

COMPUTER
DIVENTA...

COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame

& COMPUTER WORLD

ANNO I N. 1 LUGLIO - AGOSTO 1988 SPED. IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

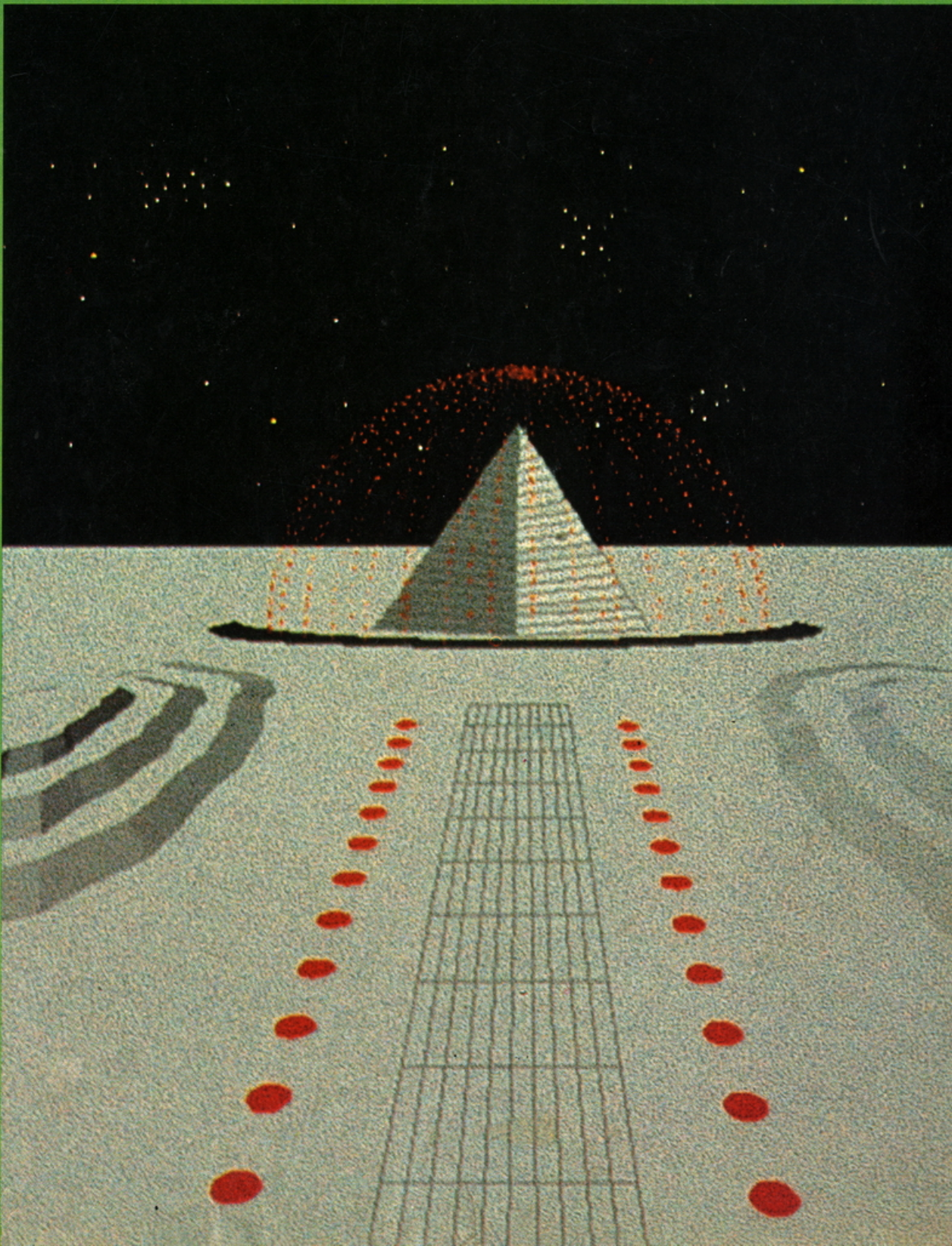
COMPUTER
GRAPHICS

THE FINAL
TEST:
LEXISCAN
CITIZEN
HQP 40/45

MS-DOS
NEWS

SOLUZIONE
DI
ARAZOK'S
TOMB

ECONOMIC
NEWS



Per chi ancora non ci conosce, e per chi già ci conosceva, ci presentiamo: siamo la redazione di Computer Time. Dopo numerose vicissitudini, la redazione si è spostata, cambiando sia la casa editrice che l'immagine, dando origine ad una nuova rivista, di costo inferiore alla precedente e sempre più bella e migliorata.

Abbiamo pensato di contenere il prezzo facendola risultare molto conveniente al lettore che fino ad ora ha potuto basarsi solo su riviste che rincaravano di anno in anno. Oltre ad un costo inferiore, abbiamo ridotto notevolmente anche la pubblicità. 80 pagine che però risultano essere 77, tutte interamente dedicate a recensioni su programmi e macchine. L'impostazione si può giudicare nettamente ideata per una nuova rivista di videogiochi ma, abbiamo cercato di soddisfare anche quelle che sono le esigenze dei pochi inserendo pagine di utility, prove su strada dei vari computer e delle relative periferiche e qualche articolo dedicato a veri "addetti ai lavori". Principalmente parleremo di Commodore, come il 64/128, l'Amiga, di Atari e di IBM o, come ultimamente avviene, anche di clonati o compatibili. La gamma dei programmi recensiti va dai giochi alle utility e dai programmi applicativi a quelli di intrattenimento, sempre nell'ottica di soddisfare ogni tipo di lettore, più o meno esigente. Quindi non solo una rivista per giovani ma anche per tecnici e papà più esigenti. Come sempre, rinnoviamo l'invito a tutti i nostri vecchi e nuovi lettori, affinché ci comunichino il proprio parere, le varie critiche costruttive ed i consigli e le richieste che riteranno più opportune e basilari per rendere la nostra pubblicazione sempre più bella e consona alle reali esigenze del pubblico. Attraverso la pagina dei Trucchi, Consigli e Strategie, quella dell'Avventura, lo spazio per gli annunci economici e le lettere, Videogame & Computer World è aperto a tutti voi. Buona lettura!

Il Direttore

Videogame & Computer World è un marchio della società editrice Derby srl, regolarmente registrato.

Tutti i diritti sono riservati, è vietata la riproduzione o la traduzione di testi, documenti, articoli nonché materiale fotografico anche se parziale. Per qualsiasi controversia è competente il Foro di Milano. Videogame & Computer World è un periodico indipendente e non è connesso in alcun modo con nessuna ditta citata all'interno sia nei redazionali che nella pubblicità. I marchi Commodore, Commodore 64/128, Amiga sono marchi registrati da Commodore Business Machines Inc. I Marchi IBM Xt/At sono registrati dalla International Business Machines. Il marchio MS/DOS è registrato dalla Microsoft Inc. Altri Marchi citati all'interno della rivista quali: Atari, Apple, Mac-Intosh, Domus e altri sono regolarmente registrati. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni di alcun tipo, i manoscritti, foto ed altro spediti non si restituiscono.

Direttore responsabile
Rocco Schirinzi

Capo redattore
Alessandro Gualtieri

Segretaria di redazione
Enrica Pagani

Hanno collaborato ai servizi:
Mauro Pagani
Massimiliano Eliseo Pizzocaro
Enzo Pagliaro
Fabio Pistone

Fotografia
Elias Willard

Video sistema di composizione grafica
Esserelle

Art director
Lavinia Piccini

Inviati dall'estero:
Anthony Remedios
Ronnie Dickinson

Immagine di copertina realizzata dallo studio *Hi-Res by Krimilde production*

Società Editrice Derby Srl
Corso di Porta Nuova, 46
20121 Milano
Per pubblicità e abbonamenti, spedire a:
Società Editrice Derby Srl
Redazione di
Videogame & Computer World
Via G. Di Vittorio, 1
20017 Rho (Milano)
tel. 02/9311397 - 9303556

Tipografia
Grafiche Biessezeta srl
Via A. Grandi, 46
20017 Rho (MI)

Pubblicazione in attesa di autorizzazione del Tribunale di Milano

Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70
Prezzo di copertina: L. 5.000
Numero arretrato: L. 8.000

Distribuzione per l'Italia:
DI.NA.STA.
RHO (MILANO)

Sommario

The Final Test: Citizen HQP 40/45 Lexiscan	pag. 4	Garrison II Gutz Super Hang on Jump Jet	Pag. 42
Piacere, Cobol!	9	Impossible mission II Obliterator	
Ms/Dos : News	11	Pac-land P.C. Gold Hits	
Utility: The graphics studio Dimension 3 Cao Dao Atari writer Music composer De Luxe Music construction set	13	Slaygon Soko-ban ST Karate Time bandits	
Computer graphics	20	Consigli, trucchi e...	56
Videogame parade	22	Adventures Space quest Beyond Zork	58
Games: Gee bee air rally Arkanoid "la rivincita di doh" Arcade Alley Addicta ball Atf Barbarian Joe Blade Captain Blood Target renegade Vampire's empire Frank bruno's boxing We are the champions Checkmate Computer Hits Dungeon master The Flintstones	23	Simulations Carrier Command Gunship	61
		Pagina dell'avventura	66
		Romanzo Le voci di ieri	67
		Economic News	69
		Linea diretta con la Infogrames	70
		World news	71
		Risposte ai lettori	74

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

SOCIETA' EDITRICE DERBY SRL
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. ECONOMIC NEWS
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

SCRIVERE POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

NOME E COGNOME _____
VIA E NUMERO CIVICO _____
CITTA' (PROV.) E CAP _____
N. TELEFONICO _____
TESTO MAX 25 PAROLE _____

DATA _____ NOTE _____

The Final Test

CITIZEN HQP 40-45

Distribuita da Telav International srl

La stampante HQP 40-45 è l'ultima nata nella famiglia Citizen.

Sempre rispettando fedelmente la saggia politica Citizen dei prezzi particolarmente accettabili e delle prestazioni di altissimo livello, la HQP 40-45 si presenta come una potente periferica, molto versatile e dotata di caratteristiche disponibili, fino a poco tempo fa, in altre stampanti di costo notevolmente superiore.

Eccola dunque, provata per voi.



UNA SIGLA VINCENTE

La HQP 40-45 ha tutte le carte in regola per essere una High Quality Printer. Si dimostra, in entrambe le versioni ad 80 e 136 colonne, ideale per l'hobbista e per il professionista.

La matrice di stampa è a 24 aghi e si presenta perfettamente compatibile con la Epson LQ-800 e perciò con tutti i numerosi programmi, che utilizzano la videoscrittura, realizzati per questa stampante.

Inoltre, fra i codici di stampa residenti in memoria, sono presenti anche quelli della Diablo 630, della Toshiba P1340, della Qume Sprint 11 e dell'IBM Proprinter. Questi codici sono utilizzabili mediante l'impiego delle cosiddette Emulation Card.

La velocità della HQP 40-45 è di 200 cps (Draft), 132 cps (Correspondence Quality) e 66 cps (Letter Quality).

Il font di caratteri in memoria è il Courier 10 ma, con l'ausilio delle classiche Font Card, è possibile stampare praticamente con la totalità di set di caratteri previsti per questo tipo di periferica.

Il buffer della stampante è di 24K e il pannello di controllo, fortunatamente, include anche la serie di micro-switch comodamente accessibili e perciò facilmente gestibili. Configurata come Epson la HQP 40-45 offre 96 caratteri standard, 96 Italic e 32 caratteri suddivisi in 13 set per le lingue straniere. La risoluzione di stampa è di 12 punti orizzontali per 24 verticali (in modo Draft), 18 per 24 (in modo Correspondence), e 36 per 24 (in modo Letter Quality). Le colonne riprodotte vanno da un massimo di 80 (10 cpi), fino a 192 (24 cpi). Lo spazio interlinea può essere settato da valori standard di 1/6 o 1/8 di pollice (Inch), fino a valori n/60 e n/180 riprogrammabili dall'utente. Le dimensioni della stampante risultano notevolmente contenute, anche relativamente all'ottimo ed ergonomico design Citizen.

419 mm x 371 mm x 116.5 mm sono le contenutissime misure della HQP-40.

Interessante, sempre a livello di stampa, è la possibilità di sfruttare nastri in nero e, opzionalmente, anche a colori. La vita della testina è garantita su 200 milioni di passate per ago (all'incirca 100 milioni di caratteri).

L'ASPETTO ESTERNO

La HQP si presenta con un design molto elegante e particolarmente intelligente nonostante la grande quantità di componenti inseriti a livello esterno.

Il pulsante d'accensione è situato sul lato sinistro e si rivela particolarmente comodo e raggiungibile.

Sul lato destro la Citizen, molto saggiamente, ha situato i connettori per la porta Parallela Centronics e la Seriale RS232C, non più quindi localizzati sul retro della macchina. Il trattore per la carta a modulo continuo è stato inserito, di serie, sull'HQP 40/45 e così pure una sola manopola per il trascinamento ed il posizionamento manuale della carta. Le due slot per l'inserimento delle Emulation Card e delle Font Card sono situate subito sotto il coperchio antipolvere frontale della HQP; per accedere a queste sarà necessario rimuovere questo pannello.

Il pannello di controllo è situato frontalmente e subito sopra alla serie di microswitch. Su di esso troviamo, partendo da sinistra, il led rosso del Paper Out, i quattro indicatori del metodo Draft, Correspondence, Letter Quality e Proportional Spacing, le spie della selezione font (residente o IC CARD), il tasto del Form/Line Feed e il pulsante del classico On Line con relativo led.

Per quanto riguarda i microswitch, la HQP 40/45 ne possiede ben 32, suddivisi in quattro mini pannelli.

Attraverso il primo di questi, possiamo impostare il metodo di emulazione Epson, il Pitch del Line Feed, quello dei caratteri (10, 12 CPI, normale o condensato) e il rilevamento di fine carta (Paper Out Detection).

Il secondo set di microswitch regola invece il modo di stampa uni o bidirezionale, la lunghezza della pagina, la comunicazione parallela o seriale, il salto di una linea in prossimità del tratteggio del modulo continuo e l'Automatic Line Feed su colonne di testo.

Il valore della trasmissione Baud (da 110 a 9600) è invece controllato dal terzo set di switch, come pure le dimensioni del buffer dati (da 8 a 24K), i bit di parità, quelli di stop e quelli dei dati.

Gli ultimi otto switch gestiscono i vari set di caratteri di stampa (americano, tedesco, italiano, svedese, inglese, francese, spagnolo, danese e scandinavo), la uni o bidirezionalità in modo grafico e la stampa a 360 o 120 DPI.

L'ASPETTO INTERNO

Rimosso il coperchio antipolvere (ed antirumore) della HQP, possiamo facilmente identificare, oltre al trattore per il modulo continuo, la levetta che permette di regolare la distanza tra il foglio e la testina, per poter stampare fino ad un massimo di due copie dello stesso documento. Il trattore sopracitato è in grado di agevolare il caricamento automatico dei fogli, meccanismo già presente nei settaggi standard della periferica.

Abbiamo quindi la levetta del Paper Select e quindi, gli agganci per il comodo vassoio portacarta, fornito con la stampante.

FONT CARD E EMULATION CARD

Nelle due slot di cui si parlava poc'anzi, è possibile inserire due tipi di tesserine magnetiche. Le Font Card permettono di modificare il set di caratteri da impiegare per la stampa, eliminando il Courier 10 sempre inserito, mentre le Emulation Card sono in grado di incrementare le prestazioni della HQP relativamente ai vari tipi di software impiegati. Le Emulation Card possono trasformare la HQP in una Diablo 630, una Qume Sprint 11 o una qualsiasi IBM Proprinter. Le Emulation Card possono essere installate una alla volta, così pure come le Font Card, altrimenti la stampante non potrà funzionare.

Per quanto riguarda le Emulation Card la Citizen fornisce quelle per le IBM Propri ter, per la Diablo 630 e la Qume Sprint 11.



The Final Test:

GRAFICA A COLORI

Incredibilmente, alla HQP 40/45 è possibile agganciare uno speciale modulo per stampa a colori, che permette di ottenere composizioni sfruttando 7 tonalità cromatiche. Questo modulo è ovviamente opzionale.



CONCLUSIONI

Questa nuova nata in casa Citizen ha davvero tutte le carte in regola per poter imporsi sul mercato mondiale, sfruttando le sue ottime e concorrenziali qualità, unite ad un costo decisamente molto accettabile.

Provata su un PC IBM e anche su un Commodore Amiga, la HQP ha dato ottimi risultati, guadagnandosi, dal nostro punto di vista, uno dei primi posti in una probabile classifica delle migliori periferiche di questo tipo.

SCHEDA TECNICA CITIZEN HQP 40/45

METODO DI STAMPA

ad impatto con testina a 24 aghi, garantita per 200 milioni di impatti per ago (100 milioni di caratteri)

VELOCITA' DI STAMPA

200 cps (DRAFT), 132 cps (Correspondence),
66 cps (Letter Quality)

SET DI CARATTERI

Configurazione Epson: 96 standard, 96 italico, 32 in
13 set internazionali

Altre Configurazioni: vedere il manuale di emulazione

DIMENSIONE CARATTERI

2.4mm x 2.44 standard

MATRICE CARATTERI

Draft: 12 punti orizzontali x 24 verticali
Correspondence: 18x24
Letter Quality: 36x24

LARGHEZZA COLONNE

10 cpi 80
12 cpi 96
17 cpi 136
24 cpi 196

SPAZIATURA DI LINEA

1/6, 1/8 inch standard
n/60, n/180 inch programmabili

INTERFACCE

Parallela Centronics a 8 Bit
Seriale RS232C

NASTRO

nero standard
colore opzionale
nero allargato opzionale

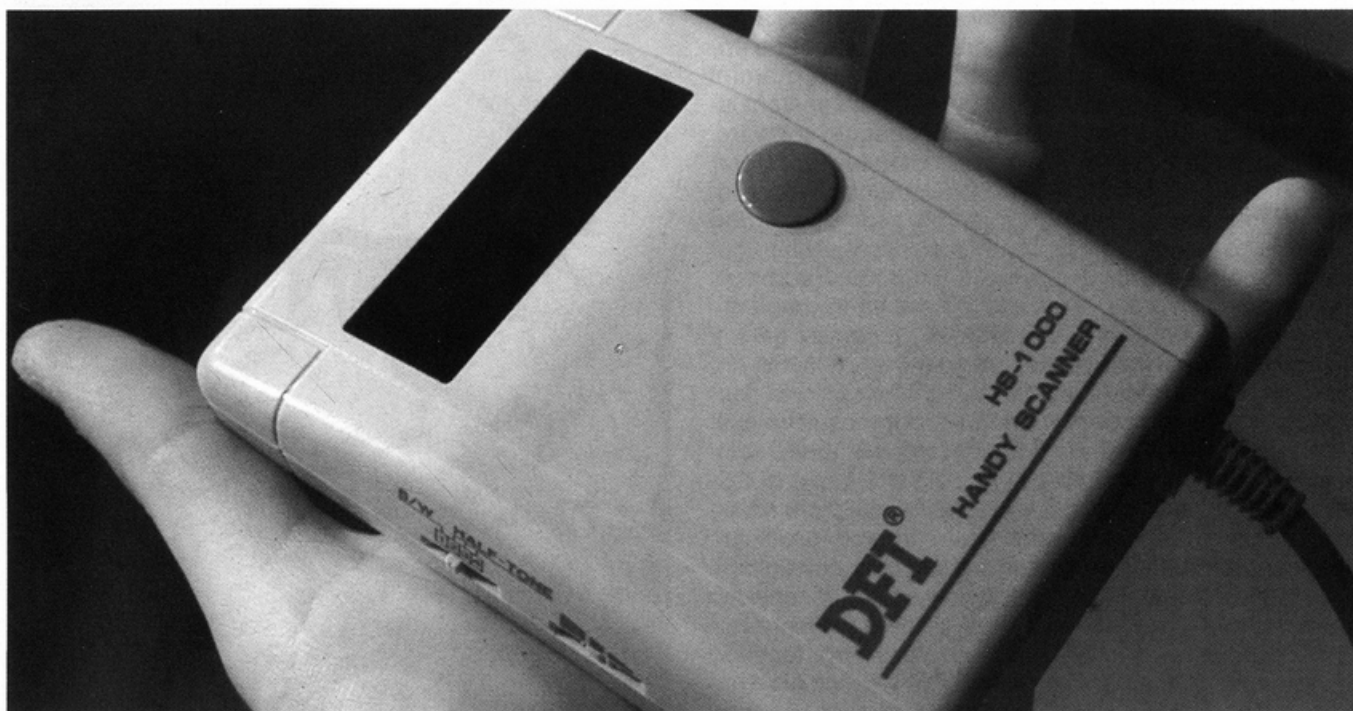
PREZZO DI VENDITA (consigliato dal distributore)

HQP 40 Lit. 1.695.000 (iva esclusa)
HQP 45 Lit. 2.230.000 (iva esclusa).

LEXISCAN

Lexikon SpA
Via Torino 603
10100 S. Bernardo d'Ivrea (TO)

Nonostante un gran parlare, lo scanner continua a essere un oggetto misterioso, solitamente lo si congiunge e lo si sovrappone come immagine, ai fatidici scanner che esistono in ambiente tipolitografico, che nulla o quasi nulla hanno in comune. Lo scanner è un lettore ottico che trasforma le immagini o le scritte che appaiono su un foglio di carta, in segnale digitale, quindi manipolabile con il computer. Distinguiamo poi, gli scanner in digitalizzatori grafici o in digitalizzatori formato testo.



Gli scanner grafici consistono nella trasformazione di tutto ciò che leggono in pagina grafica; gli scanner "testo", oltre ad avere le caratteristiche precedenti, hanno la possibilità di leggere un testo e di trasformarlo in un file Ascii o similari, consentendo di poter prendere il file e rimaniarlo con un word processor. Se nello scanner grafico si può parlare di ottimi risultati e di compatibilità con alcuni programmi di grafica, per lo scanner testi non si è raggiunta ancora un grado di affidabilità di trasferimento.

La difficoltà principalmente consiste nel poter leggere più caratteri di stampa (ad esempio un manuale utilizza più font e diverse grandezze) e quindi codificare il file in Ascii.

Il Lexiscan, non è un scanner molto elaborato, è economico e fa parte della fascia di scanner che trasforma ciò che legge in pagina grafica. È compatibile con tutti i computer che posseggono il sistema operativo Ms/dos, quindi XT/AT e compatibili.

La confezione contiene, oltre al lettore ottico e al manuale in italiano, una scheda da inserire nel computer con il disco contenente il software di installazione. Il manuale, unica pecca, fornisce delle istruzioni non molto

chiare, e lascia molto all'intuizione dell'utente; nella nostra prova abbiamo avuto qualche difficoltà nell'installare il software di guida.

È previsto l'utilizzo di due drive oppure l'installazione su Hard disk; è compatibile con quasi tutti le schede grafiche più comuni quali la CGA, Hercules, bisogna sottolineare che, nonostante il manuale riporti anche un'eventuale compatibilità EGA, in fase di installazione non esiste nessun settaggio per EGA; da notare la possibilità in configurazione, di poter scegliere gli aiuti su video in italiano, inglese, francese, ecc.

Il programma, una volta effettuata l'installazione, si divide in più pezzi:

Lexdemo
Lexinte
Lexfull

Lexdemo è solo un programma dimostrativo che consente di provare immediatamente il lettore.

Lexinte è il programma base che consente di creare finestre e di poter salvare l'immagine in diversi formati

The Final Test

tra i quali uno compatibile con il Lexifax della stessa casa. I menù sono in italiano e, premendo l'apposito tasto, compariranno gli aiuti a seconda del menu' con il quale stiamo lavorando.

Lexfull e' il piu' interessante di questi, e' il programma che locandosi in una zona di memoria, permette di poter rendere compatibile lo scanner con programmi di grafica quali il PC-PAINTBRUSH, DR.HALO, GEM.

Se per Lexdemo e Lexinte (nati esclusivamente per l'utilizzo indipendente) lo scanner si e' dimostrato all'altezza della situazione, in Lexfull abbiamo trovato non poche difficolta' a renderlo compatibile con i programmi Paintbrush, Dr halo e Gem paint, il problema sostanziale consisteva nell'utilizzo della giusto settaggio software, possedendo una Ega con rispettivo monitor, per poter far funzionare il Lexfull abbiamo dovuto reinstallare i programmi in ambiente CGA, in quanto il programma non poteva funzionare con il pacchetto grafico installato come EGA per la cronaca, anche in 640X400 2 colori, la pagina grafica creata, e' sfruttabile anche in ambiente grafico, quindi oltre alla possibilita' di immagazzinare la pagina grafica nel formato del programma, consente anche di poterla ritoccare e utilizzare anche con altri pacchetti software compatibili con i programmi su elencati.

La procedura di installazione di Lexfull e' molto semplice, se ricordate il Grab del Dr halo o il frieze di PC-paintbrush, non vi costera' molta fatica utilizzare il Lexfull. Dopo aver caricato Lexfull dalla directory Lexiscan, bisognerà caricare il programma grafico, (è consigliabile, ad esempio per il paintbrush avere tutto lo schermo libero, entrare in definitiva in Show screen) premere i tasti riportati nelle istruzioni, ALT + Shift sinistro, facendo attivare automaticamente il Lexfull che, identico al Lexinte procede nel creare l'ambiente di lavoro dello scanner. Digitalizzata l'immagine, uscire dal menu con Esci, che fara' rimanere l'immagine sullo schermo, perfezionare e eventualmente colorare con il pacchetto grafico utilizzato. Ha la regolazione del contrasto e della gradazione dei grigi manuale, situata sul lato sinistro del lettore.

In conclusione un ottimo strumento di lavoro, molto simile al digitalizzatore video che in piu' possiede la caratteristica di non avere la necessita' di acquistare una video camera e di lavorare direttamente con i programmi di grafica.

Attrezzo da consigliare a chi non vuole fare una grossa spesa e vuole avere uno scanner che nel suo piccolo fa quasi tutto.



Immagine riprodotta con Lexiscan

Pro: E' facile all'uso (una volta installato). Economicissimo. Compatibile con i migliori programmi di grafica con il procedimento simile a Frieze del paintbrush e Grab di Drhalo. Regolazione del contrasto e della gradazione dei grigi da lettore.

Contro: Manuale non preciso e non comprensibile per i non "addetti ai lavori". Installazione non facile come sembra. Lettore piccolo, appena 64 mm. Una volta installato, non ha la possibilita' di poter cambiare configurazione.

Scheda tecnica del Lexiscan

Sistema di lettura
tipo fisso
Larghezza di lettura
64 mm.
Risoluzione di lettura
punti/mm (203 D.P.I.)
Numeri di punti per linea
512

Gradazione di immagine
2 toni, seleziona B/N e retinatura
Regolazione del contrasto di immagine
Velocita' max. di scansione
3 msec/linea (B/N)
6 msec/linea (grigio)
Max carico applicabile
500g

Tensione di alimentazione
12 DVC +-10%
Ripple di tensione
100mV max
Assorbimento di corrente
250mA max
Dimensioni 90x29,7x122 mm.
Il prezzo di vendita e'
Lit. 450.000 (iva esclusa)



Hardware & Software s.r.l.
Via A. Sacchini, 20
20131 Milano

LISTINO PREZZI IVA COMPRESA

HOME COMPUTER

Commodore 64C	LIT. 350.000
Drive 1541C	LIT. 380.000
Genius Mouse per C64	LIT. 70.000
Prog.Eprom per Commodore	LIT. 100.000
Merlin	LIT. 50.000
HR Cartridge	LIT. 60.000
Reset	LIT. 15.000
IC Tester	LIT. 200.000
Freeze MK	LIT. 60.000
Penna Ottica 64/128	LIT. 30.000
Kit Pulizia 5"1/4	LIT. 19.000
Emulex 64	LIT. 25.000
Videodigit. 64/128 econ.	LIT. 59.000
Videodigit.64 Real Time	LIT. 300.000

STAMPANTI

Star NL-10	LIT. 600.000
Star LC-10	LIT. 600.000
Okimate 20	LIT. 450.000
Premiere 35	LIT. 1.200.000
Citizen HQP40	LIT. 1.200.000
Citizen HPQ45	LIT. 1.400.000
Citizen MSP50	LIT. 900.000
Citizen MSP55	LIT. 1.200.000
Citizen 120D	LIT. 450.000
Nec 2200	LIT. 1.000.000
NecCP6	LIT. 1.400.000
Olivetti DM105	LIT. 400.000
SheetFeeder Star NL-10	LIT. 280.000
SheetFeeder NEC 2200	LIT. 200.000
SheetFeeder 120D	LIT. 250.000
SheetFeeder HQP40	LIT. 300.000
SheetFeeder HQP45	LIT. 350.000
SheetFeeder MSP50	LIT. 250.000
SheetFeeder MSP55	LIT. 350.000
SheetFeeder NEC CP6	LIT. 250.000
Trattore Nec CP6	LIT. 120.000

AMIGA COMPUTER

Amiga 500	LIT. 900.000
Amiga 2000	LIT. 1900.000
Videodigit. Amiga	LIT. 150.000
Videodigit. Amiga Real Time	LIT. 700.000
Audio digit. Amiga	LIT. 150.000
Espansione 512K A500	LIT. 160.000
Drive esterno Amiga	LIT. 450.000
Drive esterno Amiga compatibile	LIT. 250.000
Modulatore Amiga	LIT. 50.000
Scheda Janus XT	LIT. 1.200.000
Hard Disk A2090	LIT. 1.100.000
Interfaccia Midi Amiga	LIT. 100.000

ACCESSORI

Cover A500	LIT. 28.000
Cavo Monitor Amiga	LIT. 30.000
Eprom Oki/Amiga	LIT. 30.000
Interfaccia Parallela OKI	LIT. 150.000
Interfaccia Seriale CBM OKI	LIT. 150.000
Interfaccia RS232 OKI 20	LIT. 170.000
Interfaccia Seriale CBM 120D	LIT. 150.000
Interfaccia parallela 120D	LIT. 150.000
Interfaccia Seriale RS232 120D	LIT. 170.000
Interfaccia Parallela STAR NL-10	LIT. 129.000
Interfaccia Seriale STAR NL-10	LIT. 129.000
Interfaccia Sekus 64	LIT. 170.000
Porta Rotoli Okimate 20	LIT. 20.000
Rotolo Carta termica Okimate 20	LIT. 15.000
Kit Colore HQP	LIT. 200.000
Kit Colore MSP 50/55	LIT. 200.000
Cavo Parallelo	LIT. 25.000
Cavo Seriale RS232	LIT. 30.000
Cavo Video TTL	LIT. 15.000
Cavo Video CBM	LIT. 15.000
Cavo Seriale CBM64	LIT. 15.000
Cavo TV CBM64	LIT. 10.000
Modem 1200 SL	LIT. 350.000
Modem Scheda 1200 IBM	LIT. 350.000
Genius Mouse GM 3A IBM	LIT. 100.000
Genius Mouse GM6 IBM	LIT. 150.000
Modem Scheda 2400 IBM	LIT. 450.000
SpeedKey IBM	LIT. 150.000
Executive P. Kit IBM	LIT. 90.000
Kat Koala IBM	LIT. 150.000
LexiFax IBM	LIT. 900.000
Handy Scanner IBM	LIT. 500.000
LexiScan IBM	LIT. 450.000
Joystick IBM	LIT. 35.000
Joystick Turbo	LIT. 20.000
Joystick Terminator	LIT. 20.000
Joystick Joyball	LIT. 20.000
Joystick SVI Quickball	LIT. 20.000



Hardware & Software s.r.l.
Via A. Sacchini, 20
20131 Milano

Continua da Accessori

Joystick Dataline in Metallo	LIT. 45.000
Joystick Dataline in Plastica	LIT. 15.000
Joystick Joyplate	LIT. 15.000
Copri CPU IBM/Olivetti	LIT. 25.000
Copritastiera 88 tasti	LIT. 15.000
Copritastiera 102 tasti	LIT. 20.000
Coprimonitor	LIT. 20.000
Contenitore Posso 3"1/2	LIT. 40.000
Contenitore Posso 5"1/4	LIT. 40.000
Contenitore Posso VHS	LIT. 30.000
Floppy Disk 5"1/4 SS/DD	LIT. 1.500
Floppy Disk DS/DD	LIT. 2.500
Floppy Disk 5"1/4	LIT. 5.000
Floppy Disk 3"1/2	LIT. 4.000
Floppy Disk 3"1/2 HD	LIT. 8.000

Continua da Personal Computer

Scheda espansione 0 K	LIT. 500.000
Espansione 2,5M	LIT. 1.900.000
MS/DOS 3.2 Italiano	LIT. 120.000

MONITOR

Monitor 1084	LIT. 490.000
Monitor Philips 8833	LIT. 490.000
Monitor Philips 7502/7513	LIT. 150.000
Monitor Dual	LIT. 200.000
Monitor alta risoluzione EGA 800*450	LIT. 900.000
Monitor Multisync	LIT. 1.200.000
Monitor Viking completo di scheda	LIT. 6.000.000

PERSONAL COMPUTER

Base XT 256KRAM, 1 Drive 1,2 Mb, Scheda Hercules, Printer, Control HD, Video Monocromatico, tastiera avanzata LIT. 900.000

Base AT Normal 512KRAM, 1 Drive 1,2 MB, Scheda Hercules, Printer, Control HD, Video Monocromatico, Tastiera avanzata LIT. 2.000.000

Base AT ELT 286B 512 KRAM, 1 Drive 1,2 MB, Clock 8/13 MHZ, Scheda Hercules o colore, Printer, Controller HD, Tastiera avanzata, video monocromatico LIT. 2.200.000

Base 386 640KRAM, 1 Drive 1,2Mb, Clock 10/24 Mhz, Scheda Hercules o colore, Printer, Controller HD, Tastiera avanzata, Video monocromatico LIT. 3.800.000

Coprocessore 8087 LIT. 600.000

Coprocessore 80287 LIT. 800.000

Tastiera 88 tasti LIT. 150.000

Tastiera 102 tasti LIT. 200.000

Drive 5"1/4 360K LIT. 150.000

Drive 3"1/2 720K LIT. 280.000

Drive 1,2 Mb LIT. 250.000

Drive 3"1/2 1,44 Mb LIT. 350.000

HD 20 MB LIT. 750.000

HD 40 MB LIT. 1.350.000

HD 60 o + MB LIT. 1.900.000

Controller Drive 360K LIT. 150.000

Controller Drive 1,2M LIT. 200.000

Controller Drive 1,4M LIT. 250.000

Controller HD 20MB LIT. 150.000

Controller HD 40MB LIT. 250.000

Controller Drive HD

60MB o + LIT. 750.000

Scheda

Hercules/CGA LIT. 100.000

Scheda EGA LIT. 500.000

Scheda Super EGA LIT. 700.000

VGS LIT. 800.000

Scheda Parallela LIT. 60.000

Scheda Seriale LIT. 60.000

Scheda Multifunction LIT. 120.000

Espansione 128K LIT. 250.000

Espansione 256K LIT. 250.000

OLIVETTI

PC1 Olivetti Prodest	LIT. 1.050.000
Cavo Scart PC1	LIT. 17.700
Drive 3"1/2 PC1	LIT. 413.000
Drive 5"1/4 PC1	LIT. 578.000
Mouse PC1	LIT. 81.500
Joystick PC1	LIT. 29.500
Olivetti 240 con Monitor	LIT. 3.000.000

I prezzi elencati in questo listino sono IVA INCLUSA. La Domus srl si riserva il diritto di apportare modifiche a prezzi e prodotti descritti in questo spazio, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. I Marchi citati in questo spazio come IBM, Olivetti, Amiga, Commodore ed altri sono registrati.

