

16 BIT & CONSOLE the **GAMES** machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

AMIGADRIVE
Tournament Golf
& W.C. Soccer



IN SUPER FAMICOM
Top Score a F-Zero!

SPECIALE SEGUITI:
Turrican II - Gazza II
Life & Death II, Shanghai II
... e molti altri!

Anno IV Numero 29- Marzo 1991

L'ESPERIENZA PIU' AVANZATA NEL CAMPO DEL SOFTWARE DI DIVERTIMENTO



SimEarth™

Assumi il controllo di un intero pianeta dalla sua nascita alla sua morte - 10 bilioni di anni dopo. Guida la vita di microbi unicellulari dal loro concepimento sino alla civilizzazione che porterà al progresso.

Una varietà di grafiche e informazioni a finestra rivela ogni dettaglio del tuo pianeta. Governa un infinito numero di mondi. Controlla pianeti esistenti oppure creane di nuovi. Controlla la geografia, l'atmosfera, la biosfera e le civiltazioni del tuo pianeta.

Inventa forme di vita sulla terra e nei mari. Puoi scegliere di dare svariati livelli di civilizzazione e usare mezzi che ti permettono di modificare la terra, tramutando un incolore mondo in un paradiso.

Scateni vulcani, terremoti, meteoriti, alta marea ed altri poteri naturali e innaturali per ridare nuova forma al tuo pianeta.

Guarda al mondo come ad una proiezione piatta o ad un globo girevole. Consulta numerose mappe che tracciano i misteriosi continenti. Metti a fuoco paesaggi, ispezionando e modificando i pianeti; fissa il clima, la vita e altri numerosi dati.

- Fai progredire la vita
- Muovi montagne
- Crea e distruggi continenti
- Influenza l'evoluzione
- Coltiva intelligenti forme di vita
- Rendi docili dinosauri, molluschi, mammiferi e altre ancora.
- Guida le tue intelligenti creature attraverso le dure prove della guerra, dell'inquinamento, delle carestie, delle malattie e degli effetti serra.

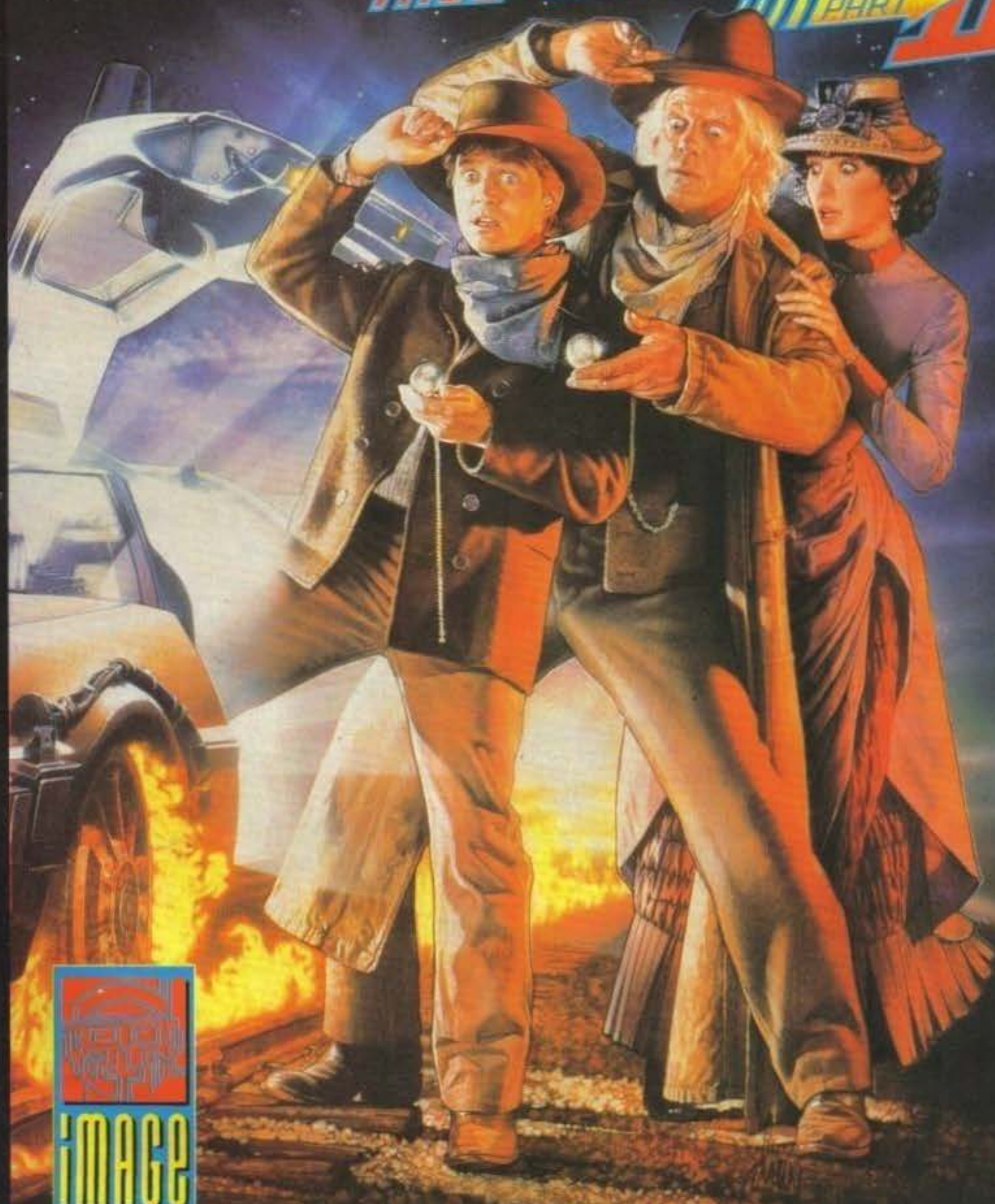
Il Pianeta Vivente
Ispirato alla teoria di "Gaia" di James Lovelock, SIM EARTH simula la terra come un singolo organismo vivente.

TRADEMARK & COPYRIGHT 1990
MAXIS & WILL WRIGHT
ALL RIGHTS RESERVED



PRESTO DISPONIBILE...

BACK TO THE FUTURE III PART III



C64
AMSTRAD
SPECTRUM
AMIGA
ST
PC

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

LEADER
ENTERTAINMENT

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI!



07 PREVIEWS

10 JAPAN!

13 REVIEWS

63 TIPS

95 LA
POSTA

07

PREVIEWS

I NINJA NON PASSANO MAI DI MODA, COME IL MADE IN ITALY, DEL RESTO... VEDIAMO PERCHE'...

13

REVIEWS

LE CONSOLE SI CONFONDONO CON I COMPUTER, E I COMPUTER CON LE CONSOLE...

60

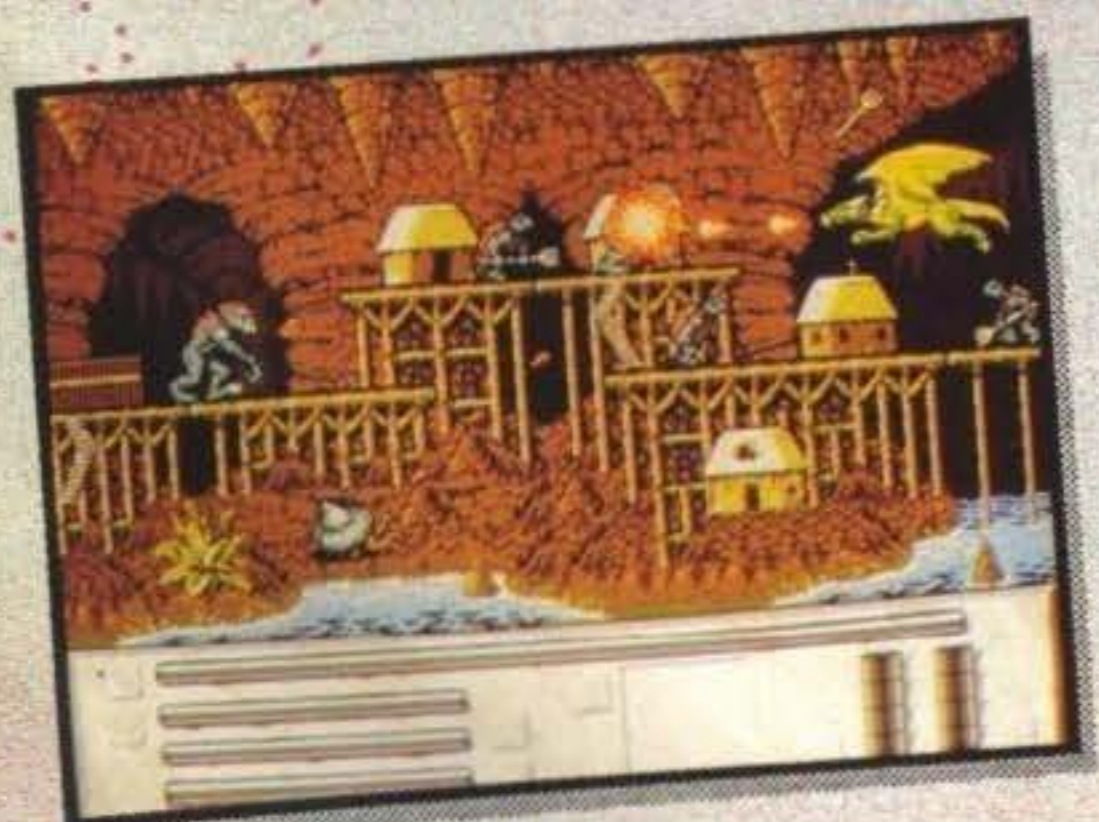
RUBRICAMOS

QUANDO I REDATTORI DI TGM SI METTONO A FARE LE COSE SUL SERIO... FANNO PERSINO QUESTO!

63

MAXITRICKS

MAX VI INVITA A 'BARARE' NELLA RUBRICA PIU' DISONESTA DELLA GALASSIA... ACCOMODATEVI!



EDITORIALE II

Rick Dangerous II, Shanghai II, ATF II, Turrigan II, Life & Death II, Robocop II, Gazza II... la vendetta? Scusate questo esordio 'alla Lubrano', che dovrebbe preannunciare una serie di interrogativi da monologo, ma secondo voi questa del seguito è diventata o no una moda?

Oppure sono finiti i nomi originali da dare ai videogame? Non è per caso che sia diventato più facile contare sulla già collaudata fama della prima pubblicazione? O magari è semplicemente un modo per aiutare gli utenti, confusi dal proliferare del software giocoso, a districarsi fra le confezioni che affollano in modo impressionante gli scaffali dei negozi? Ad esempio, se Shanghai II si fosse semplicemente chiamato Dragon's Eye, avreste capito dal titolo il tipo di gioco? Certamente no, e quindi si sarebbe reso necessario leggerne la recensione fino in fondo oppure andare in negozio a guardare la confezione: esclusa quindi l'ipotesi dell'acquisto per corrispondenza e 'a scatola chiusa'.

Ma i titoli che non sono seguiti dal fatidico numero romano (o arabo, quando capita), potrebbero nascondere anch'essi dei 'due'?

Per esempio, Zarathrusta, è Thrust II oppure no? E il Damocles Mission Disk, non vi permette forse di avere un Damocles II? E Battle Command, è il primo simulatore di tank apparso sul mercato?

E Carvup, non ci ha forse ricordato Bubble Bobble? Ma poi, ve ne importa davvero così tanto di questa tanto decantata originalità (se può far venire fuori un gioco come Lemmings, molto) oppure vi basta giocare, giocare e poi giocare?

E, in fondo in fondo, chi me lo fa fare di pormi tutti questi problemi?

BONAVENTURA DI BELLO

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri
Dir. Esecutive: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini
Impaginazione: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Balducci, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Marco Del Bianco
Grafica: Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **BTP Service e Comp. Grafica:** BrEnt - Tel. (0974) 933096
FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concess. di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel. (02) 6882708/66800246 - **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri €50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

WOLFPACK PACK



ALLA RESA DEI CONTI...VUOI UN BENVENUTO DA EROE
O
GIACERE PER SEMPRE IN UNA GELIDA TOMBA?

Wolfpack è un'accurata simulazione del confronto fra un sottomarino tedesco e un convoglio navale delle forze alleate. Gioca nel ruolo del comandante del sottomarino o in quello del comandante dello schieramento avversario e vivi in prima persona tutto il realismo di uno scontro strategico su larga scala in tempo reale.

SCREEN SHOTS: PC VERSION



AMIGA 1 MEGA/IBM PC



CARATTERISTICHE PRINCIPALI:

UN GRAN NUMERO DI SCENARI DIVERSI
ARMAMENTI E STRUMENTI DI PRECISIONE
GRAFICHE SUPERBE
OPZIONE 1/2 GIOCATORI
MISSIONI DIURNE E NOTTURNE
ESCLUSIVO CONSTRUCTION SET

LEADER
ENTERTAINMENT

LICENSED FROM

**NOVA
LOGIC**

INC.

MADE IN ITALY

Se vi interessa sapere il perché di un titolo tanto scontato per questa rubrica, andatevi a leggere lo ZZAP! del mese scorso. Se invece vi interessa sapere che cosa ha in serbo l'IDEA, beh, leggete qui!



DRAGON FIGHTER

Chissà perché, ma da un po' di tempo a questa parte l'Italia videogiocatrice si è scoperta appassionata di fantasy. Ad ogni modo, fantasy o non fantasy, ci troviamo davanti a quello che potenzialmente potrebbe essere un prodotto molto avvincente. Il giocatore impersona un cavaliere che come cavalcatura ha una bestiacia un po' particolare, trattasi infatti di un drago (in effetti si poteva vagamente intuire dal titolo), e con questo deve partecipare a uno specialissimo torneo che come primo premio dona la possibilità di comandare sul regno di Manhur (isole comprese) per ben dieci anni. Come funziona però il torneo? Semplice, esistono in tutto venticinque villaggi divisi in cinque diversi ambienti (montuoso, sul fiume, in pianura, nella foresta e ghiacciato) ognuno dei quali in media come svago locale offre quattro caverne infestate di mostriciattoli (per chi non ama la matematica, le caverne sono 100). Tutto quello che si deve fare è ripulire le caverne per fare soldi per comprare altre armi per ripulire altre caverne per fare altri soldi... Tutto questo l'ho già sentito, ma vi posso assicurare che è realizzato veramente bene. Dovrebbe essere pronto per Marzo (salvo ulteriori incendi, eh?).



SWORDS AND GALLEONS

Incredibile ma vero, nonostante questo gioco sia della Idea, indovinate chi c'è dietro? Beh, non lo potreste mai immaginare — i tizi che ci forniscono le console! ad ogni modo, Swords and Galleons (primo nome: Lady P) tratta di pirati, galleoni e cose del genere: una gran bella ambientazione che ha già dimostrato tutto il suo fascino con prodotti tipo Pira-

tes! o Secret of The Monkey Island. Dovrebbe essere uscito mentre leggete questo.





IL RITORNO DEL NINJA

Un paio di mesi fa vi abbiamo fatto vedere le schermate per C64GS, beh, perché allora non date un'occhio a queste? Belle, eh? E bisogna dire che c'è anche un'ambientazione abbastanza simpatica e originale: Kunitoki (ormai noto come Higlander — è morto due volte ed è ancora qui!) ha fatto sì che Armakuni venisse trasportato in un'antico tempio buddista dove dovrà superare quattro prove per poter arrivare alla fine faccia a

faccia con Kunitoki stesso. Le quattro prove sono rappresentate da altrettanti quadri ispirati a tre elementi (l'acqua, il fuoco e la terra) e al Nulla dove il nostro eroe deve risolvere enigmi di crescente difficoltà e massacrare decine di persone. Con alle spalle dei capolavori (almeno sugli 8-bit) come Ninja I e II, non dovrebbe essere difficile per loro realizzare qualcosa di almeno almeno massiccio!





IL PERCHE' E IL COME

Molti di voi avranno certo notato il notevole salto di qualità tra Last Ninja II e Ninja Remix nelle loro versioni a sedici bit, e altrettanti tra voi si saranno chiesti il perché. Il fatto è che il secondo Ninja non era stato curato dalla System 3 ma da alcuni programmatori esterni della Activision mentre per Ninja Remix se ne

sono occupati direttamente. Una cosa sola posso dirvi, questo Ninja III verrà programmato dalla System 3, e ne vedremo delle belle!



GRAN PREMMIO ERRORI 1991

Ragazzi, siete tutti giunti a una fantastica iniziativa promossa da ME soltanto che ha come coordinatore, supervisore e collaboratore il grande e unico M.A. (che poi sarei io). Quelli che tra voi avranno mai comprato un gioco originale si saranno di certo accorti che nelle istruzioni in italiano spesso e volentieri brulicano numerose sconcezze, non tanto per gli errori ortografici (tre "emme" in "mamma" possono sempre capitare) ma per espressioni come "premi il Firebottom" (da Z-Out) o... Argh! come si fa a rimanere seri quando un tizio durissimo dice: "Solo Coloro che infrangono la legge devono tenermi... Perché io sono la lagge e sarà bene che non velo scordiate!" (da Judge Dredd, troppo forte questa!)? Ad ogni modo penso abbiate capito che cosa sto dicendo, ed è proprio per questo che indico il Gran Premmio Errori 1991. In che cosa consiste? Semplice, ecco le regole:

- 1) Non si vince niente.
- 2) Rileggetevi il punto 1 che è meglio.
- 3) Spedite delle lettere dove indicate il singolo errore (e non un set di dieci, undici o quarantanove virgola sei) che più vi è piaciuto tratto dalle istruzioni di un qualsiasi gioco (dovrete specificare nome, marca e numero di pagina) e aspettate.
- 4) Aspettate.
- 5) Aspettate.
- 6) A Dicembre uscirà la classifica dei dieci errori più votati e tutti vivranno felici e contenti.

L'indirizzo al quale dovrete spedire le lettere è:
TGM - GRAN PREMMIO ERRORI
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

E se sbagliate a scrivere sulla busta vi sego le gambe. Aloha.



MADE IN J

Vote for Shinto!... Ragazzi miei è con immensa gioia che vi informo dell'improvvisa decisione di proporre la mia persona medesima per l'ambitissima nomina alla carica di Gran Cerimoniere della setta dei "Bonsai Ardenti", non vi interessa un fico? Eppure sono proprio sicuro che una pomposa cerimonia d'iniziazione con Suzi Uki non la disprezzereste affatto, nel frattempo accontentatevi delle ultimissime notizie dal di qua (per quelle "dal di là" ho preferito incaricare un altro inviato, peccato solo che non ci manda mai i testi in tempo...).



Un esempio delle code formatesi fuori dai negozi di computer per il lancio del Super Famicom, Shintare non c'è perchè ora già state lanciato fuori dai piedi, si spacciava per un non vedente e cercava di fare il furbo.

Minasama yokoso. Probabilmente anche dalle vostre parti vi sarete già resi perfettamente conto come posare le avidi mani sull'attesissimo Super Famicom risulti un'impresa perfino più difficile che trovare un tassista onesto (e invece noi in redazione uno ce l'abbiamo! Di Super Famicom s'intende, l'unico tassista qui sono io, in quanto ad onestà non si discute è solo che di solito i passeggeri quando scendono dalla vettura prima baciano l'asfalto e poi scappano via intonando cantici gregoriani, non chiedo certo che mi paghino la corsa, ma almeno un decoroso saluto di ringraziamento...). Non è comunque che qui le cose vadano meglio, il giorno prima del lancio ufficiale è stata un'indimenticabile

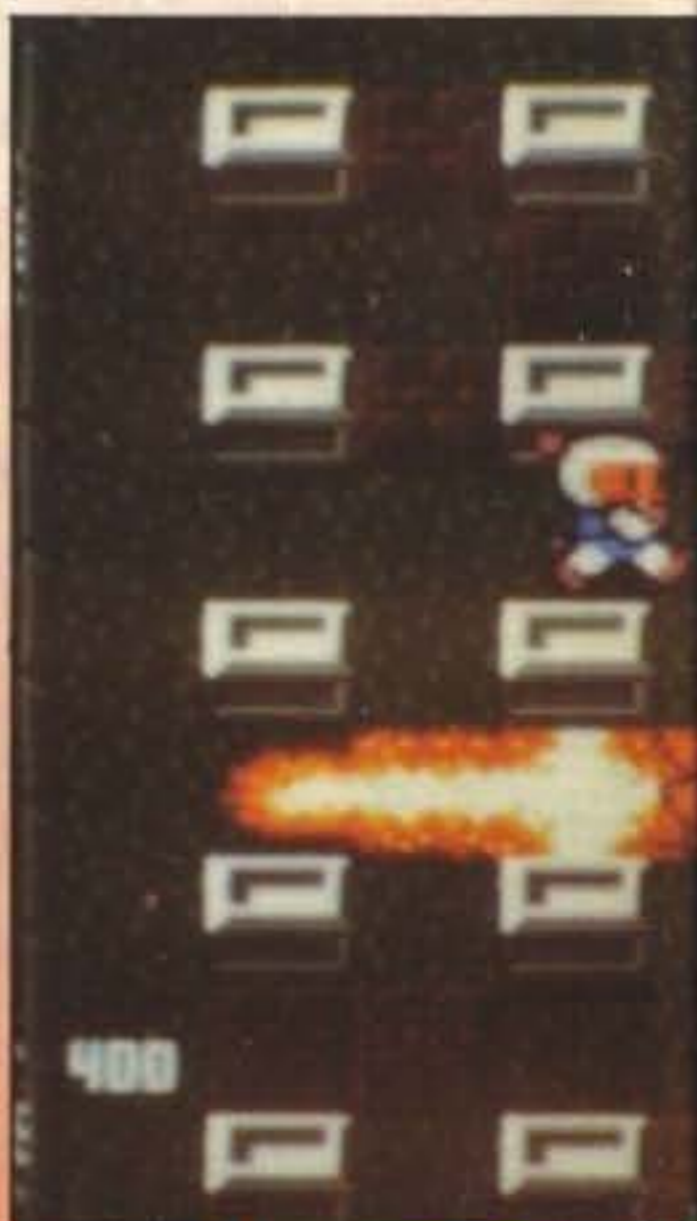
vigilia anche per me, praticamente tutto il Giappone si era infatti dato appuntamento fuori dai principali negozi di computer per trascorrere una nottata in accampata allegria attendendo la faticosa apertura dei cancelli. Purtroppo proprio come succede da voi per i biglietti delle partite di calcio la grandissima parte di questa enorme moltitudine se ne è tornata a casa a mani vuote, il primo antipasto di trecentomila pezzi è infatti sparito in pochi secondi nelle copiose borse dei consueti raccomandati e degli immancabili bagarini che li rivendevano sottobanco a prezzo moltiplicato per un coefficiente variabile davvero spaventoso. E la situazione non sembra migliorare granché nell'immediato futuro, circolano infatti delle voci che anche la seconda produzione sia già interamente piazzata, mentre da alcune fonti non ufficiali risulta che le richieste complessive hanno toccato i tre milioni di pezzi! Non era mai successo che una nuova macchina (nemmeno il Megadrive o lo stesso Pc Engine) provocasse una simile isteria collettiva; anche se bisogna per dovere di cronaca rilevare come questo risulti essere indubbiamente un momento di grazia per la Nintendo



Shining & Darkness per il Mega Drive, se si escludono i caratteri che capiscono solo i Giapponesi (e Max ovviamente) sembra davvero Dungeon Master, niente male eh?

che sta riscuotendo un'imprevedibile successo anche nel campo dei tascabili con l'acclamatissimo Game Boy che sta sgominando la concorrenza più agguerrita. Chiodiamo il discorso Super Famicom un paio di nuove uscite in campo software, i titoli del mese sono Ys III: Wonderers from Ys, Big Run e Actraisers. Venendo al Megadrive sono ormai parecchi mesi che vi parlo del fantastico clone di Dungeon Master chiamato Shining & Darkness. Vi confermo che il gioco è veramente favoloso e vi accenno anche ad alcune caratteristiche salienti che vi dovrebbero rendere l'attesa ancora più spasmodica, all'interno della cartuccia ci sono infatti qualche cosa come 8 Megabyte di memoria che tradotti in supporti magnetici tradizionali fanno grossomodo nove dischetti! Come ripetutamente anticipatovi il gioco è evidentemente ispirato al capolavoro della FPL con la preselezione dei consueti personaggi (maghi, guerrieri...) con i quali affrontare le svariate insidie che affollano i labirinti sotterranei che dovrete esplorare, ovviamente visto il genere di gioco non si poteva escludere la possibilità di salvare la posizione e la cosa non è stata fortunatamente

tralasciata. Passiamo quindi ad una conversione da coin-op come quella di Crackdown che dopo un esito non troppo felice sull'Amiga si ripropone nuovamente ai giocatori casalinghi con il suo schermo diviso in due settori per consentire l'azione simultanea di due partecipanti impegnati nella disattivazione di tutta una serie di bombe collocate dall'immancabile criminale dinamitardo che rischiano da un momento all'altro di farvi fare quattro salti (per aria...). Degno di



APAN

Dopo le prime informazioni del mese scorso relative al Tera siamo ora in grado di mostrare un primo concorrente "polivalente" che accoppia ad un Famicom a 8-bit anche un Pc disponibile in due versioni differenti, la Duo FC standard un 8088 mentre la Duo Fc Plus un 80286. Nuove notizie ad un prossimo futuro.

nota è anche *Wrestle Ball* che si presenta come un'interessante combinazione di giochi sportivi futuristici come *Cyberball* e *Speedball* con la frenetica azione di *Kick Off* (!); non potevano poi certo mancare la solita vagonata di shoot-em-upo fra i quali ricordiamo *Dangerous Seed*, *Aero Blasters*, *Alisia Dragon*, *Blue Almanac* e soprattutto l'attesa conversione di *Midnight Resistance*. Passando quindi al Game Gear vanno sicuramente ricordati *Super Golf* e *Junction*, il primo è esattamente quello che avevate immaginato (una maglione di lana vergine per i più freddolosi!?) con la possibilità di partecipare anche i quattro mentre il secondo si rifà a quello che è ormai divenuto un classico del genere, *Pipe Mania*; dovrete infatti disseminare lo schermo in maniera intelligente di tubi per consentire il passaggio dell'acqua per un tratto quanto più lungo possibile. Siamo così giunti al Pc Engine, iniziamo con un titolo previsto anche per... Non devo mica ripetere sempre le cose, se avete letto con attenzione lo sapete già da soli altrimenti un'altra volta farete meglio

ad apprezzare maggiormente il mio impegno, ma che non si ripeta! Si tratta di *Ys III: Wanderers from Ys*, data la complessità di quello che è fondamentalmente un RPG in due dimensioni con grande animazione sarà disponibile solo per Cd Rom, non compratelo quindi se non avete il lettore, oppure comprate anche quello, basta però che continuate a comprare anche TGM, fra i due tipi di lettori voi siete decisamente più importanti! Molto più diretto è decisamente più alla portata di tutti è invece *Bomber Man* che vedo particolarmente indicato per gli amanti dei giochi rotondeggianti con piattaforme da calpestare e nemici da evitare; va poi apprezzata la possibilità di giocare anche in cinque, mente da soli il nemico principale è il tempo limite, nelle sfide con gli amici ve la dovrete vedere dagli amici stessi, vince infatti chi rimane per ultimo. *Bomber Man* dovrebbe essere inoltre il primo gioco ad utilizzare il link previsto dal Pc Engine GT, anche se in questo caso il numero è ridotto a due soli contendenti. Non poteva poi certo mancare la parentesi piccante con *Moto Rader II*, la corsa in moto a

folle velocità è la solita, i premi invece cambiano e vi assicuro che sono di gran lunga più allettanti della solito trofeo da appendere sopra al camino... *Shintaro* chiude la descrizione del gioco con un orgasmo sulla linea del traguardo che fa parte ormai di tutte quelle goliardiche espressioni con cui è solito esprimersi, ve l'ho ormai già detto più volte, *Suzi Uki* l'ha veramente trasformato! Chiudiamo quindi con *Master of Monsters* (ovvero *Shintaro* in boxer che balla la *Lambada*, ndMax), il gioco dietro tanti fronzoli si riduce ad uno scontro diretto fra due armate nemiche nel tentativo di eliminare

il capo avversario, ma siccome i fronzoli sono decisamente rilevanti sarà disponibile solo su Cd Rom e promette una delle migliori grafiche mai viste per questa macchina. Ok, a questo punto ho finito e ho anche deciso di andarmene esattamente come sono arrivato... *Mina-sama Yokoso*, *Abayo!* (E fai bene caro *Shintaro*, è davvero un bene che decida tu stesso di andartene, almeno mi risparmi di consigliarti il luogo...)

Traduzione di Max

RIASSUNTO DEL MESE

GAME BOY

R-TYPE. Oramai è come il prezzemolo, sarebbe stato straordinario che non fosse arrivato anche anche per il Game Boy.

MICKEY MOUSE II. Scherzate o volete davvero che vi dica chi è il protagonista del gioco?

GO! GO! TANK. Dopo avre giocato alla versione standard tenetevi pronti per una rivisitazione di *Bomber*.

GAME GEAR

JUNCTION. Se vi ricordate di *Pipe Mania* bene, altrimenti avreste dovuto ricordarvelo...

SUPER GOLF. Una mazza e una buca per il gioco più rilassante del mondo (... E meglio non dirvi di non fraintere che rischio la censura).

MEGA DRIVE

SHINING & DARKNESS. Sono ormai tre mesi che ve ne parlo, *Dungeon Mater* arriva anche per il Megadrive.

CRACKDOWN. Conversione da coin-op, due giocatori simultaneamente in azione per disattivare le bombe.

WRESTLE BALL. Prendere *Cyberball* come ingrediente base, aggiungere una dose di *Speedball*, mescolare bene e aggiungere un pizzico di *Kick Off* prima di servirlo in tavola.

PC ENGINE

BOMBER MAN. Uno dei giochi più brillanti del momento, una vera bomba! (Scusate tanto, ma di meglio non m'è venuto niente)

MOTO ROADER II. Essere alla guida di una potentissima moto da corsa è di certo una cosa esaltante, ma non è l'unica ad esserlo...

YS III: WANDERERS FROM YS. RPG disponibile su Cd Rom con una sacco di buona grafica che salta fuori da tutte le parti.

SUPER FAMICON

YS III: WANDERERS FROM YS. Alzate lo sguardo di pochi centimetri sosistuite il Cd Rom con la cartuccia...

BIG RUN. Simulazione motoristica ispirata alla celebre *Parigi-Dakar*, doveste incontrare dei pinguini sareste decisamente fuori strada!



OMAGGIO DI UN FAVOLOSO FLAUTO BONTEMPI

A CHI ACQUISTA IL VIDEO CORSO DI MUSICA

Cassetta VHS
di 105 minuti circa
più fascicolo
32 pagine



Desidero ricevere un videocorso di flauto a L. 29.900

Pagherò nel seguente modo:

(Barrare il pagamento prescelto)

- In contrassegno
- Versando sul c/c Postale n. 54562202
- Con assegno bancario allegato

Nome

Cognome

Indirizzo

Città..... Cap..... Prov.....

Telefono.....

Scrivere a EDIZIONI HOBBY - Via della Spiga, 20

TGM REVIEW



AMIGA:

ATF II	[L. 59.000]	16
Battle Command	[L. 49.000]	48
Carvup	[L. 29.000]	25
Cougar Force	[L. 59.000]	58
Chess Champion 2175	[L. 59.000]	47
Damocles Mission Disk	[L. 29.000]	17
Edd The Duck	[L. 29.000]	93
Full Blast	[L. 59.000]	32
Galactic Empire	[L. 59.000]	54
Harpoon	[L. 59.000]	40
Horror Zombies From...	[L. 29.000]	68
Lemmings	[L. 49.000]	53
Murder In Space	[L. 59.000]	92
Obitus	[L. 69.000]	70
Pick'n'Pile	[L. 49.000]	89
Prince Of Persia	[L. 29.000]	20
Star Control	[L. 59.000]	83
Tournament Golf	[L. 35.000]	45
Turrican II	[L. 29.000]	84
Wargame Construct. Set	[L. 59.000]	36
World Champ. Soccer	[L. 35.000]	44
Zarathrusta	[L. 29.000]	77

ATARI ST:

Gazza II	[L. 29.000]	67
Toyota Celica GT Rally	[L. 49.000]	46

PC MS DOS:

Full Blast	[L. 59.000]	32
Galactic Empire	[L. 59.000]	54

Life & death II: The Brain	[L. 49.000]	22
The Lord Of The Rings	[L. 69.000]	14
Red Baron (VGA)	[L. 89.000]	18
Rick Dangerous II	[L. 59.000]	26
Shanghai 2: Dragon's Eye	[L. 59.000]	74
The Savage Empire	[L. 59.000]	50
Zeliard	[L. 59.000]	86

NINTENDO N.E.S.

Robocop	[L. N.P.]	73
---------	-----------	----

SUPER FAMICOM

F-Zero	[L. N.P.]	80
--------	-----------	----

SEGA MEGADRIVE

Musha Aleste	[L. N.P.]	43
--------------	-----------	----

AMSTRAD GX 4000

Robocop II	[L. N.P.]	72
------------	-----------	----

SEGA MASTER SYSTEM

Gain Ground	[L. N.P.]	87
-------------	-----------	----

PC ENGINE

KI KI KA KI	[L. N.P.]	30
-------------	-----------	----

ELECTRONIC ARTS/INTERPLAY PER PC L. 69.000

The Lord o

Dunque, Lord Of The Rings non era quella vecchissima avventura testuale/grafica uscita sul 64 diversi (circa cinque) anni fa? Beh, veramente si chiamava The Hobbit, ma per il resto ci hai azzeccato. Ah, sì, e dopo tanto tempo gli è venuto in mente di convertirlo! Ma se ho la testa piena di possibili conversioni da 8 a 16 bit e quelli ci tirano fuori un gioco così? Ah, ah, ah, scusa, guarda che stai esagerando! Cerca di capire che Lord of the Rings non ha niente in comune con The Hobbit, salvo l'ambientazione.

Ah, aaaaaah, respirooo! Quindi, ragazzi, questo LOTR è un nuovo gioco (beh, nuovo... la Melbourne ne aveva sfornato uno omonimo, e poi un seguito, "Shadows Of Mordor"; NdBDB), e il bello è che avrà presto un seguito: sulla confezione non è certo scritto ma sulla testata di caricamento è stampigliato bello chiaro "prima parte" e nel manuale si parla già di due nuovi episodi.

Vabbeh, penso proprio che tutti più o meno conosciate i personaggi della storia, ma quanto a saperne la trama... gli anni ve l'avranno sicuramente fatta dimenticare. Per fortuna ci sono riviste come la nostra per questo (ahem).

C'era una volta un certo Bilbo Baggins che aveva vinto al gioco da un certo Golum un anello credendolo un semplice talismano.

Si dà il caso però che se l'anello era un anello qualsiasi non era neanche necessario stare lì a farne un gioco (scusate, normali deliri di redattore), volevo dire, si dà il caso che quello fosse l'Unico Anello, un potente strumento del male.

Ma a scoprirlo non fu certo quel fessacchiotto di Bilbo, e nemmeno Frodo, suo



nipote e attuale proprietario dell'anello: fu invece il mago Gandalf, ottimo amico degli hobbit, ma non abbastanza da evitare loro un duro viaggio. Già perché questi aveva promesso di ritornare entro il compleanno di Frodo per accompagnarlo a Rivendell per liquidare la faccenda dell'anello.

Come sicuramente avrete capito, non si è presentato in tempo, costringendo il nostro Frodo ad avventurarsi insieme a due

compagni alla volta di Rivendell. Durante il viaggio dovranno, tra le altre cose, stare attenti ad evitare i cavalieri neri, che vogliono l'anello a tutti i costi. E qui nasce spontanea una piccola precisazione per quelli che hanno giocato a The Hobbit: per arrivare a Rivendell non basta scrivere tre direzioni sulla tastiera, ma dovete viaggiare parecchio.

Il gioco presenta la classica vista dall'alto con il nostro gruppetto di eroi che si

f the Rings

aggira per le lande sconosciute della Terra di Mezzo. In qualsiasi momento si può richiamare il menu per accedere alle otto icone di gioco (anzi sette perché una serve per tornare al gioco). Tra queste annoveriamo i classici comandi tipo usa e getta (un po' come molti videogiochi che sono "usa e getta", oddio, che battuta penosa!), combatti, parla, aggiungi un compagno, abbandona un compagno, lancia una magia, ecc. A dire il vero le icone sono strutturate in un modo un pochino particolare (e non è che sia il massimo): ad esempio se volete parlare con qualche personaggio incontrato lungo la strada dovete prima selezionare l'icona "parla", poi scegliere dal menu l'opzione parla, poiché ce ne sono altre due (per gestire i compagni di viaggio). Oltre al menu generale delle icone, attivabile da tastiera o mouse, ci sarebbe anche un secondo menu, richiamabile solo da tastiera (mah!). L'utilità di questo menu dovrebbe essere più o meno ovvia; in ogni avventura che si rispetti si dovrebbe poter salvare e caricare: è proprio il nostro caso. L'unico problema è che quegli avaraggi della Interplay ci lasciano solo due posizioni di salvataggio e se per caso avete sbagliato qualcosa in entrambe dovete rifare tutto il gioco. Un possibile errore, per esempio, è quello di congedare o lasciar andare via per sbaglio un compagno: non si riannetterà più al gruppo. A dire il vero il problema della scarsità dei salvataggi si può risolvere tornando al DOS e richiamando le posizioni a piacere, ma non mi pare giusto che debbano costringerci a questi lavoretti.

Ma torniamo al gioco. All'inizio siete solo in tre: Frodo, Pippin e Sam. Ognuno di questi personaggi ha le sue abilità particolari che si possono usare con l'apposita icona. Frodo, ad esempio, è l'intellettuale del gruppo: è capace di leggere diverse iscrizioni e ha anche uno spiccato senso di percezione (utile per trovare oggetti ben nascosti). Pippin Took è il classico ladruncolo (e cosa poteva essere con quel nome?), mentre Sam Gangee sa solo menare le mani, e neanche tanto bene. Ovviamente ogni personaggio può imparare nuove abilità o nuove parole magiche, "basta" trovare il posto giusto o la



persona giusta o tutte e due. Restando sempre in tema di posti giusti, in alcuni luoghi, solitamente nelle caverne, ci sono dei tesori monetari e non. Inutile dire che tra gli oggetti rinvenibili vi possono essere armi, armature o chiavi strane.

Tornando al discorso delle "persone giuste", la maggior parte dei personaggi che incontrerete vi saprà dire solo le ultime novità (e neanche tutte vere) e pochi si aggiungeranno al vostro gruppo (tra questi, però, c'è persino un pony!). Nel caso che però facciate qualche incontro importante è probabile che la notizia vi venga data via "paragrafi di gioco", ovvero vi viene comunicato un numero e voi dovete cercarlo sul manuale e leggervi il messaggio corrispondente.

Che vi devo dire di più? Avventuratevi nel mondo di Tolkien!

La configurazione richiesta non sarà un problema per nessuno, immagino. 640K di RAM, mouse consigliato, ma si può fare benissimo anche con la tastiera, hard disk abbastanza inutile (in fondo sono solo tre dischi e basta anche metterli su uno ad alta densità) e schede grafiche EGA e VGA (della CGA non so niente, ma al giorno d'oggi quale appassionato di videogiochi la usa ancora?).

Giorgio Baldaccini



Il libro di Tolkien era indubbiamente lunghissimo, ma sembra proprio che siano riusciti a farci stare quasi tutto, tra personaggi, luoghi e oggetti. Ovviamente anche chi se lo è scioppato tutto (il libro) troverà pane per i suoi denti perché alcuni particolari sono stati modificati apposta. Non penso quindi che la vastità di questa avventura esplorativa possa lasciare dubbi. I dubbi semmai mi vengono quando penso alla possibile longevità di questo programma: in fondo non mi sembra che offra grandi emozioni, o almeno emozioni da vero gioco di ruolo quale indubbiamente cerca di essere. Una cosa però va detta: c'è un bel manuale in ottimo italiano di 90 pagine, di cui metà sono dedicate ai paragrafi di gioco (tipo i journal entry della SSI). Se vi piacciono i giochi tutti da esplorare...

Globale 87%

DIGITAL INTEGRATION PER AMIGA L. 59.000

ATF II

Visti i venti di guerra che soffiano da queste parti, che ne direste di fare un po' di pratica su di un Atf? Non si sa mai...

Il gioco, appena presa tra le mani la scatola, potrebbe sembrare una simulazione di volo bellica come se ne vedono tante di questi tempi, ma questo prodotto è piuttosto diverso da quello che potrebbe sembrare.

ATF II è infatti una via di mezzo tra le

to al vostro esercito. Gli armamenti a vostra disposizione vanno dalle semplici munizioni, anzi non proprio semplici visto che polverizzano un caccia con una sola raffica, ai missili aria-aria a ricerca automatica e quelli aria-terra che posseggono anche loro la ricerca calorica per

colpire i nemici con maggior precisione, non male eh?

E' ora il momento di decollare; prima di partire è però buona cosa selezionare un nemico da attaccare, per non perdere prezioso tempo in volo.

Lo schema di



simulazioni di volo propriamente dette e quelle in stile Afterburner, che alterna fasi tattiche e decine di particolari ben strutturati, alla sezione di volo decisamente arcade.

Appena iniziato il gioco, ci si trova immersi nelle opzioni: si può scegliere il livello di difficoltà, simboleggiato dalla scelta del proprio pilota, la zona di azione, cioè in quale continente volete fare piazza pulita di nemici e se volete o no il sonoro.

Si passa poi a una schermata che vi mostra le forze messe in campo dai due schieramenti, alleati e nemici, divise per settori, cioè navi, artiglieria, carri armati, fabbriche e chi più ne ha più ne metta.

Poi arriva il momento di controllare l'armamento del vostro caccia; avete la possibilità di stivare armamenti per un certo numero di chili, al termine del quale non sarà più possibile caricare altro e non dimenticatevi il carburante, mi raccomando! Se siete armati fino ai denti, ma non potete decollare, non sarete di molto aiu-

ne di grafica tra lo stile vettoriale, usato per il fondale e i bersagli terrestri, e gli sprite per gli aerei.

Per seguire in volo il bersaglio, è presente una bussola, che calcola la rotta migliore per avvicinarsi al nemico.

Un piccolo appunto da fare al sistema di calcolo della rotta è il fatto che si comporta come se gestisse un planisfero anche se il campo d'azione è il territorio euro-mediterraneo, o un altro di quelli a disposizione.

Succede perciò che, se uscite dalla parte nord della cartina, cioè dal polo, vi ritrovate in Tunisia; qualcuno non deve avere le idee molto chiare in fatto di geografia alla Digital Integration. Sarebbe stato molto meglio un collegamento tra diverse parti del planisfero o uno sbarramento al limite della zona di azione.

Durante la fase di gioco, sono molto importanti gli effetti sonori, in quanto se pur di modesta qualità e quantità, sono indispensabili nelle fasi di combattimento e volo. Se poi raggiungerete, e di-

struggerete, il vostro obiettivo senza che il vostro velivolo venga irrimediabilmente danneggiato, potrete far rotta verso una base alleata, selezionato nello stesso modo degli obiettivi nemici, e godervi in santa pace l'atterraggio computerizzato; ricordatevi però di inserire i carrelli altrimenti il vostro atterraggio non si potrà proprio definire "dolce".

Giunti finalmente alla base, vi vengono mostrati l'esito della vostra missione, gli obiettivi distrutti e lo stato del vostro ATF. Passati, o sarebbe meglio dire ritornati, allo schermo delle forze dei due blocchi potrete osservare gli aggiornamenti con gli esiti della guerra, in gran parte condizionati dal vostro rendimento. Avete a disposizione tre aerei, ma molto spesso non servono tutti, perché, se sapete gestire bene le vostre missioni, una delle due fazioni prevarrà sull'altra prima che abbiate il tempo di rimanere a piedi. Se poi siete tanto bravi, e anche un pochino fortunati, riuscirete a vincere la guerra e andare a ricevere le congratulazioni dal presidente degli Stati Uniti. Bene, sono arrivato anche questa volta alla fine della recensione; ora registro tutto e vado a farmi una partita a ATF II. Saddam, sto arrivando!

Marco Del Bianco



Decisamente un prodotto strano, indirizzato a coloro che non sopportano le simulazioni "serie" ma non disprezzano qualche duello aereo. Le opzioni, numerose, sono strutturate in modo semplice e con un buon impatto grafico. L'azione di gioco è veloce ma non proprio frenetica, mentre lo stile che unisce sprite e vettori è ben realizzato. Con nove livelli di difficoltà dovrebbe assicurare una buona longevità a questo gioco, ma tutto sommato la struttura ripetitiva del gioco stancherà, dopo aver vinto qualche volta. Sicuramente ATF II è un buon prodotto, ma gli manca qualcosa per convincere fino in fondo.

Globale 75%

DAMOCLES MISSION DISK

Si può dire senza tema di essere smentiti che Damocles è forse il miglior gioco di esplorazione in 3D che sia mai apparso su un home computer. Qualcuno potrebbe obiettare che "gli edifici sono lontani tra loro", "la grafica non è fluidissima" e cose varie, ma non si può negare che offre molta sfida e enigmi originali. Il guaio però è che una volta finito dieci volte in maniere diverse l'unico motivo per giocarci ancora è l'esplorazione. Ebbene, alla Novagen non sono stati certo con le mani in mano, ed ecco che cosa hanno studiato!

Come tutti certo saprete, la trama del gioco ruota tutta attorno alla cometa chiamata Damocles che dovrebbe (e dico dovrebbe) andare a sbattere contro Eris, il pianeta più importante del sistema Gamma. Ovviamente una cometa che va a sbattere contro un pianeta non è una cosa molto salutare, perciò siete stati chiamati dalla presidentessa di Eris (una certa Margaret, hmm...) per salvare appunto il pianeta. Purtroppo però arrivate con QUATTRO ANNI di ritardo (hei Carlo, questo qui ti ha quasi battuto! NdMA) e vi rimangono solo poco più di tre ore per risolvere il tutto.

Questa è la trama principale, in questo disco però sono state incluse cinque variazioni sul tema, che rappresentano poi in effetti cinque ulteriori modi di risolvere il problema Damocles.

La prima situazione vi vede contro il Prof. Hantzen: questi ha saputo del vostro arrivo, e, roso dall'invidia, ha deciso di accettare lui l'incarico, dopodiché ha preso l'astronave e un'altro paio di og-



getti e li ha fatti saltare. Infine, ha preso la Novabomb e l'ha collegata a un detonatore a tempo per distruggerla e impedirvi di riuscire nella missione.

La seconda invece vi vede arrivare ancora più in ritardo mentre nella terza dovrete fare abbastanza soldi per comprarvi la novabomb e i detonatori.

La quarta missione è chiamata giustamente incubo visto che pensavate di avercela fatta ma dovette ricominciare da capo mentre la quinta ed ultima è un po' particolare e non voglio anticiparvela. Ora che siete arrivati sin qui, leggetevi il commento e poi andate a nanna.



Damocles per me aveva l'unica pecca di essere "tutto lì" ovvero una volta finiti tutti i modi per risolverlo perdeva un poco di fascino. Ecco però la soluzione, cinque diverse sfide con tanto di soluzione incorporata! Per me è un vero affare, poi fate un po' voi.

