy, più con le schede sonore SoundBlaster, Realsound e AdLib. L'unico problema è: cosa cosa giocheremo dopo avere avuto le sorti di un cervello nelle nostre mani?

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L69000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

Coraggio, dottore! La SOFTWARE TOOLWORKS e la MINDSCAPE elevano la mente sulla materia...

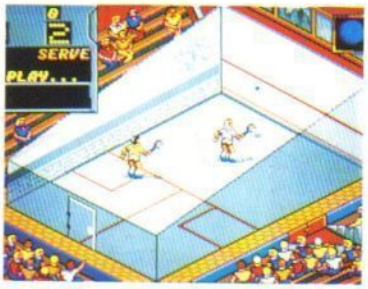
È ora di consultare i libri di testo. È una drogata? Il libro dice che l'uso di cocaina provoca dilatazione di entrambe le pupille. Ha bisogno di trattamento psicoterapeutico? Può darsi. E se fosse un ematoma subdurale? È una collezione di grumi di sangue nello spazio subdurale tra il cervello e la dura madre. Mal di capo, linguaggio confuso e altri comportamenti mentali anormali sono i sintomi, mentre esami neurologici riveleranno una dilatazione della pupilla sullo stesso lato dell'ematoma. Mmm, direi che ci siamo. Un ematoma subdurale richiede però un intervento chirurgico. Speriamo che la nostra amica sia in regola con i pagamenti dell'assicurazione.

Un mortale silenzio cala sul tavolo operatorio. La ragazza, rapata peggio di uno skin, giace davanti a noi. Afferrate il bisturi e... oops, la mano che teneva il mouse è scivolata: avete appena mozzato l'orecchio della poverina. Forse, per oggi, è meglio soprassedere.

Peccato, non si è nemmeno avuta la possibilità di provare il trapano, l'irrigatore (che raffredda la testina del trapano durante l'intervento) e gli uncini (che ancorano il tessuto cutaneo lontano dall'incisione). Inoltre vi attende anche una severa ramanzina da parte del direttore dell'ospedale. La prossima volta è meglio pulire il mouse. *L&D2* è divertente e notevolmente educativo. La grafica è un buon equilibrio tra fumetto e realismo e non voglio pensare a quali immagini potrebbero essere utilizzate in una versione per CD-I (chi si offre volontario come modello?). Una diagnosi corretta da una grande soddisfazione, ma seguire le esatte procedure non è facile. Personalmente ho trascorso più tempo in aula che in sala operatoria. Una volta eseguito con successo il primo intervento al cervello il gioco perde però di interesse. Ciò nonostante, non vedo l'ora di recensire *Life & Death 3: Die Harder*.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Squash consente di giocare ogni tipo di sfida immaginabile: computer contro computer, computer contro umano, umano contro umano. Gli avversari computerizzati si distinguono nell'abilità e vanno dall'incapace al campione, fornendo una sfida qualunque sia il vostro livello di abilità.

Sudore e Gatorade a volontà con la KRISALIS

Bisogna dire che *Jahangir Khan's World Championship Squash* assomiglia a un gioco pubblicato un paio di anni fa. Ma non si dovrebbe mai giudicare un gioco dalle apparenze. Anche se la grafica può apparire un po' datata in confronto a certi titoli recenti, non invalida lo schema di gioco né ha alcuna cattiva influenza sull'effetto generale. Potete star sicuri che *Squash* metterà a durissima prova i vostri riflessi e le vostre capacità di giocatori.

Il gioco vi consente di scegliere tra due tipi di competizioni indipendenti: un Torneo per Club, giocato secondo le regole di un girone all' italiana, e un Campionato del Mondo a eliminazione diretta. Una serie di opzioni, che riguardano anche il tipo di pallina, le regole del servizio, le caratteristiche della competizione e il mai-così-utile modo-allenamento, può essere selezionata dal sistema di menu a icone che può essere mostrato in cinque diverse lingue europee (un altro passo verso il 1992?). C'è anche un'opzione per selezionare e assistere ai match tra gli avversari computerizzati; probabilmente è stato fatto per farvi rendere conto dello stile e delle loro capacità individuali, ma non dà un effettivo aiuto ed è molto monotono.

Come nella realtà, è difficile imparare a giocare a *Squash*, ma una volta imparato può diventare estremamente coinvolgente. Potete muovere il vostro giocatore per il campo con il joystick. Premendo fuoco e tirando indietro il joystick quando siete vicini alla pallina effettuerete un pallonetto, o un tiro teso se spingerete a destra, a sinistra o in avanti. C'è un'opzione per lasciare che il computer scelga il tiro per voi in modo che possiate concentrarvi sulla posizione giusta da assumere - e vi assicuro che a volte è molto utile!

La sensazione generale è piuttosto buona, con il movimento molto realistico della pallina e un poco realistico controllo del giocatore che dà l'impressione di spostarsi quasi a caso. La visuale isometrica del campo di squash rende difficile posizionare il proprio giocatore per colpire la pallina, ma dopo un po' di pratica dovreste essere in grado non solo di esercitare un effettivo controllo sul giocatore, ma anche di produrvi in qualche bel colpo, che farà incavolare come una bestia il vostro avversario.

Per quel che riguarda il sonoro, il gioco è sopra la media. Ha degli effetti sonori realistici e delle chicche di musichette che potrebbero farvi tamburellare con le dita e forse anche battere i piedi a tempo (dico 'forse').

In definitiva, *Jahangir Khan's World Championship Squash* è una buona simulazione sportiva che purtroppo manca della qualità grafica dei grandi giochi di oggi, ma che comunque dovrebbe assicurare molte ore di divertimento. E non fatevi scoraggiare dagli insuccessi iniziali: ricordate, la pratica rende perfetti!

LA STORIA E LE REGOLE

Lo squash è nato in Inghilterra agli inizi del XIX secolo anche se il vero boom dello squash moderno è iniziato nel 1960 e ora è molto praticato nelle metropoli di tutto il mondo da dirigenti e impiegati per perdere la pancetta. Gli incontri sono disputati su un campo chiuso. Le partite sono giocate solitamente in due e al meglio di tre o cinque giochi. Negli Usa e Canada sono diffusi anche gli incontri di doppio e le regole sono leggermente diverse. Vince un gioco chi riesce a raggiungere per primo i 9 punti, con due punti di vantaggio sull'avversario. Come nella pallavolo si guadagna un punto solo quando si serve. La palla deve essere servita contro la parete frontale, sopra la linea di servizio. Se non viene colpita al volo deve rimbalzare nella zona di campo opposta a quella di battuta. La palla non deve fare più di un salto a terra e la risposta deve indirizzare la palla contro la parete frontale. Le pareti laterali possono essere utilizzate per indirizzare la palla.



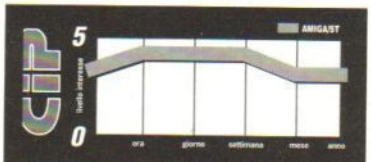
La sala delle coppe, in cui potete salvare la vostra posizione in classifica, cliccando sulle apposite icone.

JAHANGIR KHAN'S WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH



Ecco l'attraente schermo dei menu. Da qui potete visionare la classifica, i nomi e le statistiche di tutti gli avversari partecipanti.





È difficile imparare a giocare, ma una volta apprese le più semplici nozioni, troverete che in *Squash* l'ampia gamma di avversari di varia abilità e le opzioni per due giocatori danno vita a una sfida a lungo termine.

AMIGA

K VOTO **725**

G	3	G	5
G	QU	A	FK

La visuale isometrica del campo è resa bene, anche se all'inizio rende il gioco confuso e un po' più che frustrante. Gli effetti sonori campionati della folla che applaude e della pallina che rimbalza sul campo di gioco sono ottimi.

Non è il *Kick Off 2* degli appassionati di squash, ma è un gioco gradevole e divertente.

ATARI ST

K VOTO **725**

G	3	G	5
G	QU	A	FK

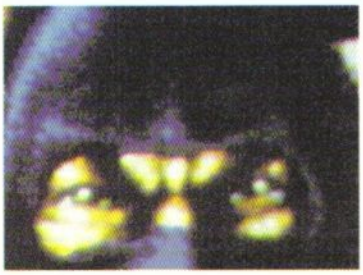
La versione ST è identica a quella Amiga nella grafica, nel sonoro - e nella difficoltà! I campionamenti di alta qualità meritano una menzione speciale - niente strani crepiti o sibili! *Squash* dovrebbe regalare del buon divertimento a tutti i maniaci sportivi con l'ampio numero di abilità richieste per padroneggiarlo e i due differenti tipi di competizione, costituisce una sfida tosta e duratura.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST/PC	L39000d	USCITO
C64/SPECTRUM	prezzo nc	USCITO
AMSTRAD CPC	prezzo nc	USCITO

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



LAST NINJA 3

È ancora lui, Armakuni, ed è più incavolato che mai! Come gli andrà questa terza missione di "pace" sponsorizzata dalla SYSTEM 3?

La storia la conoscete già tutti: Armakuni e Kunitoki sono nemici per la pelle e ogni giorno hanno un buon motivo per prendersi a sberle.

Questa volta lo Shogun Kunitoki si è rifugiato in un tempio-fortezza tibetano in cima a qualche montagna (avete presente le Meteore? Una cosa del genere!) e vuole distruggere i ninja alla radice, corrompendone il processo di educazione. Sta a voi fargli cambiare idea (meglio se per sempre)!

Ancora una volta (oramai ci siete abituati) partite solo, senz'armi e pieno di voglia di vincere: la compagnia la trovate lungo la strada (solo che, come diceva qualcuno: meglio soli che male accompagnati), le armi pure, e la vittoria, beh, datevi da fare!

E così, eccovi per la terza volta ai comandi del ninja più famoso (o quasi) del panorama videoludico del C64. Cos'è cambiato dall'ultima volta, storia a parte? Beh, gli oggetti non sono più semi-invisibili: ora sono letteralmente indistinguibili dallo scenario ma, fortunatamente, in alto a destra c'è una finestrella che provvede a mostrarvi gli oggetti a pochi passi da voi.

Di oggetti, onestamente parlando, non è che ce ne siano molti, ma non sempre se ne intravede l'uso. Dubito, infatti, che qualcuno ignori il possibile uso di una pozione, di una spada o delle shuriken, ma quando, a esempio, si trova un guanto metallico, uno potrebbe pensare che serva per sferrare pugni più potenti, fraintendendone completamente l'uso. Per fortuna la System 3 continua a proporre la soluzione del primo livello a uso degli avventurieri meno abili (lasciando a voi gli altri quattro). Altra novità: il potere Bushido, rappresentato dal drago in basso allo schermo. Più è verde e più siete forti, più è rosso e meno siete abili nel combattere. Come si fa per ottenerlo? Combattendo e vincendo, ovviamente (mi ricorda molto i punti-esperienza dei giochi di ruolo!)

Passiamo ora a un aspetto non trascurabile di questo gioco: la giocabilità. I controlli sono esattamente gli stessi e, anche se ci siete abituati, non potete dirmi che siano pratici. Una delle cose più difficili da ottenere con successo è, ad esempio, la girata di 180 gradi: va fatta gradualmente, altrimenti il ninja si mette a camminare all'indietro. Se per esempio trovate un avversario un po' furbo che si mette a girarvi intorno, colpendovi ripetutamente, siete sulla buona strada per perdere una vita. Già, le vite: sono solo sei e dovete farle bastare cercando di non cadere in qualche burrone e di combattere solo il minimo necessario per tenere alto il potere Bushido. La vostra energia, infatti, fa in fretta ad andarsene durante i combattimenti che, diciamolo chiaro, sono scarsi come possibilità tattica e uscirne vivi da tre o quattro di fila è decisamente un'impresa. Ma dicevo del Bushido: se non ne avete abbastanza siete davvero fregati coi guardiani di fine livello, che pestano duro e velocemente. Si sa, la vita del ninja non è un letto di rose...



La grafica accalappia subito, ma il classico sistema di controllo, mai cambiato dai tempi di Ninja 1, stempera ben presto gli entusiasmi. La soluzione di certi enigmi, poi, è duretta da scoprire.

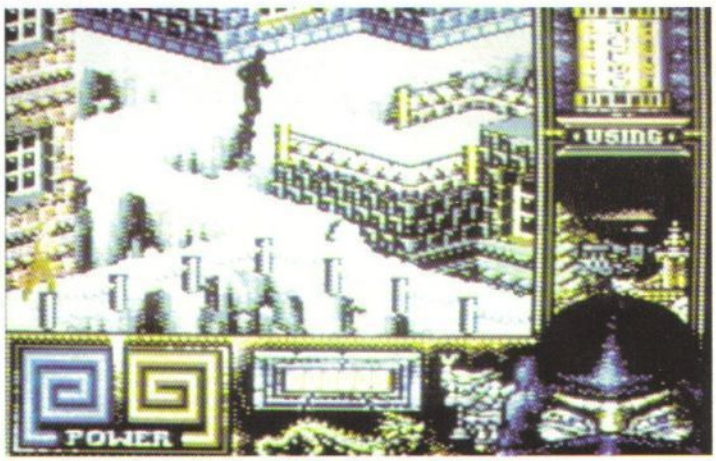
K VOTO
870

C64

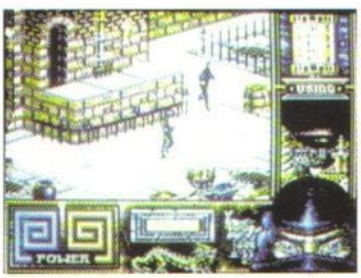
La grafica e il sonoro sono grandi. Il peggior difetto è l'essere una conversione "diretta" da cartuccia. Ogni volta che perdete le vostre misere sei vite (e agli inizi è molto facile) il drive deve caricare la sequenza di morte per poi ricaricare l'intero livello, per un totale di due minuti circa. Mica poco! Fortunatamente quando siete vicino ad un oggetto, questo viene mostrato in una finestra in alto a destra e non occorre una precisione così alta nel raccoglierlo come nelle precedenti versioni.

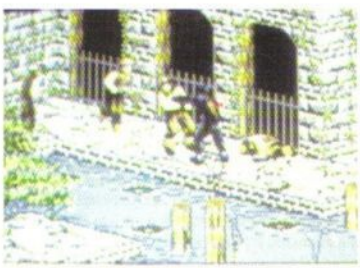
PIANO DELLE USCITE

C64	L29000c,d	USCITO



All'inizio del gioco senza senza armi e gli oggetti da raccogliere non sono più semi-invisibili.

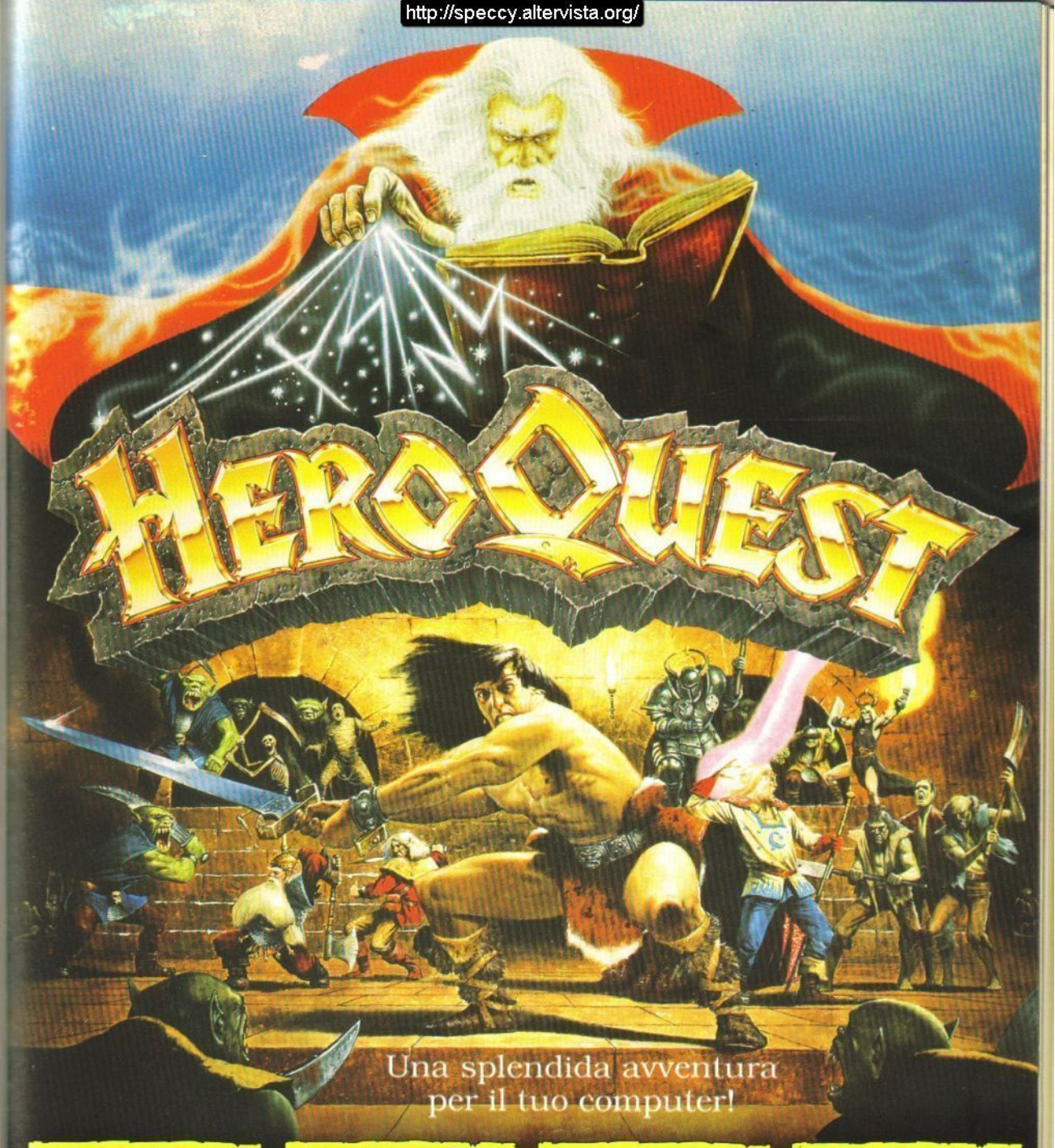




***Last Ninja 3*: il nuovo scenario è un tempio tibetano**

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Una splendida avventura
per il tuo computer!






Versione Amiga

LEADER
DISTRIBUZIONE

GREMLIN®

Disponibile per:
AMIGA e C64 cass./disco.

HeroQuest © 1990 Milton Bradley Ltd.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MOONSHINE RACERS

La MILLENIUM ingrana la quarta nel Profondo Sud americano.

Colorado, Kansas, Oklahoma e gli altri Stati meridionali degli USA sono ancora oggi la patria indiscussa della distillazione illegale del Moonshine, o whiskey "fatto in casa", una attività che in quella regione viene tramandata di padre in figlio. *Moonshine Racers* vi mette nei panni di due contrabbandieri, Ike e Billy Joe, che passano la giornata scorrazzando a bordo del loro scassatissimo camioncino ultra-truccato, per consegnare i barili di whiskey nei bar della zona.

La coppia di "eroi" ha a disposizione un tempo limite per effettuare la consegna, indicato dal timer visualizzato sullo schermo insieme al tachimetro, l'indicatore della temperatura del motore (se sale troppo, il motore si fonde), e quello di whiskey, che oltre a essere un drink, all'occorrenza può trasformarsi in un ottimo propellente.

Le strade che i due percorrono non sono molto sicure, anzi, se non stanno più che attenti, rischiano di trovare barili (persi da altri contrabbandieri, ovviamente...), cespugli e barriere della polizia al posto del radiatore. Inoltre le strade sembrano molto popolate, e bisogna stare attenti anche a non schiantarsi contro gli altri camioncini, che, come Ike e Billy Joe, corrono come dei disperati.



Un momento della corsa al barile. Siete in 9 posizione e manca poco allo scadere del tempo.

Naturalmente lo sceriffo, sempre all'erta, cercherà di raggiungere con la sua "pantera" i nostri contrabbandieri, e, alla prima occasione, di sbatterli fuori strada, facendogli perdere un sacco di preziosissimi secondi. Se arrivate al bar-traguardo, riceverete la ricompensa per le vostre fatiche, e potete equipaggiare il macinino con optional extra come pneumatici "King Radial", compressori e iniettori turbo, che (se non fondono il motore...) aumentano le prestazioni del camioncino, prima di passare alla corsa successiva.



All'inizio *Moonshine Racers* vi potrà anche piacere, ma probabilmente vi stancherete nel giro di un solo mesetto a causa della ripetitività del gioco.

K VOTO
645

AMIGA

Moonshine Racers sembra una versione country di *Chase HQ*: avete un tempo limite per arrivare al traguardo, e mentre correte come dei dannati dovete evitare i numerosi, quanto assurdi, ostacoli sulla strada. La grafica e il sonoro non sono male (da segnalare la sequenza iniziale) - anche se la strada poteva essere disegnata meglio - ma tutto sommato *Moonshine Racers* offre un divertimento abbastanza limitato.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

MegaDrive
L. 359.000

La fantastica console a 16 bit con garanzia originale italiana.
In omaggio il gioco Altered Beast.
Giochi per Sega MegaDrive a partire da **L. 79.000**
In offerta speciale:
2 giochi **sconto 5%**
3 giochi **sconto 10%**

Centinaia di giochi disponibili per MegaDrive, Super Famicom e GameBoy! Richiedete il listino!

Super Famicom
L. 599.000

La nuovissima console Nintendo finalmente disponibile in Italia.
Giochi a partire da **L. 129.000**
In offerta: console + 2 giochi a solo **L. 799.000**. Affrettatevi!

Prezzi sempre IVA compresa

Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita anche per corrispondenza.

FLOPPERIA
SRL

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/





Il lanciarazzi è nettamente l'arma più potente da incamerare - in effetti è una smart-bomb. Ma ha un piccolo difetto: la si può usare una volta sola...



Alla fine di ogni livello lo scorrimento si interrompe e iniziano i veri problemi. Carrellate di cattivi inferociti si riversano dalle porte spalancate sparando con le mitragliatrici, lanciando le granate e cannoneggiando con i mortai. Riuscirete a sopravvivere?



Tra spacciatori e alieni. Questa sarà l'America tra sei anni secondo la IMAGEWORKS

PREDATOR 2

Los Angeles 1997: gli angeli non abitano più qui. Gli spacciatori di droga (colombiani e giamaicani) combattono tra di loro mentre la polizia combatte per la "conquista" delle strade. Ma un nuovo elemento vuole partecipare al gioco, e si porta dietro delle regole tutte sue...

Dieci anni prima, l'unico superstite di una tragica missione militare nella giungla del Sudamerica aveva raccontato la battaglia della sua squadra contro un bizzarro visitatore alieno che aveva giocato con loro alla caccia all'umano. La creatura, che disponeva di armi sofisticate e di una graziosa tuta camaleontica, aveva orribilmente scannato le sue vittime e si ricopriva dei loro teschi come trofei.

Ora sembra che gli umani siano di nuovo "di moda"...

L'ultimo tie-in cinematografico della Imageworks vi pone nei panni dello stizzito tenente Mike Harrigan, di stanza all'assediatissimo Dipartimento di Polizia di LA, e che deve sopravvivere a quattro fasi di intenso sparatutto.

Ogni livello si gioca come *Operation Wolf* della Taito. Lo scenario scorre lentamente da destra a sinistra e i criminali, che usano mitragliette, coltelli e granate, camminano, corrono, rotolano e addirittura guidano veicoli per tutto lo schermo, riversando ordigni sulla sagoma di Harrigan e facendo così diminuire la sua già limitata energia. Usando il mouse o il joystick, potete puntare con il mirino e rispondere pan per focaccia.

Per la strada compaiono dei proiettili che una volta colpiti, entrano magicamente a far parte delle vostre munizioni di riserva. Altri oggetti ancora più utili - mitraglie a fuoco rapido, razzi, giubbotti antiproiettile che ripristinano l'energia ecc. - possono essere ugualmente incamerati. Arrivate alla fine del livello e ci sarà un super scontro a fuoco tra voi e orde di cattivi.

Detto così, sembra un normalissimo tiro al bersaglio. Ma ci sono complicazioni. Innocenti (e molto stupidi) civili vanno a zonzo per lo schermo: colpitene troppi e sarete sospesi. Poi, c'è il misterioso Predator, individuabile solo per l'effetto-gelatina della sua tuta mimetica, il quale all'inizio sembra accontentarsi di far strage di trafficanti ma poi, quando procedete verso la sua tana, inizia a nutrire un sincero interesse nella prospettiva di appuntarsi al petto le ossa spolpate di Harrigan come distintivo.

Predator 2 esteticamente è di altissima qualità - e c'era da immaginarselo conoscendo i programmatori della Arc Developments. C'è un introduzione superba, il gioco ha una ottima grafica, un bel sonoro e si lascia giocare. Ma considerando quello che si sarebbe potuto fare con una licenza così allettante, questo remake di una vecchia, e oggi obsoleta, idea non può che suscitare delusione.



L'introduzione animata è superlativa, e la sua perfezione è propria dell'intero gioco. Giocare è divertente anche se, a lungo andare diventa ripetitivo. Ma quattro livelli, non importa se impegnativi, possono bastare?

K VOTO **700**

AMIGA

La grafica dei fondali che scorrono con fluidità, i malviventi e i passanti bene animati impressionano, anche se i rallentamenti quando l'azione si fa "intensa" sono fastidiosi quanto inevitabili. Il sonoro è giustamente esplosivo, ma a parte l'urlo alieno campionato, non è niente di speciale. *Predator 2* non propone niente che *Operation Thunderbolt* della Ocean non avesse già proposto - e in modo migliore.

PIANO DELLE USCITE

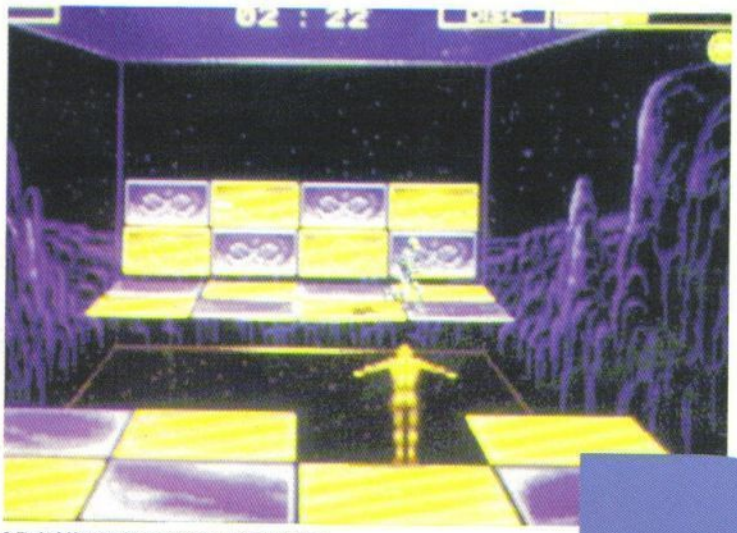
AMIGA/ST/PC	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO
AMSTRAD CPC	19500c • L29000d	USCITO

L'ANGOLO DEL "SINGLE"

I possessori di ST con testina singola devono essere avvertiti che si perderanno l'introduzione animata e - cosa più preoccupante - dovranno rispedire la prova d'acquisto alla Imageworks per avere un TERZO disco con il livello finale.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Sull'orlo del baratro. Ancora un passo e la partita è persa.