Da ritagliare e spedire in busta chiusa alla:

DOMUS Hardware & Software SRL

Via A. Sacchini, 20 20131 Milano

Ufficio Acquisti

Nome e cognome _____

Via e Numero _____

CAP e Città _____

N. tel e Cod Fiscale _____

Desidero ricevere il seguente materiale:

Data _____

Pagherò in contrassegno. Per ordini superiori alle lit. 200.000, consultare direttamente il personale qualificato telefonando ai seguenti numeri:
02/29404107ric.aut. - 200531 - telefax 02/225012

Firma _____

MS/DOS NEWS

WORDSTAR...è pronta la nuova release.

MicroPro International ha reso noto proprio in questi giorni che sta aggiornando il vecchio buon WORDSTAR aggiungendo 300 nuove funzioni. La nuova versione 5 dovrebbe essere commercializzata al prezzo della vecchia release 4. E' stata aggiunta una nuova interfaccia che permette di attivare i comandi tramite menu pull down. Questa nuova release permetterà agli utenti di creare documenti con un massimo di otto colonne per pagina supportando font tipografici e consentendo l'utilizzo di due finestre orizzontali di dimensioni regolabili.

Finalmente si potranno visualizzare su video più pagine contemporaneamente prima di mandarle in stampa, con un adattatore video avanzato si potranno avere fino a 32 pagine simultaneamente sullo schermo.

Oltre ad un programma di telecomunicazioni nel pacchetto sono state aggiunte sia un sistema di catalogazione dei file sia un piccolo e veloce indirizzario. Per i possessori di WORDSTAR 4 sarà commercializzato un kit di aggiornamento come già successo in passato per i possessori di vecchie versioni.

PARADOX PER 386

Dopo la versione 2.0 del PARADOX ecco che la Borland immette sul mercato un ulteriore aggiornamento di questo potente data base adatto a girare sui 386, spiazzando così tutti i concorrenti che stanno ancora pensando se aggiornare o meno i loro tool per adeguarli a questo ormai non più nuovo microprocessore.

Come tutti i pacchetti Borland anche questo è "turbo", la velocità dimostrata non teme raffronti con altri programmi equivalenti, vedremo di cosa sarà capace la ASHTON TATE con DBASE IV. PARADOX finalmente sfonda la barriera dei 640K, vera palla al piede per tutti i sistemi MS DOS e permette di utilizzare espansioni di memoria fino a 16 MB. La possibilità di gestire tutti i dati completamente in memoria incrementa in modo impressionante la velocità di esecuzione di tutte le funzioni, dalla più elementare alla più complessa, un riordino di migliaia di record viene eseguito quasi in tempo reale, così dicasi per le operazioni di ricerca con o senza particolari filtri.

PARADOX 2.0 invece gestisce "solo" 8 MB di memoria espansa e presenta alcune limitazioni nella programmazione.

I comandi della versione per 386 sono rimasti identici a quelli della versione 2.0 per facilitare un passaggio non traumatico degli utenti alla versione superiore.

FINALMENTE GEM VERSIONE 3 !!!!!

E' uscita sul mercato americano la nuova versione di GEM, il più agguerrito concorrente di WINDOWS che ha da tempo spiazzato il rivale, superandolo per prestazioni e per numero di utenti.

Con questa nuova versione la Digital Research cerca di riguadagnare lo spazio perduto. GEM 3 è facile da usare e veloce nell'esecuzione dei comandi impartiti agli ed è incredibilmente poco costoso, negli States è commercializzato a meno di 50 dollari !!!!

Anche in Italia il prezzo dovrebbe essere particolarmente alléttante, senz'altro concorrenziale con quello praticato dalla Microsoft per WINDOWS. In questa ultima versione finalmente sono stati aggiunti nuovi driver per la gestione delle più recenti stampanti e per l'utilizzo di font software.

TURBO PASCAL 4.0

E' uscita in questi giorni al versione 4.0 del TURBO PASCAL della Borland. La versione 4.0 presenta alcune integrazioni rispetto alle release precedenti che fanno di questo compilatore un punto di riferimento per i programmatori che devono utilizzare il Pascal, il prezzo molto contenuto rende il prodotto molto appetibile anche per studenti ed appassionati squattrinati.

Quest'ultima versione è più veloce della precedente di due ed anche 3 volte. I programmi possono ora superare il limite dei 64K del segmento di codice tipico dei microprocessori INTEL, la lunghezza massima di un file eseguibile è ora pari alla quantità di memoria che il sistema operativo può supportare.

Finalmente si lavora in un ambiente con menu a tendina come già da tempo la Borland ci aveva abituati con gli altri compilatori da lei prodotti e commercializzati.

E PER QUANTO RIGUARDA LA GRAFICA.....

La At&T ha presentato lo scorso marzo in California due nuovi pacchetti di grafica pittorica adatti a girare sui nuovi Ps/2 chiamati RIO e TOPAS.

Questi nuovi prodotti possono essere utilizzati da chi possiede i nuovi modelli 50,60 e 80 della IBM equipaggiati dalla scheda grafica 8514/A e dal relativo monitor ad alta definizione.

RIO e TOPAS sono in grado di "pensare" a due ed a tre dimensioni e possono dialogare con dispositivi per la riproduzione di immagini su diapositive da 35 mm o su lucidi.

Con questo nuovo software viene notevolmente facilitato l'utilizzo di immagini provenienti da scanner che possono essere completati da eventuali testi ad alta qualità.

Il Ps/2 TOPAS permette di lavorare su immagini a tre dimensioni e di elaborare animazioni di oggetti, sempre in modo tridimensionale. TOPAS è stato pensato per la generazione e la creazione di modelli solidi in 3D per uso pittorico o progettistico.

Sempre in California è stato presentato un nuovo programma in grado di immagazzinare e gestire immagini prodotte su Ps/2 con scheda Vga a 256 colori.

Questo nuovo database prodotto dalla Picture Ware permette di trattare immagini catturate per mezzo di digitalizzatori video o tramite scanner e di smistarle in un secondo tempo verso altri computer collegati al terminale principale. PICTURE POWER 1.7, così si chiama questo nuovo pacchetto, è molto semplice da gestire e viene offerto ad un prezzo molto allettante.

Oltre al software, a chi acquista il pacchetto, viene data una interfaccia hardware che permette, con l'ausilio del software fornito, di gestire una telecamera a colori.

Logicamente PICTURE POWER è in grado di dialogare con DBIII e di utilizzare applicazioni già realizzate in DBASE.

ULTIMI MICROSOFT!!!

La Microsoft ha finalmente annunciato la disponibilità sul mercato italiano di Microsoft Word Versione 4 per Computer IBM, Olivetti e compatibili.

Questo nuovo Word processor consente di elaborare testi a qualsiasi livello, caratteristiche salienti del programma sono: velocità di elaborazione, maggior facilità di gestione e reperimento dei documenti, possibilità di utilizzare macro e vari miglioramenti nell'interfaccia utente.

Compatibilità specifica per le varie schede che esistono sul mercato tipo VGA ecc. che consentono di poter visualizzare il testo in modo molto preciso e veloce ma non solo, Word 4 permette anche di visualizzare esattamente ciò che verrà prodotto su carta (grassetto, italico, ecc).

Microsoft Word 4 è disponibile nella versione Euro per singoli utenti a L. 760.000 (Iva esclusa).

Oltre all'uscita del nuovo Word, Microsoft annuncia che è disponibile la release di Microsoft PageView.

Il programma integra l'impaginazione e la grafica, opera in sincronia con Word per MS-DOS e consente agli utenti di poter vedere sullo schermo anticipatamente la stampa finale dei propri documenti.

Microsoft PageView è venduto separatamente da Microsoft word ed ha un costo al pubblico di L. 90.000.

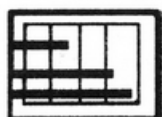
Nuovo mouse per la Microsoft, nuovo design, funzionalità grafiche avanzate.

E' venduto con software grafico di elevata qualità, è compatibile con tutte le schede più importanti vendute attualmente con i personal computers.

Include nel pacchetto contenente il mouse, Paintbrush, il programma di grafica a colori più venduto in ambiente MS-DOS oppure EasyCAD, programma di CAD in grado di funzionare su PC in configurazioni minime e, per finire, un corso di addestramento per favorire più velocemente utilizzo del mouse.

Il prezzo fornitoci dalla Microsoft è di L.350.000 (+ Iva) per la versione con Paintbrush e L. 400.000 (+ Iva) per quelle con EasyCAD.

EmmePi



UTILITY

THE GRAPHICS STUDIO

ACCOLADE

AMIGA-APPLE II GS
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 99.000

Nonostante la copiosa e poliedrica produzione di ottimi package grafici per Amiga, la Accolade, più nota per videogame come Test Drive e Hardball che per programmi applicativi, ha deciso di dire la sua nel campo della computer graphic.

Esce infatti, proprio in questi giorni in tutta Italia, il nuovissimo The Graphics Studio, ottimo pacchetto per grafica a colori che, ben poco se non quasi nulla, ha da invidiare ai celeberrimi Aegis Images e De Luxe Paint. The Graphics Studio, si impone quasi subito, all'attenzione anche dell'utente più smaliziato, per la sua incredibile semplicità d'uso, unita ad un'ottima versatilità e potenza.

Il manuale, in inglese, non conta più di 60 pagine e, al contrario di quanto accadeva nei precedenti programmi di questo tipo, riesce a fornire un'ottima, comprensibile e sintetica guida al perfetto, immediato utilizzo di tutte le più utili caratteristiche del programma.

Come dice l'introduzione, The Graphics Studio è qualcosa di più di

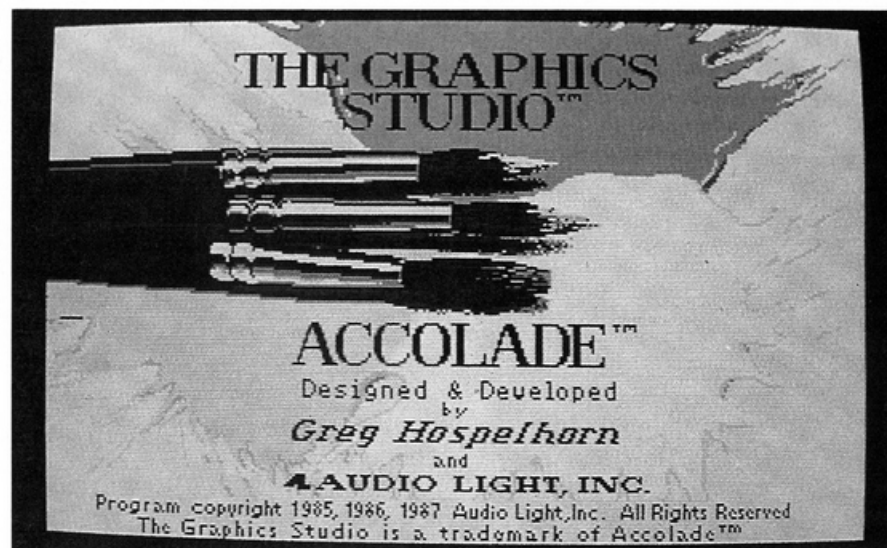
un normale programma per disegnare: è infatti, per dirla con i paroloni della Accolade, un'estensione computerizzata della vostra creatività di artisti! Ora, superate queste doverose e, decisamente altisonanti, premesse, The Graphics Studio si rivela semplicemente un'ottima e validissima alternativa al più famoso De Luxe Paint della ECA.

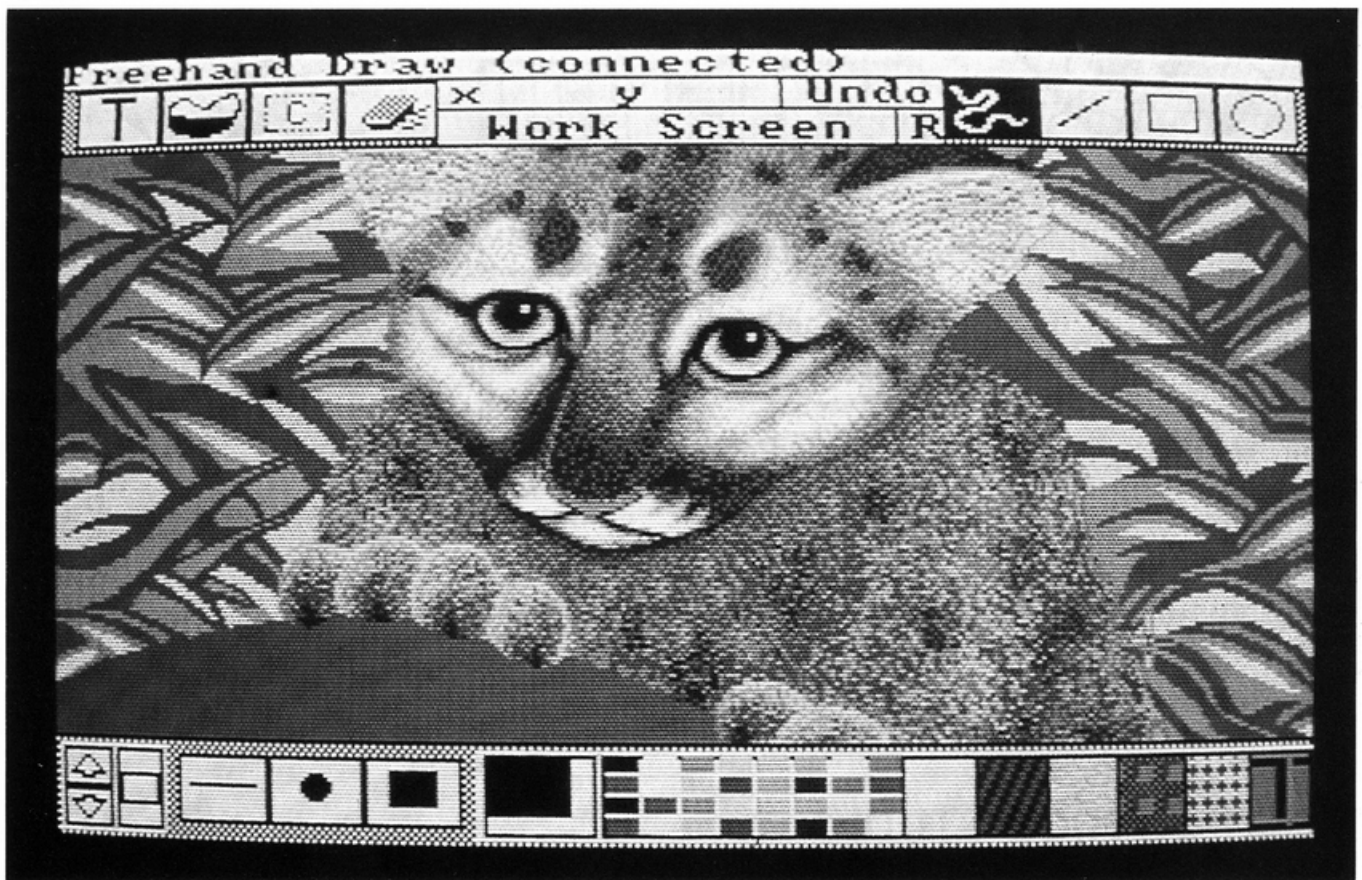
Di nuovo, sinceramente, non c'è proprio nulla.

Abbiamo infatti vari menu a scomparsa che, molto simili a quello del

Music Studio Activision, comprendono tutte le icone per disegnare, analogamente contenute nella tabella riassuntiva del De Luxe Paint.

Si può disegnare a mano libera, con tratto continuo e non, creare cerchi, rettangoli, triangoli e poligoni vari, pieni o vuoti, zoomare, ingrandendole, varie porzioni dello schermo, sfruttare l'effetto Mirror per creare divertenti simmetrie e far alternare in sequenza i vari colori del disegno con il solito comando Cycle. Ma, come ben sapete, i colori dell'





Amiga in bassa risoluzione sono sempre 32, le sfumature della tavolozza 4096 e i punti dello schermo vanno sempre dai 320x200 pixel fino ai 640x400.

Nonostante la Accolade si sia sforzata di produrre un package grafico affidabile e concorrenziale, rispetto a quelli già esistenti, il risultato finale non permette a The Graphics Studio né di superare e né quantomeno di surclassare, l'affidabilità e, diciamo, la classe di molti altri best seller di questo tipo.

Non manca proprio nulla: dall'opzione per inserire testo, a quella per ritagliare e utilizzare come pennelli varie porzioni di un disegno e dal classico spray fino alla modalità Swap per mischiare due differenti creazioni grafiche.

The Graphic Studio non è altro che una rivisitazione del De Luxe Paint e dell'Aegis Images, dotato semplicemente di un nuovo look e di qualche ottima schermata di presentazione. Ora, visto che i due programmi citati costano sensibilmente

di più del The Graphics Studio, se ancora non li possedete, quest'ultimo può rivelarsi un'ottima spesa ed un utilissimo investimento.

The Graphics Studio vi entusiasmerà e vi permetterà di dar libero sfogo alla vostra creatività ma, lo ripeto, se già possedete programmi di questo tipo, al livello di quelli sopracitati, potete comodamente dimenticare questo nuovo prodotto della Accolade.

Peccato, ci aspettavamo qualcosa di più!

DIMENSION 3 CAO DAO

ERE INFORMATIQUE

ATARI ST
DISCO
PREZZO: LIT.

Dimension 3 è un potente package grafico che, su Atari ST, permette elaborate creazioni tridimensionali a livello professionale.

La Ere Informatique dimostra, con questo ottimo tool applicativo, di saper fare molto di più dei semplici videogame ai quali, da tempo, ci aveva abituato.

Dopo successoni come, Eden Blues e Macadam Bumper, tutti gli Atariani potranno trovare in Dimension 3 D un valido appoggio per le applicazioni computerizzate professionali.

Il dischetto da tre pollici e 1/2 di Dimension 3 contiene quattro programmi principali: il menù generale, l'editore oggetto, l'editore struttura e l'editore disegno.

Questi permettono la creazione e il disegno di volumi a tre dimensioni, usufruendo di 5 differenti moda-

lità di visualizzazione e 3 livelli di opacità.

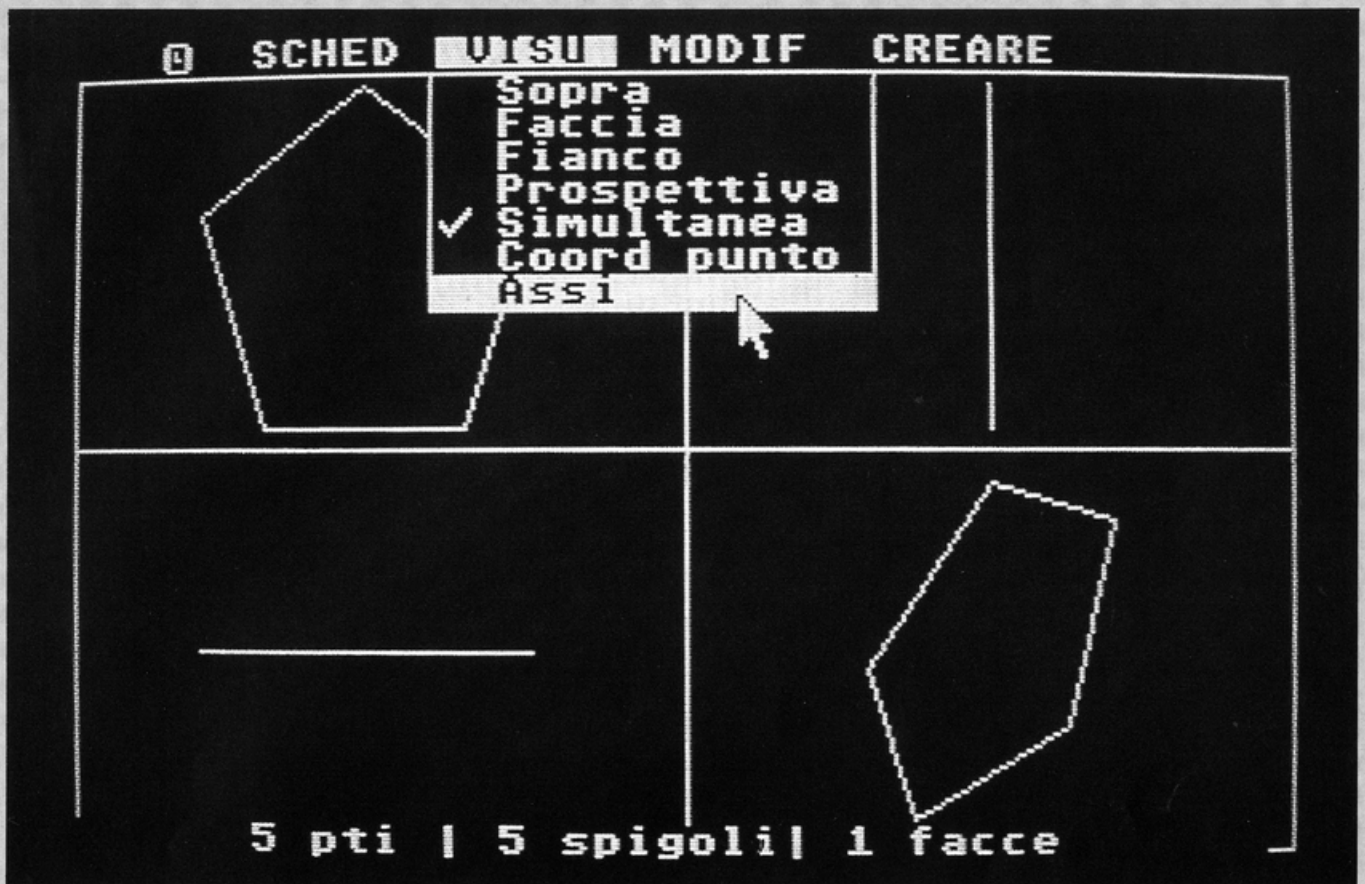
Il programma di disegno, utilizza un speciale ed inedito algoritmo, di alta precisione, per il calcolo delle porzioni nascoste.

A questo punto è necessaria qualche precisazione nell'ambito della terminologia presente nel manuale, in italiano, del programma.

Si tratta delle nozioni di VOLUME, OGGETTO e STRUTTURA.

Per quanto riguarda la prima, Dimension 3 permette di realizzare





esclusivamente volumi composti da facce piane. Ognuna di queste sarà quindi delimitata da segmenti di rette. Un OGGETTO è un volume a tre dimensioni, formato da facce piane create appunto dall'Editore Oggetto. Si tratterà di volumi relativamente semplici, ottenuti manipolando dei poligoni, dei segmenti o dei punti.

Una STRUTTURA è un volume ottenuto dall'Editore corrispondente, manipolando e collegando tra loro gli oggetti realizzati con l'Editore Oggetto. Una struttura potrà quindi risultare molto più complessa di un semplice oggetto.

Se, ad esempio, si vuole creare un aereo, l'Editore Oggetto permette di realizzare ogni singola porzione del disegno, indipendentemente dalle altre. La fusoliera, le ali, l'impennaggio, ecc., potranno così essere disegnate. L'Editore Struttura, in seguito, permette di riunire tutti gli oggetti sopradescritti: l'insieme finale sarà classificato come Struttura.

Il programma di partenza è quello del MENU GENERALE, che consente l'accesso ai tre Editori. Inoltre, sempre nel menù, si possono trovare le funzioni di controllo dei driver stampante e i tool per creare schedari di disegni compatibili con i vari package grafici Degas Elite, Plus Paint, ecc.

La totalità del programma risulta completamente gestita dal mouse, attraverso una folta schiera di menù, anche a scomparsa.

Esistono 4 tipi di visualizzazione comuni ai primi due editor e al programma di disegno; abbiamo la vista di fronte, la vista di lato, la vista di sopra e la rappresentazione in prospettiva.

Nell'Editore Disegno, inoltre, abbiamo tre tipi di opacità: trasparente, con l'oggetto che presenta tutti gli spigoli, punteggiata, che rappresenta gli spigoli nascosti con il classico tratteggio, e completamente opaca, con gli spigoli nascosti non rappresentati. È inoltre previsto, negli editor di oggetto e struttura e nel menu generale, un comodo meccanismo di ingrandimento (Zoom) che permette di analizzare, fin nei dettagli, ogni disegno creato con Dimension 3. L'Editore Oggetto comprende le funzioni basilari per definire i punti (vertici), i segmenti (spigoli) e i poligoni (facce) di ogni disegno.

L'Editore Struttura permette di caricare i file salvati nello schedario Object, Obj. nel quale, le precedenti creazioni dell'Editore Oggetto, saranno state salvate.

Lo schedario utilizzato per la salvaguardia delle strutture composte quindi, sarà Struct-Str.

Con l'Editore Disegno infine, sarà possibile disegnare i vari oggetti e le varie strutture. È infatti possibile accedere alle creazioni archiviate sia negli schedari Object, sia in quelli Struct.

In questo Editore, le strutture possono essere viste sotto qualsiasi angolazione secondo due tipi principali di visualizzazione, a loro volta suddivisi in cinque modalità di proiezione. Le strutture possono essere disegnate come se fossero trasparenti, opache o semi-opache.

Interessante, a questo punto, è la possibilità di poter congelare e salvaguardare, sullo schermo, ancor prima che sul disco dati, varie porzioni di disegno già terminate. Durante lunghe sedute di applicazione infatti, sarà possibile memorizzare parte delle nostre creazioni, premendo CTRL P; questo ci permetterà di continuare a lavorare su una base grafica prefissata e non più modificabile.

Le cinque modalità di proiezione sopracitate sono composte dalle 4 analoghe ai primi due editor e dalla cosiddetta Visione Conica. Questa rappresentazione corrisponde alla prospettiva utilizzata nei disegni artistici e dipende da due parametri: la posizione dell'osservatore e la direzione da cui quest'ultimo guarda.

Il tutto viene rappresentato nelle opzioni Punto D'osservazione e Punto di Mira.

Il programma calcola automaticamente la scala dimensionale affinché ogni disegno appaia completamente sullo schermo.

E' tuttavia possibile manipolare manualmente questa opzione.

Il manuale di istruzioni, molto chiaro e ben sviluppato, è stato fortunatamente tradotto in italiano dal-

l'Atari Soft italiana che cura la distribuzione di Dimension 3.

Ad un costo non troppo elevato, tutti gli utenti dell'essetti potranno da oggi, usufruire di un ottimo tool grafico tridimensionale, abbastanza versatile, potente e relativamente immediato. E' perciò basilare apprendere perfettamente le complesse tecniche di utilizzo del programma, prima di cercare di disegnare qualche cosa, scambiando Dimension 3

per un semplice tool grafico a due dimensioni. Studiate bene il manuale e cercate, almeno durante le prime sedute, di realizzare strutture semplici come, un dado, una piramide o un cilindro; tutto ciò al fine di acquistare la necessaria dimestichezza con il programma. Vi piace? State meditando l'acquisto? Bene, aspettiamo le vostre creazioni da stampare e pubblicare sulle pagine di Videogame & Computer World.

ATARI WRITER

ATARI

ATARI 400/800/130 XE
CARTRIDGE
PREZZO: LIT. 45.000

Sempre per soddisfare le numerose richieste dei nostri lettori, utenti di home computer Atari delle passate generazioni, ecco un simpaticissimo quanto versatile e potente word processor che non ha presoché nulla da invidiare ad analoghe applicazioni che girano sui computer più attuali e diffusi.

Si tratta dell'Atari Writer, un vero e proprio WP basato su cartuccia, che permette un perfetto, e comodo, interfacciamento con un'unità a cassetta o a disco, per poter archiviare e richiamare i vari testi elaborati.

Atari Writer è bello, facile, divertente e, allo stesso tempo, molto versatile da usare. Il manuale di istruzioni (in inglese) ci introduce simpaticamente e molto chiaramente sia all'uso del programma, sia ai concetti di base comuni a tutti i WP anche più sofisticati.

Il menu di presentazione prevede tutta la serie di comandi che gestiscono ogni singolo aspetto del programma; abbiamo: Create, Delete e Edit Files, per creare, cancellare e modificare documenti, Format Disk, per preparare un floppy all'immagazzinamento dei dati, Index Of Disk Files, per richiamare la lista di file presenti sul suddetto supporto magnetico, Load, Print e Save File, per caricare, stampare e salvare ogni tipo di elaborazione di Atari Writer.

Come accade nella maggior parte di programmi dedicati al suddetto standard di home computer, basta premere il tasto con la lettera corrispondente all'iniziale di ogni comando, per mandarlo in esecuzione.

Interessante, a questo punto, è l'intelligente accorgimento che, inserito nel programma stesso, permette di salvaguardare il tubo catodico del vostro monitor/televisore. Se non si preme nessun tasto per 9 minuti, il computer alternerà una sequenza di colori sullo schermo, al fine di salvaguardarne il tubo catodico.

Vediamo quindi i comandi suddetti, uno per uno.

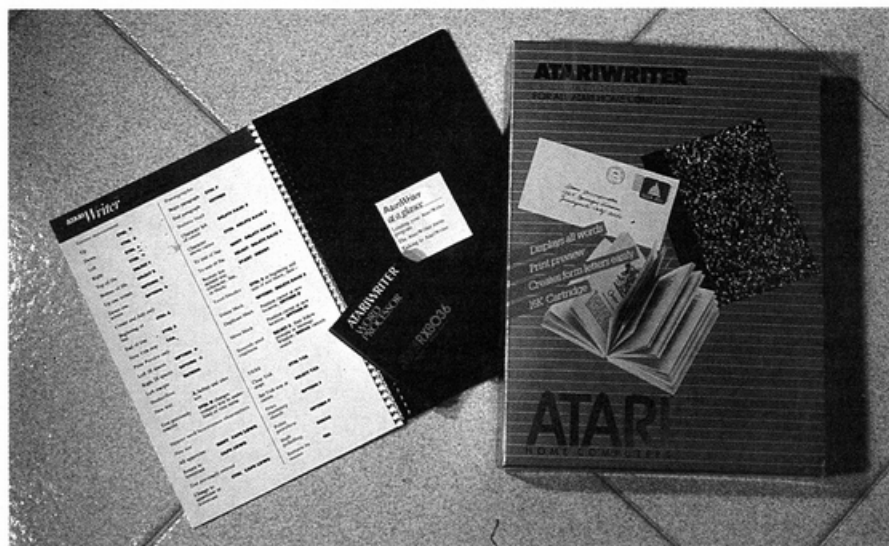
Create File permette l'accesso al

colonne di testo verrà automaticamente spostata all'inizio della riga successiva.

Qualora si voglia andare a capo basterà premere Return ed il computer evidenzierà con una freccetta la suddivisione della parola.

Si possono anche impostare degli speciali caratteri di inizio paragrafo, premendo CTRL P.

Per correggere gli eventuali errori di scrittura, si utilizzano i soliti tasti cursore e DEL, sia nella modalità



vero foglio di carta computerizzato su cui scrivere. Abbiamo il classico cursore, bianco su schermo blu, una linea di valori che corrispondono ai settaggi del tipo di stampa da eseguire e della formattazione del testo, i tabulatori a freccetta, una finestra per eventuali messaggi e richieste da parte dell'elaboratore, e gli indicatori di linea e di posizione del cursore stesso.