Globale 91%

DYNAMIX PER PC (SOLO VGA) L. 89.000



RED BARON

Provate a contare da uno fino a ottanta, e capirete facilmente che le altrettante vittorie di Manfred von Richthofen - il celebre "Barone rosso" - non sono state un facile traguardo. Sapreste fare altrettanto?

La prima guerra mondiale fu l'occasione di far la figura dei torzoli per molti pluridecorati generali di vari paesi (tra cui non c'è l'Italia, grazie alla lungimiranza del gen. Giulio Douhet), che non credevano assolutamente nell'aviazione come forza bellica. Oggigiorno sappiamo tutti che sbagliavano, ma allora gli aerei erano poco più consistenti degli odierni modellini in legno di balsa, e non infondevano molta fiducia. Si trattava quindi di un terreno altamente fertile per i pionieri del volo, dove gli italiani lasciarono

un'altra piccola traccia usando per la prima volta un aereo come ricognitore. La "grande guerra" si rivelò poi un enorme teatro operativo dove il progresso aeronautico fu marcatissimo. Si passò infatti da tralicci alati tipo il "Flyer" dei fratelli Wright a vere e proprie macchine volanti da leggenda, tra cui gli Albatros, gli Spad, i Nieuport e i Sopwith Camel (ricordate la cuccia "volante" di Snoopy?). Altrettanto leggendari erano gli uomini che li pilotavano, simili più ad antichi cavalieri che a banali soldati, che com-

battevano seguendo un loro codice cavalleresco, affievolitosi - purtroppo - con il progredire della guerra. A quell'epoca gli avieri erano figure eroiche, e specialmente gli assi, ossia coloro che avevano abbattuto un certo numero di aerei. I tedeschi ne volevano almeno dieci, i francesi si accontentavano di cinque, mentre gli inglesi sulle prime nicchiarono per poi adottare la misura francese. Il Barone rosso, quindi, con le sue ottanta tacche sul grilletto divenne l'asso degli assi per tutti i paesi belligeranti (l'unica seria minaccia al titolo veniva da Renè Fonck - francese - con 75 vittorie).

Questo gioco, che in realtà è un simulatore, è costruito attorno ai più famosi assi della guerra, ai loro aerei, e al teatro di guerra stesso. La struttura di gioco è a missioni, che possono essere vissute singolarmente o nell'arco di un'intera carriera. Chi desiderasse soltanto giocare per tirar giù un bel po' di aerei nemici avrà a disposizione una vasta scelta di missioni singole tramite un menu; i giocatori più seri potranno iniziare la loro brava carriera e guadagnarsi faticosamente i privilegi che spettano ai migliori. Nel primo caso, il menu prevede diverse missioni storiche riguardanti ognuna un

asso, oppure un duello contro uno qualunque degli assi presenti nel gioco, oppure ancora un vasto numero di tipiche missioni belliche. Optando per la carriera, il pilota passerà invece attraverso le varie missioni belliche, e occasionalmente potrebbero presentarsi i duelli contro gli assi (per la precisione, nel caso che stia diventando troppo bravo). In Red Baron, gli assi hanno tutte caratteristiche proprie - ampiamente descritte - e hanno i loro aerei personalizzati. Per cui, nel caso che durante la vostra carriera incontriate un triplano tedesco rosso sangue, saprete che si tratta di Manfred il leggendario in persona: preparatevi ad un'epica battaglia!

Le missioni sono le fondamenta su cui costruirete il vostro personaggio: partire-

te come secondo luogotenente per arrivare a capitano (SE ci arriverete), e come capitani potrete personalizzare il vostro aereo dipingendolo come vi pare! Altro privilegio, diventerete guida del vostro squadrone: come tenentino appena arruolato questo vi è precluso. Con il progredire della guerra (e potete scegliere in che fase di essa arruolarvi) diventeranno disponibili aerei sempre migliori in rispetto alla loro reale introduzione durante il conflitto, mentre nelle missioni sciolte potete pilotare qualunque aereo a disposizione. Naturalmente è libera la scelta della "madrepatria", e potrete quindi firmare il testam... eh!, l'arruolamento sia come alleati, sia come tedeschi: cambieranno quindi gli aerei usabili, le zone di missione e gli assi nemici che potreste incontrare.

Le missioni, essendo questo un simulatore, sono vissute dal posto comandi dell'aereo che piloterete: in basso vedrete gli (scarsi) strumenti, e in alto il resto del paesaggio parzialmente coperto da cofano, cavi, tiranti, ali parasole e così via. Ci sono diversi pannelli comandi in base all'aereo usato, e sui modelli più vecchi mancano addirittura alcuni dei già pochi strumenti disponibili. Ghiotta aggiunta è un completo sistema di videoregistrazione che vi consente di vedere istante per istante ogni missione registrata. La sua caratteristica più interessante è che vi permetterà di ripartire in qualunque punto della missione, e a questo potete aggiungere la possibilità di vedere la battaglia da bordo di ogni aereo - anche nemico - o da un punto esterno a piacere.

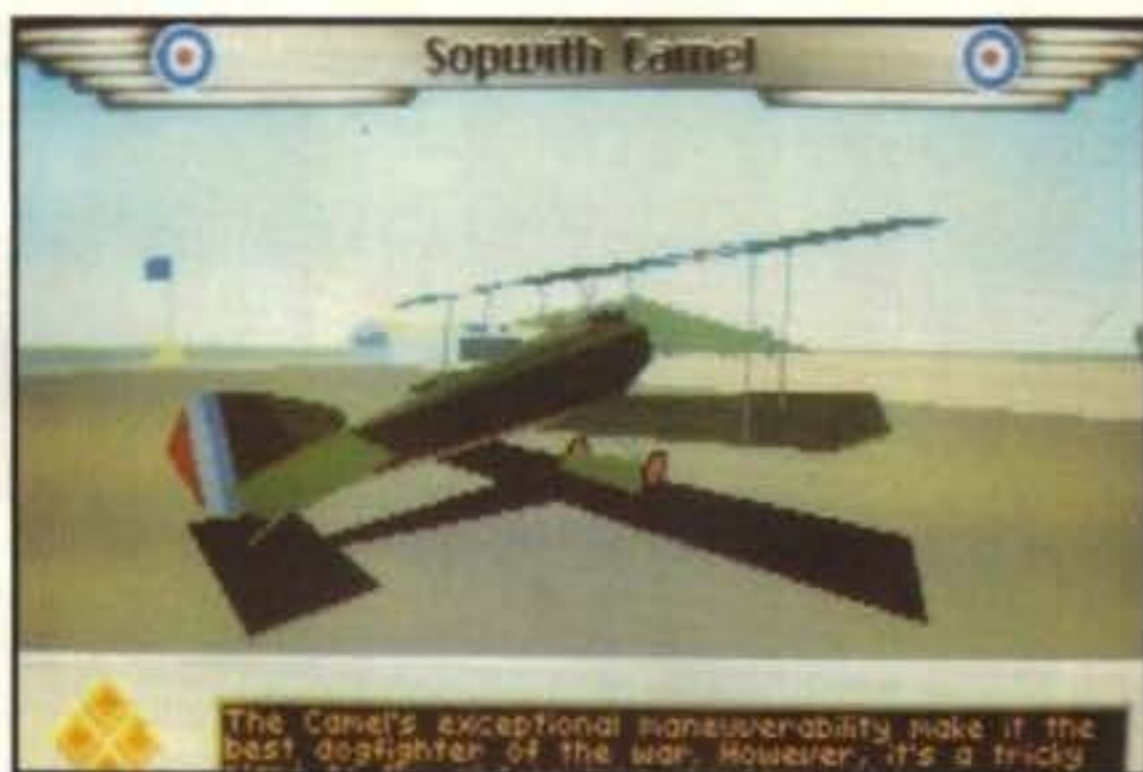
C'è inoltre un pannello dedicato al realismo, su cui potete introdurre o escludere parecchi parametri di volo: ad esempio, le mitragliatrici erano soggette ad incepparsi, e i piloti le martellavano furiosamente per sbloccarle. Se non vi va la prospettiva di un incontro di pugilato ad alta quota contro i vostri cannoncini (e magari con il Barone rosso nei paraggi), escludete pure questa opzione. Un ulteriore pannello vi permetterà di ridurre o aumentare la complessità della grafica e il ritmo del gioco per venire incontro a chi non ha troppi MHz, ma la sua azione è abbastanza ridotta, e quindi



l'efficacia.

C'è una sola cosa che non mi piace nella ricostruzione storica: non si fa parola degli assi italiani - che erano fra gli alleati - e nemmeno del nostro asso degli assi Francesco Baracca (34 vittorie). E' un vero peccato, perchè mi sarebbe piaciuto molto volare sul suo aereo con lo stemma del cavallino rampante (che, per la cronaca, è molto più famoso per essere stato concesso in uso ad Enzo Ferrari piuttosto che per aver solcato eroicamente i cieli).

Concludo con la configurazione: Red ba-



ron funziona SOLO in grafica VGA/MCGA 256 colori, è fornito su 3 dischi da 5,25" ad alta densità e su 2 dischi da 3,5" sempre ad alta densità. Niente da fare quindi per gli XT, mentre sul fronte comandi possono essere usati tastiera, joy, e mouse; anche contemporaneamente. La confezione di Red baron è un vero megapacco, con un eccellente manualone e una serie di mappe su carta vecchio stile.

William Baldaccini



Decisamente appartiene alla famigerata categoria dei "mangiaMHz", e sul PC usato per la prova - un 286/12 - ha dato una certa impressione di lentezza generica. Gli aerei sono infatti resi con molte linee e poligoni, ma questo va tutto a scapito dei quadri al secondo, tenendo conto che il programma grafico non è nulla di eccezionale come velocità. C'è infatti - per la grafica - più quantità che qualità: qua e là ci sono begli effetti di dissolvenza e un buon uso delle sfumature, nondimeno alcune testate hanno un certo sapore di colori EGA (bruttini). Per quel che riguarda il contenuto tecnico e il livello di simulazione non posso che dire bene, visto che sono riusciti nella non facile impresa di puntualizzare bene i caratteri di aerei e uomini. Circa la giocabilità siate avvertiti: beccare aerei con la mitraglietta richiede non poca precisione, e chi è abituato a liquidare tutto con un Sidewinder dovrà farci la mano. Tiriamo le somme: per via della mole da caricare è fortemente consigliato il disco rigido, mentre per non subire troppi rallentamenti serve un PC di "fascia alta". Il globale, quindi, è "politico", e deve essere integrato dalla vostra allergia ai giochi lenti e dai MHz che vi potete permettere.

Globale 90%

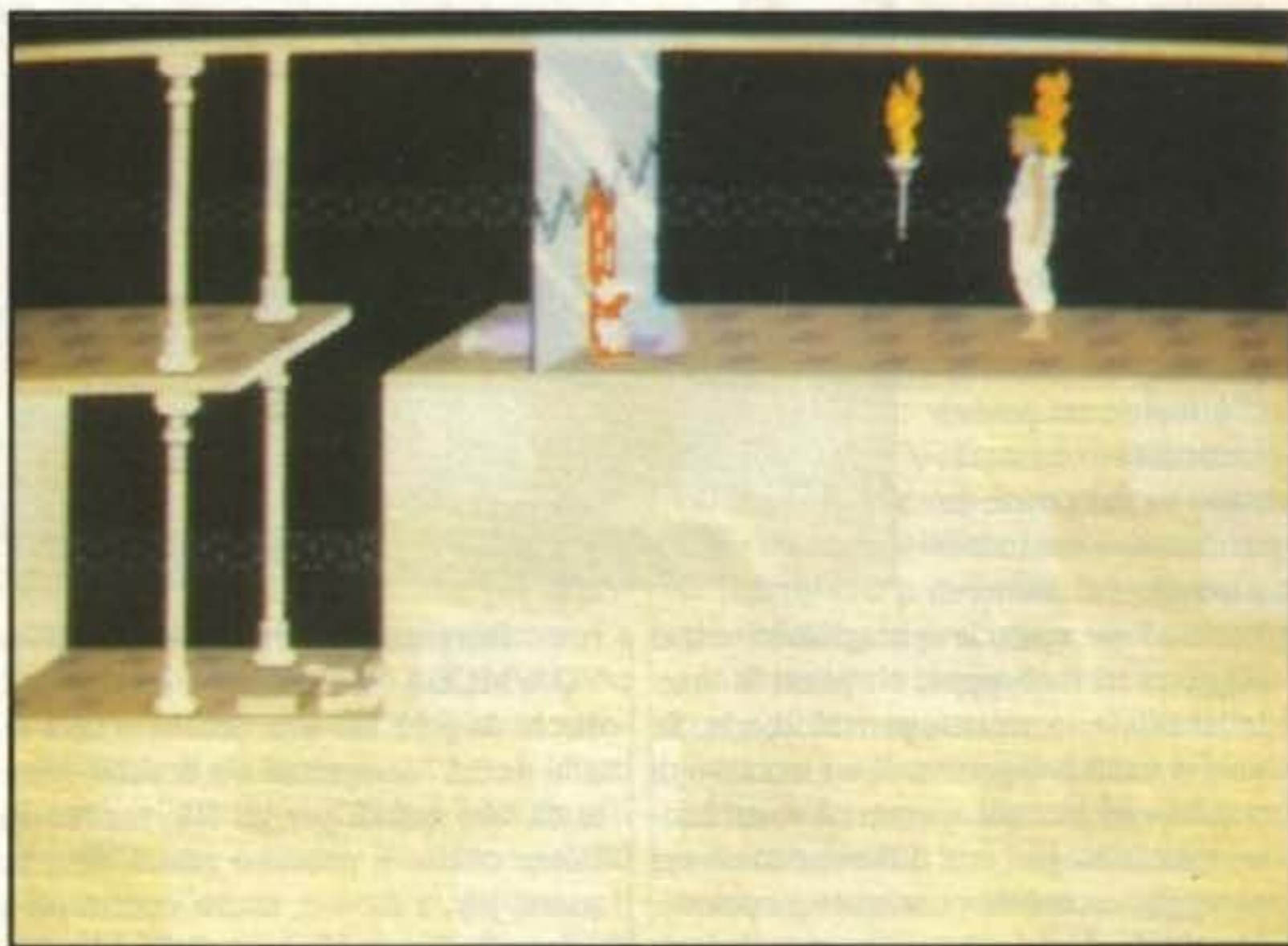
DOMARK/BRODEMBURD PER AMIGA L. 29.000

PRINCE OF PERSIA

L'Iran, anche quando tanto tempo fa era conosciuto come Persia, non è mai stato molto facile da governare. Il Sultano infatti non fa neanche in tempo ad allontanarsi per qualche guerra dai suoi domini, che immediatamente il suo Gran Visir si proclama unico reggente del trono di Persia e per dare almeno una parvenza di legalità al suo regno vuole costringere la bella figlia del Sultano a sposarlo. Queste sono davvero brutte notizie per il nostro eroe, non solo perché perdutamente innamorato della principessa, ma anche perché il Visir è il tipo di persona che crede che tutto sia lecito in amore, in guerra e in tutto quello in cui voglia vincere. Così mentre voi languite imprigionato nelle segrete del palazzo alla principessa viene data un'ora di tempo per accettare di sposare il Gran Visir...

La principessa è imprigionata in una torre a cui si accede soltanto aprendovi la strada attraverso le segrete, il palazzo e la torre stessa. Più progredite nella vostra avventura più diventano abili le guardie che incontrate sul vostro cammino, ma non è tutto qui.

Anzitutto il palazzo è disseminato di trappole - le assi del pavimento sussultano e cedono quando vi passate sopra, gettandovi dentro baratri o sopra punte acuminate. Le numerose sbarre che incontrerete possono essere aperte solo tramite la pressione di particolari piattaforme del pavimento, così come la porta che vi dà l'accesso al livello successivo, molte di queste si richiudono dopo pochi secondi. Spade acuminate spuntano improvvisamente dal terreno e possono essere evitate solo con grande cautela, lame temporizzate calano su di voi come ghigliottine pronte a tagliarvi in due se non agirete con tempismo. Sulla vostra via troverete anche diversi tipi di pozione, per rigenerare le vostre ferite o au-



Salvate la bella principessa in Prince of Persia della Domark.

mentare la vostra energia, ma state attenti: alcune vi toglieranno invece energia e

vi riserveranno qualche altro piccolo scherzo come la pozione al livello 9, ma



I fondali non sono niente di particolare, ma le animazioni dovete vederle per crederci!

non voglio rovinarvi la sorpresa... Anche se riuscendo a superare tutte queste trappole vi troverete ad affrontare alla fine lo stesso Gran Visir in singolar tenzone, un osso veramente duro, corre voce che sia anche dotato di poteri magici! Fondamentalmente, Prince Of Persia, è un tipico arcade-adventure completo di piattaforme, trabocchetti, scrolling a scomparsa e un sacco di duelli di spade, niente di nuovo, sembrerebbe, e soprattutto un primo impatto con una grafica abbastanza mediocre. Una prima differenza salta però subito agli occhi ed è l'incredibile animazione del personaggio. Il nostro eroe cammina, corre, salta, si abbassa, si cala, si arrampica e compie una quantità di altre azioni per il labirinto del palazzo con una fluidità incredibile e non oso neanche pensare quanti frames di animazione possa avere lo sprite principale. Ogni singola azione dei personaggi di Prince è stata disegnata basandosi su digitalizzazioni di attori giapponesi (e se conosciamo bene la cultura di quel Paese possiamo immaginare come siano state realizzate i frame in cui il nostro eroe viene tagliato in due e come mai il kamikaze in questione sia misteriosamente sparito da qualche tempo...), potete quindi immaginare la naturalezza dei movimenti. Una volta impadronitisi dei comandi, che all'inizio possono sembrare un po' lenti, controllare il personaggio diventa istintivo e si possono fare dei numeri niente male come quando si resta appesi per un pelo ai bordi di un

baratro comparso ai nostri piedi. Ma se lo sprite è il vero eroe di questo gioco anche la sceneggiatura ha un ruolo molto importante. I pochi elementi presenti vengono combinati con grande maestria a formare puzzle di rara difficoltà in cui dovrete combinare intelligenza e rapidità d'azioni con risultati a volte molto scenografici. I duelli, che pur disponendo di due sole mosse - stoccata e parata -, diventano molto difficili e richiedono veramente delle tattiche differenziate per ogni avversario e formano con il resto un gioco un insieme avvincente come pochi.

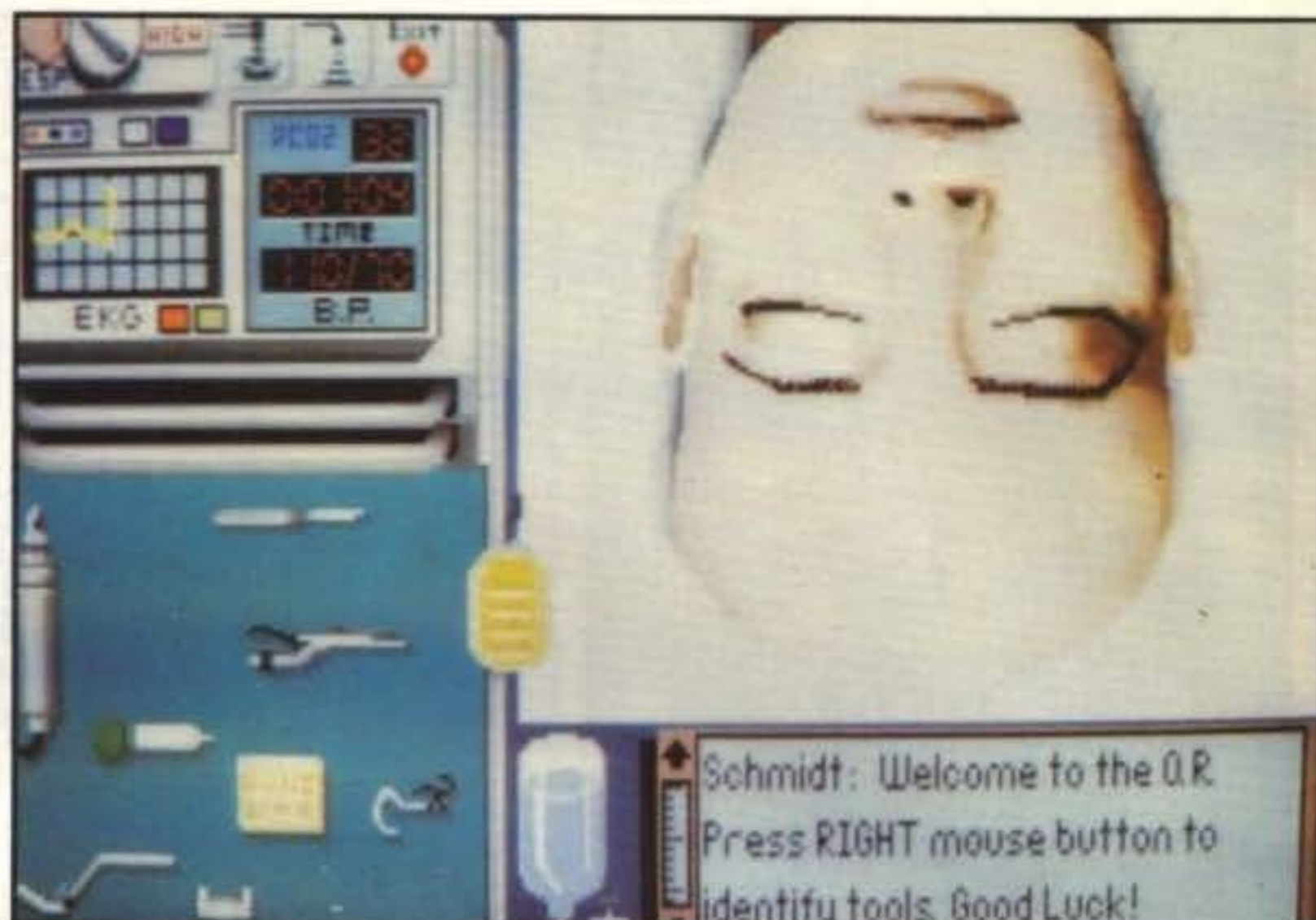
Amiga

Cosa succede? Giudizi così entusiastici per un gioco dall'aspetto decisamente mediocre!? Beh, Prince è quel tipo di giochi che manca di una presentazione spettacolare - la grafica dei fondali è spartana più che persiana - e di un concept particolarmente originale ma che dimostra tutte le sue qualità già dalla prima partita. Si tratta di un mix di puzzle e trappole alla Dragon's Lair, ma con una interazione di gran lunga superiore. Quasi ogni schermo è un puzzle a sé, da studiare con sagacia e circospezione ma anche con velocità perché se i continue game sono infiniti e sessanta minuti sembrano tanti, 12 livelli non sono certo pochi, alla lunga sarà il tempo il vostro peggior nemico. Gli enigmi sono molto diversi da quelli tipici di giochi di questo genere, non si tratta semplicemente di schiacciare quella piattaforma per aprire una certa porta - difficilmente si rischia di rimanere bloccati senza sapere cosa fare - ma bisogna anche stabilire precisi schemi di movimento per riuscire a passare una certa fase, si potrebbero definire quasi enigmi arcade. L'ottavo livello in particolare richiede una velocità nell'azione combinata a una notevole prontezza di reazione ai trabocchetti che si può raggiungere solo con grande abilità. Il meraviglioso sistema di controllo che vi permette di fare mosse anche molto complesse con semplicità, diventa quasi immediatamente una seconda natura e non vi fa mai sentire frustrati per non essere riusciti in un'azione. E' un piacere vedere Prince saltare da una piattaforma all'altra - è animato con una cura tale da farvi sentire partecipi delle sue fatiche e dei suoi pericoli, riportandovi davanti allo schermo fino a quando, con grande soddisfazione, non avrete risolto l'ultimo enigma. I sessanta minuti sembrano tanti ma passano in un attimo ed è prevista l'opzione per il salvataggio dal terzo livello in poi. L'unica recriminazione riguarda la somiglianza tra lo stile grafico, non eccezionale, di quasi tutti i livelli, anche se nel palazzo è abbastanza differente, migliore. D'altra parte ogni livello è ben strutturato, con una difficoltà progressiva ottimamente bilanciata: è incredibile che un gioco fondamentalmente così semplice sia stato reso così avvincente grazie ad un'ottima realizzazione tecnica ed una cura quasi maniacale del particolare. L'animazione di qualità superiore e gli effetti digitalizzati (coadiuvati da qualche bel motivetto negli intermezzi) lo mettono al di sopra di tutti gli altri giochi del genere per Amiga. Vivamente raccomandato!

Globale 89%

SOFTWARE TOOLWORKS PER PC L. 49.000

Sicuramente state pensando: "Accidenti, un altro di quei giochi in cui per capirci qualcosa bisogna prima aver fatto tre anni di medicina", ma non è così; infatti la prima frase che leggerete sia sulla scatola, sia nelle istruzioni, sia nel programma, è: "Non avete bisogno di essere un chirurgo per giocare". Leggete e saprete.



LIFE & DEATH



Siete un nuovo medico assegnato a un modernissimo ospedale per la cura di lesioni cerebrali e la grande responsabilità della vita dei vostri pazienti da ora in poi sarà sulle vostre spalle, quindi farete meglio a fare attenzione. Appena arrivati in ospedale verrete chiamati nella classe che si trova in basso a sinistra per le informazioni preliminari sul gioco, ma potrete tornarvi quando lo riterrete più opportuno per scegliere con un comodo menu che lezione ascoltare; in queste lezioni troverete infatti buona parte di tutto quello che dovrete sapere, come riconoscere le patologie e curarle. Dopo la lezione preliminare vi sarà assegnato il vostro primo paziente e, una volta entrati

nella sua camera, dovrete prima di tutto leggere la sua cartella posta sopra il letto che vi indicherà età e particolari allergie del paziente. Quindi dovrete svolgere una visita completa per vedere che sintomi si manifestano; il corpo verrà visitato in tre momenti: la testa, il busto e gli arti inferiori, e ogni sezione del corpo ha i suoi test specifici come il movimento degli occhi, la risposta della pupille alla luce, i riflessi, la risposta a stimoli di dolore, la capacità di pronunciare parole senza storpiarle e altro ancora. Finiti i test potrete consultare una cartella rappresentata da un'icona sulla destra che vi riassume l'esito di tutti i test compiuti indicandovi quali hanno dato risposte anormali, mentre il compito di interpretarli sarà lasciato a voi medici (altrimenti cosa ci fareste voi in questo ospedale?). Se non vi fosse ancora chiaro di cosa è affetto il vostro paziente potrete ordinare, tramite la solita cartelletta posta sopra il letto, una radiografia, un angiogramma, un MRI o un CAT (questi ultimi due sono delle specie di radiografie che però vengono fatte mediante un campo magnetico).

Se all'inizio non vi sarà chiaro come interpretare i risultati di queste analisi po-



vero e proprio, perché al minimo errore rischiate di essere buttati fuori dalla sala operatoria a calci e subito dopo di ricevere una tremenda serie di rimproveri dal primario che vi rimanderà in classe per delle nuove lezioni; è meglio quindi che prima di andare in sala operatoria vi legiate attentamente le lezioni su come si opera. Anche nel caso l'operazione non riesca o prescriviate la cura sbagliata

rare e qui incomincia il divertimento

verrete rimproverati (insomma, per chi non l'avesse ancora capito, i rimproveri non mancheranno affatto) e il paziente vi verrà tolto, mentre ve ne verrà assegnato un altro, e quindi dovrete ricominciare tutto dall'inizio; dura la vita del medico. Lo schermo cambierà a seconda delle necessità e potrà rappresentare l'ospedale visto dall'alto, da cui potrete accedere cliccando con il mouse nelle varie stanze, o la stanza in cui vi trovate.

Gianni Ronchi

2

trete schiarirvi le idee recandovi nelle sale dove vengono fatte e lì vi sarà spiegato dettagliatamente in cosa consistono, quando prescriberle, e vi saranno forniti esempi di analisi di pazienti sani e malati, indicandovi anche la patologia a cui ricondurre le anomalie. Quando finalmente avrete capito di cosa soffre il vostro paziente (se aveste dei dubbi potrete consultare il vostro piccolo bignami che vi portate sempre dietro, rappresentato da un'altra icona a forma di libro) potrete prescrivere la cura adatta, sempre mediante la cartelletta posta sopra il letto, e sperare di avere azzeccato. Per diverse patologie non sarà sufficiente una semplice aspirina, bensì sarà necessario ope-

PC

Accidenti, quando ho aperto la scatola del gioco pensavo che doveva essere di una noia tale che avrei giocato una decina di minuti e poi l'avrei richiusa, e invece non sono più riuscito a staccarmi dal video per quattro ore, perché ad ogni partita capivo qualcosa di più e mi era più chiaro cosa fare con il paziente successivo; la giocabilità è molto alta per il genere di gioco e il divertimento assicurato. Tutto il gioco è gestibile via mouse, e la grafica è ottima, anche sulla semplice EGA; la vera chicca sono però gli effetti sonori e la musicchetta iniziale, che sono interamente campionati con risultati ottimi. Per chi avesse un hard disk sarà poi ancora meglio perché così si elimineranno i lunghi tempi di attesa per il caricamento delle varie schermate grafiche che, se vorrete, potrete lasciare compresse e farle decomprimere in memoria quando ne avete bisogno, perché in questo modo risparmierete prezioso spazio sull'hard disk (scompattato il programma occupa ben 4,5 MB!!). Altro fattore molto interessante è che tutto il manuale è praticamente nel gioco, perché quello in carta incluso nella scatola dà solo qualche informazione generale in una decina di pagine. Unico vero handicap sono proprio tutte quelle lezioni che dovrete leggere prima o poi per capire il gioco, e che anche se molto semplici sono lunghe; d'altronde che cosa si potrebbe pretendere di più? Mi sembra che sia stato fatto il possibile per semplificare il tutto al massimo e quindi un piccolo sacrificio si può fare per un bel gioco; oltretutto come diceva qualcuno: "Vuolsi così colà ove si puote ciò che si vuole" (Gianni, Dante non è 'qualcuno' ... NdBDB).

Globale 91%

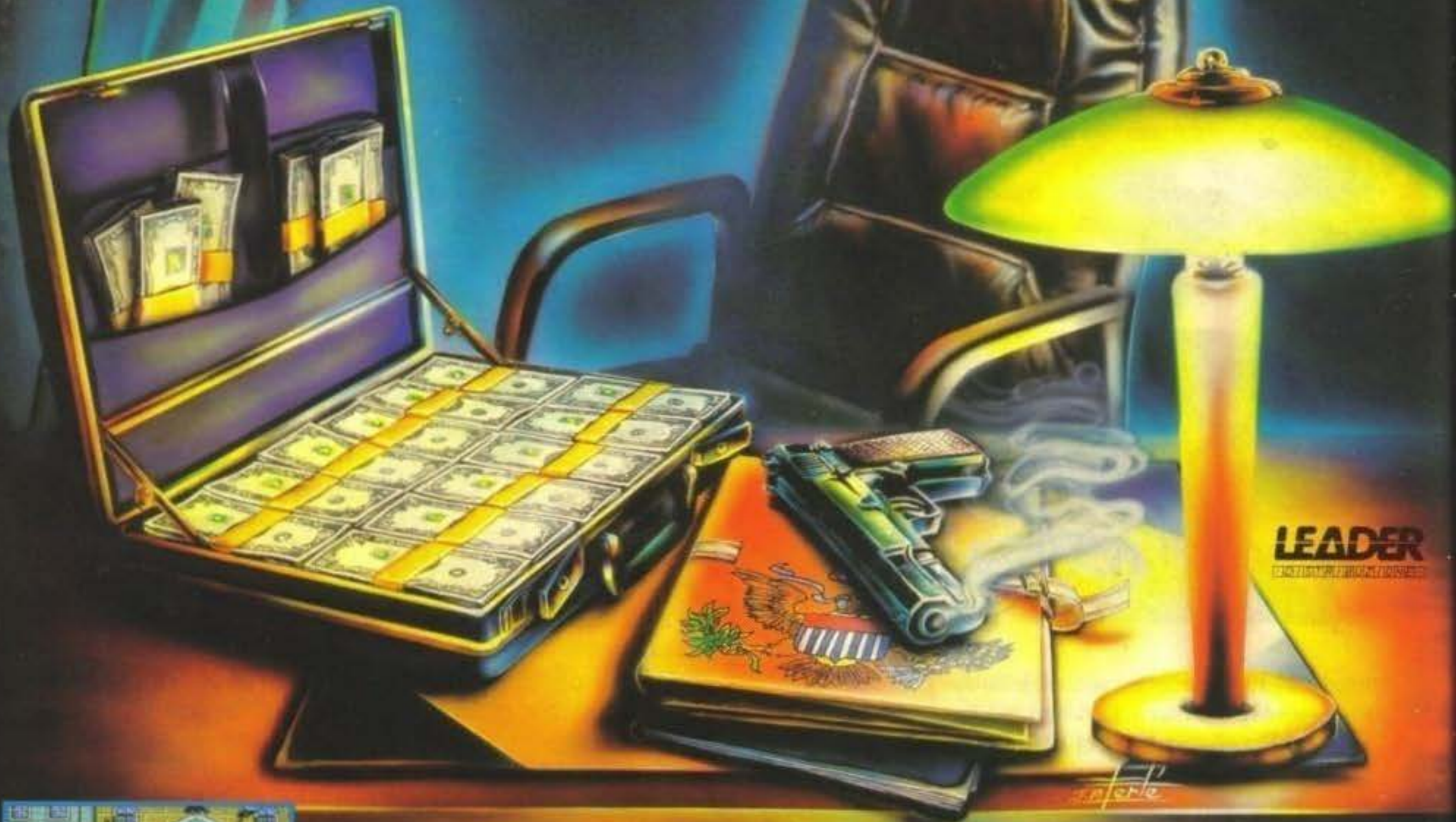
CRIME

DOES NOT PAY

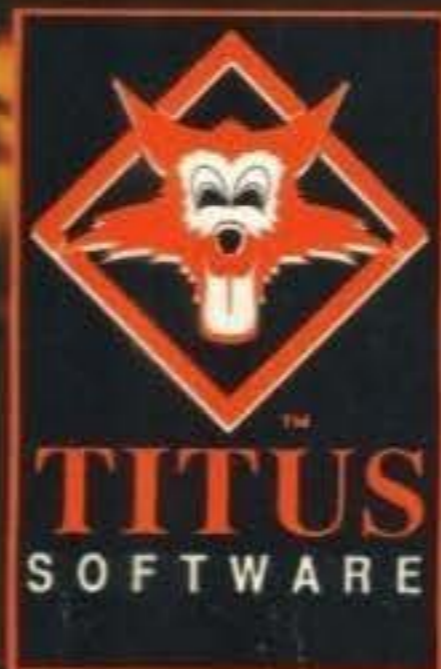
Se desideri sperimentare il brivido di una sparatoria in piena regola, se una 45 automatica è l'unica legge in cui credi, questa è la tua occasione. Non lasciartela sfuggire.

Uno splendido arcade/adventure

per AMIGA ed IBM.



LEADER
CONTESTO MARE LIBRO E DISCHI



CARVUP

Dopo Test Drive III ecco un'altra simulazione di automobile che vi farà sicuramente impallidire. Peccato che non abbia la grafica vettoriale.

Il film "Chi ha incastrato Roger Rabbit" è stato il primo a farci conoscere la vera patria di tutti i cartoni animati: Cartoonia. In questo posto, dove regna la pace e la tranquillità, riposano tutti i cartoni; quelli americani, quelli giapponesi, quelli thailandesi (cosa?!?), ecc... E' divertente osservarli giocare fra di loro con amicizia: Beep-beep lo struzzo che fa a gara con Mazinga e Supertopo che fa a braccio di ferro con l'Uomo Ragno.

Il protagonista di questo nuovo gioco della Core fa anche lui parte di questa società. E' una macchinina molto simile a Benny taxi che compare nel film di Roger Rabbit. Come abbiamo già detto a Cartoonia regna la pace, ma a qualcuno questo non va giù! Captain Grim, il cattivone della situazione, non riesce infatti a sopportare il bene. Decide così di trasformare Cartoonia nel regno del male. Per fare questo inizia a sequestrare diversi amici di Arnie, la macchinina. Egli, per salvare i suoi amici e tutto il mondo, pa-



tria dei cartoni animati, dovrà superare 8 mondi diversi, per un totale di 48 livelli. In ogni livello ci sono altre macchine e ruspe che cercano di ostacolare il compimento della vostra missione. Arnie però non si lascerà mettere sotto così facilmente. Avrete a disposizione molti bonus e armi diverse. Potrete sparare alla ruspa con una gigantesca pistola o spalmare dell'olio sulla strada per far scivolare il vostro arcinemico.

Il gioco della Core ha molto a che vedere con il famosissimo Bubble Bobble. Do-

vrete infatti preoccuparvi di raccogliere diversi tipi di frutta che cadranno dal cielo e che vi aiuteranno a portare a termine la scritta bonus.

Nella confezione del gioco troverete, oltre al dischetto, un magnifico poster di Arnie che lo raffigura nel pieno della sua missione.

Aaron Ghirardelli



La grafica del gioco è ottima. Anche il suono non ha difetti. Lo schema di gioco è di facile comprensione e, dato che il gioco ricorda vagamente Bubble Bobble, sicuramente avrà un discreto successo.

Consiglio l'acquisto a tutti gli amanti del genere arcade, anche se perfino gli adoratori di Flight Simulator riuscirebbero a divertirsi con Car-vup!

Globale 89%

RICK DANGEROUS 2

Finalmente è tornato! Cosa, non sapete chi?!? Ma sì, è lui... Il fratello minore di Indiana Jones... Rick Dangerous!

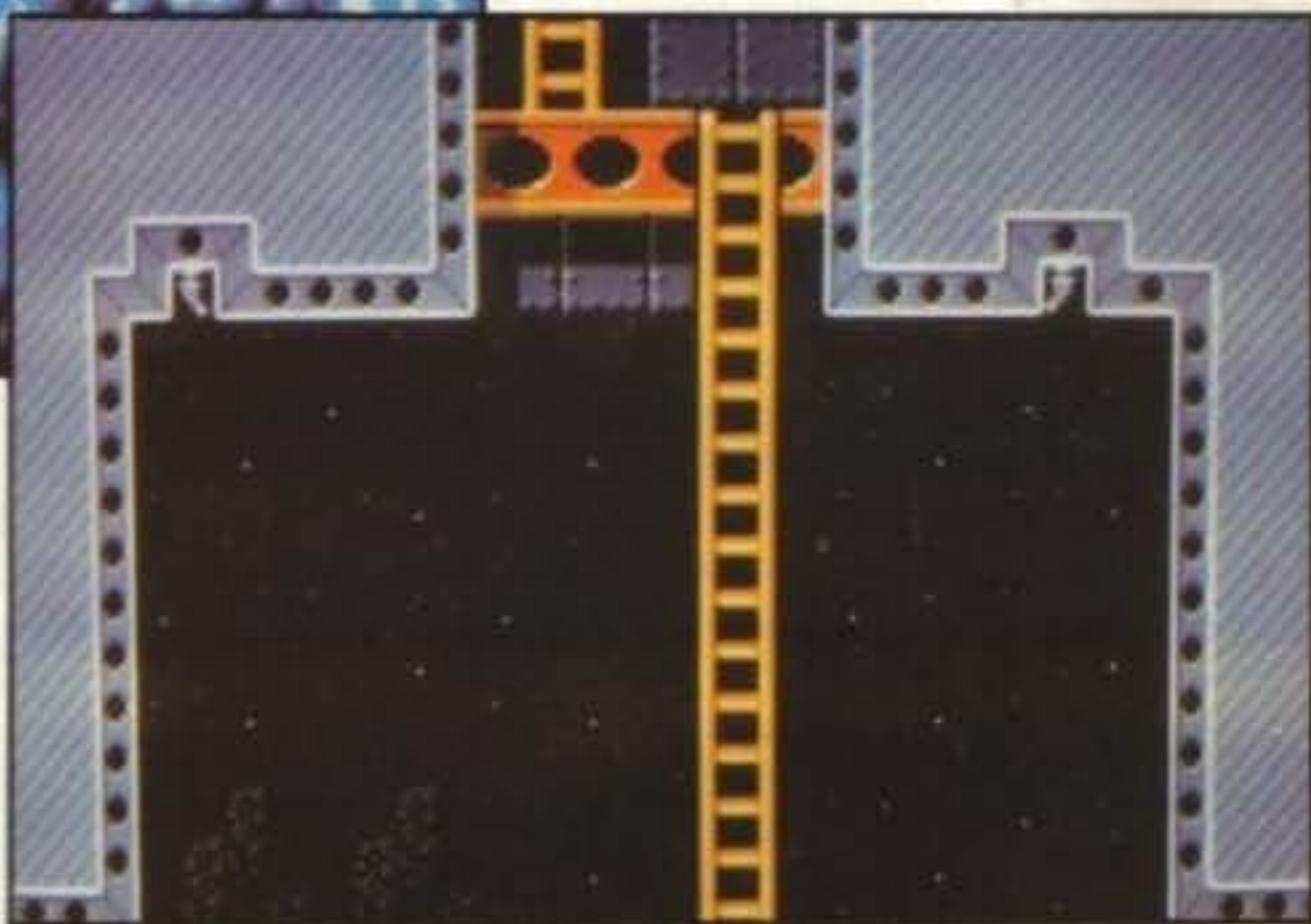
teleguidati dagli alieni. Inoltre dovrete stare attentissimi sul percorso ad evitare raggi laser o bombe.

Le vostre armi sono una pistola al laser, delle bombe che potrete innescare a tempo. Potrete inoltre prendere a pugni i vostri nemici.

Lo scrolling utilizzato nel gioco è verticale e orizzontale.

Nella confezione troverete tre dischetti, il libretto di istruzioni e un simpatico volume a fumetti dove è illustrata tutta la storia di Rick Dangerous. Lo scopo del gioco è chiaramente quello di convincere il ciccione a iscriversi alla Weight Watchers.

Aaron Ghirardelli



Avevamo lasciato Rick nella scorsa avventura quando era riuscito a sconfiggere il suo acerrimo nemico Fat Man (il ciccione) e l'aveva lasciato in "pasto" a dei cannibali. Intanto Rick era tornato a casa a godersi un paio di giorni di tranquillità. Ma non sia mai detto! Infatti nella foresta nera dove era imprigionato Fat Man, d'un tratto comparve un'astronave aliena. Gli indigeni, stupiti da un fatto così strano, scapparono il più lontano possibile, lasciando il ciccione libero. Gli alieni lo trassero a bordo della navicella. Il loro scopo era quello di impadronirsi del pianeta Terra (non l'avrei mai immaginato). Avevano un unico problema. Erano venuti a conoscenza delle superbe capacità fisiche di Rick Dangerous. Erano preoccupati che Rick avrebbe potuto sconvolgere i loro piani. Decisero così di allearsi col ciccione, che svelò loro il posto dove trovare Rick.

Intanto egli era all'oscuro di tutto questo e stava andando tranquillamente a cena con la sua ragazza. Aveva programmato una serata in due, a lume di candela. Purtroppo gli alieni erano decisi anche a disturbare Rick durante la sua cena galante; che gente! Un disco volante comparve all'improvviso nei cieli di Londra. Capita al volo la situazione Rick decise di intervenire, saltando sul disco volante. Gli aspettava una dura e lunga battaglia. Voi chiaramente impersonate Rick e dovrete cercare di passare tutti gli schemi di cui è composto il gioco. A impedirvelo ci saranno degli androidi e dei robot



Molto simile al suo predecessore Rick Dangerous II è destinato a entrare a far parte della vostra soffeca. La grafica è buona (CGA, EGA e VGA) e il divertimento assicurato.

Globale 83%

USA



Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console. **VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!** Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

**EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO**

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME Via

CITTÀ CAP PROVINCIA (SIGLA)

NUMERO DI TELEFONO ETÀ

GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE

GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM

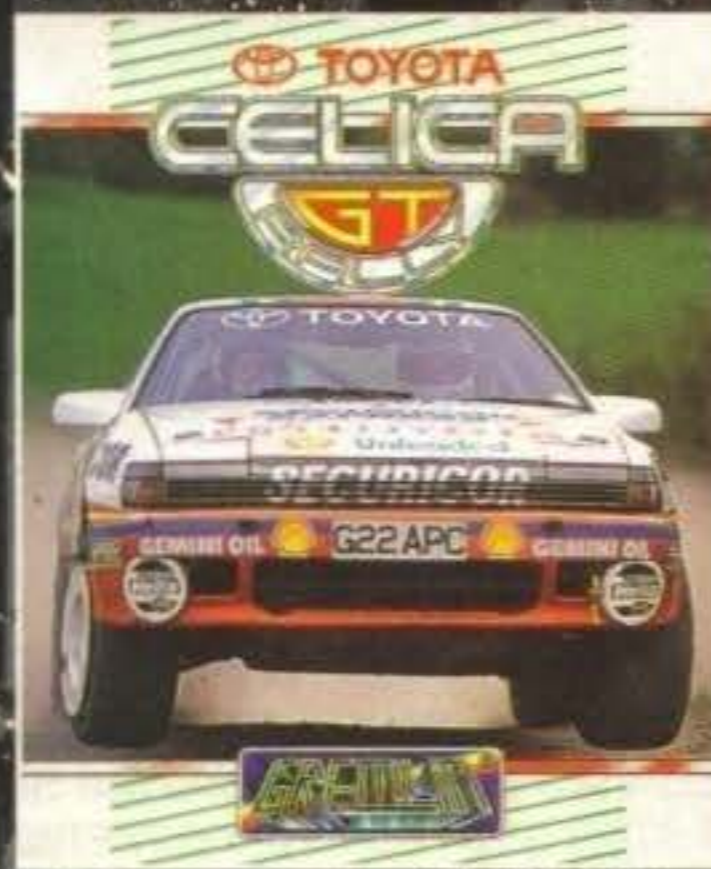
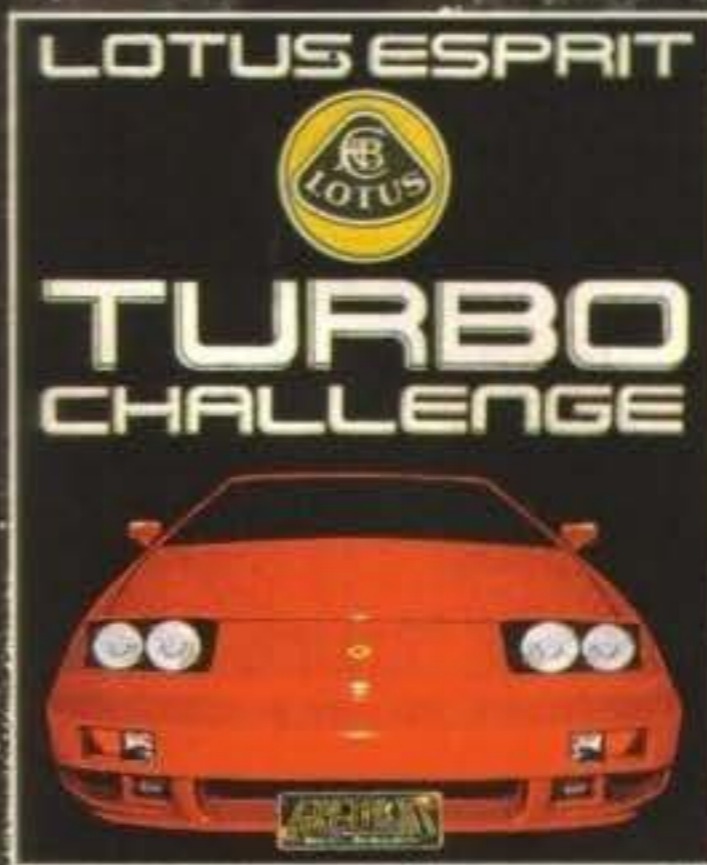
P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO!