DISC

Il cyberfrisbee LORICIEL colpisce i monitor dei vostri computer

Un film che qualunque possessore di computer non può permettersi di non aver visto è il mitico *Tron* (Walt Disney). Oggi lo trovate in videocassetta ma una decina di anni fa, quando uscì, a dispetto di un mancato successo commerciale, rappresentò per i pochi adepti in grado di capirlo la celebrazione di un sogno. *Tron* era la storia di un computer visto da dentro, animato da personaggi dotati di propria vita e intelligenza, nonché di fattezze umane abilmente truccate da ingegnosi maestri degli effetti speciali. Il film resta nel cervello di chi l'ha visto, come nel cervello restano i due o tre passi fondamentali che in seguito hanno ispirato altrettanti videogiochi, al bar, a casa e sulle console dell'epoca. Chi ha buona memoria si ricorderà la corsa delle moto, la sfida mortale con i frisbee e la memorabile sequenza finale.

Disc è chiaramente ispirato a una delle sequenze di *Tron* anche se i produttori del gioco tentano di presentare la storia di un nuovo sport per l'anno duemila, il Discaido. Nossignori, *Disc* è la perfetta riproduzione delle mortali partite di frisbee che si giocano nel film. Dato a Cesare quel che è di Cesare, passiamo senza indugi ad analizzare il prodotto nei dettagli.

Elementare come fare due più due, *Disc* è una sfida continua da vincere in un campo da gioco sospeso in uno strano lembo di universo. Ai due lati del campo ci sono due androidi e uno dei due, quello di spalle, vi rappresenta. La prospettiva dell'arena di gioco è disposta su di un asse tridimensionale verticale, proprio come se fosse un qualsiasi campo di *Tennis Cup*. L'ambiente però è completamente diverso, invece di una palla da tennis qui ci si scambiano frisbee che viaggiano alla velocità della luce, con l'obiettivo di sopravvivere determinando la morte dell'avversario. "Mors tua vita mea" naturalmente, come avviene cinicamente in ogni sfida.

Ciascun giocatore si muove in un piano orizzontale di otto riquadri, alle spalle del quale c'è un muro speculare di altrettante caselle. Ogni tassello verticale ha il proprio corrispondente in uno dei riquadri del piano orizzontale. Uno dei modi per vincere è proprio quello di lanciare il frisbee verso il muro opposto con lo scopo di distruggerne i pezzi. Riuscirci significa infatti eliminare anche la casella corrispondente nel piano di movimento dell'androide che vi fronteggia. Con un po' di applicazione sistematica nell'opera di distruzione presto al vostro avversario mancherà letteralmente la terra sotto ai piedi!

Un altro modo è quello di tentare di colpire direttamente l'odiato nemico, per sottrargli energia sino alla morte. Il terzo infine è quello di collezionare punti e bonus sperando di averne il maggior numero al termine del tempo canonico di un match. Insomma, fate quello che volete ma l'importante è vincere.

La partita è decisamente bella soprattutto perché è veloce, impegnativa e difficile al punto giusto. Muovendo con il joystick il vostro campione sul video, in frazioni di secondo dovrete imparare a lanciare il frisbee nei punti giusti, evitare i tiri dell'avversario o tentare di pararli utilizzando lo scudo in dotazione. All'inizio non è poi così difficile, specie se si scelgono avversari poco dotati. Per arrivare nell'olimpo degli dei però, ci vuole ben altro. Il numero di frisbee a disposizione aumenta, la velocità e l'astuzia degli avversari anche: in poche parole, un inferno. Fortunatamente avrete anche modo di sfruttare le molte opzioni del gioco, che vi consentiranno di confezionare una partita su misura, come pure di allenarvi a dovere prima di affrontare lo stressante torneo o l'impegnativo campionato. Insomma, un bel prodotto che vi permetterà di apprezzare anche un bel film, se non lo conoscete, perché se *Disc* è da acquistare al più presto, anche la videocassetta di *Tron* è da noleggiare subito se, come tutto ci fa supporre, ci state leggendo perché vi piacciono i computer.



Prima di ogni incontro devete scegliere il vostro giocatore.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

500 CC GP MANAGER

La SIMULMONDO riuscirà a fare meglio della Cagiva?

Quando quasi due anni fa era uscito *F1 GP Manager* gli appassionati delle corse automobilistiche erano rimasti affascinati dal nuovo modo di presentare uno sport così avvincente. Nella versione per C64 (quella per Amiga era un'indecenza), il gioco forniva la vera impressione di essere ai box e di seguire la propria vettura mentre cercava di scalare la classifiche del Campionato del Mondo.

Adesso la sfida si ripete, e anche lo stile di gioco, nel campo delle due ruote e nella loro massima espressione: le cinquecento.

Il vostro compito sarà strettamente manageriale, fatta eccezione per quel che riguarda la preparazione dell'assetto della "macchina" e per il giri di prova valevoli per determinare la griglia di partenza.

A vostra disposizione c'è un budget iniziale con il quale dovrete assoldare un pilota e acquistare la moto sulla quale farlo correre. Dopo di che siete già pronti per il campionato vero e proprio. Scelto l'assetto desiderato iniziano i primi giri di pista, tramite i quali è possibile capire se è meglio accorciare il rapporto o dare una carburazione meno grassa alla moto. Finiti gli aggiustamenti pre qualifica è ora di dimostrare il nostro valore. Una sequenza arcade, con visione posteriore della moto, che non è né meglio né peggio di tante altre già viste, ci permette di effettuare sino a tre giri dai quali potremo poi scegliere il tempo migliore valevole per le posizioni di partenza. Quando il gran premio ha inizio il nostro compito è quello di decidere se il pilota deve attaccare o difendere la posizione, accelerare o diminuire la velocità media, e un'opzione "guida spericolata" ci permette anche di farlo rischiare un po' di più in alcune occasioni. Logicamente più si rischierà, maggiore sarà la possibilità di vedere il nostro centauro finire fuori pista.



Eddie Lawson è uno dei migliori ma il suo ingaggio è oneroso.

Alla fine dei 16 GP che costituiscono le prove del Mondiale, se i soldi ce lo permettono potremo ricominciare un nuovo anno di corse, magari con una moto e un pilota migliore.

Come già detto inizialmente, il gioco è identico a *F1 GP Manager*, a parte la diversità delle opzioni. Se vi siete stancati del Campionato del Mondo di F1, e volete provare l'ebbrezza di essere il responsabile corse di un team delle 500, allora è un ottimo acquisto, se *F1 GP Manager* non vi aveva entusiasmato, non prendetelo nemmeno in considerazione.



La varietà dei Gran Premi e il coinvolgimento iniziale vi faranno stare attaccati al video. Dopo un po', però, l'interesse verrà a mancare, ma l'opzione a due giocatori vi garantirà altri mesi di sicuro divertimento.

K VOTO **780**

C64

Quasi identico al primo episodio motoristico della Simulmondo, ma che dico quasi, È identico. Se vi piacciono le corse motociclistiche non dubitate: è il gioco che fa per voi. Altrimenti: No Buono!

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59000d	USCITO
C64	L29000c/d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE

SOFTMAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

SOFT MAIL

NOVITÁ

Add. Eye of Beholder (Amiga, IBM)
AMOS 3D & **Compilatore** (Amiga)
Armourgeddon (Amiga, ST)
Atomino (Amiga, IBM, ST, CBM64)
Canton (Amiga IMB)
Femme Fatale (Amiga, IBM)
Sex Olympics (Amiga **VM18**)
Utilities per Amiga & IBM
Wonderland (Amiga, IBM, ST)
3D Construction Kit (Amiga, ST)

SIMULATORI & STRATEGICI

Dos Bool (Amiga, IBM)
Gunship 2000 (IBM)
Elite Plus (IBM)
Falcon V3 (IBM)
Flight of the Intruder (Amiga, IBM)
F29 Retaliator (Amiga, IBM)
Medieval Lords (IBM)
Railroad Tycoon (Amiga, IBM)
Stellar 7 (Amiga, IBM)

* CBM 64GS * CDTV *
* GAMEBOY * NES * SEGA *
RICHIEDI L'ELENCO AGGIORNATISSIMO!

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 (FAX 031/300.214) o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

BIG FISHING GAME

"Sole, mare e pesca d'altura!" Così recita lo slogan dell'agenzia viaggi SIMULMONDO.



Più il mare è profondo, più è facile pescare dei pesci grossi.



Chi di voi, ma farei meglio a dire noi, non ha mai pensato per un momento di essere a bordo di uno yacht al largo di un'isola tropicale, con il sole che splende, le incontaminate acque dell'oceano e bellissime donne che ci circondano? Beh, dimenticate le donne e prendete il vostro berretto da pescatore: con pochi soldi, e tanta fantasia, potrete prendere parte attiva all'esperienza, per alcuni meravigliosa, della pesca d'altura.

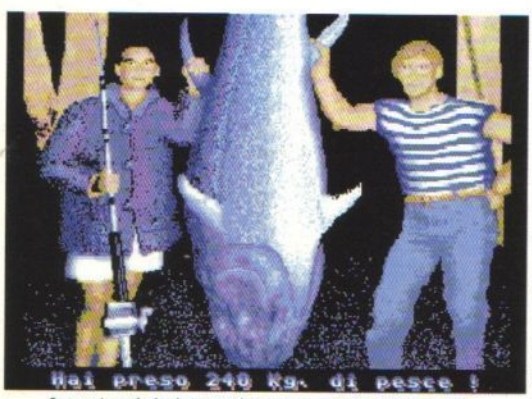
Sicuramente chi guarda in TV "Fish Eye", starà saltando dalla gioia vedendo questa pagina. È stato simulato tutto, dalla vita della casalinga alle avventure di Indiana Jones, ma un simulatore di pesca stentiamo a ricordarlo(per la verità c'è, si chiama *Game Fishin'*). La dinamica di questo sport antico come il mondo è semplice: mettendo un'esca su di un amo i pesci abboccano. Come il tutto si concretizza è però molto più difficile. Quale esca usare, trovare le zone più pescose, come fare abboccare i pesci e come trascinarli sulla barca, sono tutti particolari che richiedono anche anni di pratica e di pazienza.

Il gioco comincia nel porto di Mauritia dove, dopo aver noleggiato la barca, acquistato le lenze, i pesci da pastura, il carburante, la batteria (utile per far funzionare la radio e l'ecoscandaglio) e gli eventuali razzi di segnalazione, utili quest'ultimi nel caso ci si dovesse trovare in difficoltà. Ultimati questi preparativi si può prendere il largo.

Una mappa della costa ci permette di determinare la rotta che vogliamo percorrere durante la giornata, dopo di ché si può iniziare la pesca vera e propria.

L'immagine della poppa del motoscafo ci farà compagnia per tutta la battuta di pesca, ed è anch'essa una schermata quasi statica, a parte la canna che ondeggia, il mare che si muove minimamente anche quando si viaggia a 32 nodi all'ora e il salto del pesce che ha abboccato all'amo, effettivamente non c'è molto movimento nel corso dell'intero gioco, sono pressoché tutte schermate fisse, ma d'altronde anche nella pesca vera non è che di movimento ce ne sia poi molto.

Arrivati al largo si deve rallentare (difficilmente un pesce, sia anche un Black Marlin, riesce a prendere un esca che viaggia a 50 km all'ora), scegliere il tipo di esca che si vuole utilizzare, ce ne sono di cinque tipi diversi, e "pasturare", per assicurarsi il richiamo dei pesci. Quando un pesce abbocca la canna si piega rabbiosamente e a questo punto spetta alle nostre abilità di pescatore avere ragione dell'animale. Naturalmente più pesci riusciremo a pescare più soldi guadagneremo, con la conseguente possibilità di prolungare la nostra permanenza tra le splendide isole tropicali che fanno da sfondo al gioco, se non riusciamo a guadagnare soldi vendendo le nostre prede, le vacanze sono finite e ci tocca tornare nel marasma cittadino con tanto di direttori dispotici e capo redattori tirannici.



Con questa preda riuscirete a guadagnare una bella somma e organizzare un'altra battuta di pesca.

Nel corso del gioco non mancano gli imprevisti. Può capitare che mentre siete al largo in trepida attesa si scateni un uragano, e a quel punto dovrete trovare il modo di tirarvi fuori dai guai. Grazie alla radio e ai razzi potete dare la vostra posizione alla capitaneria di porto ed essere tratti in salvo dalle navi soccorso, sempre che non affondiate prima, ma quest'ultima eventualità è pressoché impossibile che si verifichi, quando si pesca non si fa male nessuno, tranne che ai pesci.

Big Game Fishing è un gioco particolare. Non posso dire che sarà apprezzato da tutti, ma probabilmente questa non era l'intenzione della Simulmondo. Piuttosto, l'idea era quella di realizzare un vero simulatore di pesca d'altura che ricreasse in maniera fedele il patema e l'emozione del confronto tra uomo e pesce, e quest'obbiettivo è stato pienamente raggiunto. Chi pensa che la pesca sia una tremenda rottura di scatole, può giusto dargli un'occhiata e forse, ma difficilmente, si ricrederà. Chi invece ritiene che la pesca sia uno degli sport più belli del mondo, giocando con *Big Game Fishing* potrà assaporare tutti gli aspetti che contraddistinguono questo "passatempo".

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MEGA PROPOSTE PER VIDEOGIOCARE

SEGA MEGA DRIVE

GIOCHI PREZIOSI

16-BIT



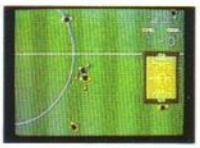
1107 SUPER MONACO G.P.
Gioco Arcade per eccellenza. Infila i tuoi guanti da corsa e metti in moto la tua auto da Formula 1. Devi percorrere uno dei circuiti più difficili in Europa e in tutto il mondo. Vai sicuro verso la vittoria.



1006 RAMBO III
Una delle avventure più importanti e pericolose di Rambo: penetrare nel territorio nemico e salvare il suo capitano.



1101 SUPER THUNTER BLADE
Prendi il controllo di uno dei più potenti elicotteri esistenti e difendi il tuo paese dagli attacchi nemici.



1202 WORLD SOCCER
Il campionato di calcio dipende dalla tua abilità. Controlla la palla sul campo e lanciala in avanti verso uno strepitoso goal.



1201 SUPER REAL BASKETBALL
Un nuovo videogioco del Basket mai visto finora!!! Tutti i dettagli presi da vicino per sentirti nel vivo dell'azione. Tu sei il "coach". Decidi la posizione dei giocatori e la tattica di difesa.
Puoi scegliere tra le otto squadre più famose in America. Gioca da solo, con il computer o con gli amici.



1015 MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION
Mirzabel, la malvagia strega verde invidiosa della bellezza di Minnie, l'ha rapita per condurla al suo castello e trasformarla in una strega brutta e malvagia come lei. Topolino deve correre ora a salvarla. Solo con le sette perle dell'arcobaleno, potrà sconfiggere il diabolico potere di Mirzabel, ma per trovarle dovrà aprire tutte le stanze del castello. Ogni stanza è controllata da un mago delle illusioni. Guida Topolino tra le stanze del castello,... ma fai presto, Minnie ha bisogno del tuo aiuto!



GIA' NELLA CONSOLE



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Avete voglia di essere informati su tutto, ma proprio su tutto ogni mese?
Allora ragazzi, abbonatevi a **Tam Tam**!
L'abbonamento per 1 anno costa L.40.000 (invece di L.48.000), cioé riceverete 2 numeri gratis... Risparmiando ben L. 8.000!
Se poi volete regalare l'abbonamento anche a qualche amico o amica basta compilare il coupon qui sotto... E il gioco è fatto!

TAM TAM ABBONAMENTO... PASSA PAROLA

VOGLIO ABBONARMI A TAM TAM PER 1 ANNO:
NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
ETA'.....

DESIDERO ABBONARE A TAM TAM PER 1 ANNO:
NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
ETA'.....

L'ABBONAMENTO E' STATO REGALATO DA:
NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
ETA'.....

Versamento di L. 40.000 su C/C postale N°50142207 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glénat Italia - Via Ariberto 24-20123 Milano

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PROFESSIONE COMPUTER

SHOW ROOM A BRESCIA IN VIA TRENTO 83/A
TEL 030 3700456 FAX 030 3700453

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA: Professionale

- Aegis Audiomaster III	115.000
- Ami Alignment System	77.000
- Ami Cont Plus ITA	870.000
- Ami Fat Plus ITA	200.000
- Ami Mag Plus ITA	250.000
- Amos The Creator	130.000
- Blitz Basic 2.0	210.000
- C1 Text 3.0 ITA	79.000
- Can Do PAL	193.000
- Comic Setter ITA	79.000
- Cross Dos 4.0	59.000
- Deluxe Paint III ITA	225.000
- Deluxe Video III ITA	242.000
- DevPac 2.14 ITA	108.000
- Digi Paint 3.0	118.000
- Disney Animation Studio ITA	225.000
- Distant Sun 3.0 PAL	79.000
- GFA Basic Compiler 3.5	71.000
- Imagine PAL	418.000
- Mac 2 Dos	179.000
- Macro Paint PAL	130.000
- Magellan 1.1	171.000
- M (composizione assistita dal computer)	197.000
- Modula 2 Benchmark	260.000
- Movie Setter ITA	79.000
- Mugician	68.000
- Music-X (include interfaccia MIDI) ITA	269.000

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA: Ricreativo

- Adidas Tie Break	26.000
- Awesome	62.000
- Back To The Future II	44.000
- Badlands	26.000
- Bat (manuale e gioco in ITA)	53.000
- Battle Command	44.000
- Betrayal ITA	62.000
- Blazing Thunder	26.000
- Blue Max	44.000
- Buck Rogers	71.000
- Carthage ITA	44.000
- Car V Up	26.000
- Chaos Strike Back	44.000
- Das Boot	44.000
- Dick Tracy ITA	44.000
- F-16 Combat Pilot ITA	53.000
- F-19 Stealth Fighter ITA	62.000
- F-29 Retaliator ITA	44.000
- Falcon F-16	53.000
- Golden Axe	44.000
- Harpoon	53.000
- Horror Zombies	26.000
- Ilyad ITA	44.000
- James Pond	26.000
- Lemmings ITA	44.000
- Turrican II in OFFERTISSIMA LIMITATA	20.000

NEW.....Nam 1965-1975 The Killing Kloud Brat Top Cat...
disponibile tutto il software originale con sconti del 10% sul listino dei distributori

COMPUTER AMIGA

Amiga 500+Exp 1/2MB+2 giochi originali da L.29.000 ciascuno+2Joistick
L. 790.000

Amiga 2000+2Mb+HD 40Mb Quantum+2 drive+scheda antiflicker +monitor S-VGA comprende nuovo software AMIGA VISION
L.3.400.000
Garanzia 12 mesi Commodore Italia

Amiga 3000

modello 68030/882 a 25MHz
HD 52Mb Quantum
Kickstart e Workbench 2.0
AMIGA VISION
con Monitor NEC 3D 1024x768 a colori

L.6.390.000

PC Unibit

- DS216 286/16MHz/1MB/HD45/VGA	2.100.000
- DS316 386SX/16MHz/1Mb/HD45/VGA	2.550.000
- DS320 386SX/20MHz/1Mb/HD45/VGA	3.500.000

PROMOZIONE
- DS425 486/25MHz/64cache/4MB/HD135/VGA L.7.950.000
ideale come server di rete o stazione multiterminale

NEW HARDWARE per AMIGA

Dalla GVP la nuova serie di schede acceleratrici per A2000:
- GVP 68030/882 a 22MHz, espandibile fino a 16Mb a 32 bit su un'unica scheda, controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 33MHz, può montare fino a 16Mb di RAM a 32 bit su scheda controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 50MHz, può montare su scheda secondaria fino a 32Mb di RAM a 32 bit, controller per HD AT...

ARRIVI DI FINE ESTATE....
schede frame buffer a 24 e 32 bit, risoluzioni fino a 1600x1200, max numero di colori fino a 16 milioni

Accessori Amiga

- Espansione 1/2Mb A500	70.000
- Espansione 2Mb A500	270.000
- Espansione 4Mb A500	400.000
- Espansione 2/8Mb A2000	360.000
- Controller GVP Impact 2	420.000
- Controller A2091 CBM	290.000

NOTEBOOK

- Commodore 286/12MHz/HD20	3.750.000
- Panasonic 286/16MHz/HD20	3.950.000
- Panasonic 386SX/20MHz/HD60	6.400.000
- Texas T2000 286/12MHz/HD20	4.400.000
- Texas T3000 386SX/20MHz/HD60	7.800.000

Marche trattate

Stampanti:
NEC-Star-Epson-Mannesmann-Canon Hewlett Packard-Kodak-Fujitsu
Monitor:
NEC-Philips-Samsung-Commodore
Computer:
Concessionario Unibit
Distributore sistemi professionali CBM
Hard Disk:

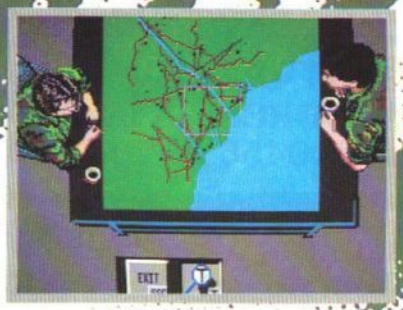
- Quantum 40Mb SCSI o AT	510.000
- Quantum 52Mb SCSI o AT	590.000
- Quantum 80Mb SCSI o AT	840.000
- Quantum 105Mb SCSI o AT	990.000
- Quantum 120Mb SCSI o AT	1.190.000
- Quantum 210Mb SCSI o AT	1.580.000

Condizioni di vendita: le quotazioni sopra riportate sono comprensive d'iva; le condizioni qui descritte sono valide SOLO PER CORRISPONDENZA!!! Non vogliamo semplicemente pubblicare un listino prezzi commercialmente valido,il nostro scopo è quello di offrire un servizio continuato, sicuro e professionale;sia che vogliate ottimi prezzi sia che vi serva consulenza telefonate pure, troverete il miglior compromesso.....
E' disponibile una vasta gamma di periferiche ed accessori, hardware grafico e musicale per la linea Amiga...
Condizioni particolari per rivenditori, telefonare per informazioni e listini

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/







FLIGHT OF THE INTRUDER™

LEADER
DISTRIBUZIONE

CARATTERISTICHE

Scegli fra due dei migliori aerei che abbiano mai volato. L'F-4 Phantom é veloce, potente ed é provvisto delle più avanzate apparecchiature. E' così versatile che può eseguire qualsiasi tipo di missione.
Insieme all'A-6 Intruder ha superato l'esame del tempo ed é ancora in servizio.

Fino a 8 aerei amici e 4 nemici simultaneamente sullo schermo.

2 diversi aerei accuratamente simulati. 3 diversi ruoli: MIGCAP, IRON HAND o STRIKE.

Missioni realistiche a confronto con l'intelligenza artificiale del nemico.

Prospettiva completa dall'interno della cabina.

Un gran numero di obiettivi mobili, inclusi autocarri, treni ed imbarcazioni. Terreno d'azione riprodotto sulla scorta di mappe di operazioni contemporanee, fra le quali Hanoi, Haiphong e Than Hoa.

Opzione istantanea "Quickstart".

MIRROR Soft

Spectrum HoloByte™

MIRRORSOFT LIMITED, IRWIN HOUSE 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW TELEPHONE 01 928 1454 FAX 01 583 3494

BY THE AUTHORS OF FALCON

© 1990 Mirrorsoft Limited

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GODS









(sinistra) Ecco come finisce il guardiano del primo livello. Quando lo incontrate ricorda Talos del film "Gli Argonauti". Qualsiasi cosa vogliate fare, STATE LONTANI DALLA SUA SPADA! Il bicchiere sul fondo dello schermo vi dice quanta energia vi rimane (a sinistra) e quanta ne rimane al nemico (a destra). Certo che una volta distrutto è quasi piacevole vedere questa cascata di luce, e una volta che gli avrete perso i soldi correte subito al negozio per le compere...

(sinistra) Non c'è proprio tempo per rilassarsi e guardare questo cielo meraviglioso. Ancora un attacco da parte delle arpie, questa volta sono un intero stormo.



(Sinistra dall'alto in basso)
Un rompicapo. C'è l'icona di uno scudo in alto a sinistra, ma è protetta da letali spuntoni. Come si può arrivare lassù? Ehi! Sta arrivando un mostro ladro...
... ma? lui può passare attraverso gli spuntoni, e si prende il bonus. Oh! torna indietro!...
... credo che ci vorranno ben più delle semplici parole per richiamare quel lurido @%*#! e farlo scendere da là sopra. Vediamo buttiamo a terra uno dei tesori dell'inventario...
... il ladro non riesce a resistere, e salta giù per prendersi la luccicante gemma...
... un colpo preciso e il caro mostro va a raggiungere suo padre nella grande prigione del cielo (o da qualche altra parte se volete), lasciando sia la gemma che lo scudo sul campo. Furbo, vero?









(Alto) Troverete mai pace? Questo è il secondo mondo del primo livello, e il vostro scopo è quello di portare un vaso nella fabbrica delle ceramiche - solo allora avrete la chiave per passare al mondo successivo.
(In mezzo) I rischi di allontanarsi dai percorsi più facili sono molti ma anche le ricompense. Chissà, forse potreste trovare una stanza piena di tesori come questa.
(In basso) Quest'arpia è piuttosto difficile da eliminare. Vi vola attorno, evitando i vostri colpi, e poi si lancia all'attacco nel momento più opportuno.

I Bitmap Brothers sono riusciti a fare per le avventure dinamiche quello che erano riusciti a fare con *Xenon II* per gli spara e fuggi.

Oltre all'indispensabile coordinamento occhio-mano richiesto dai giochi di azione, *Gods* vi terrà impegnato il cervello per molto tempo.

Vi assicuro che avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile, specialmente arrivando alla fine di ogni livello, perché il guardiano finale è decisamente cattivo e potente. Quello che rende *Gods* davvero speciale è l'intelligenza che i mostri sembrano (inaspettatamente) avere. Ogni mostro, piuttosto che lanciarsi stupidamente contro di voi, segue degli scopi ben precisi; alcuni penseranno a rubare i tesori invece che farsi spazzar via dalle vostre armi. In più ci sono i rompicapo, che sono davvero tremendi. Azionando leve in un posto, senza rendervene conto, potrete crearvi dei problemi più grossi di quanto potrete sopportare.

Ultimo particolare sicuramente importante è la grafica del gioco. È una gioia per gli occhi, senza dimenticare il fantastico scrolling e la giocabilità coinvolgente. Siamo ai livelli di *Turrican II* anche se la giocabilità è nettamente superiore. La versione per Amiga è ancora più fantastica di quella per ST. La musica è un brano dei Nation XII di John Foxx (tra poco dovrebbe uscire anche il disco) mentre gli effetti sonori sono qualcosa di straordinario.

Come l'ormai mitico "Ice Cream, Ice Cream" del replay di *Speedball II* potete godervi l'ansimare del protagonista mentre sale le scale.

Complimenti, Renegade. Vai pure al bar, paga da bere e offri sigari a tutti, il tuo primo figliolo è davvero strepitoso.

K-Voto 930

Renegade L. 49.000; Versione ST recensita su K 27; K-Voto 925.

Come dovreste sapere, *Gods* è un'avventura dinamica multi direzionale, dove bisogna guidare un muscoloso guerriero dell'antica Grecia nella rischiosa ricerca del Signore del Profondo. Lo scopo naturalmente è quello di ucciderlo. L'epico viaggio vi porterà attraverso quattro regioni distinte, una città greca in rovina, un antico tempio, le catacombe e, per finire, l'inferno. Ogni regione è divisa in tre sotto-livelli zeppi di mostri, tesori, trappole, stanze segrete e rompicapo da risolvere.