Possiamo quindi iniziare a scrivere. Inserendo testo, senza andare a capo, ogni parola che supererà le 40

Create File, sia nell'Edit File.

Mentre si sta scrivendo si può controllare la quantità di memoria rimasta, in modo da potersi regolare per salvare i vari documenti. Questa informazione è richiamabile premendo OPTION F; la memoria disponibile sarà rappresentata in bytes. Un byte corrisponde, più o meno, ad un carattere digitato. Qualora il numero di byte dovesse raggiungere cifre vicine alle 512 unità, sarà buona cosa salvare il file in corso di creazione e aprirne uno nuovo.

Con Atari Writer è possibile formattare il testo secondo diverse modalità ed intervenire direttamente su questo.

Innanzitutto è possibile cancellare vaste porzioni di testo, in un colpo solo, utilizzando la combinazione dei tasti CTRL X. Posizionato il cursore all'inizio del blocco da cancellare si premono questi tasti una volta, ci si sposta alla fine del blocco stesso e si ripreme CTRL X. A questo punto il testo così evidenziato sarà cancellato completamente premendo Option Delete Back. Analogamente è possibile spostare vaste aree di testo da un punto all'altro del documento (CTRL X e Option M) e ricercare, nell'ambito di un file, una certa stringa di caratteri.

La vera e propria formattazione del testo si attiva premendo Select T. A questo punto potremo impostare nuovi valori riguardanti, la spaziatura di fine ed inizio documento (lettere T e B), quella tra paragrafi (lettera D), lo stile di stampa (lettera G), il numero di spazi di rientro per ogni nuovo paragrafo (lettera I), la giustificazione del testo (lettera J), il margine destro e sinistro (lettere L e R), la spaziatura interlinea (lettera S) e la lunghezza della pagina stampata (lettera Y). Infine sarà anche possibile impostare la stampa del documento su due colonne (ottenibile con la stampante Atari 825 ad 80 colonne), allargare alcune stringhe di

testo, centrare quest'ultimo sul foglio ed inserire intestazioni ad inizio e fine pagina ed i numeri progressivi di quest'ultima.

Come nei migliori Word Processor, Atari Writer permette anche di concatenare, su disco, più documenti, in modo da poterli stampare sequenzialmente, impostando una sola volta il relativo comando. Si possono anche spostare e settare i tabulatori testo e utilizzare gli speciali font esponenti e deponenti (sub e super - script), molto utili per scrivere annotazioni matematiche.

Il comando Edit, risulta in tutto e per tutto analogo al precedente, eccezion fatta per la correzione e la modifica di documenti già precedentemente salvati. Con Edit infatti, sarà possibile richiamare e gestire questo tipo di file.

Delete serve semplicemente per cancellare un documento dalla directory del floppy disk. Attenzione: una volta cancellato, non sarà più possibile recuperarlo!

Format Disk agisce completamente in automatico, preparando un disco vergine, precedentemente inserito nel drive, a ricevere i vostri file da archiviare.

Index, Save e Load sono altri comandi del tutto immediati, per quanto riguarda la gestione dei vari documenti. Il comando Print permette di trasferire su supporto cartaceo i nostri documenti, utilizzando tutte le

stampanti Atari compatibili. Queste sono, le Atari 1025, 825, 820 e 822.

Prima di eseguire la stampa definitiva è possibile ottenere un preview su schermo, di tutto ciò che andrà trasferito su hardcopy. Il comando Option P, infatti, mostra sullo schermo tutto il nostro documento così come sarà stampato, includendo ovviamente ogni tipo di formattazione.

Atari Writer è un ottimo programma che unisce ad una estrema gestibilità ed immediatezza d'uso, una versatilità davvero notevolissima.

Con questo sofisticato ma, poco costoso, tool si possono redigere lettere, documenti, rapporti, relazioni di qualsiasi tipo, a livelli quasi professionali. Il manuale di istruzioni è molto chiaro, immediato da consultare e memorizzare, e viene fornito con un'acclusa tabella riassuntiva plastificata, di tutte le principali caratteristiche ed i più importanti comandi del programma. Abbiamo persino un piccolo pieghevole che illustra alcuni utilissimi trucchi ed accorgimenti, al fine di sveltire ulteriormente e sfruttare al massimo la stesura di ogni documento.

Per tutti gli utenti di Atari 400/800 e 130 XE, questo programma può essere considerato il Word Processor definitivo, in attesa della nuova versione, recentemente annunciata (Atari Writer Plus) che includerà anche il correttore ortografico (in inglese).

MUSIC COMPOSER

ATARI

ATARI 400/800

CARTRIDGE

PREZZO: LIT. 40.000

Non si tratta di un revival e nemmeno di una rivisitazione di quello che è il passato del computer domestico.

Questo articolo, come quello relativo all'Atari Writer, nasce da una specifica richiesta ed esigenza di una determinata fascia dei nostri lettori. Numerose sono state le richieste di recensioni ed articoli, riguardanti il "vecchio" ma sempre verde Atari 400/800 che tanto successo ha riscosso qualche...computer fa!

Nonostante la scarsità di software ancora disponibile per questo standard, siamo riusciti a recuperare questo interessante Music Com-

poser che, nel suo genere, si rivela uno tra i migliori tool musicali.

Tutto è contenuto nella solita cartuccia da inserire nella slot del 400 e dell'800 (in quest'ultimo va utilizzata la porta-cartridge di sinistra).

Il programma ci permette di inserire fino a 10 sequenze musicali, variando sulla gamma delle tre ottave disponibili sul 400 e l'800.

I vari brani possono quindi essere eseguiti dal computer, sovrappo- nendo un massimo di quattro sequenze per ottenere altrettante voci simultanee.

Si possono modificare le melodie già composte, inserire o cancellare le note, impostare il tempo, la velocità di esecuzione, e la chiave delle tonalità.

Infine, Music Composer è in grado di memorizzare, e quindi richia-

mare, ogni brano realizzato, utilizzando l'unità a cassette o il floppy disk drive Atari 810.

Scrivendo musica, possiamo far controllare il numero di battute in ogni rigo, direttamente dal computer. Music Composer risulta anche facilmente gestibile dal BASIC dell'elaboratore. Come viene ampiamente documentato sul manuale di istruzioni (in inglese), si possono realizzare listati che possono modificare le procedure di funzionamento del programma stesso.

Si parte quindi con il menu principale che offre i tool per: comporre musica (Edit Music), arrangiare (Arrange Music), salvare o caricare dalla memoria di massa (Save e Retrieve), accedere ai comandi del DOS (DOS), e ascoltare i brani in memoria (Listen).





Ad ognuno di questi comandi, corrispondono alcuni determinati sottomenu.

In ogni caso, per ritornare alla precedente lista di comandi, basterà premere il tasto STOP o S.

Per quanto riguarda il primo tool (Edit Music), possiamo accedere ad una lista che comprende: Phrase, per scrivere una riga, Meter e Check Measures, per impostare le variazioni relative al tempo e alle battiture, Key, per variare la chiave (da C a I), Tempo, per cambiare la velocità di esecuzione, e Stop, che ci riporta al menu principale.

Il secondo comando (Arrange Music), richiama la lista contenente i comandi per modificare le caratteristiche di ognuna delle quattro voci disponibili; essa comprende: Di-

splay, per mostrare la serie di note relative ad una voce in particolare, Play, per mandare in esecuzione una sequenza, Volume, per impostare i quattro valori delle voci, Traspose, per trasportare le sequenze in una tonalità maggiore o minore, e i complessi comandi Goto e Count. Questi ultimi servono per far ripetere una porzione di sequenza di ogni voce, impostando anche il numero di riesecuzioni della stessa.

Goto agisce come l'omonimo comando Basic; dice, cioè, al computer di ritornare, nell'ambito di una o più voci, ad una sequenza già suonata e di ripeterla un certo numero di volte, in base al comando Count.

Il comando Listen, sempre partendo dal menu principale, richiama un'eventuale routine di Arrange e

manda in esecuzione il brano attualmente presente in memoria.

Save e Retrieve permettono di salvare o richiamare, un'intera melodia, tutte o una sequenza o voce, e digitare il nome del file da gestire.

Infine, il comando DOS va utilizzato esclusivamente in presenza di una unità a floppy disk.

In caso contrario il computer abbandonerà Music Composer, per passare al classico Memo Pad. Per invertire questo processo, si preme il tasto SYSTEM RESET.

La versatilità e la notevole semplicità d'uso del programma; si presentano come le sue due vere carte vincenti.

Relativamente alla limitatezza della RAM disponibile non si possono comporre brani lunghissimi ma, sia per imparare a conoscere il magico mondo della musica, sia per destreggiarsi dando libero sfogo alle proprie velleità creative, Music Composer può rivelarsi un ottimo strumento.

Devo dire che, nonostante si sia abituati da tempo alle incredibili potenzialità di computer come Amiga e Atari ST, Music Composer ci ha piacevolmente stupito ed entusiasmato, rendendo quantomai interessante e ancora all'altezza della situazione il vetusto Atari 400/800.

E allora, irriducibili e nostalgici utenti di questa gloriosa macchina, cosa aspettate a vivere una fantastica avventura nel mondo delle sette note e di Music Composer?! Non perdetevi questa occasione.

DE LUXE MUSIC CONSTRUCTION SET

ELECTRONIC ARTS

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 90.000

Ecco finalmente un ottimo programma per comporre, scrivere ed ascoltare musica, realizzato esclusivamente per Amiga.

Dopo l'altrettanto stupefacente Aegis Sonix, vera pietra miliare nella storia del software "a sette note" per il nuovo standard Commodore, arriva finalmente in Italia l'attesissimo De Luxe Music Construction Set.

Anche se il programma vanta già numerose versioni per molti altri home e personal ad 8 Bit, in questa occasione è stato rimodellato e reim-

postato da capo a piedi, acquistando una singolarità ed una personalità davvero unica ed esclusiva.

Non si tratta di una semplice e, spesso insoddisfacente, trasposizione ma, bensì di una nuova generazione del programma base, creata appositamente per sfruttare al meglio le singolari potenzialità Amiga.

Il costo di questo validissimo tool musicale non è eccessivo ma, lo diciamo subito, il manuale di istruzioni è completamente in inglese. Per chi non ha una certa dimestichezza con questa lingua straniera, l'acquisto di De Luxe Music può rivelarsi una mossa in quanto azzardata.

E' pressochè impossibile utilizzare completamente il programma,

senza poter studiare a fondo il corposo volumetto accluso, perciò...: se amate la musica, dovrete amare l'inglese! De Luxe Music è costituito da un banco di lavoro molto simile ad un Workbench musicale; nell'unica schermata del programma infatti, si alternano e si aprono tutti i numerosi sottomenu che permettono la gestione completa del programma. Ottima, sotto questo aspetto, è la rappresentazione grafica nel sistema PAL, overosia a tutto schermo.

Ogni singolo "attrezzo" di tutti i novelli Beethoven è racchiuso in una finestra che è possibile trattare analogamente a quanto avviene per quelle del Workbench. La pagina base contiene la tastiera musicale, il



pentagramma e l'insieme delle icone grafiche che permettono di scrivere le varie composizioni.

Ogni altra singola opzione è richiamabile attraverso i moltissimi menu a scomparsa.

Le icone grafiche realizzano un vero e proprio word processor musicale. Attraverso queste si possono posizionare le note, di ogni misura, copiarne alcune e riprodurle, cancellarle e, la termine del lavoro, farle controllare dal computer.

Inoltre, esiste anche l'opzione per inserirle sullo spartito, senza scriverle ma, suonandole direttamente dalla piccola tastiera sopraccitata. Ciò si rivela molto utile, sia al principiante, sia all'esperto, facilitando e sveltendo notevolmente questa fase di composizione.

Al nostro spartito possiamo anche aggiungere i testi da accompagnare alla musica, e le opportune annotazioni per far eseguire i brani

De Luxe Music mette a disposizione dell'utente ben 16 canali MIDI, gestibili da un'eventuale interfaccia di questo tipo, attraverso alcuni sotto menu. Il programma può controllare tutti i 128 preset standard di una normale MIDI. Il tutto però va inteso rispetto al numero di strumenti offerti dal tipo di sintetizzatore collegato al computer.

Con il giusto tipo di apparecchiature collegate al DMSC possiamo sfruttare il programma come un vero e proprio sequencer; l'unica differenza è che un vero sequencer può registrare la musica suonata in tempo reale mentre, utilizzando il programma per questo scopo, dovremo rallentare notevolmente la velocità di esecuzione.

Solitamente il software di un vero sequencer permette di immagazzinare ed eseguire le composizioni, richiedendo tuttavia un sintetizzatore, per poterle ascoltare. Ciò significa

care gli strumenti con cui eseguire le composizioni.

Come accade nei migliori tool di questo tipo, possiamo variare il tempo, il volume, le tonalità in ottave di ogni brano e cambiare il numero di righe per battuta e quello delle battute stesse.

L'intero programma si basa sul classico acronimo WYSIWYG (What You See Is What You Get, ciò che vedete è ciò che otterrete) grazie all'estrema facilità d'uso e all'indiscussa immediatezza.

Anche i vari comandi del DOS, utili per gestire il salvataggio ed il richiamo delle composizioni, sono immediatamente gestibili da menu. Anche i nostri lavori creati con Instant Music risultano perfettamente compatibili con questo programma e possono essere caricati e rappresentati con le corrispondenti partiture. Possiamo anche stampare ogni pezzo, ottenendo fino a 8 righe per pagina e trasferendo su carta anche singole porzioni di un'intera melodia. Interessantissima è anche la presenza delle partiture per chitarra che, contrariamente a quanto accade in altri programmi musicali, in De Luxe Music possono essere utilizzate per scrivere direttamente sullo spartito.

Infine, questo originalissimo prodotto della ECA può essere sfruttato in combinazione con un impianto stereofonico o con un amplificatore HI-FI.

Possiamo anche selezionare tre tipi di visualizzazione dei brani in esecuzione (Visual Feedback); il primo ci mostra, evidenziandole, le battute, il secondo fa lampeggiare le note in esecuzione sul rigo ed il terzo trasporta questo tipo di visualizzazione direttamente sulla tastiera del pianoforte, presente nella finestra sullo schermo.

DMCS è da considerare come il miglior programma musicale attualmente disponibile per Amiga. A questo proposito vorrei, per una volta, sconsigliarne l'acquisto a tutti i veri neofiti del settore. De Luxe Music è strettamente riservato a chi di musica se ne intende davvero e desidera sfruttare al massimo le capacità del proprio microelaboratore, in accordo con i propri strumenti e la tecnologia di cui dispone.

Difficilmente altre software house potranno realizzare tool applicativi superiori a questo.



con più di uno strumento. Inseriti nel programma, abbiamo più di 10 strumenti digitalizzati che vanno, dai più comuni tipi di percussioni, alla chitarra elettrica, al piano e al sassofono. Per ognuno di questi siamo in grado di definire e impostare le annotazioni di Staccato e Legato.

Inoltre, all'interno di ogni rigo, possiamo alternarli a nostro piacimento, rendendo ancora più realistica e varia l'esecuzione delle melodie.

La gamma dinamica della risposta audio varia da ppp ad fff e può essere modificata, nell'ambito della velocità di esecuzione, da una a 240 battute al minuto.

che non è possibile riascoltare i brani registrati, attraverso i canali audio del computer; inoltre, lo stesso tipo di software non permette di stampare o editare le composizioni, utilizzando l'elaboratore. DMCS si presenta dunque come parte integrante ed insostituibile di qualsiasi sofisticato sequencer.

Con questo programma ECA, possiamo salvare le composizioni sotto lo standard SMUS-IFF che ci permetterà di renderle compatibili e gestibili con i migliori software per sequencer come, ad esempio, il Pro-MIDI Studio della Mimetics. Unica pecca del programma è la mancanza di un editore per creare o modifi-

COMPUTER GRAPHICS

IL CAD VA OLTRE

CAD, una parola che è entrata a far parte del linguaggio dell'informatica da alcuni anni, ma CAD PITTORICO è una parola ancora nuova per questo settore in continua evoluzione.

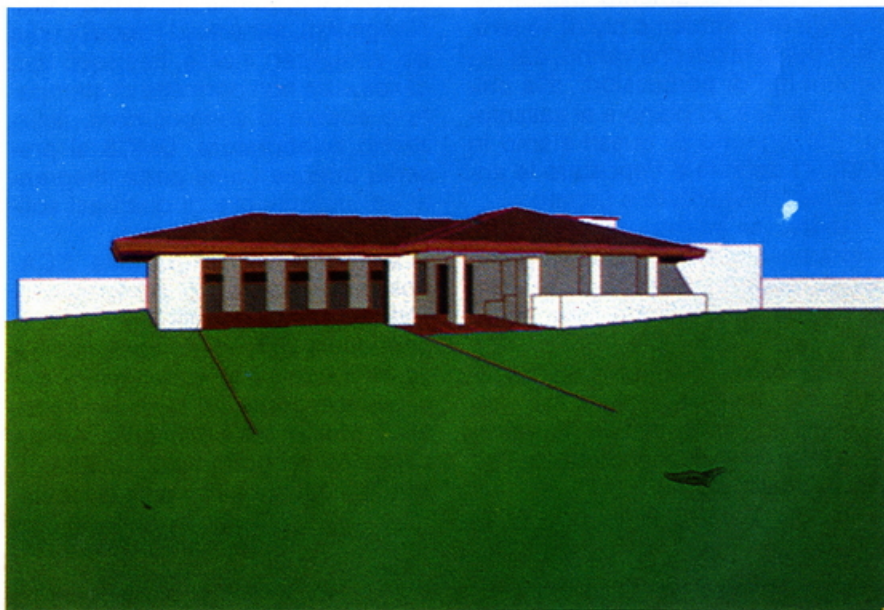
Ed è in questa specifica fascia del CAD che l'Hi-Res di Milano, studio di consulenza grafica computerizzata e produzione sintetica in 3D, ha realizzato una workstation dedicata a questa esigenza.

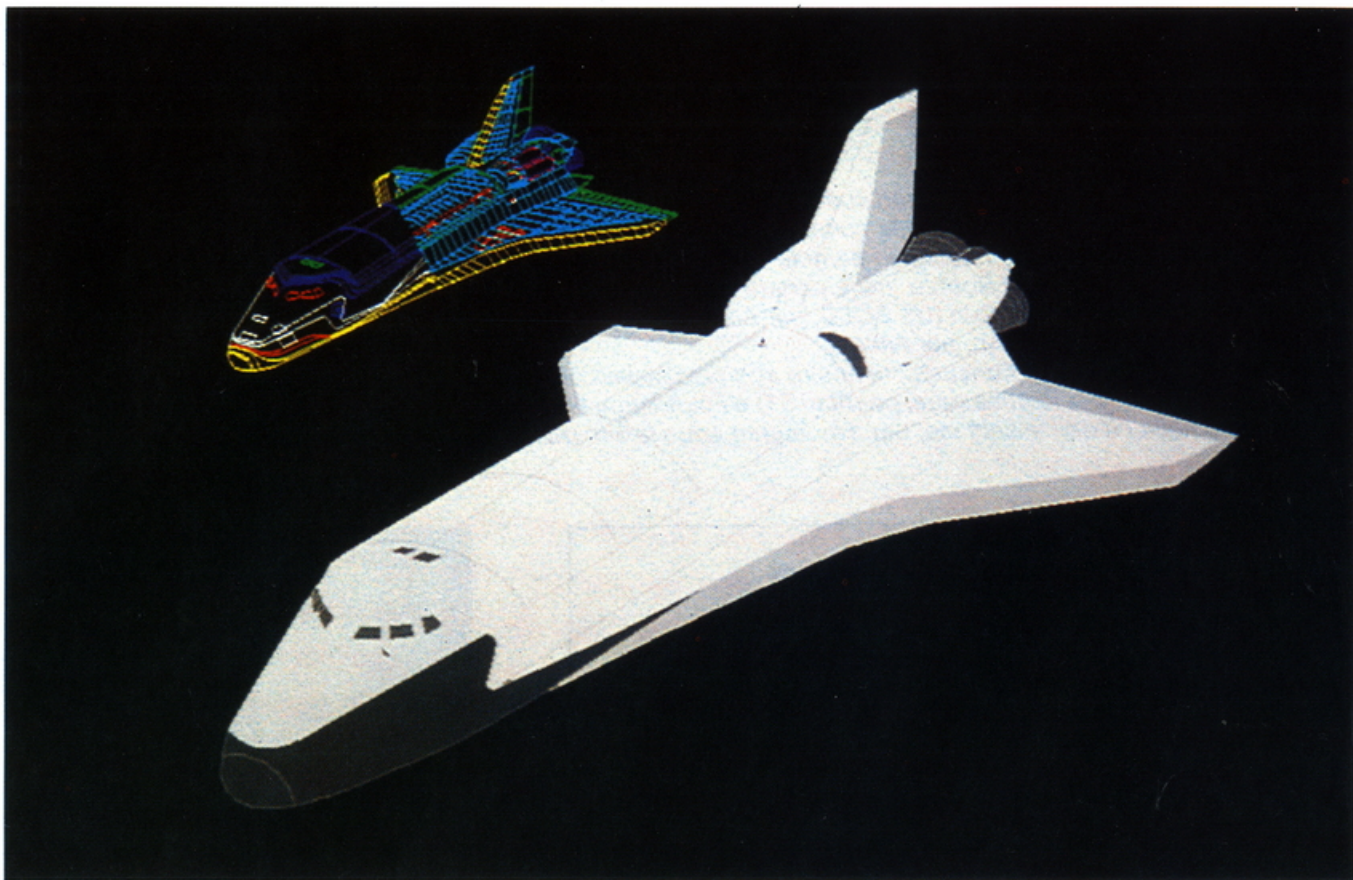
Parlare delle tendenze in corso fra grafica pittorica e cad, risulta un compito difficile in quanto non esiste ancora una precisa offerta da parte delle case di software e il mercato cad non è coincidente con il mercato delle workstation. Fondamentale è distinguere cad meccanico, architettonico e elettronico: tre mercati applicativi ben defini-

ti e con moltissime esigenze sia software che hardware.

Oltre a queste tre applicazioni sta emergendo il cad chimico o meglio molecolare, più conosciuto come "modellazione molecolare", nel quale invece che componenti di un motore si progettano polimeri. Bisogna precisare che in questi tipi di mercato lo svi-

luppo dell'hardware è molto più avanzato del software a causa dell'esponenziale aumento della potenza delle macchine. Dopo questa breve introduzione entriamo più dettagliatamente nella workstation assemblata e collaudata dallo studio Hi-Res sotto il controllo di Francesco Nardi e Fabio Pistone.





L'impianto è basato su una cpu con microprocessore INTEL 80286, il classico PC AT, una scheda grafica REVOLUTION NUMBER NINE 1024x768 PAL con 256 colori selezionabili su una palette di 16.8 milioni, una espansione di memoria Intel Above Board da 2 Mb, una tavoletta grafica e da due monitor, uno di controllo monocromatico e uno è ad alta definizione e ad alta persistenza da 19 pollici per la gestione del colore e dell'immagine. Per quanto riguarda il software ci siamo orientati per il CAD al pacchetto dell'Autodesk AUTOCAD mentre per la fase successiva, quella dello sviluppo del progetto, ci siamo orientati al pacchetto del WEST END FILM ARTWORK, un potente pacchetto di computer grafica vettoriale in 3D con funzioni di estrusione, rotazione, wire-frame, solid modelling, shading, gestione del punto luce, ecc.

Ma vediamo come questa workstation funziona: prendiamo il nostro file progettato con AUTOCAD e lo convertiamo nel formato CELL di ARTWORK tramite uno specifico software di conversione e a questo punto ci appare il disegno nel nostro monitor da diciannovesimo pronto per essere ultimato con l'implementazione di tutto il pacchetto della WEST END FILM.

Possiamo generare dal wire-frame di base un modello solido reale con tutte le sfumature e ombreggiature che vogliamo, creare rivestimenti utilizzando le texture mapping, abbinare delle immagini acquisite da telecamera ottimizzandole, e così via seguendo la nostra sensibilità.

Una volta pronta l'immagine possiamo, abbinare alla workstation una POLAROID FREEZE FRAME, uscire in diapositiva mantenendo la stessa risoluzione oppure in abbinamen-

to con un altro pacchetto della West End Film e cioè VIDEOWORK preparare le nostre sequenze animate per poi trasmetterle ad un videotape avendo così a disposizione un filmato che permetterà al cliente di vedere il progetto come se fosse già stato realizzato realmente.

E su questo punto che l'Hi-Res sta ultimando un uscita direttamente su pellicola per avere dei master ad altissima definizione, ma di questo argomento vi anticiperemo qualcosa nel prossimo articolo.

F.P.

Hi-Res

studio computer graphics & animation

Milano

Tel 02/7382759

VIDEOGAME PARADE

Gary Lineker's Superstar Soccer non vuole assolutamente cedere la prima posizione!!! Anche questo mese infatti, il successore della Gremlin svetta come signore incontrastato della nostra classifica.

Molte novità tuttavia, sono ribollite in pentola e, come per magia, ecco guadagnarsi una meritata seconda posizione, lo stupendo Bubble Bobble, nella parade per Amiga. Altre nuovissime entrate rispondono a Obliterator (Psygnosys, per Amiga), OutRun (US GOLD, per Atari ST), Impossible Mission II (US GOLD, per CBM64/128, Atari ST e IBM PC), e Wizball (Ocean, per Amiga).

Eccovi dunque, come di consueto, le nostre aggiornatissime classifiche di vendita per tutti gli standard più diffusi. Captain Blood (Ere Informatique, per Atari ST) e Foundation Wasteland (Exocet, per Atari ST) stanno già facendo capolino nella hit dell'esetti ma, per il momento ecco la situazione attuale. Buona lettura!

CLASSIFICA TOP GAMES C64/128

- 1) Gary Lineker's Superstar Soccer - Gremlins
- 2) Outrun - US GOLD
- 3) Impossible Mission II - US GOLD
- 4) Project Stealth Fighter - Microprose
- 5) Buggy Boy - Elite
- 6) Pac Land - Quicksilva
- 7) Pirates - Microprose
- 8) Troll - Outlaw
- 9) Alternative World Games - Gremlins
- 10) Platoon - Ocean



CLASSIFICA TOPGAMES AMIGA

- 1) Destroyer - Epix
- 2) Bubble Bobble - Firebird
- 3) Obliterator - Psygnosys
- 4) The Hunt For Red October - Argus Press
- 5) Gee Bee Air Rally - Activision
- 6) Backlash - Novagen
- 7) Wizball - Ocean
- 8) Jinxter - Magnetic Scrolls
- 9) Shadowgate - Mindscape
- 10) Xenon - Melbourne House



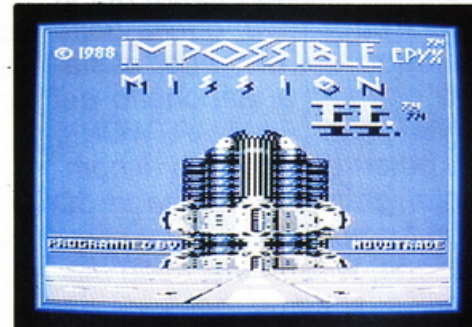
CLASSIFICA TOPGAMES ATARI ST

- 1) Dungeon Master - ATF/Mirrorsoft
- 2) Outrun - US GOLD
- 3) Cartier Command - Firebird
- 4) UMS - Rainbird
- 5) Star Trek - Rainbird
- 6) Predator - Activision
- 7) Crafton - Ere Informatique
- 8) Strike Force Harrier - Mirrorsoft
- 9) Wizball - Ocean
- 10) Star Raiders - Atari

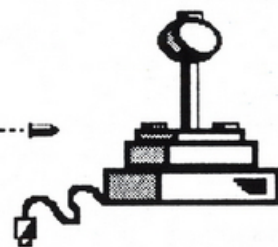


CLASSIFICA TOPGAMES IBM PC E COMPATIBILI

- 1) Impossible Mission II - US GOLD
- 2) UMS - Rainbird
- 3) California Games - Epix
- 4) Ace 2 - Cascade
- 5) Wizball - Ocean
- 6) Prowler - Mastertronic
- 7) PC Gold Hits - US GOLD
- 8) Wizard's Crown - SSI
- 9) Sub Battle Simulator - Epix
- 10) Jinxter - Magnetic Scrolls



GAMES GAMES



Commodore 64/128 Amiga Atari St/Xe IBM e Pc Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono inerenti alle versioni provate sui relativi computer. La redazione declina ogni responsabilità sulle ulteriori versioni riportate dalla casa produttrice di software, che potrebbe solo preannunciare le uscite anche su ulteriori computer.

GEE BEE AIR RALLY

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ACTIVISION

CBM64/128 - APPLE II - IBM PC -
AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

In questo stupendo e giocabilissimo videogame dovete "far la barba ai piloni", come ci fa osservare il manuale di istruzioni!

Cosa vorrà mai dire?! Semplice: a bordo di un coloratissimo e veloce aereo ad elica, ci dovremo impegnare in un vero slalom, in una delle competizioni più in voga negli States del 1930 o giù di lì.

A quell'epoca infatti, andava molto di moda il rally degli aeroplani e molti, purtroppo, furono gli spericolati assi della cloche che persero la vita durante indavolate acrobazie.

Noi, però, non corriamo nessun rischio: al massimo possiamo sperare in qualche callo in più sulle nostre dita di smanettoni del joystick!

Gee Bee Air Rally è un game semplicissimo. Se avete una certa dimestichezza con il famoso Super Cycle della Epix, non avrete nessuna difficoltà a riconoscere, in questo hit dell'activision, il passato successo della casa californiana. A bordo del nostro bolide alato dobbiamo compiere una lunghissima serie di percorsi, zigzagando tra piloni colorati, supe-



rando gli avversari e facendo esplodere, con le ali, alcuni palloncini aerostatici. Si utilizza o con il joystick (caldamente consigliato) o con la tastiera. Il nostro aereo ha solo due marce e non richiede pacchi incredibili di istruzioni per essere guidato! La manovrabilità è senza dubbio eccezionale. Dopo pochi istanti ci si scorda di avere a che fare con un mezzo alato e si pensa di pilotare una comunissima motocicletta da corsa. I percorsi sono 16 in totale, articolati su ben 256 livelli di difficoltà. Ciò significa che, una volta terminata la prima serie di 16 tracciati, al-

tre 15 vi attendono! Il tutto, nell'ottica di totalizzare punteggi record da scrivere nel tabellone elettronico.

Nelle piste ad ostacoli, bisogna girare intorno ai piloni, cercando di non saltarne nessuno, pena alcuni punti di penalty.

Nelle piste con i palloncini, bisogna esclusivamente far cozzare il muso o le ali del nostro aeroplano contro di essi, evitando però di urtare alcuni cartelli segnaletici di durissimo legno! Nel primo tipo di percorsi si gareggia con un limite di tempo mentre, nel secondo, bisogna abbattere 30 palloni.

L'unica cosa che non si può fare con questo tipo di aereo sono i looping, ovvero sia i giri della morte. Ogni altro tipo di manovra è invece possibile, per evitare, scartare e superare i numerosi velivoli degli altri concorrenti.

Quando se ne urta uno, per le prime due volte, si perde semplicemente velocità ma, alla terza collisione, il nostro aereo precipiterà, lasciando solo il tempo di lanciarsi con il paracadute. A questo punto, preparatevi a gustarvi delle buffissime scenette in cui, il nostro sfortunato pilota, atterrerà nel bel mezzo di un granaio, in un vero porcile (con tanto di lattonzoli dal grugnito facile!) o in una

landa desertica, desolata, dove le orbite vuote di un teschio di mucche, saranno le uniche spettatrici delle nostre sventure!

Se avrete la fortuna di cadere nel granaio, cercate di non attardarvi in dolce compagnia della contadinotta in vertiginosi short ma, salite immediatamente su un altro aereoplanino e riprendete la gara!

Al termine di ogni serie di percorsi, si può assistere alla celebrazione del vincitore (che sarete voi, se ancora non lo avete capito!) e, poi, si ricomincerà da capo.

Ge e Bee Air Rally è molto, molto facile. Se non riuscite a finire i blocchi da 16 piste, vorrà dire che non

siete proprio tagliati per guidare un aereo o che vi siete senz'altro stancati di volteggiare, come uccelli migratori (qualche cantautore non me ne voglia!). La grafica, come c'era da aspettarsi, è di notevole livello e, grazie all'esperienza Activision, risulta particolarmente curata sia per le animazioni, che per quanto concerne gli scenari, i paesaggi e le varie ambientazioni.

Questo videogame dell'Activision, è dedicato a ogni tipo di giocatore che vuole rilassarsi piacevolmente, senza diventare matto nel leggere istruzioni o a spremersi le meningi in qualche programma particolarmente complicato.

ARKANOID "LA RIVINCITA DI DOH"

IMAGINE

VERSIONE PER: CBM64/128

DISCO

VERSIONE PROVATA: CBM64

LIT: 15.000

La nota software house Imagine, non si è accontentata di farvi divertire con un solo Arkanoid, infatti, con il permesso della Taito, produttrice del famoso arcade, ha creato: Arkanoid "la rivincita di Doh".