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

TOYOTA CELICA GT4 RALLY: 820 kappa -febbraio-, 86% TGM -febbraio-
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE: 94% TGM -febbraio-
TEAM SUZUKI: 900 (K VOTO) Kappa -marzo-



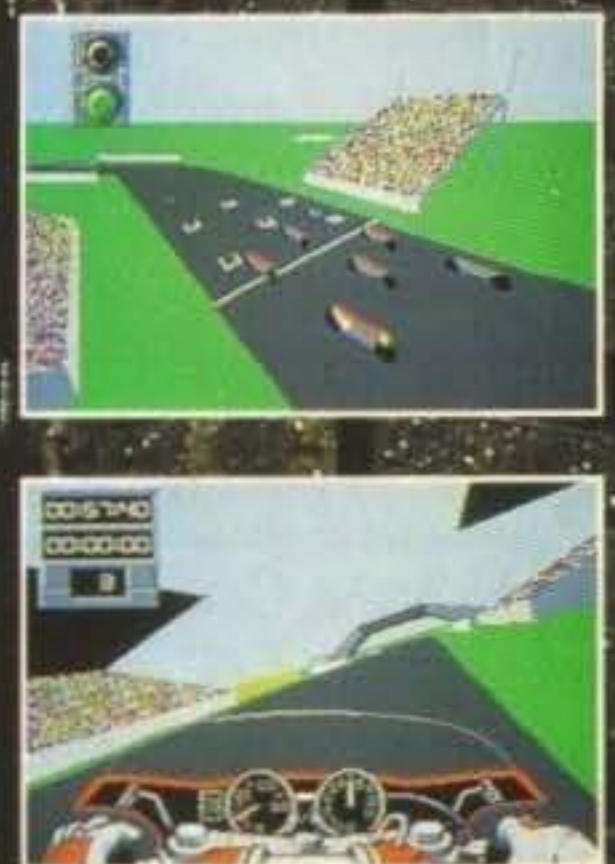
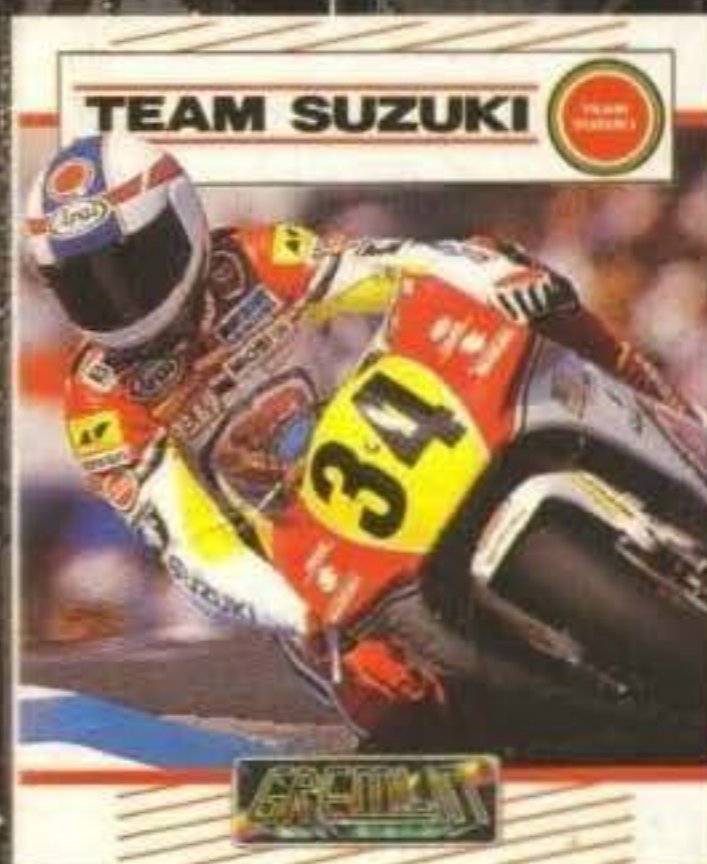
Disponibile per C64, AMSTRAD, AMIGA ed ATARI ST.



Disponibile per AMIGA ed ATARI ST.



Disponibile per AMIGA ed ATARI ST.



PER PC ENGINE

KIKIKAKI

Mi

ricordo di averci giocato tanti anni fa al mare, l'avevo trovato in un'infimo bar e ne avevo fatto subito una malattia. Che gioco strano, un buffo giapponesino vestito a festa armato di un bastone con delle strisce di carta che tira di qua e di là delle strane carte e che combatte contro i mostriciattoli più assurdi.



Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzolo, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA



I casi della vita: questo è senz'altro uno dei coin-op più conosciuti in Italia, eppure ci saranno in tutto tre o quattro persone che ne conoscono il titolo! Noi ce lo siamo fatti dire da quelli che ce lo hanno portato, ed è così che lo vendono, ma non posso assicurarvi niente sulla sua veridicità!

Ad ogni modo, nonostante sia tutto in giapponese, si riesce addirittura a capirne la trama: un gruppo di piccoli bonzi pelati ha rapito l'intero pantheon benefico giapponese, cominciando da Amaterasu e andando via via verso tutti gli altri (dei

quali non conosco il nome).

Voi, nei panni di uno dei loro preti (o magari chierici) dovrete superare mille insidie e combattere contro alcune divinità degli inferi per poter recuperare tutti i vostri dei e tornare a pregare in santa pace.

Lungo la strada troverete un sacco di creature non proprio amichevoli al soldo dei "cattivi", a cominciare da strane fiammelle gialle passando poi per ombrelli volanti, nani malefici, serpenti giganti e così via che tenteranno di fermare il vostro viaggio. Fortunatamente però

potrete reperire dei bonus che aumenteranno la vostra capacità offensiva (ovvero vi regalano il manuale degli insulti) che agiranno solamente sulle "carte da lancio" e ne potranno aumentare la gittata, la taglia e l'ef-

ficacia.

Inoltre, nei casi disperati potrete fare uso (se la avrete raccolta) di un particolare gioiello che una volta attivato fungerà da "smart bomb" ripulendo lo schermo dai nemici per qualche secondo.



E' incredibile vedere come un gioco così vecchio possa ancora affascinare. la grafica non è eccelsa, il sonoro è spartano e l'azione non è niente di inconsueto, ma è dannatamente irresistibile. forse sarà perché si lascia giocare così bene, senza una difficoltà eccessiva e senza vari problemi riguardanti le meningi. A conti fatti, penso proprio sia un acquisto essenziale per tutti i possessori dell'Engine, e poi dovete contare che è un pezzo di storia.

Globale 89%

SEGA Megadrive

NEO-GEO



MICROMANIA

Via XXV Aprile, 80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

COMPUTER'S LAND

Via Trieste, 6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

NOVITA' MEGA DRIVE

- Gain Ground
- Gynough (8 Mg)
- Aeroblast (8 Mg)
- Hunter Hioko
- Battle Golfer
- Tiger Hell
- Valis III
- Blue Almanac (8 Mg)
- Veritex
- Super Volleyball
- Midnight Resistance (8 Mg)
- Volfiew
- Master of Weapon
- Wrestle Ball
- Super Air Wolf
- Magical Boy
- Star Cruiser (8 Mg)
- Elemental Master
- Joe Montana Football

- Raiden
- Heavy Unit (8 Mg)
- Alycia
- Chase H.Q.

PC ENGINE

- Cadash
- Down Load II (CD)
- Valdines (SG)
- Chase H.Q. II
- Y'S III (CD)
- Run Ma (CD)
- Adventure Island
- 1943
- Legend of Hero Tonma
- 1941 (SG)
- TV Sports Football
- Parasol Star
- Override
- Motoroad II
- Pc Kid II

- Hellfire
- Kung Fu Chan
- Burai (CD)
- Survival Runner
- Violent Soldier
- Out Run
- Avenger (CD)
- Legion (CD)
- Batman
- Alice in Wonderland

MASTER SYSTEM

- E - Swat
- Super Monaco
- Gain Ground
- Submarine Attack
- Jungle Fighter
- Cyber Shinobi
- Moonwalker
- Mickey Mouse
- Ghouls'n'Ghosts

- Forgotten Worlds
- Dick Tracy
- K.O.Box
- Paper Boy
- Indiana Jones
- Aerial Assault
- Golfmania

ATARI LYNX

- Rygar
- Slime World
- Road Blaster
- Xenophobe
- Paperboy
- Vindicator
- Soccer
- Hard Drivin'
- Ms Pacman
- Rampage
- Zarlor
- Gauntlet

- Klax
- GAME BOY**
- Tank Killer
- Teenage Mutant Ninja
- Strider
- Chase H.Q.
- Ninja Adventure
- Pro Wrestling
- Contra
- Robocop
- Fi Spirit

GAMATE

- Wittapy Apee
- Baseball
- Tennis
- Tornado
- Bobby is Going Home
- Encounted Bricks
- Pumpkin Myth
- Ball Storming

- Bumbil Rfe
- Mighty Tank
- NEO GEO**
- Ghost Pilot
- Sendoku Densho
- King of the Monster
- Aso II
- Borning Fight
- Raguy

SUPER FAMICOM

- Type F -O
- Super Mario World
- Gradius III
- Populous
- Pilotwing
- Electrizer
- Final Fight
- Bombuzal
- Gadulin
- SD Great Battle

**MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO**

MS-DOS 286 16 Mhz - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 e 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

**PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM**

UBI SOFT PER PC E AMIGA L. 59.000

FULL BLAST

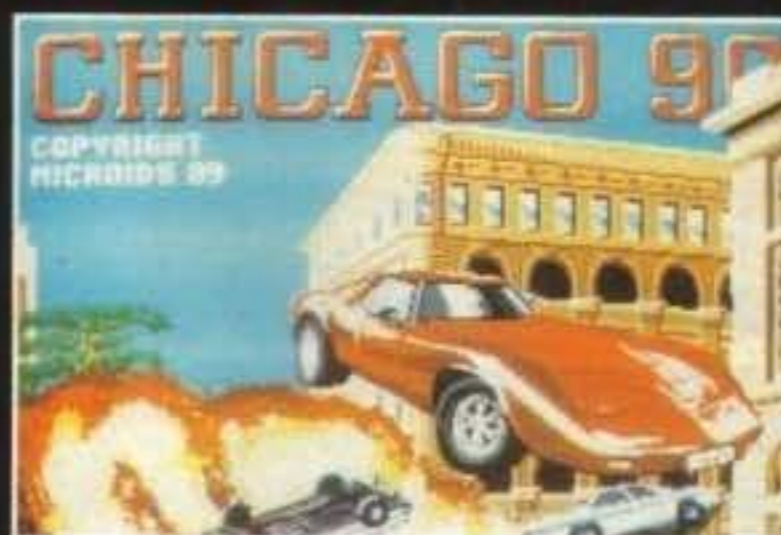
Compilation di tutti i generi: musica, giornali, film e videogames. Le raccolte hanno sempre un loro fascino. Vuoi perché "paghi uno e porti via dieci", vuoi perché la mamma non sa che in una sola scatola ci sono ben DIECI videogiochi, e vuoi perché... Andiamo avanti che è meglio!

BLASTAMENTO PER PC

CHICAGO 90

Microids

Potete impersonare o un pericoloso fuorilegge in fuga dalle pattuglie della polizia - e il vostro scopo in questo caso è quello di fuggire dalla città prima di venire catturati - o alcune pattuglie di polizia sulle tracce di un malvivente che dovete catturare prima che si allontani dalla città; in entrambi i casi il gioco si riduce a un semplice correre (correre? Ma se la velocità è pari a quella di un triciclo?) tra le vie in cerca del vostro obiettivo. La giocabilità, la grafica, le opzioni, tutto il gioco insomma non è un granché, ma c'è sempre la pecora nera nelle compilation!



CARRIER COMMAND

Rainbird Software

La trama e lo scopo di questo gioco non meritano certo un premio nobel per l'originalità, poiché voi siete a bordo della solita astronave con gli ancor più soliti nemici da distruggere; il gioco però è piuttosto interessante perché è realizzato tutto (tranne i pannelli dei comandi) in grafica vettoriale piuttosto rapida. All'inizio è possibile scegliere se si vuole un gioco strategico o d'azione, per cui va bene per tutti i gusti, ma è un peccato

che Carrier Command non sia certo uno dei più facili da apprendere: infatti vi servirà un po' di tempo per capire come funziona, ma niente paura, perché molto preventivamente è stato inserito un bel manuale di 64 pagine con tutto spiegato chiaramente



P47

Microprose/Firebird

Un gioco decisamente carino che vi permetterà di divertirvi un po' prima di abbandonarlo sebbene non sia un mostro di originalità: siete a bordo del vostro aereo e dovete attraversare diversi schermi sparando ad aerei, carri armati e cannoni anti-aerei facendo intanto lo slalom tra decine e decine di colpi che vi piovono addosso da ogni direzione; se infatti non riuscirete a colpire i vostri nemici in fretta verrete letteralmente sommersi di colpi e, a questo punto, solo una grande destrezza potrà impedire che il vostro aereo venga distrutto. Dovrete colpire anche alcuni elicotteri che una volta distrutti vi daranno armi aggiuntive come cannoni doppi e tripli, bombe e così via. L'unico grande, anzi grandissimo, difetto di P47 è la grafica: infatti l'unica scheda grafica supportata è la CGA, fatto inaccettabile in un periodo in cui sta andando per la maggiore la VGA; è comprensibile che qualche gioco supporti esclusivamente quest'ultima scheda, come lo splendido Rise of the Dragon, ma non è ne comprensibile ne giustificabile P47. Peccato, perché se avesse utilizzato almeno la scheda grafica EGA si sarebbe meritato un grande plauso



RICK DANGEROUS

Firebird

Se avete visto i film di Indiana Jones allora sapete cosa aspettarvi da questo gioco. Voi infatti impersonate un prode esploratore che si inoltra nel tempio di una tribù di indigeni alla ricerca di vari reperti archeologici, ma gli indigeni non sono d'accordo con l'idea che i loro totem stiano meglio in un museo e quindi tenteranno di ostacolarvi; voi come ringraziamento invece li farete fuori con la vostra fedelissima e inseparabile pistola (ma originariamente non era una frusta?). A vostra disposizione avete anche delle potenti cariche di dinamite per far saltare dei passaggi furbescamente chiusi; ma state attenti perché chi ha costruito questo posto ha previsto anche delle difese contro i curiosi come voi, e quindi aspettatevi punte che escono dai muri, pietre che cadono, aculei avvelenati e chi più ne ha più ne metta. A contorno di



questa trama piuttosto coinvolgente troviamo una grafica ben rifinita e una giocabilità che vi costringerà allo schermo per parecchio tempo prima di riuscire a staccarvi; peccato il sonoro che è quasi inesistente. Forse il migliore del gruppo.

FERRARI FORMULA 1

Electronic Arts

Chissà se indovinate che tipo di simulazione è questa? Bravi! Si tratta proprio di una simulazione di corse automobilistiche che però, se devo essere sincero, non mi convince molto: all'inizio il gioco è ben strutturato, perché permette di gestire tutte le fasi di preparazione della macchina, dal motore alla galleria del vento e agli pneumatici, ma nel momento in cui si passa alla gara si rischia di rimanere delusi, perché la grafica, realizzata per la maggior parte (leggi: "tranne il cruscotto della tua vettura") in grafica vettoriale piena, è di una scattosità incredibile, tutt'altro che rilassante per i vostri poveri occhi; inoltre il controllo via mouse è



piuttosto...incontrollabile, il cruscotto non è certo dei migliori realizzati, e la sensazione di movimento delle ruote è data un po' grossolanamente. Quando si esce dai cordoli, poi, la macchina va in testa coda e lo schermo sembra in preda alle convulsioni: pezzi di pista, di cordoli e di chissà cos'altro cominciano ad apparire e subito dopo sparire in un continuo lampeggio, rendendo vano qualunque vostro tentativo di riprendere il controllo (praticamente non capite più niente). Decisamente non è il tipo di gioco che si usa per ore e ore ininterrottamente (a meno che non si voglia rischiare la cecità).

HIGHWAY PATROL II

Microids

Anche in questo gioco siete alla guida di una macchina ma non da corsa, bensì della polizia e il vostro compito è di arrestare dei pericolosi pirati della strada che però dovete prima raggiungere, poiché anche loro sono a bordo di una macchina e scorrazzano liberamente per le strade; una volta raggiunti li dovrete fermare, anche andandogli addosso se necessario, ma dovete fare in fretta, o il vostro motore potrebbe surriscaldarsi. Il gioco vi dà una visione reale di ciò che vi circonda

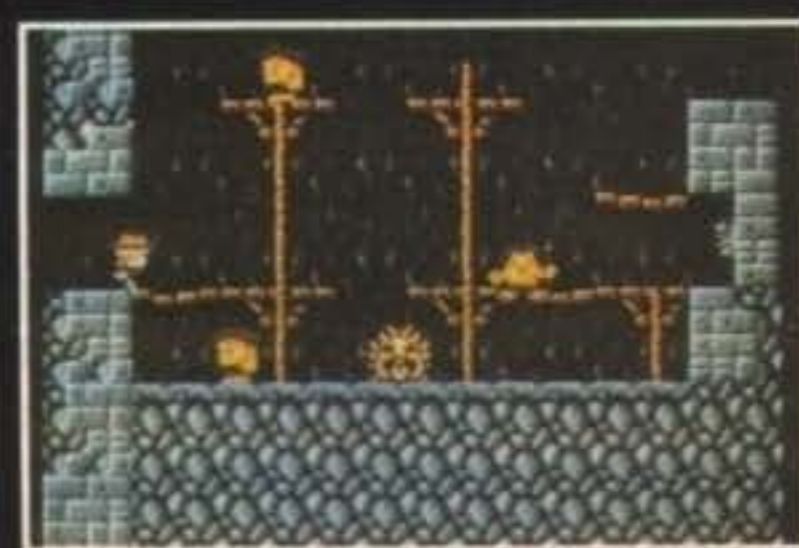


(vedete cioè quello che vedreste da dentro la macchina con i vostri occhi) ed è realizzato abbastanza bene anche se è una noia unica; mi spiego: il terreno di gioco è molto vasto e il ricercato va sempre (strade permettendo) nella direzione opposta alla vostra: quindi vi servirà moltissimo tempo per raggiungerlo, e poi, in cinque secondi, la partita sarà finita. Il gioco è praticamente inesistente, a meno che voi non consideriate divertimento continuare per venticinque minuti a premere i vostri tasti cursore.

BLASTAMENTO PER AMIGA

CHICAGO 90

In questo gioco di inseguimenti di macchine fra gangster e poliziotti la grafica risulta abbastanza curata. Manca totalmente una colonna sonora, ma sono presenti rumori di fondo, come le sgommate che farete quando girerete a tutta velocità, o come i grandi "CRASH" che udirate quando vi schianterete contro una macchina, magari un taxi. Purtroppo il



Review

gioco risulta molto noioso e la vista dall'alto non è adatta al tipo di gioco. Lo scrolling è inoltre a scatti. L'idea iniziale del gioco è buona, ma il programma è stato sviluppato troppo frettolosamente.



HIGHWAY PATROL II

Alla guida di una fantastica macchina, dovrete mettervi all'inseguimento di pericolosi criminali. La vista utilizzata nel gioco è del tipo "Test Drive". Lo scrolling è abbastanza buono. Purtroppo il gioco risulta molto semplice. La parte più difficile è restare in pista, ma una volta trovato il delinquente è semplicissimo costringerlo a fermarsi. Per colpa di questi difetti risulta una copia mal riuscita del famoso gioco poliziesco "Chase H. Q.", riuscito molto meglio nel suo genere.



P47

Ecco un ennesimo shoot 'em up. Anche se nel suo genere non è sicuramente il primo, P 47 è degno di considerazione. La grafica è molto dettagliata e lo scrolling fluido (cosa molto importante in questi tipi di giochi). Può assomigliare allo sparattutto più riuscito per Amiga; sto parlando di Silkworm. Anche se non raggiunge questi livelli, è un gioco divertente da usare. Il divertimento cresce appena inizierete a impossessarvi di diversi tipi di armi che troverete durante il tragitto, distruggendo elicotteri, aerei e postazioni terrestri come basi missilistiche e carri armati.



RICK DANGEROUS

Rick Dangerous è uno di quei giochi che vengono catalogati come avventura/arcade. La grafica è ottima, anche se i frames utilizzati per i movimenti del personaggio sono molto pochi e causano un'azione scattosa. Comunque sia è molto divertente addentrarsi nella grotta sempre più in fondo ed evitare trappole mortali, poste negli angoli più inaspettati. Forse grazie a questo Rick Dangerous riuscirà a tenervi incollati allo schermo per un bel po' di tempo.



FERRARI FORMULA 1

Alla guida di una fantastica Ferrari dovrete affrontare tutto il Gran Premio, correndo sulle diverse piste di gara, come Monza o Brasile...

La grafica vettoriale del gioco è molto buona. Anche il modo di guida della macchina è molto semplice. Forse risulta un po' troppo difficile superare le curve

a velocità moderata. La bellezza di questo gioco sta nel gran numero di opzioni a disposizione. Potrete infatti modificare il motore della vostra macchina per fare in modo che vada più veloce. Potrete modificare l'inclinazione degli alettoni anteriori e posteriori affinché si raggiunga una forma aerodinamica perfetta. Potrete sapere addirittura che tempo fa in quel posto!

CARRIER COMMAND

Il gioco sfrutta la grafica vettoriale, ideale per il tipo di programma. La simulazione infatti quasi sempre si affida alla grafica vettoriale, per rendere gli oggetti



più reali. Comunque sia, come ogni simulazione, anche questa è indirizzata a un pubblico di appassionati. Dovrà infatti passare del tempo prima che riusciate a prendere la mano con le varie opzioni.

GENERALE

In questa compilation i giochi sono di buon livello, ad eccezione di due titoli, e i manuali molto curati. Se non possedete titoli come Rick Dangerous o Carrier Command, questa è l'occasione giusta per impossessarvene!

GLOBALE 80%



ANCHE
VENDITA
CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLE

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI
SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE X ADULTI

GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMIA - NIKKO - TAIYO

NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW
CLUB
STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE
NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO
STERLINO
PER AVERE GRATIS
LA TESSERINA
DEL CLUB

MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

SUBBUTEO

WAR GAMES - FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
& DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

SSI PER AMIGA L. 59.000

UN legionario con il gladio, un soldato con il mitra o un guerriero spaziale con la carabina laser: che cosa preferite? Con questa nuova uscita SSI potrete perfino mandarli a combattere tutti e tre insieme!

Saprete senza dubbio che cosa sia un "construction set": un programma che vi metta in condizione di costruire quel che vorrete, e in questo caso parliamo di simulatori bellici. La SSI non è certo una novellina nel campo, avendo sfornato un gran numero di tali programmi, e ora ha dato un secco colpo di timone nella direzione degli utenti. L'idea principale di WCS è di fornire un normale simulatore con i parametri di gioco ridefinibili. Pensandoci bene, non è difficile capire che

WAL CONSTR

l'unica differenza che qui non sono pre-determinati, bensì fissati da voi. Diamo un'occhiata più da vicino e prendiamo le mosse dalla presenza di otto scenari prefabbricati sul dischetto del programma. La maggioranza sono classi-

ti pressoché solo dalla vostra fantasia, e i limiti imposti sono pochi. Uno di essi, ad esempio, sta nella creazione di unità marcatamente diverse: ogni parametro ha un preciso campo di variazione e un determinato valore medio, per cui è possibile distorcere le differenze tra unità, come potrebbe succedere volendo rappresentare contemporaneamente un soldato superaddestrato contro mille soldati inetti. Il parametro "potenza di fuoco" non avrebbe in tal caso escursione sufficiente. Non c'è problema, però, a immaginare un confronto tra un potentissimo mago in grado di lanciare palle di fuoco e un moderno elicottero da guerra: in effetti, lo scenario fantasy di cui sopra prevede l'assalto a un perverso stregone e relativi sgherri con un gruppo di avventurieri che include anche un robusto dragozzo spatafuoco!

Una volta caricato il programma ci sono due scelte possibili: giocare oppure costruire. Ammettendo che non ci siano vostri scenari già pronti potrete senz'altro scegliere l'editor, per trovarvi davanti a un menu. Esso vi permetterà di salvare o caricare da disco (è possibile modificare scenari preesistenti, ovviamente), di modificare unità amiche o nemiche, di disegnare la mappa di battaglia, di modificare i colori usati - se volete uno scenario marziano, non vi resta che pompare il rosso al massimo! - o perfino di decidere la scala di gioco. La sezione di disegno è un normale editor grafico: c'è una mappa scorrevole e una serie di simboli da usare per disegnare; niente di assurdo. La sezione unità vi lascia modificare a piacimento, ma entro i limiti ammessi, i parametri delle unità che volete introdurre, nonché scegliere l'icona che la rappre-



la differenza tra un cavernicolo armato di clava e un intero battaglione di marines sta essenzialmente nei cosiddetti "parametri estensivi", ossia parametri gaudenti di proprietà additiva. Per dirla semplice, il cavernicolo di prima è un'unità di combattimento alla medesima stregua del battaglione di marines, ma ovviamente ha una potenza di fuoco marginale, non conosce le moderne tecniche di guerra, ed è un uomo solo. Facendo tesoro di questa semplice circostanza, lo scheletro simulatorio di WCS si deve limitare a valutare tutti i possibili parametri di ogni unità coinvolta negli scontri: un lavoro che ha sempre eseguito, con

ci scenari bellici, ma ce n'è uno che prevede l'assalto a un antico maniero e un altro ambientato nel futuro. L'epoca, quindi, non ha più molta importanza: ci interessa maggiormente determinare con precisione le forze in gioco con le loro peculiarità. Il manuale stesso, per esempio, propone come primo esercizio la creazione di una battaglia in stile fantasy, popolata dai personaggi che si trovano nei giochi di ruolo. Creare questi personaggi è assolutamente analogo a creare un esercito: decidiamo la potenza di fuoco, la difesa (l'armatura), la forza (i punti danni), il raggio e il tipo di fuoco, e via dicendo. Gli scenari, quindi, sono limita-

PRODUCTION SET



Probabilmente sarà molto apprezzato dagli appassionati del genere, in parte perché permette una costruzione molto libera, in parte perché contiene otto scenari già pronti che rappresentano già una loro sfida. Non si può aver tutto, però: la flessibilità si paga in termini di minor realismo, e comunque non è possibile creare proprio ogni scenario: rappresentare una battaglia combattuta con aerei antiradar è pressoché impossibile, anche perché i radar non ci sono. Il minor realismo è invece riferito agli effetti sonori dei colpi (che potrebbero essere inadeguati per scenari non classici) e soprattutto alla mancanza di un completo sistema di gestione delle possibilità di attacco multiplo. Peccato anche per l'impossibilità di modificare la grafica, che costringe a usare icone ed elementi paesaggistici predefiniti, e infine all'approssimativo campo di variazione di alcuni parametri. Questo però non gli impedisce di essere un interessante prodotto nonché un simulatore abbastanza veloce, che permetterà anche ai meno pratici di creare scenari con facilità.

Globale 81%

senterà. La scala di gioco in effetti non altera le dimensioni della mappa, bensì la definizione degli elementi costruttivi che diverranno via via più schematici aumentando le dimensioni dell'area

di gioco: un utile artificio per mantenere costante l'area da disegnare.

Il simulatore bellico in sé non è nulla di strano: come al solito divide in tutta una serie di fasi sequenziali ogni turno di battaglia, in cui ogni giocatore (umano o digitale) spara e si muove. Alla fine di ogni turno sono assegnati i punti vittoria, e si continua fino a che qualcuno raggiunge le condizioni di supremazia.

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

Offerta lettori TGM

AMIGA 500 MEGA APPETIZER

(Amiga 500 1 Mbytes, quattro programmi con manuale italiano)

Lit. 839.000

AMIGA 2000 FLICKER FIXER

(Amiga 2000, Scheda A2330 flicker fixer, Monitor Philips 3CM9809)

Lit. 2.590.000

MONITOR PHILIPS 8833 II

Lit. 440.000

NOVITA' SOFTWARE ECCO! 1.0

Economia e contabilità personale
Gestione Conto Corrente Multipla
Lit. 90.000

(il programma richiede 1 Mb, e Superbase Prof.3.01)
richiedere il dimostrativo

**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA
GARANZIA COMMODORE ITALIA**



NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO

- negozio 02/323492
- ordini 02/33000036
- uffici 02/327226
- fax 24h 02/33000035

ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDI'

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 159.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 159.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MBI L. 249.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 279.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

AMIGASOUND BOX

Nuovi sound box, casse esterne per amiga 500 con relativo alimentatore, regolazione volume, alta affidabilità ed alto potenziale, per monitor senza audio o semplicemente per chi vuole una qualità e una stereofonia perfetta, molto più che delle normali casse, Amiga Sound Box è un prodotto NEWEL.

L. 89.000

MOVIOLA

Novità per commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili giocabili, semplice, utile e divertente.

L. 39.000

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD. TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

Confezione 150 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.

L. 19.000

ALIMENTATORE SOSTITUTIVO PER AMIGA 500 (POTENZIATO!!!) L. 125.000

COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI GARANZIA COMMODORE ITALIA

L. 719.000

COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI + ESPANSIONE 1MB GARANZIA

L. 780.000

COMMODORE AMIGA 2000 COMP. + 35 GIOCHI OMAGGIO GARANZIA COMMODORE

L. 1.490.000

• 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!

aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

- 512k per amiga 500 + videogioco originale L. 95.000
- 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale L. 115.000
- 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale L. 245.000
- 4 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale L. 590.000
- 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale L. 490.000
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale L. 390.000

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 149.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottimo software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIOMASTER III ecc.

DISPONIBILE VERSIONE MONO IN OFFERTA SPECIALE A SOLE L. 89.000

NOVITÀ

PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

- turbo-xt L. 179.000 raddoppia la velocità del clock, indispensabile.
- 386-sx power card L. 1.290.000 trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amiga, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del Computer.

Nella condizione SUPER IMPOSE si ottiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto arcobaleno dal colore bianco. Una serie accurata di tarature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.

Ultimo e di grande importanza un nuovo circuito di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.

Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il fader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.

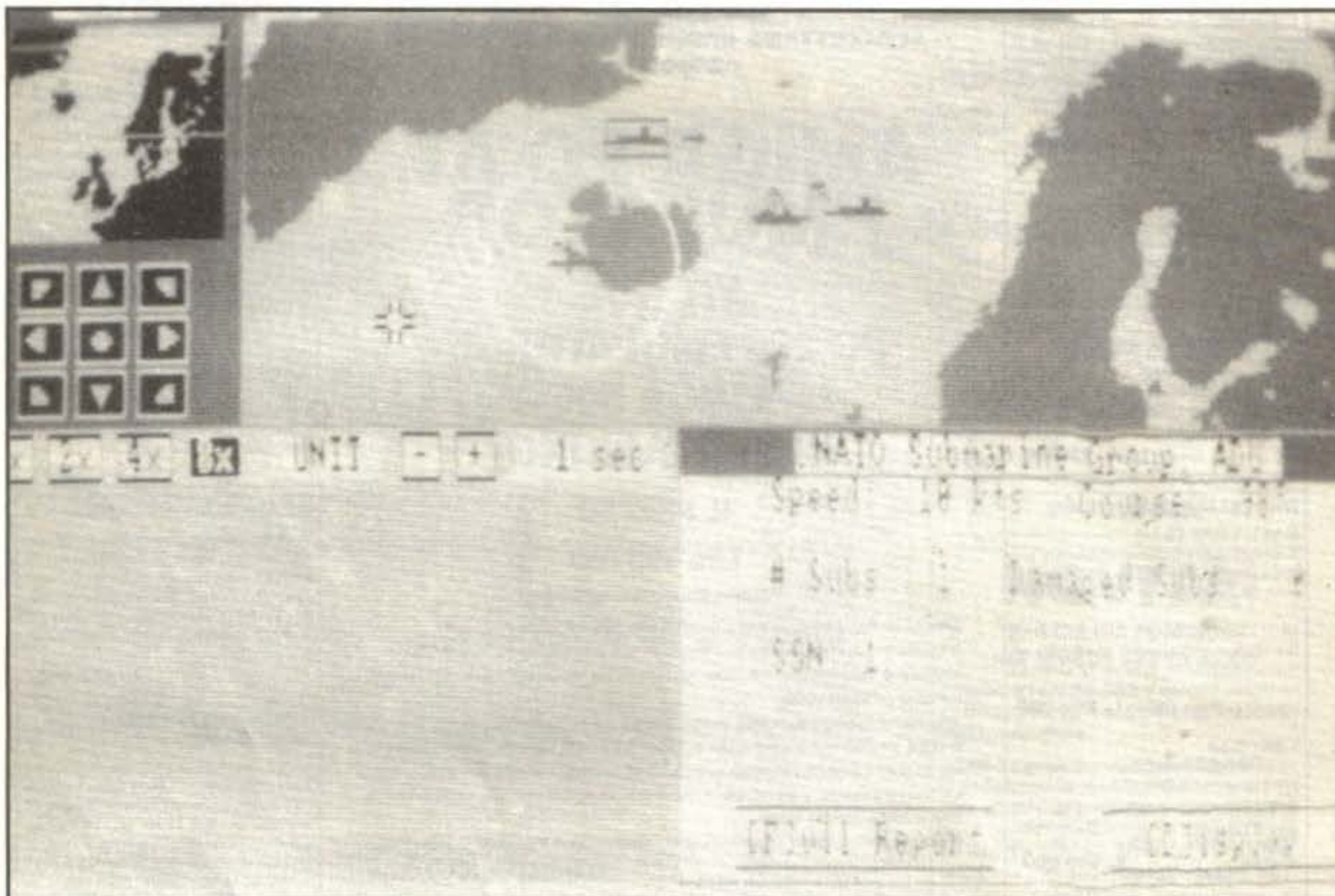
L. 399.000

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

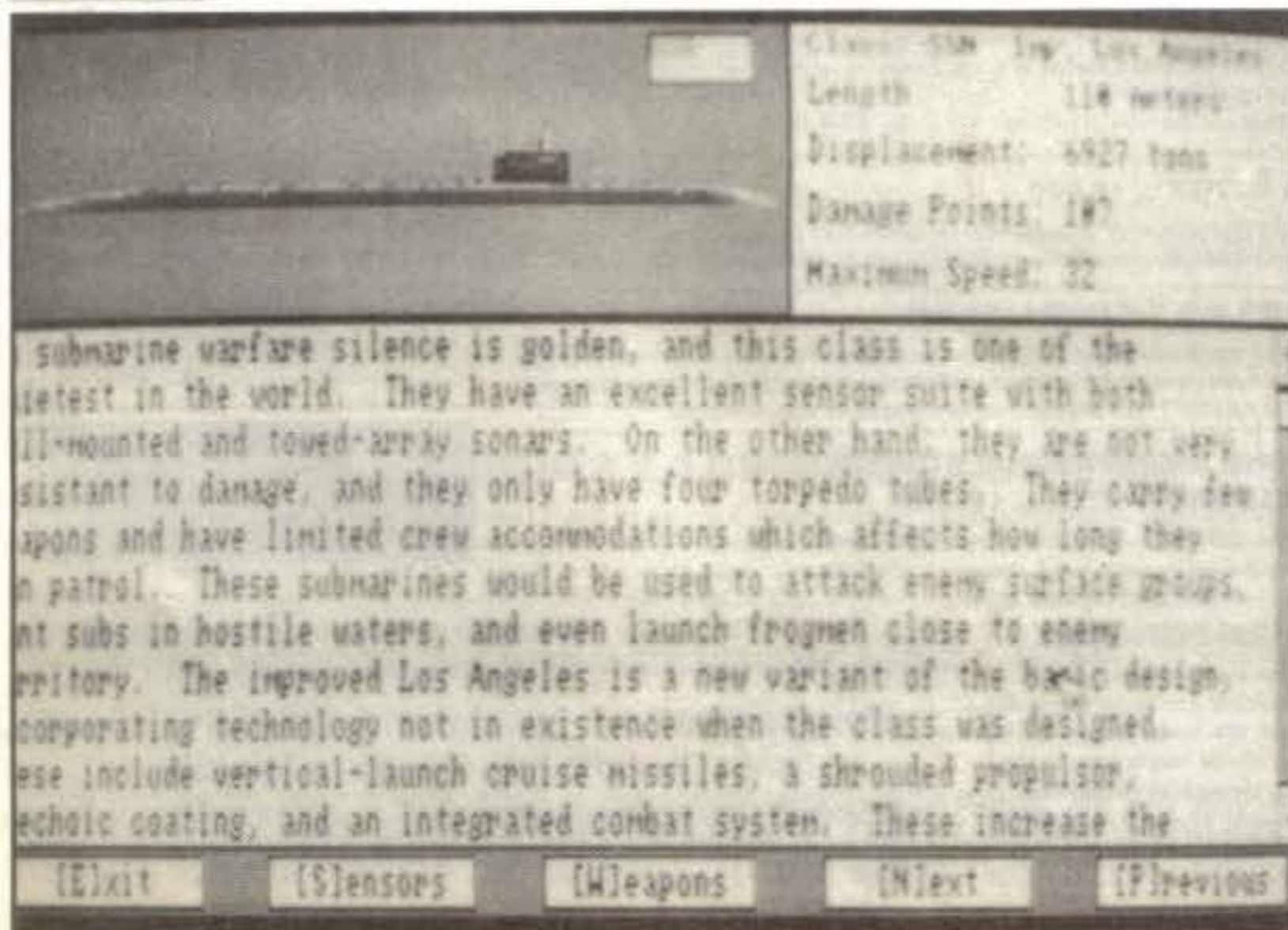
TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

PSS PER AMIGA (1 MEGABYTE) L. 59.000

HARPOON



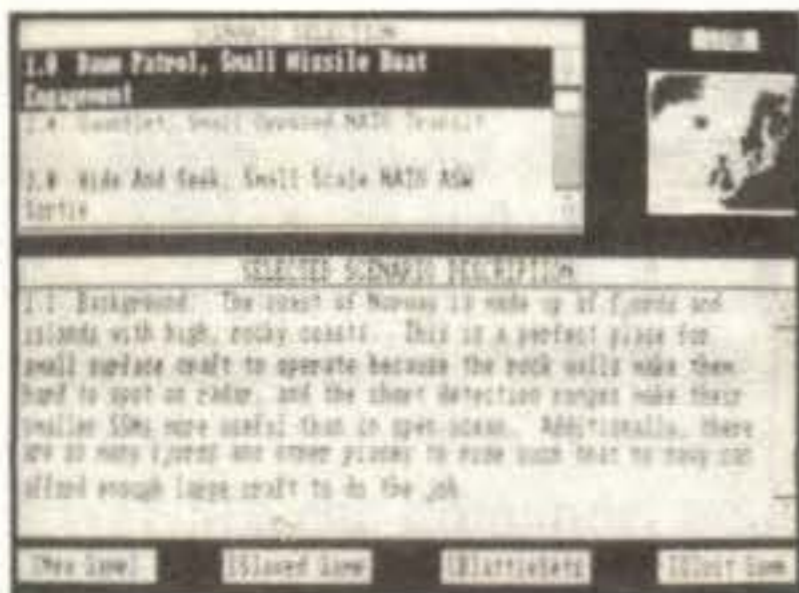
Guarda chi si rivede! Harpoon, recensito quasi un anno fa per PC, precisamente sul numero di maggio. Il che è come dire l'Amiga spopola con tutti i giochi tradizionali, ma per avere certi giochi seri, deve aspettare anche lui il suo turno...



La storia è sempre la stessa! Con la scusa che America e Russia sono le due principali potenze mondiali, trovano sempre la maniera di farle combattere tra di loro. La qual cosa non è poi così appropriata, almeno in questi tempi in cui sembrano andare d'accordo.

Adesso però non cominciate ad accusarci di essere una rivista di guerrafondai, poiché non è certo colpa nostra se riceviamo tre wargame in un giorno solo!

Tornando al dunque: potete scegliere una qualsiasi delle due opposte fazioni (USA e URSS, OK?), tenendo presente che, come dovrebbe appunto essere, ognuno ha i suoi bravi mezzi nazionali; una volta scelta anche la missione (in tutto sono una decina) e alcune opzioni di difficoltà vi verrà mostrato lo scenario che, come forse già saprete, è il tratto di mare, so-



vastante l'Europa, che separa gli Stati uniti e le Repubbliche sovietiche.

A dire il vero questa è solo la prima mappa, zoomabile a piacere fino a 16 ingrandimenti. Sarebbe infatti un po' difficile riuscire a capirci qualcosa di una battaglia da dei puntolini non identificati meglio per via della distanza. Per fortuna che nella metà schermo inferiore prende posto una mappa, zoomabile fino a "sole" 8 volte, e molto più pratica per seguire le azioni belliche (chi ha detto finanziarie?)

In pratica non dovete fare altro che prendere i vostri mezzi, siano essi navi, sommergibili o aerei e impartire loro gli ordini del caso. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, però, gli ordini vanno dati "per gruppo", ma fortunatamente si può ovviare in qualche modo scindendo



Il fatto che funzioni solo con un mega potrebbe essere un ostacolo per qualcuno, ma penso proprio che chi tende a usare l'Amiga un po' "seriamente" ci abbia già pensato da tempo, considerato che diversi giochi strategici o bellici non sfuggono a questa fame di RAM. Non aspettatevi, comunque, un simulatore entusiasmante: era indubbiamente già un po' lento sul PC e ancora adesso lo è, se non di più. All'inizio, quindi, state attenti a non settare delle opzioni troppo "calcolose" (a meno che preferiate aspettare secondi tra un frame e l'altro). Facendo un po' di confronti col PC, comunque, ci perde in risoluzione verticale (200 righe contro 350), e offre in più solo uno zoom doppio (il 16x per capirci) e il solito sonoro. La cosa migliore del programma rimane però la libreria di mezzi bellici: gli appassionati vorranno sicuramente sciopparsela.

Globale 74%

e formando nuovi gruppi (fermo restando che ci sono limiti ben precisi).

Primo necessario consiglio: accendete i sensori se volete almeno riuscire a vedere il nemico (non si accettano reclami del tipo: "hai visto da dove è spuntato fuori il camion che mi ha investito?"). Altro consiglio: il secondo disco contiene 700K di dati (grafici e non) su tutti i

mezzi in uso nel gioco; non penso che un'occhiatina vi farebbe male.

Ah, dimenticavo, ultimo consiglio: se non ce la fate più dalla noia provate ad accelerare il tempo, avete solo da guadagnarci.

HOT SHOP



Il primo centro in Liguria dove potrete trovare tutto l'hardware, ed il software per Amiga, PC e C-64

Scanner Golden Image Amiga	L. 550.000
Mouse ottico Golden Image Amiga	L. 135.000
Espansione 512k senza Clock	L. 99.000
Espansione 1,5 MB interna	TELEFONARE
Drive esterno per Amiga a partire da	L. 150.000
Action Replay Amiga	L. 175.000
Midi In - out - thru	L. 55.000
Cabinet Pro per A/500 in metallo	L. 130.000
Commodore A/2091 controller SCSI con 2 mega	L. 650.000
Amiga 3000 (tutte le versioni)	TELEFONARE
Drive interno per A/2000	L. 140.000

Quando le offerte si dicono speciali bisogna crederci:

HD A/590 con 2 mega installati	L. 1.000.000
Amiga 500 Desk Top Video con videogenlock MK2, espansione ad 1 mega, drive esterno	L. 1.300.000

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

Si effettuano spedizioni in tutta Italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica
Prodotti ECR Elettronica

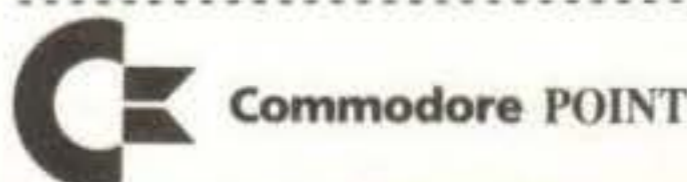
AMIGA:	
Videogenlock MK.2 esterno	L. 360.000
Televideo MK.2	L. 225.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000
C-64:	
Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1	L. 115.000

L'ATTESA E' FINITA !
E' GIUNTO IL MOMENTO DI 2 GRANDI
NOVITA' !!!

Overtop Sampler	L. 180.000
Videogenlock MK.2 plus	L. 410.000

OFFERTA SPECIALE:

FRAMER OVERSCAN: realtime videodigitizer a colori, il primo digitalizzatore video professionale per Amiga L. 1.000.000.



ESCLUSIVO !!!

CON

B.C.S.

**VIA MONTEGANI, 11
A MILANO**

TEL. 8464960 Ric.Aut. FAX. 89502102

CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	L. 729.000
PC/AT EMULATOR PER AMIGA 500 INTERNO	L. 390.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.599.000
AMIGA 3000 25MHZ 100MB	L. 7.000.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.599.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.599.000
PORTATILI VGA A PARTIRE DA	L. 3.500.000

E TANTI ALTRI ARTICOLI ... TELEFONATE!!!

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

I PREZZI INDICATI SONO COMPRESIVI DI IVA

SPEDEZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

MUSHA ALESTE

LA serie di Aleste è senz'altro una delle più famose tra i possessori di MSX2. Bene, che c'entra con il Megadrive? Ma che domande, non lo so!

machine



STAR PLAYER

Ok, ragazzi, lo so benissimo che a voi della trama non ve ne frega assolutamente niente, così ho deciso di passare direttamente al sugo del gioco: Aleste è uno spara-e-fuggi, e uno di quelli duri. Detto questo, potreste anche passare alla recensione successiva, vi consiglio però di continuare.

Allora, dove ero rimasto? Ah, sì, dovete aprirvi la strada attraverso otto impegnativi nonché lunghissimi livelli per ammazzare un droide simile in tutto e per tutto al vostro, solo più grosso e molto molto più cattivo. All'inizio voi siete armati semplicemente di un singolo proiettile, avanzando però nel gioco questo proiettile a colpo singolo diventa una raffica continua di quattro colpi affiancati, il tutto semplicemente raccogliendo dei cristalli che cadono da uno strano contenitore, cristalli che in più garantiscono la presenza di alcune astronavi minuscole d'appoggio posizionabili a piacere.

Sempre parlando di armi extra, è possibi-



le raccogliere poi uno dei tre sistemi offensivi presenti, che sono 1) una serie di missili 2) un laser devastante o 3) uno scudo rotante che può anche trasformarsi in proiettili (che a loro volta parano i colpi degli avversari).

Tutto questo per la classica azione distruttiva a scorrimento verticale, che cosa volete di più? Leggetevi il commento, vè!