Tra un livello e l'altro (come in *Xenon 2*) un negozio vi permetterà, se avete abbastanza soldi, di acquistare una svariata serie di armi (tra le quali anche una Smart Bomb), pozioni e scudi magici.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

WONDERLAND

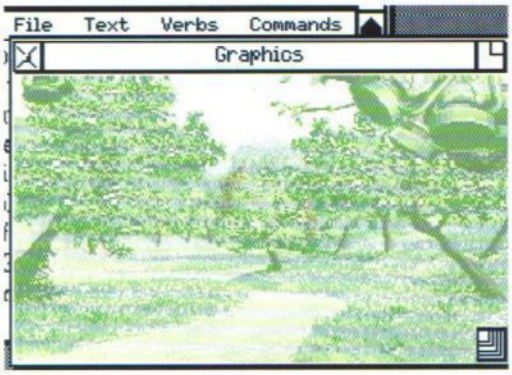
Magnetic Scroll L. 69.000; versione PC recensita su K 22; K-VOTO 910

L'ultimo prodotto della Magnetic Scroll approda finalmente anche sul 16-bit di casa Commodore. L'anima del gioco, l'avventura, è naturalmente la stessa: dovrete indossare i panni di Alice alle prese con un Paese delle Meraviglie molto particolare, con sedie che ballano e chiavi in Do che aprono solide porte.

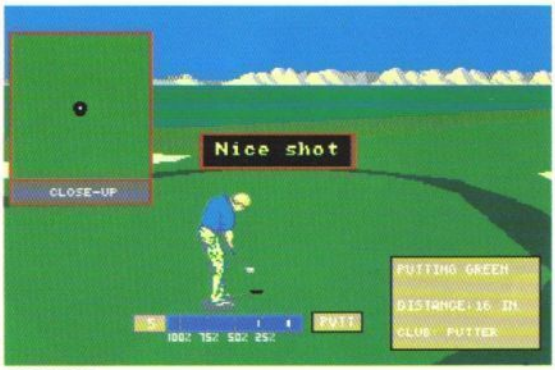
La grafica (si può scegliere in quattro diverse configurazioni - bassa risoluzione, media, interlacciata e monocromatica) è decisamente spettacolare, anche perché non si limita alle schermate statiche ormai tradizionali, ma potrete vederne anche alcune animate. Inoltre, forse per la prima volta, potrete anche sentire qualche effetto sonoro, come la musica del pianoforte.

Il tutto è stato sviluppato con un sistema di finestre che vi permette di esaminare un oggetto semplicemente clickando sulla "sua" icona!

AMIGA: K-VOTO 910



WONDERLAND



PGA TOUR GOLF

PGA TOUR GOLF

Electronic Arts L.59000; Versione PC recensita su K 20; K-Voto 905.

Anche su Amiga arriva il golf marcato EA. I percorsi sui quali potrete dimostrare le vostre capacità di golfisti in erba sono quattro: lo Sterling Shores, l'Avenal, il Sawgrass e il PGA West. Le opzioni solo moltissime, ma la vera forza del gioco sta nella rappresentazione grafica, che anche se non è niente di particolare durante l'approccio al green (con la buca rappresentata a vista d'uccello, e la solita visuale da dietro le spalle del giocatore), raggiunge il culmine nella rappresentazione in 3D con tanto di livello dei rilievi, che permette di regolarsi in maniera più precisa sulla necessità del tiro da effettuare. La versione per Amiga di questo gioco è simile a quella per PC, se si fa eccezione per la grafica che rende sicuramente meglio sulla macchina della Commodore. Un ottimo acquisto per tutti coloro che rimpiangono *Leaderboard*.

AMIGA: K-VOTO 905



Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

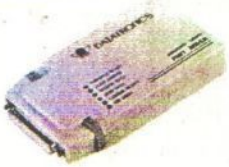
I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm



1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva Inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		690.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512KB+JOYSTICK		740.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA+JOYSTICK		930.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA+JOYSTICK		1.070.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	OFFERTA!!!	1.400.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB		1.750.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB		2.040.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB	OFFERTA!!!	2.240.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II	430.000
COMMODORE 1084S-NEW	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	850.000
MONITOR VGA 800X600 COLORE	550.000
MONITOR VGA 1024X768 COLORE	580.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA	1.090.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "	1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X1024 " " "	3.900.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	69.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	85.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	270.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB ESTERNA	390.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA	400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB	360.000
CON 4MBA BORDO	500.000
CON 8MBS BORDO	780.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP	400.000
CON 4MB A BORDO	620.000
CON 6MB A BORDO	840.000
CON 8MB A BORDO	1.060.000
L'ESPANSIONE GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU	300.000
HARD DISK SCSI 40MB QUANTUM 11MS	500.000
HARD DISK SCSI 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	590.000
HARD DISK SCSI 80MB QUANTUM 11MS	800.000
HARD DISK SCSI 105MB QUANTUM 11MS-SLIM	990.000
HARD DISK SCSI 120MB QUANTUM 11MS	1.190.000
HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM 11MS	1.350.000
HARD DISK SCSI 210MB QUANTUM 11MS	1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB	1.520.000
HARD DISK QUANTUM INTERFACCIA ATBUS 15MS	
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB	280.000
CON 2MB A BORDO	440.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB	400.000
CON 2MB SIMM	620.000
CON 4MB SIMM	840.000
CON 6MB SIMM	1.060.000
CON 8MB SIMM	1.260.000
IL CONTROLLER GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	
HARD DISK ESTERNO AMIGA 500 GVP IMPACT II	
ESPANDIBILE SU SCHEDA AD 8MB MODULI SIMM	
CON 52MB QUANTUM 11MS	1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	1.550.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO	230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI	370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	250.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III	485.000
DIGITALIZZATORE VIDI TEMPO REALE BASSO COSTO	360.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA	860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST	1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,64 TON DII GRIGIO	399.000
HAND SCANNER 400 MIGRAPH 400DPI,64 TONI DI GRIGIO	790.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	1.590.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8	680.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	750.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	155.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO SP-8 57,6KHZ	225.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ	4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	150.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE	369.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500	110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE	249.000
TELEVIDEO AMIGA 500	179.000
nuove schede acceleratrici 68030 GVP a 22 , 33 , 50 Mhz esp. 16/32 Mega	CHIEDERE

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE	630.000
MANNESMANN MT906 LASER 6PPM 300DPI	2.690.000
MANNESMANN MT906 COME SOPRA+POSTSCRIPT+2MB	3.950.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80COLONNE	599.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136COLONNE 360X360	1.280.000
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
COMMODORE 1550C 9AGHI 80COLONNE180CPS	450.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	499.000
HEWLETT PACKARD LASERJET I IP	2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET	2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET	1.200.000
FUJITSU RX7100-S2 LASER TECNOLOGIA LED 5PPM 300DPI	2.580.000
FUJITSU RX7100-PS COME SOPRA+POSTSCRIPT 2MB RAM	4.900.000
FUJITSU RX7200-S2 LASER 12PPM 300DPI	5.300.000
CANON BJ-10E BUBBLE JET 360DPI 83CPS	690.000

Computer Pc-Unibit

UNIBIT-DS216/286/16MHZ/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.100.000
UNIBIT-DS316/386/16MHZ SX/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.550.000
UNIBIT-DS320/386/20MHZ SX/2MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	3.500.000
UNIBIT-DS325/386/25MHZ/4MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	4.400.000
UNIBIT-DS333/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	5.900.000
UNIBIT-DS425/486/25MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	8.500.000
UNIBIT-TS3000/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD ESDI 140MB/VGA	7.500.000
UNIBIT-TS4000/486/25MHZ/64 CACHE/8MB/HD ESDI 320MB/VGA	CHEDERE
N.B.TUTTI I PC-UNIBIT SONO CORREDATI DI WINDOWS 3.0 E DOS 4.01 ORIGINALI IN ITALIANO	

Pc-compatibili

DESKTOP+LED 286/16MHZ/HD40MB/1MB/DRIVE 1.44/VGA256KB	1.310.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 800X600	1.810.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR 1024X768 E VGA1MB	2.000.000
MINITOWER 386 SX/16MHZ/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	2.300.000
MINITOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.800.000
TOWER 386/25MHZ/HD40MB/2MB/2DRIVE 1.44/VGA 1MB	2.400.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.900.000
TOWER 386/33MHZ/64CACHE/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	3.000.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.500.000
N.B.TUTTI I PC HANNO INSTALLATO DOS4.01	
A RICHIESTA CONFIGURAZIONI SU MISURA	

Computer Portatili

COMMODORE NOTEBOOK286/12MHZ/1MB/HD20MB/1.44./VGA	3.950.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16MHZ/1MB/HD20MB/1.44/VGA	4.100.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12MHZ/1MB/HD20MB/VGA/2KG	4.800.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386SX/20MHZ/1MB/HD40MB/VGA	8.400.000
N.B.CON I NOTEBOOK COMMODORE,PANASONIC,TEXAS VIENE RILASCIATO IL DOS 4.01	

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
HAND SCANNER GENIUS GS-4500	330.000
SCANNER GENIUS GSG-105 COLOR	950.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	600.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS GT906 9"X6"	440.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	370.000
AD-LIB,SCHEDA AUDIO STEREO 12 VOCI	290.000

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 105MB QUANTUM
MONITOR COLORE VGA 800x600+ANTIFLICKER
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
GENLOCK VIDEOMASTER
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW

L.5.470.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR PHILIPS 8833 SERIE II
TAPPETINO MOUSEPAD+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK

L.1.480.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 4MB RAM 32
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
STAMPANTE NEC P60 24AGHI 300CPS

L.7.500.000

SEZIONE VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 TEL/FAX 049/8976414

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWEL®

srl

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2

UFFICI tel.0 2 / 3 2 7 0 2 2 6

FAX 24h tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5

UFFICIO SPEDIZIONI tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

RESET C64 L. 10.000

Siete stufi di spegnere e riaccendere il vostro C64? Questo tasto di reset fa per voi!

FINAL IV L.65.000

Funzionalità pressoché identiche alla MK VI ma con funzioni e scelte tutte da menu a finestre come su Amiga.

DUPLICATORE TAPE L. 19.000

Permette di duplicare copie di sicurezza dei giochi e programmi protetti su nastro. Occorrono due registratori del C64.

PROLUNGA JOYSTICK L.10.000

Prolunga per qualsiasi joystick standard da 1,5m c.a.

ALIMENTATORE L.45.000

Alimentatore di ricambio per C64 disponibile anche per C128

JOYSTICK ECONOMICO GUNSHOT 1 **L.10.000**

JOYSTICK ECONOMICO QUICKSHOT 1 **L.10.000**

JOYSTICK QUICKSHOT II AUTOFIRE **L.15.000**

OFFERTA DISCHI

DA 5.25"

L.750 FINO A 50 PEZZI

L.600 FINO A 100 PEZZI

OFFERTA PORTA DISCHI 5.25"

L.15.000 DA 50 POSTI

L.20.000 DA 100 POSTI

richiedere il nostro nuovo catalogo gratuitamente. SPECIFICARE IL COMPUTER POSSEDUTO

SOFTWARE

GEOS L.99.000

Il miglior programma di DTP per C64 con gestione a finestre. Funzionante con tutti i tipi di stampante e con il Mouse 1351.

GEOFILE L.69.000

Ottimo database per integrare il Geos.

GEOCALC L.69.000

Foglio elettronico di grande capacità per il Geos.

GEOPUBLISH L.69.000

Favoloso. Potrete farvi un giornale in casa. Utile anche per i Club.

sconto 10%

ACTION REPLAY MK VI

L. 90.000

La più potente cartuccia per C64 per riportare giochi da disco a nastro, da nastro a disco, da nastro a nastro e da disco a disco. Permette inoltre la stampa della videata, un potente monitor LM, Basic avanzato, Turbo disk loader (fino a 25 volte più veloce) e tante altre cose.

CONSOLE-VIDEOGIOCHI DISPONIBILI PREZZI "SPECIALI"

GAMEBOY
GAME-MATE
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME-GEAR (come Mega Drive ma portatile con video)
PC-ENGINE
PC-ENGINE GT (LCD video colori)
SUPERFAMICOM (RGB)
ATARI "LYNX"

CARTUCCE DISPONIBILI

GAMEBOY	=	140
GAME MAT	=	10
SEGA MEGADRIVE	=	130
PC ENGINE	=	150
PC ENGINE CD-ROM	=	22
SUPER FAMICON	=	13
GAME-GEAR	=	17
ATARI LYNX	=	5

ARRIVI SETTIMANALI

DEVIATORE ANTENNA TV L. 10.000

Permette di collegare al vostro televisore il C64/C128 senza dover togliere il cavo grazie ad un deviatore a slitta.

REALTIME PROVIDEO L.129.000

Ottimo digitalizzatore d'immagini con 16 tonalità di grigio in tempo reale. Possibilità di elaborazioni colori con Koala.

TELEVIDEO L. 99.000

Fantastico! Con questo apparecchio il vostro C64 vi permette di ricevere il Televideo Rai con possibilità di salvare su disco e/o stampare le pagine che più vi interessano. Disponibile anche su cassetta.

TAVOLETTA GRAFICA L.149.000

Tavoletta grafica per disegnare a mano libera con facilità qualsiasi disegno anche a ricalco.

MOUSE 1351 L. 59.000

Mouse Commodore per i migliori programmi come il Geos ecc. Si può usare anche come joystick permettendo così di usare il mouse anche per programmi che non lo prevedono.

PENNA OTTICA L.29.000 SU CASSETTA L.39.000 SU DISCO

Penna ottica per usare tutti i migliori programmi quali Koala, Flexidraw ecc.

KIT PULIZIA DISCHI 5. 25/3.5 L. 10.000

Kit per la regolare pulizia delle testine del drive. Vi eviterà molti inconvenienti se usato periodicamente.

DRIVE OC118 L.220.000

Drive compatibile per C64, C128, C16 e Plus4. Modello slimline con alimentatore esterno per evitare il surriscaldamento. Inoltre è del 30% più veloce dell'originale.

COPRI C64 NEW L. 10.000

Copritastiera per il C64. Protegge dalla polvere la tastiera.

BUCADISCHI L. 10.000

Con questo accessorio potrete utilizzare anche la seconda facciata del disco risparmiando così in quantità di dischi.

ALIMENTATORE L. 45.000

Alimentatore di ricambio per C64 disponibile anche per C128

INTERFACCIA MIDIL.99.000

Interfaccia midi per collegare tastiere midi di ogni genere. Completo di software su disco.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PACMANIA



Buone notizie per i possessori del Master System! *Pac Man* ritorna in 3D e *Populous* è in dirittura d'arrivo grazie alla TECMAGIK.

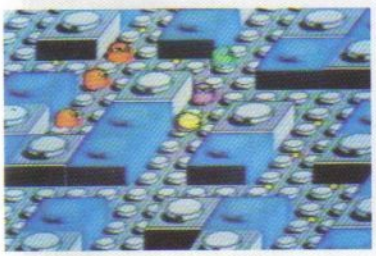
Evviva, la pallina mangia puntini più amata del mondo è tornata! *Pacmania* è un'eccellente conversione da coin-op basata su un'idea estremamente semplice, virtualmente identica all'originale gioco di fantasmi e puntini, e resa ancora più appetibile dalla grafica 3D.

La premessa del gioco si racconta in poche righe: il giocatore deve ripulire da un certo numero di pillole una serie di mondi 3D di natura differente: Block Town, Pac Man Park, Sandbox e Jungly Steps. Le pillole sono allineate lungo i corridoi dei quattro mondi, e un certo numero di punti viene assegnato per ogni pillola divorata.

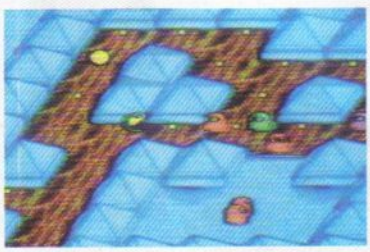
Il labirinto è infestato da mortali fantasmini, che possono uccidere il nostro eroe semplicemente toccandolo. Ad alcune intersezioni si trovano delle pillole d'energia, che danno alla pallina gialla la possibilità di divorare a sua volta i fantasmi!

Gli stretti corridoi (ampi appena quanto basta per un personaggio), la velocità e l'intelligenza dei fantasmi sono gli elementi che distinguono questo gioco dagli altri in circolazione dello stesso tipo. La versione per Master System è virtualmente identica all'originale, con scorrimento super-fluido e movimenti perfetti. I fantasmi cercano di raggrupparsi e di tendere imboscate al nostro eroe mentre questo divora incessantemente le pillole sparse per i corridoi. Utilizzando il pulsante di fuoco è possibile - se il tempismo è buono - saltare i fantasmi facendosi beffe di loro. Una volta ripulito un livello da tutte le pillole, si passa al livello successivo.

Al contrario di quanto avviene in molte conversioni di questo "semplice" gioco (almeno in apparenza), *Pacmania* non cade nella trappola di cercare di cambiarne o distorcerne gli elementi fondamentali, alterando il delicato equilibrio alla base del suo successo. Questo significherebbe infatti rimuovere quell'indefinibile elemento di giocabilità che ancora oggi fa di Pac Man un protagonista. Una conversione perfetta sotto ogni punto di vista.



Il signor e la signora Fantasma sembrano essere stati molto occupati dall'ultima volta che Pac Man si è visto da queste parti. Siamo sicuri che incontreremo solo *quattro* fantasmini?



Pac Man avrà i suoi problemi per evitare i fantasmi che stanno correndo verso di lui. Forse dovrebbe fare una virata di 180 gradi e dirigersi verso la pillola di energia in alto a sinistra.



POPULOUS

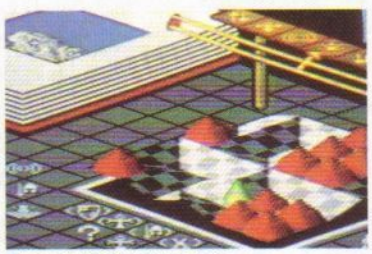
Populous, il gioco strategico per eccellenza, si sta facendo strada verso il Master System. Il titolo dovrebbe già essere nei negozi quando leggerete queste righe, e la conversione del gioco che ha conquistato l'Europa, raccattando complessivamente 22 premi dalle principali riviste specializzate, sembra molto buona. I tronfi proprietari di computer che non ritenevano possibile una versione di *Populous* al di fuori delle macchine a 16-bit dovranno ricredersi!

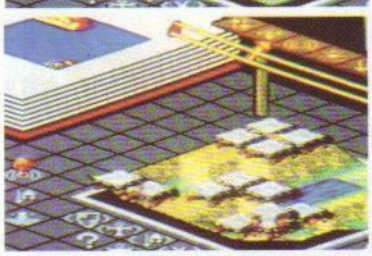
Il gioco offre al giocatore la possibilità di diventare Sovrano dell'Universo. Se mai è esistito un lavoro gratificante, questo probabilmente si merita il titolo. Il gioco vanta un particolare adattamento del sistema di controllo originale, e alla Tecmagik, la società che ha realizzato la conversione, sono sicuri che il risultato sarà totalmente coinvolgente.

Ci sono 5.000 diversi mondi da conquistare, ognuno con clima, popolazione e caratteristiche del paesaggio a esso peculiari. Il giocatore può innalzare nuove terre dagli oceani, scatenare disastri naturali come eruzioni di vulcani e uragani e perfino lanciare l'intero popolo in una guerra totale fino all'ultimo omino!

Non perdete la recensione completa su uno dei prossimi numeri.







I giocatori della versione originale di *Populous* si ricorderanno del dischetto *Promised Lands*, contenente scenari aggiuntivi e pubblicato qualche mese dopo il fratello maggiore. Pare che i possessori di Master System avranno quelle terre extra insieme ai territori originali.

Se si esclude la grafica leggermente primitiva, è difficile trovare differenze tra il programma originale e questa conversione. Ma sarà riuscita la Tecmagik a riprodurre la splendida giocabilità? Solo il tempo darà risposta, anche se gli auspici sembrano buoni...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



(a sinistra) Che sia un gioco stile *Zaxxon*? Non proprio. *Hole in One* permette di vedere il terreno di gioco con una visuale 3D. Conviene usare questa possibilità per evitare ostacoli e sorprese. (qui sotto) Palla in buca? Una doppia pressione rapida del pulsante di fuoco, ecco cosa ci vuole! (in basso) La nostra pazienza è messa a dura prova. Proprio quando vi aspettate di aver fatto un birdie improvvisamente appare questo schermo che mostra la palla riluttante mentre manca la buca. Ma non disperate, ai programmatori giapponesi piace scherzare. Così, talvolta, la palla entra ugualmente.



hole in





Si ringrazia Alex Computer di Torino per aver fornito il Super Famicom e la cartuccia per la recensione.

Riuscirà la HALKEN a scendere sotto il par?

Ah, lo splendido profumo dell'erba! Nessuno sa veramente da dove abbia avuto origine il golf ma malgrado questo piccolo particolare una versione di questo gioco è disponibile per ogni computer e console sul mercato. Gli appassionati più incalliti possono anche giocare una versione elettronica di golf tra una buca e l'altra! Perciò come si colloca nel panorama la prima simulazione di golf per il Super Famicom?

La Halken ha scritturato un famoso giocatore di golf giapponese, anche se noi non lo abbiamo mai sentito nominare, per sponsorizzare questa simulazione. Fino a quattro giocatori possono prendere parte alla gara e sarebbe davvero utile se uno di loro conoscesse il giapponese. Naturalmente non è necessario ai fini del gioco se non vi importa di perdere alcuni consigli.

Il gioco inizia dopo aver inserito le quattro lettere delle proprie iniziali (in giapponese o in inglese), sistemato la propria sacca e "volato" sopra una bellissima panoramica tridimensionale di una delle 18 buche del percorso

Il sistema di gioco è molto semplice. Invece di una visuale tridimensionale del terreno di gioco, come in famose simulazioni golfistiche per computer quali *Leaderboard* e *PGA Tour Golf*, *Hole in One* si gioca su una rappresentazione a scorrimento verticale del campo. Un pannello sulla sinistra mostra la mappa completa della buca sulla quale si sta giocando mentre lo schermo principale è occupato da un ingrandimento dei dintorni immediati. Il tutto è arricchito da varie informazioni e icone di controllo. Prima di tirare è possibile richiamare una mappa tridimensionale "topografica" per vedere la conformazione del terreno, ripetere il colpo precedente o richiedere i consigli in giapponese menzionati in precedenza. La mappa in 3D è una facilitazione per i principianti che, in poco tempo, impareranno a riconoscere i rilievi dai colori della visuale dall'alto del campo.

Non lasciate che la musica scadente in sottofondo rovini la vostra concentrazione. Gli effetti sono ottimi specialmente se mancate la buca.

Si può regolare la direzione del colpo per mezzo di un cursore (click). Una finestra mostra le condizioni del terreno sotto la palla (click). Selezionate la mazza (click). Cambiate la posizione di tiro (click). E ora la parte più interessante. Un piccolo giocatore circondato da una barra di diversi colori, per determinare la potenza e l'accuratezza del tiro appare nell'angolo in basso a sinistra (click). Il giocatore in miniatura solleva la mazza - più in alto la solleva più

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/











(In alto) Un salto al tabellone per un veloce sguardo ai risultati. Pessima prestazione alla decima buca! (Sopra) Un ostacolo particolarmente difficile da superare. Pronti per il classico colpo che lancia la palla sopra l'acqua solo per farla affondare a cinque millimetri dalla sponda...

potente sarà il tiro (click). Comincia ad abbassarla per colpire la palla e quando raggiunge la zona verde (questa riflette l'accuratezza del tiro) è ora di premere il pulsante. Ecco fatto (semplice, no?). Ora ci si può rilassare guardando con orrore la palla attraversare l'acqua, rimbalzare su di un albero e cadere in un bunker di sabbia!

La sequenza per il tiro di precisione sul green è leggermente più complessa ma si basa sugli stessi principi. Se ci si trova vicino alla buca conviene premere velocemente il pulsante due volte per ottenere i migliori risultati. Occasionalmente lo schermo cambia, presentando un ingrandimento "digitalizzato" della buca. Questo succede normalmente quando si sbaglia una buca, ma non bisogna disperare se appare questa immagine - a volte la palla entra in buca inaspettatamente.

La grafica e il suono sono nella norma se tralasciamo le sequenze tridimensionali dall'alto che mettono veramente in mostra le capacità grafiche del Super Famicom. Sinceramente sono la splendida semplicità di gioco e i percorsi ben studiati che pongono *Hole in One* al di sopra degli altri giochi di golf. Caldamente consigliato anche se non siete degli appassionati di questo sport.

GREMLINS 2

La nuova generazione arriva sul Gameboy.

Attenti! Quei simpatici batuffoli di pelo che si moltiplicano a contatto con l'acqua o che si trasformano in piccoli mostri dopo uno spuntino a mezzanotte sono tornati. Basato sul secondo film, *Gremlins 2 - The New Batch* è un gioco d'azione a scorrimento orizzontale composto da quattro livelli, due sezioni bonus, tre demo e un guardiano alla fine di ogni livello. Il giocatore controlla Gizmo nel tentativo di combattere i malvagi cugini gremlin dentro il Clamp Centre di New York. Lungo la strada si incontrano diversi tipi di gremlin ed è necessario raccogliere degli oggetti speciali, come matite e una radio, per combattere queste pericolose creature. Il gioco rispecchia la vera tradizione dei giochi d'azione per console e comprende un'infinità di piattaforme e nastri trasportatori su cui saltare, spine e ostacoli da evitare e alcune sorprese quali un blocco che tira pugni. *Gremlins 2* è il miglior gioco per Gameboy che abbiamo giocato dopo *Contra*.

BATTLE BULL

Il Gameboy arriva su Mondo Oro.

Un disastro ha colpito l'installazione mineraria spaziale su Perseus VI. I robot minatori nella miniera di Mondo Oro 8 sono stati infettati da un virus che li ha fatti impazzire e li costringe ad attaccare qualsiasi cosa entri nella miniera. La compagnia mineraria ha assunto il giocatore per risolvere questo piccolo, fastidioso problema. Ci sono 48 livelli per arrivare a Mondo Oro e ognuno è cosparso di blocchi rocciosi. Utilizzando un veicolo da combattimento appositamente modificato, il Battle Bull appunto, si ha a disposizione una certa quantità di tempo per ripulire lo schermo e raccogliere il bonus. Tra un livello e l'altro esiste la possibilità di equipaggiare il Bull con motori più potenti, pale, capacità di salto e armi - ammesso che si possieda il denaro necessario. Questo arcade-puzzle game comprende anche una opzione per due giocatori. *Battle Bull* non è nulla di speciale. È uno di quegli strani titoli per Gameboy che entrano in scena improvvisamente solo per sparirne ancor più velocemente.

POWER MISSION

È stata dichiarata guerra ai possessori di Gameboy.