Siate pronti, dunque, a fantasticare nello spazio dell'universo, dove l'imponente astronave aliena Zarg si è addentrata.

I più famosi scienziati planetari sostengono che, quest'astronave trasporti il Doh, la super intelligenza che venne distrutta quarantamila anni fa, durante la guerra galattica Arkanoid.

Il Doh si è trasformato in un terribile avversario che minaccia gli immensi universi.

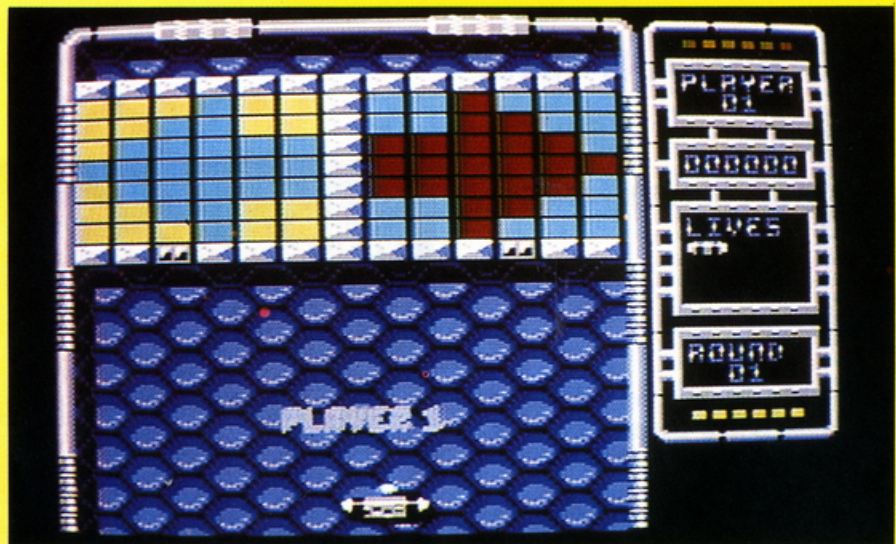
Ragazzi, rimboccatevi le maniche perchè sarete voi, abilissimi smanettatori, a salvarci della morte imminente. Presto, non perdetevi ulteriore tempo!

Imbarcatevi subito sulla nuova astronave Vaus II e.. che la fortuna sia con voi!!!

Eccovi pronti a controllare il Vaus che si muoverà a destra e a sinistra.

Con tutta la vostra abilità dovrete respingere la pallina che distruggerà gradualmente il muro di mattoni che avrete di fronte.

Attenti, perchè alcuni mattoni vanno colpiti più volte e altri sono indistruttibili.



Le varie forme aliene invaderanno, lo schermo disturbando la vostra missione, nessun problema, se verranno toccate dalla pallina o entreranno in contatto con il Vaus si distruggeranno. Ma non è finita tra le forme aliene ce ne sarà una che...segreto! Che missione difficile!! Non vi preoccupate, sarete aiutati da capsule che si nascondono dietro alcuni mattoni e che contengono un particolare super-potere, definito dalla lettera che vi è disegnata sopra. Queste capsule saranno a vostra disposizione quando avrete distrutto il relativo mattone. La lettera B vi creerà un'apertura nel lato dello schermo permette al Vaus di uscire e trovarsi al livello successivo.

Con la lettera C tratterrete la pallina fino a quando il pulsante fuoco non verrà premuto.

La lettera D, è utile quando la pallina è intrappolata dietro al muro, infatti suddivide la pallina in cinque sferette che svolgono quindi un maggior lavoro.

E, allunga il Vaus, I, fornisce la navicella di un'ombra che la segue.

Disporrete anche del laser con la lettera L, vi servirà per distruggere i mattoni che richiedono più di un colpo.

Guadagnerete una vita extra se acchiapperete la lettera P, la M, consente alla pallina di passare attraverso i mattoni senza rimbalzarci sopra, il Vaus riduce le sue dimensioni con la lettera R, T, fa apparire il Vaus gemello, N, suddivide la pallina in tre e S, rallenta la velocità della pallina.

La SPECIAL CAPSULE, dota casualmente il Vaus di uno dei superpoteri.

Arkanoid, è un gioco per tutti, riuscirà ad appassionare sia gli smanettoni più accaniti, sia gli strateghi e gli avventurieri più abili, perchè questo game sarà in grado di darvi

una piacevolissima carica di divertimento e, parallelamente vi rilasserà, perchè non richiede nessun tipo di sforzo mentale. La grafica, che riproduce fedelmente quella del prece-

dente Arkanoid, e gli effetti speciali vi daranno un ottimo e irrinunciabile passatempo computerizzato dal quale non potrete più staccarvi. Buon divertimento.

ARCADE ALLEY

US GOLD

CBM64/128-SPECTRUM
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

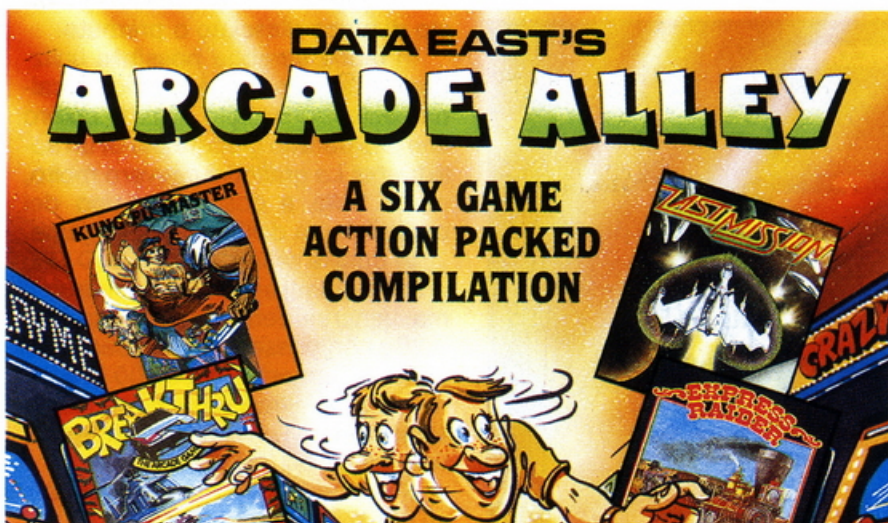
Wilma, dammi la compilation!!!
No, non c'entrano gli antenati: questa volta, stiamo parlando ancora di compilation.

Come avevamo auspicato, qualche numero fa, le raccolte dei miglio-

sion, Express Raider, Breakthru, Tag Team Wrestling e Karate Champ!

Eccoveli nei dettagli; Kung Fu Master è un'avventura spettacolare di un prode e abilissimo karateka, penetrato nella roccaforte di un malvagio mandarino, alla ricerca della solita biondissima, belloccia di turno.

La pagoda dei rapitori è strutturata su quattro piani, ricchi di ostacoli come, vasi che cadono dal soffitto e draghi sputafuoco, e di nemici co-



ri videogame, attualmente disponibili sul mercato, offerte al costo di un solo programma hanno davvero sfondato.

Tutte le maggiori case produttrici di software hanno infatti intrapreso una massiccia campagna promozionale, offrendo a tutti i videogamer, più o meno ricche e prelibate raccolte di shoot'em up, arcade e coin op, già best seller dei mesi passati.

E' questa la volta della US GOLD che, molto furbescamente, offre un cofanetto di ben 6 programmi, direttamente tratti dall'olimpico dei games della Data East (quella del mitico Burgher Time da bar, ricordate?!).

Al prezzo di sole 25.000 lire (chi non si affretta rischia di rimanere a bocca asciutta!), possiamo portare a casa Kung Fu Master, Last Mis-

me, abilissimi ninja e guerrieri altrettanto temibili. Si può giocare in due o da soli, come già accadeva nell'omonima versione da bar.

Si parte con tre vite a disposizione ed una riserva di energie da sfruttare per giungere, in ogni piano, alla rampa di scale che accede al successivo.

Inoltre è presente un timer che, in base alla manciata di secondi rimasti, una volta arrivati alla fine di ogni livello, assegna particolari punti bonus.

Fra la miriade di nemici spiccano, lanciatori di coltello, velenosissimi serpenti, karateka nani, api assassine e, come accennavo, draghi sputafuoco.

La grafica è a dir poco eccezionale e l'azione più che frenetica. Divertimento assicurato per tutti.

Il secondo gioiello dello scrigno Arcade Alley è Last Mission, classico shoot'em up, sempre tratto dall'omonimo successo arcade.

L'obiettivo del gioco è quello di riguadagnare l'onore perduto (non si sa bene dove!), respingendo da soli un'intera armata aliena che minaccia di invadere il nostro pianeta natale ed ucciderne la popolazione.

Si tratta di uno spara e fuggi di dimensioni strepitose; vi basti pensare che le fasi di gioco ammontano a più di 100! Si può giocare sia con il joystick sia con la tastiera, selezionando l'opzione per uno o due partecipanti.

La grafica è decisamente spettacolare, gli effetti sonori assordanti, l'azione superultra mozzafiato.

Non per ripetermi ma, Last Mission è davvero una eccezionale chicca della compilation.

Si passa quindi ad Express Raider, meno fortunato ma, non per per questo, disprezzabile, arcade.

Nei panni di un prode sceriffo del vecchio West, dovremo sgominare una temibile banda di desperados fuorilegge, prossima a rapinare un treno in corsa.

Miscelando egregiamente atmosfere western ad una sceneggiatura alla James Bond, Express Raider offre un irrinunciabile, originalissimo divertimento.

Sul tetto delle carrozze, si muove il nostro eroe che deve vedersela con abilissimi pistoleri, lanciatori di coltello e di bottiglie (!) ed una miriade di buffi, insoliti ma, pericolosi membri della famigerata banda.

Le animazioni non sono eccezionali ma, l'estrema giocabilità di Express Raider non fa certo sfigurare questo game nell'ambito della Arcade Alley.

Se siete stanchi di combattimenti all'ultimo sangue, potete quindi metervi al comando di un velocissimo bolide a quattro ruote, lanciato in una pericolosa missione (e ti pareva?!).

Scopo di Breakthru infatti, è quello di raggiungere la roccaforte di una



organizzazione terroristica che minaccia addirittura di lanciare ordigni nucleari verso il mondo libero, utilizzando un potente aereo supersonico rubato.

Il gioco prende direttamente spunto dal più famoso Spy Hunter, gratificandoci però con moltissimi paesaggi, scrolling orizzontale e una gamma completamente nuova di ostacoli e avversari.

L'azione è divisa in cinque sezioni (che corrispondono ad altrettanti livelli) ambientate in un canyon, su di un lunghissimo ponte, in una prateria sconfinata, in una piccola cittadina e quindi nel campo base dei terroristi.

Per riuscire vittoriosi, dovremo impossessarci del potente jet sopra-citato e decollare dalla base in fiamme (si spera!).

La grafica di Breakrhu è buona, le animazioni notevoli ma, la difficoltà del gioco risulta un po' troppo ele-

vata. Quest'ultima caratteristica rende il videogame destinato esclusivamente ai veri, indefessi smanettoni del joystick!

Passiamo dunque a Tag Team Wrestling che, negli anni passati, ha costituito un vera e propria pietra miliare nella storia del Catch computerizzato.

Si può giocare da soli o in due ma, sempre controllando una squadra di due atleti.

Ricky e Utramachine sono infatti i due protagonisti di uno dei più infuocati e spettacolari incontri di lotta libera.

Attraverso il joystick possiamo impostare ben 8 tipi di mosse che comprendono, urti frontali, calci volanti, prese al collo dell'avversario e mosse segrete tutte da scoprire.

Importante è però far partecipare i due lottatori contro altrettanti sfidanti (Worly e Mascross). Il gioco di squadra infatti, permette di totaliz-

zare moltissimi punti bonus e mettere al tappeto qualsiasi sfidante. Vincendo 3 match si diventa campioni americani, con 5, campioni europei, con 15, campioni mondiali, e con 25, super campioni.

La grafica di Tag Team wrestling ha, per molto tempo, dettato legge nell'ambito di questo genere di simulazioni: provatelo e divertitevi ai massimi livelli!

Termina la raccolta, l'altrettanto mitico Karate Champ, che tanto successo ha riscosso nelle sale giochi di tutto il mondo.

Si tratta di una delle più classiche sfide, all'ombra del sol levante, in cui due esPERTISSIMI karateka devono lottare all'ultimo sangue.

L'arbitro di gara segnala il vincitore di ogni match, alzando il ventaglio dello stesso colore della casacca di questo.

Abbiamo la bellezza di 16 mosse (per dirla alla Macario!), accessibili in due serie di 8 l'una, con il tasto di fuoco rilasciato o premuto.

In teoria sarebbe possibile utilizzare la tastiera ma, il joystick è caldamente consigliato a tutti coloro che desiderano giocare più di un solo livello! La grafica è davvero molto, molto bella e costituisce uno dei punti di forza dell'intero videogame.

In questa raccolta US GOLD non vi sono quindi successi recentissimi ma, bensì sei vere perle del passato.

Se non possedete già questi stupendi videogame, le 25.000 lire saranno senz'altro spese molto bene, assicurandovi un sano e duraturo divertimento per moltissimo tempo.

Sperando che oltre alle versioni su citate, sarà disponibile anche per altri computer.



ADDICTA BALL

ALLIGATA

CBM64/128-SPECTRUM-AM-STRAD-MSX-ATARI ST

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 20.000

Per chi ancora non ne avesse abbastanza di muri di mattoncini colorati e palline rimbalzanti, l>Alligata Software Ltd. offre un'ennesima rivisitazione di una delle pietre miliari del videogioco: l'indimenticabile Break Out. Nato, dapprima come coin op, quindi come software su


cartridge per le più diffuse console per videogame (qualche "lustrò" fa!), il classico muretto da distruggere da tempo offre facili e redditizi spunti per la realizzazione delle varie versioni "da casa".

Dopo Arkanoid, Impact, Krakout e via dicendo, arriva dunque Addicta Ball; nonostante il soggetto risulti ovviamente sfruttato e poco originale, l>Alligata ha però saputo riverniciare con un tocco di novità e freschezza questa sua rivisitazione.

Abbiamo quindi la solita, infinita serie di muri da distruggere (corri-

spondenti ad altrettanti livelli di gioco), la solita pallina rimbalzante ma, se tutto ciò vi sembrerà scontato, ciò che sto per aggiungere credo che non lo sarà di certo.

Innanzitutto, abbiamo la presenza di uno scrolling verticale che spinge, lentamente ma, inesorabilmente, ogni muro verso il basso dello schermo; inoltre, sempre a fine schermo, vi è una speciale barriera, composta da automobili e macchinette varie, capace di respingere la pallina, qualora non la riuscissimo ad intercettare con la sbarretta.

GAMES 

Questa estrema linea difensiva però, va salvaguardata ed utilizzata solo come "estrema ratio" (per dirla alla Catullo!) in quanto gli urti della pallina possono, poco a poco, distruggerla.

Infine, la nostra sbarretta può tramutarsi in una vera astronave e, oltre ad esplodere i soliti colpi di cannone, contro il muretto, può spostarsi in tutte le direzioni sullo schermo.

Tutto ciò è ovviamente attuabile mediante la raccolta e l'utilizzo dei vari mattoncini contrassegnati con alcune lettere; A, significa scorta di munizioni per i cannoni, B, ricostituisce la barriera di automobiline, C, magnetizza la nostra sbarretta, E, regala una vita extra, F, fornisce il carburante per i razzi direzionali della sbarretta, H, blocca lo scrolling verticale per qualche istante, L, attiva i cannoni, T, installa i razzi per lo spostamento, S, rallenta la pallina.

Inoltre vi sono speciali mattoni contrassegnati con il punto interrogativo che, a seconda dei casi, regalano punti bonus ma, possono anche danneggiare la sbarretta.

Per collezionare i mattoni speciali, basta, a volta, colpirli con i propri laser invece che toccarli direttamente con la sbarretta. Abbiamo anche



la presenza di alcuni segmenti di muro che, una volta colpiti, ci trasportano in avanti di qualche livello, mediante una specie di iperspazio.

Ogni muretto è realizzato secondo un tema ed un filo conduttore a sé stante come, il circo, lo spazio, lo sport, i mezzi di trasporto, ecc.; il tutto offrendo nuove dimensioni, nuovi ostacoli e nuove insidie. Gli effetti speciali, più che la grafica di pregevole fattura, contribuiscono a ricrea-

re una perfetta atmosfera arcade, durante ogni partita ad Addicta Ball.

Le animazioni sono eccellenti e lo scrolling, di cui sopra, è realizzato in maniera molto uniforme, omogenea e piacevole. Nel complesso, Addicta Ball si presenta come un prelibatissimo bocconcino per tutti i veri fans di Arkanoid e per chi ama questo classico videogame da bar. Per grandi e piccini il divertimento è senza dubbio assicurato!

ATF

DIGITAL INTEGRATION

CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD
DISCO-CASSETTA

VERSIONE PROVATA: CBM64

PREZZO: LIT. 25.000 (DISCO)

Le caratteristiche peculiari di questo ennesimo simulatore di volo, creato e progettato per gran parte dei più famosi computer a 8 Bit, sono davvero rilevanti e promettenti.

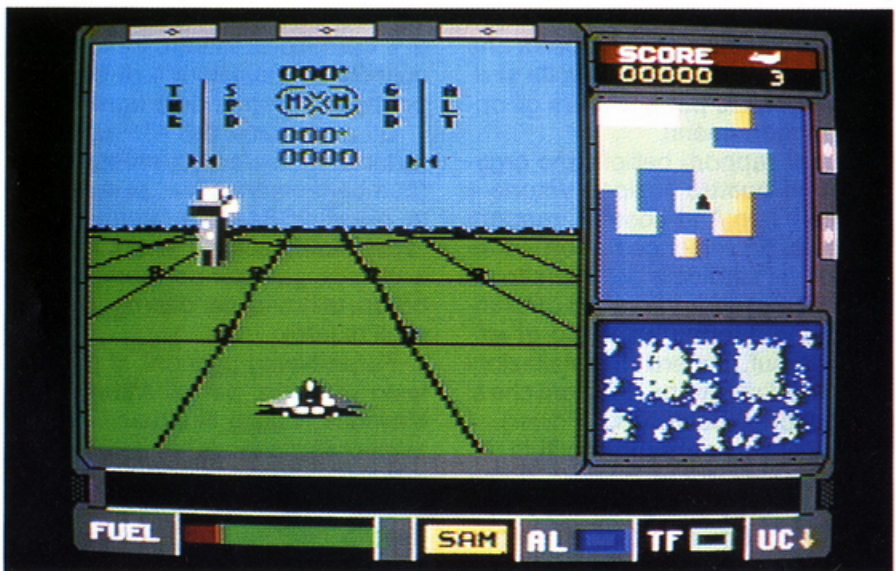
Grafica con animazioni tridimensionali, selezione di svariati tipi di armamento, atterraggio automatico, aggiornamento computerizzato delle missioni in corso, calcolatore elettronico implementato nel quadro comandi, complesse tattiche di simulazione e combattimento e, chi più ne ha...!

Dopo un semplice volo di prova, tuttavia, ci accorgiamo immediatamente che ATF (che sta per Advanced Tactical Fighter), ha davvero tutte le carte in regola per dare vero e proprio filo da torcere agli ormai mitici simulatori della Sublogic e della Microprose, il tutto però, orchestra-

to, con saggezza e perizia, in un tutt'uno di giocabilità e divertimento, ben lontano dalle spaginate e spaginate di istruzioni dei corposi manuali di molti altri simulatori di volo; questo genere di programmi, che pare proprio riscuotere enorme succes-

so, è già stato proposto in numerosissime versioni con mille ed un particolare, sempre più originale e realistico. ATF però, non è da meno dei suoi predecessori e, fin dalla prima occhiata, riesce ad entusiasmare. Si tratta di una pseudo simulazione

GAMES 



strategica in cui, al comando del più sofisticato e futuristico aereo da combattimento, bisogna affrontare le solite, copiosissime armate nemiche, dando prova delle nostre indiscusse abilità di assi della cloche.

Il network alleato, che si sviluppa attraverso fabbriche, centri abitati e centri di comando, deve essere salvaguardato e difeso dagli attacchi nemici durante ogni missione che, ovviamente, dovrà terminare (possibilmente!), con la completa cessazione di ogni ostilità.

Nel menu iniziale possiamo selezionare alcuni parametri di gioco; abbiamo il comando per iniziare la missione (Start Game), l'impostazione dei comandi da tastiera o da joystick (Control), il livello di difficoltà (Pilot Rating) e la possibilità di esclu-

stry); tutto ciò viene rappresentato, nel grafico suddetto, con chiare e comprensibili icone.

Importante, a questo punto, è tener d'occhio il numero di basi in nostro possesso, al fine di poter sempre contare, in ogni momento della missione, su un sicuro punto di rifornimento.

Analogamente, è basilare mantenere in perfetta efficienza i vari centri di comunicazione, pena la deficienza di informazioni trasmesse all'ATF, il cui computer di bordo non riuscirà a formulare un quadro ben definito ed aggiornato della situazione.

Dopo aver osservato attentamente questo rapporto di guerra, si passa quindi alla schermata di rifornimento in cui potremo caricare sul

gere il joystick verso il basso per far partire l'ATF.

La visione, al contrario di quanto accadeva nei precedenti simulatori, è posta alle spalle dell'aereo e ciò si rivela molto pratico, anche a livello intuitivo, per poter gestire perfettamente ogni tipo di manovra. Sul cruscotto, appariranno diversi indicatori; abbiamo il simbolo THR (thrust) che identifica la potenza dei motori, SPD (Speed), la velocità, GND (Ground), l'altezza dal suolo, e ALT (Altitude), l'altitudine di volo.

Inoltre, nella porzione centrale superiore, appare l'indicatore del tipo di missile selezionato (M, per i Maverick, A, per gli ASRAAM).

Infine, nella parte inferiore dello schermo, appaiono, il livello di carburante (FUEL), il simbolo di atterraggio automatico (AL), impostabile attraverso il tasto L, lo stato del carrello (UC), alzato o abbassato, e la spia di emergenza che lampeggia quando un missile nemico ci è stato lanciato contro.

Ultimissimo indicatore è quello che attiva una speciale visione zoomata del suolo (TF), per identificare meglio i vari bersagli a terra.

Nella parte inferiore destra dello schermo, appare quindi la finestrella per i messaggi del computer di bordo e, subito sopra a questa, la piccola rappresentazione del radar con la piantina della zona che si sta sorvolando.

Il gioco quindi, procede con le solite esplorazioni di tutte le linee nemiche, alla ricerca dei vari bersagli da distruggere e di eventuali velivoli nemici.

Le animazioni sono ottime, uniformi e ben definite, raggiungendo così un piacevolissimo e coinvolgente grado di realismo.

ATF si potrebbe paragonare ad un versione migliorata e corretta del celebre SkyFox dell'Electronic Arts; la giocabilità è stata infatti incrementata, le situazioni di battaglia risultano molto più varie e meno ripetitive, grazie alla generazione casuale di tutti gli scenari, e, non per ultimo, anche l'aspetto grafico, si presenta con un make-up freschissimo e molto originale.

Anche se non vi piace questo genere di videogame, dovrete davvero provare ATF. Il livello di interazione e di divertimento, offerto da questo programma, è infatti dei migliori. Davvero grande!



dere o attivare gli effetti sonori del gioco (Sound). All'inizio di ogni missione, il computer genera sempre una nuova situazione di guerra che viene aggiornata ogniqualvolta si ritorna alla base per effettuare gli opportuni rifornimenti.

Questi rapporti bellici sono organizzati in quattro sezioni: Vittorie e Perdite (Gain And Losses), rapporti strategici (Intelligence Report), condizioni del nemico e dell'esercito alleato (Status) ed un grafico di bilancio che ci informa sul livello di efficienza e sul numero di installazioni rimaste ad entrambe le fazioni che si combattono (Balance Of Power). I tipi di installazioni sono costituiti da, basi (Bases), forze di terra (Land Forces), forze marittime (Sea Forces), impianti di comunicazione (Communications) e industrie (Indu-

nostro mezzo, armi e carburante, senza superare il massimo peso di carico previsto per l'ATF. A voi quindi il compito di imbarcare la giusta quantità di munizioni e di benzina, per poter intraprendere ogni volo.

Gli armamenti dell'ATF consistono in: cannoniere alari, utilissime per i combattimenti a distanza ravvicinata, missili ASRAAM, a ricerca guidata dal pilota stesso, e razzi Maverick, a ricerca guidata dal computer di bordo, utilissimi per distruggere bersagli di terra.

Per attivare i cannoni, si preme il tasto di fuoco, per gli ASRAAM e i Maverick, il tasto N e quindi il tasto M, per selezionare e lanciare uno dei due tipi di razzo.

Una volta immessi sulla pista di decollo, bisogna portare al massimo la potenza dei motori (Thrust) e spin-

BARBARIAN

PALACE SOFTWARE

CBM64/128-SPECTRUM-AM-
STRAD-AMIGA-ATARI ST
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA 500
PREZZO LIT. 39.000

Palace Software alla riscossa! Dopo, anni e anni di successo con tantissimi videogame per i più diffusi com'puter ad 8 Bit, la famosa software house inglese ha pensato bene di avventurarsi nel fertile terreno dei 16 Bit, offrendo a tutti gli utenti Amiga e Atari ST, il mitico e divertentissimo Barbarian.

Il diabolico stregone Drax, ha rapito la bellissima e prospera principessa Mariana e minaccia di ridurre in schiavitù tutte le popolazioni del regno, utilizzando i suoi terribili poteri magici. Armatevi quindi, di spada e coraggio e preparatevi a sventare questa terribile minaccia.

Per giungere al cospetto del malvagio di turno, ed impegnarlo in uno scontro, come al solito all'ultimo sangue, dovrete penetrare nella roccaforte di questo e affrontare la schiera di terribili scagnozzi che la pattugliano incessantemente.

I vari livelli di difficoltà corrispondono ai diversi colori delle casacche degli avversari da impegnare in duello. Si passa, da un armigero vestito di verde, fino ad arrivare ad uno vestito di nero, incavolatissimo e temibilissimo. Per eliminare questi muscolosi nemici è necessario affrontarli in un duello a colpi di spada, cercando di tagliar loro la testa, che verrà subito raccolta e rimossa da uno strano mostriciattolo verde. Per potersi destreggiare occorre impostare i movimenti, manipolando fu-




riosamente il joystick. Attenti, perchè, una volta giunti al cospetto del mago, egli cercherà di distruggervi scagliandovi contro mortali raggi luminosi da evitare prontamente, compiendo balzi da capogiro e portandovi vicino alla sua testa che mozzerebbe in un sol colpo (almeno si spera!)

Ah!!! Respiro di sollievo (le caramelle non c'entrano), finalmente la languida Mariana è salva e apparirà quindi sullo schermo per ringraziare il suo eroe.

Anche il computer esprimerà, a questo punto, le sue felicitazioni con tutti i videogamer che saranno riusciti a portare a termine questa incredibile impresa.

L'aspetto grafico di Barbarian è senza dubbio eclatante e curato fin nei minimi dettagli.

Nella versione per Amiga, grazie alle superbe capacità grafiche di que-

GAMES 

sto computer, la Palace è riuscita a dare il meglio di se stessa.

Inoltre, vi consiglio di tenere alto il volume del monitor (vicini di casa permettendo!), durante le partite; gli effetti sonori digitalizzati infatti, sono incredibilmente realistici e aggiungono un tocco di spiccata originalità e giocabilità al programma.

Nell'opzione per due giocatori, non si combatte contro Drax ma, bensì contro l'avversario, senza l'assegnazione di un punteggio.

Sotto questo aspetto Barbarian si suddivide in due diversi videogame che posseggono alcune caratteristiche a sè stanti, entrambe davvero piacevolissime.

Se possedete un Amiga, anche se non siete indefessi smanettoni del Joystick, non potete perdevi Barbarian della Palace.

Il divertimento è assicurato per tutti!

JOE BLADE

PLAYERS SOFTWARE

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 29.000

Una terribile organizzazione terroristica, capeggiata dal malvagio Crax Bloodfinger, ha rapito sei uomini politici di fama ed importanza mondiale, chiedendo ben trenta miliardi di dollari (Buuuumm!), come riscatto.

I governi di tutto il mondo hanno, all'unanimità, deciso di non sottostare a questa pazzesca richiesta dei rapitori incaricando uno dei migliori agenti segreti di compiere un disperato ed estremo tentativo per recuperare gli ostaggi. Joe Blade è quindi lo 007 di questo nuovo gioco della pressoché sconosciuta Players Software, da poco specializzata nelle produzioni per Amiga.

Joe ha imparato ogni tipo di disciplina marziale in un monastero tibetano, sa adoperare con estrema efficienza ogni tipo di arma e, quel che è peggio per ogni suo nemico, non teme assolutamente niente e nessuno.

Armato di un semplice fucile mitragliatore, Joe dovrà perciò penetrare il quartier generale di Bloodfinger e cercare di recuperare tutti i sei

GAMES 

ostaggi, riuscendo incolume e vittorioso nella missione.

Tutte le zone della base dei cattivi di turno, sono pattugliate incessantemente dall'armata privata di

rirà una particolare schermata in cui dovremo riordinare, in sequenza alfabetica, sei lettere-codice. Per fare questo si utilizza il joystick che permette di manovrare due lettere alla

rante il percorso si possono raccogliere armi, munizioni (per il mitra), chiavi per aprire porte chiuse, oggetti vari e persino una divisa dell'esercito privato di Crax, utilissima per mimetizzarsi e passare davvero inosservati agli occhi del nemico!

Per raccogliere qualsiasi oggetto ci si deve semplicemente passare sopra.

Il gioco è articolato su moltissimi schermi che rappresentano l'interno e l'esterno dell'intera installazione terroristica.

Le animazioni sono davvero molto buone e la particolare grafica, simile a quella di molte strisce comic, che realizza ogni ambiente ed ogni particolare delle varie locazioni, risulta particolarmente piacevole e divertente.

L'azione non è troppo frenetica e lascia parecchio tempo al giocatore, per pensare, mappare i propri spostamenti e agire secondo alcune tattiche prestabilite.

Nel complesso, Joe Blade può essere considerato come una versione tridimensionale del recente Eagle's Nest della Pandora's Software.

Un arcade adventure quindi, ricco di divertimento, grafica piacevolissima ed un pizzico di intrigo che, in questo genere di programmi, si rivela sempre una carta vincente.

Sempre in tema di assi nella manica, anche il prezzo di questo videogame Player ci sembra abbastanza accettabile ed invogliante all'acquisto.

Se cercate un buon game, dotato di un pizzico di strategia, Joe Blade fa per voi.



Crax Bloodfinger, pronta ad eliminare qualsiasi tipo di intrusione.

Inoltre, il nemico ha piazzato ben sei congegni esplosivi, da disinnescare, in altrettante stanze dell'intero perimetro.

Queste trappole, una volta disattivate, vi concedono 20 minuti di tempo prima di essere reinnesate dagli scagnozzi di Crax ed esplodere definitivamente, distruggendo l'intera base.

Gli ordigni sono rappresentati da sei bombe a mano che si trovano disseminate su tutto il percorso di gioco.

Una volta posizionato Joe Blade, direttamente vicino a queste, appa-

volta.

Quando Joe entra in una stanza pattugliata dalle guardie di Crax, deve immediatamente far fuoco con il mitra.

I nemici infatti possono fare altrettanto ma, attenzione perchè, per qualche strana ragione, non è possibile udire il suono delle loro armi.

Non pensate quindi di passare inosservati se non udirete il crepitare dei fucili nemici: vi basterà infatti guardare il livello di energia di Joe, per rendervi conto di ciò che sta accadendo.

Questa è dunque una lacuna del programma che può confondere e ingannare più di un giocatore. Du-

CAPTAIN BLOOD

INFOGRAMMES/ERE INFORMATIQUE

AMIGA - ATARI ST
DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

L'arca del Capitano Blood è finalmente atterrata nelle RAM dei nostri Atari ST (e molto presto anche in quelle di tutti i modelli Amiga!). Come avevamo annunciato qualche tempo fa, questo stupendo videogame della Ere Informatique viene distribuito anche nel nostro paese, ad un costo decisamente accettabile, se si considera l'estrema originalità e giocabilità del soggetto.

Blood è un essere alieno che è stato creato dall'abile estro di un programmatore.

Quest'ultimo, che intendeva inventare un consueto shoot'em up spaziale, ha realizzato uno scenario galattico di immense dimensioni, su cui far muovere il protagonista del gioco.

Al momento del fatidico RUN, per lanciare il programma ormai terminato, qualcosa è però andato storto. Bob, questo il nome del game designer, è stato risucchiato all'interno del computer ed ora si trova immesinato al 100 per cento, nei panni del Capitano Blood.

GAMES

L'astronave di questo, l'Arca appunto, si trova nelle vicinanze di Andromeda; tutto ad un tratto, un terribile stormo di caccia interplanetari di una razza aliena nemica, attacca l'astronave, compromettendone i sistemi di funzionamento.

Blood attiva l'iperspazio ma, a causa dei danni subiti, durante il trasferimento da un punto all'altro della galassia, il suo corpo viene clonato e i singoli elementi vengono spediti verso mille altri punti dello spazio.

La situazione è molto grave. Le energie di Blood stanno rapidamente consumandosi e l'unico modo per

evitare una morte certa, è quello di vagare per gli spazi siderali, alla ricerca di almeno 5 dei cloni perduti.