Bello, bello bello: a cominciare dalla (lunga) sequenza introduttiva, Aleste è curatissimo in tutto, grafica stupenda, sonoro "gasato" e ritmato oltremisura, ogni tanto anche scroll parallattico da vertigine. L'azione è molto fluida e completamente priva di rallentamenti, piena di colpi di scena e fantasiosa: basti pensare alla sezione finale dove credete di aver completato il gioco e appare il nemico ultracattivo che vi spazza in un nanosecondo! Un po' stupido il sistema di punteggi, va su in una maniera incredibile! Figuratevi che semplicemente uccidendo il nemico finale vi sgancia un bonus di cento milioni! Roba da non credere!

Globale 92%

ELITE PER AMIGA

AMEGAI

Tranquilli, niente errori di stampa questa volta (chi ha detto che ce ne sono già troppi scagli la prima pietra, gli altri meno irricoscenti provvedano pure a lapidarlo, senza esagerare s'intende, un lettore è sempre un lettore!), come già preannunciatovi alcuni numeri fa l'Elite e aveva annunciato alcune fedelissime conversioni direttamente da Megadrive. La notizia ci è sembrata fin da subito estremamente interessante intravedendo l'evidente enorme portata di un simile coraggioso tentativo; trascorsi alcuni mesi abbiamo finalmente fra le mani i primi due titoli previsti i quali, visto che vi sarà già caduto l'occhio sul globale, non possono non farci ben sperare per le future realizzazioni, prima fra tutte ovviamente la conversione di Last Battle che tutti i fans di Kenshiro attendono ormai più impazientemente della mancia settimanale...



Totò ci illude, Caniggia insacca, Zenga a farfalle, Donadoni sbaglia il rigore, Maradona sorride, parte del pubblico napoletano applaude, Goicoechea esulta, Serena si dispera, l'Italia è eliminata... Nonostante siano ormai trascorsi parecchi mesi queste e molte altre sensazioni di incontentabile rimpianto sono ancora ben radicate nella mia e credo anche nella vostra memoria per rimanerci molto a lungo, è evidente come questa sconfitta sia ben poca cosa nel suo valore effettivo, specie se paragonata ad altre ben differenti vicende che sconvolgono questo nostro indecifrabile pianeta terra, ma è comunque un dato di fatto che una lacrimuccia più o meno nascosta abbia solcato gli animi di un po' tutti noi la scorsa estate al termine della semifinale persa con l'Argentina. E così il titolo l'ha conquistato la Germania mentre per noi l'appuntamento è rimandato di quattro anni

con il toneo che avrà luogo negli Stati Uniti, nel frattempo intanto l'Elite ci permette di riprovarci tutte le volte che vogliamo con la speranza di mettere prima o poi le mani sull'ambito trofeo, seppure digitale, magra consolazione? Fuori di dubbio, ma di più non si poteva purtroppo fare...

Riviviamo quindi quest'ultima sfortunata edizione della manifestazione iridata con l'estrazione dei sei gironi all'interno dei quali sono raggruppate le ventiquattro finaliste. In precedenza avrete deciso la nazionale che intendete controllare da una cartina raffigurante tutti i paesi e prima di entrare in campo dovete scegliere anche gli undici giocatori da mandare in campo i cui nomi per ognuna delle squadre sono stati fedelmente riportati all'interno del programma (fedelmente non troppo, alcuni sono stati "inglesizzati" come Morocchi e Schillacci). L'azione del gioco è vista dall'alto, la porta avversaria è dove dovrebbe essere e cioè dalla parte opposta della vostra, perfino inutile aggiungere che è proprio là che dovrete cercare di depositare il pallone al termine di esaltanti azione di squadra o mirabolanti fughe solitarie. Al termine del girone eli-

WORLD CHAMPIONS SOCCER



DRIVE



mentario ci sono gli ottavi poi i quarti poi non ci sono i mezzi ma le semifinali e quindi la finalissima al termine della quale potreste conquistare quella tanto agognata coppa che così intensamente avremmo voluto vedere alzare al cielo dai nostri azzurri la notte dell'8 Luglio.

Amiga

La prima cosa che m'è venuta in mente è che questo è forse il migliore calcio visto dall'alto mai realizzato, poi mi sono ricordato di un certo Kick Off e ho dovuto correggere il mio giudizio. World Championship Soccer è comunque fuori discussione una conversione perfetta ed è ancora prima un ottimo gioco, i giocatori sono molto grandi, ben animati e permettono un'eccellente giocabilità grazie a un'animazione veloce e una grande varietà di soluzioni possibili; particolarmente esaltante risulteranno i nomi dei giocatori in possesso di palla e soprattutto quelli dei cannonieri che aggiungono un tocco di campanilista realismo cercando di far segnare il vostro beniamino, complimenti sinceri ai programmatori perché meglio era quasi impossibile cominciare.

Globale 89%

Osservare la bandierina, valutare la distanza, scegliere la mazza più indicata, considerare l'influenza del vento, sgran-chirsi i muscoli, posizionare la pallina, instaurare un contatto fisico con la mazza, prendere la mira, concentrarsi ed eseguire il movimento... A questo punto Jack Nicklaus o Greg Norman sono in buca, Fantozzi ha centrato un'ignaro concorrente dall'altra parte del campo, il giocatore medio si prepara flemmaticamente al tiro successivo, quello più irascibile impreca contro il riverbero del sole che è completamente nascosto dietro a una coltre di nuvole, il principiante ha invece tirato un'incredibile zappata al terreno estirpando una zolla sufficiente per il rifacimento dell'area piccola di San Siro mentre quello più malaccorto riesce perfino a procurarsi un dolorosissimo strappo dorsale con complicazioni intestinali (per lo schifo che si è fatto da solo). Tutto questo è il golf, e tutto questo (o quasi) ritroviamo all'interno dell'ennesima rivisitazione casalinga di uno degli sport più belli e nobili che ci siano.

Il gioco prevede la pratica di una qualsiasi delle diciotto buche dei tre campi fedelmente riprodotti sui quali potrete affrontare l'intera partita contro un vostro amico oppure partecipare al torneo vero e proprio con tanto di montepremi da capogiro da aggiudicarsi. Durante il gioco sarete accompagnati dal vostro fedele caddie (anche se viste le provocanti fattezze nutro alcuni dubbi sull'effettività dell'aggettivo) che vi potrà dare delle impotenti informazioni e consigli, per il resto dovete

saper scegliere accuratamente la mazza in funzione della distanza e calibrare attentamente ogni piccolo particolare che conduce ad un tiro perfetto, non preoccupatevi se non ci riuscite subito è normale. (Si dice sempre così, anche nei casi più irrecuperabili...)

Amiga

Come nel caso di WCS anche Tournament Golf è quello che possiamo definire una conversione "indistinguibile" dall'originale e anche in questo caso si tratta di un prodotto d'indiscutibile valore. Graficamente è veramente impressionante specialmente per la velocità con la quale disegna i fondali (quello che costituiva il limite di molte altre realizzazioni) che oltretutto risultano i più realistici mai visti. Per il resto, proprio tenendo presente quella che è la derivazione del programma, si è deciso per un una giocabilità piuttosto immediata preferendo le sole opzioni fondamentali che comunque vi obbligheranno a un duro periodo di allenamento prima di saperle gestire correttamente. Di grande realismo e altamente coinvolgente, anche in questo caso non c'è proprio nulla da aggiungere.

Globale 91%

TOURNAMENT GOLF



machine

STAR PLAYER

TOYOTA CELICA GT RALLY

Eccoci di nuovo alle prese con una bella corsa in automobile, anzi, pardon, a un nuovo rally! Oh! La neve! Ca...spita, la sabbia! Hey! Che bel sole, e c'è anche la fattoria, ia ia oh!

strare il vostro navigatore perché vi dia le informazioni giuste sul percorso da seguire, e vi garantisco che questo, oltre a essere molto realistico, vi servirà quando percorrete lo scenario in Messico, poiché la sabbia è molto pericolosa per la visuale!

Anche in Toyota Celica, come in tutte le altre simulazioni, potrete scegliere se cominciare a gareggiare o allenarvi in uno dei tre percorsi disponibili: Inghilterra, Messico e Finlandia, e mi raccomando, nel caso della Finlandia, di azionare i tergicristalli con il tasto funzione 1, perché solo così potrete vederci qualcosa ed eviterete di andare a finire contro i pini imbiancati.

Pronti allora? Messe le cinture di sicurezza? NO?!? Ma siete matti? Sapete che poi l'assicurazione NON vi paga se non avete le cinture allacciate? Ah, adesso ci ripensate, vero? Ok, allacciate le cinture e avviate il motore... stock... non parte... ostia... mhhhh l'antifurto inserito!!! Buon viaggio!

Steve



Insomma, di Toyota Celica dovrete sapere tutto o quasi, visto che abbiamo recensito per voi la versione Amiga. Adesso tocca all'EsseTi, e chiaramente le cose non sono cambiate. Almeno per quanto riguarda il concept del gioco. Allora; siete a bordo di una splendida (Mah)

Toyota Celica GT4, e il vostro compito è quello di gareggiare su tre percorsi diversi contro i più bravi e famosi piloti del momento. Come in tutte le simulazioni di questo tipo potrete scegliere fra cambio automatico o manuale e controllo joystick o mouse. Inoltre potrete adde-



La versione ST di Toyota Celica non si discosta granché da quella Amiga recensita nel numero scorso. Belli i fondali, curati i dettagli (devo davvero ammettere che il tergicristallo sulla neve fa un certo effetto...) e vari, seppur pochi, i percorsi. La voce del navigatore è ben digitalizzata, pessima invece la musica di introduzione. Piuttosto giocabile anche se un po' lento in alcuni punti, Toyota Celica è un buon prodotto, bello per chi ama i dettagli, buono per chi preferisce la giocabilità.

Globale 85%

CHESS CHAMPION 2175

Attenzione, siamo alla quarantesettesima partita tra Karpov e Kasparov per l'assegnazione dell'ambitissimo trofeo di campione del mondo di scacchi! La tensione è altissima: un minimo errore potrebbe costare il titolo a ciascuno dei due sfidanti. Ma ecco... Colpo di scena! Uno dei partecipanti sta tirando fuori dal taschino un computer 'tascabile' e sta caricando Chess Champion 2175! Eh no, mi dispiace, ma così non vale!

Ebbene sì, lo ammetto: quando mi è stato assegnato Chess Champion 2175 da recensire, l'ho accolto con lo stesso scetticismo e con la medesima indifferenza con cui sono solito accogliere qualsiasi trasposizione su computer di giochi di carte, scacchi, othello, backgammon, dama e chi più ne ha più ne metta. Invece mi è bastato una semplice occhiata allo scarno (parlando di una simulazione scacchistica), ma più che esauriente, manuale per capire che CC 2175 è un vero e proprio frutto di mesi e mesi di studio basati su questa nobile disciplina.

Tanto per cominciare un po' di dati tecnici che interessano sicuramente le autorità in materia (di cui il sottoscritto non fa, nel modo più assoluto, parte): Chess 2175 raggiunge un punteggio di oltre 2000 sulla scala ELO, attestandosi su valori mai raggiunti finora da una comune simulazione scacchistica elettronica e venendo superato solo da campioni quali Karpov o Kasparov e dallo stesso autore del programma.



Inoltre messo a confronto con i diretti concorrenti quali Chess Master 2000 o 2100, Colossus Chess X o Psion Chess, CC 2175 ha dato dimostrazione di notevole professionalità sconfiggendo e umiliando le sopracitate simulazioni della Software Toolworks, CDS e Psion. Certo vorrete sapere perché mi sia intrattenuto sulla scheda tecnica di CC 2175 e non abbia minimamente accennato a descrivere il gioco. Beh, il motivo è semplice: per il resto Chess Champion non si discosta molto dai giochi di cui ho parlato poco fa. Grafica semplicistica, tonnellate di opzioni che permettono di scegliere il livello di difficoltà, il tempo massimo a disposizione per effettuare una mossa, la possibilità di barare, di avere suggerimenti e qualche altro scacchiliardo di opzioni apparentemente inutili, ma in realtà indispensabili per la sopravvivenza. L'unico cotillon di questa simulazione apparentemente serissima, impeccabile e invincibile è la possibilità di cambiare i propri pezzi in animali della fattoria con il bue al posto del re, il gallo a quello dell'alfiere oppure in futuristiche pedine disegnate senza alcun dubbio da un designer fuori di testa. Gli schacchi digitali fanno strani effetti...

Simone Crosignani



Chess Champion 2175 è il classico esempio di gioco, cui non si sa che globale appiappare: certo, come simulazione è perfetta, ogni mossa è stata studiata e rielaborata milioni e milioni di volte e le opzioni presenti sono numerosissime, ma in fondo si tratta sempre del "solito gioco di scacchi" senza particolari optional, come accadeva invece per classici quali Battlechess 1 e 2 e con un gruppo di videoutenti, a mio giudizio, davvero ristretto. Proprio per questo se avessi deciso di giudicare Chess Champion 2175 come simulazione scacchistica e non come videogioco gli avrei affibbiato un bel 96-97%, mentre in caso contrario il voto sarebbe stato di 65-66%. Quello che risulta è un bel 81% che dovrebbe accontentare sia i blasteri più incalliti, sia i novelli Kasparov e se non vi va bene nemmeno così non so proprio cosa farci...

Globale 81%

OCEAN PER AMIGA L.49.000

BATTLE COMMAND

IN un mondo, situato all'estremità dell'universo conosciuto, si combattono da tempo ormai immemorabile due superpotenze: il Nord e il Sud. Nessuna delle due superpotenze però riesce ad avere la meglio, così che la guerra dura ormai da innumerevoli anni, con grandissime perdite umane ed economiche. Ma l'ultimo ritrovato della tecnologia militare, il Mauler, forse potrà dare una svolta decisiva alla guerra.

Il Mauler è un super carro armato capace di raggiungere l'incredibile velocità di 150 km/h, e con una grandissima potenza distruttiva. Ci sono quindici missioni, che possono essere affrontate nell'ordine preferito, più una missione segreta finale,



che dovrà essere affrontata quando sono state terminate tutte le altre. E' possibile seguire il gioco dall'esterno del carro armato, ma sicuramente la vista migliore è quella del pilota, all'interno. Per guidare il vostro mezzo avete a disposizione la

tastiera, il joystick o il mouse, che possono essere utilizzati assieme oppure da soli. Il Mauler è equipaggiato, con un sofisticato quanto indispensabile radar, che permette di rintracciare gli obiettivi oppure i nemici. Ma potete anche potenziare il vostro mezzo con vista all'infrarosso, utile per vedere di notte, super zoom per vedere lontano ed altri gadget ancora. Comunque all'inizio il vostro Mauler è completamente disarmato, e prima di ogni missione dovrete armarlo con quattro armi o altri apparecchi a vostra scelta. Per quanto riguarda le armi, potete utilizzare dei normali proiettili, o anche dei missili di vario genere: per esempio i missili terra-terra "BanShee", che a seconda delle versioni sono in grado di cercare le fonti di calore, oppure di esse-



re guidati dal radar. I "Phoenix", terraria sono simili ai precedenti, con la differenza che il bersaglio va scelto attraverso l'apposito cursore. Ci sono anche i "Dragonfly" che vengono guidati a distanza. Esistono anche armi meno raffinate, ma non per questo meno efficaci, come il mortaio K40 in grado di colpire un obiettivo anche se nascosto dietro una collina. Ne esiste anche una versione potenziata, il K90, in grado di sparare proiettili che a metà percorso si dividono in otto proiettili in grado di coprire un'area maggiore. Ma l'arma più potente probabilmente è la bomba a tempo.

Comunque il vostro Mauler può essere equipaggiato anche con armi difensive, come per esempio dei traccianti luminosi che indicano la posizione del nemico. Ma l'arma veramente d'avanguardia, è il laser SLAM, che una volta attivato è in grado di sparare automaticamente con l'unica limitazione di poter seguire un solo bersaglio alla volta, e spara fino a ottanta colpi prima di esaurirsi. Le missioni spaziano dal semplice spara e ammazza, dove l'unico scopo è di ammazzare più nemici possibili, fino a liberare degli ostaggi o scortare un convoglio di camion, ritrovare un satellite o difendere

Amiga

Le mancanze di Battle Command per quanto riguarda il realismo, sono parzialmente compensate dalla giocabilità e dalla ricca grafica. Lo svolgimento in tempo reale sembra superare i limiti dell'Amiga, e vengono visualizzati un gran numero di poligoni senza che ci sia nessuna apprezzabile diminuzione di velocità. Mi piace molto come è fatto il Stealth Chopper, così come mi piace anche l'A10, ma il mio favorito è l'Apache: è stato stupendo vederlo decollare quando ho attaccato la sua base. Qualche bell'effetto grafico non riesce però a eliminare delle lacune nel realismo in particolare nella guida. Ma quello che mi piace di più di Battle Command è una certa varietà di missioni, in cui non ci si limita a sparare a tutto ciò che si muove, ma vengono richieste anche strategia e astuzia. Le missioni di recupero richiedono pochi scontri con il nemico (almeno così si spera); in un'altra missione dovrete scortare con il vostro Mauler un convoglio che trasporta benzina, e questa volta non dovrete essere voi ad attaccare; mentre nella missione in cui dovrete liberare gli ostaggi, un attacco diretto è da evitare se non si vuole rischiare un grosso fallimento. Per ogni missione quindi dovrete preparare una tattica diversa, che sia adeguata alla situazione.

Globale 90%

un ponte; e alla fine di ogni missione bisogna raccogliere i bonus che vi vengono lanciati da un elicottero.

C'è anche la possibilità di salvare su disco la partita, e le missioni portate a ter-

mine vi daranno la possibilità di scegliere un numero sempre maggiore di armi.

Traduzione di Diego Roversi

corrispondenza tel. 02 / 874580 - 874593

per
V
D
E
O
G
A
M
E
S

la
realità
del
gioco



via
San Prospero 1
Milano

boardgames
rolegames
miniature
aquiloni
giochi di società

KASPAROV
scacchiere elettroniche

od
3
i
o
n
o

...in tutta Italia...

ORIGIN PER PC L.59.000

THE SAVAC

“Altri scrivono programmi, noi creiamo mondi”: conoscete questo orgoglioso motto? Fedele ad esso, la Origin ci catapulta interi eoni indietro nel tempo, per immergerci in un'altra delle sue favolose avventure.

C'era un sogno che passava di continuo nella mente dell'Avatar: era qualcosa che riguardava una valle dimenticata dal tempo e dall'uomo, e c'era anche quella misteriosa donna vestita di pelli animali. E la pietra lunare: era un ricordo della sua ultima avventura in Britannia, ai servigi del saggio Lord British. Nel suo sogno talvolta assurgeva a simbolo di qualcosa... qualcosa il cui significato era perso nei meandri del sogno stesso. Un bel mattino il nostro Avatar decise quindi di recarsi al museo archeologico per interpellare il suo buon amico professor Rafkin; lo trovò in compagnia di un abile e chiassoso giornalista, Jimmy Malone, e mostrò molto più interesse per la pietra che per il sogno. Il prof decise di passare subito ai fatti e iniziò una serie



di esperimenti sulla pietra; senonché, sul più bello, ci fu la classica Catastrofica Esplosione che furoreggia in tutti i racconti di scienziati pazzi. Davanti all'allibito trio si formò come per magia una porta lunare nera: era una vecchia conoscenza del nostro Avatar, con la piccola eccezione che il loro colore naturale è il rosso. Il neoapparso oggetto iniziò subito a risucchiarli, e molto in breve i nostri eroi si trovarono in una specie di rada giungla. Fulmineamente, la memoria dell'Avatar si mise in moto, riconoscendo in quella valle - nomata Eodon - la stessa valle che aveva così

THE EMPIRE



spesso sognato. Ma c'era qualcosa di terribilmente sbagliato, in quanto sopra le loro teste volgeva nientemeno che uno pterodattilo: un animale che, almeno teoricamente, sarebbe dovuto essere estinto da qualche milione di anni. Il nostro Avatar calcolò che lo pterodattilo stava per ghermire una preda poco distante da loro, e, incuriosito, si recò in quella direzione. Si trovò quindi davanti alla donna vestita di pelli che aveva sognato, e costei stava per essere "assaggiata" dallo pterodattilo! Non sembrava, invero, averne grande paura: brandì la sua lancia e lanciò un grido di guerra, ma apparve subito chiaro che non avrebbe resistito molto. Mentre Jimmy e Rafkin facevano timidamente capolino, l'Avatar si lanciò addosso all'immondo volatile e cercò di avvinghiarsi a lui per costringerlo a terra. I suoi due amici, con una considerevole presenza di spirito, capirono il suo intento e gli diedero

man forte, permettendogli di liberare una mano con cui prese il suo fido coltellaccio. Fu una lotta breve ma sofferta: mentre l'eroico Avatar combatteva la bestiaccia, Rafkin agguantò la donna, che nel frattempo aveva cercato di scappare. Quando tutto fu finito, si scoprì che la sconosciuta era nientemeno che Aiela, principessa della tribù Kurak. Ma ci fu poco spazio per i convenevoli, perché arrivò un inatteso visitatore: Dardan, capo della tribù Urali e gelosissimo pretendente alla mano di Aiela. Con un gesto aizzò i suoi guerrieri contro il gruppetto, e in men che non si dica il nostro Avatar si trovò a terra privo di sensi, mentre gli altri tre erano catturati e condotti chissà dove. L'avventura inizia con l'Avatar - che, l'avrete capito, è il vostro alter ego - destandesi faticosamente nella capanna dello sciamano della tribù Kurak. Costui spiega al nostro eroe che Aiela è stata

rapita dagli Urali per essere sposata a Dardan, mentre i suoi due amici sono nelle mani di altre due tribù. Voi, quindi, avrete come primo obiettivo il ritrovamento dei tre, e come meta finale il rientro a casa. Questa valle di Eodon è un ben strano luogo: la fauna è costituita prevalentemente da animali preistorici come tirannosauri, triceratopi, stegosauri, tigri dai denti a sciabola e similia, mentre gli abitanti del luogo sembrano discendere dal ceppo razziale delle tribù che popolarono l'America Latina, come indios e aztechi. Il nostro eroe si trova quindi in mezzo a gente (generalmente) socievole, però dovrà fare i conti con questa strana fauna di animali enormi e feroci, avendo solo il suo coltellaccio come arma.

La valle di Eodon è un bacino fluviale chiuso a tutti i lati da insuperabili dirupi: al suo interno trovano posto otto villaggi uniti fra loro da alcuni sentieri.



Non è tutto qui, ovviamente, ma per apprezzare i minimi dettagli di un mondo simile lo si può solo esplorare.

Questa avventura fa parte del ciclo Ultima, nel senso che il personaggio principale è ancora l'Avatar (nei panni di un moderno esploratore), e inoltre l'intero programma sfrutta l'interfaccia utente di Ultima 6, a sua volta simile a quella di Times of lore. In pratica, sul video trovano posto la finestra visiva principale, che mostra una visuale angolata dall'alto, una barra di icone, l'area di stato dei personaggi e il riquadro dei dialoghi. Lo stile Ultima non è cambiato e lo ritroviamo qui in tutta la sua gloria: questa è un'avventura basata molto sul dialogo con altri personaggi e sull'esplorazione del (vasto) mondo di Eodon. L'interfaccia utente è stata concepita per essere gestita abbastanza comodamente da mouse, mentre usare la tastiera risulta più macchinoso e meno rapido, dovendo costituire un surrogato di un sistema "punta e premi".

Il nostro Avatar avrà come compagno iniziale di viaggio un certo Triolo, un Kurak in grado di lanciare magie - ce ne sono nove in tutto, ottenibili sacrificando certe erbe a certi teschi che bisogna




avere con sé - che potranno rivelarsi preziose in caso di incontri poco graditi (specie con i serpenti, e sto cominciando a parlare troppo). Possono essere aggiunti all'Avatar fino a sei altri personaggi incontrati nel corso dell'avventura, e esplorando Eodon è possibile trovare armi per tutti o cibo, quest'ultimo vitale per recuperare durante il sonno i punti danni persi. Non mancano, ovviamente, altri oggetti. Concludo - come sempre - con note sulla configurazione: il gioco richiede assolutamente 640 K, e per avere la colonna sonora con le schede musicali occorrono altri 128 K di memoria espansa (NON estesa, attenzione!). Le schede grafiche previste sono EGA, VGA, MCGA e TGA: ancora una volta nulla da fare per le schede più vecchie tipo CGA e HGA. Per poter giocare ad una velocità decente serve almeno un PC 286 da 10 MHz e il disco rigido, visto che il programma interamente scompattato (è possibile lasciare la grafica compattata per occupare meno spazio a scapito della velocità di gioco) occupa circa 5 Mb. Come già detto, si può comandare con il mouse o la tastiera.

Come tutti i giochi Origin, è una avventura di vaste dimensioni e di grande profondità che merita di essere vissuta. Il suo unico vero difetto sta (come succede sempre più spesso in questi megagiochi) nella configurazione minima, che in fondo non è così gravosa; per il resto lo scheletro del gioco gode di una solidità a prova di bomba, come è consuetudine di casa Origin. Altri difettucci possono essere cercati nell'interfaccia utente, che non è eccezionale e non lo è mai stata; buona, ma nulla in più. Ancora, è un po' limitativo avere un'unica posizione di salvataggio, quella valida. Per quello che invece riguarda la qualità dell'investimento, con la Origin si va sul sicuro: il genere potrà non piacere a tutti, ma gli estimatori troveranno un vasto mondo che li terrà impegnati molto a lungo.

Globale 92%

SoftMail

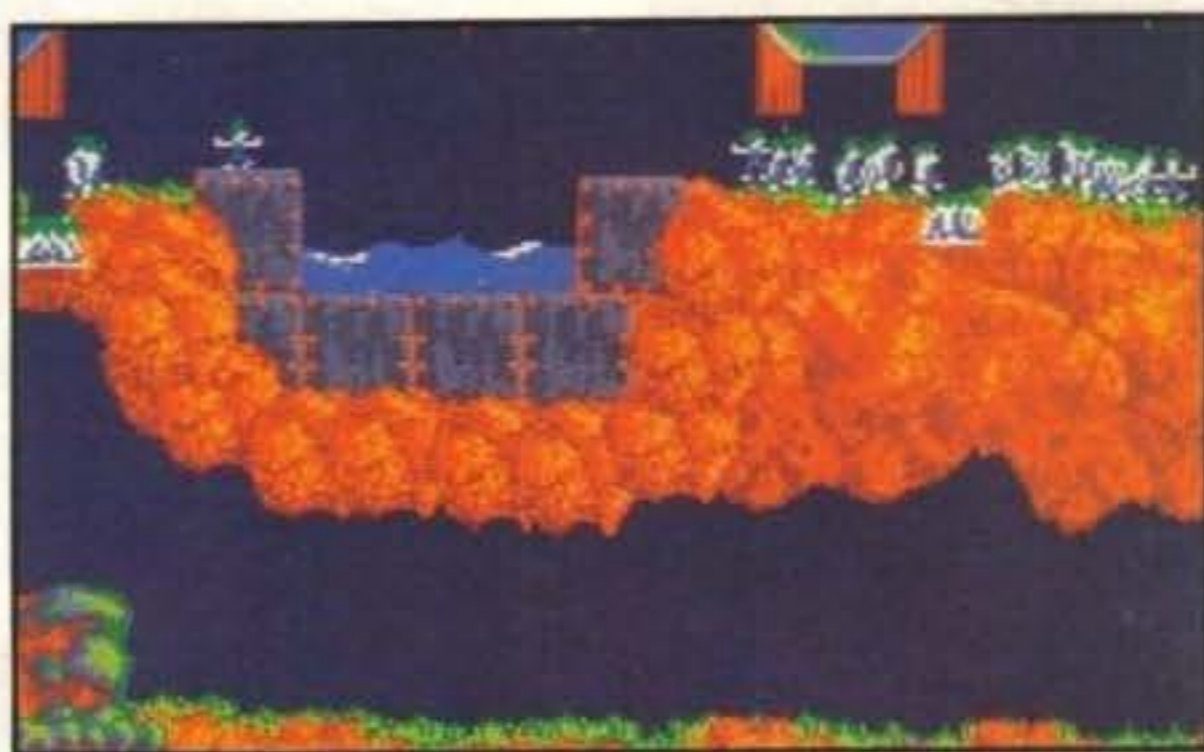
Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Accessori	Kick off II: final whistle * 29.000	Creatures * 25.000	Lightspeed 89.000	Ms/Dos (Disco 3&5)																							
Drive est. Amiga 299.000	Lupo Alberto ° 29.000	Dick Tracy * 25.000	Paperino impara l'alfabeto° 39.000	<i>AdLib: tutta la serie tel.</i>																							
Passante con switch, track LED	Mig-29 fulcrum 59.000	Dragon breed 25.000	Renegade L: interceptor * 79.000	Das boot 59.000																							
Espansione 512kb A500 199.000	Neverending story II ° 39.000	Gazza II * 25.000	Soccer challenge * 59.000	Instrument flight trainer 179.000																							
Clock, calendario e interruttore	Over the net ° 29.000	Golden axe * 25.000	Sorceresr get all... 99.000	King quest V (ega) 95.000																							
Interfaccia MIDI 500/2000 49.000	Paperino impara l'alfabeto° 39.000	Line of fire * 25.000	Team yankee * 59.000	Mig-29 fulcrum 59.000																							
Joy. Icontroller IBM 119.000	Personal font maker ° 99.000	Neverending story II * 25.000	The amazing Spiderman * 29.000	Over the net ° 39.000																							
Joy. Tac 50 39.000	Profezia ° 20.000	Paperino impara l'alfabeto° 25.000	Ums II * 79.000	Red Baron (vga) 89.000																							
Mouse economico Amiga 59.000	Robocop 2 * 29.000	The amazing Spiderman * 25.000	Wing commander 59.000	Test drive III 99.000																							
Vasta scelta di Clue Books	Speedball II 49.000	Total recall 25.000	<i>Per le versioni da 5* telefonare</i>	4d sports driving * 59.000																							
Amiga	Strider II * 29.000	Ultima VI tel.																									
A-10 tank killer 79.000	Supremacy 59.000																										
AD&D: tutta la serie tel.	Team yankee * 49.000	CBM 64/128 (Cartuccia)	Buono d'ordine da inviare a:																								
AMOS 1.2 125.000	Teenage mutant ... * 29.000	Chase hq II (s.c.i.) 69.000	Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como																								
Ancient battles 39.000	The amazing Spiderman * 29.000	Robocop 2 * 69.000	Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14																								
Bridge player 2150 65.000	The animation studio * 235.000	Shadow of the beast 69.000	SI, desidero ricevere i seguenti articoli:																								
Buck Rogers 79.000	Typhoon of steel (1Mb) 69.000	Wrath of the demon tel.	<table border="1" data-bbox="1260 2285 1974 2463"> <thead> <tr><th>Titolo del programma</th><th>C/D</th><th>Computer</th><th>Prezzo</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo																				
Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo																								
Canton ° tel.	Total recall 29.000	Ms/Dos (Disco 3")	TGM Spese di spedizione Lit. 6.000																								
Captive * 45.000	Ums II (1mb) * 69.000	<i>AD&D: tutta la serie tel.</i>	ORDINE MINIMO LIT25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. <table border="1" data-bbox="1848 2478 1974 2537"> <tr><td> </td></tr> </table>																								
Chaos strikes back (1Mb) 49.000	Virus killer 3.1 ° 39.000	Aircraft & scenery designer 99.000	<input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno																								
Chase hq II (s.c.i.) 29.000	War game constr. set 69.000	Air transport pilot tel.	Addebitate l'importo sulla mia: <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 																								
Chessmaster 2100 (1Mb) 59.000	Wolfpack (1mb) 59.000	Centurion 59.000	Numero _____ scad _____																								
C1-text v3.0 ° 89.000	World of flight tel.	Dick Tracy * 45.000	Cognome e nome _____																								
Dick Tracy * 45.000	Wrath of the demon 65.000	Dragons breath ° 59.000	Indirizzo _____ Nr. _____																								
Dragon's lair II: timewarp 89.000	Amstrad CPC (Cartuccia)	Elvira 69.000	CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____																								
Front line 29.000	Chase hq II (s.c.i.) 69.000	Gazza II * tel.	FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)																								
Gazza II * 29.000	Operation thunderbolt 69.000	Gunboat 69.000	Verranno evasi SOLO gli ordini firmati																								
Golden axe * 49.000	Robocop 2 * 69.000	Kick off II * 49.000																									
Harpoon (1Mb) 59.000	CBM 64/128 (Disco)	King quest V (vga/drive HD) 99.000																									
Immortal (1Mb) 59.000	Buck Rogers 59.000	Knights of the sky 89.000																									
Jet instrumental trainer 150.000		Life & death II 49.000																									

LEMMINGS



“Lemming: genere di roditori topiformi della sottofamiglia delle Arvicole, dal corpo tozzo, coda corta, testa grossa, occhi e orecchi piccoli...” Ma sono impazziti alla Psygnosis? Fanno dei giochi che hanno per protagonisti dei topi? Mah, stiamo un po' a vedere...



rearvi IMMEDIATAMENTE dal vostro negoziante di fiducia e comprare Lemmings: questo è, senza dubbio, il

Come ho accennato nell'introduzione i Lemmings sono dei roditori: ciò che non ho detto, ma che probabilmente conoscerete senz'altro se avete delle minime basi scientifiche, è il fatto che questi animaletti migrino molto spesso in gruppi compatti uno dietro all'altro e che non si fermano di fronte a nessun ostacolo naturale, sia esso un lago, un precipizio o un vulcano, andando evidentemente molto spesso incontro a vere e proprie stragi. E nel mondo simulato della Psygnosis di precipizi ce ne sono a iosa e caderci dentro è molto facile!

Ogni Lemming inizia la partita come un normale camminatore, ossia continua a camminare imperturbato fino a quando non incontra un ostacolo, nel cui caso rimbalza, si gira e riprende a camminare come se niente fosse. Inutile dire che se al posto di un normale ostacolo prende posto una buca, o qualcosa di peggio, il povero roditore ci cade in pieno nella maniera più naturale possibile! Ed è proprio qui che entrate in scena voi: mediante l'utilizzo di un pointer dovete cliccare di volta in volta su un lemming diverso e assegnarli una funzione particolare, che può essere quella di costruire un ponte, una buca, di scalare un muro, in modo tale di facilitare il cammino del branco e di permettere all'intero gruppo di giungere alla fine del livello incolume. Beh, per dirla franca, qualche lemming deve rimetterci le penne per la salvezza del popolo intero, ma quel che è importante è riuscire a salvare una percentuale di animaletti maggiore o, al limite, uguale a quella indicata all'inizio di ogni livello. Solo così potrete accedere allo

schermo successivo, pieno zeppo di nuovi, tremendi e imprevedibili ostacoli.

Naturalmente è disponibile anche il modo a due giocatori, in cui vigono le classiche leggi del football australiano: la regola è che non ci sono regole. Potete infatti far esplodere i lemmings dell'avversario, farli precipitare nella lava o, meglio ancora, farli arrivare nella vostra base, guadagnando così un sacco di punti alla faccia del vostro nemico. Alla fine viene stilata una percentuale che indica il numero di roditori "ospitati" e l'ammontare di quelli del proprio avversario "rapiti". Ma come si fa a sapere se un lemming è mio o del mio nemico? E' semplice gli uni hanno un bel completino blu e capelli verde, gli altri l'opposto con una bella capigliatura blu, alla giapponese.

Particolarmente esilarante è l'opzione di reset, nel qual caso tutti i poveri topolini si trasformano in autentiche bombe viventi con tanto di timer sulla testa e prima di morire, in una fragorosa esplosione, si mettono le mani sulla capoccia e lanciano un acutissimo "Oh no!" che dovrebbe forse impietosire, ma che ha assolutamente l'effetto contrario, facendo schiattare dalle risate, trasformando molto spesso le partite in "gare di reset" per il solo gusto di vedere questi poveri animaletti esplodere!

Ah, quasi dimenticavo: al termine di ogni livello viene fornita una password che permette di iniziare le partite future dallo schermo raggiunto senza bisogno alcuno di stare a dannarsi per superare anche le prime difficoltà. E credetemi, Lemmings propone tanti, tanti, tantissimi enigmi, apparentemente impossibili da risolvere, ma in realtà elementari.

Non aggiungo nient'altro perciò dovete

gioco dell'anno 1991! Certo, non ve lo regalano, ma considerando il rapporto qualità/prezzo, cosa sono poche lire di fronte a un gioco che appassionerà per ore e ore senza mai stancarvi? Lo ripeto, a costo di sembrare ripetitivo: compratelo!

Simone Crosignani



ECCEZIONALE!!! Questo gioco è ECCEZIONALE! Ho sempre avuto una gran stima dei programmatori della Psygnosis, ma finora ho ritenuto che mettessero troppo poco impegno nel game design e nello studio della giocabilità. Beh, questo Lemmings mi smentisce nella maniera più completa: Lemmings è il videogame più originale che sia mai uscito dai tempi di Pac Man! E' divertente, giocabile, ha più di cento livelli quindi ha pure un fattore longevità elevatissimo: cosa volete di più? Grafica e sonoro ben realizzati? Ma ragazzi stiamo parlando della Psygnosis, la software house per eccellenza: non dimentichiamo inoltre che gli autori di Lemming sono i famigerati programmatori della DMA Design, autori dello splendido Menace e dell'incredibile Blood Money! **DOVETE COMPRARLO ASSOLUTAMENTE!** E' magnifico...

Globale 98%

GALACTIC

10 g come forza di gravità, 450 gradi centigradi in superficie e 30.000 km di diametro all'equatore sono la carta d'identità di un pianeta nomato Ether, sito nell'omonimo sistema avente quale sole una stella biancazzurra di tipo A.

po preistorico altamente prolifica - anche se i singoli animali godono di vita relativamente effimera - che costituisce un patrimonio ecologico e scientifico ineguagliato in tutto l'universo (unico problema: che cosa fare degli scienziati liquefatti?). Naturalmente sarebbe impensabile per una forma di vita basata sul carbonio, come noi redattori e voi lettori, pensare di resistere più di pochi millisecondi su tale pianeta senza trasformarsi in carbonio - meglio: carbone - senza vita. I soliti scienziati hanno quindi risolto il problema incapsulando tutti dentro veicoli personali atermici con aria condizionatissima, acqua ghiacciata corrente e ventilatore a 80.000 giri (sono obbligatorie le cinture di sicurezza per resistere a un simile tornado). Questi mezzi sono detti "formec" - contrazione di forza meccanica - e costituiscono praticamente un indispensabile bozzolo vitale per quei masochisti di etheriani. Sono in grado

anche di fornire una limitata potenza di combattimento e sono impervi agli attacchi di Napoleone (cioè buona parte) della fauna Etheriana. Attenzione: buona parte non vuol dire tutti!

Il vero problema di Ether sta nella guerra civile che sta coprendo di sangue tutto il pianeta: a quanto risulta, cominciò circa tre anni fa quando un certo Voltar fece leva sull'attuale malcontento per creare disordini a tutto spiano, riuscendo anche ad annettere parecchi etheriani alla sua causa. La sua politica è assolutamente suicida, in quanto Voltar ha attualmente assunto il potere su un pianeta che dipende totalmente dall'esterno, e quindi dall'Impero galattico a cui si è ribellato. Nonostante tutto questo raccoglie ampi consensi tra i pragmatici ethetheriani, e quindi non stupisce che le autorità imperiali abbiano deciso di vederci chiaro.



I miei lettori che sanno qualcosina di astronomia, non avranno difficoltà per capire che un sole di tipo A non è davvero la base migliore per un sistema solare abitabile, eppure questo forno crematorio di Ether risulta essere un pianeta ampiamente abitato e colonizzato. Follia pura, potreste dire voi; Soldi Soldi Soldi, correggo io. Ether ha una caratteristica davvero impressionante: una fauna di stam-

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza

EMPIRE



Voi entrate in scena adesso, nei panni di uno 007 galattico che per l'occasione sfrutta una tranquilla copertura da giornalista ("Mi chiamo Post, Ted Post"). Il vostro scopo è indagare su questa faccenduola cercando di non "bruciarsi" (gergo spionesco per "farsi smascherare") e di mantenere segreta la missione. Il nostro 008 e 1/2 - e così ho demolito anche Fellini - una volta su Ether può parlare con la gente del luogo cercando informazioni, esplorare il pianeta e cercare moduli aggiuntivi per il suo formec quali armi, radar, ossigeno e via dicendo. L'intero gioco si svolge in 3D solido con visuale soggettiva da dentro il formec, e sono previste diverse opzioni grafiche (poco utili, leggete i commenti) per cambiare certi parametri della grafica. Le fasi di dialogo con gli etheriani vi mostrano il volto del vostro interlocutore composto da poligoni animati, e dovete scegliere ad ogni frase l'atteggiamento da tenere (triste, allegro, aggressivo, ecc.). I personaggi ricordano i precedenti incontri con voi, e quindi potrebbero rifiutarsi di parlarvi se siete stati troppo aggressivi. Galactic empire richiede 512K per CGA, HGA, EGA e VGA 16 colori, mentre ne

esige 640 per TGA e MCGA 256 colori. Si può giocare con mouse o tastiera, e la versione provata era su 3 dischi da 5,25".

William Baldaccini



La versione Amiga è graficamente una via di mezzo tra le versioni PC EGA e MCGA - di discreto livello, quindi - e il gioco è identico presentando le stesse limitazioni, per cui leggete pure l'altro commento. Il fattore più irritante è la velocità relativamente bassa in omaggio al perenne mancato uso del coprocessore grafico; ci sono anche meno figure sul video della versione PC. Resta il fatto che questo gioco non ha molto senso nemmeno su un veloce PC MCGA, e sul gioiello di casa Commodore è soltanto una mancata promessa.

Globale 48%

La mia impressione è di un certo squilibrio, perchè sono stati più curati i particolari meno importanti ai fini del gioco - come l'ambientazione - lasciando la giocabilità vera e propria ad un livello abbastanza irritante. Ad esempio, tutte le varie opzioni grafiche vi permettono di sottrarre grafica a beneficio dei PC lumacosi, ma non servono per aumentare la distanza a cui gli oggetti diventano visibili: più sono piccoli, più vi dovette avvicinare per vederli, con la tragica conseguenza che ne perderete buona parte perchè vi sembrerà di non avere nulla attorno a voi. La routine grafica ha anche altre magagne, e in definitiva non è certo molto veloce. Inoltre, le personalità degli etheriani sono troppo spiccate: fanno quello che vogliono, e questo non farà certo bene ai vostri dialoghi. Gli scambi di oggetti saranno generalmente svantaggiosi, e i dialoghi sono "rettilinei", nel senso che gli argomenti sono già fissati. Peccato, quindi: è un gioco che sembra valido per un osservatore superficiale, ha begli effetti grafici e usa la MCGA 256 colori, ma sul piano della semplice giocabilità è davvero scoraggiante.

Globale 55%

COUGAR FORCE

L' 'Cougar' (Coguaro) è stato incaricato di distruggere una banda di trafficanti, di cosa non si sa, stanziatisi in un arcipelago, ma, sin dall'inizio, la sua famigerata sfortuna si fa sentire: viene subito catturato e sbattuto in prigione. Dopo varie ore di tentativi andati a vuoto riesce finalmente ad aprire la serratura della cella in cui è stato rinchiuso ritrovandosi in un corridoio, ma dal nervosismo non riesce a star fermo, quindi, sempre pronto all'azione, continua a molleggiarsi sulle gambe (ma siamo poi sicuri che sia per questo motivo?).

Cougar Ora deve pensare a come uscire da questo tetro luogo, quindi si incammina verso la sua sinistra e nel contempo tenta di evitare tutti gli ostacoli che gli si parano davanti. Riuscito nell'intento di fuggire deve solamente consultare la mappa per



capire che la sua avventura purtroppo non finisce qui, infatti deve ancora superare la fabbrica chimica, il villaggio dei pigmei, la miniera abbandonata di diamanti, il tempio, per poi arrivare al suo vero obiettivo: il quartier generale dei trafficanti. Ognuna delle tappe è inframezzata da una sequenza di simulazione di veicolo che può essere un aereo o una motocicletta, un battello o un aliscafo, inoltre queste parti del gioco sono abbastanza dettagliate e danno un certo distacco dalla semplice parte arcade, così da dare più profondità al tutto: per ciascuna di queste sezioni simulate c'è una missione particolare, culminante nella distruzione del Quartier-Generale con il proprio jet (proprio con il jet, infatti bisogna gettarsi prima di andarsi a schiantare). E'

bello pensare che se la parte arcade causa perdite di interesse, la parte di simulazione è sempre di un certo valore, e soprattutto non è la simulazione di un solo mezzo.

Francesco Di Maria



La fortuna di Cougar Force sta nel fatto di miscelare perfettamente le parti arcade con le diversissime parti di simulazione. Probabilmente per questo la parte arcade non è stata curata a sufficienza: lo sprite non ha movimenti abbastanza fluidi e a tratti sfarfalla. A parte questo, le simulazioni sono dettagliate e curate, e quindi il gioco acquista interesse che durerà nel tempo.

Globale 68%



RUBRICAMOS (& STOS)

AMOS viene fornito con due dischi, uno contenete il programma e l'altro contenete alcune demo di giochi davvero incredibili.

Un volta fatto partire il programma ci troviamo all'interno della EDITOR WINDOW, ovvero la finestra dell'editor (ah, la mega padronanza della lingua!). Già a colpo d'occhio ci si accorge della cura riposta nella creazione dell'ambiente di lavoro di questo basic.

In alto nello schermo, alla destra del logo, troviamo una serie di dieci caselle disposte su due righe contenenti comandi più o meno comprensibili immediatamente. Più sotto troviamo una riga contenente alcune informazioni di carattere generale. Infine l'area di lavoro.

Torniamo alle dieci caselle, una volta lanciato il programma e cliccato sulla finestra con le informazioni dell'auto-

re, il loro contenuto, in ordine da sinistra a destra dall'alto verso il basso è: RUN, TEST, INDENT, BLOCKS MENU, SEARCH MENU, RUN OTHER, EDIT OTHER, OVERWRITE, FOLD/UNFOLD, LINE INSERT. Per "puro caso" il loro numero è dieci, esattamente come il numero dei tasti funzione del nostro Amiga, infatti premendo F1 si esegue il programma in memoria, fino a F10 con cui si inserisce una linea vuota nell'area di lavoro alla posizione del cursore. Ma andiamo con ordine:

RUN (F1) esegue il programma attualmente nell'area di lavoro.

TEST (F2) verifica la presenza di errori di sintassi come la mancanza del comando di chiusura di un ciclo condizionato. Il test viene eseguito automaticamente anche al RUN del pro-

gramma.

INDENT (F3) permette di indentare il programma presente nell'area di lavoro per aumentarne la leggibilità e di conseguenza la correzione degli errori. Un programma senza cicli (es. IF ENDIF) non verrà indentato perché... non c'è nulla da indentare!

BLOCKS MENU (F4 oppure Il tasto Ctrl) apre un menu, le cui voci vedremo più avanti, che si occupa della manipolazione dei blocchi di testo.