Il classico gioco della battaglia navale (proprio quello con carta e penna) è stato rilanciato in Giappone dalla NTVIC. *Power Mission* simula una battaglia navale contro una flotta nemica controllata dal computer o da un altro giocatore. I due giocatori controllano una flotta di dieci unità che variano dai cacciatorpediniere alle navi ammiraglie e dai sottomarini ai dragamine. La mappa è divisa in una griglia di 28x28 riquadri che comprendono terraferma, acque basse e mare profondo. A turno vengono mosse le navi e attaccate le forze avversarie. La chiave del successo in *Power Mission* consiste nell'usare un pizzico di strategia e il radar per localizzare e attaccare la flotta nemica. Il giocatore che affonda la nave ammiraglia avversaria per primo vince. In ultima analisi un buon modo per complicare un'idea incredibilmente semplice. Non male nel modo a due giocatori (con due Gameboy collegati) sebbene si ottenga lo stesso divertimento con un paio di penne e due fogli di carta - a un costo molto minore. Un bel gioco per chi è a corto di amici, penne e carta.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

AKIRA

FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L.4.500

Glénat ITALIA



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Per qualche ragione, in curva non si ottiene lo stesso vantaggio che si avrebbe nel mondo reale!

RIDING HERO

Gomme bruciate con la SNK - in stile Neo Geo!

Dal momento che gira sulla "console del futuro", da *Riding Hero* c'è da aspettarsi qualcosa di più che non dal solito giochino di corsa. E infatti non c'è solo un gioco di guida in moto, ma anche un'avventura! Si, un'AVVENTURA! Che cosa ci riserverà il futuro?

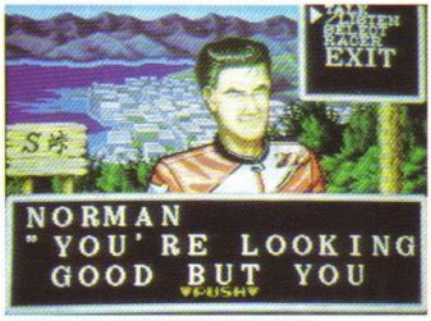
Il primo dei due giochi sulla cartuccia è una corsa competitiva con una scelta fra quattro possibili moto. Bisogna completare due giri di otto fra i circuiti più famosi del mondo, piazzandosi fra i primi tre per poter proseguire sul percorso successivo.

L'avventura, d'altra parte, è qualcosa di piuttosto innovativo. Si svolge su tre diversi schermi: una mappa, un'immagine del luogo in cui ci si trova, dove si possono organizzare corse per guadagnare denaro e lo schermo di gara vero e proprio (con una tipica visione della gara "da dietro il veicolo", proprio come nella maggioranza dei giochi in circolazione). Si comincia nei panni di un principiante senza motocicletta, e si deve raggiungere una buona fama a livello locale sino a quando non si incontra Diamond Dave, il Re delle Moto. Basta batterlo per diventare il nuovo campionissimo.

I comandi sono semplici e immediati. Niente marce, un pulsante per accelerare, uno per frenare e uno per attivare i turbo, un simpatico aggeggio che si può usare limitatamene e che fornisce dei brevi attimi di altissima velocità. La grafica è pulita e incisiva con le uniche informazione in sovrimpressione nella parte superiore dello schermo con la velocità e la posizione di gara.

La parte della corsa vera e propria è abbastanza banale, anche se gli elementi d'avventura aumentano la longevità del gioco. Giocare a *Riding Hero* è decisamente divertente e offre una innovazione a un genere sin troppo sfruttato. Vale la pena di dargli un'occhiata in negozio.





La sezione adventure controllata da menu aumenta la longevità del gioco.

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE

ATARI LYNX L.169.000
ATARI 7800 L.129.000
SOUNDBLASTER L.379.000
EXPANSION 4MEGA AMIGA L. 640.000
EXTERNAL DRIVE ST/AMIGA L. 189.000

SOFTWARE LOW COST
MS DOS - AMIGA - ST - C64
ALL CARTRIGES FOR
NINTENDO - ATARI - SEGA

IMPORTAZIONE DIRETTA GIOCHI DAGLI USA
CERCHIAMO PROGRAMMATORI 68000 PER GIOCHI
ANCHE IN STOS E AMOS

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV



DISPONIBILE IN ANTEPRIMA
"LA NOVITA' DELL'ANNO
CDTV" COMPACT DISK?
MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA

COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi
+ 50 giochi omaggio L. 695.000

AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4
programmi originali + 50 giochi omaggio
L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 XA2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA' MONDIALE!!!

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata.
L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con chiare istruzioni in italiano!!!

A-2320 FLICKER FIXER

Elimina il fastidissimo sfarfallio del Amiga in altissima risoluzione, indispensabile per chi lavora in grafica, è indispensabile un monitor multisync o VGA. L. 430.000

HARDCARD 2091 (SOLO CONTROLLER) L. 330.000
HARDCARD 2091 + 45 MB HARDISK "QUICKLOAD" L.875.000

Hard-disk Commodore nuovo veloce controller, espandibile a 2 MB, il tutto su CARD, semplicissima installazione, autoboot, il tutto ad un prezzo eccezionale.

AMIGAVISION (NOVITÀ)

Finalmente disponibile anche in Italia il straordinario Pacchetto che fino ad oggi corredava soltanto l'Amiga 3000, questo eccezionale programma per la programmazione multimediale, grafica, animazione, video, musica e molto più. Regala al tuo Amiga questo fantastico programma!!! L.149.000

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano. L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000. L. 89.000

DISPONIBILE IL NUOVO FATTER AGNUS 8372A L 160000

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

NEGOZIO tel. 02/3234922
UFFICI tel. 02/32702226
FAX 24h tel. 02/33000035
UF SPEDIZIONI tel. 02/33000036

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA via Mac Mahon, 75 milano

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

ACCESSORI VARI COMMODORE

A520	MODULATORE TV-PAL	L. 49.000
A2088 JANUS XT + DRIVE + DOS 4.1		L. 590.000
A2010DRIVE PER A2000 COMMODORE		L. 195.000
A2060SCHEDA MODULATORE TV A2000		L. 179.000

MODEM RS-232 STANDARD HAYES COMPATIBILI:

ESTERNO SMART 300/1200 (V21-V22)	L. 179.000
ESTERNO SMART 300/1200/VIDETEL (V21-V22-V23)	L. 249.0000
ESTERNO SMART 300/1200/2400 (V21-V22-V22 BIS)	L. 249.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400 con correzione errore MNP-5	L. 369.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400/VIDEOTEL (V21-V22-V23-V22BIS)	L. 399.000

DISPONIBILI ANCHE TUTTE LE VERSIONI IN SCHEDA INTERNA!!!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCEPC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

ORA ANCHE PER A2000

Lire 390.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

• 512k per amiga 500	L. 85.000
• 512k per amiga 500 + clock	L. 110.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock	L. 240.000
• 4 mb per amiga 500 +clock	L. 590.000
• 2 mb per amiga 1000	L. 450.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock	L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 149.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 139.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE) SUPEROFFERTA L. 120.000

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

oltre 3000 dischi di pubblico dominio FISH DISK fino al 450 disponibili altre 20 serie

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

IN OFFERTA L. 89.000

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

CENTINAIA DI PROGRAMMI, SEMPRE ULTIME NOVITÀ "IMPORTAZIONE DIRETTA" DAGLI USA, INGHILTERRA, GERMANIA, "GIOCHI, UTILITY, SOFTWARE MIDI".

NEWEL PRESENTA UN NUOVO SERVIZIO, TUTTO IL MEGLIO DEL SOFTWARE DIRETTAMENTE A CASA TUA, LA PIU' VASTA GAMMA DI SOFTWARE ORIGINALE!!!
SOFTWARE INTERAMENTE IN ITALIANO:

DELUXE PAINT III Programma grafico pittorico L.149.000
DELUXE VIDEO III Video, animazione, Videoclip L.169.000
PAINTER 3D CAD 3D, per arredamento ecc. L.149.000
SUPERPLAN (SUPER LOGISTIX) Tipo lotus 123, foglio elett. L.189.000
SUPERBASE PERSONAL Potente archivio multiuso L.179.000
SUPERBASE PROFESSIONAL Database, prof. Programmabile L.299.000
C1-TEXT 3.0 Il più potente Wordprocessor L. 89.000
PERSONAL FONT MAKER Crea fonts/caratteri come vuoi L. 99.000
PHOTON PAINT II Programma grafico pittorico L. 89.000
TOTO MANIA Elaborazioni sist Totocalcio L. 59.000
PROFESSIONAL PAGE 1.3 Il più potente DeskTop Pubblish. L.490.000
AMIGA "APPETIZER" Videoscrittura + Disegno + Music L. 39.000

Tutti i sopraelencati programmi sono interamente in italiano sia il programma che le istruzioni.

ACQUISTANDO DUE PROGRAMMI SCONTO 10%

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.

L. 79.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer. **L. 29.000**

JOYSTICK IN OFFERTA

SUPER JOYSTICK

Dagli USA, il robustissimo "Super Joystick anima in metallo, sei microswich di precisio-ne, bottone di fire sull'impugnatura e sulla ba-se, autofire disinseribile tramite swich, il tutto in un nuovissimo design nero con ventose. **L 35.000**

JOYSTICK "CLOCHE" per simulatori di volo

Altra novità dagli Stati Uniti, questo rivoluzionari è destinato ad una fascia di utenti ben precisa, gli appassionati dei simulatori di volo. Vi sembrerà di guidare un vero aereo, una vera "CLOCHE" con i stessi comandi di un aereo, il tutto dotato di microswich ed ventose, il divertimento è assicurato se lo userete con programmi tipo: Flight Simulator, Mig 29, Falcon, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter e molti altri. **L. 69.000**

DIGITALIZZATORI VIDEO

DIGI VIEW 4,0 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 290.000**

VIDEON 3,0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **IN OFFERTA**

MOUSE PAD - TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE

Utilissimo tappetino antistatico per mouse, indispensabile per un buon utilizzo del mouse, evita il contatto diretto con superfici non idonee per un corretto uso del mouse.

L. 15.000

TURBO ACCELERATOR CARD PER AMIGA 500/1000/2000

Funziona su tutti gli amiga, semplice installazione, non necessita di saldature, 100% compatibile, velocità selezionabile tra 7 e 14 Mhz. 32 kb di ram statica ad alta velocità, di cui 16 come cache memory.
Il più veloce acceleratore senza memoria a 32 bit. STRAORDINARIO!!!

L. 450.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TNT Tricks 'n' Tactics

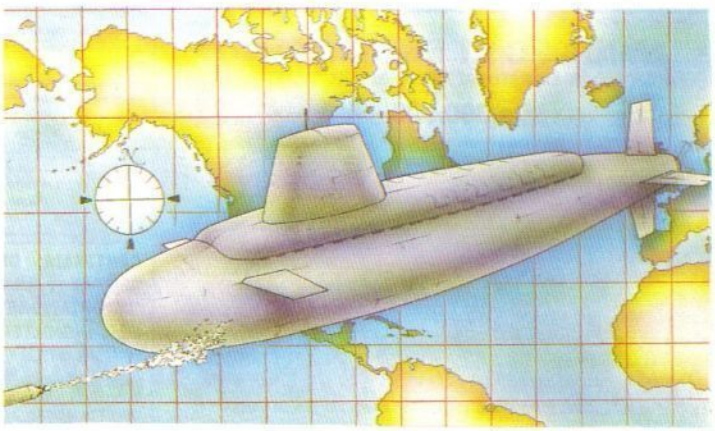




Benvenuti al consueto angolo dedicato ai trucchi più sporchi, alle gabole più inconsuete e alle soluzioni più strategiche kurato da Paolo Paglianti. Purtroppo (e sottolineo il purtroppo!) (per fortuna! ndr) nel mese di giugno la hotline sarà sospesa, causa esami di maturità, ma non temete, sarà ripresa in settembre (sempre che l'addetto non sia cannato di brutto...).

Codename: Iceman

Fare l'agente segreto non è molto semplice al giorno d'oggi: sottomarini, incrociatori russi, basi artiche segrete, ragazze... Beh, per fortuna, c'è K...



A TAHITI:
LOOK TABLE e GET MAGAZINE (molto meglio leggere K...). Alzatevi, andate a sinistra, e PLAY BALL. Quando la ragazza urla: "aiutoooo!", sfoderate il vostro coraggio e tuffatevi in acqua. Per rianimarla SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH AIRWAY. LOOK, LISTEN, FEEL, CHECK PULSE e BEGIN COMPRESSION. Quindi andate a est, GET SHIRT. Poi andate a nord e OPEN DOOR, TALK TO CLERK, GET KEY e READ SIGN. Andate a est. WALK TO BRUNETTE, ASK GIRL TO DANCE, STOP DANCING, BUY GIRL A DRINK e SIT. YES e KISS GIRL (come nei film di James Bond...). KISS GIRL, KISS GIRL (roba da Larry IV - ora dovrebbero fare la rianimazione a voi...) e STAND. LOOK TABLE GET NOTE e OPEN DOOR.

Andate a ovest finché vedete luccicare qualcosa nei cespugli, ma non uscite dallo schermo. Avvicinatevi a quel qualcosa e LOOK DOWN, LOOK GLIMMER e GET EARRING. OPEN EARRING, LOOK INSIDE EARRING e GET MICROFILM. Superate cinque schermi, fino a raggiungere il vostro bugalow (il terzo dallo schermo della pallavolo) e OPEN DOOR, OPEN DRAWER, GET ID, GET CHANGE OPEN CLOSET e GET BLACK BOOK. Ora ritornate all'hotel e BUY PAPER, OPEN DOOR. Aspettate il messaggio dell'impiegato e GET MESSAGE. Ritornate al bungalow di prima e USE PHONE (1-202-555-2729) e TALK MAN. USE PHONE (555-8000) di nuovo e TALK MAN. Tornate nello schermo con la sdraio dove è iniziata la vostra avventura.

IL PENTAGONO:
Superate la porta di vetro e SHOW ID. SHOW ID anche al tavolo. PUSH UP BUTTON nell'ascensore. SHOW ID di nuovo e STAND. GET ENVELOPE. Lasciate la stanza, raggiugete la guardia e GET ID. LOOK ID e GET ID. Lasciate anche il Pentagono e TALK MAN davanti all'autista. YES e SHOW ORDER.

A BORDO DELL'USS BLACKHAWK
Salite sulla passerella e SALUTE FLAG, SALUTE OFFICER, REQUEST PERMISSION TO COME ABOARD. Poi OPEN DRAWER, GET CALIPER, OPEN BOOKSHELF e GET DECODING BOOK. Lasciate la stanza e fate quello che dice il capitano, fino a quando non vi invita nella sua stanza. CONFIRM GREEN BOARD e STAND. Quando vi chiede il codice, inserite 134. LOOK BRIEFCASE, GET ENVELOPE, LOOK CHART e LOOK ORDERS. Quando il capitano mette via la valigetta, GET COMBINATION.

Tornate alla stanza di controllo: LOOK TABLE, utilizzate la mappa inclusa nella confezione per decidere la rotta (PLOT COURSE) e poi EXIT. Pilotate il sottomarino e se ricevete messaggi cifrati: STAND, GET MESSAGES e LOOK CODE BOOK. Ora utilizzate il libro incluso nella confezione per decifrare i messaggi. Andate nella stanza del capitano e OPEN SAFE (23448803). OPEN CASE (762134), USE ID CARD, INSERT MICROFILM. A questo punto utilizzate il messaggio di prima. CLOSE BRIEFCASE e andate nella vostra stanza. TURN ON COMPUTER. Inserite le parole-chiave primarie e secondarie di Waghshington. Quando appare la scatola vuota, inserite Y e inserite le parole chiave primarie e secondarie della CIA. Quando riappare la scatola, inserite N. Andate nella camera siluri e CYCLE EQUIPMENT, INSPECT EQUIPMENT, MEASURE CONVEYOR BELT e MEASURE CYLINDER.

Raggiungete la sala macchine e OPEN CABINET, GET CYLINDER, SIX INCHES, MEASURE COTTER PIN, USE LATHE, SET LATHE, 1° SETTING (un pollice) e TURN ON LATHE. USE DRILL, PRESS AT DRILL. Quindi SELECT BIT SIZE e 1/4° SETTING. Poi TURN ON DRILL, USE GRINDER e andate nell'ultima stanza, dove OPEN DRAWER e GET HAMMER. Tornate nella camera siluri e FIX CONVEYOR WITH BOTTLE. GET BOTTLE. Se vi chiedono di giocarvi ai dadi la bottiglia, YES. Tentate fino a vincere bottiglia, soldi e DEVICE. Andate nella stanza dei controlli e mettetevi ai comandi del sottomarino. Quando il capitano vi invita sul ponte, STAND e TALK. Camminate fino al pannello dei controlli e immergetevi fino a 500 piedi. Spegnete il sonar, diminuite la velocità e inserite il silenziatore. Aspettate che il nemico usi le armi per primo e lasciatelo avvicinare. Inquadratelo e sparate, se siete sicuri che non ci siano più in giro i siluri nemici. Se ricevete dei messaggi, STAND e GET MESSAGE. Decifrate i messaggi di Waghshington e della CIA. Andate al pannello di controllo e attivate il monitor. Quando ricevete un messaggio che riguarda una frattura nel ghiaccio CONTACT ICE STATION e STAND dopo aver decodificato i messaggi. Andate dall'operatore radio e GET MESSAGES. Decodificateli, raggiunge-

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

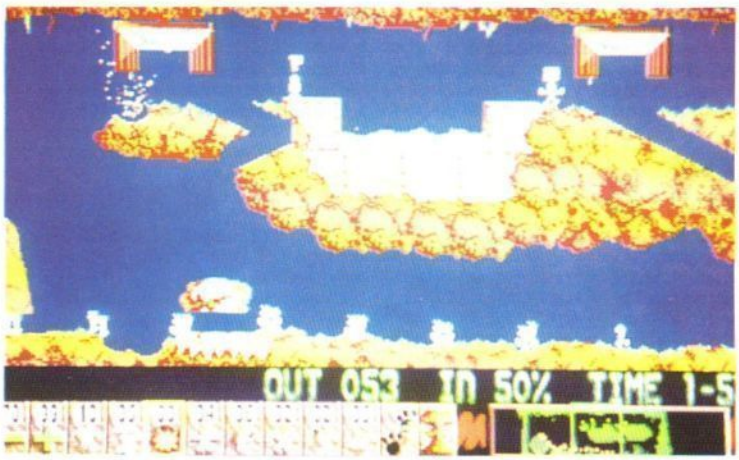
http://speccy.altervista.org/

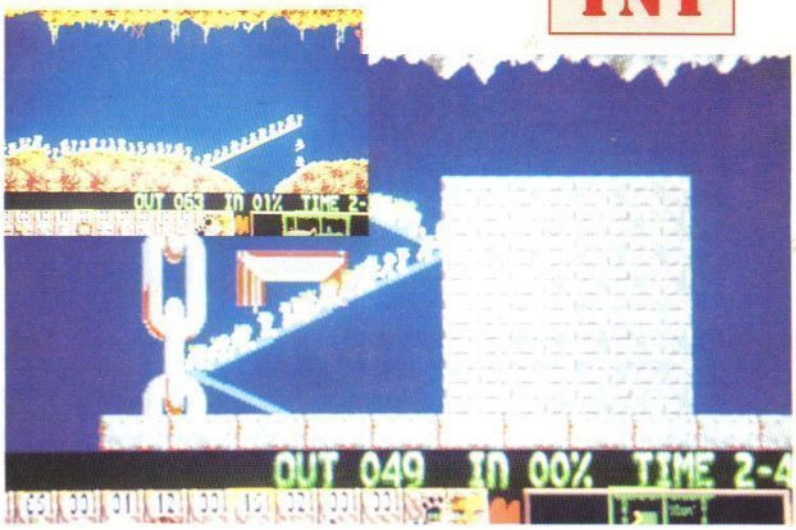
te il pannello di controllo e SIT. Scendete velocemente a 1100 piedi e riducete la velocità. Spegnete il sonar e attivate i silenziatori. Scendete fino a 2300 piedi. Lanciate i siluri solo se il nemico si allontana o aspettate tranquilli fino a quando se ne va. Dopo alcuni segnali sonar erranti, identificherete la Coontz con l'eco sonar. Superate lo stretto di Gibilterra e state sempre sotto la Coontz, tenendo la croce sopra il vostro sottomarino. A un certo punto il capitano vi ordinerà di arrivare a quota e velocità periscopio e di osservare con esso il "panorama": STAND e LOOK SCOPE. Segnatevi la direzione della piattaforma di trivellazione al largo e del porto. Premete la freccia in giù nello schermo dei controlli del periscopio. Andate dall'operatore sonar, GET DISTANCE TO RIG e GET DISTANCE TO HARBOUR.

Andate nella stanza dell'addetto macchine e raggiungete il nostromo macchinista Willy Johnson e GET KEY. Andate nella cambusa e OPEN COMPARTMENT. Quindi andate nella camera siluri, OPEN CABINET, GET EXPLOSIVES, GET FLARES e GET FLARES di nuovo. Andate nella stanza dei motori e posizionatevi a sinistra della paratia: LOOK COMPARTMENT, GET DIVER CHECK DIVER e CHECK VIBRATION.TEXT. Quindi CHECK SHAFT e MEASURE SHAFT, poi andate nella stanza del macchinista: OPEN CABINET, GET NUT 1/2 INCH, e GET WASHER 1/2 INCH. Ora andate nella sala macchine e OPEN DRAWER nello scompartimento degli attrezzi. PUSH BUTTON, GET DRIVER VEHICLE, INSTALL NUT, TIGHTEN NUT e ENTER COORDINATES (inserite la distanza del pozzo di petrolio e del porto). Raggiungete la scala che conduce all'uscita di salvataggio e CLIMB WATER, OPEN HATCH e WEAR SCUBA GEAR. Quindi WAIT NEXT TNT ISSUE!



Da poche parti fa freddo come a 5000 metri di profondità. E state sicuri che ve ne renderete conto se non state più che attenti in: *Codename: Iceman*





Non si fermerebbero mai questi piccoli stupidi. L'importante è non fargli sapere che stanno andando a finire in situazioni perfino peggiori di quella in cui sono!

Lemmings

Tutto quel che vi serve per sbizzarrirvi nel folle mondo dei Lemmings. Almeno ai livelli "Easy" e "Tricky".

EASY

2	IJJLDNCCCN
3	NJLDNCADCK
4	HNLHCIDECW
5	LDLCDJNFCK
6	DLCIJNLGCT
7	LCANKKDHCO
8	CINNLDLICJ
9	CEKHMDLJCO
10	MJHMDLCKCW
11	OHODHCELCS
12	JMDLCINMCK
13	MDLCAKLNCS
14	DLCIJNMOCM
15	LCENLMDPCL
16	CMNLMDLQCU
17	CEJHLFLBDX
18	IJILFLCCDN
19	OHNNHCEDDU
20	JNNHCMOEDP
21	LFLCCKLFDO
22	FLCMKLLGDJ
23	LCCOLLFHDU
24	CMOLNNHIDV
25	CCKHMGHJDM
26	OJHMFLCKDL
27	NJMGLCALDV
28	HONHCINMDR
29	MNJCEJLNDO
30	GLCOJLMODU

TRICKY

2	COOLMGLQDL
3	CAJJLDMBEV
4	KKHLDMCCEP
5	NHLDMCGDER
6	HLDMCMOEEX
7	LDMCAJNFEN
8	DMCKJMLGEX
9	ICGNMNDHEW
10	CIOLLLMIEL
11	CEKKOLIJEK
12	IJHMDMCKEV
13	NHMLICALEW
14	KOEICOOMEU
15	MDMCEJMNEJ
16	LMBIJNOOEY
17	KCAOLMMPES
18	CINMMDMQEU
19	CCKHNOIBFQ
20	KJJLFOCCFV
21	OHLFMCADFN
22	HNNICKOEFO
23	LGMCAKLFFQ
24	FICMKMLGFJ
25	MCGNMLFHFL
26	BKOLNGKIFQ
27	CAJJMGMJFS
28	IJJOOKCKFT
29	NIMFMCELFK
30	JMGMCKNMFT

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TNT

Car-Vup

I possessori di Amiga e ST che si divertono a saltellare e a raccogliere bulloni con *Car-Vup* possono trarre un respiro di sollievo.

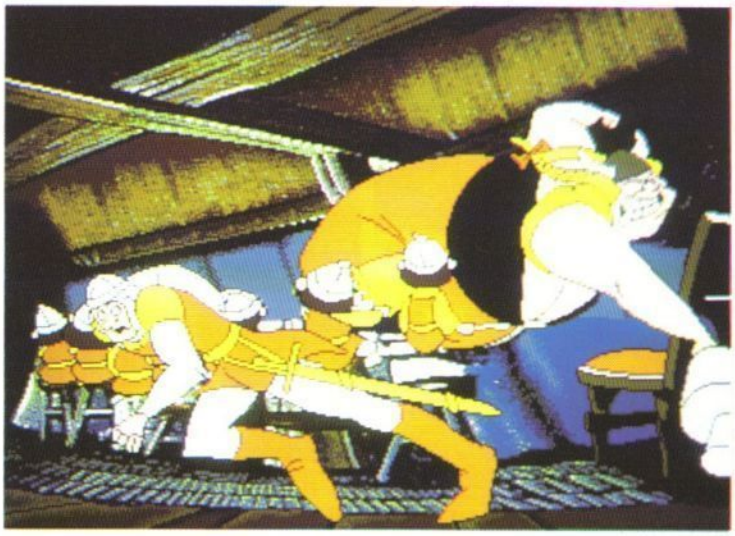
Inserite PUSSYCAT nella tabella dei punteggi migliori. Digitando BUMPER durante il gioco avrete una invulnerabiità momentanea e digitando WHOOPSIE andrete diritti al livello finale - siete sicuri che riuscirete a farlo?

Dynamite Dux

Digitate CHEAT nello schermo dei titoli e quindi premete i tasti da F1 a F6 per saltare al livello corrispondente.

Mont Python

Volete un nuovo modo gabola? Basta digitare SEMPRINI nella tabella dei record per iniziare da qualsiasi livello.





Ehi! L'ho beccato proprio nel mezzo questo!



Non bisogna mai prendere un serpente per la coda, Dirk.



Non aver paura Dirk. Quello è "solo" un centauro, credici!

Dragon's Lair III

Dirk deve dimostrare di non essersi rammollito dopo aver sfornato una masnada di marmocchi. Noi gli diamo una manopubblicando la soluzione completa dell'ultimo prodotto simil-laser della ReadySoft.