Nonostante queste premesse, Captain Blood non è assolutamente uno spara e fuggi ma, bensì, una vera epopea stellare vissuta in prima persona da ogni videogamer essteti.

I prgrammatori (veri) della Ere Informatique, hanno realizzato un universo siderale che comprende la bellezza di 32.768 pianeti su cui i cinque cloni potrebbero essere localizzati!

Il nostro viaggio si presenta lungo, difficile, estenuante ma, anche molto emozionante e davvero fantascientifico.

L'arca di Blood è controllata da un sistema di impianti bio-meccanici che la organizzano come una specie di organismo vivente.

Scopo del gioco è quello di visitare il maggior numero di pianeti, dialogare con tutte le creature che li abitano, recuperare preziose informazioni sull'ubicazione dei cloni e, infi-

volta si carica il programma, il computer genera casualmente la serie dei 32.768 pianeti, l'ubicazione di quelli popolati e la posizione dei cinque cloni.

La schermata principale del gioco mostra l'interno dell'Arca, da cui potremo gestire ogni tipo di spostamento, esplorazione e comunicazione.

Dato che si tratta di bio-meccanismi, non aspettatevi il classico pannello di controllo delle "solite" astronavi dei videogame. Il design, particolarmente futuristico ed originale, richiama le forme e le strutture dei vascelli extraterrestri di Alien (il film). Gli interruttori di comando sono costituiti da masse solide organiche, che contengono in speciali incavi, le icone corrispondenti.

In questa schermata, abbiamo, a sinistra, il Frigiditorium, e a destra, il tubo di nascita e lancio del cosiddetto Oorxx.

Il primo è uno speciale contenitore criogenico in cui possono essere teletrasportati gli esseri che incon-

re un intero pianeta, qualora lo si ritenga opportuno per lo svolgimento della missione. Sempre sul lato destro dello schermo, appaiono le due icone dell'UPCOM (Universal Protocol COMMunication) che risultano però gestibili solo durante le comunicazioni, stabilite dall'Oorxx con le creature dei pianeti visitati.

Ogni partita inizia con l'Arca di Blood, vicina ad un pianeta disabilitato (o almeno così dice il manuale di istruzioni!!!). A questo punto potremo: richiamare la mappa stellare e definire le coordinate per un salto nell'iperspazio, esaminare il pianeta, e mandare in ricognizione su di esso, l'Oorxx.

Per impostare le coordinate di volo, dobbiamo spostare con il mouse la mano di Blood, in modo da posizionare gli indicatori di latitudine e longitudine sulla mappa. Questi sono realizzati da due sbarrette arancioni il cui punto di incrocio corrisponde alla destinazione del salto iperspaziale.

Si attivano i motori dell'Arca, pre-



ne, recuperare questi ultimi. Il tempo limite (reale) concesso dal programma per terminare la missione è di ben 45 ore! Per fortuna esiste l'opzione per salvare una partita in corso ma, attenzione: ogniqual-

treremo sui pianeti e gli stessi cloni di Blood, il secondo è una specie di estroflessione della nave stessa, che agisce come modulo di ricognizione e comunicazione planetario. L'Oorxx è anche in grado di distrugge-

mendo l'icona centrale con la freccia e...ci si gode uno show di luci, colori e suoni, che realizzano il salto planetario come mai nessun altro videogame è riuscito a fare. Durante questa fase, altamente spettacolare,

sembra, per un attimo, di essere al cinema! (ricordate 2001 Odissea Nello Spazio?!).

Tuttavia, questa sequenza, alla lunga un tantino annoiata, è facilmente accorciabile premendo il tasto di destra del mouse.

Una volta giunti nelle vicinanze del nuovo pianeta, si può, dapprima esaminarlo dall'orbita dell'Arca, cliccando sull'icona con l'occhio (esiste una visione ingrandita, con un'ulteriore pressione del tasto), quindi mandare in ricognizione l'Oorxx.

Per quest'ultima opzione si utilizza l'icona con il pianeta e la freccetta. A questo punto possiamo guidare completamente il volo di atterraggio del suddetto modulo, come in un semplice simulatore di volo. Ancora una volta, la superba grafica del programma, attraverso la rappresentazione frattale della superficie del corpo celeste, ci offre una fase di gioco molto bella e coinvolgente.

Se le immagini del pianeta, raccolte dall'arca, evidenziavano delle crocette lampeggianti rosse, ciò significa che l'Oorxx sta andando incontro a seri guai: il pianeta è abitato da una razza ostile e dovremo perciò guardaci dal lancio di missili terra-aria. Sul cruscotto dell'Oorxx, appaiono: un indicatore centrale che ci mostra la giusta direzione da seguire per raggiungere il punto di atterraggio e, se il pianeta è munito di postazioni difensive, due freccette che convergono al centro dello schermo. La distanza tra queste due diminuisce in base allo spazio che ci separa dal missile inseguitore. Per non essere abbattuti è necessario diminuire l'altitudine di volo in modo da sfuggire ai radar nemici. Giunti al punto di destinazione, l'Oorxx atterra automaticamente. Se il pianeta è abitato, potremo iniziare a comunicare con un esponente della specifica razza, in caso contrario potremo ritornare alla schermata di controllo dell'Arca. La vera originalità del gioco, è costituita proprio dal complesso ed intelligente meccanismo di comunicazione con gli extraterrestri. Sullo schermo appaiono 128 icone, su di un pannello scorrevole, che corrispondono ad altrettanti vocaboli, automaticamente tradotti in tutti gli idiomi extraterrestri.

Questo modulo è in grado anche di tradurre ciò che i nostri interlocutori dicono, trasformando i suoni emessi, in altrettante icone, sempre comprese nel nostro vocabolario.

Si può conversare comodamente con umanoidi, mostri di vario genere, bounty Killer spaziali, forme antropomorfe ed esponenti di qualsiasi razza, senza alcun problema.

La difficoltà consiste invece nel saper interpretare ciò che essi dicono, ciò che desiderano e anche i significati sottintesi nel corso delle discussioni.

Qualora lo si ritenga opportuno, sarà possibile convincere i nostri "amici" ad unirsi nella missione, teletrasportandoli poi nel Frigiditorium dell'Arca.

Seguire le indicazioni degli alieni e cercare di ottenere da loro tutte le informazioni possibili, si rivela una tattica basilare e indispensabile per evitare di vagare per anni ed anni luce, fra pianeti disabitati.

Durante la missione, Blood si in-

buoni, buoni!! L'interattività del gioco è realizzata ai massimi livelli ma, se mi è lecito, presenta alcune fastidiose lacune. Il fatto di dover dialogare esclusivamente con le icone potrà sembrare facile, divertente ed immediato ma, dopo qualche conversazione, si sente un disperato bisogno della tastiera e dei classici input delle normali adventure. Limitare e costringere i propri pensieri e ciò che si vuol dire, alle 128 icone (non sempre tutte disponibili), rende un tantino frustrante l'intero meccanismo di gioco.

La grafica è eccezionale, le animazioni ed i suoni davvero unici nel loro genere, ma, tuttavia, Captain Blood rimane indefinitamente sospeso tra l'adventure e l'arcade spaziale. La versione in inglese si presenta, anacronisticamente, più facile e chiara da capire di quella tradotta in italiano dall'Atari. Come avveniva anche in *Passeggeri del Vento*, Captain Blood tradotto in italiano, si presenta alquanto faraginoso e diffi-



debolisce sempre più e l'unico modo per fargli riacquistare le energie perdute, è quello di recuperare i suoi cloni, trasportarli nel Frigiditorium e disintegrarli con uno speciale forno crematorio, annesso all'area criogenica. Il numero 5, ovvero sia l'ultimo clone, è difficilissimo da trovare; non dimenticate che tutti i replicanti di Blood possono vivere, pensare ed agire, proprio come esseri viventi dotati di una propria personalità; non staranno certo ad aspettarvi,

le da capire.

Tuttavia, dato che ci si trova davanti a quello che potrebbe diventare lo stereotipo del videogame del futuro, vale la pena armarsi di vocabolario e...di tanta pazienza per cercare di capire gli extraterrestri e impegnarci in questa ardua missione.

Le 49.000 lire sono spese bene, se non altro relativamente all'estrema originalità, alla completezza e alla vastità del gioco.

Provatelo: ne vale la pena!

TARGET RENEGADE

IMAGINE

CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD
DISCO-CASSETTA
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO: LIT. 12.000 (CASSETTA)

Non avevamo parlato del primo Renegade perchè ci era sembrato poco interessante e decisamente già ampiamente sfruttato come soggetto e come tipo di videogame. I fatti però, non ci hanno dato ragione e dopo il successo incredibile, riscosso appunto dal primo episodio di questa piccola saga della Imagine, arriva Target Renegade, ancor più intrigante e divertente.

Sperando quindi, di non aver perso qualche migliaio di lettori, a causa della nostra mancanza, ci precipitiamo a presentarvi questo nuovo game, tutto azione e brivido.

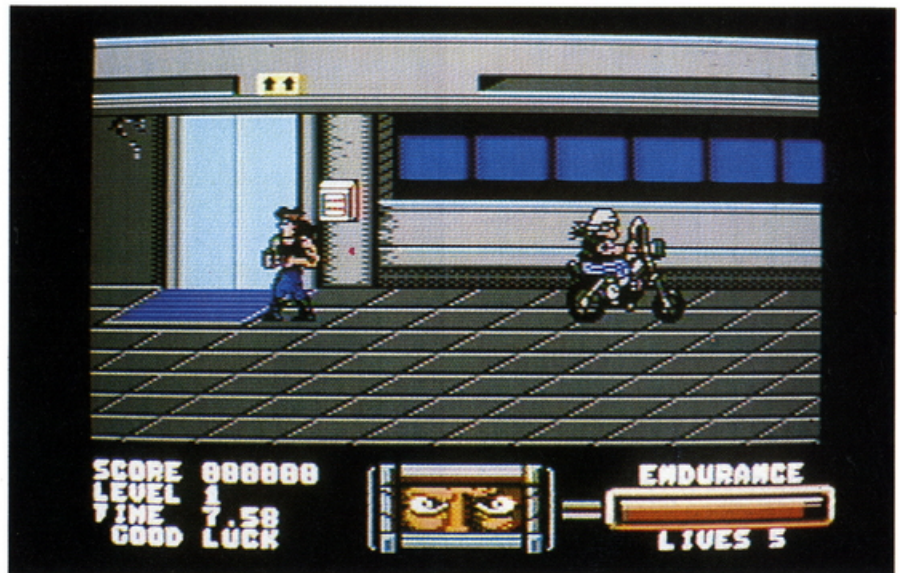
"Bersaglio Renegade" inizia, come dice la pubblicità di qualche lungometraggio di successo, dove Renegade finisce. Il nostro fratellino tutto pepe, si è addentrato, qualche dischetto fa, nella roccaforte di un boss mafioso (detto Mr. Big), per non uscirne più (sigh!).

Matt, questo il suo nome, ha cercato di sgominare la banda di irriducibile tagliagole al servizio di Mr. Big, perdendo però la vita. Spinti da un'incontenibile sete di vendetta quindi, vi siete addentrati fino al covo di Big, incuranti delle terribili insidie in esso celate.

Il gioco si svolge nella città di Scumville (Che con beneficio di traduzione significa: città della feccia!!); dovrete passare attraverso cinque livelli di difficoltà.

In ogni fase vi saranno diversi tipi di avversari da sconfiggere per arrivare alla porta che conduce alla scena successiva. Scopo quindi dell'intera vicenda è quello di attraversare tutti i livelli di difficoltà e affrontare, in un duello all'ultimo sangue, il terribile Mr. Big. Durante il gioco è possibile raccogliere alcune armi, come pistole e manganelli, che si trovano sul percorso o che si possono sottrarre ai nemici, una volta sconfitti.

La prima scena è ambientata in un parcheggio a silos, organizzato su più piani. Qui ci si trova al cospetto di una minacciosa banda di motociclisti che cercheranno di investirvi o di colpirvi con le loro armi. Utilizzando una combinazione vincen-



te di calci, pugni e salti, in questa, come in tutte le altre fasi del gioco, si dovranno sconfiggere tutti gli avversari. Nella seconda scena vi troverete a vagare per gli oscuri meandri di un malfamato vicolo, nel cuore della notte. Alcune "simpatiche" passeggerie cercheranno di uccidervi in ogni modo e dovrete guardarvi non solo da queste ma, anche da un losco individuo armato di pistola e nascosto al termine della stradina. Terza scena, terzo brivido: vi trovate infatti in un parco cittadino, popolato nientepopodimeno che da cattivissimi Skin Heads! Per chi non lo sapesse, costoro non sono altro che la peggior razza di tepistelli punk, sgominabili solamente a suon di calci e fragorosi cazzotti! Superata questa fase, vi ritroverete in un grande magazzino, prossimo al covo di Mr. Big, e pieno zeppo di terribili Beasty Boys con tanto di cattivissimi cagnoloni al guinzaglio. Mr. Big ha dato ordine ai suoi scagnozzi di non farvi passare a tutti i costi: ce la farete?!

Se avete risposto con un sì convinto, siete degli incredibili sfegatati o siete già arrivati all'ultimo livello.


In quest'ultima ipotesi, eccovi capapullati in un fumoso e tetro bar, pattugliato incessantemente dalle guardie del corpo del cattivo di turno. Prima di confrontarvi direttamente con Big infatti, dovrete vedervela con questi simpatici e decisamente maldisposti ragazzoni!!

La combinazione di movimenti e di colpi letali che potete utilizzare

per riuscire vittoriosi in Target Renegade, è gestita esclusivamente via joystick. Se non si schiaccia il tasto di fuoco, è possibile spostarsi in ogni direzione mentre, tenendolo premuto, si può sferrare calci, pugni e si possono far roteare le varie armi, precedentemente raccolte durante il gioco. Infine, proprio per recuperare questi preziosi manufatti, sempre con il fire premuto, ci si potrà inginocchiare al suolo, in prossimità dell'oggetto da raccogliere. Il pannello che appare nella porzione inferiore dello schermo indica il livello in cui ci si trova, la forza dei nemici, il tempo rimasto, concessovi per terminare ogni fase, e il numero di vite a disposizione. Si parte con tre di queste e se ne può guadagnare una extra al raggiungimento dei 100.000 punti e dei vari multipli. Si può ottenere un punteggio diverso, ogniqualvolta si utilizza e si mette a segno un certo tipo di colpo. La grafica di Target Renegade è senza dubbio molto spettacolare e decisamente eccellente, anche per quanto riguarda le superbe animazioni. Lo scrolling orizzontale risulta particolarmente curato e omogeneo e, per finire, gli effetti speciali con la solita, immancabile, musicchetta rompitimpani, confezionano un ottimo videogame, dedicato a tutti i giovanissimi smanettoni da bar e da casa, sempre assetati di novità per quanto riguarda gli amatissimi arcade. Il prezzo risulta particolarmente appropriato: solo 12.000 lire (cassetta) e 15.000 lire (disco).

Imagine

VAMPIRE'S EMPIRE

GAMES 

GREMLINS

CBM64/128-AMIGA-ATARI ST
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000

Chi non ricorda le mitiche gesta dell'agguerritissimo cacciatore di vampiri, Dr. Van Helsing, che, sempre impegnato in duelli all'ultimo sangue con il Conte Dracula, ha dato vita a lunghissimi filoni cinematografici e letterari?!

Ecco quindi ricomparire, questa volta nei pixel dei nostri computer, il famoso ammazza-vampiri, alle prese con più di un vampiro, in una buia e tetra labirintica caverna.

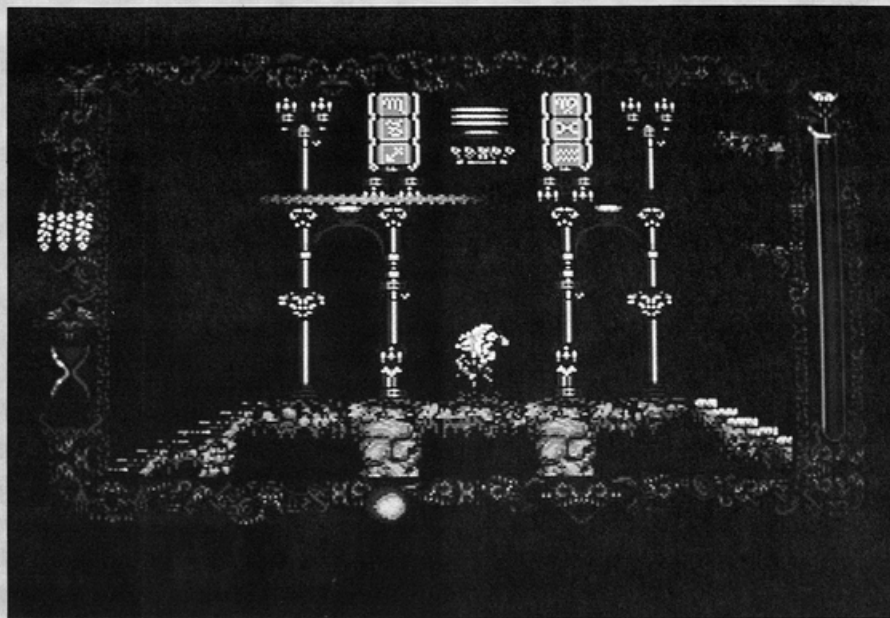
Scopo del gioco infatti, è quello di guidare gli spostamenti del vampirologo, attraverso i classici pattern del più amato platform-game, cercando di fargli uccidere il maggior numero di avversari succhiasangue, fino allo scontro finale con il terribile conte Dracula. Il nostro Van Helsing, dispone di alcune potentissime armi; abbiamo, innanzitutto i soliti e puzolentissimi spicchi d'aglio, una speciale sfera magica di cristallo e alcuni specchi direzionali che, collocati nelle opportune locazioni, servono a dirigere un raggio di luce, verso gli abissi della caverna, dove appunto si è rifugiato Dracula.

Oltre ad uccidere i vari vampiretti che si incontrano nelle oltre 160 locazioni di gioco, bisogna rincorrere e deviare, appunto con gli specchi, un raggio di luce solare che vaga, pressochè libero, in tutta la caverna.

Una volta indirizzato verso la bara di Dracula, quest'ultimo verrà polverizzato dal raggio, terminando così la vostra pericolosa missione.

I nemici che si possono incontrare sono di vario tipo: abbiamo i classici vampiri, rappresentati da orrendi (e buffissimi) nanetti, con tanto di mantello e dentoni, incantevoli e affascinanti silhouette di donna, che appaiono quando si scoperchia un certo tipo di bara (scoprite quale!), e perfino una terribile racchiona innamorata di Van Helsing, oltre che del sangue di quest'ultimo!

Attenzione quindi; le silhouette possono ammaliare il dottore e catturarlo, se non si lancia contro di esse uno spicchio d'aglio, mentre la bruttona, non farà altro che rincorrere disperatamente il nostro eroe, fino a quando non verrà eliminata.



L'unico indicatore di gioco mostra la quantità di sangue che scorre nelle vene del dottore. Ogniquale volta egli entra in contatto con un vampiro infatti, parte del suo sangue verrà succhiato dall'icona di un vampiro che intinge una cannuccia direttamente nella fialetta indicatrice! Ovviamente, svuotata la fialetta, il gioco finirà e vi toccherà ricominciare daccapo. Durante il gioco però, è possibile rimpiazzare parte del plasma perduto, raccogliendo alcune suppellettili dorate che si trovano disseminate in molte locazioni.

Gli specchi di cui dicevamo prima, possono essere depositati, senza limite di numero, in tutti i punti più opportuni del percorso mentre, la sfera di cristallo di Van Helsing può servire per catturare il raggio di luce e ridirigerlo come meglio si crede.

Il gioco è comandato interamente dal joystick. Possiamo quindi spostare Van Helsing in sei direzioni, per fargli salire e scendere scale e dirigersi verso destra o sinistra; inoltre, tenendo premuto il tasto di fuoco e spostando la leva orizzontalmente, possiamo effettuare il lancio degli spicchi d'aglio. Spingendo il joystick in basso invece (rilasciando il pulsante fire), si può selezionare il tipo di arma (Specchi, Aglio o Sfera) mentre, effettuando il movimento contrario, tenendo premuto il tasto di fuoco, si può direttamente utilizzare lo strumento di offesa prescelto. Per quanto riguarda il funzionamento della sfera magica, sempre tenendo premuto il tasto di fuoco, è

possibile spostarla in alto o in basso, per intercettare il raggio di luce.

Una volta catturato, sarà possibile reimpostare la direzione di questo, selezionandola attraverso le 8 possibilità (spostamenti del joystick) e rilasciando il tasto di fuoco.

Inutile dire che, se volete cimentarvi in un'indivolata caccia ai vampiri, dovrete impadronirvi di tutte le tecniche di utilizzo delle armi a vostra disposizione e acquisire una certa dimestichezza con le molteplici combinazioni dei movimenti del joystick.

Ricordate però, che l'unica arma da utilizzare contro l'attacco dei vampiri normali, consiste esclusivamente negli spicchi d'aglio!

La sfera e gli specchi, sono da adoperare solo per manipolare i movimenti del raggio di luce.

Se, fino a questo punto, la trama ed il soggetto di Vampire's Empire vi ha letteralmente rapito, la grafica di questo originale videogame vi stupirà e vi entusiasmerà incredibilmente. Su Atari ST, come del resto anche su Amiga infatti, la Gremlins ha fatto le cose in grande, arricchendo un soggetto già accattivante e poco sfruttato con un tipo di grafica eccellente e veramente analoga a quella di un comune arcade.

Il prezzo, in ultima analisi, rende ancora più invogliante questa "passeggiata in Transilvania" e quindi ci sembra inutile indugiare oltre: Vampire's Empire è, senza dubbio, un vero capolavoro che non dovete assolutamente perdere!!

FRANK BRUNO'S BOXING

elite

ELITE

CBM64/128-SPECTRUM-AM-STRAD-IBM PC E COMPATIBILI
DISCO-CASSETTA
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 29.000

Toh chi si rivede! Il vecchio, caro Frank Bruno's Boxing, approda, proprio in questi giorni, anche al sempre più "serioso" mondo dei PC MS/DOS.

Abbiamo pensato bene di riproporre una prova su strada di questo celeberrimo programma, proprio a favore di tutti gli utenti di questo standard, senz'altro desiderosi di provare il brivido e l'ebbrezza di un vero videogame dopo ore ed ore di word processor, spreadsheet e database.

Frank Bruno è uno dei migliori pugili anglosassoni che, in questo videogioco targato Elite, si trova ad affrontare otto tra i più temibili e fortissimi avversari della categoria Pesì Massimi.

Questo programma ha suscitato particolare interesse grazie alla sua originalissima e spettacolare impostazione grafica, tratta direttamente dall'omonimo coin op.

Il nostro atleta infatti è visto di schiena in posizione frontale ed è realizzato con una particolare grafica a vettori che lo rende praticamente trasparente.

Ciò permette di vedere in faccia ogni sfidante e, allo stesso tempo, di osservare comodamente ogni movimento di Frank.

Il gioco non prevede l'utilizzo del joystick ma, bensì di alcuni comandi da tastiera; il programma è compatibile con normali schede grafiche CGA.

Scopo del videogame è quindi affrontare e sconfiggere 8 abilissimi pugili per diventare campioni mondiali della categoria.

Ogni sfidante è, ovviamente, sempre più bravo e pericoloso del precedente ed inoltre, viene caratterizzato da una particolare e personale tattica e strategia tutta da scoprire.

Per abbattere il nemico, Frank deve mandarlo a K.O. per tre volte durante lo stesso round di tre minuti.

Ciò è possibile una volta ridotto a zero lo status fisico dell'avversario, dopo aver messo a segno il maggior numero di colpi possibile.

Durante il combattimento, se Frank riuscirà a combattere egregiamente, la sua abilità e la sua forza aumenteranno di conseguenza, rendendo più facile la sfida.

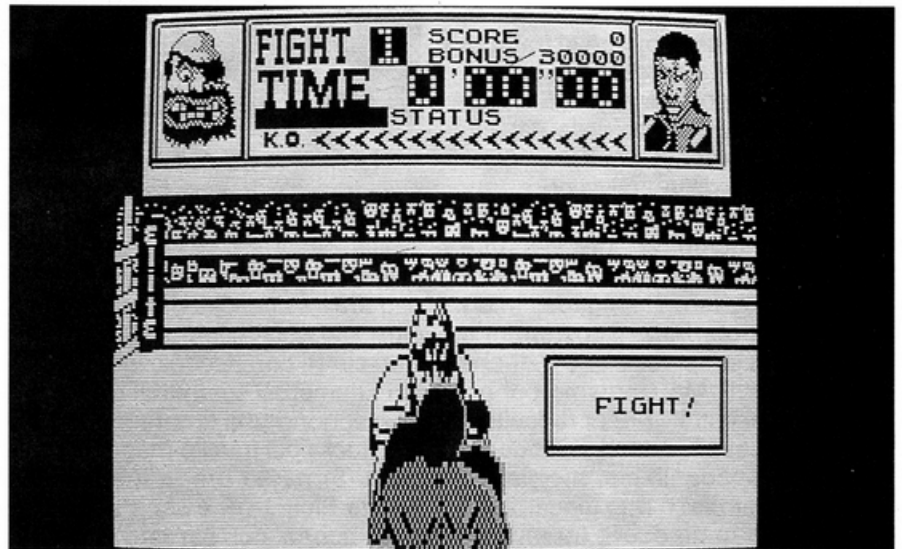
I comandi da tastiera corrispondono a: K e C, per spostarsi a sinistra e a destra, L e O, per colpire di sinistro o di destro, 1 e A, per alzare e abbassare la guardia, Q, per abbassarsi, Spazio, per effettuare un knockout e P, per mettere in pausa il gioco.

Devo dire che questa disposizione dei tasti non risulta particolarmente comoda e richiede qualche

peloso e minacciosissimo "gorillone", e Peter Perfect, l'apoteosi del guantone, già plurivincitore di moltissimi titoli mondiali.

Se non si riesce a distruggere questa vera armata di macchine da boxe, in un solo torneo, esiste la possibilità di ricominciare ogni sfida, una volta messi K.O.. Basta infatti premere il tasto R dal menu di presentazione, per riprendere il combattimento dal punto esatto in cui Frank è stato sconfitto.

La grafica di F.B.Boxing, in questa versione, devo dire che stupisce non poco.



round di prova per acquisire una certa domestichezza nei movimenti.

All'inizio del gioco, nel menù di presentazione, possiamo caricare un torneo salvato in precedenza o impostare una nuova competizione, inserendo le tre iniziali del nome del nostro pugilatore.

Gli sfidanti sono: Canadian Crusher, rozzo e grassissimo boxer, molto lento e poco pericoloso, Fling Long Chop, karateka fallito ma imprevedibile avversario, Andra Punchedov, degno erede delle tattiche evasive di Gorbaciov, Tribal Trouble, accortissimo e snervante aborigeno e Frenche, raffinato e imprevedibile peso massimo, nutrito a tonnellate di Caprice Des Deux!

Infine, entrando nella rosa degli ultimi tre campionissimi, abbiamo Ravioli Mafiosi, cattivissimo e velocissimo atleta napoletano (chissà perchè in Italia tutti devono essere mafiosi?!), Antipodean Andy, brutto,

Nonostante le limitazioni imposte da una scheda CGA, l'Elite dimostra di averne saputo sfruttare ogni risorsa, creando delle pagine grafiche davvero spettacolari.

Il ring è visto in prospettiva, come gli atleti, del resto, ed ogni singolo particolare del gioco, animazioni incluse, è stato trattato con particolare perizia ed accuratezza.

Se qualche altro videogame per lo standard MS/DOS non vi ha soddisfatto, parlando di grafica e giocabilità, sarà molto difficile che Frank Bruno non riesca a piacervi.

In ultimo, c'è da aggiungere il grande movimento di software che finalmente sono riusciti a creare anche per IBM, visto il prezzo, decisamente accettabile, molti di voi potranno apprezzare infinitamente questa conversione Elite.

Peccato che non si possa pugilare in due, contro un avversario umano.

WE ARE THE CHAMPIONS

GAMES 

OCEAN

CBM64/128

DISCO-CASSETTA

PREZZO: LIT. 25.000 - 18.000

Ormai travolti da una vera ondata di compilation, ci siamo trovati fra le mani uno degli ultimi prodotti di questo tipo, ancora una volta targato Ocean.

Dopo la fortunatissima Game Set & Match e la Magnificent Seven, la famosa software House di Manchester, ci offre, sempre ad un prezzo stimolante, un'ennesima raccolta che comprende 5 fra i videogame più venduti negli ultimi mesi.

Questa volta però, non si tratta di best seller della Ocean stessa, ma bensì, di una compilation di 5 videogame, rispettivamente della Palace, della Taito, della System 3, dell'Electric Dreams e della Activision.

La Ocean ha infatti acquistato i diritti per includere, nell'elegante confezione di We Are The Champions, Barbarian, Renegade, International Karate Plus, Supersprint e Rampage. Come vedete, c'è di che leccarsi i baffi. Ma, andiamo per ordine. Innanzitutto apre la raccolta il mitico Barbarian, ottimo videogame di "ascia e spada" in cui, scegliendo l'opzione per uno o due giocatori, ci si confronta in un duello fra muscolosissimi guerrieri armati di possenti spadoni, il tutto, ovviamente, per liberare dalla caverna di uno stregone, una bellissima principessa.

La grafica di barbarian è veramente degna di menzione e il sonoro, effetti speciali inclusi, non sono certo da meno in un videogame che ha venduto, nel solo Regno Unito, più di 50.000 copie! Se siete rimasti ancora tutti di un pezzo e non avete "perso la testa" (letteralmente) per Barbarian, potete passare a cimentarvi in una pericolosissima e rischiosa passeggiata per le strade di New York. Invece di limitarvi a prendere una boccata d'aria, per le strade della rutilante metropoli, vi siete addentrati in alcuni malfamati vicoli dove, una banda di teppisti, vi ha assalito. Se ancora non avete preso lezioni di karate (potrete farlo con il terzo videogame della compilation!) vi converrà darvi da fare per non finire miseramente sotto i colpi di questi pericolosi "bulli"!



Nel mondo del coltello a serramanico non c'è tempo per pensare o meditare, bisogna solo agire alla svelta, cercando di cogliere di sorpresa l'avversario. La grafica di Renegade è semplicemente eccitante; oltre alle animazioni superbe, sono stati curati con ricchezza di particolari i numerosi scenari di gioco, che posseggono una fattura molto simile a quella del fratello maggiore, l'arcade. Si passa ora, a International Karate Plus. IK+ è stato sviluppato sulla scorta del passato successo della System 3, casa madre anche del famosissimo The Last Ninja. Si tratta di un torneo di karate, combattuto in scenari coloratissimi dalle tinte sgargianti. Il "plus" significa che qualcosa di rivoluzionario è stato aggiunto a questo già sfruttatissimo soggetto. Abbiamo infatti la presenza contemporanea di ben tre atleti che si sfidano durante lo stesso torneo. Si può quindi gareggiare contro il computer e contro un avversario umano allo stesso tempo. Anche se il karate non vi entusiasma particolarmente, non potrete non appassionarvi a IK+ grazie alla sua incredibile carica di coinvolgimento.

Le animazioni risultano rapide, incisive ed immediate e, come accadeva per Renegade, la vostra prontezza di riflessi varrà molto di più di qualche strategia a lungo meditata!

Lasciando questa triade di videogame "da combattimento", si passa all'infuocato mondo della formula uno, vissuto in prima persona, al co-

mando del proprio bolide in Super Sprint. Le piste presentano moltissimi tipi di ostacoli, curve, chicanes, ponti, sopraelevate e persino salti da trampolino, il tutto saggiamente miscelato in una competizione da brivido. Al termine di ogni percorso, viene assegnato a ciascun giocatore un punteggio basato sull'ordine di arrivo al traguardo. Ogniqualvolta si collezionano 5000 punti è possibile apportare alcune utilissime modifiche alla propria automobilina; si può infatti incrementare la velocità massima, quella di accelerazione, e la potenza del motore del nostro bolide. La grafica di Super Sprint, direttamente tratta dall'omonimo successo da bar, ha, a dir poco, dell'incredibile e si rivela una delle caratteristiche vincenti del programma.

Termina la We Are The Champion, il simpaticissimo Rampage Activision. Non vi dovrete fermare davanti a niente e a nessuno: l'unico modo per uscire vittoriosi da Rampage è quello di distruggere quante più case sarà possibile e abbattere con possenti manate, elicotteri, aerei e mezzi da guerra, inviati contro di voi dalla Guardia Nazionale. Esilarante divertimento assicurato per tutti!

Ed ora, parliamo di prezzo; una compilation così ce la aspetteremmo ad un prezzo superiore alle 30.000 lire ma, grazie all'ottima politica di mercato della sempre più affidabile Ocean, possiamo portarci a casa questi fantastici giochi per sole, 25.000 lire!

CHECKMATE

PRISM LEISURE CORPORATION

ATARI ST

DISCO

PREZZO: LIT. 20.000

Per sole 20.000 lire, la Leader di Varese offre uno stupendo gioco degli scacchi per la famiglia Atari ST. Si tratta di Checkmate, un'ottima e completa simulazione di uno degli sport più conosciuti e diffusi in tutto il mondo, inventato più di 1400 anni fa. Il programma è contenuto su un solo disco da tre pollici e 1/2 e gira in media risoluzione.