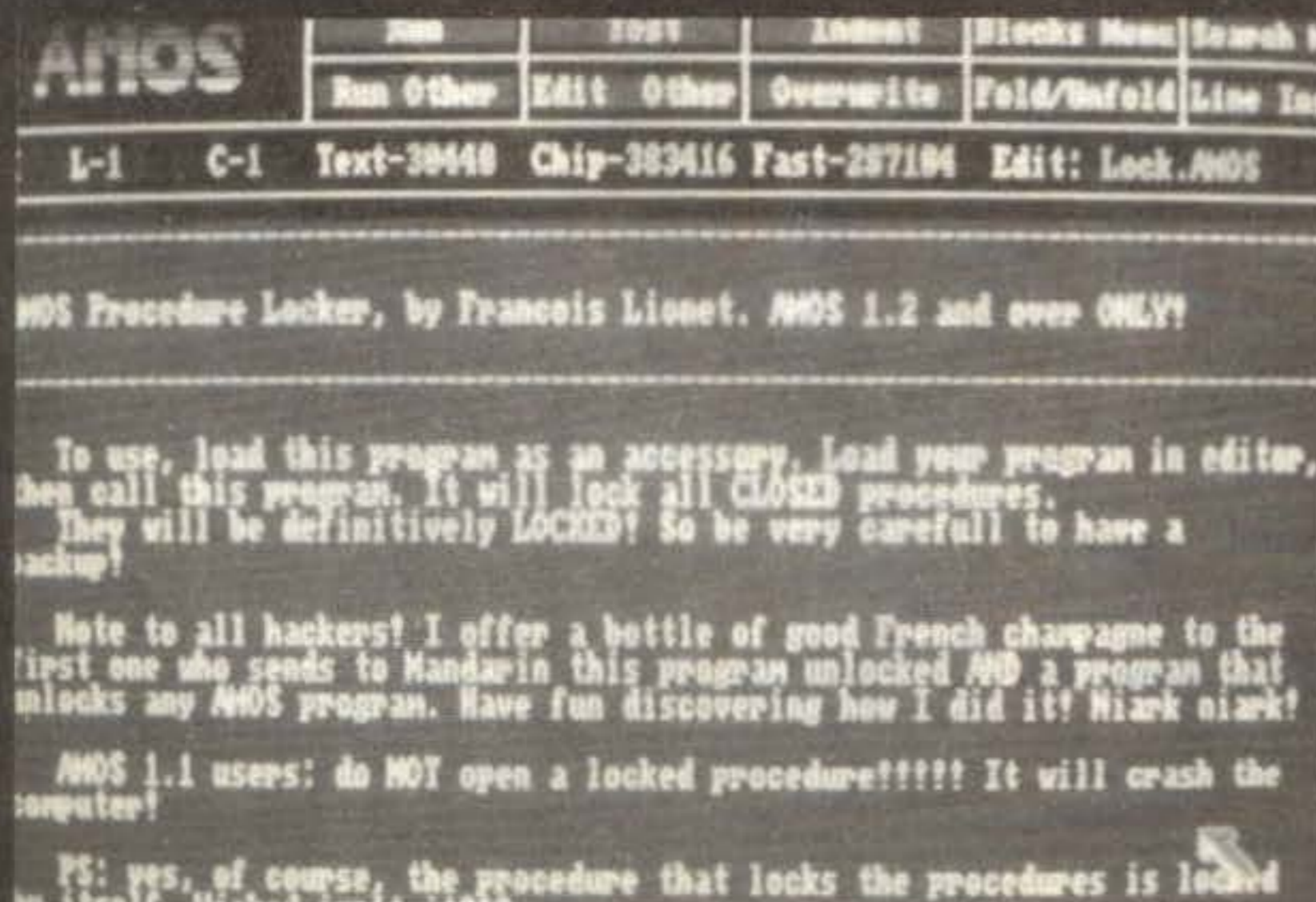
SEARCH MENU (F5 oppure Il tasto Alt) identico a Blocks Menu solo che si occupa della ricerca e della sostituzione delle parole, molto utile per programmi di vaste dimensioni.

RUN OTHER (F6) come vedremo più avanti AMOS permette di avere in memoria più programmi (attenzione, non si tratta di multi tasking, ma di semplice multi residenza, infatti AMOS può eseguire un solo programma alla volta!), e questo comando permette di eseguire appunto uno dei suddetti programmi.

EDIT OTHER (F7) idem come sopra solo che si occupa della modifica.

OVERWRITE (F8) permette di passare dal modo inserimento al modo sovrascrittura.

FOLD/UNFOLD (F9) è uno di quei comandi fuori dai soliti comandi basic, permette infatti di eliminare, solo alla vista, il contenuto di quelle parti di programma chiamate Procedure di cui ci occuperemo più avanti in que-



sti articoli, per migliorare la consultazione e il debuggin del programma, lasciando solo il nome della procedura. Posizionandosi con il cursore all'interno di una procedura e premendo F9 oppure la casella la procedura scomparirà per lasciare il posto alla sola indicazione Procedure XXXX. Inverso avviene se ci si posiziona su una procedura già chiusa.

LINE INSERT (F10) inserisce semplicemente una linea vuota sotto il cursore.

Premendo ora il tasto shift otterremo la modifica di tutti i valori delle caselle, siamo entrati nel system menu, i comandi qui presenti permettono di salvare e caricare. In ordine i comandi sono:

LOAD (Shift + F1), SAVE (Shift + F2), SAVE AS (Shift + F3), MERGE (Shift + F4), MERGE ASCII (Shift + F5), AC.NEW/LOAD (Shift + F6), LOAD OTHERS (Shift + F7), NEW OTHERS (Shift + F8), NEW (Shift + F9), QUIT (Shift + F10).

I comandi più interessanti sono MERGE che permette di fondere due programmi AMOS, potete così creare le vostre routine sottoforma di procedure, provarle e correggerle a parte ed infine fonderle tutte nel programma finale.

MERGE ASCII che permette di usare un altro editor per i programmi, oppure di importare i files di STOS.

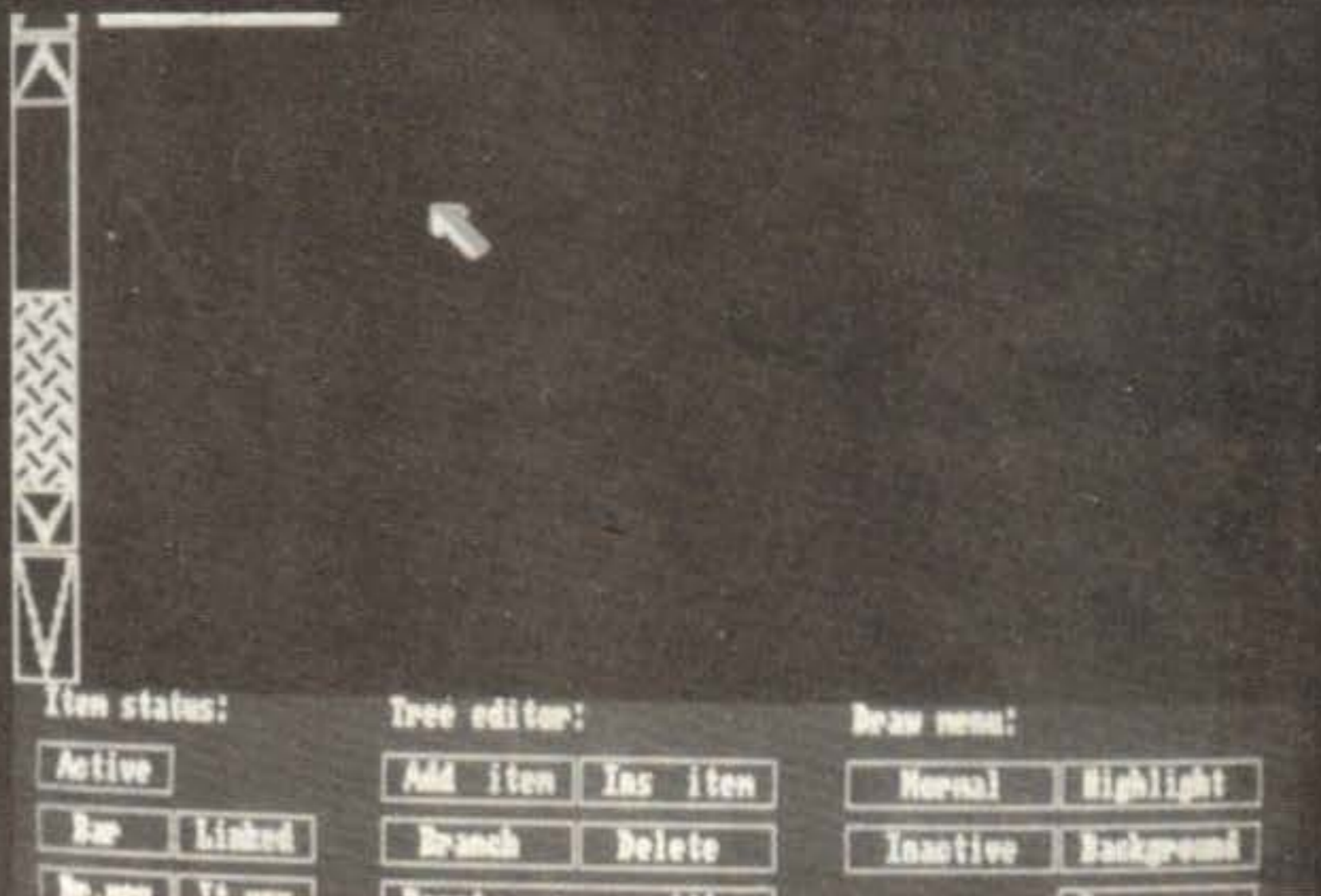
AC.NEW/LOAD permette di caricare quei files AMOS con estensione .ACC ovvero Accessori.

Una parola va spesa a proposito dell'insolito modo di utilizzare i Pattern di ricerca nel requester di caricamento e salvataggio:

. ricercherà tutti i file CON ESTENSIONE qualsiasi essa sia, e dato che in AmigaDos raramente si trovano programmi che automaticamente aggiungono l'estensione al nome del file potrebbe capitare che su un dischetto non risulti nemmeno un file.

***.XXX** ricercherà tutti i files con estensione XXX.

***** ricercherà TUTTI i files presenti nella directory o nel disco con o senza estensione.



Tutto ciò vale anche per il salvataggio, quindi quando salvate un programma, fate bene attenzione a porre l'estensione .AMOS dopo il nome, altrimenti potreste avere dei problemi in fase di caricamento, in quanto AMOS è settato di default sul pattern di ricerca *.AMOS.

Ci restano da vedere due menu che come dovrete aver capito di attivare con Ctrl e Alt. In ordine sono il menu Blocchi (Blocks Menu) e il menu di Ricerca (Search Menu). Nel primo sono presenti i seguenti comandi anch'essi selezionabili direttamente dai tasti funzione + Ctrl:

BLOCK START (Ctrl + B) stabilisce il punto di partenza del nostro blocco

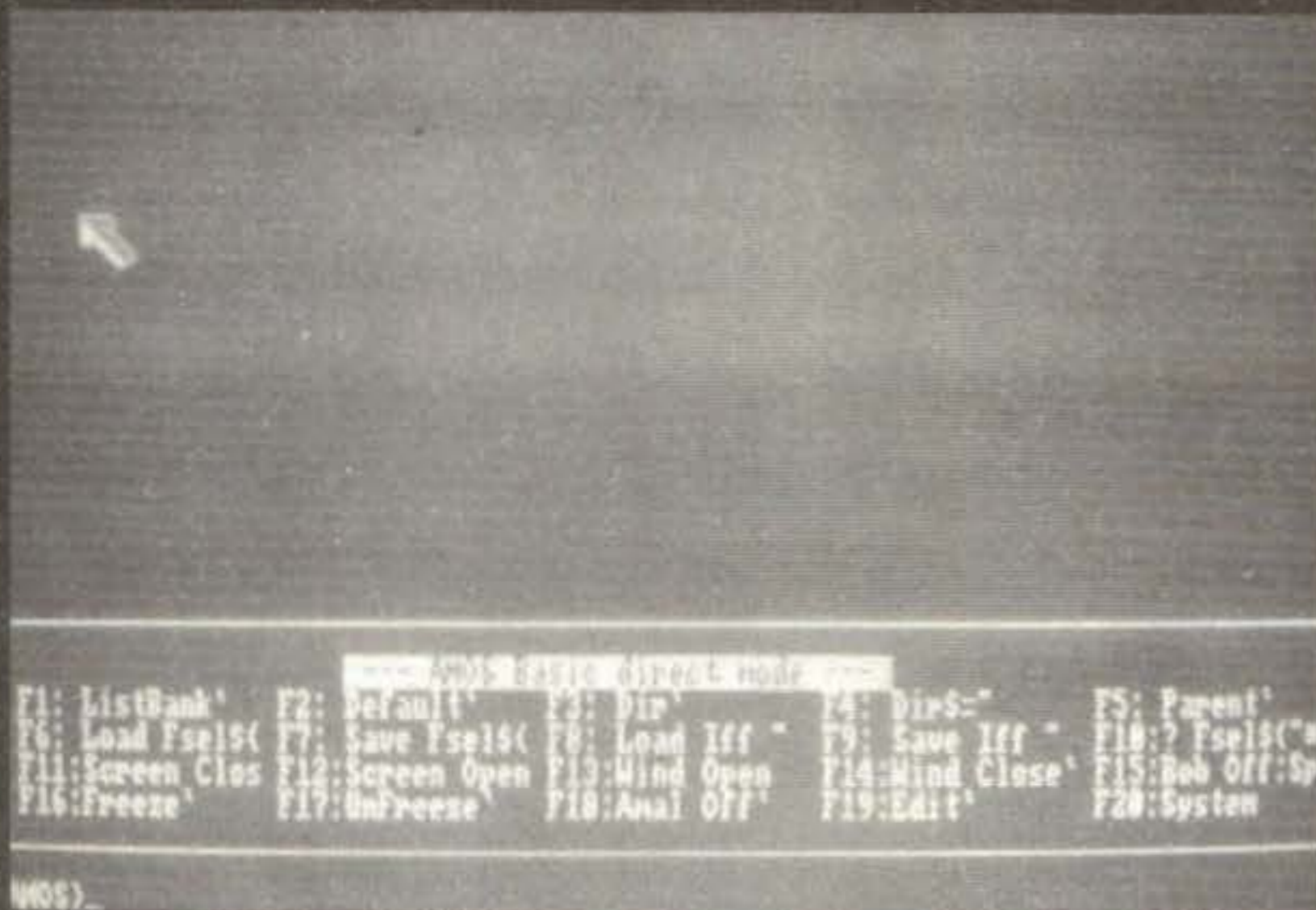
BLOCK END (Ctrl + E) stabilisce la fine del blocco. Il testo compreso tra il punto di partenza e quello di fine verrà visualizzato in reverse; questo è quello che verrà utilizzato dagli altri comandi come blocco. Ricordate quindi di settare sempre il blocco prima di tentare delle modifiche su di esso (logico no?!).

BLOCK CUT (Ctrl + C) semplice comando taglia.

BLOCK PASTE (Ctrl + P) inverso di cut, ovvero incolla (attenzione alla posizione del cursore per evitare mostruosi grovigli di linee).

BLOCK MOVE (Ctrl + M) muove il blocco direttamente alla posizione del cursore, ovvero Cut & Paste in una volta sola.

Utility



FIND NEXT (Ctrl + N) cerca la parola successiva.

FIND TOP esegue la ricerca partendo sempre dall'inizio del programma, e non dalla posizione del cursore.

REPLACE (Ctrl + R) permette di sostituire la stringa in ricerca con un'altra.

REPLACE ALL sostituisce tutte le stringhe del programma.

LOW↔UP permette di variare il case sensitivity della ricerca ovvero il modo in cui AMOS considera le stringhe, con questa opzione selezionata la stringa "amos" sarà uguale a "AMOS" o a "Amos".

OPEN ALL apre tutte le procedure del programma chiuse con il comando FOLD.

CLOSE ALL viceversa

SET TEXT B. setta la grandezza del buffer di testo.

SET TAB (Ctrl + TAB) setta il numero di caratteri che verranno considerati da tasto di tabulazione.

Anche questi comandi sono selezionabili con il tasto Ctrl + F1/F10.

BLOCK STORE (Ctrl + S) esegue una copia in memoria del blocco.

BLOCK HIDE (Ctrl + H) deseleziona il blocco.

BLOCK SAVE (Ctrl + S) salva il blocco sul disco.

SAVE ASCII salva il blocco in forma ascii per la lettura in qualsiasi programma di wordprocessing.

BLOCK PRINT stampa su carta il

blocco.

Un suggerimento; il blocco si può selezionare anche tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendovi all'interno del testo.

Infine il menu di ricerca.

FIND (Ctrl + F) permette di ricercare all'interno del programma una stringa lunga al massimo 32 caratteri.



COMMODORE CITIZEN

SAMSUNG TRUST DATEL

- 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
- VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
- MINI MIDI L. 55.000
- MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
- DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

- 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

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

MEMORY MASTER ESP. 8 Mb PER A 2000 (VUOTA) L. 290.000

*** POWER PC BOARD L. 650.000 ***

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scrivetece per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

MAXI TRICKS

Visto che mi è stata concessa la possibilità di occuparmi di una delle rubriche a mio giudizio più importanti dell'intera rivista, poiché assieme alla posta rappresenta il punto di maggiore contatto con voi lettori, ho accettato con grande entusiasmo (dopotutto ci pagano per quanto scriviamo...) riproponendomi di adempire anche a questa mia nuova incombenza con dinamismo e serietà (mi sembra di parlare come i politici prima delle elezioni...) affinché questa possa divenire con il trascorrere dei numeri una collaborazione reciproca sempre più fruttuosa ed interessante. Dal canto mio farò del mio meglio per citare quante più lettere possibili nella speranza che leggere il vostro nome sulla rivista possa essere motivo d'orgoglio almeno quanto lo è per me, vi invito quindi a non lesinare i francobolli (mi sono concordato per una cospicua tangente) per contribuire attivamente alla rubrica. Prima di lasciarvi ad una prima manciata di tips e alle mosse per concludere vittoriosamente Timewarp un breve accenno a come intendo impostare lo spazio a disposizione, sarà infatti mio intendimento privilegiare i cheat mode e le soluzioni complete tralasciando quelli che possono essere definiti suggerimenti o consigli di carattere generale in quanto li ritengo di minore interesse (questo è un giudizio personale e come tale suscettibile a modifiche se non sarete dello stesso avviso), con questo è tutto ci si rivede il mese prossimo...

PS Se il vostro tips è del genere "Unlimited Lives (Y/N)" oppure "Press F1 for Trainer" non speditecelo, difficilmente verrebbe pubblicato.

TURRICAN

Il nostro caporedattore MA ligio al dovere ha dovuto trascorrere la notte in bianco per preparare al volo la recensione in esclusiva in anteprima dell'attesissimo seguito del capolavoro della Rainbow Arts, nel frattempo Marco Brazzoduro ha un trucco con il quale potrete affrontare il primo episodio molto più rilassati.

Inserire nella tabella dei record la parola BLUE-SMOBIL per ottenere 99 vite, peccato che non funzioni con il Final Fight, ma non è detto che in seguito...

BACK TO THE FUTURE II

Anche qui stiamo attendendo (non si sa bene chi, diciamo che è atteso...) il terzo episodio, se qualche d'uno è ancora fuori dal tempo essendo rimasto nella seconda parte provi con il cheat di Brenna Luca. Mettere il gioco in pausa e digitate THE ONLY NEAT THING TO DO, il risultato saranno McFlays in abbondanza.

VENUS THE FLYTRAP

Per questo magistrale insetticida della Gremlin sono arrivati i codici da tutte le parti d'Italia, devo pertanto ringraziare: Alessandro Zarrilli, Alberto Canadè, Krusos, The Beast, Stefano Battaglia, Miky Novarina, Manuel Maggio, Gitto Danilo, Va-

lerio e Lorenzo Di Battista, Roberto Bottazzi, lo stesso Luca Brenna e gli attivissimi Stefano Picciolo e Mauro Contraffatto.

Ecco quindi tutte le password:

Livello 1. Frozen Wastes: MANTIDS

Livello 2. Dead City: CICADAS

Livello 3. Wood World: PSYLLIDS

Livello 4. Kaverns: PIERIDS

Livello 5. Death Valley: SATYRID

Livello 6. Creeping Swamp: LYCAENID

Livello 7. Tech World: PYRALID

Livello 8. Translucent Plain: NOCTUID

E non mancano neppure i cheat: MARS, PLUTO, SATURN, JUPITER, MERCURY.

NINJA WARRIORS

M'è sembrato doveroso tornare su questa magistrale conversione dopo un po' di confusione fatta a suo tempo. Il merito va a The Wolf, Marco Bottazzi e Dinamite Bax.

Prima di cominciare una partita premete CAPS LOCK e digitate una delle seguenti parole chiavi:

THE TERMINATOR: quando finite l'energia invece di distruggervi al suolo scoppiate in mille pezzi.

MONTY PYTHON: i nemici attaccano voltandovi le spalle.

SKIPPY: farete saltellare i vostri nemici, assolutamente demenziale.

A SMALL STEP FOR A MAN: modificherete anche la gravità facendoli lievitare fuori dallo schermo.

STEVE AUSTIN: con la semplice pressione della S attiverete la slow motion con ogni azione alla moviola (forse funziona anche digitando Carlo Sassi...).

Se le cose continuassero ad andarvi male vi consiglio di cambiare gioco oppure di provare con MAY THE FORCE BE WITH YOU o con CHEDDAR.

GHOULS'N'GHOSTS

Se avete il complesso degli zombi che saltano fuori da tutte le parti avete appena trovato un rimedio infallibile, a dir la verità l'hanno trovato: Fioriello

AMIGA MEMORY CENTER

Produzione e vendita schede di espansione di memoria per Computers Amiga 500 / 1000 / 2000

- Amiga 1000 espansione memoria esterna slim line autoconfigurante:
da 1MB L. 250.000 - da 2MB L. 500.000
- Amiga 500 espansione memoria interna:
da 512KB L. 70.000 - da 512KB + clock L. 100.000 - da 2MB L. 250.000
- Amiga 2000 espansione memoria interna:
da 2MB L. 300.000 - da 4MB L. 500.000 - da 8MB L. 800.000

Prezzi al netto di IVA 19 %

Computers Amiga & MSDos - Monitors - Genlock - Digitalizzatori - Hard Disks - Stampanti etc..

Permute usato con usato / nuovo con usato

Vendita per corrispondenza

DcWare

Tel. 06 / 6112121 - FAX 06 / 6110643

Cas. Post. 25 - 00043 CIAMPINO (ROMA)

Fabrizio, Laneri il Pirata (ravvediti!), Dinamite Bax, l'omnipotente Marco Botazzi, Manuel Maggio e Giuseppe Mastrangelo.

E' sufficiente digitare in qualsiasi momento STEPHEN BROADHURST, se non funzionasse assicuratevi di aver acceso il computer...

E-MOTION

Alle prese con la biochimica molecolare potreste finalmente tirare un gran sospiro di sollievo con questo bel cheat speditoci da Andrea Gragnoli.

Quando compare il faccione di Einstein digitate MOONUNIT, a questo punto avrete abilitato i tasti funzione in questo modo:

F1 Avanzate di un livello

F2 Retrocedete a quello precedente

F3 Saltate di dieci livelli

f\$ Tornate indietro di dieci livelli

Con CONTROL e le due A dell'Amiga invece resettate il tutto, incredibile eh?

SUPERCARS

L'ottima simulazione di guida dall'alto (in stile Nitro per intenderci) della Gremlin che per un motivo e per l'altro non è riuscita a trovare spazio sulla rivista può godersi un breve momento di gloria con un trucco fornitoci da Bonora Gabriele.

Chiamatevi RICH e avrete una dotazione iniziale di 500000\$, fosse tutto così facile!

DAMOCLES

Una delle soluzioni possibili (e anche la più pigra in assoluto) consiste nell'accettare la proposta di venti milioni di ecu dal presidente, prendere la Eagle 9SE e volare su Bare Island al 06-02 (Hantzen Sales). Lì raccogliete il detonatore a tempo e volate al 06-05 (Hantzen Laboratory) dove troverete dell'esplosivo. Volate poi su Dion, Birmingham Island e andate al 14-13 dove potreste vedere la casa del programmatore (non è vicino a nessuna strada, quindi occhio). Andate alla porta, appoggiate l'esplosivo dopo averlo settato con il detonatore (POWER = 3, circa venti secondi) e allontanatevi. La serratura salterà e voi potrete entrare e raccogliere il computer e la sedia. Uscite dalla casa, salite sulla sedia e imbracciate il computer: ora siete qualcosa di molto simile a Dio! Premete 4 sul tastierino numerico (il parametro per eliminare i pianeti — gli altri sono 0= colore dell'universo, 1= colore di Benson, 2= casino con l'update dei poligoni, 3= Rallenta o accelera lo scorrere del tempo, divertitevi pure), selezionate con il + il settaggio 29 (0 se volete far saltare il sole e vedere lo stesso l'alba!) e premete l'asterisco (sul tastierino). PUF! Damocles non c'è più. Soddisfatti?

MA Lo Stressato

TUTTI I CODICI DI OOOOPS-UP

Convenendo con voi sulla votazione un tantino eccessiva (specie se paragonata alla conversione pressoché perfetta di Pang) per quello che è comunque un buon prodotto, credo che non disprezzerete affatto la lista completa delle cento passwords per gli altrettanti livelli del gioco gentilmente spediteci dal lettore Stefano Picciolo.

- 001. P001
- 002. DK51
- 003. 30FJ
- 004. FL59
- 005. Q058
- 006. FA20
- 007. 5F6J
- 008. CKD4
- 009. NF05
- 010. D04G
- 011. 40V8
- 012. FDL0
- 013. V03D
- 014. 49F8
- 015. WAQD
- 016. X038
- 017. UU09
- 018. 40FJ
- 019. X03C
- 020. DK49
- 021. G8LD
- 022. P49X
- 023. A0A5
- 024. 39VS
- 025. XPE4
- 026. FE5C
- 027. CXE5
- 028. 32H4
- 029. PD30
- 030. 10F4
- 031. D947
- 032. FD4G
- 033. DK48
- 034. 206E
- 035. DK39
- 036. DGL0
- 037. D049
- 038. 6P05
- 039. F049
- 040. 4G7H
- 041. XPE5
- 042. UP9F
- 043. AQ1Q
- 044. S046
- 045. VE96
- 046. X94B
- 047. E114
- 048. DB24
- 049. 84DS
- 050. S04L
- 051. F0L0
- 052. 2FF7
- 053. R4KG
- 054. 39GH
- 055. PW04
- 056. 0EP5
- 057. R4G0
- 058. MF03
- 059. 0W75
- 060. MC90
- 061. 00T8
- 062. T127
- 063. W3RE
- 064. 905W
- 065. TRP2
- 066. 6GI3
- 067. REWQ
- 068. IPOU
- 069. HGF6
- 070. FUK0
- 071. 30RT
- 072. JUEE
- 073. MIRO
- 074. GULU
- 075. JUG8
- 076. R2T7
- 077. TUP8
- 078. KOP9
- 079. BIWI
- 080. EP01
- 081. SA3A
- 082. S4A9
- 083. LA8D
- 084. MUE0

- 085. ER7E
- 086. NEPT
- 087. W8GA
- 088. P131
- 089. 2110
- 090. A234
- 091. X3Q1
- 092. NEC1
- 093. GUF7
- 094. A3K9
- 095. C5J0
- 096. JH90
- 097. JUBI
- 098. V069
- 099. T800
- 100. 4799

*Voglio ricordare anche tutti gli altri che ci hanno spedito i medesimi codici: Alessio Mussi, Alessandro Rossi, Spotti Luca, Fese & Kappa (che brutto nome!) e Boltazzi Roberto.

TIMEWARP MOSSA PER MOSSA...

Il volentersoso lettore Scarpetta Luigi nonostante gli inevitabili litigi con relativa madre studiofobica e fidanzata videopositrice è riuscito ugualmente a terminare a tempo di record l'ultimo cartone animato della Readysoft. A quanto pare sembra proprio che anche Stefano abbia finalmente trovato un valido sfidante....

DISK 1

Siete tranquillamente seduti al tavolo in procinto di assaggiare la vostra minestra, siccome osservate con tono polemico che tutto sommato sarebbe perfino meglio saltare la finestra fate infuriare la cuoca (che poi dovrebbe essere vostra madre, quasi quasi mi tengo la mia...) la quale si avvicina minacciosamente agitando il mattarello, appena alza il braccio indicate a SINISTRA, costei comunque vi rincorrerà, appena cambia schermata premete in BASSO per evitare i tentacoli e quindi subito a DESTRA per entrare nel castello.

Entrati nel castello premete FUOCO per non finire fra le fauci del mostro e quindi andate a DESTRA per salire su una finestra, in BASSO per saltare e quindi a SINISTRA, a questo punto ricompare la grassona sempre più infuriata, andate subito a SINISTRA e quindi in ALTO Per aggrapparvi alla coda del drago.

Adesso siete su una sporgenza, indicate in ALTO per saltare su una piattaforma, quando questa si alza premete in BASSO e poi ancora in BASSO per lasciarvi cadere.

DISK 2

Adesso siete nella stanza dell'oro, premete in ALTO e subito a DESTRA per saltare all'interno di una grossa gabbia toracica, indicate a SINISTRA comparando davanti ad un mostro, premere FUOCO e quindi a SINISTRA per evitare i teschi; non appena cambia la schermata indicate in BASSO per scivolare e FUOCO quando Dirk arriva in prossimità del mostro che però vi afferrerà per le gambe, indicate

a SINISTRA per trovare un appiglio e ancora a SINISTRA per fare forza e non venire inghiottiti, a questo punto premete FUOCO per estrarre la spada e quando cambia la schermata ancora FUOCO con il mostro che cercherà di strangolarvi, andate a DESTRA per piantare la spada e FUOCO per fare leva.

DISK 3

Siete su un'altura con due uccelli preistorici che si avvicinano in modo poco rassicurante, premete in ALTO per girarvi e quindi FUOCO per colpirne uno, ancora FUOCO e quindi indicate in ALTO dopo che l'altro vi avrà afferrato per portarvi dal suo padrone che in questo modo schiverete, cambierà lo schermo e arrivati nel centro premete FUOCO per colpire l'uccello e subito in ALTO per aggrapparvi, quando cambia lo schermo a DESTRA per saltare a terra. Siete ora su un dirupo, premete in BASSO per evitare il nemico e finalmente FUOCO per farlo a fettine, appena sentite parlare Modroc ancora BASSO e FUOCO per uccidere l'altro uccello.

Indicate ora a SINISTRA e poi a DESTRA per indossare un paio d'ali prima di andare in ALTO, quando vedrete la Principessa Daphne cadere nel burrone premere in BASSO per afferrarla perdendo però la spada che finisce nel fiume, ancora in BASSO per tuffarvi a DESTRA e subito in ALTO per risalire in superficie.

DISK 4

Recuperata la spada vi troverete su di un enorme fagiolo, appena cambia lo schermo indicate in BASSO e comparirà un angioletto, quando inizia a cantare andate in ALTO quindi subito in BASSO e a Sinistra per saltare, quando cambia la scena in ALTO e poi nuovamente in ALTO per aggrapparvi ad una liana, cambia lo schermo e andate a SINISTRA, quando gli angioletti vi lasciano lo zaino indicate in BASSO per cadere su di un ramo, in ALTO per salire e a DESTRA per salire sulle scale.

Siete ora faccia a faccia con due simpatici serpenti, premete per tre volte consecutive FUOCO dando a Dirk il tempo di effettuare le mosse, un serpente vi trascinerà per un piede facendovi cadere a testa in giù, indicate a DESTRA e quindi in ALTO per non diventare il suo cibo quotidiano e ancora in ALTO per salire a cavalcioni sul serpente.

DISK 5

Sempre in groppa al serpente indicate in BASSO per farvi poggiare a terra, indicate ora a DESTRA e quando il serpente vi lecca la mano premete FUOCO.

Siete ora su un dirupo e state cadendo, premete FUOCO. A questo punto si vedrà il malvagio Modroc che cerca di infilare l'anello al dito della povera Principessa che nel corso delle vostre avventure ne ha dovute passare veramente di tutti i colori, premete in ALTO e poi FUOCO per lanciargli la

soada che si infilerà sul braccio, appena ricomparite indicate in ALTO per saltare, SINISTRA e in BASSO per cadere sopra una pedana, a questo punto andate a DESTRA avvicinandovi all'anello incantato, indicate in ALTO poi a DESTRA e FUOCO per raccogliarlo prima di indicare a SINISTRA per fuggire.

A questo punto il vecchietto cerca di fulminarvi nel vero senso della parola, indicata in ALTO e subito FUOCO per lanciargli l'anello, in BASSO per prendere la spada, BASSO per avvicinarvi alla bella principessa dormiente e FUOCO per usare la spada.

DISK 6

Indicate in BASSO, poi a SINISTRA per schivare i massi, in ALTO per tornare dalla principessa e in BASSO per darle un bel bacio (più che meritato direi). FUOCO per eliminare l'uccello, ancora FUOCO per riservare lo stesso trattamento ad un secondo animale e un'ultima pressione del tasto di FUOCO per gustarvi l'assai gratificante scenetta conclusiva. Complimentii!

*Si ringraziano anche i lettori Giuseppe Giusti, Carlo Vittorio Bevilacqua Ariosti, Adelmo di Marino, Fulvia Massimo, Mirko Bergamini, Stefano e Maurizio De Santis e Manzi Salvatore per le loro soluzioni pervenute in leggero ritardo rispetto a quella di Luigi.

MAX

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE AMIGA 500 (Garanzia Italiana).....	L. 690.000
COMMODORE AMIGA 2000 Versione 6.2.....	L. 1.500.000
COMMODORE AMIGA 2000 con Hard Disk 20MB.....	L. 2.000.000
Espansione 512K COMMODORE A501.....	L. 100.000
Espansione 1.5MB x AMIGA 500.....	L. 250.000
Espansione 2MB Autoconfigurante Esterna x Amiga 500/1000.....	L. 390.000
Espansione SPIRIT TECHNOLOGY 4MB x AMIGA 500.....	L. 550.000
Drive Interno x AMIGA 500.....	L. 150.000
Drive Interno x AMIGA 2000.....	L. 150.000
Drive Esterno Meccanica NEC.....	L. 139.000
Hard Disk COMMODORE A2092.....	L. 590.000
POWER KCS PC Board x AMIGA 500 MS-DOS 4.01 Italiano.....	L. 650.000
Hard Disk A590 COMMODORE.....	L. 720.000
Hard Disk A590 COMMODORE con 7MB RAM.....	L. 890.000
Espansione MICROBOTICS 2MB Esp. a 8MB x AMIGA 2000.....	L. 499.000
AMIGA 3000 + Monitor Multisync VGA 1024 x 768 16 Mhz. HD 40MB.....	L. 5.900.000
AMIGA 3000 + Monitor Multisync VGA 1024 x 768 16 Mhz. HD 40MB.....	L. 6.500.000
VIDEON III x AMIGA.....	L. 499.000
CONTROLLER + HD SCSI Quantum 40MB 11Ms x AMIGA 2000.....	L. 990.000
Hard Disk GVP Series 2 40MB con 2 Mega Fast Ram x AMIGA 500.....	L. 1.500.000
Interfaccia Midi Professionale 2 in 3 out 1 THRU.....	L. 79.000
PROGRAMMA MUSIC x Originale in Italiano x AMIGA.....	L. 90.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA



SELECT

Piazzale Gambara, 9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit. Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit. Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUETTORE	Disk drive slim line per amiga 860k	Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.....	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k.
Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

NOVITA'

NEW SUPERCARD PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e' un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali.
Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT Lit. 35.000

NEW SUPERCARD Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Per atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules VGA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000

Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit.

Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.
Lit., Telefonare

GAZZA II

Calcio, football, soccer... ognuno lo dice a suo modo, ma tutti lo giocano più o meno allo stesso. Qui in redazione di simulazioni di questo sport ne arrivano a decine, ma l'unico vero calcio è quello che sto per dare a Marco... dai, restituiscimi l'autoradio... NOOO, non prendere a calci quella!

Gazza II è una simulazione calcistica che vuole essere molto completa. Come potete aspettarvi da una simulazione di questo tipo, potrete editare la vostra squadra preferita, vendere e comprare giocatori, vedere il loro rendimento, eccetera. Ma in questo Gazza II le icone

che vi permettono di agire sulle capacità della vostra squadra sono molte di più: potrete promuovere un giovane giocatore, trasferirlo, fargli fare della ginnastica di allenamento, fargli provare le tattiche. Potrete inoltre creare delle nuove tattiche di gioco, chiedere dei prestiti e restituirli (e ci mancherebbe... a proposito, Marco ridammi le centomila...).

Insomma, in totale le icone da controllare sono 45! e quindi a livello di simulazione "strategica" del calcio ci siamo proprio. A parte che non so se proprio le utilizzerete tutte, ma comunque ci sono. Ma il "bello", come potete ben pensare, consiste nel gioco "arcade", ossia in quella cosa colorata che si chiama campo, dove ventidue omini corrono come pazzi dietro una roba bianca che si chiama palla. Bene, intuito e compreso il concetto, vi dico subito che Gazza II ha solo una vista dall'alto del campo, e di una porzione di questo (come avviene in

me al solito dall'aumento della grandezza di questa mano a mano che si allontana dal campo (e che quindi si avvicina ipoteticamente a voi), effetto un po' esagerato, e i vari momenti della partita sono sottolineati da un riquadrino che compare in alto a destra dove vedete la faccia dell'arbitro, piuttosto che la sua mano con in mano il cartellino giallo.

Insomma, Gazza II è una simulazione completa che piacerà molto agli appassionati e interesserà anche quelli che amano solo smanettare senza sfiorare la più piccola icona.

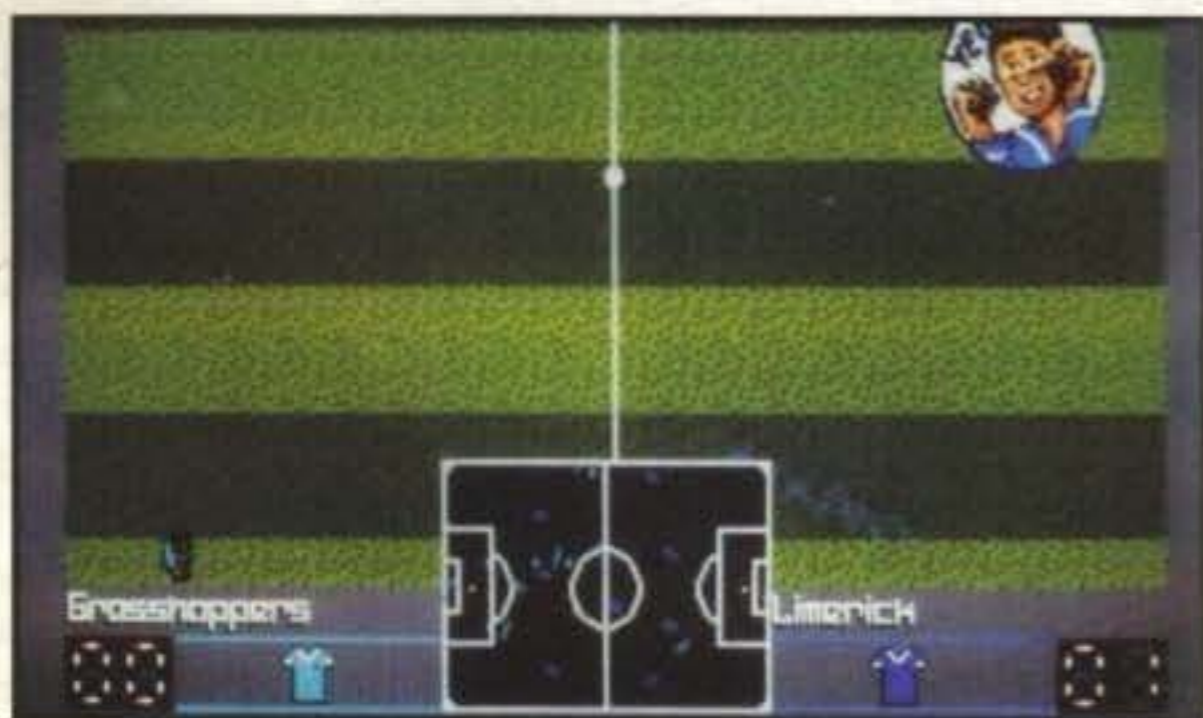
Steve



Gazza II è realizzato bene, forse non sarà subito chiaro il significato delle 45 icone, ma dopo un po' di allenamento (e con il foglio delle istruzioni in mano) familiarizzerete in fretta. Certo la parte più interessante resta quella arcade, che devo dire è piuttosto fluida anche se ci sono alcune cose che mi hanno lasciato un po' perplesso. Eccole: i giocatori corrono in modo un po' troppo sconnesso, gli avversari corrono come matti, mentre il giocatore che state guidando sembra affetto dalla malattia del sonno (ma forse il suo rendimento era basso) e, quando avete la palla, potete fermarvi e il gioco non prosegue, nel senso che tutti aspettano che calciate questa benedetta palla, e quindi potrete stare fermi lì senza che nessuno vi dica niente.

Insomma, a parte il campo che può essere verde, ma anche grigio-azzurro, e queste difettucci, Gazza II è una buona simulazione per ST. Non saprei dirvi se migliore o peggiore di Kick Off (sto parlando di ST, mi raccomando!), ma comunque piuttosto curata.

Globale 76%



Kick Off). Sotto la finestra principale, dove scorre il campo, c'è una visione completa dell'area di gioco, con tutti e ventidue i "puntini" che simboleggiano i giocatori delle due squadre. La palla ha un effetto "distanza", creato co-

MILLENNIUM PER AMIGA L. 29.000

HORROR ZOMBIES FROM THE

L'orrore è probabilmente uno dei generi più seguiti in Italia, basta vedere l'affluenza ai cinema in occasioni di film come "la Casa XMXCVII" o "Nightmare 27 - Freddy contro Godzilla", la tiratura di riviste come Blob e Mostri e infine l'ampio seguito del bellissimo Dylan Dog (non in senso fisico, cosa avete capito, degenerati!!!). E i videogiochi? Beh, i videogiochi NON stanno a guardare, basta vedere questo Horror Zombies From The Crypt che in quanto a splatter non ha quasi rivali.

La trama è abbastanza lineare: voi siete il Conte Valdemar Von Frederick (beh, almeno questa volta impersonate qualcuno di importante e non il solito tizio capitato lì per caso) e avete scoperto non lontano da casa vostra una magione infestata da creature ultraterrene di



ogni tipo, a cominciare da zombies passando poi per scheletri fino ad arrivare a donne decapitate e streghe dal naso enorme! Il vostro compito è quello di recuperare trenta teschi di altrettante persone morte in quella casa per poi dargli degna sepoltura e permettere un riposo eterno privo di inconvenienti. I fantasmi (per fantasmi intendo tutta la varia fauna di nemici) però non sono d'accordo, visto che quei teschi sono le

uniche "persone" da spaventare (non saranno molto vivaci ma è sempre qualcosa) (chi si contenta gode Nd-Moana Pozzi), così li hanno presi e li hanno nascosti spargendoli per le sei sezioni principali della casa, che spaziano dal semplice giardino ai sotterranei fino alle stanze vere e proprie. Da notare che come in ogni casa che si rispetti nel bel mezzo del giardino c'è un simpatico cimitero, non si sa mai. Ora

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Ecco un po' di amenità varie sul cinema horror che, in effetti, forse non tutti conoscevano...

- Il primo film d'orrore in assoluto mai girato si intitolava "A Fight with Sledgehammers", del diciannovesimo secolo, e vedeva due lizi che si menavano veramente con due veri martelloni. Molto corto (più di tanto non si può sanguinare!) ma molto realistico.
- Nel film "Non Aprite Quella Porta", verso la fine, c'è una scena dove Faccia di Cuoio insegue una ragazza e le provoca un taglio con la motosega. Notate l'espressione d'orrore della ragazza, perché è vera! Infatti l'attore che impersonava il pazzo assassino nello slancio l'ha ferita davvero!
- Il più famoso film horror-demenziale è probabilmente "L'attacco dei pomodori assassini". Il regista per il film ordinò una quantità enorme di pomodori e il fornitore accettò in cambio di veder comparire il suo nome nei titoli di coda.
- Spesso e volentieri, il testo in italiano dei videogiochi e delle loro istruzioni sono dei veri e propri orrori: a cominciare dai famosissimi sorcio e aggeggi (mouse e gadget), la videoludica nostrana si è evoluta a suon di fessure (drive), minidischi (i 3 1/2, per intenderci, non quelli di Goldrake), pompa fucliazz (dal gioco Laser Squad), cartello di molletta (Bobby Pin Sign) e così via. A questo proposito, vi consiglio di andare a pagina 9 e leggere attentamente il riquadro intitolato "Gran Premio Errori 1991".

ZOMBIES CRYPT



voi siete costretti ad entrare appunto nella magione in questione e avventurarvi nei recessi più angusti e dimenticati, e tutto per quattro ossa! Se poi pensiamo che non riceveremo neppure un minimo segno tangibile della loro riconoscenza, si può arrivare tranquillamente alla conclusione che si fa tutto per niente! Bah, dopotutto tutti i gusti sono gusti.

Il bello è che voi siete completamente indifesi contro le creature! Cominciate infatti che non possedete nulla e per fare qualche progresso dovrete raccogliere immediatamente i coltelli che si trovano sospesi a qualche metro da terra (eh, si sa, il soprannaturale...) ma più avanti potrete anche trovare un formidabile spadone che però ha la grave pecca di essere molto lento e poco maneggevole.

Ci sono avversari però che non si possono ammazzare del tutto, ad esempio i vampiri, ecco allora che entrano in scena alcuni optionals come gli stivali

(permettono di camminare silenziosamente, una specie di invulnerabilità), la pozione (vi trasforma momentaneamente in uno zombi garantendovi "l'immunità diplomatica" presso lupi mannari & affini) e così via.

Inoltre non tutte le zone della casa sono liberamente accessibili, dovrete infatti raccogliere alcune chiavi che vi permetteranno di aprire un tot numero di porte o magari risolvere degli enigmi e trovare passaggi segreti, tunnel e così via. Naturalmente durante tutta la vostra esplorazione sarete inseguiti da innumerevoli mostriciattoli vari che non esiteranno certo a farvi esplodere le cervella con una manata ben assestata (cos'è che dicevano a proposito dei videogiochi troppo violenti?) Chi ha mai detto che la vita deve essere semplice, figuriamoci la morte!

Se poi per un caso neanche tanto strano doveste accorgervi che il gioco è troppo difficile, beh... nella confezione sono inclusi un po' di aiuti che vi permet-

tono di districarvi nei punti più difficili e sono presenti anche due password per i livelli più avanzati dimodoché si abbia la possibilità di vedere maggiormente il gioco. E, vi posso assicurare, non sarà facile terminarlo neanche partendo dai livelli superiori. Beh, adesso saranno contenti quelli che si lamentano dei giochi troppo facili...

Amiga

Horror Zombies eccetera eccetera è veramente un gioco buffo. Nonostante tutti i suoi splatteramenti vari di gente, fantasmi, donne senza testa, zombies, lupi mannari, scheletri e vampiri ha un'atmosfera quasi allegra, con l'ineluttabilità delle varie e numerose morti che sopraggiungono inevitabilmente a pie' sospinto in puro stile Rick Dangerous. La grafica è molto particolareggiata e fluida, anche se a suo discapito potremmo dire che l'area di gioco è un po' piccola. Il sonoro è molto carino, con un remix di una musica di un tizio che non mi ricordo più e una serie di effetti sonori molto azzeccati. Ad ogni modo, se cercate qualcosa che veramente faccia fumare il vostro joystick e sudare le sette camicie che indossate, non guardate più in là di Horror Zombies From The Crypt.