SCENA 1 - Semplice: Andate a SINISTRA appena prima che la suocera vi salti addosso.
SCENA 2 - Dopo essere andati in GIU', evitate i tentacoli catapultandovi a DESTRA.
SCENA 3 - Premete FUOCO, quindi subito a DESTRA per evitare la vecchia strega.
SCENA 4 - In GIU' a tutta forza, poi immediatamente a SINISTRA.
SCENA 5 - Saltate a SINISTRA, poi in SU per aggrapparvi alla coda del serpentello, e in SU una seconda volta per salire verso la salvezza (?)
SCENA 6 - Premete in SU appena appare questa scena.
SCENA 7 - Equilibrate la vostra posizione sulla roccia andando in GIU', quindi GIU' di nuovo quando iniziate a scivolare.
SCENA 8 - Premete FUOCO per spaventare il serpente e poi andate in SU.
SCENA 9 - Ripremete FUOCO per allontanare nuovamente il serpente.
SCENA 10 - Arrampicatevi (SU) sulla macchina del tempo, quindi saltate a DESTRA per evitare il solito serpente.
SCENA 11 - Andate a SINISTRA, poi FUOCO, quindi andate di nuovo a SINISTRA.
SCENA 12 - Andate in GIU' per evitare di scivolare, premete FUOCO e poi proseguite a SINISTRA.
SCENA 13 - Premete FUOCO, SINISTRA e poi ancora SINISTRA; per liberarvi per l'ennesima volta dal serpente, FUOCO di nuovo.
SCENA 14 - Prmete FUOCO, DESTRA e quando la spada è inserita nella macchina del tempo, premete FUOCO una seconda volta.
SCENA 15 - Affrontate il volatile-visitor andando in SU, poi premete FUOCO DUE VOLTE.
SCENA 16 - Superate Mordoc andando in SU.
SCENA 17 - Eliminate il volatile con FUOCO, quindi SU.
SCENA 18 - Semplice come bere una pozione: andate a DESTRA.
SCENA 19 - La situazione qui è davvero ingarbugliata! Andate in GIU' per inginocchiarvi, e premete FUOCO per eliminare il pterodattilo. A questo punto ci sarà una breve pausa in cui verrà caricata la seconda parte della scena. APPENA RICOMINCIA LA COLONNA SONORA, PREMETE FUOCO, poi saltellate a SINISTRA per indossare le ali magiche e saltate a DESTRA e poi in SU per decollare.
SCENA 20 - Picchiate in GIU' per seguire la vostra bella.
SCENA 21 - Saltate in GIU' per prendere la spada, scendete a DESTRA e salite di nuovo sulla macchina del tempo andando in SU.
SCENA 22 - Tranquillizatevi e osservate Dirk mentre esce dalla macchina del tempo e inizia a scalare una pianta.
SCENA 23 - Evitate il fendente dell'angelo (ce l'hanno tutti con me, oggi!) andando in GIU', quindi andate di nuovo in SU.
SCENA 24 - Ripete la sequenzá della scena precedente.
SCENA 25 - Andate in SU due volte.
SCENA 26 - Saltate a SINISTRA per aggrapparvi alla pianta andate in GIU', saltate in SU per evitare gli angeli e andate a DESTRA per scappare.
SCENA 27 - Per evitare il serpente (ancora qui?) premte TRE VOLTE FUOCO.
SCENA 28 - Se non volete essere spremuti come delle arance medievali, lanciatevi a DESTRA e poi in SU.
SCENA 29 - Abbassatevi in GIU' e spostatevi a DESTRA.
SCENA 30 - Premete FUOCO e il serpente si ritroverà con un mal di testa reale.
SCENA 31 - Premete FUOCO per attivare la macchina del tempo con la spada.
SCENA 32 - La faccenda ora si mette davvero male, ma, come si diceva ai vecchi tempi, "Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare...". Saltate in SU per smettere di cadere come un ferro da stiro verso un destino molto... piatto, e lanciate la spada con FUOCO.
SCENA 33 - Andate in SU, SINISTRA e in GIU', prima di andare a DESTRA.
SCENA 34 - La spada ora colpirà Mordoc, mentre voi potrete spassarvela in pace.
SCENA 35 - SU, GIU' e poi saltate a DESTRA DUE VOLTE.
SCENA 36 - Qui è essenziale scegliere il momento giusto: andate in SU, DESTRA, premete FUOCO e continuate a SINISTRA.
SCENA 37 - Andate in SU per evitare il lampo di energia di Mordoc, e rispondete con FUOCO.
SCENA 38 - Qui potrete vedere la caduta dell'anello sul dito di Mordoc.
SCENA 39 - Andate in GIU' mentre Mordoc sta trasformandosi.
SCENA 40 - Andate in GIU' di nuovo, quindi FUOCO per mettere fine a quella forza diabolica.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

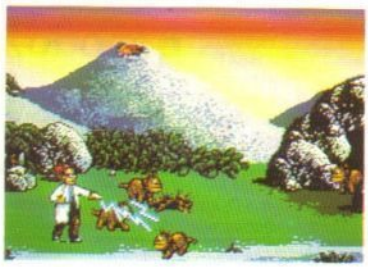
http://speccy.altervista.org/

SCENA 41 - Evitate le rocce andando in GIU', poi a SINISTRA e infine SU.
SCENA 42 - A questo punto Dirk cercherà di risvegliare Daphne. Andate in GIU', quindi premete FUOCO DUE VOLTE per spazzolare via i rettili.
SCENA 43 - Premete FUOCO di nuovo per eliminare un altro rettile mentre Dirk si sta disperando.
SCENA 44 - Dapnhe finalmente si sveglia!
SCENA 45 - Premete FUOCO per eliminare l'ultimo avversario.
SCENA 46 - Quello che stavate aspettando da 45 scene - carini!

Ma perché affaticarsi a giocare *Dragon's Lair II* - TimeWarp, quando potete vedere il film? Basta premere RETURN nello schermo dei titoli, scrivere "get mordoc dirk" (spazi compresi) e premere FUOCO.

Time Machine

Mesi dopo la soluzione completa, ecco il modo gabola per viaggiare nel tempo e non rimetterci la pelle: inserite nella tabella dei primi dieci viaggiatori temporali la parola "DIZZY". Quindi potrete saltellare da una zona all'altra con il pulsante corrispondente.



Accidenti! Non è carino riempire di scosse elettriche questi piccoli batufoli di pelo.

Teenage Mutant Hero Turtles

Tranquilli! Se le tartagurine ninja hanno qualche problema nel superare il primo livello sul vostro PC, premete contemporaneamente i tasti E, S, W, e A, poi premete T. A questo punto potete tranquillamente girovagare per lo schermo, passando attraverso edifici e muri anche se non sarete invulnerabili; l'unico difetto di questo trucco è che non potrete passare sull'acqua - strano per delle tartarughe! Per completare il primo livello dovrete entrare in una determinata porta che vi condurrà da Box-Pop e April. Eliminando il guardiano completerete il primo stage.



Cosa? Non avete le *Turtles* sul vostro PC? Allora, seguiteci nelle fogne!

Escape from Colditz

Non è semplice scavare un tunnel sotto la cappella equipaggiati solo con un cucchiaino da the, specie se circondati da guardie armate fino ai denti - qualche aiuto per mettervi sulla buona strada dovrebbe esservi molto utile!

APRIRE LE PORTE

Beh, questo è proprio il primo passo... Nel Castello ci sono centinaia di porte, e molte sono chiuse a chiave. Peregrinando per le stanze del maniero potrete trovare un sacco di chiavi e grimaldelli. Ci sono tre tipi diversi di porte:

Porte a Basso livello di sicurezza	- Utilizzate un grimaldello.
Porte con Grado di Sicurezza 1	- Con queste porte dovete utilizzare le Grade 1 Key.
Porte con Grado di Sicurezza 2	- Solo le Grade 2 Key possono essere utili in questo caso.

Ogni chiave o grimaldello può essere utilizzato una sola volta, ma in compenso la porta rimarrà aperta fino alla fine del gioco. Attenzione, perché intorno ai posti dove sono confinati i prigionieri ci sono molte porte che chiudono stanzette vuote perfettamente inutili - potreste sprecare molte utili chiavi!

Esplorate tutte le aree il prima possibile, e segnatevi quali contengono oggetti utili, in modo da andare a colpo sicuro nelle partite successive.

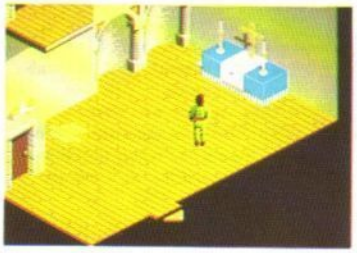
EVITARE I MANGIACRAUTI

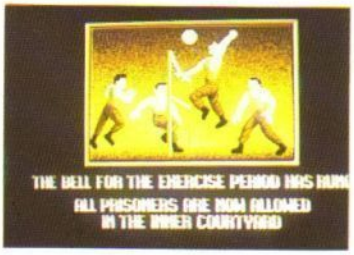
Il Castello è regolarmente pattugliato da sentinelle armate, che gironzolano seguendo percorsi sempre uguali, cercando di bloccare eventuali tentativi di fuga. Alcune guardie apriranno il fuoco se hanno motivo di credere di aver trovato un POW (voi...) che sta cercando di scappare - attenzione, perché sono perfettamente addestrate e basterà un colpo per eliminarvi.

Per ridurre le possibilità di essere colpiti dalle guardie che vi si avvicinano, cercate di frapporre tra voi e i nazisti degli oggetti solidi e massicci (come muri di pietra). Oppure potete cercare di imboscarvi in una porta non chiusa a chiave, nella quale potrete rifugiarvi per un pò. Aspettate in una stanza, e rimaneteci per un paio di minuti, la guardia dovrebbe sparire dalla circolazione. Comunque se lasciate il rifugio improvvisato troppo presto, rischiate di scoprire che la guardia sta ancora curiosando li intorno, e di essere arrestati. Attenzione anche alle porte aperte - le sentinelle hanno la pessima abitudine di aspettarvi proprio dall'altra parte - non potrete evitare di essere arrestati in questi casi, perché andrete a finire prorpio in braccio ai vostri aguzzini! Ricordatevi inoltre che ci sono sempre almeno due guardie che controllano il cortile.

EQUIPAGGIAMENTO

La vostra fuga può essere facilitata da diversi oggetti. Molti sono nascosti dietro i muri, sotto i tavoli o le cuccette, ecc, quindi controllate accuratamente ogni posto "sospetto". Alcuni oggetti molto importanti e utili sono:





Chiavi - Aprono alcune porte.
Grimaldelli - Aprono le porte a Bassa Sicurezza.
Uniformi - Potrete mimetizzarvi da nazisti.
Pass - Da utilizzare con le uniformi - se venite bloccati dalle sentinelle, verranno automaticamente eliminatidall'inventario.
Permessi - Servono per superare il cancello principale, insieme a uniforme e pass.
Candela - Per illuminare i tunnel.
Pietra - Per sviare l'attenzione delle guardie.

Non portate troppi oggetti allo stesso tempo - se vi catturano li perderete tutti. Vi conviene accumulare gli oggetti in posti sicuri, come la Cappella, dove i tedeschi non vanno mai a ficcare l'elmetto. Questa tattica vi farà viaggiare molto più del solito, ma almeno non perderete tutto l'equipaggiamneto per un errore.

CONSIGLI GENERALI

Premendo F9 manderete a nanna i vostri POW, il che è molto importante se la barra della "Stanchezza" è molto alta. Ricordatevi di far riposare qualche minuto i POW appena ritornati dalle celle di isolamento!

Utilizzate la mappa inclusa nella confezione per avere un'idea di dove siete, anche se non sono segnate tutte le stanze del Castello. Le guardie non ci penseranno su due volte prima di aprire il fuoco contro i fuggiaschi. Se una sentinella si ferma c'è una buona possibilità che stia preparandosi a sparare - e non sbagliano mai! Una tattica molto efficace è di bloccarsi appena si ferma il nazista, che abbasserà il fucile e si avvicinerà per arrestarvi. Mentre si sta dirigendo verso di voi, iniziate a correre, possibilmente verso un riparo da frapporre tra voi e i proiettili - visto che la guardia impiega qualche secondo tra abbassare e alzare l'arma, avete qualche chance di farcela.

La stanchezza gioca un ruolo decisivo nella partita, specie dopo che il POW ha corso per un bel po' di tempo - infatti se arriva al massimo, potrà solo camminare...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rise of the Dragon

Il mese scorso vi avevamo lasciati nel vicolo, dove avevate trovato la pergamena, tre amuleti e il giubbotto antiproiettili.
Vi ricordiamo che questo gioco ha diversi svolgimenti e finali possibili - come viene detto nel manuale - e questo, trovato da *Gregory Guglielmetti* dalla Hard Boiled School di Monza, è solo uno dei tanti.

Uscite dal vicolo e andate alla "Warehouse". Avvicinatevi alle parti elettriche e piazzate una bomba. Avete così interrotto la produzione di droga. Tornate a casa.

Karyn verrà rapita e il vostro avversario vi recapiterà un messaggio. Andate in seguito da Jake che vi dirà di non poter parlare in quel momento ma che vi richiamerà. Andate a casa e fate passare il tempo fino a quando non arriva sul videotelefono il messaggio di Jake (Potrebbe anche passare più di un giorno). Prendete la pistola da sotto il cuscino, caricatela e impugnatela (premendo Backspace appare il mirino).

L'appuntamento con Jake dovrebbe essere per le 8:30 del 3/08, alla "Warehouse". Appena arrivati, scoprirete che Jake è stato preso come ostaggio da The Snake. Se avete la pistola, inizierà una sequenza arcade. Dopo cinque volte che avrete perso, il Computer vi domanda se volete saltare la sequenza arcade - quindi non preoccupatevi!

Prendete la mitragliatrice e la tessera. Andate agli uffici di Hwang nel Nord della città (dovrebbero essere segnati sulla cartina tridimensionale dell'Em-Way). Mostrate la tessera di Snake alla guardia. Nella Hall rispondete alla segretaria in questo modo: "You remind me of someone", "Of course I remember you! I could never forget a face as pretty as yours", "What do you mean with or something?", All'ultima domanda infine offrite cinema e pizza.

Entrate nella security room e accedete al pannello dei sistemi d'allarme. Inserite la I.D. card di The Snake e disattivate tutti gli allarmi. Il pulsante per spegnere il cancello laser, se guardate bene, si trova tra lo schermo e i pulsanti sulla destra. Per poter fare tutto, dovrete guardare i colori che appaiono sul pannello e ripetere la sequenza nel modo esatto. Quando avrete spento i vari allarmi, uscite nella Hall e poi di nuovo a sinistra dove prima c'era la barriera laser. Entrate nella prima porta a destra e prendete il cacciavite. Aprite i due pannelli, togliete la corrente spostando la leva che si trova sopra e utilizzate il cacciavite per smontare il pannello inferiore. Prendete i fili e uscite. Tutto deve essere eseguito velocemente, perché le guardie sono alla vostra ricerca. Entrate nella seconda porta a destra e usate i fili su Karyn (non avete bisogno del primo piano per eseguire quest'operazione). Ora guardatela in primo piano e staccate i tre piccoli fili che si trovano sulla sinistra, incominciando dal basso. C'è ancora una sezione arcade, ma potete superarla come la precedente. Godetevi il finale!^



Night Shift

Con un mese di ritardo (scusate), ecco i livelli per evitare di essere licenziati in tronco! nb

(Legenda: BA = Banana; CH = Ciliegia; LE = Limone; PL = Prugna; PI = Ananas)
Livello
Livello 1: Come da Password
Livello 2: CH-BA-BA-LE
Livello 3: BA-CH-PI-PL
Livello 4: PI-LE-PI-PL
Livello 5: PI-PI-LE-CH
Livello 6: CH-PL-PL-PI
Livello 7: CH-PI-LE-BA
Livello 8: PI-BA-PI-CH
Livello 9: PI-LE-LE-CH
Livello 10: LE-BA-PL-PL
Livello 11: BA-PI-CH-PL
Livello 12: CH-PL-BA-PL
Livello 13: PL-CH-BA-PI
Livello 14: PI-CH-PL-BA
Livello 15: PL-PL-PI-PI

MATRIX

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

PUNTI VENDITA:
VIA MONGINEVRO 1
VIA MASSENA 38/H
TORINO

ORDINI PER CORRISPONDENZA: 011/5613232

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000

CONTROLLER SCSI PROFESSIONALI AD ALTE PRESTAZIONI
CONTROLLER ALF 2 SCSI A2000 L. 280.000
CONTROLLER ALF 3 SCSI A2000 L. 390.000
CONTROLLER OKTAGON SCSI A500 L. 550.000

STAMPANTE CITIZEN 124D 24 AGHI L. 550.000

SAMSUNG SPC3100, 640 Kb, UN DRIVE, MSDOS
MONITOR FOSFORI BIANCHI L. 760.000

DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650
ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI

TUTTE LE ULTIME NOVITA' PER
C64, AMIGA, MSDOS, SEGA, NINTENDO

SOFTWARE PROFESSIONALE PER AMIGA E PC

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

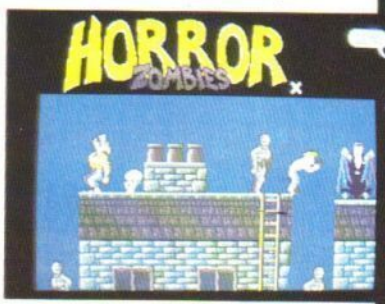
CORSI INTRODUTTIVI ALL' AMIGA DOS E ALL' MSDOS

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Horror Zombies from the Crypt

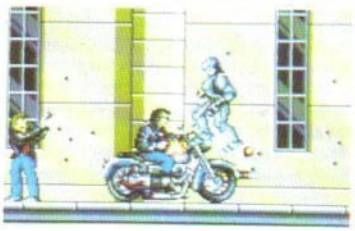
Wow! ora non avrete più problemi con le creature dell'aldilà. Basta tenere premuti contemporaneamente i tasti "M" "," e "." e non vedrete Caronte per un bel pezzo!





Robocop 2

Troppa Nuke per i vosrti gusti? La marmaglia di Cain vi perseguita ancora in questo futuristico pesta e fuggi nella versione Amiga? Siete a posto! È sufficiente inserire nello schermo dei titoli la frase "serialinterface" (senza spazi) e dovrebbe apparire uno schermo delle gabole.



Sputare fuoco in *Saint Dragon* sarà molto più semplice adesso!

Saint Dragon

Mai più un Game Over, vite infinite e una villa in campagna! Per le vite infinite basta premere il pulsante sinistro del mouse e il pulsante di fuoco del joystick mentre state caricando *Saint Dragon* - per la villa in campagna non sappiamo proprio come aiutarvi...

Fighter Bomber

Preparatevi a spazzare i cieli in questo vecchio (ha più di un anno) ma sempre mitico gioco dell'Activision in collaborazione con la Vektor Grafx. Anche se non siete ancora riusciti a vedere tutte le missioni di questo gioco, e morite dalla voglia di cimentarvi nella "Big Chief", oppure nella "Final Front", questo è il momento buono per farlo.Seguite la gabola qui sotto e buona fortuna, o meglio: In bocca al Lupo! "Crepi!" Chi?

Caricate normalmente il programma, e selezionate il pilota. Arrivati allo schermo che gestisce la scelta delle missioni, cliccate su "User Missions" invece che su quelle "normali". Quindi premete "Select" sulla sinistra. A questo punto arriva la parte-gabola: cliccate sui rettangoli in cui si inserisce il nome della missione, e scrivete uno dei seguenti codici, corrispondenti alle missioni del programma.





SLEEPER	per OPERATION SLEEPER
FARMHOUS	per OPERATION FARM HOUSE
BRIDGEEN	per OPERATION BRIDGE END
STRIKEFO	per OPERATION STRIKE FORCE
SPEARCHU	per OPERATION SPEAR CHUCK
NAVARRON	per OPERATION NAVARRONE
SAMSMASH	per OPERATION SAM SMASHER
AXEATTAC	per OPERATION AXE ATTACK
TENTBUST	per OPERATION TENT BUSTER
COOKHOUS	per OPERATION COOK HOUSE
BIGBIRD	per OPERATION BIG BIRD
MOLESTRA	per OPERATION MOLE STRANG
AMMODUMP	per OPERATION AMMO DUMP
BROKENAR	per OPERATION BROKEN ARROW
BIGCHIEF	per OPERATION BIG CHIEF
FINALFRO	per OPERATION FINAL FRONT

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LA SOLUZIONE 1ª parte

The secret of MONKEY ISLAND

SSST! Non ditelo a nessuno... Maurizio Masini ha ritrovato il diario più segreto dell'anno! Il diario di Guybrush Threepwood, pirata dell'anno 1990 nonché candidato all'Oscar per la sua interpretazione in THE SECRET OF MONKEY ISLAND della LUCASFILM.

Ma andiamo senza altri preamboli a leggere la prima parte dei suoi appunti.

ovvero
Dal Diario segreto di Guybrush Threepwood
ovvero
Guida pratica alla disinfestazione dei pirati fantasma
ovvero
"Come diventare pirati, salvare una bella donna e vivere felici"

PARTE 1

Arrivo a Mêlée Island™. Sistemazione in camera doppia con servizi privati e aria condizionata... ehm no, questo non c'entra... dicevo... arrivato sull'isola incontro la vedetta (mi sembra più una "cechetta" che altro...) con la quale scambio due parole. Mi diressi verso il porto, centro abitato principale dell'isola. E fu sulle pareti di una delle casette che vidi LEI per la prima volta... Elaine Marley... che bel nome... il Governatore dell'isola. Proseguii ed entrai nello Scumm Bar dove mi misi a parlare con alcuni pirati locali del più e del meno. Avevano tutti una paura matta dei fantasmi e nessuno di loro si avventurava in mare già da un bel po'... che conigli, dissi tra me e me!

Nella stanza accanto trovai dei pirati che mi sembrarono molto importanti. Infatti furono proprio loro a dirmi cosa avrei dovuto fare per diventare un pirata, che era poi ciò che io volevo. Presi nota di quel che mi dissero e approfittando della distrazione del cuoco feci un salto in cucina. Andai sul piccolo molo dove con un paio di salti su una tavola sconnessa allontanai il gabbiano (chissà se conosceva mio cugino di *LOOM*!?!) e svelto afferrai il pesce. Presi la carne, la feci bollire e presi anche il pentolino. Fischiettando uscii dalla taverna.

Venni a sapere che Le Chuck mi cercava... chi sarà mai 'sto Le Chuck?

Mi avviai verso la città **1** dove scambiai due parole con il tizio con il pappagallo... cercava un suo cugino... ma mi offrii ugualmente una mappa... con cosa la pagavo? Declinai gentilmente l'offerta e mi rivolsi agli strani tipi con il bellissimo topo li vicino. Mi feci furbo e loro furono contenti di avermi pagato perché prendessi dei minuti (cioè degli appunti) che a loro non servivano più.

Entrai dove c'era una volta (nel senso di costruzione, non inizia una favola!!!) quando all'improvviso mi sentii chiamato: per fortuna era lo sceriffo! Mi feci strada per la prigione, all'estrema sinistra (ogni riferimento politico puramente casuale). Ma come puzzava il fiato di quel tipo! Fortuna volle che nel negozio là accanto vendessero delle mentine... le presi, feci un giretto per vedere cos'altro vendevano e gliele portai in dono. Ascoltandolo mi raccontò alcune cose che mi furono utili. Mi chiese di liberarlo e qualcosa per scacciare i topi. Ebbi anche l'occasione di litigare con lo sceriffo... un tipo poco raccomandabile. Tornai verso la taverna, ma prima passai a salutare Mamy Voodoo, che abita lì vicino. Ah, sapeva tutto! Mi fece dono di un vecchio pollo di gomma con una carrucola tra le gambe (non facciamo battute volgari, ora!) e mi predisse un po' del mio futuro.

Promisi di tornare, e finalmente mi diressi fuori città. Entrai nel bosco, ma avevo paura ad allontanarmi dal sentiero. Andai verso la luce più vicina: **3** era il Circo! Che bello pensai. Mi avvicinai per vedere meglio, e i due Fettuccini Bros (Nun se magnano, no!) mi proposero di lavorare per loro. Indossai l'elmetto protettivo (cioè, la pentola...) e nonostante il dolore provato guadagnai degli utili soldini! Mi ricomposi e tornai in città.

Prima però ne approfittai per fare un giretto nel bosco, la paura era passata. Non si sa mai cosa si può trovare (lo lo so) a sinistra (anche qui ogni riferimento etc, etc.) mi dissi. **2** Colsi i fiori gialli e tornai **1** dal tizio della mappa. Che imbroglione che era! Altro che mappa era un bidone! Fa nulla, sbagliando s'impara .

Entrai nel negozio e comprai sia la vanga che la spada... un po' caro, ma servivano. Mi colpii la cassaforte... mmmmh... l'istinto di pirata si faceva sentire... per il momento ci rinunciai. Mi diressi verso la casa del governatore. Drogai la carne con i fiori e la offrii ai cagnetti voraci. Per fortuna si addormentarono subito e così entrai dentro. Un rapido sguardo e individuai la stanza dove era custodito l'idolo. Ma lo sceriffo mi aveva seguito, vile marrano. Iniziai una violenta colluttazione (Ma molto divertente: cosa cavolo c'era in quella stanza!). Tolto Fester di torno mi serviva una lima... dove potevo trovarla? Ma nel posto più ovvio: in una prigione! Ritornai in città e scambiai il repellente per topi con la torta... infatti la lima era proprio lì dentro! Riscesi ad aprire la bacheca e presi l'idolo. Ma, maledizione, lo sceriffo si era liberato. Per fortuna intervenne LEI! La mascella si era serrata, la lingua annodata, la voce non usciva... dissi solo :-"Bbglf!". Poi lei, pensando non la volessi se ne andò... altro che se la volevo! Io avrei fatto chissà che per una così ... ma il destino volle che qualcuno mi facesse tornare alla realtà: lo sceriffo era di nuovo qui! Quell'assassino mi gettò in mare... però dalle sue parole capii che poteva essere... lì per lì non ci credetti e pensai più che altro a tornare a respirare.

Presi l'idolo e salii le scale. LEI riapparve... visione celestiale... non era in combutta con Fester allora (Chi mai lo avrebbe detto!?!) Mi avvicinai per baciarla e quando i nostri corpi nudi si avvinghiarono rotolandosi sull'alcova, la mia mano scivolò... eh!?! ma che c'entra questo! No! Lei non poteva manco baciarmi. Mi disse di continuare nelle prove. Portai subito l'idolo ai pirati della taverna. La prima prova era passata! Ora dovevo allenarmi nel combattimento per battere il Maestro della spada. Seppi che all'estremo Est dell'isola viveva un famoso Maestro d'armi. Mentre andavo a cercarlo un troll **4** mi bloccò la strada chiedendomi "...qualcosa che si noti ma che non serva a nulla.".

Pensai subito a Pippo Baudo o la Carrà... ma le prove erano solo tre e prima di proporgli anche Magalli pensai bene che forse il pesce era quello che cercava. Passai e arrivai fino dal Maestro **6**. Mi toccò insistere per avere la prima lezione e dopo parecchie ore di duello con un'assurda macchina mi rispedì in strada a imparare le offese più comuni tra i pirati: ne ferisce più la lingua che la spada!

Impiegai quei 10-12 combattimenti lungo la via per imparare le offese e le relative risposte. Anche i pirati si accorsero che ero pronto per la grande sfida con il (anzi, LA) Maestro della spada!

Mi ricordai che il vecchio del negozio era l'unico che sapeva dove trovarla: così lo seguii e scoprii dove **7** abitava Carla, la mia avversaria. Mi ricordo che non fu facile: dovetti adattare le risposte delle offese a ciò che mi diceva lei. Ma alla fine la spuntai e mi presi il giusto trofeo: una T-Shirt originale 100% cotone! Tornai immediatamente in città, sinceramente dispiaciuto di avere trattato così male una signora. Mostrai la T-Shirt ai pirati e fui così pronto per la terza e ultima prova: la ricerca del Tesoro! Non fu difficile: mi addentrai nel bosco e girando qua e là trovai la radura con le indicazioni... anche troppe! **8** Scavai freneticamente e raccolsi il giusto premio: un'altra T-Shirt!