Nota interessante, prima di incominciare ad analizzare il programma vero e proprio, è la presenza di un icon editor che, inserito sul dischetto, permette di ridisegnare e creare a proprio piacimento tutti i pezzi della scacchiera; il tutto, utilizzando però un monitor in bianco e nero. Se, infatti, si possiede un SC1224 o un equivalente a colori, l'Icon Editor non sarà accessibile.

Ma, vediamo il programma nei dettagli. Checkmate prevede, come già accade in molte di queste simulazioni, l'opzione per uno o due giocatori e la possibilità di far competere il computer contro sé stesso; in questa ultima possibilità, sarà perciò possibile impostare differenti problemi scacchistici e farli risolvere, comodamente, dall'elaboratore stesso. L'unica schermo di gioco è suddiviso in tre porzioni principali.

Abbiamo, nella parte centrale, la scacchiera, visibile solo dall'alto, in quella di sinistra l'elenco delle mosse e in quella destra le varie annotazioni formulate dal computer, unite alla classica rappresentazione delle strategie "pensate" dall'essetti.

Per impostare ogni tipo di sfida, si utilizzano cinque comodi menu a scomparsa.

Il primo, praticamente inutile, è quello del Desk, che mostra le classiche icone con il nome della ditta produttrice di Checkmate; si tratta, in verità, della più famosa Robtek inglese che ha ceduto i diritti per la distribuzione, alla Prism Leisure appunto.

Il secondo menu (Files), comprende i comandi per caricare e salvare una certa situazione di gioco (Open/Save Field), per memorizzare e richiamare una partita interrotta a metà (Open/Save Game), per acce-

dere a determinati schemi di apertura (Read/Save Openings) e per abbandonare definitivamente il programma e ritornare al Desktop.

Il terzo menu (Game), contiene le opzioni per iniziare una nuova partita (New Game), per impostare la sfida giocatore contro computer, giocatore contro giocatore e computer contro computer, e la possibilità di invertire i pezzi tra gli avversari. Inoltre, sempre in questo menu, sono contenuti alcuni comandi che rendono possibile l'annullamento dell'ultima mossa (Take Back Move), il replay dell'intera partita (Replay Game), e l'impostazione di una mossa di prova (Try Move).

Il quarto menu (Editor), permette di reimpostare uno schermo di gioco (Edit Field), disponendo i pezzi a piacere sulla scacchiera, selezionandoli sempre dal menu stesso.

Nell'ultimo menu (Play Level), possiamo variare la velocità con cui il computer effettua le sue "ponzate" ed è anche disponibile un'impostazione di mosse forzate, entro le quali lo stesso deve cercare di fare scacco matto (da 1 a 5).

Per quanto riguarda la velocità di decisione dell'ST, questa varia su sette livelli che, a loro volta, vanno da 10 secondi a 10 minuti per mossa. Infine, sempre nel menu Play Level, ci viene offerta l'opzione per selezionare un livello di gioco velocissimo (Quick Level), adatto ai principianti, ed un'ulteriore lasso di tempo che viene concesso, all'elaboratore, per studiare attentamente ogni mossa.

GAMES 

I pezzi si spostano dopo aver posizionato sopra il puntatore del mouse e aver cliccato il tasto di sinistra. Non è, ovviamente, possibile barare: ogniqualvolta si sposta un pezzo in una posizione sbagliata, il computer ci segnalerà l'errore e ci costringerà a ripetere la mossa.

Nella parte superiore destra dello schermo, appaiono i due cronometri di gara, relativi al tempo impiegato da entrambe i giocatori, per studiare le proprie mosse.

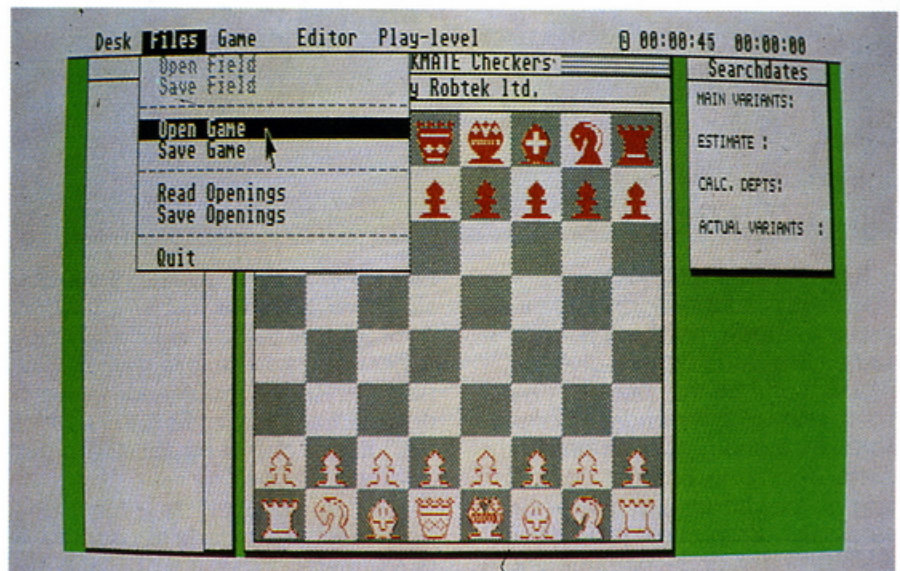
Nella porzione destra, infine, il computer mostra le sue meditazioni sugli eventuali pezzi da spostare e, come avveniva in quelle scacchiere elettroniche portatili, l'ST raffigura le coordinate che si riferiscono alle mosse decise.

Unica pecca, a questo punto, è la totale mancanza di queste coordinate, ai lati della scacchiera.

Risulta infatti, particolarmente tedioso, contare i quadratini della tavola da gioco, per rintracciare le varie posizioni dei pezzi.

Tolta questa piccola mancanza dei programmatori Robtek, Checkmate si rivela un ottimo programma di scacchi, dedicato sia al principiante, all'hobbista, che al megasuperextra giocatore!

La grafica, in media risoluzione, è articolata sui soliti quattro colori del Desktop ST ma, eccelle per definizione e chiarezza, offrendo, al colpo d'occhio, una completa e comprensibilissima visione globale della scacchiera e di tutti i più importanti indicatori di gioco.



COMPUTER HITS

BEAU JOLLY

ATARI ST-AMIGA
4 DISCHI
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

L'incubo della pirateria si sta sempre piu' dissolvendo, grazie alla incredibile politica dei prezzi del software originale, applicata, proprio in questi giorni, da molti importatori.

Se, giochi come Bubble Bobble e Jump Jet per Amiga e per Atari ST costano solo 29.000 (spesso addirittura inferiore al prezzo di una copia!), si sta gia' parlando di vere e proprie compilation per questi diffusissimi standard di PC. A prezzi incredibilmente convenienti infatti, da oggi e' possibile acquistare alcune raccolte dei migliori videogame attualmente disponibili per Amiga e per Atari St, raggiungendo vette prossime allo zenith del rapporto qualita'/ prezzo. E' quindi il caso della Computer Hits prodotta dalla Beau Jolly che, nella lussuosa confezione di questa compilation, offre il mitico Brataccas, Deep Space, Little Computer People e Hacker II.



Il tutto a sole 49.000 lire!

Chi gia' possiede un Amiga da qualche tempo, conoscerà senz'altro questi quattro ottimi e divertentissimi videogame ma, per tutti i neofiti di questo nuovo standard Commodore, ecco una presentazione dettagliata del "ricco bottino" contenuto nel prezioso scrigno di questa Computer Hits. Brataccas, prodotto dalla stessa casa di Barbarian e del re-

centissimo Obliterator (la Psygnosys), non e' altro che un ottimo platform-game, giocabile con il mouse e dotato di una grafica senza dubbio interessante e competitiva.

Kyne, protagonista della vicenda, e' un criminale fuggitivo che, ingiustamente accusato di aver sottratto preziose informazioni da un segretissimo archivio genetico, si vede inseguito da molti bounty killer, ingaggiati da una CIA del 2099.

Ad aggravare la sua posizione, contribuisce la presenza di molti altri tagliagole inseguitori, provenienti dalla criminalita' organizzata, desiderosa di impossessarsi dei presunti documenti rubati.

Brataccas, lo ripeto, si risolve in un lunghissimo ed estenuante platform-game che, oltre ad impegnare anche il giocatore piu' smaliziato, coinvolge anche un certo livello di strategia e qualche elemento avventura che lo rendono un vero e proprio best seller irrinunciabile.

Il secondo gioiello della compilation e' il famosissimo Deep Space; si tratta di un sofisticato simulatore di volo interstellare al comando di uno dei piu' irriducibili e coraggiosi mer-

cenaria di tutta la galassia (ovvero sia da voi stessi!!).

Scopo del gioco e' quello di vagare per tutto i sistemi di Al-Nair, di Giobek e di Kogon, ripulendoli, a suon di cannonate laser, da tutti i nemici dell'impero che ci ha assoldato per questa missione.

Grafica stupefacente, ottime animazioni e una miriade di comandi e di strumenti di difesa e di offesa, da

imparare a conoscere e utilizzare, sono le caratteristiche vincenti di Deep Space.

Giusto per spendere qualche parola in piu' al riguardo di questo eccellente prodotto, sempre della Psygnosys, diremo che e' possibile paragonarlo ad una versione modificata e decisamente migliorata del gia' notevole Star Raiders dell'Atari ST.

Si passa quindi al celeberrimo e simpaticissimo Little Computer People, gentilmente concesso alla Beau Jolly per questa compilation, dalla arcinota Activision.

Ebbene, chi non conosce questo originale videogame che simula perfettamente una pseudo-intelligenza artificiale nelle RAM dei piu' apprezzati home e personal computer?!

L'abitante della nostra casetta delle bambole computerizzata quindi, ci aspetta a braccia aperte per vivere con noi, la sua esistenza quotidiana all'interno dei complicati circuiti del nostro elaboratore. Ricordate che il nostro "pesciolino" di questo acquario computerizzato, deve mangiare, bere, dormire e svagarsi un po': non trascuratelo quindi!!!

Ultimo interessante game della Computer Hits e' il difficilissimo Hacker II, sempre dell'Activision, che tanto filo da torcere ha dato a tutti i possessori di un CBM64/128, in passato.

Grazie alla nostra abilita' di hacker, siamo stati reclutati per portare a termine una pericolosissima missione di spionaggio.

Dalla nostra stanzetta infatti, ci troviamo a comandare, via Modem, ben 4 unita' robotiche pronte a penetrare in una base siberiana del KGB.

Utilizzando telecamere a raggi infrarossi e una miriade di strumenti installati sui quattro automi, dobbiamo penetrare nel cuore della roccaforte nemica e rubare dei segretissimi piani di invasione dell'europa, progettati dalla Russia.

Possiamo gestire i nostri spostamenti e le nostre esplorazioni, attraverso speciali apparecchi di videoregistrazione e di monitoraggio e ottenere le planimetrie della base segreta, collegandoci al computer centrale di questa.

Inutile dire che il posto pullula di guardiani umani e non, capaci di metter fine alla nostra carriera di

GAMES

hacker-spioni, con un solo colpo di laser! Azione, suspense e divertimento sono assicurati per tutti. Nel complesso quindi, per sole 49.000 li-

re, possiamo gratificare il nostro computer di ben 4 stupendi videogames, destinati a intrattenerci piacevolmente per molte, molte ore.

La Computer Hits della Beau Jolly quindi, inaugura più che degnamente la nascente serie delle compilation per Amiga e per Atari ST.

DUNGEON MASTER

FTL/SOFTWARE HEAVEN

ATARI ST

DISCO

PREZZO: Lit. 49.000

Spettacolare! Questo è l'aggettivo migliore per definire questo incredibile adventure, prodotto dalla pressochè sconosciuta FTL associata alla Software Heaven.

La distribuzione in tutto il mondo è affidata, però, alla più nota Mirrorsoft, sinonimo di qualità.

Appena preso tra le mani il package di Dungeon Master, però, ho temuto per un attimo di avere a che fare con un ennesimo e poco originale "clone" dei vari Temple Of Apshai o Alternate Reality

che, a dire il vero, non mi hanno mai particolarmente entusiasmato.

Le foto del gioco però, sul retro della copertina, mi hanno fatto subito sperare in qualcosa di più divertente ed insolito dei suddetti e noiosi role-playing game.

Ho caricato, il programma in memoria e, dopo qualche attimo d'attesa, ... sono rimasto a dir poco sbalordito! Dungeon Master non è un gioco di strategia, se non altro inteso attraverso i classici canoni della SSI e della Epix, bensì una vera e propria avventura animata in tre dimensioni, molto simile ai riuscitissimi Uninvited e Shadowgate disponibili per Amiga.

La storia, velata di magiche atmosfere che si perdono nella notte dei tempi, narra di un grandissimo stregone ed alchimista al quale, dopo anni di duro lavoro, è stata sottratta una potentissima pietra magica.

Questa Power Gem è caduta, infatti, nelle mani di un terribile e crudele demone che, progettando chissà quali tremebondi propositi, si è rintanato nelle oscurità di un labirinto sotterraneo, difeso dalla solita orda di creature infernali.

Theron, l'apprendista stregone del mago scopritore della gemma, è stato quindi incaricato di penetrare nella roccaforte sotterranea del malvagio di turno, alla ricerca della Power Gem.

GAMES 



Per riuscire a recuperarla egli dovrà necessariamente affrontare e sconfiggere, dapprima un nugolo di mummie, serpenti, demoni vari e creature da incubo, quindi, il pericoloso signore del sotterraneo, per impedirgli di soggiogare ai suoi voleri l'intera umanità, con l'ausilio della potentissima gemma.

All'inizio del gioco bisogna innanzitutto entrare nel primo livello del sotterraneo che non è popolato da nessuna creatura nemica.

Nelle numerose stanze di questo mini labirinto si trovano le anime di ben 24 avventurieri che, prima di Therion, si sono già cimentati nella stessa missione.

Questi intrepidi eroi però, hanno già fallito nell'impresa e sono stati imprigionati dal malvagio demone in 24 specchi appesi alle pareti.

Therion, deve resuscitare o reincarnare fino ad un massimo di quattro di questi eroi, guidandoli poi, ancora una volta, alla ricerca disperata della Power Gem.

Therion, non appare nel gioco se non come spirito superiore e supervisore che controlla i movimenti e le azioni di quattro guerrieri per volta.

Ciò significa che, se, durante il gioco, qualcuno di questi verrà ucciso, si potrà ritornare al "dedalo delle anime", per sostituirlo con un altro guerriero disponibile.

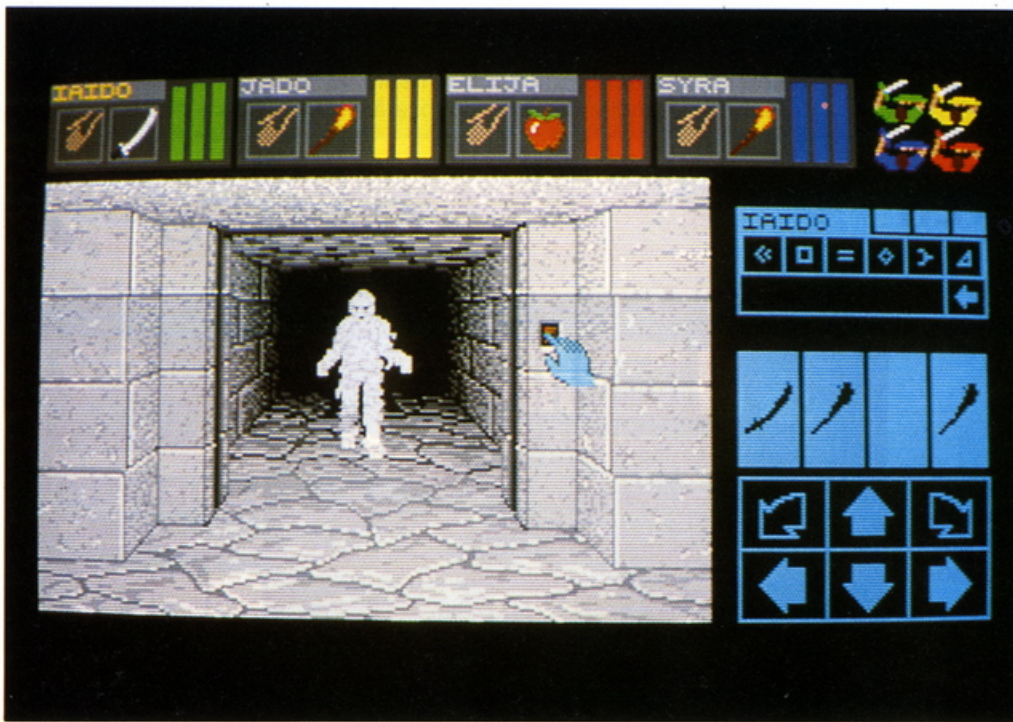
A questo punto, prima di addentrarci (almeno a parole!), nel vero e proprio Dungeon, è importante definire le caratteristiche salienti dei vari avventurieri che si possono impersonificare.

Ognuno di questi possiede differenti doti e abilità, organizzate attraverso la forza fisica, la resistenza e l'esperienza con le arti magiche.

Abbiamo tre differenti valori per ogni personaggio che ne rappresentano lo stato fisico (Health), la resistenza alla fatica ed ai combattimenti (Stamina), e la capacità di formulare incantesimi sempre più complessi, può far accrescere la Mana di quel personaggio, trasformandolo in abile stregone.

Per ogni personaggio impegnato nella vicenda, viene creata una speciale schermata che ne illustra le qualità, le caratteristiche e la dotazione di armi, munizioni, cibi e bevande, che esso trasporta.

Ognuno di questi infatti, possiede uno zainetto, che può contenere fino a sedici oggetti di varia natura e una fondina o comunque un contenitore per le varie armi che si possono raccogliere. In mano, ogni personaggio, può inoltre trasportare: armi, torce e oggetti vari, potendo anche munirsi di armature, corazze, elmi e vari capi di abbigliamento che si possono rivelare adatti ad affron-



momentaneamente infortunati o feriti, dovranno essere posizionati dietro alla coppia "leader".

Lo schermo di gioco, a questo punto, rappresenta, nella parte centrale, la veduta del labirinto in cui ci stiamo addentrando e, nelle porzioni laterali, i vari indicatori dell'Health, della Stamina e della Mana dei personaggi e della loro posizione nel gruppo.

Utilizzando esclusivamente il mouse (e, attenzione, nessun comando da tastiera!), si possono gestire rapidamente tutti i movimenti e le azioni dei quattro soggetti, anche per quanto riguarda la formulazione degli incantesimi. Per fare ciò basta selezionare, nella piccola

finestra di destra, la serie di simboli magici qui presenti, che si desidera comporre. Come in un Word Processor magico, basterà comporre le varie magie e farle pronunciare da uno di quattro eroi.

Durante il gioco, tuttavia, questi ultimi possono sviluppare doti che non possedevano al momento della loro reincarnazione.

Lo sviluppo fisico e psichico di ogni personaggio può avvenire in quattro direzioni: continuando a combattere, si diventa abili guerrieri (Fighter), sperimentando nuove armi, ci si può mutare in esperti Ninja, formulando incantesimi, ci si guadagna la qualifica del mago (Wizard) e, creando pozioni e sostanze terapeutiche, si diventa sacerdoti guaritori (Priest).

I quattro personaggi si muovono contemporaneamente, in base alle direzioni di spostamento, impartibili attraverso le sei frecce poste nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Le animazioni sono omogenee, continue ed incredibilmente perfette.

Vedersi comparire davanti una mummia, con il suo classico incedere lento e tremolante, è un'esperienza a dir poco terrificante, anche per il giocatore più smaliziato, abituato alle rozze e semplificate animazioni di Temple Of Apshai e Rogue della Epix.

Cercate però di scuotervi alla svelta dall'attanagliante terrore e, ad esempio, provate a far piombare

tare particolari difficoltà nel corso della vicenda.

Gli stivali di cuoio, ad esempio, sono più robusti, di quelli in camoscio, tipici degli elfi, ed un corpetto di maglia metallica, può riparare meglio, di una tunica in raso, dai fendenti degli avversari.

Effettuata la scelta dei quattro personaggi da guidare nel sotterraneo, ci si deve munire di cibo (mele, formaggi, pane, ecc.), di acqua (attraverso comode sacche rifornibili presso le numerose fontanelle presenti nel gioco) e, soprattutto, di torce, con le quali poter illuminare il cammino.

Si deve localizzare la scalinata che porta al piano inferiore ed incominciare così, l'avventura vera e propria. Durante il cammino, moltissimi sono gli ostacoli ed i nemici che vi si possono parare davanti.

Abbiamo botole, cancellate di ferro e portoni in legno apribili con le chiavi che si trovano nascoste negli anfratti più bui del dedalo, passaggi segreti, raggi di luce che teletrasportano l'intera compagnia in altri punti del sotterraneo e molti tipi di nascondigli che celano oggetti indispensabili e preziosissimi.

Con voi sarò sincero: nonostante il manuale di istruzioni, ci avvisi della presenza di mummie, mostri a forma di fungo, spiriti, demoni e vari tipi di infernali creature, dopo alcune lunghe ore di gioco e parecchi chilometri di labirinto percorsi, io sono riuscito ad incontrare solo i primi due tipi di nemico.

L'azione è vissuta in tempo reale e ciò significa che, se vi attardate troppo a studiare la migliore strategia di attacco contro il nemico, quest'ultimo saprà senz'altro approfittare della vostra indecisione, per staccarvi di netto la testa!

Le armi che potete trovare durante le peregrinazioni in questo inferno sotterraneo, sono di vario tipo: abbiamo le classiche sciabole (adatte a combattimenti corpo a corpo), corti pugnali (utilissimi da lanciare contro i nemici), possenti clave (anch'esse per il corpo a corpo), archi, frecce, pietre, fionde e lance. Il tutto senza dimenticare le nostre mani nude (per scontri all'ultimo sangue) e le arti magiche. Queste ultime, sono realizzate attraverso una serie completa di simboli magici, raggruppati in quattro categorie, che ognuno dei personaggi può gestire per formulare vari tipi di incantesimi.

Attenzione però: se non si possiede una certa dose di abilità (Mana), non sarà possibile pronunciare i sortilegi più complessi, dovendosi limitare a quelli più semplici, per così dire "di allenamento".

È basilare includere, nel nostro manipolo di coraggiosi, un personaggio dotato di un'elevata quantità di Mana.

Ora, dato che i maghi di solito non posseggono una particolare forza fisica, dovranno essere protetti dagli altri membri della compagnia.

Durante il cammino, infatti, i quattro eroi procedono affiancati a due a due e, pertanto, quelli più deboli o

una grata di ferro sul nostro "testa bendata"! Anche se vi consiglio caldamente di mappare ogni spostamento (visto che non si dispone del classico filo di Arianna), vi conviene non fare troppo affidamento sulle vostre elaborazioni in quanto, molto spesso, la morfologia del dedalo sotterraneo si rivela diabolicamente mutevole! La grafica di Dungeon Master è, a dir poco, eccezionale.

Un programma così ben fatto, veloce, giocabilissimo e pericolosamente divertente, a dir la verità, ce lo aspettavamo da una Mindscape o da una US Gold. E invece, la neonata FTL/Software Heaven, ha dimostrato di avere molti "assi nella manica", battendo alla grande altre software house più conosciute ed affermate. Non posso dirvi altro, se non di comprare al più presto Dungeon

Master; dimenticate i vostri insipidi shoot'em up e le classiche avventure testuali e tuffatevi nel gioco computerizzato più bello nella storia delle avventure.

Ah, dimenticavo: mi spiace proprio per coloro che non posseggono un Atari 520/1040 ST: Dungeon Master, vale, da solo, l'intero valore di questi computer!

Ciao Ataromani!

THE FLINTSTONES

GRANDSLAM

ATARI ST-AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 49.000

Un pò caro ma, di sicuro effetto e divertimento, è la versione computerizzata, per Amiga e Atari ST, delle buffe avventure degli ormai intramontabili antenati di Hanna e Barbera. The Flintstones non è altro che un vero cartone animato in cui, sfruttando le superbe capacità grafiche dei due tipi di computer sopracitati, potrete vivere in prima persona nel magico e ormai perduto mondo preistorico al grido di "Yabba dabba doooo!!!". Il coloratissimo package del programma, include, per tutti gli appassionati, un coloratissimo manifestone, le succinte e semplicissime istruzioni, una spilla souvenir e il dischetto da tre pollici e 1/2: purtroppo la clava non è compresa nel prezzo! Dunque, dunque, a Bedrock City è finalmente arrivato il week end.

Fred Flintstones aspetta con ansia di potersi recare al torneo di bowling insieme all'inseparabile Barney ma, prima di fare questo, dovrà tingeggiare le pareti della sua casa, facendo felice la moglie Wilma. A quest'ultima infatti, Fred ha promesso di non andare al bowling fintantochè tutte le pareti saranno rinfrescate con un'amena nota di grigio "età della pietra".

Dura la vita da mariti, eh?! Bhè, mettiamoci subito al lavoro senza perder tempo: il bowling ci aspetta. Il gioco è strutturato in due diverse fasi: i lavori domestici e la partita a bocce. Si inizia nel soggiorno della famiglia Flintstones con il simpatico Fred munito di pennellone fatto con piume di struzzo preistorico, secchio di vernice e tanto di scaletta a

pioli per raggiungere il soffitto della stanza.

Per dipingere basta premere il tasto di fuoco e spostare il nostro eroe verso la porzione di muro desiderata. Ognitanto però, è necessario intingere il pennello nel secchiello di vernice. Purtroppo per Fred, qualcuno cerca di incidere orrendi graffiti sulle pareti appena imbiancate; questo sabotatore, nei panni della vispa e simpatica bimbetta Pebble, figlia dello stesso Fred, cercherà di fuggire dal proprio girello e disegnare grotteschi "affreschi" su tutte le pareti di casa.

E' necessario, di volta in volta, "placcare" immediatamente Pebble non appena esce dal girello e quindi rimettercela, onde evitare spiacevoli inconvenienti.

GAMES



ed il vostro compito sarà quello di trovare un meccanico al più presto e effettuare le opportune riparazioni.

Giunti finalmente (lo speriamo!) al palazzetto sportivo, ci si dovrà impegnare in una vera gara di bowling preistorico, tratta direttamente dal celeberrimo Tenth Frame! Che vinca il migliore!

Stanchi ma, felici, i due amiconi riprenderanno quindi la strada di casa ma, qui giunti, avranno una brutta sorpresa: Pebble, la figlia di Fred e Wilma, è fuggita di casa e nessuno sa dove rintracciarla!

La parte finale di The Flintstones si trasforma quindi in un classico platform game in cui, arrampicandoci su scale, piattaforme ed ascensori, dovremo raggiungere la scriterata Pebble, rifugiata sulla cima di



Una volta terminata l'opera, prima che Wilma torni a casa dopo lo shopping, Fred e Barney potranno finalmente recarsi al bowling. Ma, sfortunata vuole che, durante il tragitto, la potente fuoriserie dei due perda una ruota! A questo punto urge immediatamente una sostituzione

qualche grattacielo preistorico! L'aspetto grafico di The Flintstones è decisamente eccellente e molto ben realizzato, soprattutto nella versione per Commodore Amiga. Le animazioni sono stupende e i numerosi, coloratissimi scenari, sembrano direttamente tratti da un vero cartoon.

Pensate che non manca nemmeno l'urlo digitalizzato "Yabba dabba dooo!" e la classica musichetta che,

in televisione, ha furoreggiato per molto tempo nelle trasmissioni per i giovanissimi di tutto il mondo.

Un ottimo videogame, senz'altro molto originale e brillantemente realizzato!

GARRISON II

RAINBOW ARTS

AMIGA-ATARI ST
DISCO

PREZZO: LIT. 39.000

Se la US GOLD non ha ancora realizzato la versione per Amiga del suo famosissimo Gauntlet, ci ha pensato la Rainbow Arts.

La nota software house tedesca infatti, l'ha fatta davvero in barba alla prima, producendo la propria versione, reimpostata, corretta e rielaborata, del famoso videogame, nato dapprima nelle sale giochi di tutto il mondo.

Garrison I non è mai arrivato in Italia, perchè si trattava di una cosiddetta Pre-release (o versione prototipo-pilota) ma oggi, finalmente, potremo giocare con il programma definitivo, importato direttamente dalla "Grande Germania", attraverso l'organizzazione di John Holder (La Leader).

Offerto ad un prezzo di poco superiore a quello standard, per il software Amiga di questo genere, Garrison II si impone immediatamente all'attenzione di tutti i videogamer di ogni età.

La trama è quantomai semplice; la principessa Angelica (non c'entra l'Orlando Furioso!), amata da tutti i sudditi del suo reame, è stata colpita da una gravissima malattia.

Solo le erbe magiche di un misterioso stregone eremita, la possono salvare dalla morte certa.

Questo oscuro individuo si cela nel cuore di un tenebroso maniero in una landa desolata e dimenticata dal tempo.

Cinque paladini della principessa, sono dunque sulla strada che porta al castello, incaricati di impadronirsi ad ogni costo dei segreti del mago.

Costoro sono: un alchimista (Wizard), un guerriero (Warrior), un elfo (Elf), una valkyria (Valkyrie) e un saggio e intelligentissimo gnomo (Dwarf).

A turni, si dovranno addentrare nelle 128 stanze del castello, confrontando una vera e propria arma-

ta di creature demoniache, al servizio dello stregone.

Durante il cammino, moltissimi saranno gli oggetti ed i tesori da raccogliere, collezionare ed utilizzare, per portarsi fino al sancta sanctorum del maniero ed impossessarsi delle suddette erbe miracolose.

Le chiavi aprono le porte chiuse, le pozioni magiche e gli elisir possono ricostituire le forze perdute dai nostri eroi e sanarne le ferite, le spade, le asce e gli archi possono risolvere positivamente più di un combattimento ed i forzieri, ricolmi d'oro e pietre preziose, incrementano il punteggio di ognuno dei cinque personaggi.

All'inizio del gioco si preme la sbarra spazio per attivare la selezione degli eroi da impersonificare.

Premendo il tasto funzione corrispondente, potremo iniziare la missione.

Ciò significa che ogni partita, completa, può essere giocata da uno solo dei cinque personaggi in ogni schermo (fase).

Questo si rivela molto utile per poter esplorare i livelli più difficili con il guerriero o con lo gnomo, utilizzando gli altri membri della spedizione per completare le fasi meno impegnative.

Ogni eroe possiede infatti differenti qualità: il guerriero e lo gnomo

GAMES 

sono abilissimi con qualsiasi tipo di arma, il mago è in grado di localizzare, raccogliere e utilizzare tutte le pozioni magiche recuperate, e così via. Si può anche giocare in due, contemporaneamente.

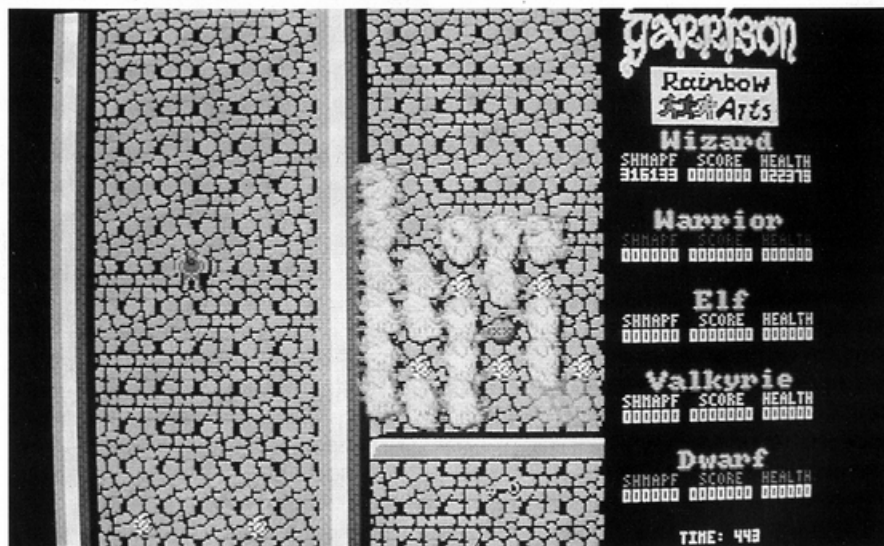
Come accadeva nel Bubble Bobble Firebird, in Gauntlet II sarà utilissimo effettuare un lavoro di squadra per esplorare i labirinti più difficili, colmi fino all'inverosimile di insidie e di nemici.

Se il vostro Amiga possiede solo 512K RAM, le icone di ogni personaggio risulteranno tutte uguali; se possedete un'espansione di memoria invece, tutti e cinque possiederanno una diversa rappresentazione grafica sullo schermo.

Ogni personaggio ha una sola vita. Gli indicatori di gioco (cinque serie, in questo caso) rappresentano: lo status fisico (HEALTH), il punteggio (SCORE), e 6 particolari caratteristiche, raggruppate sotto un unico contatore (SHMAPF).

Questi sono: la velocità di movimento (S-Speed), l'abilità nel combattere (H-Hand/hand Combat), i poteri magici (M-Magic Power), il tipo di armatura indossata (A-Armour), la rapidità dei colpi esplosivi (P-Shot Speed) e la forza distruttiva di questi ultimi (F-Fire Power).