Globale 83%

**A BARLETTA
COMPUTER
SHOP**

PUNTO VENDITA
SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS. TECNICA E CONSULENZA QUALIF.



VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

Obitus

Prima Beast, poi anche Beast II, quindi Awesome, adesso Obitus, a quanto pare la Psygnosis ha deciso che la maglietta allegata alle megaconfezioni dei suoi prodotti di maggiore risonanza sia ormai divenuta un "must". Evidentemente ritengono, dati alla mano, che il ritorno commerciale giustifichi una simile scelta di mercato, è quindi probabile che continuino su questa strada senza poter affatto escludere che ne nascono con il tempo delle vere e proprie manie collezionistiche in piena regola, nel frattempo il più contento di tutti di questa storia è il solito MA che si sta progressivamente rinnovando il guardaroba... (Essere capo redattore ha indubbiamente i suoi lati vantaggiosi!)

Prologo: tornando indietro nei secoli fino alla notte dei tempi (quando cioè se qualche d'uno intraprendeva un commercio di occhiali da sole costui era un imbecille) ci ritroviamo nella remota terra di Middlemare che prosperava prosperosamente prosperante sotto il regno del re regnante, per la cronaca un certo Cirkassia. A questo punto come da prassi interviene l'immane mago invidioso, tale Domakk (con un nome così fa bene ad essere invidioso), deciso a turbare la tranquillità dell'intera popolazione. A dire il vero comunque la situazione era già di per se turbata per le difficoltà del re nell'avere un erede, chicchessia Cirkassia

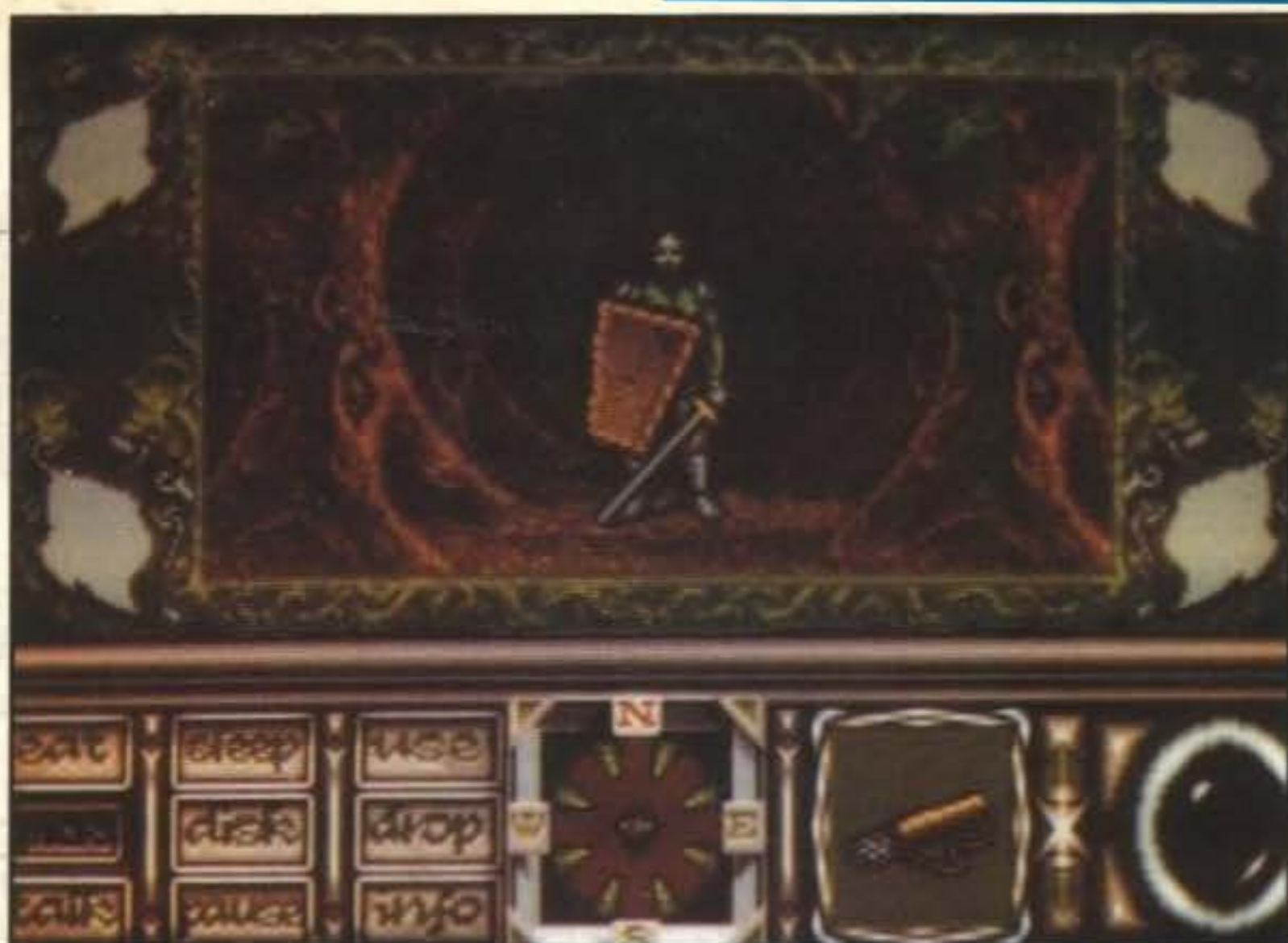
ogni donna se ne scappava via. E siccome come fanno tutti l'erede del re sarebbe il principe e senza principe in un regno salta fuori un gran casino perché viene a mancare il futuro re, la situazione diventava sempre più preoccupante di giorno in giorno con l'inevitabile invecchiamento del sovrano. Come avrete già intuito a questo punto ci mette lo zampino Domakk (come in Stun Runner) che

procura al re una disponibile fanciulla voluttuosa dalla quale in pochi mesi (non dovrebbero essere nove?) avrà ben quattro figli gemelli (l'importante è esagerare). Tutto bene quindi, ovviamente no, crescendo infatti i giovani principi iniziarono a coltivare un'invidia reciproca, opera di maligni influssi, sempre più pronunciata col passare degli anni tale da indurli addirittura a combattersi fra di loro.



Volendo seguire un ordine rigoroso in questo commento estremamente critico (in senso tecnico, non negativo) non si può non cominciare dall'introduzione (visto che la maglietta se l'è già imboscata qualche d'uno...), in questo senso va ricordato come la Psygnosis ci abbia decisamente viziato con le sue più recenti intro assolutamente strepitose (vedi Beast II e quelle di Killing Game Show, Nitro e Awesome), era quindi lecito attendersi qualche cosa di fantascientifico; vi devo subito dire che in questo senso rimarrete un tantino delusi, intendiamoci il fulmine che erige la torre è di grandissimo effetto così come i titoli con lo sfondo della foresta che scorre sono ineccepibili, solo che il tutto m'è sembrato un po' troppo breve (probabilmente non hanno potuto fare di meglio per le solite scadenze di tempo, ma è solo una supposizione) per potermi soddisfare completamente, a un fuoriclasse non si può chiedere di giocare in copertura... Veniamo quindi alla fase dei labirinti con prospettiva tridimensionale in prima persona tipo Dungeon Master, tecnicamente è davvero impressionante, il movimento di rotazione addirittura affascinante mentre gli avanzamenti sono di una fluidità e realismo sconvolgenti, peccato però per l'estrema limitatezza delle azioni e degli incontri stessi che rende l'azione non troppo coinvolgente. Passando alle sezioni parallattiche di collegamento non c'è dubbio che siano realizzate bene anche se l'animazione del vostro personaggio non mi ha troppo entusiasmato finendo per pregiudicare anche l'effettiva giocabilità. Rimangono le esplorazioni degli interni che raccolgono insieme i lati positivi di entrambe le precedenti fasi, ma purtroppo anche i loro difetti. Insomma Obitus, a prescindere dalla maglietta, vuole essere un prodotto di spicco e per la mole di lavoro impiegato, la varietà delle situazioni e dei paesaggi e l'indiscutibile profondità non può non essere considerato tale, solo che dopo alcune partite dimostra alcune carenze nella continuità di gioco tali da poterlo rendere per certi versi se non proprio noioso almeno un tantino monotono. Questo non vuol dire che non si tratti di un titolo da prendere seriamente in considerazione (quel voto li l'ho dato io!), è solo che a metà fra un RPG e il più classico degli arcade stenta a imporsi nettamente in entrambe le categorie. Vi assicuro che mi piacerebbe poter conoscere le vostre opinioni, a volte dare un giudizio non è proprio facile...

Globale 86%



Lasciamo comunque perdere la vicenda e i suoi susseguenti risvolti (solo Domark continua a perseguitarci) per arrivare finalmente ai giorni nostri.

Wil Mason è un intraprendente insegnante di storia regolarmente sbeffeggiato da classi intere di berberi studenti (quando ero al liceo non ero solito frequentare questa materia, ma quelle poche volte vi garantisco che erano delle ghignate incredibili), ad ogni modo il nostro protagonista

sta percorrendo a bordo della sua vettura un tratto di sperduta campagna rientrando di notte verso casa mentre si scatena un'incredibile temporale, come avrete già intuito dalle condizioni proverbialmente più indicate perché accada qualche cosa ecco che puntualmente interviene una congiuntura negativa; senza alcun preavviso la macchina si ferma rifiutandosi ostinatamente di ripartire (doveva provare ad accarezzarle la marmitta), e così

dopo svariati tentativi al nostro povero Wil non rimane che andare a cercare aiuto a piedi. Come già delineatovi fuori piove a dirotto, di conseguenza in breve tempo l'intrepido insegnante si ritrova completamente inzuppato d'acqua fino alle mutande, quando poi alcuni funghi cominciano a crescergli sulle scarpe la cosa lo induce intelligentemente a cercare un immediato riparo che finisce con essere una torre abbandonata poco distante. Finalmente all'asciutto lo sventurato Wil si abbandona pesantemente al suolo per la necessità incombente di ristorare le sue affaticate membra, ben presto sopraggiunge anche il sonno e così se ne riparla dopo una bella dormitina.

Ripresi i sensi il temporale è ormai terminato, gli uccellini cinguettanti cinguettando cinguettano, il sole splendente risplende splendendo e lui si ritrova misteriosamente rinchiuso all'interno della torre che da diroccata che era è tornata in perfette condizioni. Dopo un primo istante di smarrimento Wil rinviene un'antica chiave sul pavimento, le chiavi aprono le porte questo è ovvio, tutto quello che accadrà dopo per tornare da dove è venuto lo sono un po' meno, buona fortuna!

HYPNOTIC LAND

IL PRIMO VIDEOGIOCO CHE VI SPIEGA COME SI SCRIVE UN VIDEOGIOCO!

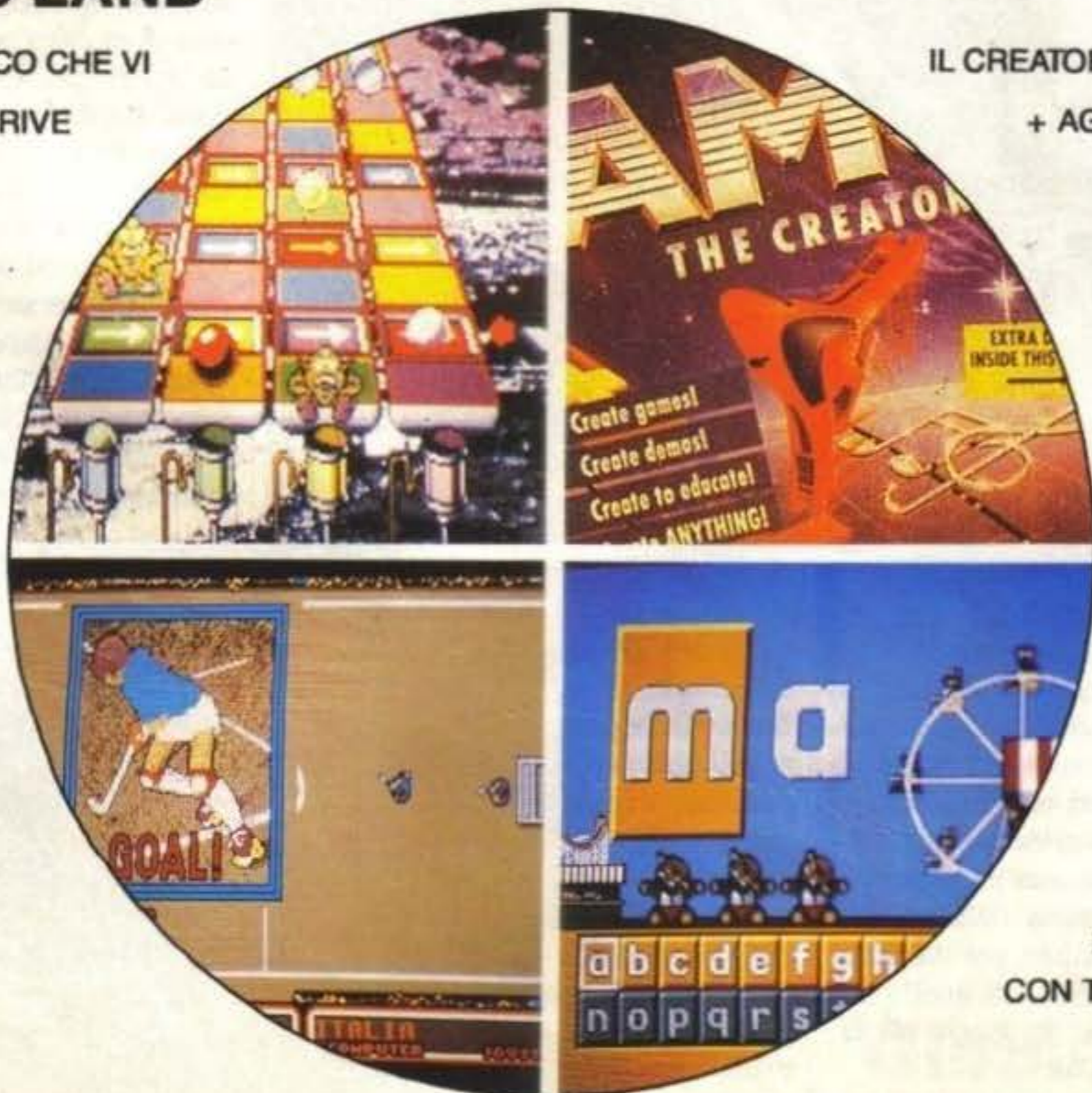
AMIGA & ATARI ST
a L.29.000

OPPURE + AMOS
a L.140.000

HOCKEY PISTA

VELOCE GIOCO SPORTIVO CON OPZIONE TORNEO A 16 SQUADRE

AMIGA & ATARI ST
a L.20.000



AMOS

IL CREATORE DI GIOCHI AMIGA + AGGIORNAMENTO 1.21

a L.120.000

PUBLIC DOMAIN AMOS

LA LISTA COMPLETA CON TANTI NUOVI ARRIVI!

Telefonateci allo **039/381328** per i vostri ordini,

oppure nelle ore serali allo **039/835052**

OCEAN PER GX 4000 CART. L.69.000

ROBOCO

Eccolo qui, il poliziotto più metallico che sia mai esistito. Diretto, senza mezze maniere e alquanto preciso sembra proprio l'"uomo" ideale a spazzare via da Detroit il crimine una volta per tutte. Ma c'è un grosso problema: negli ultimi mesi questo ha assunto proporzioni inusitate fino a diventare un vero e proprio fenomeno incontrollato, e, di conseguenza, un singolo tizio non poteva più contenere una massa enorme di delinquenti. Tra questi delinquenti ecco spuntare un pericoloso individuo chiamato Caine, produttore di una delle droghe più spaventose mai viste: la Nuke. Questo Caine è talmente potente che riesce ad acchiappare Robocop e a smontarlo pezzo per pezzo, ma non ha fatto i conti con la OCP che chiamano un esperto in puzzle e lo rimontano. A questo punto Robocop riunisce attorno a sé un bel po' di agenti e va per ammazzare il cosiddetto "Mr. Big".

Colpo di scena: all'ultimo momento il cervello di Caine viene scelto per muovere un potentissimo droide, chiamato Robocop 2. Naturalmente il nuovo nato si ribella ben presto e comincia così una furiosa battaglia contro il suo predecessore.



Questa, in (molto) breve, è la trama di uno dei film più famosi degli ultimi mesi: sembra proprio che la Ocean abbia deciso di accaparrarsi tutti i titoli cinematografici più sensazionali, a cominciare da Robocop 2 appunto passando per Total Recall e arrivando a Navy Seals. Ecco allora la versione per Amstrad (GX4000, 464+ e 686+) di quello che sembra diventerà uno dei giochi più famosi mai usciti per C64. Il gioco comincia dal primo raid di Ro-

bocop nella raffineria di droga: qui Robo, rappresentato con una visuale laterale con lo spaccato dell'edificio, deve stare attento ai vari criminali nonché agli ostacoli se-

mi-naturali come precipizi, seghe circolari, punte, generatori elettrici, nastri trasportatori e via dicendo. Il contatto con questi ostacoli è sempre fatale essendo Robocop un tipo molto fragilino e delicato (a me non sembra, ma così risulta da 'sto gioco). Sparsi per il percorso che porta alla raffineria ci sono dei contenitori di Nuke che vanno necessariamente raccolti.

Si passa poi al secondo quadro, uno strano puzzle game dove Robocop deve riuscire a recuperare parte delle sue memorie, cominciando da quelle riguardanti la sua ex-moglie. Il terzo quadro è ambientato al poligono di tiro dove Robo potrà impratichirsi a impallinare delinquenti evitando di colpire i civili.



P 2

ROBOCOP

E il signor OCEAN disse, facciamo i giochi per il 64, per lo Spectrum, pure per l'Amstradde, a allora perché non facimmo unno gioco anco per il Nintendo? E così fu.



MA QUALE, tra l'oceanica produzione dei giochi Ocean si poteva scegliere?, forse quello che ha venduto di più in tutti i tempi, ebbene sì, ROBOCOPPE!, sarà il primo gioco della Ocean ad essere convertito per il piccolo scatolotto Nintendo. Ecco quindi che l'ammasso di latta che hai tempi ha fatto furore nelle sale cinematografiche, ora è nelle nostre mani, sotto il controllo del nostro joypad, potremo finalmente sfogare tutta la nostra furia omicida scazzottando giovani criminali... pensando di picchiare Jovanotti. Robocop sul Nintendo è molto diverso dai suoi predecessori sul 64, speccy, amy etc. Etc. Si sono perse tutte le parti strategiche (l'allenamento con la mira, il riconoscimento della faccia del criminale) ed è rimasta solo la parte puramente arcade, molto migliorata. Il gioco risulta quindi più semplice ed immediato, si capisce subito cosa bisogna fare a quelle orde di tizi che avanzano con fare minac-

cioso verso di voi, menarli!, un po' più complesse le fasi finali di ogni livello dove bisogna fronteggiare un "mostro finale" come si suole dire, che ha delle caratteristiche di combattimento speciali, e di volta in volta dobbiamo imparare una tecnica che ci permetterà di pestarlo il più possibile ...giochi violenti, tze!

Carlo Santagostino.



Beh, come primo gioco della OCEAN per il Nintendo direi proprio che ci siamo, presentazione in grande stile, grafica, forse un po' rozza ma ok, anche la giocabilità è a posto, ma allora cosè che non mi convince... Forse che di giochi come questo ne abbiamo visti a centinaia? ...forse ...intanto che voi pensate io mi faccio una partita a Castlevania.

Globale 83%

Nel quarto quadro il nostro pelato eroe si dovrà aggirare per la Birreria Tokugawa, anch'essa infestata da criminali e pericoli più o meno naturali. Inutile dire che Robo non avrà vita facile e dovrà sudare sette corazze prima di passare avanti. Il quinto e sesto quadro sono ripetizioni del secondo e del terzo mentre il settimo e ultimo è (ovviamente) quello decisivo: L'Uomo Lattina deve entrare negli edifici della OCP e frantumare Robocop @ che nel frattempo ha dato in escandescenza e ha tentato di ammazzare tutti (quasi riuscendoci).

Terminata anche quest'ultima, non facile, missione, verrete ricompensati dalla città riconoscente che vi dedicherà un monumento ecc. ecc. Un po' poco per una tale fatica!



La prima cosa che salta all'occhio di questa versione di Robocop II è senz'altro la realizzazione grafica, che sfrutta appieno le possibilità del GX4000 e propone fondali molto dettagliati e colorati e sprites molto riusciti. Il solito tallone d'Achille è rappresentato dal sonoro, per ovvi motivi tecnici, rappresentato da una serie di colonne sonore discrete e effetti sonori artificiosi. La più grande pecca però è l'elevato grado di difficoltà: va bene che è un gioco caro e quindi deve "durare di più", ma non mi sembra il caso di programmare un gioco impossibile! La minima cosa che si fa, TAC! si ricomincia da capo. Non molto incoraggiante, visto che per procedere un po' bisogna sudare non poco. Insomma una mirabolante realizzazione per quello che non oserei definire il gioco più difficile dai tempi di Game Over!

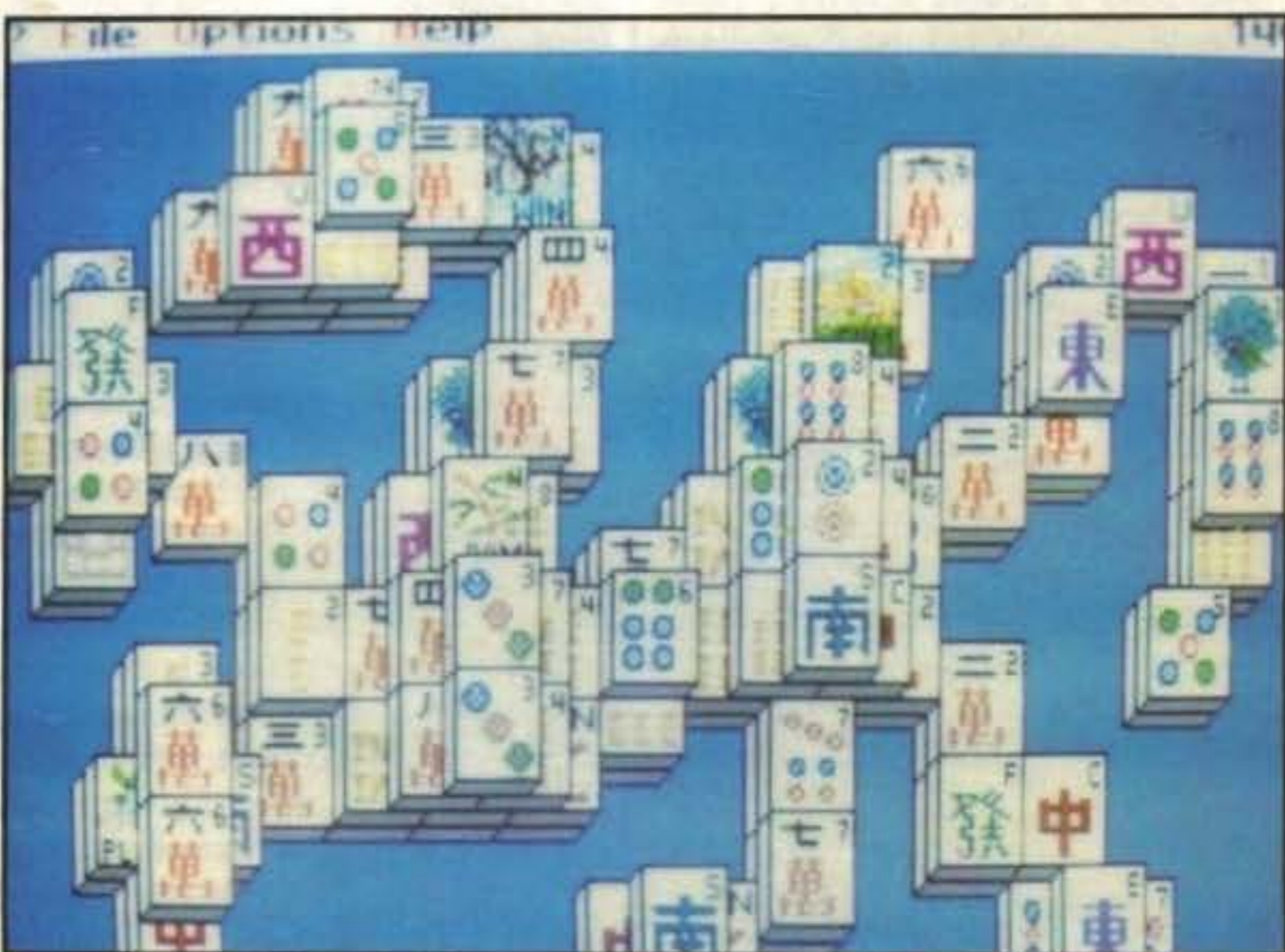
Globale 89%

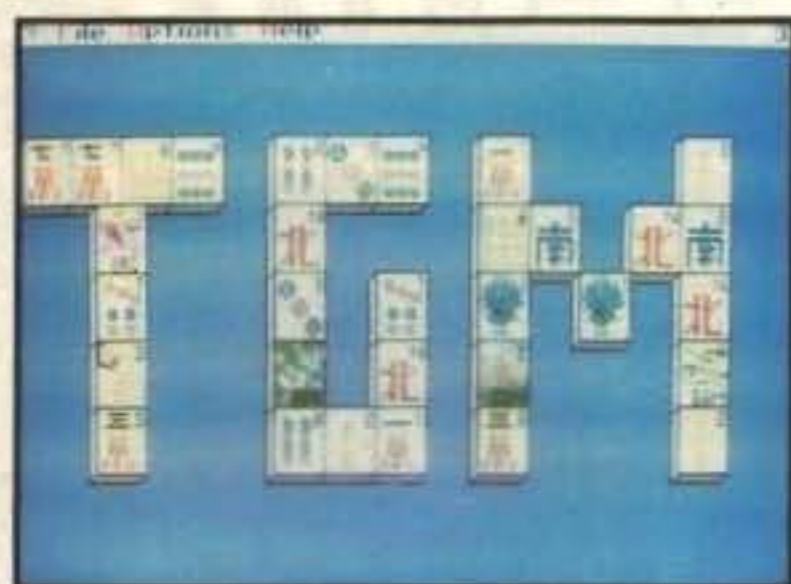
Shanghai II

Dragon's Eye

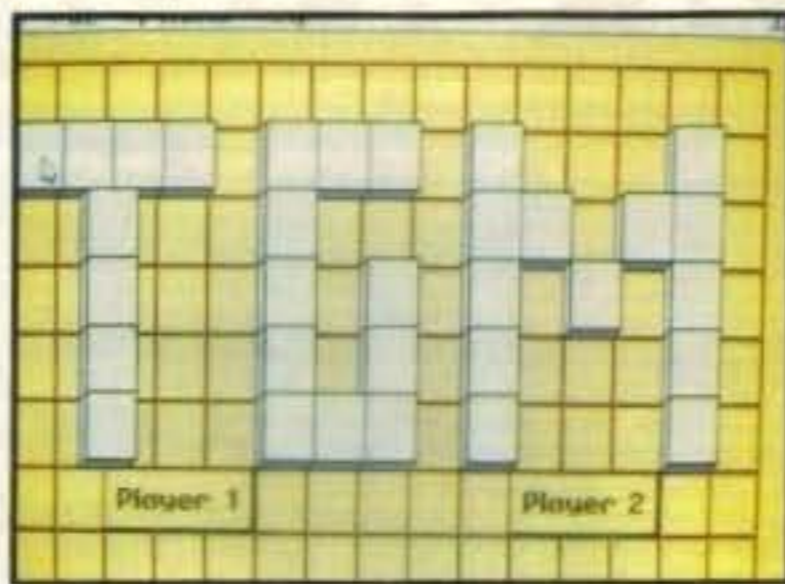
Se un pomeriggio siete in casa, fuori piove a dirotto (o nevicata, come ultimamente), la vostra ragazza vi ha lasciato, siete giù di morale (ci credo!) e non sapete come passare il vostro tempo, cosa pensate di fare? L'Activision ha pensato a voi, ed ecco che torna Shanghai, ancora più ricco, ancora più bello.

Come?! Non sapete come si gioca a Shanghai?! Ma non vi vergognate? Vabbè, visto che siamo in questa situazione cercherò di spiegarvelo brevemente: sul tavolo di gioco vengono poste 144 tessere di legno o d'avorio, per i ricconi, secondo un particolare schema in una sorta di piramide quadrata a cinque strati; queste tessere recano su un lato diversi simboli uguali tra loro a quattro a quattro, formando quindi 36 gruppi ($144/4=36$). Lo scopo del gioco è togliere tutte le tessere dal tavolo (no, non potete rovesciare il tavolo!); come toglierle? Cliccando su una tessera la selezionate, cliccando su un'altra uguale le eliminate entrambe; non tutte le tessere sono però selezionabili ma solo quelle libere, dove per libere si intende che non vi sono altre tessere sopra, a destra e/o a sinistra. Il difficile è che molto spesso vi troverete in situazioni di stallo in cui non potrete togliere altre tessere e allora avrete perso; fortunatamente è presente un'opzione che vi permette di ripetere la partita, così da avere la possibilità di provare ad evitare di commettere gli errori che vi hanno portato alla sconfitta; tutto





questo ora lo avete su computer, il quale si preoccupa, oltre che della gestione delle tessere, di controllare che non bariate; nel caso comunque qualcosa non vi sia chiaro, nei menu del gioco è inclusa una comoda opzione che vi spiegherà le regole e, cosa molto importante, vi fornirà tutti i trucchi per diventare dei veri campioni (peccato che i consigli siano su aspetti di un'evidenza abissale, quindi se non ci arrivate da soli siete dei casi patologici). Vediamo ora le caratteristiche generali di Shanghai II: innanzi tutto potete scegliere se giocare da soli o in coppia, potete disputare tornei, chiedere consigli al computer sulle mosse da fare e soprattutto cambiare la serie di tessere tradizionali con altre raffiguranti ad esempio carte da gioco, personaggi fantasy, ban-



dieri del mondo, animali, sport, numeri, lettere e altro ancora; ancor più stupefacente è che per ogni gruppo di tessere esiste una musicchetta superbamente campionata, o forse sarebbe meglio dire un effetto sonoro, vista la brevità di alcuni, che potrete sentire nel momento in cui eliminate due tessere; senza contare il fatto che gli effetti cambieranno per ogni set (almeno in parte); questa opzione, a differenza delle altre, è bene sottolineare che non compariva nella versione precedente, neppure sull'Amiga. Come se non bastasse è stato inserito un altro solitario, basato sempre sulle regole di Shanghai, selezionabile mediante l'opzione "new game"; all'inizio del gioco sul tavolo di tessere ce ne sono solo otto, otto ne avete voi, tre l'avversario (in questo caso il

computer) e le rimanenti 127 sono da parte; il primo turno è sempre il vostro. Lo scopo del gioco è lo stesso, ma ora potete prendere le tessere per formare le coppie anche da quelle che avete in mano; se non potete eliminare nessuna tessera dovete però aggiungerne una sul tavolo. Durante il suo turno, il computer si limiterà a mettere una tessera, e se riuscirà a completare la torre avrete perso. Esiste un'altra differenza dal gioco originale che è bene sottolineare: quando una tessera non è più selezionabile, perchè o voi o il computer ne avete posta un'altra di fianco, questa viene girata, cosicché non possiate sapere che simbolo porta (che carognata!). Comunque il gioco non è certo impossibile, anzi bisogna dire che come solitario, riesce piuttosto spesso.

Gianni Ronchi



Niente male; decisamente molto valido. Quando provai Shanghai avrei giurato che era impossibile fare un solitario più coinvolgente, più giocabile e più affascinante, e invece eccolo. Dopo una prima schermata di presentazione niente male e una musicchetta invece piuttosto bruttina, venite catapultati in un gioco estremamente coinvolgente, chiaro fin dal primo istante, che vi terrà impegnati per ore e ore senza che l'idea di staccarvi dal computer vi sfiori nemmeno (a meno che non arrivi qualcuno a rompere le scatole). Decisamente positivo è anche il giudizio sulla grafica e sulle rifiniture delle tessere, mentre non altrettanto benevolo è purtroppo il giudizio sul programma in sé, poiché i tempi di caricamento sono luvunghi, troppo lunghi, dovuti anche al fatto che sono necessari numerosi accessi al disco, il programma di installazione decisamente non va, e anche il tempo impiegato per disporre le tessere sul tavolo è incredibilmente più lungo rispetto alla versione precedente (ma di solito non si migliora con l'aumentare delle versioni?). Peccato perché a curare un po' di più i tempi di accesso al disco e la sigla iniziale (è meno importante, ma non dimentichiamocene) non ci voleva molto e il risultato sarebbe stato di gran lunga migliore, così come il voto. Alla larga da questo gioco gli amanti della sola azione.

Globale 87%

MIELCO presenta:

Media Box®



Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3 1/2" e 5 1/4". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAX DATE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva
per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E
CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

DAI PESTI CRUISER...

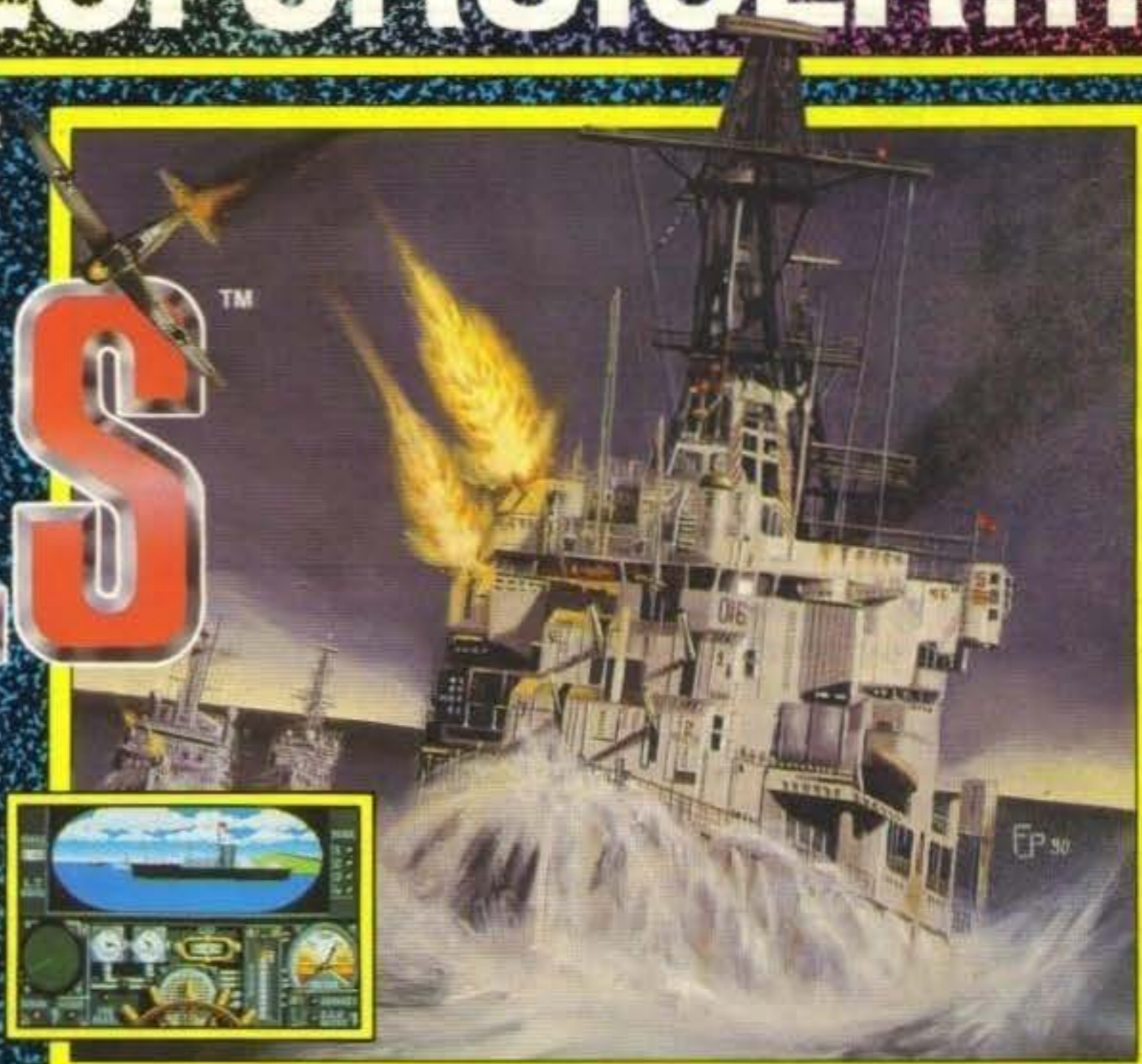
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Dai creatori di Sherman M4

A.D.S.™

IL GUERRA MONDIALE - le forze navali del mondo stanno combattendo battaglie feroci ed estenuanti. Al comando di un cacciatorpediniere hai il compito di distruggere e sconfiggere forze navali ed aeree nemiche in 15 appassionanti missioni. ADS è un simulatore di cacciatorpediniere dalle caratteristiche sorprendenti che utilizza tecnologia tridimensionale:

- manuale di 40 pagine che include mappe dettagliate delle zone di combattimento oltre a informazioni storiche e tecniche;
- livello di difficoltà selezionabile.



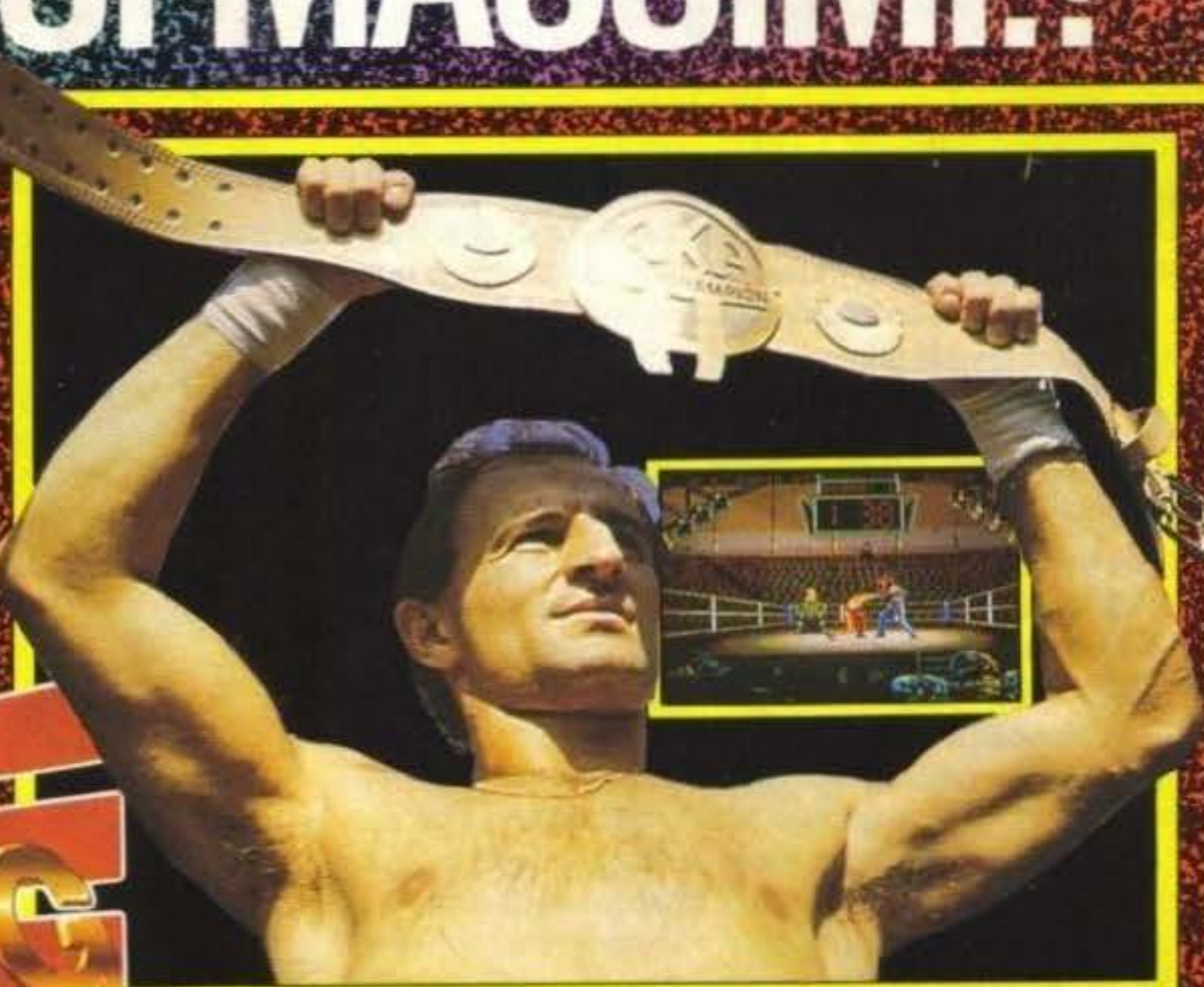
...AI PESI MASSIMI!!

PANZA KICK BOXING

Straordinario realismo ottenuto dopo due anni di riprese del campione di box thailandese Andre Panza durante i suoi estenuanti allenamenti. Campione Mondiale di questa specialità e tre volte Campione Europeo, Panza ha sponsorizzato questa superba simulazione sportiva:

- grafiche incredibili digitalizzate dalle immagini dello stesso Panza;
- possibilità di registrare i combattimenti e rivederli per imparare dai propri errori o di controllare le tattiche degli avversari, utilizzando il semplice meccanismo VCR;
- possibilità di gioco contro un amico o contro uno degli 8 avversari offerti dal computer, ciascuno con la propria personalità, caratteristiche ed abilità.

Panza KICK BOXING™



Advanced Destroyer Simulator © 1990 Futura. Tutti i diritti riservati. Panza Kick Boxing © Loriciel 1990. Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini 15-21020 Castigo (VA)



Atari ST, Amiga & PC (EGA, CGA)

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

Grazie ad anni ed anni di meticolosa ricerca e studio quotidiano sono in grado di darvi un'etimologia della parola che forma il titolo di questo gioco della Hewson: Zara-TRHUST-a, proseguite nella lettura per saperne di più...

ZARATHRUSTA

In uno dei primissimi numeri dell'ormai ultracinquantenne ZZAP! (non vorrei sbagliare ma penso si trattasse proprio dell'ormai mitico Numero 1... Non mi sbaglio, sono andato a controllare!) si aggiudicò con pieno merito la qualifica di Gioco Caldo un budget della Firebird chiamato Thrust. Lo schema di gioco era semplice e immediato e nonostante non fosse tecnicamente nulla di eccezionale ma possedeva una giocabilità tale da renderlo oltremania divertente. Il successo fu immediato e i consensi molteplici, prevedibile quindi che gli attenti analisti di una qualche software-houses si ricordassero prima o poi di lui riproponendolo in una nuova veste rinnovata e ancora più irresistibile.

Tralasciando le abituali motivazioni ti-



rannico-imperialiste di una qualche belligerante razza aliena che vuole conquistare il vostro pianeta veniamo alla delicatissima missione per la quale vi siete volenterosamente offerti che consiste nel tempestivo recupero di alcuni globuli di cristalli che per ragioni inerenti alle sopraccitate propensioni distruttive del vostro nemico devono essere tratti in salvo con un raggio vettore di cui è dotata la vostra navicella agganciandoli dalla superficie di ognuno dei cinquanta satelliti su cui sono stati dislocati dal vostro nemico per essere quindi ricondotti all'interno dell'atronave madre che vi attenderà pazientemente in un'orbita poco distante (chiedo scusa se il periodo non finisce più e non è neppure troppo punteggiato, mi son distratto un attimo... Colpa d'Alfredo non centra, a volte capita, ba-

sta che non capiti Ogni Volta...). La prima cosa che constaterete all'inizio della partita è che non solo solo le mele a cadere dagli alberi e colpire in testa Newton, ma anche le astronavi, conseguentemente se non trovate una forza che si opponga a quella gravitazionale vi sfracellerete al suolo, il rimedio consiste nel propulsore di cui siete dotati, unico problema è un preoccupante consumo di carburante che potrebbe causarvi la fine che vi ho appena accennato (sfracellamento rottamato), anche a questo si pone comunque rimedio con la presenza di alcuni serbatoi di combustibile dai quali potrete "ciucciare" con il medesimo raggio vettore per il recupero dei cristalli. Sempre in dotazione alla vostra navicella potete fare affidamento anche su di un cannone laser per eliminare la contraerea, un potentissimo fascio respingente che vi salverà in caso di collisioni ormai inevitabili e un devastante raggio protonico, questi ultimi due hanno però il grave problema di consumare una quantità esagerata di carburante e vanno quindi utilizzati con massima parsimonia. Riasumiamo comunque la vostra missione, trovare il cristallo, rifornirvi di carburante, distruggere le centrali energetiche in modo da far saltare il satellite (già che ci siete sarebbe un peccato non provarci) e quindi togliervi di torno il più in fretta possibile (NB: l'ordine delle azioni è del tutto suscettibile a modifiche). Bisogna però rilevare un'altra cosa, è infatti un luogo comune che l'alieno sia di sua natura stupido e infatti all'inizio il globulo ve lo mette lì in bella vista, anche loro però prima o poi si fanno furbi e quindi aspettatevi delle postazioni di difesa sempre più numerose e soprattutto preparatevi ad attraversare tutta una serie di angusti cunicoli e caverne sotterranee prima di poter fare il vostro lieto ritorno a casa, rimpatriata che poi finisce per coincidere sadicamente con l'inizio della missione successiva, cosa volete farci nei videogiochi non esiste riconoscenza...



Credo infatti corresse l'anno 1982 o giù di lì quando fece la sua comparsa un coin-op chiamato Asteroids, grafica vettoriale elementarissima, rigorosamente monocromatico, con una memoria totale che probabilmente non supererebbe di molto una decina di K, eppure fu un successo clamoroso tale di influenzare (come testimonia il fatto che siamo ancora qui a parlarne) decine di realizzazioni successive. Questo nonostante l'idea base era talmente semplice da sembrare perfino idiota, l'atronave gira su sé stessa e si sposta in avanti azionando i motori proseguendo poi per inerzia fino ad arrestarsi, proprio niente di sconvolgenti quindi, ma il risultato era ugualmente un qual che di incredibilmente irresistibile. Questo elementare sistema di controllo, ripreso ed evoluto con la presenza della forza gravitazionale nel già citato Thrust, è quindi tornato nuovamente come assoluto protagonista in quest'ultimo capolavoro della Hewson riproponendolo a cinque anni di distanza come un vero e proprio cult-game anche per i 16-bit.