Un po' deluso feci rotta nuovamente per lo Scumm Bar, ma all'entrata del paese la vedetta mi informò che Le Chuck aveva rapito Elaine. Unica traccia un biglietto. Dalla taverna erano scappati tutti. Il cuoco mi consigliò di andare a cercarla su Monkey Island™ ma di farmi aiutare da qualcuno. Mi disse inoltre di Stan, il rivenditore di barche. Il problema era radunare la ciurma... raccolsi i boccali sui tavoli e li riempii con il Grog che era in cucina. Travasando ogni tanto il liquido caustico da una caraffa all'altra, corsi alla prigione, dove versai il liquido sulla serratura della cella. Sinceramente fui deluso dalla sua reazione. Fa niente, mi dissi partendo verso la casa di Carla, il Maestro **8** della spada, almeno lei fu felice di aiutarmi. Intanto i miei sospetti sullo sceriffo Fester si erano rivelati fondati: era lui, Le Chuck! Pensava fossi morto, invece ero già diretto verso la parte Ovest dell'isola **9**, alla ricerca di Meathook, altro probabile membro della mia ciurma.

Usai il pollo di gomma come carrellino e al primo impatto con il vecchio lupo di mare rimasi un po' sconcertato. Non credendo nelle mie possibilità mi costrinse a maneggiare una bestiolina (Non Jovanotti, no...) che lui temeva e solo allora, notando il mio impavido coraggio, si decise ad aiutarmi.

Bene, confidando sul ritorno del carcerato non mi restava che cercare la barca. Con Stan, **5** un vero logorroico (forse imparentato con Wanna Marchi), non fu facile. Nonostante avessi scelto la nave in fondo al molo, la più economica, mi chiese una garanzia di credito e mi fece tornare in città **1** dal negoziante. Al vecchio dovetti raccontare una balla per poterlo scrutare mentre apriva la cassaforte. In quel modo, però, dopo averlo allontanato con una scusa, fui in grado di trafugare la preziosa nota di credito. Tornato da Stan **5**, dovetti contrattare non poco, ma per 5000 pezzi da Otto la barca fu mia. Mi regalò anche un sestante molto utile.

Lo rincontrai sul molo, insieme al resto della ciurma e come extra mi regalò dei coloratissimi depliant. Finalmente ero in rotta per Monkey Island™... o almeno credevo.....

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Hanno contribuito alla stesura della soluzione: Oscar Lazzarino, Nicola Mancini, Alessandro Brogiato, Daniele Gobetti, Enrico Moschini, Luigi e Antonio di Pescara, Marco Vianello, Sebastiano Fassanelli, Marco e Luca Traverso, Gabriele Carcassi, Alessandro Rossi, Enrico Marcolongo, Paolo Maffiolini, Alessandro Frigo, Stefano e Massimo Torretta.

La seconda parte della soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero di K. Vi ricordiamo che la C.T.O. ha messo in vendita un libretto con la soluzione completa del gioco. Il prezzo indicativo è di 15.000 lire, mentre è in vendita anche un divertente mousepad personalizzato a L27000.

RHO
Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

COMMODORE
AMIGA 500 £.679.000
ESPANSIONE 512K £.89.000
AMIGA 2000 £.1.589.000

PC COMPATIBILI
AT 80286 Da £. 1.190.000
MONITOR VGA COLORI PHILIPS
MONITOR MULTISYNC NEC
SCHEDE GRAFICHE VGA 1024x768

OFFERTA PC AT 80286
1 Mb RAM HD40MB 2 FDISK
VGA MONITOR COLORI VGA
£. 1.800.000

SOFTWARE
AMIGA - ATARI - PC -
AMSTRAD - SEGA - NINTENDO
COMMODORE 64 - OLIVETTI PRODEST

I prezzi sono IVA compresa

ELETTROCAPITAL s.r.l.

Via Tiburtina, 545
Tel. 06/4393404
Via R. Fucini, 128
Tel. 06/823833

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LA REALTÀ VIRTUALE DECOLLA



Finalmente è accaduto - e i giochi da bar non saranno più gli stessi. Il primo gioco da bar al mondo che utilizza la realtà virtuale ha visto la luce, e il pubblico ha subito risposto con entusiasmo. O perlomeno quelli tra il pubblico abbastanza fortunati da trovarsi al SouthCoast World nella soleggiata Bognor - perché questo è il posto dove l'industria dei videogiochi da bar ha finalmente varcato la soglia degli anni '90.

La Virtuality SD Unit è finalmente entrata nelle sale giochi dopo un impressionante lancio mondiale al Wembley Conference Centre con tanto di lampi, luci colorate, effetti speciali, video walls, telecamere e - ingrediente vitale se si vogliono attrarre dei giornalisti - bevande gratis (hic).

Tutto ciò ha generato un considerevole entusiasmo, che si è mischiato al consueto cinismo degli operatori del settore, i quali hanno accolto la novità con approvazione più o meno universale. E con dieci macchine in mostra, tutti si sono trovati con le mani sull'oggetto dei loro sogni (o sarebbe meglio dire con la testa nell'elmetto dei loro sogni?).

Le W Industries affermano che i primi ordini sono promettenti, così ci sono buone speranze di vedere queste favolose unità nelle nostre sale giochi nel giro di qualche mese (anno?). Ma sono davvero interessanti? Forse vi sembrerà scontato ma la risposta è....sì!

Al momento sono disponibili due giochi per la Virtuality unit - un classico gioco di combattimento aereo chiamato *VTOL* e un altro titolo molto più originale nella tradizione delle migliori "space opera", *Battlesphere*.

Ma occupiamoci prima di *VTOL*. Al livello più semplice, l'aereo risulta più manovrabile - non si corre quindi il rischio di fare terribili errori. È solo questione di abbattere ondate di caccia nemici in formazione per guadagnare dei rifornimenti, sia da effettuare in volo utilizzando un aereo cisterna C-120 (all'inizio in maniera automatica...in seguito va fatto tutto da soli!) o atterrando su una portaerei o in un areoporto.

I controlli di direzione si trovano sul joystick destro insieme al pulsante per i missili teleguidati e a quello per la mitragliatrice. Con il joystick sinistro si controlla la potenza dei motori (un semplice avanti per accelerare, indietro per rallentare). L'insieme è davvero impressionante grazie alla veloce grafica vettoriale, il paesaggio a frattali, le voci digitalizza-





te, gli ottimi effetti e una colonna sonora su CD stile Top Gun (no, niente Kelly McGillis purtroppo...) come ciliegina sulla torta.

Ma una volta fatto il callo al livello Cadet, ci sono i livelli Pilot e Ace che introducono gradualmente nuovi controlli, nuove missioni e nuovi guai rappresentati da nemici molto intelligenti. Il comportamento in volo diventa realistico, i rifornimenti e gli atterraggi decisamente difficili e c'è un gran finale tutto da scoprire - ma su questo le W Industries non fanno sapere nulla di più. Esiste anche un'opzione a più giocatori che permette un testa a testa con 20 macchine collegate!

I primi giocatori lo hanno paragonato a un simulatore di volo d'alta classe - scopritelo voi stessi! Sicuramente ci vuole un po' di tempo per abituarsi all'assenza dello schermo - è il giocatore che si trova all'interno dell'universo di gioco!

Battlesphere è il gioco che farà impazzire tutti gli amanti della fantascienza perché permette di vivere imprese degne di Luke Skywalker. Si tratta di un gioco ambientato in un vero universo tridimensionale. Nello spazio non esistono alto, basso né sinistra e destra. In compenso ci sono una miriade di astronavi aliene pronte a farvi la festa!

In verità stanno difendendo la loro astronave madre. Sfortunatamente voi (insieme ad una squadriglia di amici, volendo) dovete viaggiare alla volta di questa gigantesca astronave, distruggere tutte le sue postazioni laser (cosa che richiede una considerevole abilità) e infine lanciare una bomba nelle profondità del condotto di scarico principale. Nessun problema, eh? Ancora una volta il gioco è suddiviso in ondate di alieni e la loro eliminazione frutta preziosi secondi di gioco.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

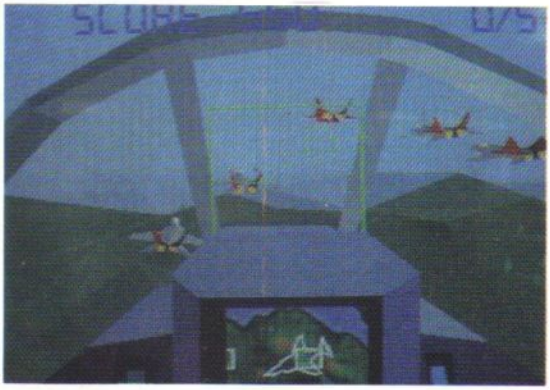
http://speccy.altervista.org/

0%!





Con una assordante esplosione un jet nemico si disintegra in una pioggia di frammenti (Bingooo!). Uno in meno...ma ce ne sono altri.



(Sopra) *VTOL* in azione. Siete circondati da un intero squadrone di caccia nemici. Simpaticoni! Datevi da fare con i missili a ricerca calorica e fategli vedere chi siete. Come potete vedere, la macchina non ha paura di spostare intere valanghe di poligoni in una frazione di secondo.

(Sinistra) "Ben fatto, ragazzo. Ora facciamo saltare questa bagnarola e torniamocene a casa." Un colpo lungo il condotto di scarico della Battlesphere e l'Impero sarà sconfitto.

Ciò che rende *Battlesphere* così speciale è l'uso innovativo degli strumenti. Sovrapposto alla vista dell'elmetto si trova un display comprendente un mirino. Basta muovere la testa per far muovere anche il mirino il che significa che non è vincolato alla direzione dell'astronave. È quasi come avere un laser sulla punta del naso e in breve si finisce per inseguire le astronavi nemiche con la testa voltata in una direzione mentre ci si dirige verso l'astronave madre.

Progredendo nei livelli si incontrano nuove armi (laser, stelle a fotoni e la terribile Chaos Bomb... provate a lanciarne una e capirete il perché!) e i nemici diventano più ostici mentre, per cambiare, è possibile combattere contro un amico nel livello Asteroid Dogfight oppure provare a distruggere le rispettive astronavi madre nel livello Battlesphere.

Ma se vi sentite amichevoli potete sempre dividere la stessa astronave con una amico: in questo caso uno sarà il pilota, l'altro si occuperà delle armi.

Battlesphere è una vera rivoluzione, più o meno quello che fu *Defender* ai suoi tempi - provatelo e vedrete che non vi deluderà!



Thunder Force - Capcom -

Dopo il successo di *Mercs* la Capcom sta per lanciare qualcosa sullo stesso genere ma che può essere giocato da quattro giocatori. Buona grafica, ottimo sonoro ed effetti eccellenti dovrebbero renderlo subito popolare agli amanti di *Commando*.



Big Karnak - Gaelco -

Un gioco a scorrimento orizzontale dove si spara e si salta parecchio ambientato nell'antico Egitto. Più complesso di molti altri giochi - e con una grafica davvero bella - sembra essere uno dei migliori del genere.



Vandyke - Jaleco -

Ritorna Conan con con il suo meraviglioso, almeno per alcuni, torso nudo che percorre verticalmente lo schermo uccidendo goblin, coboldi, cavernicoli e così via. La vista dall'alto non è male ma questo gioco sembra più un riempitivo piuttosto che un titolo di grosso calibro.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K-box

"La lingua italiana non è adatta alla protesta alla rivolta alla discussione dei valori e delle responsabilità, è una lingua buona per fare le domande in carta da bollo, ricordi d'infanzia, inchieste sul sesso degli angeli e buona, questo sì, per leccare" (Ennio Flaiano 1971).
Questa considerazione mi è sembrata adattissima per aprire lo spazio postale di questo mese, dove finalmente cominciano ad arrivare, i primi riflessi letterari del crescente Sgarbismo nazional-dilagante. Ora, dato che il mio grado di impressionabilità è decisamente più basso di quello di una comune pellicola fotografica non credo sia il caso di perdere altro tempo e quindi vado senza indugio a presentarvi questa "Foto di gruppo con lettori". Nikonianamente vostro: BRAMBO's.

AD PERSONAM

Spettabile redazione di K, vi faccio innanzitutto i miei complimenti per la vostra stupenda rivista, che trovo seria (forse troppo?) e qualificata. Non mancano comunque le critiche costruttive (si spera). Premetto di avere un mitico Amy 500 con due mega, drive esterno e stampante e che oltre a trastullarmi con i giochi mi diletto anche a programmare, a produrre piccoli lavori grafici (pittorici e ray-tracing), ecc. e che quindi non sono l'ultimo uscito e qualcosa di computer la capisco. Sono un pirata convinto e non approvo assolutamente come trattate i pirati. So che è un tema inflazionato ma è bene parlarne: la gente si è rotta le palle di pagare giochi mediocri 25 mila lire e di doverne sborsare 70-80 mila per un gioco buono, quando a MILLE LIRE (questi sono i prezzi) ne può acquistare una copia. Sono finiti i tempi delle copie malfunzionanti e ormai si trovano anche le istruzioni (su disco, in inglese, scritte dagli stessi pirati), non solo di giochi, ma anche di programmi professionali. Inoltre noi pirati, come molti "spacciatori di software" non siamo come ci dipingete voi: "tipi oscuri e malvagi che cercano solo lucro e guadagno portando alla perdizione giovani fanciulli indifesi". Personalmente conosco un pirata che è una persona adorabile (ha circa 60 anni) che vende dischi soltanto per riempirsi la casa di giovani e sentirsi un po' più giovane anche lui. Non dimenticate che se non ci fosse stata la pirateria, oggi il computer sarebbe posseduto da poche persone con adeguate disponibilità e la tiratura di riviste come la vostra sarebbe infinitamente minore. Per questo motivo ho scarsa fiducia nel mercato delle console, che giudico dei giocattoloni e che verranno nuovamente inabissate dal computer come accadde anni fa. Voglio quindi dire due parole a Brambo's-barambos-come-si-chiama: nel numero di Aprile, rispondendo alla lettera di Storni Cristiano, affermi che il BASIC è inutile. Bene, oltre ad essere il miglior linguaggio per entrare nel mondo della programmazione, (uguagliato forse solo dal Pascal), negli ultimi tempi sta vivendo una rinascita, con l'*AMOS*, l'ottimo GFA-Basic (compilato) e il recentissimo *Blitz Basic* (anch'esso compilato), tutti validissimi anche sotto il "profilo impegnativo". Penso che tu di computer capisca ben poco e si capisce quando le risposte che devi dare scendono un po' nel "tecnico". Questo sarebbe anche perdonabile se almeno tu fossi un po' più simpatico, ma non lo sei affatto, risultando spesso un tantino offensivo nelle tue risposte ai lettori, sforzandoti di essere umoristico (rinuncia, non fai ridere nessuno! A proposito la "posta interattiva" ficcatela nel...). Sul fatto che le Poste Italiane fanno pena hai ragione, ma ciò non può influenzare la qualità delle missive che pubblicate nel K-Box (ultimamente migliorato).
THE PUTISHER (non PUNISHER mi raccomando!)
P.S. Complimenti per l'articolo-pesce sulla realtà reale, conosco gente che c'è cascata!
P.P.S. Branco's ooops! Brambo's non te la prendere per le critiche, te le meriti.
P.P.P.S. Quando esce *Wing Commander* per Amiga?

Caro Pautasso (Putisher è un diminutivo vero?) sono veramente lieto di scoprire che c'è ancora qualcuno, in quest'Italia di unanimismo, che ha la capacità di prendersela per una risposta e grazie soprattutto per il consiglio che mi dai sulla possibile ubicazione della posta. Permettimi (senza offesa) di ricambiare. Io, nella mia abissale ignoranza, mi rendo conto di avere parlato di Basic credendo che lo stesso fosse il marchio di un paio di Jeans; purtroppo, siccome lavoro con delle "schifezze" del calibro di Lotus 1-2-3, Windows, dB III e Oracle, *non riesco più ad apprezzare la poesia di quelle belle istruzioni del tipo "Goto" (l'isola dell'amore) o Ready (pagliaccio).*
È vero che l'informatica si somiglia e che in fondo le condizioni tipo Vero/Falso o gli operatori "And Or Not" ci sono dappertutto, ma credo che il Basic non sia proprio quell'ideale di linguaggio semplice e masticabile da tutti, compresi i tardi di mente come il sottoscritto. Se poi le aspirazioni di una persona vanno oltre al semplice utilizzo della macchina e puntano alla programmazione, beh, allora tanto vale imparare a programmare direttamente o in C o in linguaggio macchina, ti posso garantire che le soddisfazioni sono di gran lunga maggiori.
PS. Mi stupisci, ma che pirata sei se chiedi notizie sull'uscita di un gioco come Wing Commander. *Solitamente riuscite ad averli sempre prima di tutti.*

COMPUTER WOMAN

Gentilissima redazione di K, mi chiamo Elena e ho 16 anni. Per entrare subito nel discorso iniziato nel numero di febbraio dalla signorina Power, vorrei dire che di ragazze che giocano col computer e che leggono riviste specializzate ce ne sono veramente poche. Tutte quelle che conosco non sanno neanche che cosa sia un adventure, un arcade, un G.d.R. e invece sanno a memoria le "adventures" di casa Forrester e Logan. Io sarò un caso raro, non ho mai visto Beautiful in vita mia, ma almeno sono partecipe delle gesta dei personaggi dei miei giochetti.
C'è chi può chiamare romantica una scena di Beautiful e io considero romantica e commovente qualche animazione di *Loom*... questione di punti di vista. La maggioranza è comunque per le telenovelas. Sarà disinformazione: forse le "colleghe" considerano una cosa da maschiaccio giocare col computer, visto che la loro conoscenza al riguardo è piuttosto limitata. Per loro esistono solo ometti che scalciano e sparano a mostri viscidi e schifosi (meglio qualcosa di più calmo e meno alienante). Chi conosce *Mario Bros*? Tutti. Chi conosce la saga dei *King's Quest*? Pochi (ma buoni). Lascio a voi le conclusioni. Ora qualche domanda:
1) Quando pubblicherete la seconda parte della soluzione di *Castel Master*?
2) Che ve ne pare di "*Altered Destiny*" della Accolade?
3) È normale risolvere *Loom* in un pomeriggio?
4) E per *The Colonel's Bequest* 5/6 mesi?
Saluti anche dalla mia mamma che mi aiuta quando mi impantano in qualche gioco (talvolta anche con esito positivo).
Elena Avesani o ELENTXA

ISTRUZIONI PER L'USO

Egregi signori, da poco tempo possiedo un Amiga 500 e di conseguenza sono molte le cose che dobbiamo imparare, io per lavorarci e mio figlio per i giochi. Per quanto riguarda mio figlio, ho di recente acquistato un gioco della Impression "Emperor of the Mines". La confezione conteneva il relativo libretto di istruzioni, questo è composto di molte pagine così divise: 13 in inglese, 14 in tedesco e solamente 4 in italiano e francese. Dal momento che è un gioco, come indicato nelle istruzioni, che dura in media 6 ore, sarebbe necessario che anche le istruzioni fossero più dettagliate sia per l'italiano che per il francese. Bisogna anche considerare che qualcuno l'inglese non lo sa! Oppure lo sa poco e magari non conosce il tedesco. Pertanto vi sarei grato se poteste darmi qual-

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Elena, mito della classicità greca, per la cui bellezza gli uomini combatterono financo una guerra! Fai benissimo a non guardare Beautiful e ancor più a stare alla larga dai vari Ramon, Estebàn e Gabriellita che popolano le più fecciose produzioni che mai mente umana abbia mai saputo concepire. Meglio mille volte perdersi dietro alle peripezie di uno Zac Mc Kracken che non cercare di capire perché Consuelo continua a farsi prendere a schiaffi da quel carrettiere di suo marito. Io personalmente lavoro assieme ad una ragazza molto simpatica che si chiama Maria Rosa la quale da due mesi continua regolarmente a battermi a Golf e ti posso assicurare che non è per niente un "maschiaccio", anzi... Quanto alle tue domande andiamo per ordine.
1) Lo diremo a PP (Paolo Paglianti) che è un tipo sensibile e molto spesso rimane avviluppato alle cornette del telefono nel tentativo di rispondere contemporaneamente a 4 lettori (peccato che abbiamo solo due linee). Sicuramente riuscirà a ritrovare la soluzione della seconda parte e a "programmarla" in un prossimo numero dei TNT
2) Altered Destiny *è una tipica avventura, certo piuttosto strana e fuori dal normale, per quel che riguarda l'ambientazione, ma piacevole. Se sei appassionata di avventure dovresti provarla.*
3 e 4) Naturalissimo perché rispecchiano la filosofia delle due software house. La Lucasfilm ha deciso proprio con Loom di rendere il più facile possibile i suoi giochi (vedi anche Monkey Island*) mentre la Sierra conferma il suo amore per la sfida difficile.*

Ah, quasi me lo stavo dimenticando, saluti e complimenti alla mamma.

che ulteriore istruzione o girare questa lamentela alla ditta importatrice. Inoltre gradirei sapere se esistono dei giochi dove è possibile modificare qualcosa del gioco stesso. Praticamente entrare nel programma per modificare alcuni dati. Vorrei sapere inoltre: tutti i giochi sono in lingua inglese? Un megabyte di memoria nella RAM corrisponde all'espansione di memoria? Chi non possiede l'espansione di memoria e ha dei programmi o giochi dove necessita questo, ha la possibilità di fare qualcosa oppure deve rinunciare? Esistono dei piccoli programmi dove poter lavorare per imparare a fare qualcosa? Ringraziandovi per la cortese attenzione che vorrete prestare alla presente, porgo distinti saluti.
Riccardo Vignolini - PRATO (Fi)

10, 100, 1000 volte d'accordo! La scarsità di documentazione è ancora purtroppo uno dei maggiori difetti dei video giochi, altro che i difetti del programma!! Ho avuto modo personalmente di toccare con mano come ci siano delle case produttrici (e non sono poche) che hanno ancora la pessima abitudine di NON fornire una adeguata informazione o che, peggio, come nel tuo caso, non si prendono nemmeno la briga di fare tradurre le istruzioni. Insisto nel sostenere che non tutti hanno il piacere di conoscere l'inglese o il tedesco o l'aramaico antico e non capisco perché ci si debba scervellare per riuscire a sapere quali tasti bisogna schiacciare per avere determinate funzioni. Per quanto riguarda i giochi "da modificare" va precisato che un conto è parlare del gioco in se mentre tutt'altro discorso è parlare del programma.
Moltissimi giochi oggi prevedono delle opzioni che permettono di effettuare delle "varianti" o delle "personalizzazioni". Altri ancora, spesso detti "construction kit", ti permettono di intervenire più pesantemente creando mondi, situazioni, ecc. di tuo piacimento. Penso ad esempio all'imminente 3D Construction Kit *della Domark. Per quel che riguarda l'espansione di memoria, il tuo Amiga 500 possiede di partenza 512 Kbyte di memoria, il che NON consente di far girare quei programmi che richiedono almeno 1 Mega. Il motivo è molto semplice: la memoria a disposizione non è sufficiente per contenere tutte le istruzioni e quindi o monti la scheda di espansione o non puoi usare "quei" programmi. Quanto ai programmi per "fare qualcosa", dovresti precisare meglio il "che cosa" vuoi fare; sappi comunque che esistono software applicativi per un sacco di cose: dalla scrittura alla grafica, dalla statistica alla post produzione dei video. Credo che non ci sia che l'imbarazzo della scelta.*

FRESCHI DI STAMPA

Spett. Redazione di K, siamo un gruppo di programmatori senza troppe pretese ma che sanno il fatto loro. Stavamo tranquillamente girandoci i pollici aspettando di avere abbastanza energia OMEGA per mettere un anfibio a *SimEarth*, quando al nostro programmatore (che poi sarei io) gli viene un'idea a dir poco geniale. Il malefico aveva pensato di fare una rivista per aiutare programmatori, grafici e musicisti nel loro oneroso compito. Elaborando il progetto siamo arrivati a una conclusione: perché non fare una rivista di reciproco aiuto tra programmatori & C. dove chi lo desidera scrive un articolo nel quale mostra come riesce a fare una data cosa con il Turbo C (ad esempio) e chiede se è possibile farla meglio, o più velocemente, o in maniera più semplice. Tutti coloro che hanno intenzione di fare qualche domanda o chiedere qualche aiuto devono per contro rispondere ad un quesito posto in qualsiasi numero del giornale oppure scrivere un articolo o un listato in modo da avere un numero uguale di domande e di risposte. Tutte le anime buone che ci spediranno del materiale per far vedere cosa sono riusciti a fare senza chiedere aiuto a nessuno saranno ben accetti. È logico che la parola d'ordine è "NO LUCRO", qui non guadagnamo nulla, anzi, nessuno ha diritto ad una ricompensa (se non quella di aiutare ed essere aiutato) per il lavoro che ha svolto. Il materiale spedito non verrà reso. Sono accettati tutti gli articoli e i listati scritti a macchina o in scrittura più simile possibile all'italiano. Trattiamo ogni tipo di linguaggio (GW-Basic, C, Pascal, Cobol ecc...) purché giri su PC o MS-DOS.
Scrivete a: MATTEO SPINELLI via G.Sercambi 43 - 50133 FIRENZE
Tutti coloro che ci scriveranno accludendo 750 lire in francobolli per le spese di spedizione, riceveranno la rivista a casa.
PS: Chiaramente la rivista non avrà caratteri tipografici caleidoscopici o immagini digitalizzate 4000x4000 pixel con 3 miliardi di colori, ma svolgerà, in ogni modo, degnamente il suo ruolo.
PPS: Se vedremo che c'è una richiesta tratteremo anche altri computer come Amiga, Atari ST, C64 e Spectrum.
PPSS: Se ci scriveranno in due è chiaro che la rivista non verrà pubblicata, quindi non abbiate timore e scrivete numerosi. Voi di K incoraggiateli un po'.

Della vostra lodevole iniziativa non possiamo che parlar bene anche perché parte occupandosi di un sistema, il DOS, che è lo standard più diffuso del mondo (e scusatemi se è poco...). Io però non mi limiterei a rispondere solo a quelli che hanno qualcosa da dire e da dare; in fondo ci sono sempre più domande che risposte e spesso molti si pongono lo stesso quesito senza riuscire a venirne a capo. Provate a pensarci... e teneteci informati.Comunque sia, voi che leggete e programmate, mandate a Matteo i vostri contributi. Una rivista tramite la quale cambairsi consigli e metodi di programmazione (ma anche di ideazione/design di giochi) ci sembra un'idea geniale: perché perdere tempo a re-inventare la ruota ogni volta?

VOCI ADULTE

Spett. Redazione di K, saluti e complimenti da un ultra-trentenne, possessore di Amiga 500 e appassionato di giochi di strategia. Devo dire che una volta individuato il genere che mi attrae, mi baso molto sul vs. giudizio che date ai vari programmi e che questo influenza alcune mie scelte (l'ultima è stata POWERMONGER, ma mi ha un poco deluso). A proposito, grandissimo gioco è WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER, veramente coinvolgente e simpatico. I miei preferiti comunque restano: OIL IMPERIUM, SIM CITY e PLAYER MANAGER. Attendo fiducioso RAILROAD TYCOON e SIM EARTH. Questa lettera è per confermarvi che noi vecchi o "responsabili acquisti", come ci chiamano, che passiamo le notti facendo i manager elettronici, siamo tanti e abbiamo bisogno di una rivista che ci informi e consigli. Quindi più giochi intelligenti e meno spazio ai coin-up e alle console con pistola incorporata. La tiratura del giornale non subirà flessioni, anzi!
Con simpatia: CHIP BERETTA - Milano

Ma vieni!!! Come urla sempre Peo Pericoli, siamo lieti di scoprire che esiste anche una generazione di manager elettronici, sicuramente più in gamba di quella che attualmente si spaccia per tale e siamo altresì felici di ospitare la tua lettera. Capisco che i tuoi interessi siano rivolti soprattutto a un certo tipo di giochi ma le esigenze dei lettori sono tante e noi vogliamo accontentare un po' tutti.