Quando si combatte infatti, indipendentemente dal tipo di arma in



nostro possesso, si esploderanno delle sfere luminose, indirizzate contro il nemico.

Premendo il tasto Escape si può abbandonare una partita e con la barra spazio la si può mettere in pausa.

Il gioco, come dicevo poc'anzi, è strutturato su quattro livelli, organizzati su 128 stanze complessive.

I nemici, che vanno dai semi-innocui spettri a cattivissimi draghetti,

appaiono sempre più frequentemente man mano che si procede nell'avventura.

Infine, è previsto un tabellone elettronico che, salvando i dati su disco, permette di scrivere i punteggi record di ognuno dei cinque protagonisti. La grafica di Garrison II è veramente spettacolare e molto, molto simile al Gauntlet II, tanto per capirci.

Direi quasi che, dopo qualche minuto, viene voglia di infilare un dito

nello schermo e "toccare" con mano i particolari tridimensionali, solidi e coloratissimi che rappresentano ognuna delle 128 locazioni. Gli effetti speciali, pochi ma buoni, sono realizzati ad opera d'arte e coinvolgono piacevolmente anche il videogamer più smaliziato.

Un gioco molto bello quindi, consigliato a chi di videogame se ne intende davvero e vorrebbe spendere bene il proprio danaro.

GUTZ

OCEAN

CBM64/128

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA:CBM64

LIT. 15.000

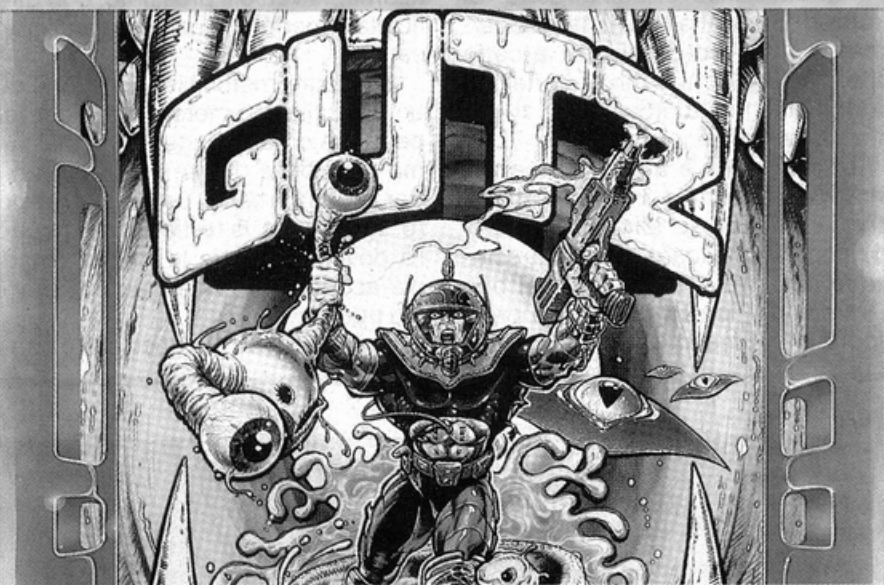
Avete mai cercato di comunicare con un essere enorme da dieci milioni di tonnellate che ha fame ed ha le dimensioni di una piccola luna? Pensate un po', gli americani hanno provato anche quest'incredibile ebbrezza. Sono stati i primi a captare la trasmissione. Sono riusciti a ricevere degli impulsi radio provenienti dall'orbita di Giove: avevano un ritmo regolare ed una frequenza molto strana. L'inaspettato oggetto si avvicinava al nostro pianeta e piano piano iniziava a girargli intorno, si pensava ad una meteorite prossima a precipitare, ma purtroppo non era così: era una navicella artificiale costruita da una creatura intelligente. Ma, ecco una voce provenire da quello strano oggetto: "Terrestri, mettetevi in contatto!"

E fu così che iniziò la più spettacolare delle avventure, che anche voi potete rivivere divertendovi con questo fantasmagorico game prodotto dalla Ocean: Gutz.

Il coraggioso astronauta, incaricato di stabilire un incontro ravvicinato del terzo tipo, con il pilota della nave aliena, è caduto nelle fauci spalancate di quest'ultimo.

Il nostro Armstrong della situazione però, è ancora vivo e, in attesa di venir digerito (Bleahhh!!!), dovrebbe riuscire a distruggere tutti gli organi vitali dell'affamato pilota interstellare, ucciderlo e ritornare sulla terra. Il tutto, ovviamente per avvertire di questa terribile minaccia l'intero genere umano.

Dunque, procederete col fermare per sempre i reni, i polmoni, e, soprattutto il cuore e il cervello.



Ognuno di questi organi potrà essere localizzato nel proprio livello di arterie intricate e di tubi e condotti intercomunicati; coperti da una parete protettiva che può essere aperta usando un'arma costituita da tre componenti separati, localizzabili in alcuni schermi del gioco.

Ci saranno infatti delle scatole sparse su ogni livello, nelle quali troverete i pezzi che dovrete raccogliere per l'assemblaggio. Avrete anche a disposizione degli elmetti di ricambio che vi proteggeranno per due minuti e mezzo ciascuno, contro gas repellente, e una quantità di creature striscianti, cattive e soprattutto affamate, il cui unico scopo è quello di eliminare i corpi estranei... come voi! Tra gli oggetti utili, troverete: una chiave che vi consentirà di aprire la porta della "Super Arma2, alcuni cristalli che contengono energia per avere tre minuti di fuoco rapido e possono contrastare gli attacchi degli organi principali. Disporrete di una cartina che vi consentirà di vedere il quadrante delle arterie nel quale vi trovate.

Nei muri delle arterie ci saranno dei magazzini contenenti le armi usate per distruggere i nemici che vi circondano.

E... dopo 10.000 punti vi sarà assegnata una vita bonus.

La grafica è eccezionale, pensate che Gutz è il secondo gioco, dopo Fire Fly (sempre della Ocean), che viene realizzato con effetti speciali, denominati FX, davvero straordinari; attenti quindi, perchè rischierete di rimanere veramente intrappolati nelle nauseabonde viscere di questo insolito invasore alieno.

Prendendo spunto dal famoso lungometraggio Viaggio Allucinante, ripreso recentemente in Salto nel buio di Spielberg, Gutz si presenta come originale e divertente arcade, ricco di immediatezza, giocabilità e coinvolgimento. Non c'è bisogno di sorbirsi spaginate di istruzioni ma, basta impugnare il più robusto joystick per gettarsi a capofitto in questa ennesima avventura computerizzata. Il tutto, ci viene offerto ad un prezzo davvero entusiasmante: solo 15.000 lire.

ocean

SUPER HANG ON

ELECTRIC DREAMS

CBM64/128-SPECTRUM-AM-STRAD-ATARI ST

VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

L'avete giocato al bar, l'avete sofferto, l'avete amato e qualche volta odiato; ora, arriva anche in versione per home computer, per invadere, con il rombo dei suoi bolidi, la tranquilla quiete di casa vostra. Si tratta di Super Hang On, la celeberrima corsa motociclistica arcade che, in sala giochi, veniva offerta con l'originale mini-motocicletta, al posto del semplice joystick.

Urla di gioia e tripudio e capelli strappati a parte (un po' come ai concerti di George Michael), prepariamoci a cavalcare la nostra scattante due ruote, impegnati nei ben 18 tracciati ricreati dal nostro presoché onnipresente CBM64.

Ogni gara va completata entro un limite prestabilito di tempo, per poter continuare nella successiva; i secondi rimasti quindi, verranno trasformati in punti bonus che si andranno ad aggiungere al vostro score, come già accadeva in giochi come Outrun (US Gold) e Super Cycle (Epix).

Una volta terminati tutti i percorsi di un continente, si avanza automaticamente verso il prossimo, con difficoltà superiori a quello appena giocato.

La nostra motocicletta dispone di un potentissimo motore turbo che le permette di raggiungere una massimo di velocità di ben 280 Km orari. Per guidarla basta usare il joystick (o, se preferite, la tastiera), senza però dover cambiare le marce come già accadeva in videogame di questo tipo.

L'unico modo per accelerare con-

per riprendere il controllo del nostro mezzo e riguadagnare la velocità così perduta.

All'inizio del gioco, dopo un caricamento un po' troppo lungo in verità, ci viene presentata una mappa dei quattro continenti in cui poter gareggiare.

Se si possiede la versione su disco di Super Hang On, è possibile scegliere e caricare uno dei quattro territori mentre, se si sta giocando con la cassetta, bisogna necessariamente iniziare dal primo continente di ogni lato del nastro.

Abbiamo l'Africa, con 6 percorsi a livello principianti, l'Asia, con 10 percorsi a livello Junior, l'America, con 14 tracciati a livello Senior, e l'Europa, con ben 18 piste della massima difficoltà (Expert).

Con un totale di 48 tracciati e numerosissime difficoltà quindi, Super Hang On, riuscirà a intrattenervi per più di qualche ora!

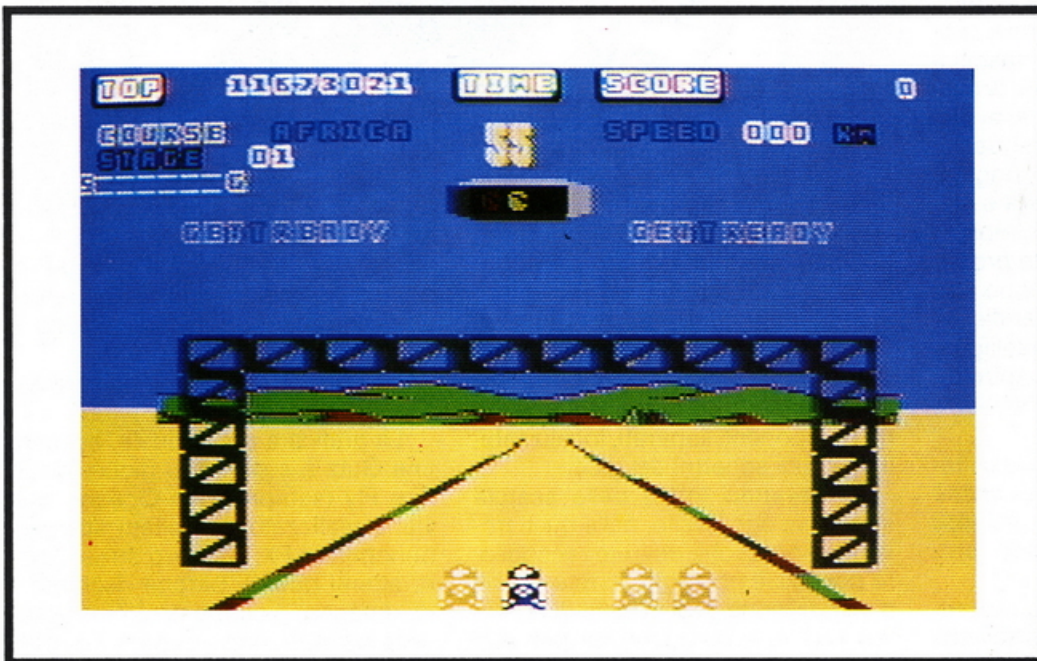
L'aspetto grafico del programma è molto simile a quello del recente Outrun della US Gold; ciò significa che, anche se questa conversione per home computer non possiede decisamente la spettacolare grafica arcade, Super Hang On si presenta come videogame di buona fattura senza nulla da invidiare ai passati prodotti di questo tipo.

Le animazioni sono omogenee e abbastanza curate e, nel complesso, anche chi ha giocato per ore ed ore il fratello maggiore arcade, non potrà rimanere deluso una volta caricato Super Hang

On nel proprio computer domestico.

E' però importante ricordare che se, non amate questo tipo di videogame, Super Hang On non vi piacerà assolutamente: solo gli assi delle due ruote possono apprezzarlo!! Come dite, vi manca tanto la ormai celeberrima motocicletta, incredibilmente realistica, che accompagnava l'omonima versione arcade? Bhè, cercate di collegare il vostro joystick ad una vecchia bicicletta (magari la classica cyclette da palestra) ed il gioco è fatto. Buona corsa!!!

Electric Dreams



Il soggetto di Super Hang On è semplice, immediato ed irrinunciabile; si tratta di battere in volata, tutti i nostri avversari, guadagnandoci il titolo mondiale della classe 500 CC.

Il gioco prevede un solo partecipante umano e molti, molti, avversari computerizzati.

Si partecipa quindi ad un campionato che si snoda in quattro continenti, ognuno dei quali prevede un certo numero di circuiti e di prove, basati su diversi livelli di difficoltà.

siste nello spingere in avanti la leva dello stick e per frenare, effettuare lo spostamento contrario.

Per attivare il turbo, è necessario premere il tasto di fuoco o la barra spazio.

Durante il percorso, oltre ad evitare i vari avversari, la fine di non causare incredibili incidenti, dobbiamo fare attenzione a non uscire fuori strada e a non urtare contro alcuni ostacoli naturali del terreno.

Tutto ciò infatti potrebbe comportare una perdita di preziosi secondi,

JUMP JET

ANCO

AMIGA-ATARI ST

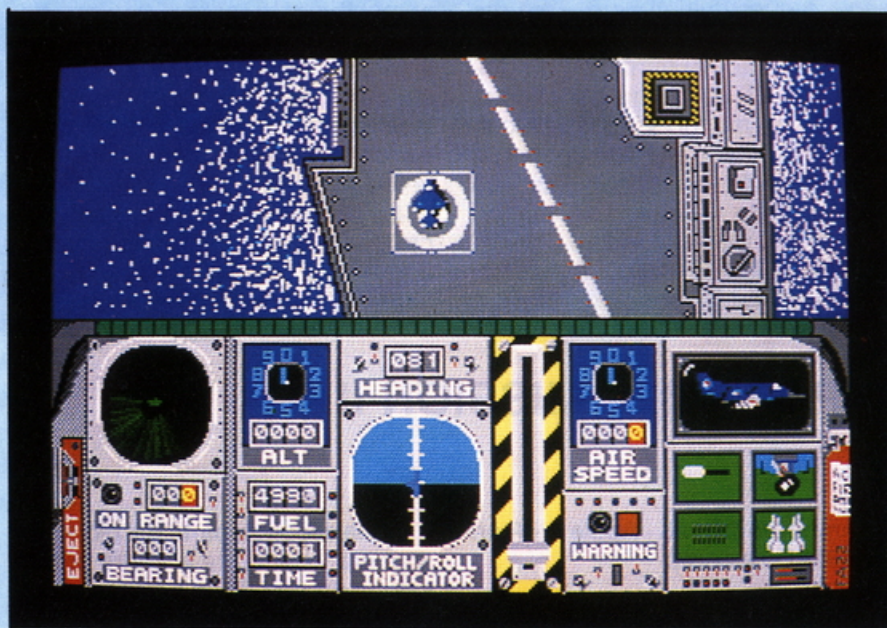
DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

Un'ennesimo simulatore di volo, complicato e poco giocabile?

No, bensì un ottimo e divertente arcade che trae spunto dagli ormai celeberrimi e amatissimi Ace e Ace 2! Si tratta di Jump Jet, già famoso sulle tastiere dei C64 di tutto il mondo. In una chiave rivisitata e migliorata, questo successore della Anco, ci viene proposto per lo standard a 16 Bit. Siamo al comando di un potentissimo Harrier FRS.1, il famoso tipo di jet supersonico che può atterrare e decollare in verticale, senza bisogno della classica pista asfaltata. Utilizzato, recentemente, nelle Falkland, dalla RAF britannica, l'Harrier si è guadagnato l'appellativo di Jump Jet (Jet da salto), proprio per la sua originale prerogativa nei decolli. Abbiamo un mezzo aereo, metà jet e metà elicottero. Le istruzioni, accluse nella confezione a box, sono particolarmente succinte e, perciò, accessibili a qualsiasi tipo di videogiocatore, amante della... "pratica", più che della "grammatica"! Innanzitutto si possono scegliere quattro differenti incarichi da intraprendere a bordo del nostro Harrier. Abbiamo la fase di decollo ed atterraggio, per poter far pratica, un piccolo volo di ricognizione con posizionamento finale sulla pista di una portaerei, atterraggi sulla terraferma, nelle vicinanze di una base, e la vera e propria fase di combattimento, con numerosi ritorni alla base per effettuare gli opportuni rifornimenti di armi e carburante. Inutile suggerirvi di far molto esercizio nelle prime tre missioni, prima di gettarvi a capofitto nella battaglia finale. L'Harrier può portare fino a 5000 libbre di carico, fra missili e carburante, e, perciò, risulta in grado di decollare verticalmente senza nessun problema; ciò infatti non sarebbe possibile con un carico massimo di 6600 libbre complessive. Il programma prevede 4 livelli di difficoltà, più uno di allenamento (practice-livello 1); abbiamo quindi il grado di Flight Lieutenant (livello 2), quello di Squadron Leader (livello 3), il Wing Commander (livello 4) e il Group Captain



(livello 5). Man mano che si procede in questa scala di difficoltà, compaiono molti fattori che rendono ancor più impegnativo e complesso, l'incarico da portare a termine.

Possono infatti presentarsi condizioni atmosferiche sfavorevoli, a scapito delle fasi di decollo e atterraggio, il numero dei nemici aumenta proporzionalmente e bisogna continuamente rifornire il proprio mezzo, al contrario di quanto accade nella fase di allenamento.

Ci troviamo all'interno della cabina di pilotaggio e, sul complicato cruscotto, possiamo vedere: il Radar, che mostra la posizione della portaerei da cui siamo decollati (simbolo a forma di nave) e degli eventuali nemici (triangolini gialli), entro un raggio di 28 miglia, ed il Radar Distance & Heading Clock, che serve praticamente a tracciare i nostri spostamenti relativamente alla posizione della portaerei. Premendo il tasto R e, quindi i tasti cursore, potremo infatti tracciare una rotta dello spostamento della nave madre o di un velivolo nemico, in modo da poter dirigere l'Harrier su di una rotta prefissata le cui coordinate ci vengono costantemente mostrate nella parte inferiore del pannello di controllo. Abbiamo l'indicatore di direzione, dell'altitudine, e del livello di carburante, l'orologio per la missione, la direzione di spostamento degli eventuali nemici, l'orizzonte artificiale e l'indicatore della potenza impartita ai reattori del Jump Jet. Infine, abbiamo una serie di spie d'e-

mergenza che si accendono quando il livello di carburante ha raggiunto il minimo, l'altitudine supera i 5000 piedi, il carrello non è stato abbassato durante un atterraggio e i flap si trovano nella posizione sbagliata. Inoltre, alcune luci di emergenza si possono accendere se si sta volando a più di 300 nodi con i flap all'ingiù ed il carrello abbassato e se ci si sta avvicinando alla portaerei con i dispositivi di aggancio dei bersagli (gunsight) attivato (non vorrete distruggere la nave, spero!). A questo punto è importante ricordare che, se si supera un certo numero di situazioni d'allarme, nel corso di una missione, non si potrà avanzare automaticamente ad un grado maggiore di difficoltà.

Ad esempio, per il livello 2 (Flight Lieutenant) sono concessi 9 allarmi durante ogni missione.

Sempre sul pannello dei comandi abbiamo la velocità dell'aereo, il numero di missili rimasti (se ne possono trasportare fino a 4 per volta), l'indicatore della spinta direzionale e la posizione dei flap e del carrello d'atterraggio. Si gioca con la tastiera e con il mouse. Per decollare è perciò necessario abbassare i flap (tasto F), impostare una spinta verticale (tasto 3) e portare al massimo la potenza dei motori (tasto +). Una volta lasciato il ponte della nave, si dovrà ridurre la potenza a 3/4 (utilizzando il tasto -) e manovrare l'aereo con i semplici spostamenti del mouse. Una volta giunti nelle vicinanze di un bersaglio, si possono utilizzare le

GAMES



canniere di bordo (premendo il tasto di sinistra del mouse) o uno dei quattro missili a disposizione. Per lanciare questi ultimi però, sarà necessario agganciare il bersaglio, mantenendolo nel mirino e premendo il tasto L (Lock) e quindi lanciare il razzo, premendo il tasto M. Ogniqualvolta ci viene lanciato contro un ordigno simile, è possibile rilasciare una fiammata di scarico dai reattori dell'Harrier, per confondere e deviare il razzo inseguitore. (il tutto, premendo il tasto C). Scopo del gioco è

quello di riuscire vittoriosi nelle varie missioni, atterrando perfettamente sul ponte della portaerei. Nelle fasi di combattimento, sarà basilare e perentoria la distruzione di tutti i velivoli nemici che, se risparmiati dai nostri cannoni o dai nostri missili, attaccheranno la nostra nave distruggendola, mettendo irrimediabilmente fine al gioco.

La grafica di Jump Jet non è eccezionale, lo diciamo subito, ma, nel complesso, riesce ad imporsi analogamente a quanto avveniva nel re-

cente Destroyer Epix per lo stesso Amiga.

Visto che si tratta di una trasposizione dal vecchio standard ad 8 Bit in quello da 16, le cose non sono cambiate molto in fatto di grafica ed animazioni. La meccanica di gioco risulta notevolmente potenziata e migliorata, gli effetti speciali (stereofonici) sono davvero all'altezza di un vero Harrier, e, nel complesso, non posso far altro che consigliarvi caldamente almeno un giro di prova sull'ottimo Jump Jet della Anco!

IMPOSSIBLE MISSION II

Epix

Commodore 64/128 - Apple II - Atari St - IBM Pc e comp.

Disco/Nastro

Versione provata: IBM

Prezzo Lit. 29.000

L'attesissimo Impossible mission II è finalmente arrivato in Italia, la versione da noi provata non è all'altezza delle schermate di presentazione poste sulla scatola (infatti la nostra versione IBM con scheda CGA consente di poter vedere pochi colori), ma senz'altro risulterà essere divertente scoprire le innumerevoli stanze inserite nel programma.

Il gioco segue la scia del precedente Impossible Mission: in poche parole, le difficoltà maggiori sorgono nel passare le stanze piene di pericolosi trabocchetti e di robot pronti ad uccidere con le loro armi al laser. Ma addentriamoci nella trama del gioco, ambientato nell'ennesimo scontro tra spie; e come in ogni storia di spie, il filo conduttore è il salvataggio del mondo dal cattivo di turno, che in questo caso è impersonato da malvagio prof. Elvin Atom-bender. Elvin, genio dell'informatica e della robotica, è riuscito a costruire un impero immenso trasportando capitali da una banca dati all'altra, frodando non poche finanziarie.

Il nostro agente, Bravo 29, entra in azione con il compito di infiltrarsi all'interno dell'organizzazione, comandata tutta da robot agli ordini del perfido Elvin.

Il gioco viene suddiviso in quattro parti: nella prima bisognerà trovare all'interno delle stanze i tre numeri con i quali si aprirà l'accesso ad ogni torre, stando, ovviamente attenti a non farsi uccidere dai robot.

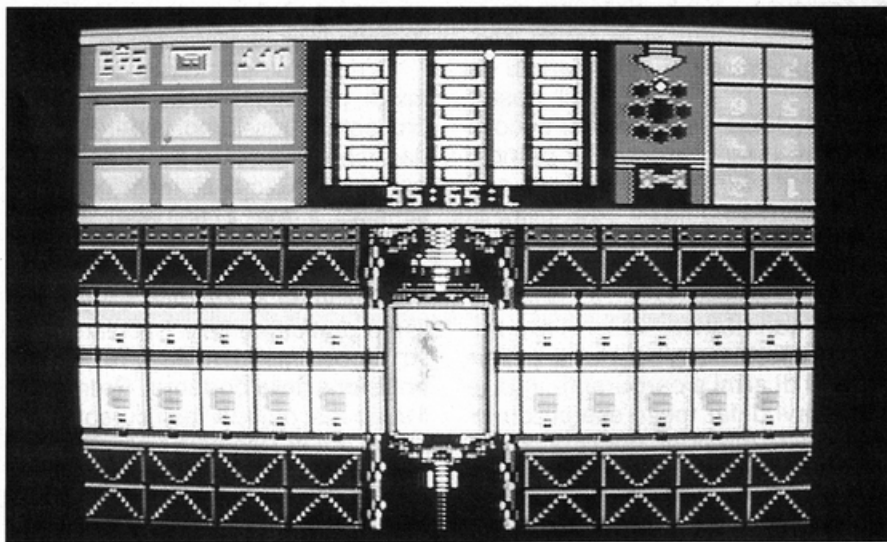
Nella seconda parte del gioco, bisognerà localizzare e aprire la cassaforte del prof. Elvin e recuperare la sequenza musicale chiusa all'interno. Qui si troveranno sei brani musicali e due pezzi duplicati.

Nella terza parte bisognerà unire i brani musicali trovati cercando di far risultare il tutto una melodia che consentirà l'accesso agli ascensori che condurranno alla centrale operativa di Elvin. Nella quarta e ultima fase, si dovrà manomettere il computer centrale e quindi non far lanciare il fatidico missile che distruggerà la terra.

ni di tutti i robots presenti nella stanza, opzione che sarà eseguibile soltanto se sarete attaccati ad un terminale (solitamente posto in ogni stanza).

Analizzando il gioco effettivamente non esiste nulla di nuovo rispetto alla precedente versione; di base il programma ha di diverso solo ed esclusivamente la trama e la disposizione dei vari percorsi. Comunque Mission 2, non si può identificare nella massa dei giochi finora prodotti per il computer: la difficoltà che si incontra è notevole. Di primo impat-

EPYX



Un punteggio vi dirà a che livello siete arrivati ma, attenzione all'orologio perchè questo scandirà l'ora fatidica dell'esplosione.

Nel cercare i numeri appariranno sullo schermo alcune figure che vi consentiranno di portare a termine la vostra missione, ad esempio il robot con una spina elettrica staccata, vi consentirà di disabilitare le funzio-

to risulta difficile, soprattutto per chi poco conosce il precedente impossibile mission. Riuscire a portare a termine la semplice visione di tutti i pezzi che si trovano nelle stanze. Consiglio, che comunque risulterà utile per molti, è di non dimenticarsi di visionare anche gli oggetti che sembrano essere inutili, ad esempio una sedia, un lavandino o un cesti-

chè proprio dentro questi, potranno esserci nascosti i numeri (ovviamente solo nella prima parte) che faranno aprire le altre torri.

Il gioco è effettivamente unico, come unico nel suo genere risultava essere il primo impossibile mission: si

riuscirà ad arrivare alla fine solo dopo parecchio tempo, che fra l'altro è ciò che la Epix si sarà presupposto di fare. Sicuramente, vi farà impazzire per i gradi di difficoltà che si troveranno lungo la strada. A voi, la possibilità di finire il gioco, e se vor-

rete, spedite pure la foto della fine del gioco alla nostra rubrica, perchè a giudizio dei critici, pochi riusciranno a terminare la missione proposta dalla Epix. Rimane per ultima la speranza che anche per Amiga potrà esserci la sua Mission II.

OBLITERATOR

PSYGNOSYS

AMIGA- ATARI ST
DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 59.000

Drak e' l'ultimo dei Distruttori (gli Obliterator), una razza di temibili guerrieri bionici, appositamente creati dalla Federazione Spaziale Terrestre per respingere ogni tipo di invasione aliena armata.

Guarda caso, infatti, un mastodontico incrociatore stellare extra-terrestre, si e' appena materializzato nell'orbita del nostro pianeta, minacciando, da un momento all'altro, di sferrare un massiccio attacco ai danni del genere umano.

Tutti i mezzi di difesa terrestri non sono valsi a nulla per cercare di indebolire e penetrare le possenti e spesse paratie del vascello alieno e molti piloti stellari sono periti nel tentativo di scoraggiare questi invasori alieni. Utilizzando pero', uno speciale manipolatore di materia, siete stati trasportati all'interno della vastissima astronave ed il vostro compito e', ovviamente, quello di cercare di innescare l'auto-distruzione del vascello, guardandovi dai continui attacchi del suo temibile e numerosissimo equipaggio.

Questo e' il background dell'ultimo videogame della famosa Psygnosys, gia' acclamata casa madre di Brataccas, Deep Space, Barbarian e Terrorpods.

Il prezzo di Obliterator, lo diciamo subito, e' un po' alto ma, sinceramente, vale la pena di spendere qualcosa di piu' per portarsi a casa un videogame davvero stupendo e pressochè unico nel suo genere.

Anche se il meccanismo di gioco puo', molto da lontano, richiamare l'ormai celeberrimo Barbarian, la ricchezza di locazioni, di oggetti da raccogliere ed utilizzare e, non per ultima, la stupefacente grafica, sono da considerare veri e propri assi nella manica di questo Obliterator.

Le animazioni sono davvero notevoli, fin dalla prima, eclatante schermata di presentazione, il gioco e' a dir poco furibondo e velocissimo, il divertimento (ed anche un po' di frustrazione, almeno nelle prime partite!) e' senza dubbio assicurato al 100 per cento.

Per giocare si utilizza il mouse, il joystick (sconsigliato) o la tastiera, come gia' accadeva in Barbarian, selezionando il tipo di movimento da impartire a Drak, tramite la classica sbarra di icone posta nella parte inferiore dello schermo.

Sempre attraverso quest'ultima, e' possibile raccogliere, depositare e utilizzare tutti gli oggetti e le armi che si trovano disseminate su tutto il percorso di gioco.

Questi utilissimi manufatti, indispensabili per superare tutti gli ostacoli del gioco, sono : una pistola ed un mitragliatore, con un numero di munizioni limitato, un lanciarazzi, un bazooka ed uno speciale scudo che permette di ripararsi dai colpi nemici.


Abbiamo inoltre alcuni specialissimi oggetti che, una volta raccolti, permettono di disattivare il motore dell'astronave, le armi nemiche e le

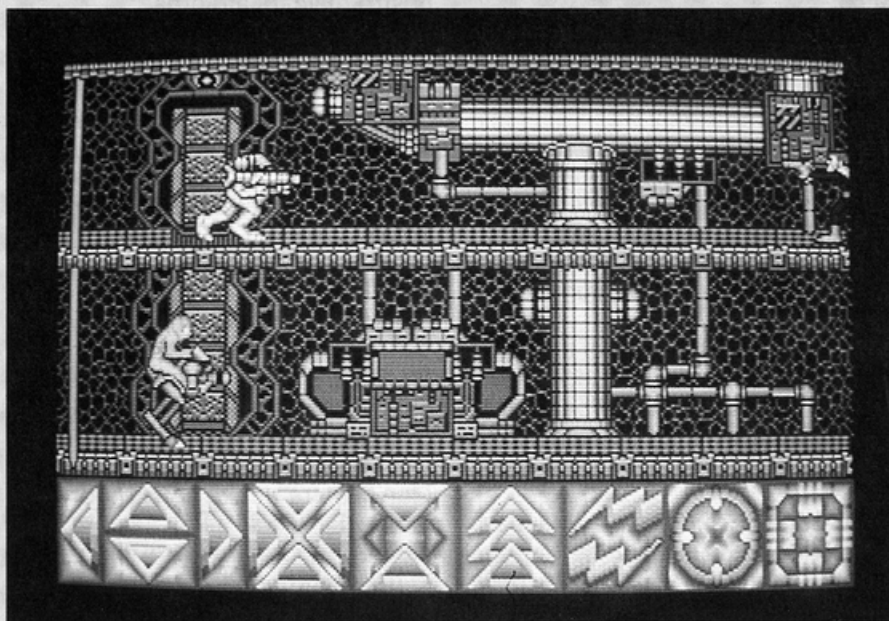
barriere energetiche che impediscono l'accesso ad alcuni settori del vascello.

Al termine del gioco, quindi, una volta innescato il processo di autodistruzione della nave nemica, bisogna raggiungere una navetta di salvataggio e imbarcarsi su di essa per lasciare definitivamente l'incrociatore che da li' a poco esploderà.

Durante i nostri spostamenti e' anche possibile raccogliere tutti i vari tipi di munizioni per ogni arma in nostro possesso; a questo proposito, l'ottimo ciclostilato di istruzioni in italiano, accluso nella confezione, identifica chiaramente tutte le sagome di ogni oggetto che si puo' trovare. Infine, Drak e' fornito di uno scudo personale che lo protegge da quasi tutte le armi nemiche ma, che si consuma via, via. Ricaricatori energetici di questo, si trovano analogamente disseminati in molte locazioni di Obliterator.

Questo videogame e', lo ripeto, velocissimo, non tanto per le animazioni, fortunatamente non frenetiche, ma, soprattutto, per la miriade di nemici ed ostacoli che si incontrano e che richiedono rapidissime reazioni da parte del giocatore.

GAMES 



L'aspetto grafico risulta davvero molto curato e assolutamente identico a quello di un arcade di ottima qualità. Tutto questo mi porta a con-

sigliarvi caldamente Obliterator, se amate questo immarcescibile e sempre verde filone di platform-game arcade.

Non spaventatevi per il prezzo: Obliterator vi durerà per moltissimo tempo! Facendovi divertire come solo la Psygnosis sa fare.

PAC-LAND

QUICKSILVA

CBM64/128-AMSTRAD-AMIGA-ATARI ST
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

Arriva, dopo una lunghissima e sofferatissima (ne sapete qualcosa, eh?!) attesa, il famoso Pac-land, nella versione per tutti i più diffusi standard di home e personal computer.