Globale 86%

electronics

PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo	Prezzo
Sistemi Compatibili IBM disponibili in tutte le configurazioni e prezzi	telefonare
Stampanti 24 aghi par/centr. 192 cps (grafica)	L. 750.000
Monitor monocromatici XT AT 14" CGA VGA c/base	L. 230.000
Monitor colori XT AT 14" VGA c/base	L. 590.000
Drive interni 3"1/2 720 Kb - MB 1,44	L. 125.000
Drive interni 5"1/4 500 Kb - Mb 1,6	L. 140.000
Drive esterni 720 Kb-1,2 Mb XT AT PS2 AMS 3"1/2	L. 190.000
Drive esterni 360 Kb-1,2 Mb XT AT 5"1/4	L. 215.000
Scheda EGA 640x480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L. 125.000
Scheda EGA 1024x480 com. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L. 150.000
Scheda VGA 800x600 comp. VGA EGA CGA Her. istruzioni in Italiano	L. 145.000
Scheda VGA 1024x768 Mega turbo comp. AT-PS2	L. 430.000
Scheda TURBO accesso mem. 0 st. attesa 8MB	L. 195.000
Scheda clock XT	L. 28.000
Scheda stampante parallela centronics	L. 21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L. 27.000
Scheda AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L. 29.000
Scheda XT multi I/O par/ser/giochi/trollerxdr	L. 65.000
Controller per floppy disk con adattatore IDE	L. 65.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L. 29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT	L. 19.000
Schede Modem interne ed esterne c/software	L. 250.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA e pacch. software	L. 350.000
Tavoletta grafica GT1212B con penna ottica	L. 630.000
Mouse QMO2 uscita st.RS232 XT AT PS2 e comp.	L. 45.000
Mouse GM6000 con software e istr. italiano	L. 80.000
Mouse LOGITECH 9 comp. 100% con tutti programmi	L. 190.000
Logitech paintshow plus	L. 110.000
Logitech catchword	L. 395.000
Logitech finesse (elaborazione testi, documenti)	L. 395.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, c/softw.	L. 220.000
Hard Disk 20 Mb 5"1/4 o 3"1/2	L. 450.000
Hard Disk 40 Mb 5"1/4 o 3"1/2	L. 575.000
GIOCHI PC 5"1/4 e 3"1/2 novità settimanali	telefonare
Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5"1/4 mb 1,2	L. 1.200.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5"1/4 Mb 1,2 H.D. 40mb	L. 1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3"1/2 Mb 1,44 H.D. 40mb	L. 2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5"1/4 Mb 1,2	L. 1.790.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3"1/2 1,44 Mb H.D. 40mb	L. 2.750.000
Integrati - Ricambi - Riparazioni	
AMIGA 2000 (Conf. compl.)	L. 1.750.000
Monitor Commodore 1084s	L. 590.000
Scheda Janus XT / 5"1/4 360k	L. 450.000
Scheda espansione A. 2000 da 0 a 8 Mb	telefonare
Hard Disk 30-40 Mb A. 2000 SCSI	telefonare
Modem Amiga interni/esterni	telefonare
Handy Scanner Amiga	telefonare
Nastro stampante MPS 801	L. 12.000
Nastro stampante MPS 802	L. 18.000
Nastro stampante MPS 803	L. 13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L. 21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L. 29.750
Nastro stampante Star LC 10 neri	L. 12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L. 27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L. 11.000
Nastro stampante MPS 1200	L. 15.000
Nastro stampante MPS 1230	L. 18.000

Articolo	Prezzo
Amiga 500 (conf. compl)	L. 790.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L. 190.000
Espansione 512K AMIGA	da L. 130.000
Modulatore AMIGA	L. 60.000
Cavo skart AMIGA per TV-Monitor	L. 32.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da L. 150.000
Kik start 1.3 A.500 (c/montaggio)	L. 90.000
Hard Disk e schede aggiunt. A. 500	telefonare
Videogenlock AMIGA	L. 490.000
Penna ottica AMIGA con programma	L. 35.000
Monitor colori AMIGA/P.C./C64 ecc.	L. 540.000
Monitor monocromatico c/audio	L. 195.000
Stampante colori AMIGA/PC	L. 495.000
Stampante c/doppia interf. AMI/C64	L. 395.000
Base per stampante	L. 15.000
Carta mod. cont. (conf. 500 fg.)	L. 15.000
Cavo centronics per stampanti	L. 25.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD c/microsw.	L. 95.000
Tappetino mouse antistatico	L. 16.000
COMMODORE 64 New	L. 250.000
Registratori per C 64	da L. 59.000
Regolatore elettr. testine reg.	L. 19.000
Adattatore registr. da C16 a C64	L. 25.000
Duplicatore cass. registr. C64	L. 18.000
Disk Drive comp. per Commodore 64	L. 280.000
Penna ottica Comm. 64 c/programma	L. 35.000
Cartucce sprot. copiat. multifunz.	L. 75.000
Cartucce velocizz. caric. drive	L. 45.000
Cavo skart C64 TV/Monitor	L. 19.000
Cavi TV/Computer (vari tipi)	da L. 6.500
Alimentatore per C64	L. 55.000
Copricomputer plexiglas AMIGA	L. 19.000
Copricomputer plexiglas C64 New	L. 16.000
Kit puliscitestine dr. 5"1/4 3"1/2	L. 15.000
Dischi 5"1/4 df.dd	L. 1.000
Confezione 10 dischi 5"1/4 c/cont.	L. 12.000
Dischi 5"1/4 df.dd 2 Mb	L. 2.500
Dischi 3"1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L. 1.000
Dischi 3"1/2 HD Mb	L. 3.000
Tagliadischi acciaio per 5"1/4	L. 14.000
Portadischi 5"1/4 Posso per 150 pz.	L. 39.000
Portadischi 3"1/2 Posso per 170 pz.	L. 45.000
Portadischi 3" 1/2 (cont. 10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3"1/2 (cont. 40 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3"1/2 (cont. 80 pz.)	L. 25.000
Portadischi 5"1/4 (cont. 10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 5"1/4 (cont. 50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 5"1/4 (cont. 100 pz.)	L. 25.000
Portacassette Multibox (10 pz.)	L. 3.500
Joystick Flashfire "Bep Bop"	L. 7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L. 10.000
Joystick Flashfire c/3 sp. autofire	L. 15.000
Joystick Flashfire c/3 microswit.	L. 25.000
Joystick Flashfire traspar. autof.	L. 19.000
Joystick Flashfire trasp. microsw.	L. 29.000
Joystick Flashfire per MSX	da L. 15.000
Joystick Flashfire per AMSTRAD	da L. 24.000
Joystick Flashfire per C16/P4	da L. 19.000
Joystick Switch Joy con leva acc.	L. 20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L. 45.000
Cavo adatt. joystick AMSTRAD	L. 9.000
Cavo adatt. joystick C16 e Plus 4	L. 6.000
GIOCHI in cassetta e dischi per C64, C16, MSX, Olivetti, AMSTRAD, AMIGA, ATARI, NINTENDO, ecc.	telefonare

I prezzi indicati sono tutti compresi di IVA

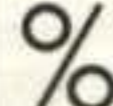


**PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI**

**I PREZZI POSSONO
SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER
CONFERMA
AL N° (039) 744164**

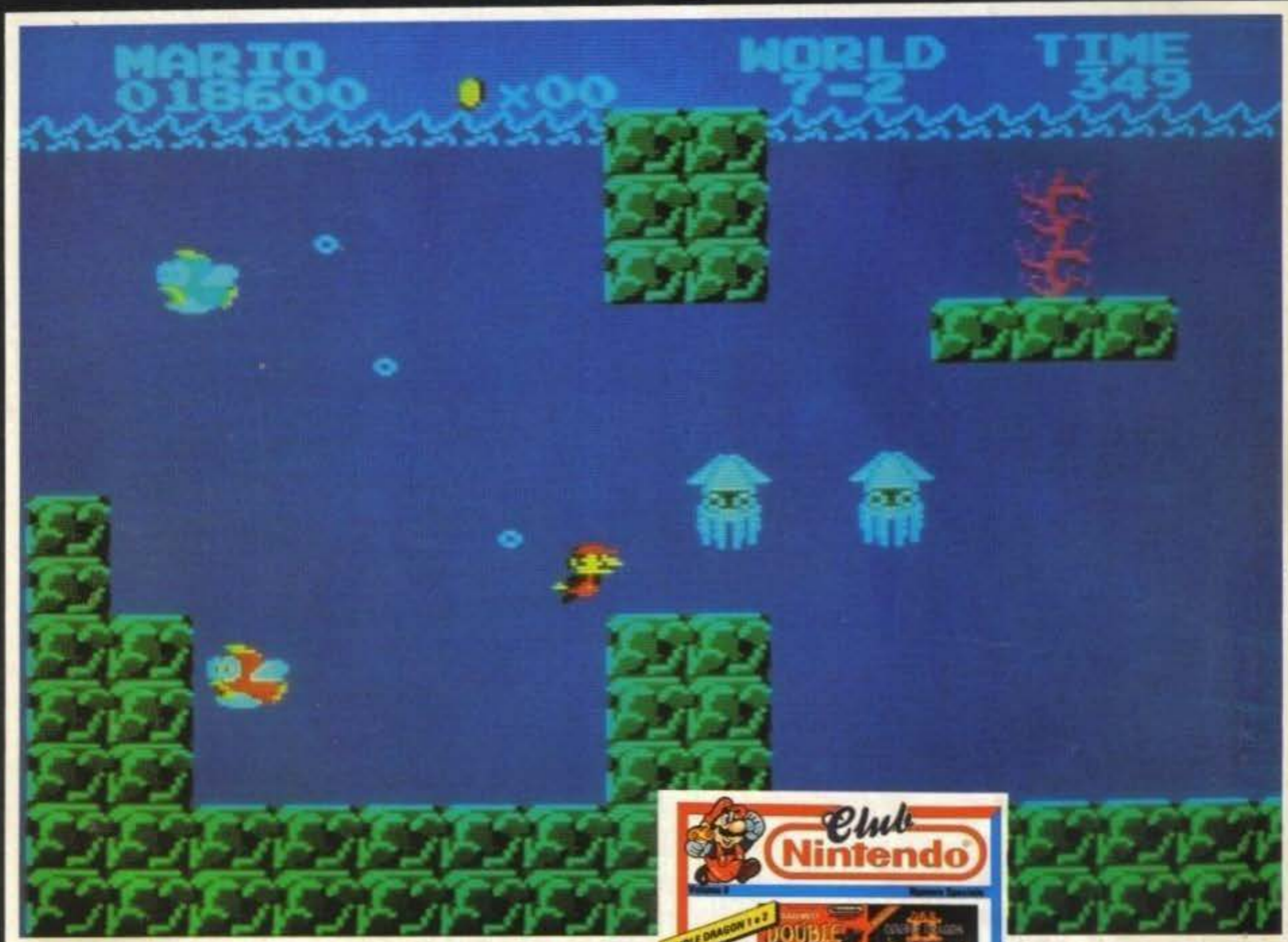


**SPEDIZIONI
CONTRASSEGNO
IN TUTTA
ITALIA**



**SCONTI
RISERVATI
AI
RIVENDITORI**

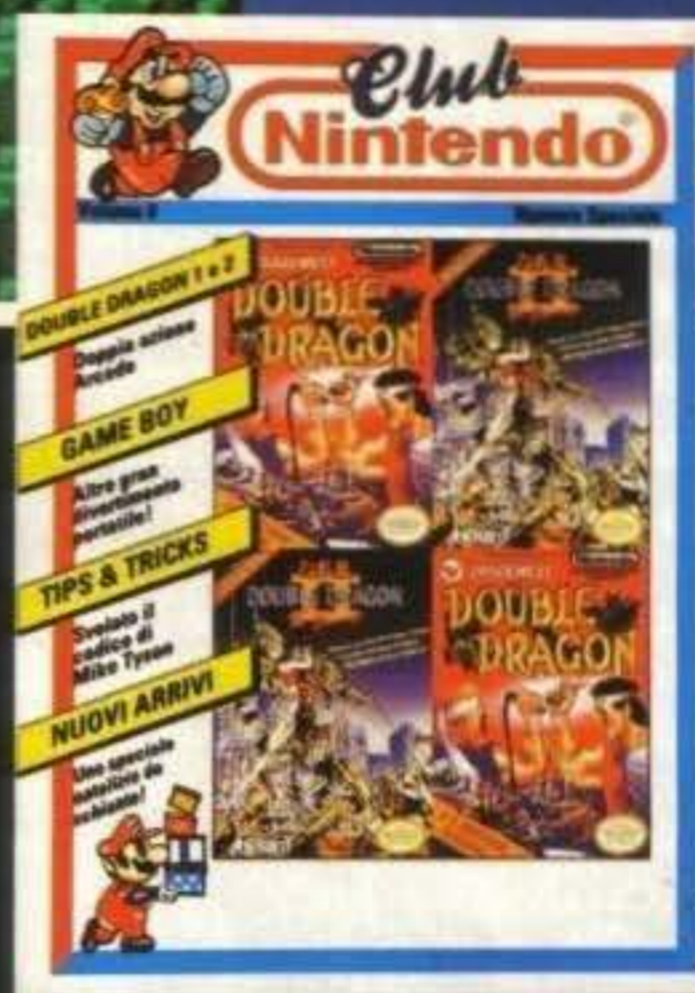
NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



PUBLICIS - 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. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

TGM

SUPERFAMICOM



gnato immediatamente al giocatore una carica per un turbo (alla Ivan coso Iron-man, la nitro) che può essere utilizzata immediatamente o tenuta da parte per eventuali passaggi ultraveloci, purtroppo però ne potete tenere solo tre e non da circuito a circuito.

Ultima cosa, tutte le piste sono sospese ad altezze non indifferenti: infatti se per caso vi venisse in mente di oltrepassarne i bordi grazie ad un trampolino (stando "a terra" non è possibile farlo per via dei cordoli) vi trovereste immediatamente "un pezzo qui e un pezzo là", ovvero il vostro veicolo sarà esploso e voi... beh, indovinate.

Ad ogni modo, il fuoriuscire dal circuito non è l'unico metodo per far saltare il mezzo: questo infatti ha una sua quantità ben definita di energia che può essere ri-

F-ZERO

Fino ad ora, l'unico modo per rendere quasi-completamente interattivo un circuito automobilistico (ovvero andare dove si vuole, anche contro mano) è stato quello di realizzare il circuito stesso con dei poligoni. Questo però ha significato spesso una certa lentezza di gioco, ma ecco la soluzione: una pista in bitmap e un chip per la rotazione e lo zoom degli sprites!



Eh sì, miei cari, avete letto bene. Ma passiamo al succo: F - Zero è in pratica uno pseudo-simulatore automobilistico futuribile ambientato in quindici percorsi diversi suddivisi in tre leghe di crescente difficoltà, ovvero Knight (Cavaliere — la più facile), Queen (Regina) e King (Re — la più difficile).

Per affrontare questi quindici tracciati avrete a disposizione uno tra quattro veicoli a cuscino d'aria disponibili, ognuno con le loro caratteristiche di accelerazione, velocità e manovrabilità. Qualsiasi mezzo voi sceglierete, gli altri tre verranno presi "in prestito" dal computer e fungeranno da avversari principali durante le gare assieme a un nutrito numero di veicoli anonimi, generalmente lenti e goffi, che rappresentano gli altri concorrenti.

Lo scopo naturalmente è quello di piazzarsi il meglio possibile (magari anche primo) in ogni prova per guadagnare così punti in base alle prestazioni, punti che poi determineranno il vincitore della lega.

Per tenere maggiormente fede all'ambientazione fantascientifica, nel gioco sono stati inseriti alcuni particolari non comuni, che vanno dai trampolini sparsi qui e là, "boost pad" alla STUN Runner, delle strane onde magnetiche che fanno rallentare, veri e propri precipizi da saltare, bivi, mine e potenti calamine che vi attrarranno verso i bordi senza contare che in un paio di circuiti c'è anche il vento che vi spinge di lato.

Parlando di boost pad, c'è da dire però che è possibile surrogarne l'effetto: per ogni giro portato a termine viene asse-

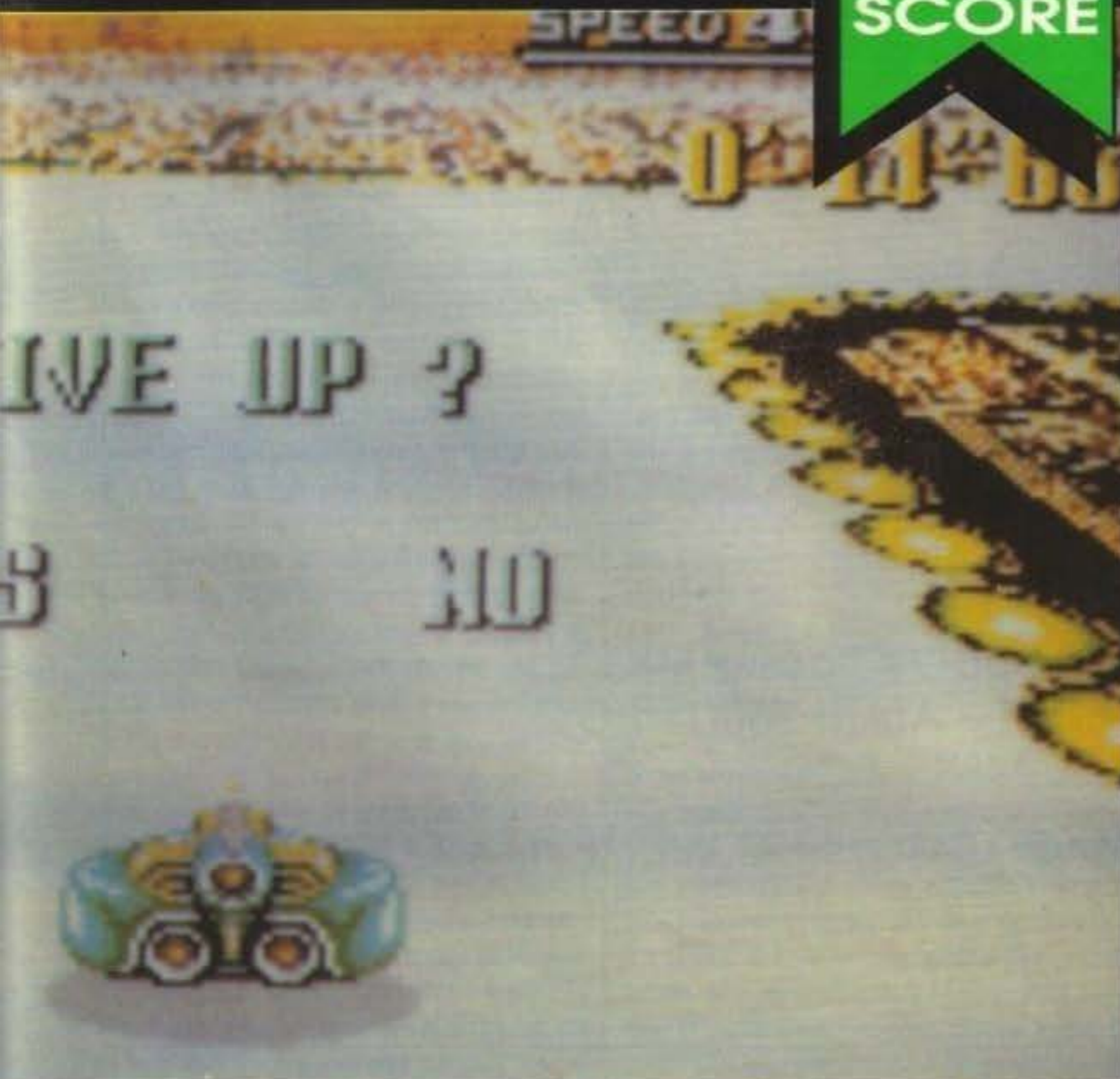


GOLDEN FOX

ENGINE UNIT : GF-26TR x4
 MAX POWER : 2950 ps
 MAX SPEED : 430 km/h
 WEIGHT : 1020 kg

ACCELERATION

YES NO



dotta con spintoni, urti e passeggiate sui cordoli nonché sulle mine. Fortunatamente però in ogni circuito c'è un tratto di strada che funge da "box" accessibile però anche in corsa, ovvero basta passare su alcune righe di energia che appare la classica "astronave madre" che ci fa il rifornimento fintanto che siamo appunto sulle righe.

Se per uno sfortunato caso doveste esplodere, niente paura: avete a disposizione una limitata scorta di (uhm, vediamo, li ho già chiamati veicoli, mezzi, carriere no, non mi piace, caffettiere neanche, vabbè, opto per) hovercar che vi permetteranno di riprovare il circuito e magari di dimostrare quanto valete.

Grazie poi alla batteria tampone presente nella cartuccia è possibile salvare le migliori venti prestazioni per ogni circuito, così oltre alle spaccionate potrete aggiungere le prove.

M.A.



Ehp!... Ehp!... Ehp!... Sono senza fiato! Uff, ragazzi, F-Zero è veramente qualcosa di incredibile. Pensavo di averle viste tutte, bubbles, poligoni, sprites, roba varia e chi sa cosa altro: niente però batte l'impatto che ha avuto questa tecnica. Ok, ok, non ci sono edifici, cartelli e/o alberi che schizzano di fianco per dare l'effetto di velocità. E allora? Vi posso tranquillamente dire che non c'è bisogno di dare l'illusione di movimento veloce, perché il movimento veloce c'è già. Gli sprites che rappresentano il circuito ruotano, si ingrandiscono e si rimpiccioliscono a una velocità entusiasmante, se poi contiamo la quantità di colori e gli sprites delle auto che si muovono, beh, c'è da restarne secchi. Le colonne sonore infine sono realizzate molto bene, coinvolgenti ed entusiasmanti quanto basta per "gasarsi" a dovere". In conclusione, un gioco straordinario per una macchina che, strano ma vero, può fare di più. Imperdibile.

Globale 98%

Da **SOFT** & **Mr. HARD** snc

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n.24 (Parallela Viale Libia)
Tel. 8389183

VIDEOGAMES & **ACCESSORI**



VIDEOGAMES ORIGINALI **PER**

COMMODORE 64 - AMIGA
ATARI ST - ATARI 2600 - PC
MSX - ECC...

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC...

HARDWARE

STAR CONTROL

Star Control ricorda un po' la trama di un vecchio film di fantascienza, dove sette piloti si alleano contro un impero che ha come unico scopo quello di conquistare l'universo (il film in questione si intitola "I magnifici sette dello spazio").

La galassia è sempre stata oggetto di conquista da parte di imperi, conquistatori, fanatici, ecc. ma, a differenza dei cartoni animati giapponesi (che io adoro), nel nuovo gioco dell'Accolade, a combattere i cattivi non c'è il solito robot che quando è in difficoltà usa la sua super arma e risolve tutto, ma sette piloti che hanno giurato di difendere lo spazio da attacchi da parte di eventuali invasori. Il cattivo della situazione è rappresentato dall'impero di Ur-quan composto da una flotta di sette astronavi, le quali cercheranno di distruggere chiunque tenti di ostacolare i loro piani di conquista. Dopo aver scelto per chi combattere (per l'impero di Ur-quan oppure con l'alleanza delle stelle libere), vi verrà messa a disposizione una scelta tra diverse astronavi, ognuna con le sue caratteristiche, i suoi punti deboli e il proprio acerrimo nemico. Ci sono astronavi veloci e manovrabili ma con una scarsa potenza di fuoco, altre grosse, lente ma con una potenza tale che la metà basta e avanza. Inoltre tutte le astronavi hanno la loro particolarità speciale, la Vux per esempio oltre ad avere un potentissimo laser, lancia dei piccoli parassiti verdi che si appiccicano sull'astronave avversaria e ne limitano i movimenti; oppure la Syrene che è comandata da una splendida donna che attira a sé l'equipaggio dell'avversario; o anche la Mmrnmhrm che può trasformarsi da un'astronave lenta ma con un potente la-



ser, in una veloce con missili a ricerca automatica. Potete scegliere tra tre diversi tipi di giochi: Pratica, dove potete anche allenarvi a distruggere un'astronave uguale alla vostra; Melee, una specie di sfida sette contro sette dove si combatte uno alla volta, l'astronave che vince resta in gioco e quella distrutta viene invece rimpiazzata da una diversa. La flotta che viene annientata per prima perde. L'ultimo tipo di gioco, il Full Game, vi mette a disposizione diversi scenari, e vi offre una simulazione strategica unita

a dei momenti di azione. Le opzioni a disposizione del giocatore sono davvero molte infatti oltre a quelle già descritte, potete scegliere il modo due giocatori (uno contro l'altro), ridefinire la tastiera (che sostituisce il joystick in maniera superlativa) e cambiare gli scenari di gioco nel modo Full Game.

Fabio Massa



Star control è identico in tutto e per tutto alla versione PC (vedi TGM numero 27), fatta eccezione per il sonoro che è stato naturalmente migliorato. Sarebbe un grave errore lasciarselo sfuggire per cui correte a comprarlo.

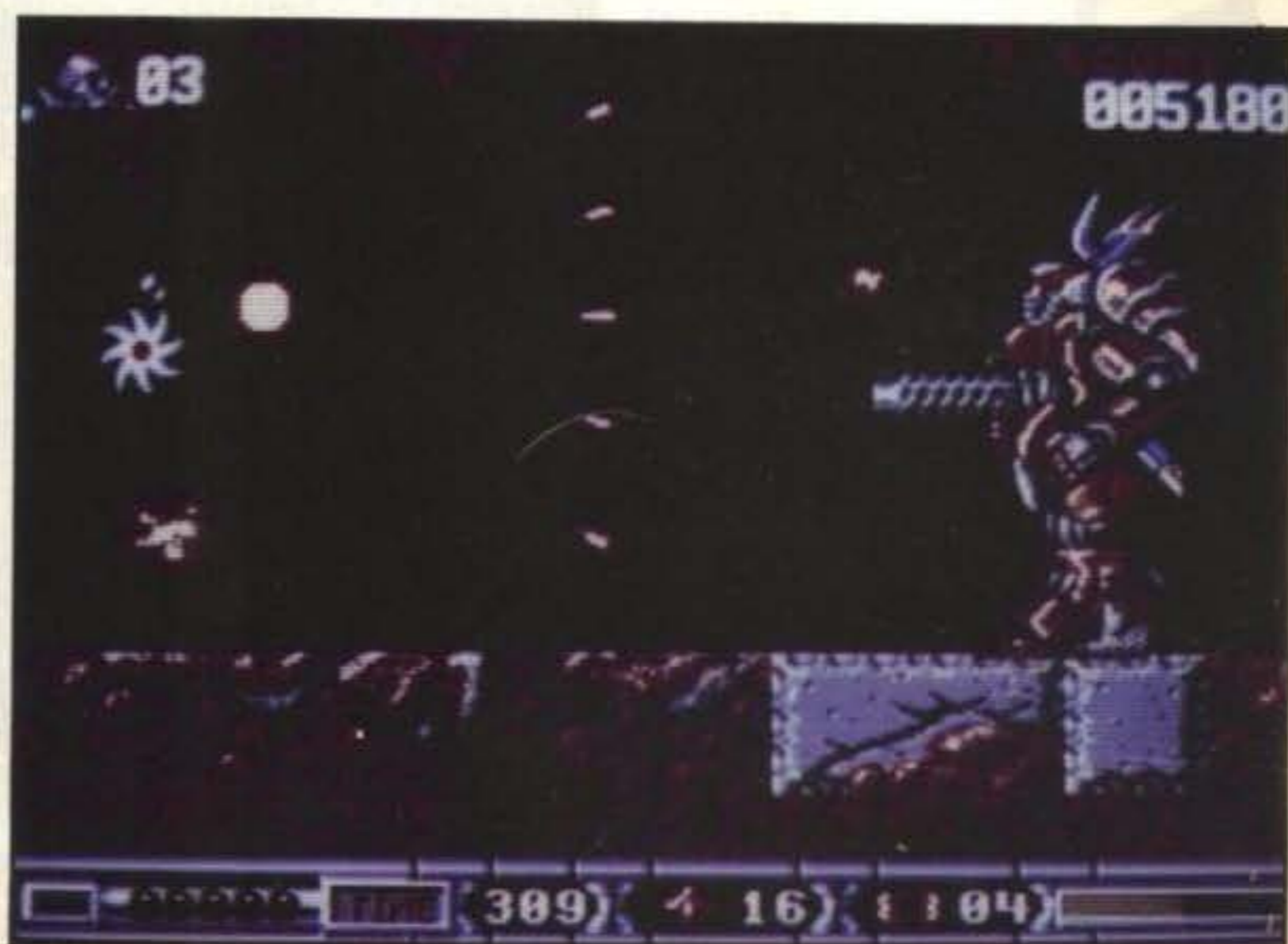
Globale 91%

TURRICAN THE FINAL

Nel precedente capitolo della serie di Turrican, il nostro eroe aveva faticato le classiche sette camicie per poter sconfiggere Morgul, lo strano essere a tre facce che con il suo esercito dominava quasi-incontrastato sul pianeta natio del protagonista. Ma si sa, un eroe vero non smette mai di combattere ed eccolo di nuovo impegnato in una faticosissima avventura...

Molto lontano dagli avvenimenti del primo Turrican, per essere precisi sul pianeta Landorin, le cose non vanno proprio bene: una razza di macchine mutanti si è impadronita della superficie del pianeta e gli abitanti originali sono stati costretti a rifugiarsi in profondità per evitare di venire sterminati. Prima di ritirarsi però riuscirono a lanciare un messaggio radio nello spazio e guarda caso questo messaggio fu captato proprio da Turrican...

Indovinate a questo punto che cosa succede? Già, voi impersonate di nuovo il protagonista e dovrete aiutarlo nella sua disperata battaglia contro le bestiacce che infestano Landorin. Attenzione però: queste macchine mutanti sono di gran lunga più forti della marmaglia di Morgul, per cui non sarà poi così facile venire a capo. Fortunatamente però durante i festeggiamenti per la prima vittoria di Turrican la popolazione gli ha regalato tutta una serie di armi nuove e gli ha potenziato quelle che aveva. A questo proposito circola un simpatico aneddoto, ov-



vero sembra che al momento di ritirare le armi Mr. T. abbia esclamato alterato "ma se avevate tutto questo ben di Dio, perché non lo avete accoppato voi Morgul che io ero tranquillo a casa a guardarmi Twin Pigs?" e, successivamente, abbia riempito di laserate la gente tutta intorno. Trama stupida a parte, c'è da dire che Turrican 2 è davvero MOLTO simile all'originale, ovvero è sempre il solito spara-spara misto a platform-game di tipo fantascientifico vario e vasto. Senz'altro però questo non va a suo discapito, anche perché le variazioni incluse in questo seguito sono poche ma efficaci. Cominciamo innanzitutto dall'armamento: il vecchio fascio di energia rotante è stato sostituito da una maxiraffica di proiettili triangolari che "puliscono anche negli angoli", ovvero possono colpire praticamente dappertutto e non in poche posizioni come il laser; secondo, niente più granate da tirare via tastiera e

le mine si posano solo quando si è in versione giroscopio; terzo, i giroscopi in questione sono infiniti; quarto, è stata introdotta una nuova maxi-smart-bomb modello "berzerk" (Turrican si trasforma in pallina, rimbalza per tutto lo schermo e spara ogni genere di proiettili ad una velocità impressionante); quinto, sono state "revisionate" le armi principali, ovvero è rimasto lo sparo a rosa, il laser si può potenziare fino a trasformarlo in un maxiproiettile e compare anche un nuovo gadget, il laser riflettente, ovvero spara una serie di sferette di media grandezza che quando colpiscono qualcosa di solido si dividono e vanno dappertutto rimbalzando qua e là.

L'ultimo, e più incisivo, cambiamento è però quello di aver soppresso la sezione con il jetpack: ora ci sono tre quadri di shoot'em-up orizzontale, ognuno con una caratteristica: il primo ha un sacco di parallasse, il secondo si muove in tutte le

TURRICAN III FIGHT



direzioni (un po' come il penultimo quadro di Thunderforce III) e il terzo offre accelerazioni paurose e una copia quasi perfetta di un quadro di Aero Blaser, con

tanto di nemico di fine livello quasi identico.

Dimenticavo: se avete l'espansione di memoria noterete un'ulteriore aggiunta,

TURRICAN SU CONSOLE?

Avete letto bene, anzi benissimo. Proprio in questi giorni è in corso la conversione per (tenetevi forte!) Megadrive, Gameboy, Master System e PC Engine. Non è fantastico?



WOW! Sono (e lo devo ammettere) un grande fan di Turrican e questa ulteriore fatica di Mr. Trenz è veramente un toccasana. Tutta la furibonda azione originale è stata inclusa, con nuovi tocchi di classe come il droide del primo livello che si può "irridere" salendogli sul fucile e sparandogli negli occhi. I livelli sono molto particolareggiati, soprattutto l'ultimo che si rifà ad alien, con divertenti caratterizzazioni e intermezzi (nel secondo c'è una serie di salti troppo alti che però potrete fare se saltate quando tira il vento). Simpatichi i droidi che riparano l'astronave nel terzo livello, altrettanto l'astronave di Katakis che se colpita rilascia un bonus misterioso il quale a sua volta fa apparire uno striscione (guardate le foto). Ad ogni modo, non posso che consigliare caldamente questo gioco, aggiungendo un bel "Rainbow Arts, continua così!".

Globale 97%

NO A TURRICAN III!

Non fraintendete, non siamo noi a dirlo, ma Mr. Trenz in persona. La sua prossima realizzazione infatti sarà un prodotto che includerà anche della strategia, in netto contrasto con cose tipo Turrican dove il cervello si usa ben poco. Ancora non si sa niente di questo nuovo progetto, ma state sicuri che TGM sarà la prima ad informarvi.

ovvero il parlato digitalizzato "alla Salamander" quando raccogliete un bonus ("pauer ap", "leiser", "scild"...).

GAME ARTS (SIERRA ON LINE) PER PC L. 59.000

ZELIARD

Vi ricordate dei due Thexder e di Sorcerian, prodotti più o meno recentemente dai giapponesi della Game Arts? Benissimo, questo Zeliard è la loro ultima fatica!

Come al solito le cose andavano fin troppo bene: il re Felishika regnava felicemente (visto il nome), la bellissima principessa Felicia se la spassava felicemente (visto il nome), al regno di Felishika non mancava mai la felicità (visto il nome), ecc. Così non si poteva proprio andare avanti. Per fortuna saltò fuori il solito guastafeste, per l'occasione un demone rimasto imprigionato per duemila lunghissimi anni, e trasformò in pietra l'innocente principessa. La reazione del re non si fece attendere: lacrime su lacrime, una vera fontana. Ma ecco che arriva il solito salvatore del mondo, in questo caso condotto da uno spirito benigno sul luogo del misfatto. Zeliard è il suo nome, coraggioso è il suo cuore, forte è il suo braccio, affilato è il suo brando (e magari scemo è il suo cervello). Tutto a posto, dunque: il nostro eroe accetta di buon grado la missione e si appresta a partire, quand'ecco che, all'improvviso, appare il cattivissimo demone (che poi si chiama Jashiin). Naturalmente si arriva subito al dunque: Jashiin minaccia di distruggere seduta stante il povero Zeliard, ma poi ci ripensa e gli regala qualche ora di vita in più, giusto per divertirsi alle sue spalle.

E così, grazie a questa triplice serie di circostanze favorevoli, il mondo dei videogiochi è ancora più ricco (di un gioco, appunto).

Il vostro compito è quello di avventurarvi per i 18 sotterranei (anzi 19 se contiamo anche il livello finale che, in uno sforzo di originalità, si chiama proprio "Fainal") e trovare i nove cristalli necessari per rispedire indietro da dove è venuto il demone rompitasche. La missio-



ne, come al solito, è facilissima: siete armati di una misera spada per apprendisti e i sotterranei sono collegati tra loro da uno strano groviglio di porte. Come se non bastasse, i cristalli sono guardati a vista da delle creaturine supervitaminizzate che possiamo benissimo indicare con l'originalissimo nome di "mostri di fine livello". E il termine non è certo casuale: infatti, salvo casi particolari, questi mostri apparirebbero ogni due labirinti e starebbero a guardia, oltre che del cristallo, anche della città successiva. Già, perché voi all'inizio vi trovate proprio nella città reale e precisamente davanti al castello: al suo interno il re vi aspetta per offrirvi mille pezzi d'oro per utili per cominciare l'avventura. Ovviamente il castello appare solo nella città di partenza, ma ci sono anche altre abita-

zioni comuni a tutte le città successive: la bottega dell'armaiolo, il negozio di magie, la capanna del saggio, il luogo di ristoro e la banca.

La funzione dei primi due negozi è fin troppo evidente: vendere armi, scudi e pozioni varie. Il bello è che i pezzi migliori si trovano solo nelle città più avanzate (e a prezzi sempre più alti). La capanna del saggio è l'unico posto dove si può salvare la posizione o salire di livello (e quindi guadagnare energia vitale e imparare magie), mentre il luogo di ristoro è utile per rimettersi in sesto. Da notare che quest'ultimo non ha una forma fissa (ad esempio nella città di partenza è una chiesa, completamente gratuita; nella seconda invece è una locanda a pagamento). La funzione della banca è invece nota, ma può destare qualche dubbio la sua presenza visto che non vengono certo pagati gli interessi: il fatto è che quando morite venite riportato in vita ma dovete pagare metà dei beni in vostra mano. Con questo non voglio dire che dobbiate lasciare tutto in banca e giocare alla cavolo che tanto si viene resuscitati: prima di tutto quando si ritorna a vivere ci si ritrova dal saggio del primo livello; in secondo luogo per beni si intendono non solo i soldi, ma anche gli



"almas", cioè i bottini strappati ai nemici uccisi lungo la strada (e convertibili in denaro sonante solo alla banca). Del resto i sotterranei sono strutturati in modo tale da rendervi difficoltosa l'avanzata ma molto più facile il ritorno: per arrivare alla porta che collega a un nuovo labirinto che collega al labirinto precedente, che collega al labirinto di prima... che collega alla nuova città bisogna, spesso volentieri, seguire una strada fissa, mentre per tornare indietro quasi qualsiasi strada va bene, perché tanto le mappe sono "a rotazione" e gli estremi coincidono.

Aspettatevi un lungo viaggio, del resto anche solo topi, lumache, rospi e pipistrelli ce l'hanno con voi, figuratevi i demoni.

Ultime parole dedicate alla... configurazione: 512K RAM, grafica CGA, EGA (640x200 16 colori malamente retinata, da evitare) e VGA (320x200 16 colori su 64) e sonoro standard, AdLib o Roland.

Giorgio Baldaccini



Non lasciatevi ingannare da quella orribile confezione su cui spicca un barbuto vichingo mal disegnato: le schermate del gioco sono in stile cartoni giapponesi, proprio come in Sorcerian e il programma è un interessante gioco di ruolo arcade. Il fatto che ci sia un labirinto di sotterranei in cui dovete trovare l'uscita non è niente di nuovo, ma se si tiene conto che oltre alle solite creature "tradizionali" ci sono pure i mostri di fine livello la faccenda cambia sicuramente in meglio. Se cercavate un RPG diverso dai soliti questo può fare per voi: la grafica VGA non è male (OK, lo scroll è scattoso, ma in alcuni casi è pure parallattico), l'esplorazione ha il suo fascino e i mostri offrono la loro bella sfida. La particolare struttura del dungeon, però, rende lunghetta e un po' frustrante l'avanzata. Più che consigliabile.

Globale 81%

GAIN GROUND



Gli sport futuristici sono sempre stati spunto per i videogiochi: basti vedere Speedball, Future Basketball, Running Man e così via: poteva quindi esimersi il Master System dal proporre uno?

No, a quanto pare. Lo sport in questione però ricorda da vicino Robotron 2084: dei tizi in alcune arene piccole devono ammazzare tutto ciò che si muove. Originalissimo, direi, ma che ce volete fa... Ad ogni modo, i computer che controllavano lo svolgimento del gioco hanno subito un corto circuito e sono andati tutti a quel paese. In quel preciso istante tutti i droidi contenuti nelle arene sono impazziti e hanno attaccato furiosamente tutti i concorrenti rimasti dentro. Ha ha! Così imparano. Fine della recensione.

No, scherzavo. Voi impersonate a turno le tre uniche persone che sono riuscite a scappare alle caffettiere impazzite, e dovete attraversare tutte le arene per potervi trarre in salvo, magari portando con voi tutti quelli rimasti prigionieri. Le prime tre persone a vostra disposizione (le prime tre perché liberando la gente potete anche utilizzarla successivamente) non sono certo il massimo della vita: un cavernicolo armato di lance, un tizio con un fucile che spara anche in due direzioni diverse e un tizio con pistola e granate. Fortunatamente però anche i nemici all'inizio non sono proprio dei mostri e

potrete fare pratica. Lungo la strada comunque potrete reperire tipi come ninja, individui armati di boomerang, nani versione fantasy, maghi e chi più ne ha più ne metta.

Il complesso "sportivo" (se vogliamo chiamarlo così) consta di cinque sezioni principali divisi in dieci sotto-schermi. Ogni volta che entrate in una delle sezioni principali avete la possibilità di decidere se entrare in una qualsiasi delle nove stanze normali o nella stanza del guardiano del settore. Una volta però sconfitto il guardiano non è possibile accedere di nuovo al settore, quindi è consigliabile ripulire le nove stanze normali per fare scorta di "carne da cannone".



Senz'altro ci troviamo davanti a un tipico clone di Robotron 2084, il vecchissimo gioco della Williams, e non so dirvi se sono contento o depresso. Senza dubbio l'originale era un gran gioco, AI SUOI TEMPI PERO! Rassegnatevi, penso che anche Smash TV non sia poi eccezionale (e c'è chi la pensa come me). Se vi piacciono i giochi di questo genere, fate pure, altrimenti...

Globale 76%

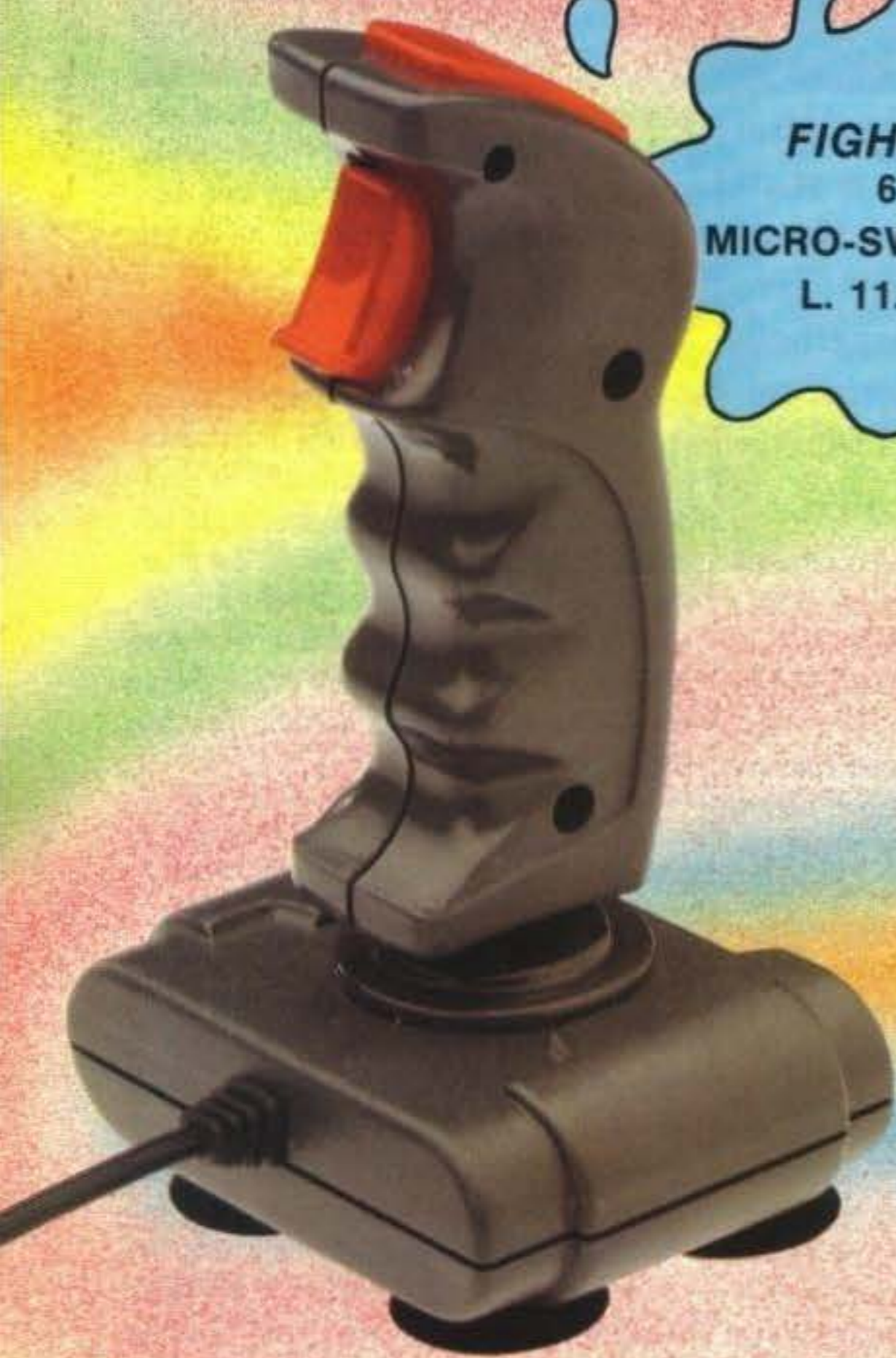
FIGHTER

BLASIER

Senza rivali anche nel prezzo

FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900

BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900



LEADER
DISTRIBUZIONE

PICK'N'PILE

Salve, sono Pick'n Pile e con me vi divertirete a polverizzare tante piccole palle (escluse le vostre!). Vi va il programma? Volete saperne di più? Non dovete far altro che legervi questa recensione!

Domandina per i più furbi: che fenomeno si sta sviluppando nel mondo dei computer più velocemente della turtles mania? Semplice, il boom dei puzzle game. Per questo genere di videogiochi è veramente un momento d'oro; stanno uscendo una miriade di titoli come puzznic, loopz e plotting, solo per citarne alcuni.

Anche le console portatili, che hanno avuto in questa stagione la loro consacrazione al grande pubblico, sono accompagnate quasi sempre da un puzzle game appunto per la longevità che i migliori programmi di questo genere possono offrire. Troviamo così tetris per il gameboy, columns per gamegear e klax per linux.

L'idea di base di Pick'n pile non è il massimo dell'originalità: dovete infatti scambiare di posto tutte le biglie che vi verranno date in modo da formare colonne con un solo tipo di palle, che così verranno polverizzate.

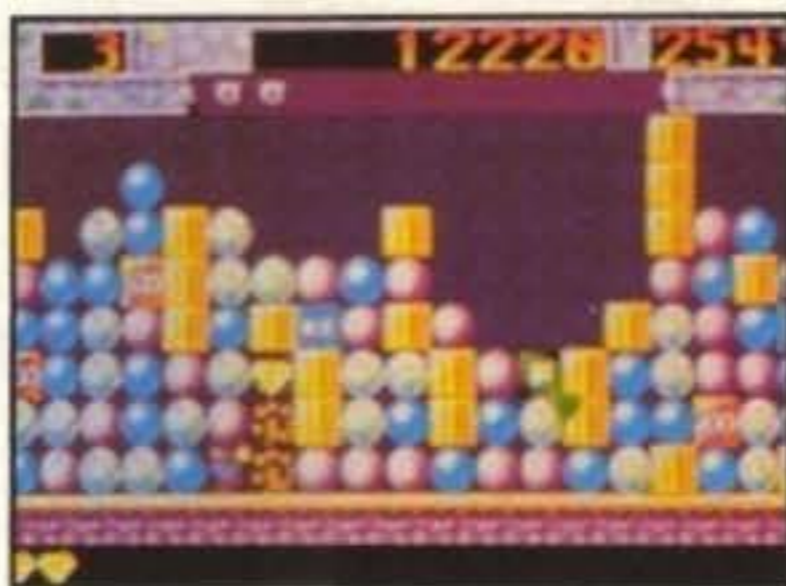
Apparentemente il tutto sembra facile ma non è così, altrimenti che razza di gioco da spremimeningi sarebbe? Infatti bisogna stare attenti al fatto che le sfere non restano in equilibrio una sull'altra ma devono essere sorrette da altre per non cadere.