IN BREVE

Per G.S. di Torino, la recensione di F29 RETAILETOR è apparsa sul n.18 di K (Giugno '90). Per THE INTRUDER di Milano, di stampanti Affidabili-Economiche-Pratiche per Amiga ce ne sono in giro parecchie. Quella che ti hanno consigliato, ad esempio, è una di quelle, e direi che non è male. Tutto dipende poi da quale delle tre voci da te indicate ha il peso maggiore.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione gli verrà regalato un joystic.

L. 750.000

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749

Aperto dal Lunedì (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari ricevendo un simpatico omaggio. Per avere diritto all'omaggio basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

SUPER OFFERTA PC FOLIO ATARI

Il PC Folio Atari e' un potente copmuter portatile che dispone di una memoria complessiva di 128k (Espandibile fino a 640k) e di quattro programmi applicativi che ti permetteranno di scrivere testi, di memorizzare indirizzi di realizzare programmi in Basic.

L. 420.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

Avete finito di leggereil primo numero "estivo" di K e, mentre molti di voi stanno già pensando alle ferie, noi non perdiamo tempo utilizzando queste pagine per favorire i vostri contatti e per mettervi sull'avviso di quello che vi aspetterà al ritorno dalle vacanze. Questo mese altri due nuovi personaggi entrano nella galleria dei lettori "famosi" della nostra/vostra rivista, segno che, in fondo i video giochi piacciono sempre di più.

KICK OFF: INIZIA IL CONTO ALLA ROVESCIA

ANCHE QUEST'ANNO K ORGANIZZERA', IN COLLABORAZIONE CON LA LEADER, IL CAMPIONATO ITALIANO DI KICK OFF. LE ELIMINATORIE SI SVOLGERANNO NEI PRINCIPALI SOFT CENTER ITALIANI E INIZIERANNO A LUGLIO. AL MOMENTO DI ANDARE IN STAMPA NON SIAMO IN GRADO DI PUBBLICARE L'ELENCO DEI SOFT CENTER E IL REGOLAMENTO DEFINITIVO DEL TORNEO. NON ABBIATE PAURA, TROVERETE TUTTI I DETTAGLI SUL PROSSIMO NUMERO DI K. NEL FRATTEMPO CONTINUATE AD ALLENARVI E NON PERDETE D'OCCHIO IL SOFT CENTER DELLA VOSTRA CITTÀ: LA SELEZIONE POTREBBE SVOLGERSI PROPRIO LI'.

L'ETÀ DELL'ORO?

Sembra di essere tornati ai tempi degli antichi pionieri. Non molto tempo fa, c'era chi asseriva che il mondo dei videogiochi aveva raggiunto l'apice, ma che da lì non si sarebbe più mosso se non per iniziare una lenta e inesorabile discesa. L'avvento delle console, e delle nuove tecnologie, ha aperto nuovi spiragli in un mercato che con troppo anticipo era stato dato per spacciato. In un futuro quanto mai prossimo, l'universo che gravita attorno ai video giochi, e naturalmente ai videogiocatori, subirà, e forse lo sta già subendo, un rivoluzionamento sostanziale che sarà in grado di abbattere barriere fin'ora solo sognate. Presto i video giochi faranno quel salto di qualità che molti speravano ma che pochi, a dire il vero, si aspettavano. Come nella storia di ogni civiltà dall'antichità ai giorni nostri, finalmente per i video giochi è arrivata l'età dell'oro, e non c'è da stupirsi se questa sarà solo un periodo di transizione verso nuovi e più importanti orizzonti.

Super Mario World per Super Famicom è una creazione stupenda. Se qualcuno ha mai dubitato che i videogiochi potessero aspirare al titolo di "opere d'arte", dovrebbe passare un paio d'ore (che diventerebbero un paio di settimane) con questo gioco. Potete saperne di più andando alle pag. 16-19, ma per rendere giustizia a *Super Mario World* ci vorrebbe una rivista intera. Per quel che ci riguarda, questo gioco è la prova che il divertimento elettronico è finalmente "arrivato".

Per questo dobbiamo ringraziare i giapponesi che hanno iniziato questo lungo viaggio. È vero che hanno a disposizione ingenti capitali per la ricerca e lo sviluppo, ma spendere molti soldi sulla creazione di un gioco non sempre significa produrre un buon titolo, *SMV* è, e rimarrà, un classico di tutti i tempi. Bisogna dire comunque, che è solo il più recente di una lunga serie di giochi basati sullo stesso concetto. *Donkey Kong*, gioco nel quale Mario apparve per la prima volta, era un lampo di genio, e il primo *Super Mario* era davvero superbo.

Ci sono un mucchio di altri giochi giapponesi, che si vedono raramente qui in Italia, che raggiungono livelli eccelsi - ora che il mercato delle console sta esplodendo speriamo di poterli vedere anche noi. Quanti di voi lettori, ad esempio, conoscono *Mappy*? Un gioco di piattaforme terribilmente coinvolgente che, benché abbia dominato le classifiche giapponesi per settimane, non offriva altro che un sonnecchiante gatto che saltava da una piattaforma all'altra avvalendosi di trampolini? Superbo. E poi c'era *Bokosuka Wars* con il suo peculiare sistema di controllo che consentiva di manipolare centinaia di soldati. Uno muoveva il generale e tutti i soldati gli andavano dietro. Oppure si selezionavano altri capi e i loro vari squadroni gli andavano dietro. Il gioco era una corsa frenetica in un paesaggio a blocchi squadrati, ciò nonostante era molto entusiasmante...

Le cose miglioreranno quando il mercato delle console sarà un mercato globale. Anche noi occidentali siamo piuttosto bravi a disegnare giochi, ma le direzioni in cui ci muoviamo sono diverse. OK, c'è *Nebulus*, un gioco molto orientale (anche se non ebbe grande successo), ma per la maggior parte i nostri allori derivano dagli sforzi nell'ambito delle simulazioni, alla *Railroad Tycoon* o *Ultima VI* per intenderci. Noi siamo anche riusciti ad integrare meglio dei giapponesi nuovi stili grafici di presentazione - si veda *Populous*, ad esempio - con strutture di gioco più complesse.

Grazie anche alla proliferazione della tecnologia dei dischi ottici, i prossimi due anni sembrano destinati ad essere un'"età dell'oro" per i videogiocatori. Anche nell'immediato abbiamo alcuni titoli da tenere d'occhio. *Civilisation* di Sid Meier (autore di *Railroad Tycoon*, *Pirates*, ecc.), ad esempio, rischia di diventare per l'umanità quello che *Railroad Tycoon* è stato per la strada ferrata. Se Meier non fa il passo più lungo della gamba, *Civilisation* potrebbe diventare un classico.

David Braben se ne sta in sordina da un bel po', ma in un prossimo numero di K potrete leggere qualcosa su di lui e sul suo nuovo gioco il cui lancio è previsto per la primavera del 1992. *Ultima VII*, previsto per quest'autunno, combinerà spessore di gioco alla *Ultima* con grafica alla *Wing Commander* - caspiterina!

E c'è di più. La proliferazione dei giochi portatili offre possibilità di gioco che non sono ancora state esplorate a fondo. Immaginate una versione per Gameboy di *D&D*, giocato da quattro giocatori simultaneamente utilizzando il collegamento via cavo. I giocatori potrebbero sedersi in circolo ed esplorare i dungeon separatamente o in squadra, ciascuno con la capacità di controllare in tempo reale il proprio personaggio. Grande! Per non parlare del Sony Data Discman - aspettatevi dei giochi da farvi saltare sulla sedia! E anche il CDI sembra che prima o poi diventerà portatile...

Non c'è dubbio che non c'è mai stato un momento migliore per diventare videogiocatore. Fino a poco tempo fa, ricordavamo con nostalgia i tempi di *Pacman* e *Defender*, ma ora guardiamo al futuro...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL PIANO DELLE USCITE

(si ringraziano per la collaborazione Anna Vernocchi (Leader), Katia Ribolzi (Idea), Federico Croci (Simulmondo) e Raffaele Valensise (Softel)

DOMARK (GIUGNO-LUGLIO)

3D CONSTRUCTION SET	C64/AMIGA/ST/PC
RBI2	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
THUNDERJAWS	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
SPORTS COMPILATION	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
HEROES II	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
THE INCENTIVE STORY	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC

GREMLIN (AGOSTO-DICEMBRE)

UTOPIA	AMIGA/ST/PC
TURBO CHALLENGE II	AMIGA/ST
SPACE CRUSADE	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
FLAG	AMIGA/ST/PC
FEDERATION OF FREE TRADERS	PC
BSS JANE SAYMOUR	PC
TEAM SUZUKI	PC
HEROQUEST	PC
TOYOTA CELICA GT4 RALLY	PC

MICROPROSE (GIUGNO-SETTEMBRE)

F-15 STRIKE EAGLE II	AMIGA/ST
MIDWINTER II	AMIGA/ST/PC
3D GOLF	AMIGA/ST/PC
GUNSHIP 2000	PC
AIR DUEL	AMIGA/ST/PC

MINDSCAPE (GIUGNO-OTTOBRE)

MOONBASE	AMIGA
LIFE & DEATH 2	AMIGA
MARTIAN DREAMS	PC
CADAVER LEVELS	AMIGA/ST
MEGA FORTRESS	PC
GODS	PC
4D SPORTS DRIVING	AMIGA
D-GENERATION	PC
WING COMMANDER 2	PC
CAPTIVE	PC
KNIGHTMARE	AMIGA/ST/PC
MAGIC POCKETS	AMIGA/ST/PC
MOONSTONE	AMIGA
WING COMMANDER	AMIGA
ULTIMA VII	PC
GROUND COMMANDER	PC
CAPTAIN PLANET	C64/AMIGA/ST
4D SPORTS BOXING	AMIGA
MEGA FORTRESS	AMIGA
MF SCENARY DISK	PC
CHESSMASTER 3000	PC
PAPERBOY 2	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
MOONSTONE	PC
MEGA FORTRESS	ST
MF SCENARY DISK	ST
4D SPORTS BOXING	AMIGA
4D SPORTS TENNIS	AMIGA/ST/PC

MIRRORSOFT (GIUGNO-DICEMBRE)

BILL ELLIOTO NASCAR	PC
THREE STOOGIES (BUDGET)	AMIGA/PC
FLIGHT OF THE INTRUDER	AMIGA/ST
RIDERS OF ROHAN	PC
BLADE WARRIOR	AMIGA/ST
BATTLEMASTER	PC
PASSING SHOT (BUDGET)	AMIGA/PC
WATERLOO (BUDGET)	AMIGA/PC
SPEEDBALL 2	PC
KILLING CLOUD	PC
FALCON 3.0 (FALCON 2)	PC
TV SPORTS FOOTBALL (BUDGET)	AMIGA/PC
SKYCHASE (BUDGET)	AMIGA/PC
THE FALCON COLLECTION (FALCON, MISSION DISK 1 & 2)	AMIGA/ST
MEGA LO MANIA	AMIGA/ST
REACH FOR THE SKIES	PC
CADAVER	PC
SINBAD (BUDGET)	AMIGA/PC
CONFLICT EUROPE (BUDGET)	AMIGA/PC
AM 10 WARTHOG	PC
KING OF CHICAGO (BUDGET)	AMIGA/PC
DEVIOUS DESIGNS	C64/AMIGA
SPHERE OF INFLUENCE	PC
AUSTERLITZ (BUDGET)	AMIGA
STARGLIDER 2 (BUDGET)	AMIGA/PC
CISCO HEAT (COIN OP)	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
TURTLES (COIN OP)	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC
REACH FOR THE SKIES	AMIGA/ST
FIRST SAMURAI	AMIGA/ST
RIDERS OF ROHAN	AMIGA/ST
ONSLAUGHT (BUDGET)	AMIGA
DROP SOLDIER	AMIGA/ST
TUNNELS	AMIGA/ST
LEGEND	AMIGA/ST
TECHNO BASTARDS	AMIGA/ST
DUSTER	AMIGA/ST/PC

OCEAN (GIUGNO-SETTEMBRE)

PUZZNIC	PC
PANG	C64 CARTUCCIA
SIM EARTH	MACINTOSH
BATTLE COMMAND	AMIGA/ST/PC
S.C.I.	AMSTRAD CARTUCCIA
DOUBLE DRAGON	C64 CARTUCCIA
PLOTTING	C64 CARTUCCIA
BILLY THE KID	AMIGA/ST/PC
ELF	AMIGA/ST
DARKMAN	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST
WILD WHEELS	AMIGA/ST/PC
SNOW BROTHERS (COIN OP)	AMIGA/ST
HUDSON HAWK	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST
TERMINATOR 2	C64/CPC/ZX/AMIGA/ST/PC

SIERRA ON LINE (GIUGNO-OTTOBRE)

KING QUEST 1 (SCI)	AMIGA
HEART OF CHINA	PC
KING QUEST V	AMIGA
SPACE QUEST IV	AMIGA
LEISURE SUIT LARRY 1 (SCI)	PC
RISE OF THE DRAGON	AMIGA
LEISURE SUIT LARRY 5	PC
RED BARON	AMIGA
POLICE QUEST 3	PC
LONGBOW	PC
SCI=SIERRA CREATIVE INTERPRETOR ENHANCED VERSION	
MIXED UP MOTHER GOOSE	CD ROM
KING QUEST V	CD ROM
SPACE QUEST IV	CD ROM

UBI SOFT (GIUGNO-SETTEMBRE)

BAT	C64/PC
TOM & THE GHOST	PC
OTHELLO KILLER	AMIGA
IRON LORD	PC
PRO TENNIS TOUR 2	PC
TWINWORLD	PC
BATTLE ISLE	AMIGA/PC

US GOLD (GIUGNO-LUGLIO)

BAYHILL COURSE DISK (LINKS)	PC VGA
SHADOW DANCER	C64/AMIGA/ST
STORMBALL	AMIGA
VAXINE	PC
CHIP'S CHALLENGE	PC
GOLD OF THE AZTEC	PC
CYBERCON III	AMIGA
ROADWAR BONUS EDITION	C64/PC
PHANTASIE BONUS EDITION	C64/PC
EYE OF THE BEHOLDER	AMIGA
MEDIEVAL LORDS (WAR GAME)	PC
JETFIGHTER II	PC
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	AMIGA
INTERCEPTOR	AMIGA
KINGS BOUNTY	AMIGA
CARTEL	PC
MOONSHINE RACERS	PC
MERCS	C64/AMIGA/ST
CYBERCON III	PC
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	PC
SECRET OF THE SILVER BLADES	AMIGA
MEDIEVAL LORDS (WAR GAME)	C64
CONFLICT IN THE MIDDLE EARTH	AMIGA/PC
STORMBALL	PC
CHINTO'S REVENGE	AMIGA
CRUISE FOR A CORPE (ENG)	AMIGA/ST/PC
TENTACLE	AMIGA
SHADOW SORCERER	AMIGA/PC
GAUNTLET III	C64/AMIGA/ST

VIRGIN (GIUGNO-OTTOBRE)

SPIRIT OF EXCALIBUR	AMIGA
SUPREMACY	C64
MAG COMP 1	PC
MONOPOLY	AMIGA
SARAKAN	C64/AMIGA/ST/PC
SPOT	C64/AMIGA/PC
ULTIMATE SCRABBLE	PC
SHINOBI (BUDGET)	AMIGA/PC
MAG COMP 1	AMIGA
DIPLOMACY	AMIGA
SNOOKER	AMIGA
REALMO	AMIGA/PC
ROLLING RONNIE	C64/AMIGA/ST/PC
SHUTTLE	AMIGA/ST/PC
FLOOR 13	AMIGA/ST/PC
DOUBLE DRAGON II (BUDGET)	AMIGA/PC

IDEA

STURMTRUPPEN	AMIGA/C64	SETTEMBRE
CLIK CLAK	C64/AMIGA	SETTEMBRE
CATTIVIK	AMIGA/C64	OTTOBRE
SWORDS & GALLEONS	PC	OTTOBRE

ELITE

THE LAST BATTLE	AMIGA/ST/C64/	MAGGIO
WORLD CUP SOCCER	PC	GIUGNO
TOURNAMENT GOLF	PC	GIUGNO
PAPERBOY	PC	SETTEMBRE
EUROPEAN CHAMP. 92	PC	NOVEMBRE
COMMANDO	AMIGA/ST	NOVEMBRE
CAVEMAN NINJA	AMIGA/ST/C64/PC	DICEMBRE

KRISALIS

MANCHESTER UTD. EUROPEAN VERSION	AMIGA/ST/PC	APRILE

LINEL

NECRONOM	AMIGA/ST/PC	GIUGNO
KAISER	AMIGA/ST/PC	GIUGNO
TRADERS	AMIGA/ST/PC	GIUGNO
THE LAST WARRIOR	C64	GIUGNO

GENIAS

WARM-UP	C64	GIUGNO

THALAMUS

ARMALYTE II	AMIGA/ST	SETTEMBRE
RESTRICTOR	AMIGA/ST	GIUGNO
WINTER CAMP	C64	GIUGNO
CREATURES	AMIGA/ST	GIUGNO

STARBYTE

CROWN	AMIGA/ST/64/PC	GIUGNO

DEMONWARE

WHITE SHARKS	AMIGA/ST	GIUGNO
OOPS UP	C64	MAGGIO
P.P. HAMMER	AMIGA/ST/C64	MAGGIO

PALACE

SLIDERS	AMIGA/ST/PC	GIUGNO
SWAP	AMIGA/ST/PC	GIUGNO
HOSTILE BREED	AMIGA/ST	SETTEMBRE
COMPLEX	AMIGA/ST/PC	OTTOBRE
ROLLERBALL	AMIGA/ST/PC	NOVEMBRE
500 CC GP	AMIGA/ST/PC	DICEMBRE

MICROVALUE

ELVIRA ARCADE GAME	AMIGA/ST/PC/C64	APRILE

ELECTRONIC ZOO

MAGIC GARDEN	AMIGA/ST/PC/C64	GIUGNO
DARK SPIRE	AMIGA/ST/PC	GIUGNO
SON OF ZEUS	AMIGA/ST/PC	SETTEMBRE
FATAL STROKES	AMIGA/ST/PC	OTTOBRE
UNDER PRESSURE	AMIGA/ST/PC	NOVEMBRE

IMPULZE

VECTOR HOVER HAWK	AMIGA/ST	GIUGNO
ROUND THE BEND	AMIGA/ST	GIUGNO
INT. VECTOR FOOTBALL	AMIGA/ST	AGOSTO
WAR GAMES THE CRUSADE	AMIGA/ST	SETTEMBRE
NEIGHBOURS	AMIGA/ST/PC	OTTOBRE
MATCH OF THE DAY	AMIGA/ST/PC	NOVEMBRE

CORE DESIGN

CORPORATION	C64	GIUGNO
FRENETIC	AMIGA/ST	GIUGNO
AH 73M THUNDERHAWK	AMIGA/ST/PC	AGOSTO
RETRO	AMIGA/ST	SETTEMBRE
HEIMDALL	AMIGA/ST/PC	NOVEMBRE
PROJECT 3	AMIGA/ST	DICEMBRE

SIMULMONDO

I PLAY 3D SOCCER	PC	SETTEMBRE
FORMULA 1 3D	PC	SETTEMBRE
I PLAY: FOOTBALL CHAMP. GIUGNO		AMIGA/ST/C64

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

UN DJ A 101MHZ IN FM



Non vi siete mai chiesti come un intrattenitore del prossimo intrattiene se stesso quando riesce a trovare un po' di tempo da trascorrere davanti a un computer?

Dai microfoni di "Radio Milano International - 101 NetWork", Mario Panda ogni sera conduce il programma "Questa è la sera!" nel quale solitamente riesce ad accoppiare due anime solitarie ("Amori in corso" h.21.30), e a far conoscere a un ascoltatore più ragazze in una sola trasmissione ("Fan's Parade" h.22.15) che in tutta la sua vita.

Oltre alla sua vita di DJ Mario Panda è anche un grande appassionato di video giochi, vediamo cosa ci racconta.

K: Okay Mario, cominciamo dall'inizio: come hai cominciato a giocare?

Mario Panda: Beh, un giorno Danilo Alicino, Tecnico del Suono di R.M.I. 101 NetWork, è arrivato in radio con una copia di *Zak* (*Zak McCracken* ndr) ed è scoppiata la febbre... Siccome mi era piaciuto moltissimo vado in edicola per passare un po' di tempo; mi metto lì e guardo tutto: BAM! colori, videogiochi, situazioni: Kappa!

K: Diciamo che il primo videogioco che hai conosciuto bene è stato *Zak* ma se ti chiedo qual è il più vecchio videogioco che ricordi?

MP: Allora, il primo è stato il Ping Pong da bar poi, non mi ricordo come si chiama, quello dei mostrini che fanno "Bup-Bup-Bup" e scendono... *Space Invaders*. Ricordo *Defender*, il massimo. Poi c'e stato *Pac-Man*, e poi una specie di *Pac-Man* nel quale c'era la coccinella che mangiava... se non sbaglio si chiamava *Lady Bug* poi mi sono fermato perché i videogiochi incominciavano a essere troppo Arcade, a quel punto è caduto il mio interesse. A me piacciono molto le avventure, gli arcade, gli shoot'em up, gli sport; le varie corse in macchina, in moto non mi divertono, non mi tirano dentro. Non mi diverto a sfidare la macchina con un punteggio; mi diverto se la macchina mi fa giocare, mi fa scoprire: è un fatto di viaggio, un fatto grafico.

K: Tornando al recente, dopo *Zak* a cosa altro hai giocato?

MP: Guarda, quando ho conosciuto *Zak* effettivamente è cominciato il rapporto con il videogioco da casa ed è stato bellissimo. Ancora adesso ci trovo un fascino micidiale, non so come mai, è proprio come vivere un film. Forse anche per questo mi ricollegavo al discorso sulla realtà virtuale che ho fatto in radio, poiché la mia prima visione virtuale l'ho vissuta proprio dal vivo al N.A.B. che è la più grossa convention radiofonica del mondo che avviene negli Stati Uniti ogni anno. Sono andato in America e hanno presentato questi "Shuttle" su bracci semoventi, in cui tu vai dentro e vedi queste immagini incredibili. L'ho sperimentato personalmente, è stato micidiale! Davvero molto bello, sai quando c'è il viaggio io mi intrippo! Comunque dopo *Zak* è arrivato subito *Indiana Jones*, e dopo *Indy* mi sono fermato un bel po' di tempo, anche a causa di una delusione mostruosa da *Indy Action-Game* che non è giocabile col 64 benchè ne abbiano fatto la versione: dopo un po' ti fermi. Credo per i limiti della macchina. Dopo Indiana Jones ho scoperto *Maniac Mansion* che era il "papà" di *Zak* anche se l'ho saputo dopo. Poi la settimana scorsa ho comprato *Monkey Island* e *Nightshift* anche se non si tratta di un'Adventure ma di un Arcade (della LucasFilm naturalmente!) con molta grafica bella. Penso che quando risolveremo sia Indy che *Monkey Island* arriveremo a Loom che per me rappresenta già un qualcosa di bellissimo: i colori, le note musicali...

K: Quale effetto pensi che abbia il videogioco o, in generale, il divertimento elettronico su una persona giovane che, quindi, abbia l'età media del tuo ascoltatore che va dai 15 ai 25 anni?

MP: Parli del pubblico "attivo" che partecipa e scrive poiché se consideriamo quello "passivo" la fascia è molto più ampia: già per Amori in Corso si arriva ben oltre i trent'anni. In media, comunque, il target è giovane e, per loro credo che la cosa sia interessante anche se è un mondo abbastanza costoso: è costoso avere un computer, è costoso comprare i giochi. Bisogna che il ragazzo prima desideri e poi ottenga, allora si diverte sicuramente: non è una cosa che, secondo me, si può scoprire per caso. Con l'arrivo delle console il discorso è già più semplice, in quanto costano poco e sono "regalabili" senza essere impegnative: è più difficile regalare un Amiga o un PC! Però, purtroppo, secondo me le console sono ancora un po' limitate poiché hanno quasi esclusivamente titoli Arcade.

K: Si parla molto di alienazione da videodipendenza che procura il videogioco; cosa ne pensi?

MP: È vero. E questo è un limite dell'umano ma, credimi, lo stordimento da videodipendenza è forse la più tangibile testimonianza della grandezza della mente umana. Giocando la nostra mente si va a riagganciare a un'immaginazione che va molto al di là della dimensione quotidiana, estremamente costrittiva, tant'è vero che basta richiamare qualche cosa che ci sarà (fantascienza) o che ci può essere stato (medioevo, guerre) che automaticamente noi ci entriamo, e questa è la testimonianza della grandezza della mente umana perché in quel momento, pur di rientrare in qualche cosa di tanto importante per noi, bello o brutto che sia stato, ci riduciamo in 14 pollici ed è chiaro che quando tu vai a ripercorrere inconsciamente qualche cosa che per similitudine hai già vissuto in grandezza o in piccolezza ne hai anche una manifestazione fisica.

K: Per concludere, come dovrebbe essere il buon videogiocatore secondo te?

MP: Mah, non lo so. Il consiglio non è facile. Dipende anche dai gusti. Non sei d'accordo? Io credo che la maniera migliore sia quella di scegliere i giochi solo per affinità...

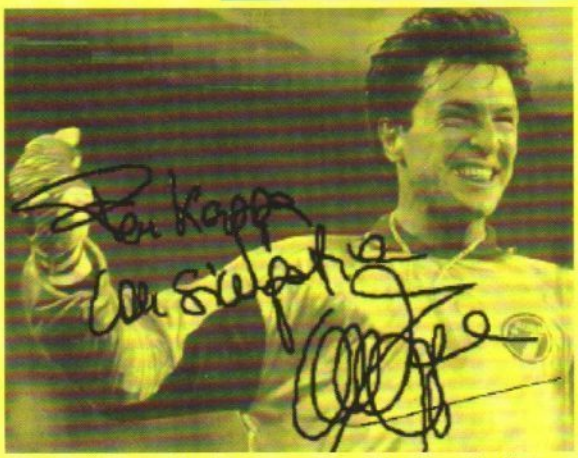
Già, affinità.

Forse è questo il motivo che ha fatto incontrare la prima radio privata italiana e la prima redazione di divertimento elettronico della penisola...

Alessandro Diano

E I PD?

Come avrete notato Il servizio dei PD è stato sospeso. Stiamo riorganizzandolo con l'obiettivo di renderlo più completo, con una varietà e una possibilità di scelta maggiore.



Il nostro cacciatore di autografi ha colpito ancora. Sceglie sempre dei numeri uno e dopo Alberto Tomba è la volta di Walter Zenga (C'è solo un Walter Zenga...)

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K-BORSA

La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori delle riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

76.65

Risalendo di più di tre punti(l'ndice fissa un nuovo margine!

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Core Design "vale" 10 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 casen di software. Occasionalmente, nuove società fanno ingresso nella classifica delle migliori 25, queste ultime sono contraddistinte da un asterisco prima del nome.