Altra difficoltà non minore, anzi molto più pericolosa, è quella di arrivare alla fine e trovarsi con una biglia spaiata; se infatti continuate a far sparire le biglie a due a due senza vedere se nel totale sono pari o dispari, si può facilmente incorrere in errori di questo tipo che, ve lo assicuro, fanno veramente girare le... Beh penso di aver reso l'idea.

Ah, quasi dimenticavo! C'è anche un

tempo limite in cui dovrete completare il tutto, accompagnato da un effetto tic tac veramente irritante, specie perché accelera quando il tempo sta per scadere e se la partita non è delle migliori quel diabolico rumore non aiuta certo a far ragionare con freddezza; ma, per fortuna, almeno l'effetto sonoro si può togliere.

Ora che vi ho raccontato le difficoltà di Pick'n pile, passo a mostrarvi ciò che può esservi utile per fare un risultato dignitoso o almeno non farvi venire l'esauri-



mento nervoso. Durante il gioco, oltre alle biglie, sono presenti numerosi oggetti: i più utili per il vostro fine sono i cubi, elementi neutri in grado di rimanere in equilibrio sopra una sfera e molto efficaci nella costruzione di colonne elaborate.

Vi sono poi i bonus, che possono essere moltiplicatori, che moltiplicano cioè il valore di una colonna, o numerici, cioè che assegnano un bonus fisso; entrambi vengono attivati se posti in una colonna che poi viene polverizzata.

Altri elementi affollano lo schema di gioco come i vasi di fiori, in grado di distruggere ciò su cui cadono, meno le biglie, i teschi, che se toccano terra raddoppiano la velocità del timer, le fiammelle, che si moltiplicano rendendo difficili i movimenti ed infine le bombe che esplodono distruggendo tutto ciò che le circonda nel raggio di nove quadrati.

Come già detto prima, Pick'n pile non è il massimo della originalità ma è realizzato in modo più che dignitoso e, come ogni puzzle game che si rispetti, dopo un po' di pratica acchiappa, anzi solo perché chiappa è troppo volgare.

Ora vorrei spezzare una lancia a favore della software house che ha fatto questo

gioco: la Ubi Soft. Questa software house è secondo me sottovalutata a causa dei suoi primi prodotti non troppo entusiasmanti, mentre ora sta producendo giochi sicuramente non eccezionali, ma tutti di discreto livello. E' questo il caso di Night Hunter oppure di Sir Fred, che pur non essendo delle cime nel loro genere non sono affatto prodotti da disprezzare.

Secondo me questo livello medio dei suoi giochi avvicina questa software house a quelle maggiori, come la Ocean, che alternano grandi capolavori a solenni fiaschi.

Dopo questo mio sfogo finale vi saluto e vi auguro buon ferragosto da parte mia e degli amici della neuro che sono venuti a prendermi!

Marco Del Bianco



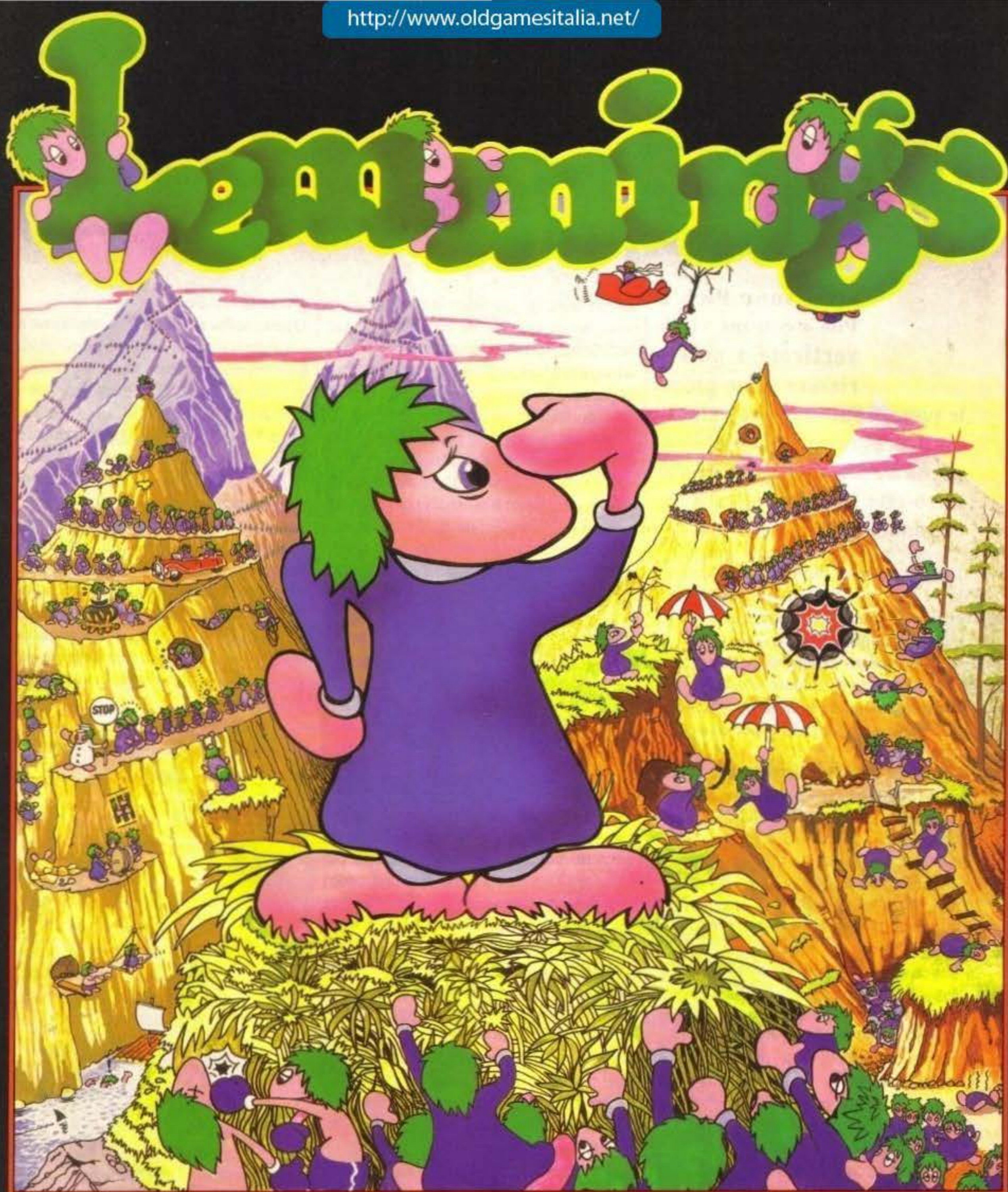
Pick'n pile è un buon prodotto che si distacca di poco dalla massa di puzzle game ma può piacere a chi non possiede già altri prodotti del genere.

In giochi come questo la grafica non è mai un fattore importante ma la giocabilità sì e in questo il gioco si difende molto bene dai suoi concorrenti.

Gli effetti sonori si limitano al tic tac durante il gioco, che fortunatamente si può escludere, e ad una musicchetta, che personalmente trovo molto bella nella sua semplicità, nello schermo dei titoli.

Tirando le somme Pick'n pile si infila in quella fascia di videogiochi discreti che potevano, con qualche aggiunta, ambire a punteggi migliori.

Globale 71%



Save the Lemmings- and



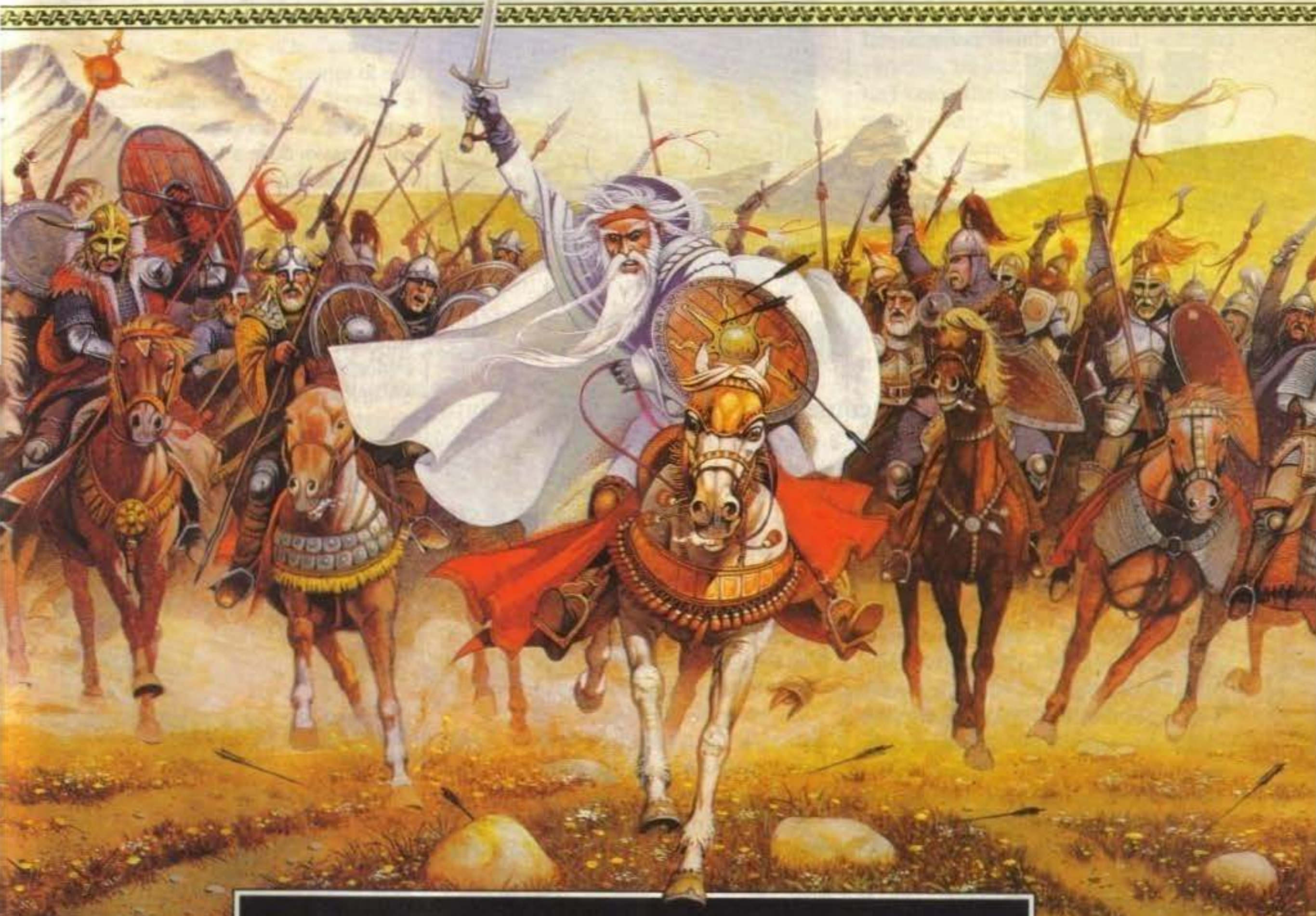
Salva questi simpatici
roditori da più
di 100 tranelli!

MANUALE IN ITALIANO!

LEMMINGS

J.R.R. TOLKIEN'S

RIDERS OF ROHAN



Disponibile per:
Amiga
ST
PC

Un lacerante grido di battaglia, lo scontro di spade e il tuono di zoccoli al galoppo. Rohan è minacciato da forze malvagie. La Confraternita dell'Anello è stata brutalmente infranta. Nubi di oscurità si ammassano all'orizzonte: le orde del mago Saruman si preparano a sferrare l'attacco. Cavalca accanto agli eroi di Rohan e avvicinati al magico mondo del Signore Degli Anelli. * Sensazionali sequenze arcade animate. * Realistico terreno in 3D * Complesso e flessibile sistema di battaglia * Spettacolari duelli con Orchi e altri esseri mitologici * Segui la trama originale di Tolkien o crea una tua personale saga * Raggiungi la popolazione e i territori della Terra di Mezzo con l'aiuto di una guida illustrata.

LEADER
DISTRIBUTIONE



Uno degli Uomini insediato nella Terra di Mezzo per unire i popoli liberi contro Sauron. Trasformato a seguito di una sconfitta in Gandalf il Bianco vorrebbe ora confrontarsi anche con Saruman.

Gandalf



© 1990 MIRRORSOFT LTD. PSS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494. Illustration © 1990 Chris Achilleos.

The program is published with the co-operation of the Tolkien estate and their publishers, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. The plot of Riders of Rohan, the characters of the Hobbits and the other characters from The Lord Of The Rings are copyright George Allen & Unwin (Publishers) Ltd 1966, 1974, 1979, 1981. All brand names and trademarks are the property of their respective holders. Spinnaker is a registered trademark of the Spinnaker Software Corporation. © 1990 Spinnaker Software Corp.

INFOGAMES PER AMIGA L. 59.000

MURDER IN SPACE



Omicidio?! Dove, come, quando!... Ah, non c'è stato nessun omicidio..., è stato solo un attentato..., nessun morto..., neanche feriti..., ma allora, capo, perché mi ha chiamato? Lei lo sa bene che io mi occupo solo di omicidi già commessi, e perciò perché dovrei occuparmi proprio io di questo caso?

Mai discutere in questo modo con il proprio principale, io così facendo sono riuscito a rimediare solo una megapredica, un dimezzamento del mio povero salario, e un ultimatum: risolvere il caso entro il giorno dopo o assistere di persona a un vero omicidio. Quindi eccomi qua, a bordo dell'Ariane 5, sulla rotta che mi porterà alla stazione orbitale Pegasus, dove dovrò indagare sull'attentato di omicidio ai danni del comandante Philippe Amiot. Hei, se non sbaglio l'Ariane sta effettuando delle manovre di aggancio, molto

probabilmente siamo arrivati alla stazione Pegasus, infatti, ecco che si aprono i portelli, un salutino al pilota del razzo, e via pronto a cominciare le indagini. Ragazzi che stazione, è immensa! Quello deve essere il comandante, mah, non mi rivolge neanche uno sguardo, un segno, che sia già mor...un momento, che cos'è quella strana cosa a forma di freccia che si avvicina a lui? Accidenti, ora accanto al comandante è apparso un grandissimo riquadro con il suo volto all'interno. Riecco la freccia misteriosa, si avvicina a



me, mi sta puntando, NO! In bocca no! Aiut..coff...coff...aargh! Ahhh, per fortuna è sparita, riprendiamo le ind...perché non posso muovermi?!? Cos'è quella nuvola bianca vicino al comandante? Ce n'è una anche accanto a me! Ma, che cos'è che c'è scritto: "Salve, sono Dick Anderson". Ah, mi chiamo così adesso, non lo sapevo...

E' proprio una storia stupida vero? Come avrete capito questo gioco è ambientato nello spazio, dove a bordo di una stazione spaziale dovrete guidare l'investigatore Dick Anderson aiutandolo a scoprire chi ha tentato di uccidere il comandante. L'interfaccia utente è di tipo interattivo, cioè, utilizzando il mouse e cliccando su oggetti e personaggi potete interagire con loro. Per risolvere il caso occorre esplorare vaste zone, parlare con i membri dell'equipaggio, eventualmente perquisirli, controllare e raccogliere oggetti che potrebbero rappresentare delle importanti prove. Il tempo non'è certo dalla vostra parte visto che non ne avete molto a vostra disposizione, infatti dovrete risolvere il caso e lasciare la stazione entro il giorno dopo, con l'equipaggio in grado di continuare autonomamente la missione.

Fabio Massa



Che bel gioco! La grafica è buona, la trama coinvolgente e il sistema di controllo del giocatore efficiente. Peccato invece per il sonoro, infatti a parte qualche beep-beep, si limita soltanto a un rumore insopportabile. Trovo che rispetto ad alcuni tra i loro ultimi prodotti usciti si può notare un leggero miglioramento nella loro qualità.

Globale 81%

EDD THE DUCK

LA televisione non sarà mai più la stessa! Finalmente anche a Edd the Duck è stata affidata una propria serie televisiva. L'unico a non essere felice è il Maggiordomo Wilson che, convinto di avere avuto una grossa parte nella scalata al successo di Edd, si sente tradito per essere stato escluso dallo show e cerca di sabotare in ogni modo lo spettacolo.



raccogliendo stelle ed evitando gli amici di Wilson - compresi pesci, calabroni e anche Anglefrags dal sistema solare di Alpha Centauri (questo Wilson, bisogna proprio concederglielo, ha parecchi contatti). Se Edd si scontra con uno di questi la sce-

La serie TV di Edd è divisa in nove episodi, tre per ognuno dei tre dipartimenti della televisione inglese BBC: previsioni del tempo, effetti speciali e TV dei ragazzi. In ogni episodio a scrolling verticale Edd deve saltare tra le piattaforme

na è rovinata e il regista è costretto ad un'altro ciack, ma anche la sua pazienza ha un limite e Edd ha a disposizione un massimo di quattro tentativi.

Il nostro Edd non è però completamente sprovvisto, ha un fatti una pistola a

Questi orsacchiotti sembrano teneri e innocenti, ma vi conviene starne alla larga.



palle di neve che gli permette di congelare gli avversari, e quindi di attraversarli, per un breve periodo. Una volta raccolte 20 stelle potrete passare all'episodio successivo gustandovi le immancabili scenette d'intervallo tra i livelli.

La struttura del gioco ricorda quella del famosissimo Rainbow Island, scrolling verticale, un sacco di piattaforme e scenari coloratissimi pieni di mostriciattoli tondeggianti. Tuttavia Edd the Duck è molto più semplice da giocare del suo collega: niente bonus segreti o mostri di fine livello, si tratta semplicemente di raccogliere stelle evitando i cattivi. Sarà forse per la simpatia del personaggio, per la facilità con cui si entra subito nell'azione, ma il gioco ha un certo - semplice - fascino che vi induce alla famosa partita in più.



Edd è un giochino particolare: lo stile di fondo e gli sprite tondi gli danno un'aria alla Rainbow Island, ma lo schema di gioco è molto più datato, anche Jet Set Willy è più sofisticato. Comunque saltare da una piattaforma all'altra evitando e congelando cattivi non è certamente facile. Edd salta a una ben precisa distanza e la scelta del punto da cui saltare è spesso cruciale, così come lo studio degli schemi di movimento degli alieni. I cattivi non vi inseguono, ma devono essere "freddati" per riuscire a raggiungere tutte le stelline dello schermo e non possono essere uccisi - cadendo vi capita spesso di cadere su qualche mostriciattolo che si è appena svegliato (di malumore, evidentemente). Anche se molto semplice il gioco è coinvolgente e abbastanza difficile. Il tutto è completato da una grafica piacevole, forse un po' semplice ma bene animata e diversi motivetti particolarmente simpatici durante il gioco che dovrebbero appassionare almeno i (pochi qui in Italia) fans del piccolo papero.

Globale 70%

PRO TENNIS TOUR



Serviti un servizio vincente!

Approfitta di
Pro Tennis Tour 2!

CARATTERISTICHE:

- CREA il tuo giocatore personale maschile o femminile
- Gioca il SINGOLO o il DOPPIO
- PIU' tornei (Coppa Davis ...)
- QUALSIASI colpo è possibile
- Grafica e musica ANCORA MIGLIORI!

LEADER
ENTERTAINMENT SOFTWARE

UBI SOFT
Entertainment Software



TGM MAIL

PROLOGO

Bene, dato che molti di voi ci chiedono come facciamo "a fare" TGM iniziamo questo prologo (anzi questo Sprologo) spiegando esattamente come faccio IO a fare la POSTA di TGM, dunque, il giovedì mattina (solitamente) mi telefona MA e mi dice, senti Carlo per domani ho bisogno della posta, "COME?... Ma TGM non chiudeva settimana prossima?" chiede il morente Carlo, "NO, chiude domani." risponde il contento MA, "Ma io... Non ho ancora letto le lettere... Per domani?" replica l'ormai morto Carlo, con in mano i sogni andati in frantumi di un bel pomeriggio trascorso ad oziare, "SI!" Conclude l'ormai sadico MA mentre sente urla strazianti arrivare dall'altro capo della linea... Beh, non è che succeda sempre così, ma in questo nevicante giovedì sera di Febbraio sono qui davanti al mio nuovo 2000, il C1-Text in memoria, a scrivere il prologo della posta di TGM dopo essermi goduto le ben centocinquanta lettere che daranno vita a quest'ennesima videogiocosa posta di TGM (però, non trovate che tutto questo renda più giocosa e festiva l'atmosfera? Carlo, lavora. NdMA)

IL PARERE DEL LETTORE

Caro Carlo (ci sei ancora tu? Non sei stato sommerso dalle lettere?) (ci manca poco... NDC.)

Mi chiamo Carlo (spero che le mie probabilità di vedere questa lettera pubblicata siano salite)(assolutamente no, NDC.) Mazza e scrivo da Genova. Ieri sera, sono andato a rileggere la lettera di Fabio "The Seagull" Curraini sul num. 22 di TGM e mi sono chiesto perché ci sia ancora tanta ostilità verso i computer. Il computer è infatti, a mio giudizio, uno dei più intelligenti passatempi degli ultimi anni. Un gioco sicuramente prende molto il videogiatore e questo partecipa e ti impersonifica nel videogame. Questo aiuta l'utente a usare il cervello per fantasticare, per immaginare la situazione simulata e reagire di conseguenza. E questo penso proprio che stimoli l'intelligenza, in quanto l'intelligenza si stimola proprio nel risolvere situazioni nuove e impreviste. Nessuno oserebbe lamentarsi se vedesse qualcuno giocare con la settimana enigmistica per passare il tempo, mentre se uno gioca a un videogioco, c'è un sacco di gente pronta a saltarti addosso. La settimana enigmistica è intelligente il computer no. L'unica esperienza che forse può avvicinarsi al giocare a un buon videogame è leggere un libro, per l'uguale effetto di impersonificazione che ne deriva. Dicono che leggere aiuta a imparare l'italiano, ma videogiocare aiuta sicuramente a conoscere l'inglese (beh, anche leggere aiuta a imparare l'inglese! Luk et mi, i red english megasins en bucs! Es iu chen si, ai no english veri uell! NdMA). In ogni caso l'atteggiamento che mi fa più incavolare è quando la televisione è considerata meglio del computer, è cioè preferibile guardare un'ora la TV che giocare per un'ora. Guardare la televisione non

implica nessun ragionamento, nessun processo mentale (se non quello di cambiare canale con il telecomando), si rischia di atrofizzare il cervello! Certo, non fraintendetemi, non dico di stare in casa tutto il giorno a giocare con i videogames (anche se con Dungeon Master può capitare), ma vi chiedo di non snobbare e soprattutto di rivalutare il computer agli occhi degli ignoranti che lo considerano una macchina per rincitrullire le persone. Perciò io dico, ragazzi di tutto il mondo, beh, forse esagero, facciamo, di tutta Italia, GIOcate! E insegnate a giocare anche ai vostri figli, è sicuramente meglio viaggiare per mondi fantastici che restare sempre e costantemente attaccati a questa triste vita spesso monotona. Non perdetevi l'immaginazione, la fantasia, non rinunciate a provare emozioni, a piangere e a ridere anche se solo per le vicende capitate ad uno sprite sul monitor del vostro computer.

Carlo Mazza

PS Spero di essere stato chiaro, in italiano ho 6 spaccato. Ah, scusate se nel finale sono caduto nel patetico.

PPS Saluto l'Amygroup, Andrew, Ciluke, RPG, The Wizard G.S.Z., Rambo, Pod e tutti quelli che mi conoscono e che conosco.

PPPS Se avete problemi di spazio per i giochi che vi manda la Leader da recensire, mandatemeli pure non mi offendo!!!

Ecco, entro un attimo nella posta di Carlo per dire due cosette a Carlo Mazza. Primo: alla tivù ogni tanto ci sono anche programmi intelligenti che vale la pena seguire, idem per i film. Secondo: bisogna saper fantasticare anche e SOPRATTUTTO nella vita, perché rifugiarsi nei videogiochi non serve

BAT

TERRA, XXII° SECOLO.

Stai per imbarcarti in un'entusiasmante e pericolosa avventura. L'Ufficio dei Mediatori Astrali ti ha scelto in qualità di agente speciale.

La tua missione: scovare e distruggere Vrangor, il genio malvagio che minaccia il popolo del pianeta Selenia.

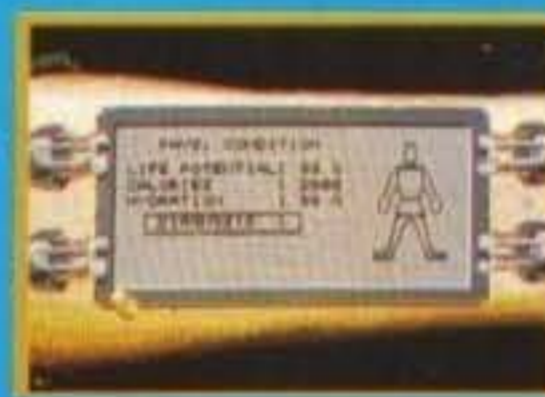


L'INTERAZIONE GIOCATORE ti dà la possibilità non solo di far parte delle vite di altri personaggi ma anche di essere immerso nella realtà di Terrapolis.



Scopri il DRAG, un autentico simulatore di volo tridimensionale.

IMPARA AD UTILIZZARE B.O.B., il computer programmabile installato sul tuo braccio.



LEADER
CONTEMPORANEO



ESPLORA PIU' DI 1100 AMBIENTI DIVERSI e incontra personaggi di 7 differenti razze.

CALATI NELL'ATMOSFERA FUTURISTICA supportata da grafiche ed effetti sonori superbi.



UBI SOFT

Entertainment Software

PROGRAMMA IN ITALIANO

a nulla. Terzo: io videogiochi da quando sono nato, o quasi, e lo trovo il metodo più intelligente per imparare e, se ti può far piacere, il gioco viene utilizzato da educatori per rieducare i bambini handicappati. Quarto: gioca quanto vuoi, ma non farti MAI sfuggire la realtà, che è un grande gioco, con un solo GAME OVER. Steve

E' il destino a cui siamo sottoposti noi, ragazzi dell'infanzia informatica, dobbiamo combattere contro la diffidenza delle vecchie generazioni rispetto a questa strana macchina, che siccome portata dal progresso, per loro non può far altro che male, è questa l'ignoranza informatica di cui purtroppo si soffre qui in Italia, (non solo qui, ma soprattutto qui) che dobbiamo dire, il futuro almeno si presenta più roseo, speriamo. Devo segnalare anche un'altra bella lettera su questo stesso argomento mandataci addirittura via FAX da DANILELE GIUDICI.

A PESCI IN FACCIA II

OVVERO:

"TROVEREMO MAI UN NEGOZIANTE CON IL Q.I. MAGGIORE DI 12?"

Spett.le (nel senso di spettrale!) redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore che si deve sfogare contro i negozianti rincitrulliti. Dunque adesso vi racconterò alcune delle schif-story che mi sono capitate in un negozio di computer a Monza.

1988: un gioco per 64 non mi funzionava, smonto il registratore, vedo che è a posto, vado in quel negozio e mi sento rispondere: "PORTAMI IL TUO REGISTRATORE PERCHE' DEVO AGGIUSTARTELO" Due settimane dopo io torno lì e 'sti rimbambiti mi fan sborsare the last 30000 del mio portagrana (parmigiano reggiano).

Torno a casa, provo il game e che succede? (Pubblicità: du du du du duh, da da da dah... Con Amiga 500 l'immaginazione lavora, lavora, lavora...) NON FUNGE? Yes, Ja, DANKEN TELE-

FUNKEN!!!

Subito dopo smonto il registratore e noto che non vi era stata apportata nessuna riparazione o sostituzione.

25 Marzo 1990: Ho l'Amiga, ma mi manca il modulatore TV, vado da loro e: IO=Avete il modulatore TV per Amiga? LORO=Si, ma se l'Amiga lo prendevi da noi era gratis

(il modulatore era già lì)

IO=non è colpa mia, me lo hanno regalato.

LORO=beh, comunque non c'è più!!!

MA IO DICO questi grandissimi f**** b**** pezzi di venditori carciofi putrefatti in olio di sciacquo di ascelle di licantropo putrefatto che si è mangiato una partegana al Curry!!!

Mi sembra che il primo diritto di un'acquirente sia comprare e il negoziante deve stare A CUCCIA SOTTO IL TAVOLO!

AAAAH!, adesso mi sono sfogato.

Saluti a soggetto, a complemento oggetto ed a predicato verbale. (Nnnaa, naaa!, lo faccio io, mi uccido: non posso scrivere queste st****), scherzo, saluti a MA, BDB, CARLO, SIMONE, SHINTARO, ed al lontano e rimpianto MBF sigh!!!

"THE FLY MAN" alias Bizzo rialias GUIDO BIZZARRI rialias IO!!!

Non so chi ha letto quel mitico articolo di Stefano da cui questa lettera trae il titolo, ma sembra che i negozianti non imparino mai, chi di voi non ha mai avuto problemi, anche molto più gravi dei disagi di Guido, con i negozianti, sembra che i negozi di computer siano monopolizzati da una massa di incompetenti che pretendono sempre di avere ragione sul cliente (dove è finito quel vecchio buon detto, "il cliente ha sempre ragione"?), mah, cosa fare a riguardo?, l'unica cosa che vi posso consigliare è che se un negoziante vi tratta appunto "a pesci in faccia" cercate di boicottarlo, prima, non andando voi in quel negozio, poi cercando di convincere i vostri amici a non mettere piede in quel negozio, aspettando il tempo in cui nei negozi di computer ci saranno persone competenti... e comunque di negozianti gentili ce ne sono, anche di quelli che pensavate ormai "estinti", e devo dire che ultimamente molti (almeno qui a Milano) si sono ridimensionati perché probabilmente hanno avuto molte lamentele. Cercate i

negozi giusti, li troverete senz'altro, gli altri... lasciateli nella loro brodaglia.

La sempre più importante (anzi importante!)...

POSTA BREVIS

Prosegue, con mio rammarico, la sempre più inutile guerra Amy-Megagliaiv, anche questo mese ho ricevuto il solito pacchetto di lettere con sproloqui vari e spero di chiudere la diatriba una volta per tutte pubblicando un tratto della lettera di ERIK "The Last Ninja" di AVEZZANO(AQ). "E' impensabile fare un paragone tra due tipi di macchine così diversi, proprio perché si rivolgono a due fasce di mercato completamente diverse..." Giusto, e questa è una cosa che in America è saputa e risaputa, ma che sembra che qui in Europa non sia poi così accettata, sono i molti infatti a considerare alcuni tipi di computer dei videogiochi e basta, e speriamo che l'avvento delle consoles faccia finalmente capire alla gente che l'Amiga non è un giocattolo. Ma i gufi esistono ancora?, sembra proprio di sì a quanto ci scrive il solito ROBERTO TANCREDI di NAPOLI a me non capita più da tempo di incontrarne uno (forse perché non frequento più assiduamente le sale giochi come facevo una volta) ma mi ricorderò sempre le centinaia di gettoni persi per quegli esserini bavosi che mettono la loro testa tra la tua mano e il monitor, che ti spiegano come si fa a giocare a space invaders e che quando muori miseramente fanno commenti sulle tue capacità di giocatore... "I GUFU, se li conosci, li eviti, se non li conosci, ti fan perdere 500 lire (c)R.T.". E' arrivato il secondo racconto di "Colonel Luke from 3rd Armored" bello, domani lo faccio leggera a MA e vedremo se sarà degno di pubblicazione (più che altro se troviamo lo spazio, magari se ne arrivano altri potremmo aprire una rubrica sui racconti dei lettori). ALESSANDRO CANTELLI di BOLOGNA ci chiede se sappiamo qualcosa di KICK OFF II per PC MSDOS, dunque, è arrivato, non è fatto male, anzi, persino su di un 12 mhz lo scroll è veloce, certo, rallenta quando ci

sono troppi giocatori sullo schermo, la grafica è solamente EGA (perché se lo facevano con la VGA poi ci potevi giocare solo dai 33 mhz in giù) e se raffrontato alla versione per Amiga sfigura, ma in generale è fatto bene per girare su MSDOS, è sicuramente meglio della versione per Atari ST (il campo è ridotto a delle sole linee nere) unica cosa che mi ha lasciato un po' interdetto sono i bug che ho notato, tipo rilevamento di collisione quasi inesistente, pallone che scompare a mezzaria e giocatori flickeranti che si dimenticano le gambe per il campo, comunque aspettiamo la recensione per giudicare meglio la giocabilità (e intanto per Amiga è arrivato il 6° capitolo di questa inteminabile saga "KICK OFF II - THE FINAL WHISTLE" con campi di ghiaccio e fuorigioco, ormai non credo più che sia veramente l'ultimo...). "Vorrei dire due paroline a Domini Luigi: Quando peschi una bella trota, puliscila, cucinala e mentre la mangi pensa se TU fossi quella trota..." Questo è quello che ci scrive RICCARDO MARIA di ROMA, bene caro Riccardo spero vivamente che tu sia vegetariano, perché se invece mangi impunemente panini al prosciutto e fettine di salame, non hai il DIRITTO di giudicare chi si cucina una bella trota, io che mangio infatti panini al prosciutto (che se non te ne sei mai accorto non sono nient'altro che fettine di coscia di un bel maialino) perché il prosciutto mi piace, non dico niente a chi pesca e si mangia una trota perché non posso accusarlo di "pescicidio" che, almeno per ora, non è un reato, se invece sei vegetariano (come lo sono alcuni miei amici, tra i quali MBF), allora hai tutti i diritti per dire quello che hai detto, ma io continuerò a mangiare i miei panini al salame. MARCO MAZZEO di ROMA oh, con la EMME come MILANO, MONZA, MOSCA, e nooon con la ENNE, come avevo scritto erroneamente correggendo MAX e sbagliando a mia volta, e speriamo che tu abbia evitato il manicomio. L'errore presente sul colophon redazionale del num.26 è stato notato anche da NICOLA "The Master" CULATTI, ma come "quale stramaledetto errore!" non ve ne siete ancora accorti?, cercate meglio... Per la serie "ragazze, pubblicare o no" ecco che De Lorenzo Smith Andrea (ancora lui?) Ci scrive "Almeno scrivessero qualcosa di interes-

sante... Invece si limitano solamente a far notare che ci sono anche loro, pretendendo di vedere le loro lettere pubblicate o i loro nomi nella P.B." Hai perfettamente ragione, ma fino ad adesso se scriveva una ragazza a TGM bastava quello per essere pubblicata, fino ad adesso, perché adesso, appurato che le ragazze scrivono ai videogiochi, anche loro dovranno scrivere cose interessanti per essere inserite nella posta (breve o lunghi) infatti ecco SILVIA FARDIGHETTI via Botticelli n2 Pioltello (MI) che vuole corrispondere con tutti i lettori che vogliono scriverle, tema mooolto interessante. Per IVAN "Rambo" PISANO e per tutti i non possessori di MSDOS che sbavano per Wing Commander è stata annunciata la versione per Amiga che dovrebbe uscire tra breve, ma soprattutto è stata annunciata anche la versione per CDTV!!!, del quale ho appena visto le foto della versione definitiva (ha il joystick come quello del megadrive, ma con più tasti e a raggi infrarossi!) (ha ha, e quando ci giocherai arriverò io con il telecomando e ti userò tutte le smart-bomb! NdMA) aspettando con ansia il lancio ufficiale seguiamo con IVAN BERSANETTI di VILLAFRANCA (VR) che si lamenta, come altri, del fatto che su TGM ci siano poche foto per ogni recensione, BDB, tira fuori la frusta e costringi MA a fare almeno 5 foto a gioco, almeno! (io ne faccio scattare anche sedicimila, ma se poi i riquadri sono due... NdMA)

LA SANA DEMENZIALITA'

Libidinosissima relazione di TGM, Le vostre pene sono finite, il Dott. Yulla è arrivato! Siete afflitti da tonsilliti, meningiti, prostata, unghie incarnite o stitichezza cronica? Chi se ne frega! Non vi ho scritto per una consulenza medica o per esprimere la mia opinione su videoviolenza, giochi hard o pirateria, ma solamente per rompervi le scatole, in quanto ho notato che da questo punto di vista la TGM mail è diventata un po' moscia; dove sono finite le gloriose lettere di THE ALEX, AQUAMAN o BRONCOs (fatevi risentire!!!), lettere divertenti e pungenti al punto giusto; la posta in

fondo è anche questo, non bastano le trite e ritrite questioni sulla pirateria (e affini) o su quale console comprare o ancora peggio, quelle lettere stracolme di domande tipo: "la mia mamma per natale mi ha comprato un Hard disk plus A590, ma non so come collegarlo al mio ZX81, potreste aiutarmi?" Ebbene sì, è tempo di tornare a quella sana demenzialità che un tempo permeava le pagine di questa gloriosa rivista, e io cercherò di dare il mio misero aiuto in questa gloriosa (ho fatto una ripetizione, lo so, non rompete!!!) Battaglia contro la monotonia.

E' nato un nuovo personaggio, il dott. Yulla, salvatore della demenzialità, laureato in cretinologia.

"Tremate. Tornerò spesso a popolare le vostre notti di incubi"

(c) Freddy Krueger.

DOTT. YULLA

... AAARGH!

COLPITI NEL GRIGIO CIELO DI NOVEMBRE DA UN GRANELLO DI NEVE SCIVOLANDO SU UN CORIANDOLO...

PER LA SERIE:

"VEDIAMO COME BDB RIESCE AD IMPAGINARE UN TITOLO PIU' LUNGO DELLA CONCLUSIONE STESSA."

Nevica, neevica, e io sono completamente impazzitooo, biblibiblibi ugh! Taaac, in un momento di lucidità che mi rimane voglio rincuorare tutti quelli che hanno chiesto a gran voce più TIPS, non vi preoccupate, ho parlato a MAX, vedrete nei prossimi numeri. Looloolooloo! Up up up!, bilibilibili...

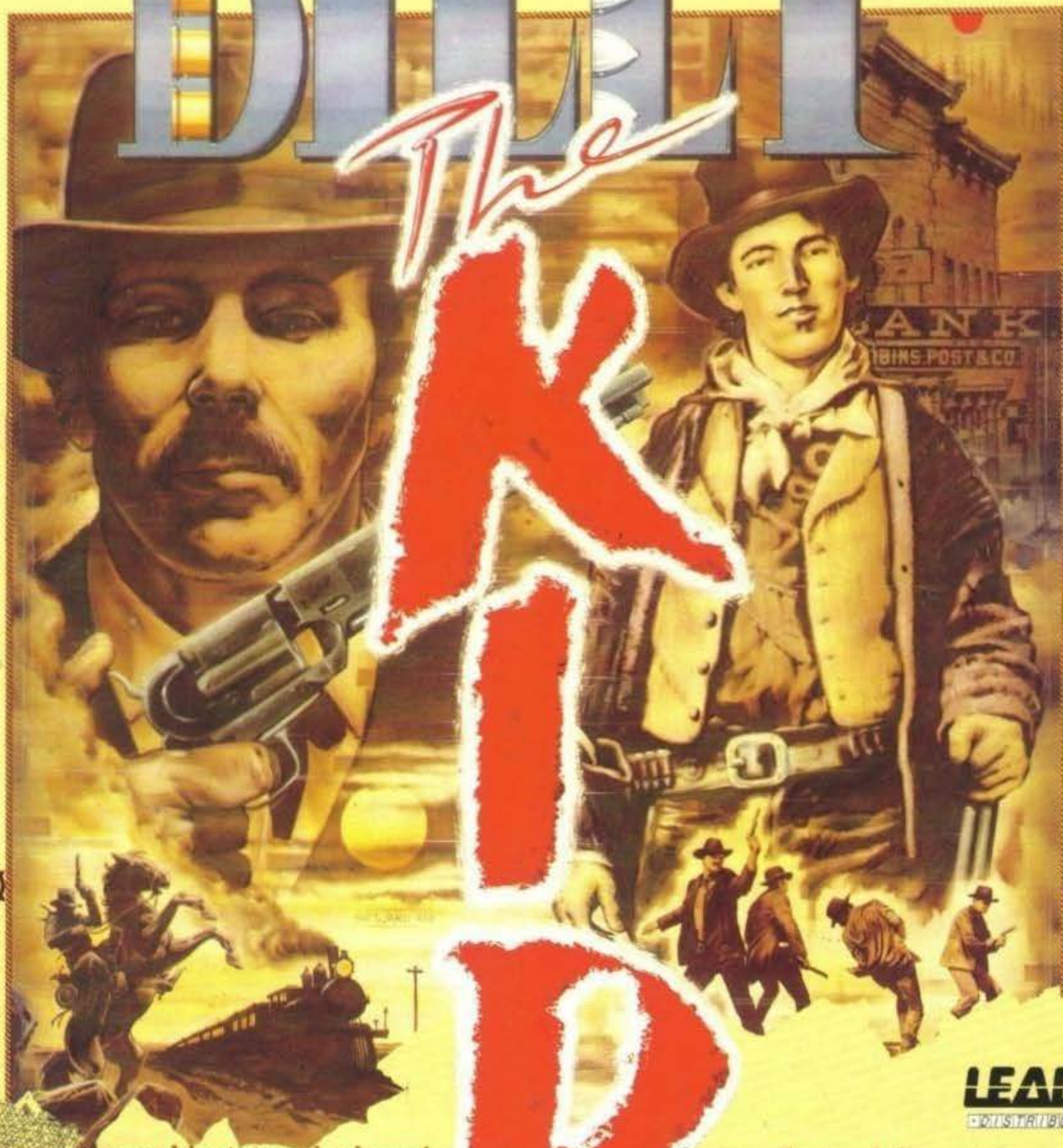
...Burp!

CARLO.



BILLY

The KID



LEADER
DISTRIBUTIONE

Un'avventura ambientata nel selvaggio West che offre una combinazione tra strategia e avventura per 1 o 2 giocatori. Puoi scegliere di giocare nei panni di: **BILLY THE KID** il leggendario fuorilegge che vuole vendicare i suoi amici uccisi dai ricchi del paese. **SHERIFF PAT GARRET** amico di Billy, fedele alla

legge, pilastro della società determinato a mantenere l'ordine in paese - anche se ciò significa perseguire un suo amico. Effetti sonori digitalizzati con mezz'ora di incredibile musica (midi).

Disponibilità
PC 5.25 Lit. 49.000 • PC 3.5 Lit. 49.000
ATARI ST Lit. 49.000 • AMIGA Lit. 49.000

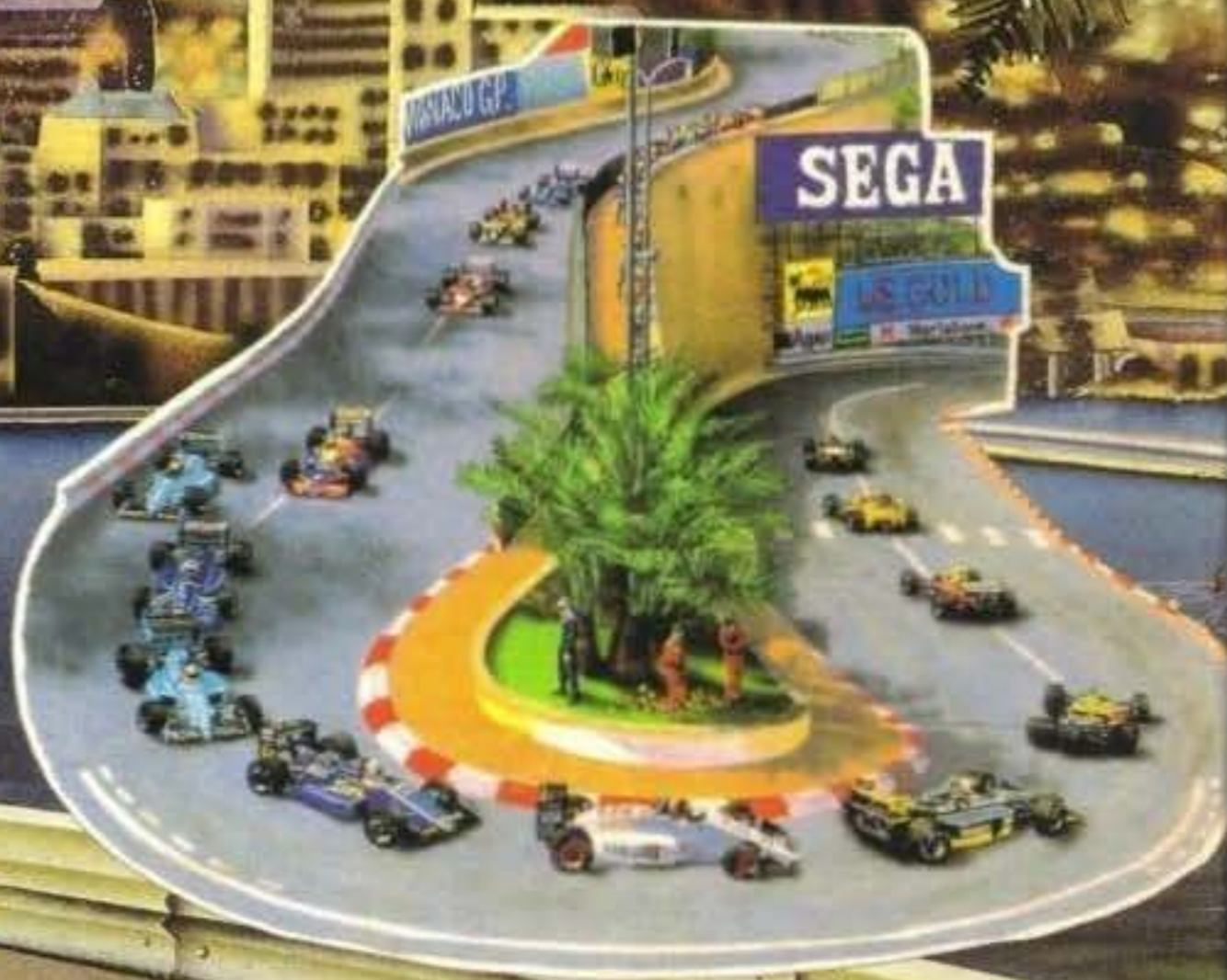


DUE CAMPIONI DI VELOCITÀ E UNA SORPRESA

Dutch and Dutch



FIGHTER



FORMATI IN OFFERTA:
C64 CASS + FIGHTER
C64 DISCO + FIGHTER
AMIGA + FIGHTER
FINO AD ESAURIMENTO

SUPER MONACO G.P.

*Avrai subito in omaggio
un cappellino
da campione*



LEADER