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice	Alternative	82,3	+5,67	5,35
System 3	94	n/a	17,35	Rainbird	82	-10,67	5,35
Spec. Holobyte	90	n/a	13,35	Palace	81,75	n/a	5,1
Microprose	89,88	+24,38	13,23	Gremlin	80,94	-3,88	4,29
Mirror Image	89,75	+3,11	13,1	Image Works	80,48	-6,13	3,83
Dynamix	88,33	-1	11,68	Electronic Arts	80,47	+17,27	3,82
Action 16	87	+10,71	10,35	Elite	80	+12,4	3,35
Storm	86,99	+13,32	10,34	Rainbow Arts	80	-8,51	3,35
Core Design	86,65	+1,15	10	Audiogenic	79,21	+7,58	2,56
Psygnosis	86,5	+0,87	9,85	Krisalis	78,83	+9,7	2,18
US Gold	82,52	+6,51	5,87	Sierra	77,96	+3,63	1,31
Code Masters	82,22	+0,22	5,57	*Demonware	77,5	n/a	0,85
Ocean	82,21	+1,33	5,56	Oxford Softw.	77,5	n/a	0,85

AMIGA

Rocket Ranger	Mirror Image	93,75
Speedball	Mirror Image	91,5
Swiv	Storm	90,67
Railroad Tycoon	Microprose	90,38
Silkworm	16 Blitz	90

I Budget si impadroniscono della classifica grazie alle riproposte Mirror Image di due vecchi cavalli di battaglia. Un ottimo inizio per la nuova etichetta della Mirrorsoft.

C64

Silkworm	Mastertronic	94,5
CJ's Elephant Antics	Code Masters	91
Supremacy	Virgin	90,5
Swiv	Storm	88,17
Super Monaco	US Gold	84,5

È il mese degli ottimi affari. Anche qui due giochi a basso costo dominano la classifica. È decisamente divertente vedere come una riproposta come *Silkworm* sia riuscita addirittura a superare il nuovissimo *SWIV*.

AMSTRAD CPC

Chip's Challenge	US Gold	88,34
Loopz	Audiogenic	86,5
Light Corridor	Infogrames	84
Weltris	Infogrames	81
Xenon	Mastertronic	79,5

La Infogrames riconquista la bandiera francese ai danni della Ubi Soft con delle nuove conversioni. Loopz e Welltris dimostrano che i rompicapo fanno parte di quei giochi che non soffrono le limitazioni dovute ai diversi formati.

PC Compatibili

Speedball	Mirror Image	95
Red Baron	Dynamix/Sierra	91,83
Life and Death 2	Mindscape	89,95
Links	Accolade	85,5
Jones in the Fast Lane	Sierra	77,34

Nonostante i fantastici giudizi che hanno accolto *Speedball 2* negli ultimi mesi, è piacevole notare come l'originale possa competere senza timori reverenziali con i giochi di oggi.

ATARI ST

Midwinter 2	Rainbird	95
Gods	Bitmap Brothers	91,75
Killing Cloud	Image Works	88,75
Cybercon 3	US Gold	88,25
Silkworm	16 Blitz	81,25

Midwinter 2 e *Gods* raggiungono quasi lo stesso punteggio del mese scorso. Silkworm, presente in quattro classifiche questo mese, raggiunge il minimo, 81.25, in questa versione ST.

SPECTRUM

Nightshift	US Gold	91
Hero's Quest	Gremlin	89,5
Silkworm	Mastertronic	89
LOne Wolf	Audiogenic	88,5
Xenon	Mastertronic	87

Cinque nuovi titoli con punteggi decisamente alti per lo Spectrum. Ancora i budget si fanno sentire con *Silkworm* e *Xenon*.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

VENDITA

VENDO per A500, espansione di memoria, ancora imballata in confezione originale a L. 70.000. Vendo stampante Facit compatibile Epson in b/n, a prezzo da concordare.
Valentino Carollo via Rossi - 21020 Barasso (Va) tel. 0332/747492

Causa inutilizzo VENDO Ps/2 Ibm 386 sx completo di coprocessore matematico, hard disk 32 Mb., floppy disk 3.5" 1.44 Mb., grafica VGA, monitor a colori e stampante Epson Lq-1050/Plus, praticamente come nuovo, più eventuale mobiletto Misco per computer. Solo se veramente interessati telefonare a:
Alessandro tel. 02/38102375

VENDO Sword of Vermillion per Mega Drive a L. 70.000. Amedeo tel. 041/490058

VENDO Atari 1040 St ottime condizioni con monitor colore Sc 1224 più giochi a L. 900.000 trattabili. Luca tel. 06/4377237 ore serali

VENDO console Nintendo + Robottino + pistola Zapper + guanto Power Glove + 17 fantastici giochi compresi: Super Mario 1 e 2. Tutto a sole L. 925.000 o separatamente.
Cristian tel; 02/48004989

Super Offerta! VENDO A500 + espansione di memoria 512K con orologio, originale commodore a L. 670.000.
Costanzo tel. 0881/75202 ore pasti

VENDO causa errato acquisto, 3 schede copiatrici per Amiga, modello Syncro Expert III, comprensive di scheda + ultima versione software, ancora da arrivare. Queste copiano un disco in qualunque formato e con qualsiasi protezione (infatti operano in un sofisticato modo nibble) in 45 sec. circa! Cedo per sole L. 38.000!!! Valore reale L. 90.000!!! Affrettatevi!
Diego Giorgi tel. 0933/938404

VENDO C16 in perfette condizioni + registratore + joystick + giochi. Il tutto a L. 200.000.
Paolo Arrigoni tel. 031/681322

VENDO mouse originale commodore per Amiga, causa passaggio ad altro sistema. Mouse perfettamente funzionante con tappetino antistatico blue a L. 40.000. Inoltre scambio software con ultime novità sempre in continuo arrivo.
Paolo Pirracchio - 33080 Roveredo in Piano (Pn) tel. 0434/94044 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore console Atari Lynx + cavo alimentatore + cavo Comlynx + 4 cartucce a sole L. 200.000!!!
Paolo tel. 019/601911

VENDO Zx Spectrum + 2 + pistola + joystick + giochi + corso basic completo a L. 350.000 trattabili.
Massimo Prina Cerai via Gramsci, 101 - 13052 Gaglianico (Vc) tel. 015/541172

VENDO Amiga Action Replay, semi nuova, completa di manuali di istruzione in inglese e italiano a L. 110.000.
Davide tel. 0131/953348 ore pasti

VENDO Pc Unibit V20, 10 MHz, 640Kb, 1 floppy da 3 1/2 da 720k ed 1 da 5 1/4, hard disk 20Mb, Schede Hercules, CGA ed Ega-256K, monitor 14" a colori, porte: seriale, parallela, joystick, penna ottica, coprocessore matematico 8087, mouse con software applicativo, vari programmi e giochi originali, a L. 2.200.000 (trattabili).
Paolo Valerio via Greve, 28 - 00146 Roma tel. 06/5280385

VENDO Powermonger originale in italiano L. 30.000. Marco tel. 0342/795091

VENDO causa passaggio a sistema superiore C64 new + drive + registratore + copricomputer, giochi e in buonissimo stato. Valore commerciale L. 1.500.000, vendo a L. 800.000 trattabili.
Paolo Ballot via S. Genesio, 24 - 22050 Airuno (Co)

VENDO cartuccia per Gameboy Burai Fighter DeLuxe (bellissimo shoot'em'up multiscorrimento, grandi musiche!) a L. 50.000 invece che 70.000 (perché ne posseggo 2). Vendo cartuccia per Gameboy Golf a L. 35.000. Tutto come nuovo e a mie spese di spedizione.
Luca tel. 089/867451

VENDO disk drive 1541 II, acquistato da un mese con dischi e le cartucce uscite per il GS. Prezzo da concordare.
Fabrizio Iacolucci via Laurentina, 3 - 00142 Roma tel. 06/5423937 o 06/5943937 ore cena

VENDO causa passaggio a sistema superiore Commodore Sx-64 completo di stampante MPS 803 con giochi e utility vari a L. 600.000 non trattabili.
Fabio tel. 02/90755046 ore pasti
VENDO circa 200 riviste di computer come: Videogiochi (The First!!); EG Computer, K, Zzap, Mc Microcomputer, Bit, Computer & Videogames e molti altri. Richiedi l'elenco.
Gianni Cottogni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel. 0125/712311 ore 18/21

VENDO A500, con espansione e II drive + programmi. Danilo tel. 0173/67032

VENDESI C64 completo di registratore, trasformatore, 1 joystick, manuale di programmazione, tasto reset, giochi e alcune riviste del settore al prezzo modico di L. 200.000 trattabili;
Patrizio tel. 0766/540236

VENDO plastico per miniature D&D cm 92x54 L. 110.000 trattabili + materiale di riserva. Zona IV Miglio-Colli Albani-Arco di Travertino.
Alessio tel. 7187642 ore serali

VENDO console Nintendo + zapper + remote control + 6 cassette (Batman, Bionic Commando, Mega Man, Double Dragon 2, Duck Hunt, Faxanadu) a L. 500.000 trattabili.
Fabio Genoni tel. 0331/800662 dopo le 19,30

Occasionissima!!! VENDO parecchi giochi per Megadrive (giapponesi ed italiani). Tre giochi a vostra scelta a L. 150.000.
Stefano Bonani c.so Garibaldi, 113 - Mantova tel. 0376/220729

VENDO C64 new + 1541 II + 2 joystick microswitch alimentatore + registratore + cassette + riviste varie il tutto a L. 700.000 trattabili.
Giovanni Bais via Filangieri, 70 - 80069 Vico Equense (Na) tel. 081/8798021

VENDO C64 (modello nuovo) + registratore + alcuni giochi + manuale d'uso a L. 100.000.
Paolo tel. 039/2010014

VENDO per console Nintendo 3 giochi singolarmente:Troyan a L. 60.000, Metalgran a L. 60.000; Gunnes II a L. 65.000; vendo anche giochi elettronici: S. Mario Bros a L. 30.000, 1943 a L. 30.000 e Simon Quest a L. 35.000. I giochi sono in ottime condizioni con libretto d'istruzione.
Andrea Ripamonti via Cerano, 15 - 20144 Milano

VENDO Pc Engine scart + Dragon Spirit, New Zealand Story, Pc Kid, Wonderboy 2, W.C. Tennis a L. 550.000. Fabrizio tel. 06/3420966

VENDO a metà prezzo (e anche meno) giochi e programmi originali per Amiga.
Luca tel. 0524/66162 verso le ore 20

VENDO tutti i numeri di Games Machine, Computer + Video Games, K.
Mattia tel. 0438/840126

VENDO Ghostbusters e Super Real Basketball per Megadrive ufficiale.
Matteo Monti tel. 0543/67726

Affarone! VENDO C64 (modello nuovo), con registratore, 2 joystick, portacassette e giochi, il tutto in ottime condizioni a L. 300.000 trattabili.
Roberto tel. 0523/998557

VENDO C64 nuovo modello in confezione originale, un anno di vita con registratore originale + 2 joystick + giochi + mouse + cavi, copritastiera, manuale in italiano. L. 300.000.
Francesco tel. 06/6780693

Causa passaggio a sistema superiore SVENDO giochi per Amiga. Inoltre cerco contatti in zona Marsala. Massima serietà, spedizioni in tutto il mondo.
Marco Agate via XIX Luglio, 89 - 91025 Marsala (Tp) tel. 0923/954004

Causa cambio sistema VENDO monitor Fenner "12 a colori in ottimo stato e con imballo originale, compatibile con C64, C128, Amiga ecc. L. 340.000 (trattabilissime) possibilmente in zona per contatto diretto.
Marco Palumbo v.le Australia, 3 - 04024 Gaeta (Lt) tel. 0771/464733

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali a L. 35.000 circa: Elvira, Obitus, TV Sport Football, Indy 500, Time Warp, Wrath of the Demon, Escape from Singe's Castle.
Rocco Romenghi via Vitali, 1 - 43100 Parma tel. 0521/582237

VENDO hardware usato pochissimo per A500 stereo pro sample studio (L. 100.000), Videon 1.0 (L. 200.000), Videon 2.0 (L. 300.000), C64 + registratore (L. 190.000).
Paolo tel. 0746/484988

VENDIAMO per Ms Dos i seguenti giochi: Links (L. 30.000), Prince of Persia (L. 25.000), Eye of the Beholder (L. 25.000), Red Baron (L. 25.000), Lemmings (L. 25.000) e molti altri.
Rocco Brothers club tel. 0125/230214 oppure 0125/6126357
VENDO per Atari St: Robocop 2, Wrath of the Demon, Dragon's Lair, Kick Off 2, Lotus Esprit T.C. e altri 25 giochi originali a L. 20.000 l'uno. Max serietà. Prezzo elevato causa spese postali.
Matteo Cantaluppi tel. 0131/65372 dalle 19 in poi

VENDO per Ms Dos i seguenti giochi originali: The Amazing Spider Man e Resolution 101 a L. 20.000 cadauno. Cerco Sim Heart, Lord of the Rings e il manuale di

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Ultima Vl. Contatto utenti Pc e club. Max serietà.
Mauro Curti tel. 0774/342966
Roberto Fazio tel. 0774/340731 ore pasti

VENDO giochi e programmi per A500, tutte ultime novità, arrivi settimanali, ottimi prezzi. Massima serietà.
Simone Galigani F.D. Guerrazzi, 8/A - 57010 S.P. Palazzi (Li) tel. 0586/660070 ore pasti

VENDO a metà prezzo giochi Ms Dos originali come: Eye of the Beholder, Wing Commander, Rise of the Dragon, Secret of Monkey Island ed altri.
David tel. 0425/34017

VENDO 18 giochi originali per C64 su disco (L. 11.000 cad.) alcuni titoli: X-Out, Turrican, Stunt Car Racer + duplicatore per cassette (L. 10.000) + porta floppy da 50 posti (L. 15.000) + registratore Commodore compatibile (L. 30.000) il tutto a L. 220.000 oppure al dettaglio ai prezzi succitati.
Mirko tel. 019/804848 e chiedere di Mirko

VENDO Atari 1040ST completo di cavi e scart, monitor hi-res SM125, 2' disk drive da 3'5, joystick "boss", 150 programmi e vari manuali. Il tutto a sole L. 700.000 non trattabili.
Gabriele tel. 0583/329461 ore pasti

VENDO per Gameboy i giochi Tennis e Solar Striker a L. 40.000 l'uno o 70.000 entrambi.
Cristiano tel. 7944117 solo zona di Roma

VENDO Neo-Geo nuovo mai usato a L. 400.000.
Roberto tel. 02/39210073

VENDO console Nintendo + 2 comandi + 12 cassette, alcuni titoli:
S. Mario Bros 2, Troyan, Batman, Megaman, Black Manta, Turtles ed altri. Tutto a L. 500.000.
Emiliano tel. 06/7481079

Occasione! VENDO console Gameboy perfettamente funzionante ancora calda nella confezione con tutto il materiale + Super Mario Land per lo stracciante prezzo di sole 150.000.
Nicola Pavan via Alpini, 39012 Merano (Bz) tel. 0473/2215500

Affarone! VENDO il libro: "Linguaggio C per Amiga - Callegari/Feletto - GR Edizioni", anziché a L. 60.000 a sole L. 30.000. Accluso al testo vi è un dischetto contenente i sorgenti dei programmi pubblicati. Annuncio valido principalmente per la zona di Milano.
Antonello tel. 02/6107704

Causa poco interesse VENDO Atari Lynx, un mese di vita, in garanzia + alimentatore + 4 cartucce (L. 70.000 ciascuna): Rigar, Blue Lightning, Road Blaster, California Games + custodia in pelle, tutto con imballaggi originali L. 350.000 trattabili.
Alessandro Bresci tel. 055/8732631

VENDO C64 in ottime condizioni completo di registratore e giochi a L. 200.000 trattabili.
Luigi tel. 081/441935 ore pasti

Attenzione! VENDO 8 nastri Nintendo + Robot + pistola Zapper a L. 400.000 trattabili, anche separatamente.
Tel. 030/9381492 ore pasti

VENDO cassette per C64 a L. 5.000 cad. (sono originali) e duplicatore nastro-nastro a L. 5.000 (spese di spedizione a carico del destinatario).
Christian Menziani via Gramsci, 160 - 41100 Modena tel. 059/314080

VENDO console Intelevision System III in ottime condizioni con cartucce gioco a L. 150.000, trattabili.
Gian Maria Giuppi v.le Castagnetti, 32 - 29010 Pianello V.T. (Pc) - tel. 0523/998800

VENDO cartucce Nintendo, Robocop, Wrestlemania Fester Quest (The Addams Family), Knight Rider (Super Car), Gun Smoke, Double Dragon II the Revenge ed altri. Tutte complete di garanzia e contenenti libretto di istruzioni.
Gianluca tel. 02/33403534

Attenzione!!! Tutto per Amiga e Ibm/Pc abbonamenti mensili per software Amiga, tutte le novità dall'estero. Hardware per Amiga e Pc; drives, espansioni, hard disk, schede acceleratrici, monitor, motherboards, tastiere, stampanti, modem, mouse e console.
Bruno tel. 0331/500371 dopo le 21

VENDO Pc-Xt 8088, 1 floppy 3 1/2, 512 K ram, Cd-Rom 600 Mb, monitor monocromatico il tutto a L. 1.500.000 trattabili.
Walter Mughini via Boccherini, 7 - 50144 Firenze tel. 055/367931

VENDO C64 + registratore + drive 1540 + stampante Mps 803 + giochi sia disco che cassetta, tutto a L. 550.000.
Alessandro tel. 06/5034843 ore serali

VENDO Atari 1040 Stf + Monitor SM124 + TV Color Phonola 16' + 8 giochi originali. Tutto praticamente nuovo.
Marco tel. 0873/60154

VENDO dischetti da 3 pollici e mezzo marca Sony a L. 700 l'uno.
Roberto tel. 02/95710452

GIOCHERIA

VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL COMMODORE POINT IN CENTRO!

PUNTO COMPUTER ITALIA

NOVITÀ SOFTWARE

VENDO C64 completo di giochi, registratore e joystick a L. 110.000.
Alessandro Mancini via Bufalotta, 174 - 00139 Roma tel. 06/8179639 ore pasti

VENDO console Nintendo con otto giochi: Mario Bros, Ice Hokey, Golf, Ninja Turtles, Skate or Die, Olimpiadi, Tennis, Box, due pulsantiere e speciale joystick a manopola. Tutto a L. 700.000 trattabili.
Federico Farina c.so Acqui, 262 - Alessandria tel. 0131/343960

VENDO per Amiga: Days of Thunder, Cosmic Pirate, Action Service, Power Struggle, Downhill Challenge, tutti originalissimi a sole L. 60.000.
Riccardo tel. 0371/897826 ore pasti

VENDO Amiga 2000/1.3 controller A-2090 + Hd 20MB + 2 disk drive monitor Philips 8833 II + mouse 300 DPI + digi audio stereo prof. + PrG originali. Tutto a L. 2.200.000 trattabili.
Sebastiano tel. 0572/33475

Offertissima! VENDO A2000 modello base nuovo di zecca praticamente ancora imballato + monitor a colori della Philips CM8833-II ultimo modello a sole L. 2.000.000. In regalo due joystick Albatros nuovi, tappetino rosso per il mouse (mouse-pad) e 30 favolosi giochi.
Gianluca Talamini via Formigo, 22 - 30035 Mirano (Ve) tel. 041/488005

CERCO

CERCO drive per C64 prezzo modico. Vorrei sapere la soluzione di Savage Empire per Pc.
Andrea tel. 06/4505006 a qualunque ora

CERCO le seguenti riviste: TGM i seguenti numeri, anno 1988 nr. 1, 2, 3 e 4; anno 1989 nr. 5, 7 e 9; K i seguenti numeri, anno 1990 nr. 1, 2, 3, 4 e 6. Sono disposto a pagare metà del prezzo di copertina. Acquisto solo se in perfette condizioni. Astenersi perditempo.
Alberto Campion via 4 Novembre, 17 - 31052 Maserada sul Piave (Tv)

CERCO disperatamente il gioco Rastan per A500 (in buone condizioni) sono disposto a pagare un buon prezzo!
Alessandro tel. 0547/26582

CERCO disperatamente i seguenti giochi per C64 su cassetta: Micro League Wrestling, Golden Axe, I Play 3D Soccer, Super Wonder Boy 2, Hulk, a prezzi trattabili.
Danilo Denarda tel. 02/93255681

L'Associazione culturale che si sta formando a Firenze CERCA nuovi soci per club dedicato all'Amiga. Solo zona Firenze.
Gianni tel. 055/7350006 dopo le 18

CERCASI disperatamente Wing Commander in versione Pc Msdos originale. Max serietà.
Fabrizio tel. 011/9644609 ore serali

CERCO/Compro programmi Visual Composer. Instrument Maker (per scheda Ad Lib e compatibili), inoltre qualunque programma per fare musica usando il Pc (+ Sound Blaster). Pago max L. 5.000 per disco (3 1/2)
Alessandro Maniago via Torricelli, 5 - 34100 Trieste tel. 040/574711 sabato 9,30-22,30

SCAMBIO

SCAMBIO per Sega Megadrive i giochi Last Battle e Mistyc Defender.
Andrea Cortese tel. 0141/878541

SCAMBIO cartucce per Sega Master System dai seguenti titoli: Rastan, World Soccer, Shinobi, Pro Wrestling.
Raoul tel. 02/6451963

SCAMBIO giochi ed esperienze per Ibm e compatibili.
Marco Cordani contrada Portanova, 6 - 29022 Bobbio (Pc) tel. 0523/932075

SCAMBIO giochi (arcade, simulation, animation e adventure) per Pc e compatibili Ibm.
Nicola Frioli via S. Prov. 49, 5673 - 47040 S. Ermete (Fo) tel. 0541/750056

Cerco possessori di A500 a Roma, possibilmente in zona IV Miglio-Colli Albani-Arco di Travertino, con cui SCAMBIARE giochi (solo scambio e non attività di lucro) e cerco qualcuno che possa farmi ricominciare a giocare a D&D (sono stato DM per un anno e mezzo) come DM o PG.
Alessio tel; 7187642 ore serali

SCAMBIO programmi e giochi per Ibm e compatibili risposta assicurata.
Marco Benedetti via Machiavelli, 28 - 57025 Piombino (Li) tel. 0565/220900 ore pasti

CONTATTI

Cerco disperatamente CONTATTI con utenti Atari per scambio programmi. Max serietà, no lucro. Annuncio sempre valido.
Daniele Croci via Vizzani, 78 - 40138 Bologna tel. 051/346183

Cerco CONTATTI per Amiga per scambio software e per formare club di amici dove passare i pomeriggi assieme, possibilmente di 17 anni in su, in zona Mondovì e limitrofe. Annuncio sempre valido!
Giuliano Rodella via A. Annoni, 2 - Mondovì (Cn) tel. 0174/40331 dopo le 17

Cerco CONTATTI per Amiga, programmi di tutti i tipi come Gods, Shadow Dancer, Last Ninja 3. Massima serietà.
The Tusker soft di Raffaele Somma via San Tommaso, 31/a - 83100 Avellino tel. 0815/760204

Cerco CONTATTI ovunque per la console Sega Megadrive.
Mattia tel. 0438/840126

La Adventur Fantasy cerca CONTATTI con altri club, zona Pisa-Firenze, che si interessino a questi giochi di ruolo: Dungeon & Dragons, Uno sguardo nel Buio, Kata Kumbas, Signori del Caos.
Mirko Alighieri tel. 0571/32665 ore pasti

Club cerca CONTATTI in tutta Italia per scambiare o vendere programmi Amiga.
Marco Gamannossi, via T. Cortesi 19 50047 Prato (Fl) tel 0574/29864

Cerco CONTATTI esclusivamenteper le provincie di Siracusa e Ragusa con possessori di Amiga per scambio programmi.
Salvatore tel.0931-595489

Cerchiamo CONTATTI Amiga. Non riesci a trovare chi può porre fine ai tuoi problemi? Contattaci e non rimarrai deluso. Ricorda che grazie a noi il tuo computer conoscerà una seconda giovinezza. Telefona allo 080/9954730 e chiedi di Francesco.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

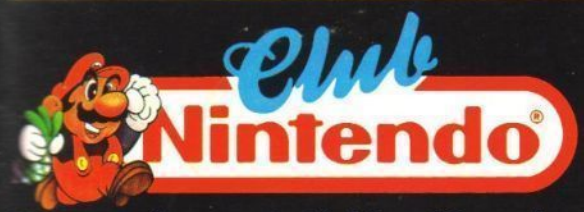


PUBLICITÀ - FCB/MAC









Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!



Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

KA

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

F-15 STRIKE EAGLE II

Il fatto che ci sia molta azione fa di F-15 una delle più eccitanti simulazioni... le grafiche sono veramente superbe... é certamente il più realistico degli effetti 3D sinora visto in una simulazione di volo.

LEADER

MISSIONE SPECIALE GOLFO PERSICO

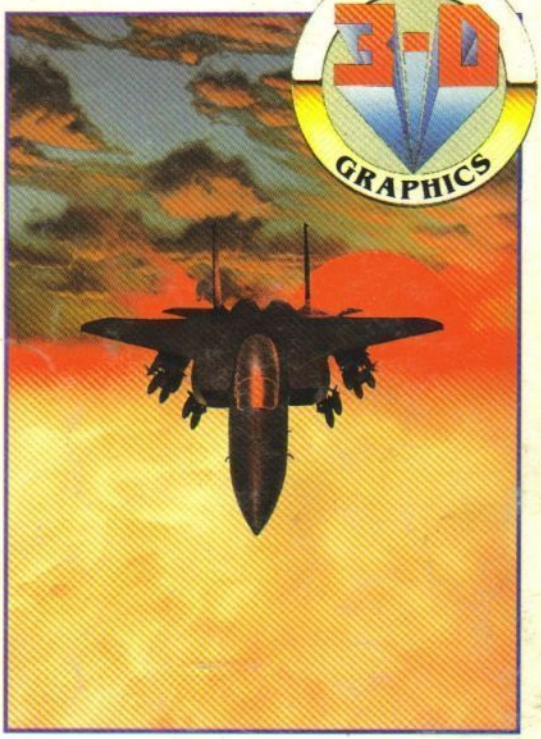
Gli amanti delle simulazioni di volo sanno quali sono le migliori e quale é il nr. 1 : F 15 II !

Alla Microprose siamo felici che le nostre simulazioni di volo siano giudicate come i migliori prodotti tecnici esistenti sul mercato. Siamo orgogliosi di F 19 Stealth Fighter, Gunship e Knights of the Sky e per essi é stato accuratamente ricreato ogni aspetto della reale vita del pilotaggio, dalle altitudini dei cieli alla vastità della terra.

Ora ci divertiamo con F-15 Strike Eagle II. Il sogno dei piloti, l'azione nella sua espressione più pura ! Usando stupende grafiche 3-D, cartine mondiali reali e specificazioni tecniche del jet supersonico, F 15 Strike Eagle II dà piena enfasi alle azioni di volo, ai combattimenti aerei, agli abbattimenti degli aerei avversari ed alle esplosioni in volo.

Tutte le caratteristiche che vi aspettate da una delle simulazioni di volo della Microprose sono riunite qui, combinate per offrirvi centinaia di missioni differenti. In volo dovrete solo concentrarvi sul vostro joystick, sul vostro pulsante fuoco... e sulla vostra sopravvivenza.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

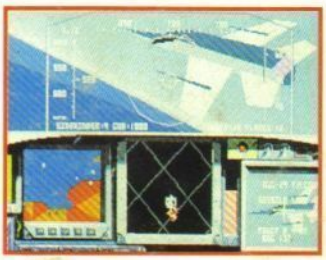


F-15 Strike Eagle II é già disponibile per IBM PC e compatibili, e sarà presto disponibile per Amiga e Atari St.

Screen shots dalla versione IBM









http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/