Si tratta delle avventure, a cartoni animati questa volta, di uno dei più celebri, adorati e sfruttati personaggi dei videogame: il buffissimo pallino giallo che "dice" Waka-waka-waka!!

Ecco quindi l'intramontabile Pac-Man, impegnato in un lungo viaggio, verso una regione incantata della sua terra natale: Pac-Land appunto.

Per raggiungere questo regno magico, il nostro eroe deve attraversare quattro diverse aree della terra di Pac, piene zeppe di insidie, pericoli e, ovviamente, degli irriducibili nemici fantasmici, pronti a divorarlo in un sol boccone.

I quattro, che rispondono ai nomi di, Blinky, Pinky, Inky e Clyde, cercheranno di ostacolare il povero Pac Man in ogni modo, ma, per sgominare i loro attacchi, potremo utilizzare le classiche ed immancabile pillole di energia. Queste, mangiate in alcuni punti dello schermo, potranno rendere Pac Man invincibile, in modo da poter divorare, in un sol boccone, ognuno dei quattro irriducibili inseguitori.

Le insidie a cui accennavo prima, possono essere di vario tipo. Abbiamo, innanzitutto, la presenza di crepacci e buche, da superare con poderosi balzi, alcuni idranti sputa-fuoco, piattaforme mobili, tronchi rotolanti e ammassi di detriti. Alcuni fantasmini posseggono la patente di guida e, perciò, bisognerà fare attenzione a non finire sotto le ruote delle loro buffissime vetturette! Ma, non è finita: Blinky & Co., posseggono anche alcuni aeroplanini dai quali non esiteranno a sganciare perico-

losi ordigni, proprio sulla zucca del nostro malcapitato eroe.

Pac Man può spostarsi in tutte le direzioni e saltare, al fine di raccogliere durante il percorso, particolari oggetti bonus che possono essere: ciliegine, mele e molti altri tipi di golosissima frutta. Il tutto, ovviamente, per incrementare il punteggio di gara.

Una volta raggiunta la terra incantata (Fairyland), la regina di questa regione vi regalerà un paio di scarpette volanti che vi permetteranno di ritornare a casa in un batter d'occhio. (facendola in barba ad ogni tipo di nemico!).

Il gioco terminerà quando Pac Man si potrà riunire con i propri Pac familiari, nella sua Pac-casa in Pac-Landia (Perdonatemi, mi sono lasciato trasportare dal gioco!!).



A questo punto, memorizzata la quantità di punti ottenuti, durante il primo viaggio, Pac Man ne intraprenderà un altro e un altro ancora, fintantochè le vostre povere dita non saranno piene di calli e il vostro joystick fonderà!!!

Ora, non chiedetemi perchè Pac Man deve raggiungere Fairyland, impossessarsi delle scarpette e ritornare a casa; vi basti sapere che, dietro questa trama, apparentemente insipida e senza senso, si cela uno stupendo, coloratissimo e divertent-

tissimo arcade, amatissimo dai frequentatori delle sale giochi di tutto il mondo!

Lasciando le modalità di interazione, passiamo a darvi alcuni utili consigli per prolungare la vostra "permanenza" nella buffa Pac-Terra.

Innanzitutto, per far guadagnare una certa velocità di movimento, al nostro "limoncino con le vispe gambette" (leggi: Pac-Man!), bisogna spostare la leva del joystick più volte, nella direzione voluta. A questo punto, per mantenere velocità, basterà tenere costantemente spostata la levetta stessa.

L'energia di Pac Man diminuisce strada facendo; è d'obbligo tenere d'occhio la sbarretta indicatrice (formata, ovviamente, da pallini gialli!), onde evitare di finire nelle voraci fauci di qualche fantasma.

GAMES 

Il saltare su vari oggetti posti sul percorso di gioco, può servire a far comparire, come per magia, frutti, bonus e vite extra; saltando da alcuni trampolini e manovrando opportunamente il joystick, potremo mantenere Pac Man a mezz'aria, per fargli superare qualche difficile ostacolo. L'aspetto grafico di Pac-Land, già nella versione per CBM64/128, è decisamente ottimo e molto vicino alla realtà arcade di questo gioco.

I nostri amici di Leicester Place (Leggi: quelli della Quicksilva) han-

no saputo sfruttare egregiamente il soggetto di questo gettonatissimo arcade, acquisendo i diritti per la produzione home e personal computer, direttamente dalla Namco

Ltd. In attesa di farci stupire ulteriormente dall'annunciato Pac-Land per il mondo a 16 Bit, non possiamo far altro che consigliare caldamente ad ognuno di voi, l'acquisto immediato

di quello che sta per diventare un successo ed una pietra miliare nella storia del videogame casalingo: buon Pac-divertimento!!!!

"Waka - Waka - Waka!!!!"

P.C. Gold Hits

U.S. Gold

IBM \ Pc comp

Prezzo Lit. 29.000

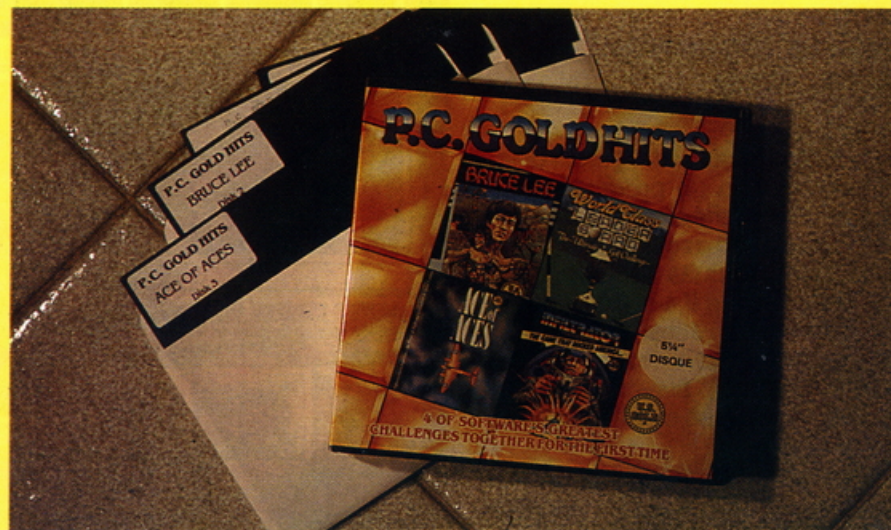
Siamo in periodo di compilation, la U.S. Gold come la Ocean ed altre case, preferiscono offrire alla clientela prodotti non più nuovi ad un prezzo interessantissimo. In questo pacchetto, vengono venduti 4 famosissimi programmi: Bruce Lee (U.S. Gold), World Class Leader Board (Access Software), Ace of aces (Artech Digital Production) e Infiltrator (U.S. Gold). In Italia, i programmi appena citati, non sono mai apparsi nella versione Ms/Dos, mercato che fino a poco tempo fa risultava essere di non molto richiamo. Ben vengano programmi, anche se un pò anziani, a far divertire grandi e piccoli di tutte le età. Anche chi sfrutta il computer per applicazioni "serie", sarà senz'altro tentato all'acquisto di questa compilation, in grado di sconvolgere letteralmente le ram del proprio micro-elaboratore.

Ma diamo un "aperitivo" ai nostri lettori descrivendo le trame dei singoli giochi.

Bruce Lee è il gioco più vecchio della compilation, risale infatti al lontano 1984. Contrariamente al titolo non ci troviamo di fronte al classico game da Karate, con l'eroe di fronte all'avversario, ma abbiamo un vero e proprio platform game, direttamente tratto dall'omonimo arcade. Bisognerà trovare e prendere determinati oggetti per proseguire nel gioco e quindi passare da una locazione all'altra. Possiede una grafica non certo eclatante, gira con la scheda CGA e non necessita del joystick.

Ace of aces al contrario del precedente, nonostante la compatibilità con scheda CGA o con la Hercules (novità interessante) ha una grafica abbastanza buona. Gioco di moderna concezione, risale infatti al 1986 e ripercuote la scia degli innumerevoli game di simulazione aerea.

Il gioco è strutturato in missioni di guerra; il nostro compito consiste nell'abbattere gli aerei nemici. Il pro-



gramma possiede la visione a 360 gradi, che ne semplifica estremamente la gestione. Se, nell'opzione di allenamento (Practice) non si ha la possibilità di caricare il velivolo con le armi occorrenti, nelle vere missioni (Mission) si possono gestire completamente le risorse del proprio velivolo e applicare diverse strategie di gioco. Nonostante la ciclicità tipica dei computer MS/Dos, il sonoro risulta essere ben strutturato, dalla sirena che anticipa l'inizio missione al rombo dell'aereo. In definitiva, un ottimo game.

Per World Class Leaderboard, non vi possono essere commenti abbastanza validi per descriverne l'estrema giocabilità.

Ha appassionato utenti di qualsiasi età e con quest'ultima versione per Ms/Dos è presente quasi su tutti i computer. E' il migliore game dedicato al golf, non tanto per la sua struttura strategica quanto per la sua estrema facilità di apprendimento.

Contrariamente ad altri game, non si deve perdere tanto tempo nel preparare la giusta mazza e la giusta potenza per sferrare il tiro decisivo; ha diverse angolazioni visive e si può utilizzare anche la tastiera. Si può competere fino a 4 giocatori, con percorsi fino a 72 buche. All'inizio sussiste la possibilità di cambia-

re i campi da gioco, le cosiddette "courses", suddivise su 4 differenti terreni.

E', come già accaduto per altri computer, uno dei migliori giochi finora prodotti, e varrebbe la pena di acquistare la compilation solo per goderne l'estrema raffinatissima fattura.

Per ultimo, Infiltrator, è una simulazione di elicottero tra le più carine. E' l'unico gioco utilizzabile con tutti i suoi colori nel settaggio della scheda EGA. Il gioco consiste nel gestire completamente un elicottero, caricandone le batterie, accenderne i motori e, finalmente, impegnarsi in un vero e proprio combattimento.

Non sperate di trovarvi di fronte ad un giochino semplice, semplice, perchè questo programma vi farà lavorare parecchio prima di capirne il vero funzionamento. Ma, senza ombra di dubbio, vi entusiasmerà a tal punto da farvi credere veramente di esser veri piloti di un elicottero. Anche questo, si può inserire fra le ultime concezioni di grafica per computer, ottima sotto tutti gli aspetti. Il programma targato U.S. Gold, non ha avuto grandi successi come altri editi dalla gloriosa marca, probabilmente a causa della difficoltà che caratterizza questa simulazione di volo.



In conclusione, si può consigliare certamente l'acquisto di questa compilation US Gold, che per 29.000 lire rispetta egregiamente il rapporto qualità prezzo; unico neo,

se così vogliamo chiamarlo, è Bruce Lee decisamente non all'altezza di tutti gli altri programmi della raccolta. Da aggiungere, infine che, solo uno di questi, è compatibile con la

scheda EGA, i possessori di detta scheda vengono penalizzati a dover vedere i programmi solo in formato CGA, quindi con tutte quelle che possono essere le caratteristiche.

SLAYGON

MICRODEAL

AMIGA-ATARI ST
DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 39.000

Per tutti gli amanti dei giochi di labirinto, ecco un prodotto destinato a soddisfarne tutte le esigenze.

Si tratta di uno degli ultimi successi della già affermata Microdeal, autrice di Karate Kid II e di Goldrunner.

A differenza di questi passati successi della software house di Cornwall (Inghilterra), Slaygon è un gioco di ragionamento e di strategia più che di azione.

Il background storico di questa ennesima missione fantascientifica è notevolmente complesso.

Nell'anno 2000 e qualche cosa, una organizzazione terroristica sta per sviluppare un nuovo tipo di arma batteriologica capace di annientare l'intero genere umano.

Dato che le previsioni pessimistiche del 1984 di Orwell sono state addirittura superate, in questo caso si deve trovare un efficace rimedio a questa pericolosissima minaccia.

La Cybordynamics è l'industria, completamente automatizzata e robotizzata, dove il virus sta per essere sviluppato; il nostro compito è quello di infiltrare una speciale sonda meccanica da combattimento, al fine di sabotarne il reattore nucleare che la rifornisce di energia.

Come potete vedere, questo gruppo terroristico fa le cose in grande e, la minaccia che ci troviamo ad affrontare è di proporzioni davvero preoccupanti. Tutti i laboratori della fabbrica sono controllati da un computer centrale denominato Dantes 9000 che, fra le altre cose, gestisce tutti i sofisticati sistemi di sicurezza e sorveglianza, nonché un vero e proprio esercito di robot sentinelle.

Per localizzare e sabotare il reattore nucleare dovremo anche guardarci dagli attacchi di assassini meccanici, capaci di incenerire la nostra sonda con qualche ben assestato colpo di laser.

A caricamento del programma avvenuto, si può impostare il livello di difficoltà: Novice (principiante) o Expert (esperto).

Fatto questo, ci troviamo davanti all'unica schermata base del programma, pronti a prender comando del nostro veicolo da ricognizione, denominato appunto Slaygon.

Ora, ci troviamo davanti ad un fitto pannello di controllo che gestisce tutti gli apparati della sonda, quattro tasti sagomati a guisa di frecce direzionali che servono per dirigere gli spostamenti dello Slaygon. Quindi, sono presenti, nella parte bassa dello schermo: un meccanismo che rende invisibile la sonda ai robot e ai radar della base (Cloaking Device), l'indicatore del livello di energia dei laser nemici (Battle Sensor), un generatore di scudi protettivi (Shield Generator), un amplificatore dei nostri cannoni ad impulsi (Lazer Amplifier), un radar a lungo raggio (Long Range Scanner) e un sistema tracciante che ci mostra la nostra posizione e i nostri spostamenti (Plotter), il tutto gestito tramite mouse.

Questi strumenti richiedono e consumano una parte dell'energia fornita dalla nostra sonda, all'inizio di ogni partita. Dato che raramente è possibile rifornirci bisogna ammini-

strare ed economizzare più che saggiamente le nostre risorse, durante l'utilizzo dei suddetti strumenti.

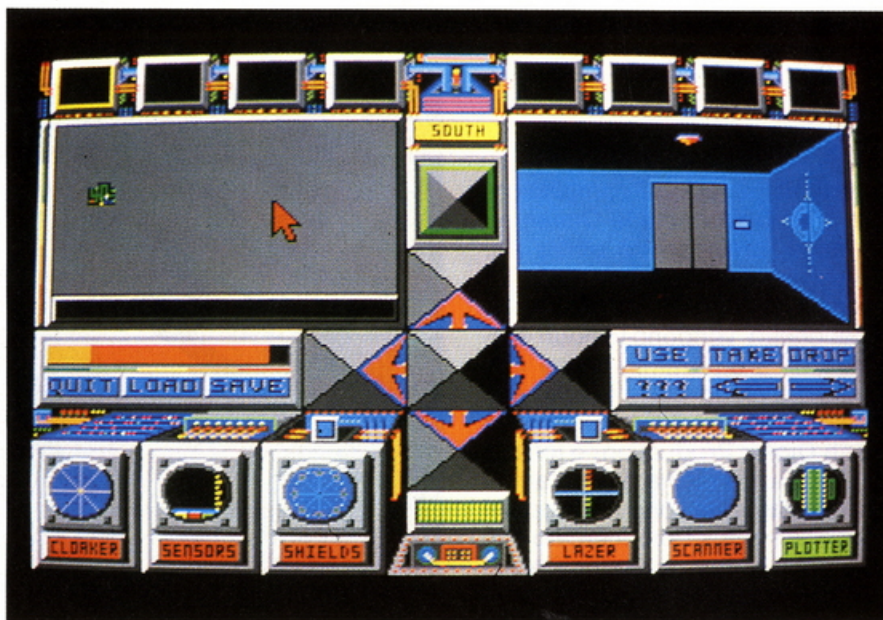
Inoltre, sempre sul pannello di controllo, troviamo una bussola, un piccolo schermo (sulla sinistra) che mostra tutte le zone visitate della base, nelle quali ci troviamo, l'indicatore della quantità di energia della nostra sonda (se diventa rosso sono guai!!) e una serie di comandi che permettono di raccogliere, deporre, esaminare, evidenziare ed utilizzare tutti gli oggetti che possiamo raccogliere in molte locazione della base Cybordynamics.

Lo Slaygon ci permette di trasportare al massimo 8 oggetti contemporaneamente; attraverso le icone con i comandi Use (utilizzo), Take (Raccolta), Drop (Rilascio) e ??? (Identificazione) e, con le due frecce direzionali, potremo selezionare uno degli oggetti che appaiono nelle 8 caselline nella parte superiore dello schermo.

Sempre sul pannello, possiamo gestire i comandi del DOS per salvare o caricare in memoria una partita e per abbandonare il gioco.

Un ultimo indicatore, posto subito sotto alla bussola, ci avverte della presenza di un ostacolo nelle nostre immediate vicinanze, passando dal

GAMES 



colore verde a quello giallo e, successivamente, a quello rosso.

Finalmente, dopo questa lunga sequela di comandi e di controlli, da imparare a comprendere e ad usare, troviamo il piccolo schermo di controllo che ci trasmette le immagini del labirinto, raccolte dallo Slaygon. La visione è, chiaramente, tridimensionale e solida e si rivela molto dettagliata e curata in ogni singolo particolare.

Ciò che ci viene offerto dalle telecamere dello Slayogn è un vero e proprio cordone ombelicale che ci lega, non solo alla sonda ma, al gioco stesso, vissuto così in prima persona, all'interno del dedalo della Cybordynamics.

Nella base molte porte sono chiuse e sono state erette delle pericolose barriere energetiche che, una volta entrate in contatto con lo Slaygon, possono succhiare parte della potenza, abbiamo alcuni percorsi minati e molte stazioni di sorveglianza, pattugliate incessantemente da alcuni robot guardiani.

Per ognuno di questi ostacoli esiste, per così dire, un antidoto.

Per aprire porte sigillate è necessario recuperare alcuni tipi di tesse-

re/chiavi magnetiche per le quali sussiste una gerarchia di colori.

Abbiamo tessere blu, verdi, gialle, rosse e bianche. Le prime corrispondono ad un livello di sicurezza minimo mentre, le ultime, possono aprire la via ai sancta sanctorum più importanti e segreti.

Ogniquale volta ci si impossessa di una tessera di colore superiore, nella scala gerarchica sopradescritta, si potranno aprire anche tutte le porte di colore "inferiore".

Analogamente, i colori blu, verde e rosso, contraddistinguono il grado di utilità di tutti gli oggetti che si possono recuperare.

Un cristallo energetico verde, ad esempio, potrà rifornire il nostro Slaygon più di un cristallo blu e così via. Per superare le barriere energetiche e disinnescare le mine, si debbono recuperare ed utilizzare i Force Field Neutralizer (neutralizzatori di campi energetici) e i Mine Deactivator (disattivatori delle mine).

Quando ci si trova faccia a faccia con un robot della sorveglianza, si può o scappare (dato che questi non ci inseguono) o aprire il fuoco, alzando i propri scudi magnetici. Ricordate però, che questa tattica ri-

chiede un notevole dispendio di energia. Per disattivare e far esplodere il reattore, bisogna impossessarsi di un'interfaccia di comunicazione con Dantes 9000. Con questa, interrogando i vari terminali, si ottengono cinque codici speciali da inserire nella memoria centrale del computer che, a questo punto, impazzirà e manderà in tilt il reattore così destinato ad esplodere. La grafica di Slaygon è molto bella, coloratissima, immediata e davvero realistica mentre, i pochi effetti sonori riescono a completarlo egregiamente, senza peraltro distogliere il giocatore.

Unica pecca del programma è la microscopica realizzazione del labirinto, nel piccolo schermo di sinistra, che richiede una vista eccellente, o un buon paio di occhiali, per essere compresa ed osservata fin nei particolari. Nel complesso, Slaygon è un ottimo videogame che include alcuni interessanti elementi di strategia e un pizzico di atmosfera adventure, il tutto, unito in un'inscindibile miscela di suspense e mistero. Non c'è bisogno che vi mappiate tutta la Cybordynamics; il plotter inserito nello Slaygon può farlo per voi ma attenzione a non consumare energia!!

SOKO-BAN

SPECTRUM HOLOBYTE

CBM64/128-MS-DOS
DISCO

VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 29.000

No, non leggete questo articolo; vi impegnereste in una delle peggiori disavventure che vi possano capitare: innamorarvi di un videogame. Se siete tanto sfegatati e patiti da continuare a leggere vi avverto: chi sta scrivendo è ormai diventato un Soko-Ban dipendente.

Si tratta di qualcosa di più di un gioco, di un'adventure o di un rompicapo strategico; Soko-Ban è una lunghissima ed estenuante sfida alla nostra intelligenza, alla nostra arguzia e alla nostra abilità. Il tutto, sotto le mentite spoglie di un timido e, apparentemente, insipido videogame.

Ci troviamo nel bel mezzo di un labirintico edificio in cui, ogni vastissima stanza è cosparsa di grosse e pesantissime casse.

Il nostro compito, "semplice, semplice", è quello di spostare i volumi-

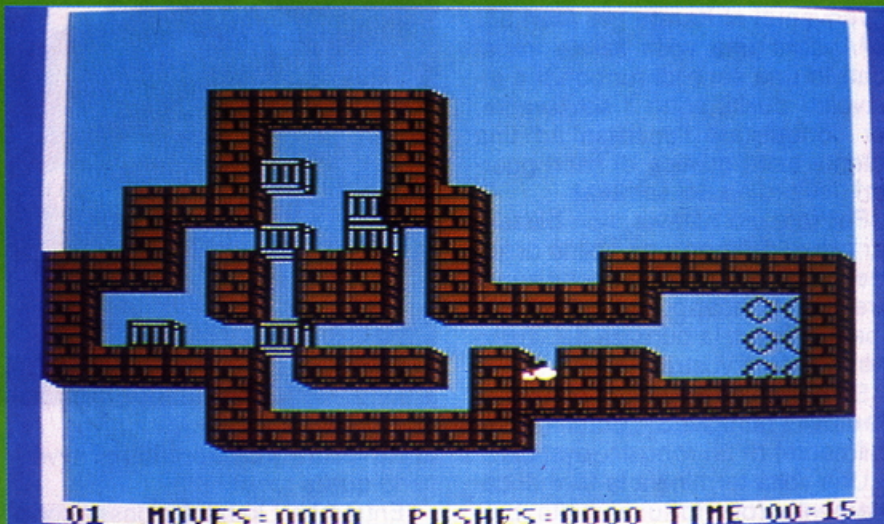
nos involucri e accatastarli in una particolare parte di ogni salone. Il tutto però, organizzando al centimetro i nostri spostamenti e i movimenti da effettuare, onde evitare di bloccare la strada con un ammasso di cassoni.

Se non lo avete ancora capito, ogni stanza costituisce, a sua volta, una mini-labirinto, in cui risulta mol-

to, molto difficile portare a termine i compiti assegnatici.

Si può infatti spingere solo una cassa per volta, facendo attenzione a non unirla con altre, il che renderebbe impossibili ulteriori spostamenti. Il tutto in un tragico, frustrante ma, divertentissimo e coinvolgente "gioco del 15" rivisitato per l'occasione.

GAMES



Pare che il popolo giapponese sia stia arrovellando le meningi con questo gioco, da tempo disponibile nella versione con tabellone e segnalini in cartone, fin dai tempi degli antichi samurai.

E' possibile persino gareggiare in veri e propri tornei ed eleggere quindi il cervellone di turno di questo intricatissimo videogame.

Si gioca con il joystick o con la tastiera e, fortunatamente, è prevista l'opzione Undo (tasto "U") che permette da annullare l'ultima mossa eseguita.

Se proprio non ce la fate a sistemare tutte le casse di ognuno dei 50 labirinti confezionati, potete abbandonare la fase di gioco premendo il tasto F1.

Inoltre, se sarete bravissimi a terminare tutti i livelli, potrete costruirvene altrettanti, utilizzando l'interessante funzione di Editor inserita sullo stesso dischetto programma. Si può giocare fino a quattro sfidante

contemporaneamente, salvare ogni partita in corso, memorizzare su disco le proprie creazioni con l'Editor e inserire in un tabellone elettronico, i tre migliori punteggi di ognuno dei livelli del gioco.

I punti guadagnati sono basati sul tempo impiegato per sistemare le casse di ogni livello e sul numero di mosse effettuate.

L'intero, originalissimo soggetto di Soko-Ban si trova inserito in una cornice grafica di alto livello che riesce ad invogliare ogni tipo di giocatore (ancora di ignaro di ciò che lo aspetta) e a distrarre piacevolmente tutti i Soko-Ban dipendenti!

Con alcune schermate di presentazione, coloratissime e molto belle da vedere, possiamo impostare ogni tipo di competizione, vestendo direttamente i panni del malcapitato omino magazziniere.

Davanti ad un ascensore infatti, possiamo decidere se "premere" il pulsante del "piano" Editor o del ma-

gazzino vero e proprio, scegliendo, attraverso la classica bottoniera numerica, il numero del livello da cui iniziare.

Anche la sezione Editor è trattata superbamente, sia dal punto di vista grafico, sia da quello creativo.

Una vasta serie di menù ad icone, permette di gestire perfettamente questo tool da veri game designer, seguendo liberamente il proprio estro, la propria fantasia e le proprie capacità.

Soko-Ban è un gioco che vi può durare per mesi e mesi (se non anni!), offrendovi un tipo di competizione sempre verde, sempre attuale e destinato a stimolare profondamente ogni tipo di videogiocatore.

Resta solo da sperare che la Spectrum Holobyte realizzi Soko-Ban anche in versione Amiga e Atari ST: sarebbe un peccato privare la crescente sfera d'utenza di questi due personal a 16 Bit, di un così bel programma d'intrattenimento.

ST KARATE

PRISM LEISURE SOFTWARE

ATARI ST
DISCO

PREZZO: LIT. 20.000

Benvenuti al Karate per Atari ST! Ancora una volta sarete impegnati in una serie di furibondi e indiatolati duelli, sotto il sol levante, per conquistare l'accesso ad una potente setta mistica di sacri guerrieri dell'ordine dei samurai.

Per fare ciò tuttavia, non basterà dar prova della propria abilità di karateka ma, si dovranno anche superare alcuni test appositamente creati per verificare la purezza del vostro animo e della vostra mente.

ST Karate gira su tutti i computer Atari della famiglia ST, dotati (preferibilmente) di un robusto joystick!

Una volta terminata la fase di caricamento (per fortuna molto breve!), ci viene presentato il menù di partenza in cui potremo impostare una partita ad uno o due giocatori, attivare o disattivare effetti sonori e musica, nonché iniziare la competizione vera e propria.

Nell'opzione a due giocatori, non vengono segnati punti e la fine del gioco sarà sancita dalla vittoria di uno dei due sfidanti. Nella modalità sfidante-contro-computer, il nostro

atleta vestirà la casacca blu e l'avversario quella rossa.

Entrambe i karateka possiedono una certa quantità di energia evidenziata dalle due sbarrettine, blu e rossa, poste nella parte superiore dello schermo.

Abbiamo inoltre l'indicatore delle vite (tre a disposizione) e quello del punteggio.

Si gioca esclusivamente con il joystick, attraverso una combinazione di ben 16 colpi, relativi al pulsante di fuoco.

GAMES 



Tenendo premuto quest'ultimo possiamo sferrare calci volanti a sinistra e a destra, girarci, colpire all'altezza della cintola con i pugni, scalciaie nelle gambe dell'avversario e compiere salti mortali all'indietro. Rilasciando il fire, invece, ci si può spostare lateralmente, saltare, chinarsi, parare i colpi, sferrare pugni verso l'alto e capitombolare in avanti. Inoltre, dalla posizione inginocchiata (Con il fire rilasciato), spingendo verso destra il joystick, potremo eseguire un colpo alla vita

e, spingendolo nella direzione opposta, calciare direttamente nelle caviglie l'avversario.

Un totale quindi di 20 colpi proibiti, capaci di rendere invincibile il nostro atleta.

Unica limitazione nei combattimenti è il fatto di non poter interrompere un colpo particolare, una volta messo in atto.

Bisogna infatti aspettare che il nostro karateka termini ogni attacco o difesa, prima di poter impostare un altro colpo particolare.

I punti vengono assegnati in base alle...ferite riportate! Ehm, a parte gli scherzi, il punteggio di gioco è stabilito relativamente ai colpi, più o meno proibiti, messi a segno ai danni dello sfidante.

Solo la pratica e l'esperienza potranno quindi istruirvi sulle tattiche di attacco più redditizie.

Colpire l'avversario e spostarsi immediatamente dalla sua area di attacco può giovare notevolmente ai giocatori più esperti ed evitare di finire rinchiusi tra due avversari è una strategia senz'altro vincente.

Dimenticavo di dire infatti, che durante il gioco, oltre ad aumentare il livello di bravura e di abilità dei nemici, anche il numero di questi andrà via, via incrementandosi!

Ogni due fasi di gioco, il nostro atleta si ritroverà, solo soletto (meno male!), ad affrontare diversi test di abilità in cui dovrà distruggere alcuni oggetti inanimati con calci e pugni difficilissimi.

L'aspetto grafico di questo programma si avvicina molto a quello di un vero arcade e non ha nulla da invidiare alla versione disponibile anche per Amiga di questo Karate. Scenari da favola, coloratissimi e ottimamente definiti, costituiscono, ad esempio, uno degli aspetti grafici più interessanti e stupefacenti del programma.

Le animazioni sono velocissime (forse un po' troppo) e decisamente mozzafiato.

ST Karate è dunque un gioco per chi di karate (almeno computerizzato) se ne intende davvero.

Il prezzo risulta particolarmente accettabile per un programma di sicura riuscita, dotato di una estrema giocabilità.

TIME BANDITS

MICRODEAL

AMIGA-ATARI ST
DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: 39.000

Simpaticissimo e molto divertente è quest'ultimo prodotto della Microdeal che, insieme all'interessante Slaygon, spicca fra titoli vincenti della nuova serie di videogame di questa nota software house.

Si tratta di un superbo arcade-adventure che basa la sua frizzante originalità sull'insieme di molti differenti videogame che, saggiamente miscelati tra loro, costituiscono l'intero programma.

La trama del gioco è relativamente semplice. Ci troviamo calati nelle spoglie di un intrepido e coraggioso avventuriero, un po' pirata e un po' esploratore, che si trova a vagare per le ere del tempo, attraverso uno speciale marchingegno fantascientifico.

Tutto ciò non si rivela altro che un pretesto per poter visitare, con questa macchina del tempo, l'antico impero Maya, alcune città del vecchio e selvaggio West, le più famose piramidi egizie, al tempo dei grandi faraoni, gli spazi interstellari del futuro e alcune dimensioni temporali ancora sconosciute e relegate in una specie di universi paralleli.

Scopo del gioco è quello di vagare, su e giù per il tempo e lo spazio, collezionando una miriade di preziosissimi tesori e guardandoci dagli at-

tacchi di uno scordatore nemico che, come noi, ha imparato a servirsi della macchina temporale suddetta.

Il tutto in un susseguirsi di diversi scenari, diverse difficoltà e numerosissimi nemici, fino ad uno scontro

via, si trovano alcuni indovinelli e molti ostacoli possibili da superare solo con l'aiuto della logica, dell'arguzia e di alcuni oggetti che, a questo punto, si dovranno recuperare in altre zone temporali del gioco.



finale combattuto contro una non meglio identificata divinità, evidentemente infastidita dalle nostre scorribande.

Non chiedeteci di più; le istruzioni di Time Bandit infatti, non riescono ad essere più precise al riguardo del cosiddetto background storico che avvolge questa misteriosa avventura.

Veniamo quindi al gioco vero e proprio. Si tratta, basilamente, di un arcade del tipo shoot'em up. In alcune locazioni e ambientazioni tutta-

Non basta quindi saper manovrare il fido joystick alla perfezione!

Nel menù principale possiamo scegliere quale device di input utilizzare (joystick in porta 1 o 2 e tastiera), premendo il tasto F1. Quindi, premendo F2, possiamo impostare una competizione ad uno o due giocatori; a questo punto, lo schermo del gioco verrà diviso in due porzioni che, contemporaneamente, mostrano gli spostamenti e le azioni di entrambe gli sfidanti. Infine, prima di tuffarci finalmente nelle tempeste

GAMES 

temporali di Time Bandit, possiamo richiamare il tabellone degli High Score, che vengono salvati su disco, al termine di ogni partita.

Da non dimenticare, infine, la presenza di una demo del programma, automaticamente mandata in esecuzione qualora non si scelga nessuna opzione dal menù principale.

Il gioco inizia quindi con il nostro bandito del tempo, posizionato al centro di una specie di mappa che rappresenta tutti i cancelli temporali che potremo attraversare.

Questi sono rappresentati da, astronavi, buchi neri, nebulose, piramidi maya, villette del Far West e mille altri simboletti che, fra l'altro, contengono anche l'immagine di un Pac Man.

Portando il nostro omino su quest'ultima icona infatti, verremo trasportati in un vero e proprio labirinto, molto simile al classico omonimo arcade, con tanto di fantasmini e pallini da mangiare!

Una volta giunti in una delle corrispondenti zone temporali, lo schermo si ingrandirà, rappresentando in dettaglio, l'area che ci troviamo ad attraversare.

E' importante dire, a questo punto, che, per uscire da ogni settore e ritornare quindi alla mappa iniziale, è necessario recuperare un certo numero di chiavi che permettono l'apertura di alcune uscite (Way Out) dalla zona stessa.

Queste chiavi si trovano disseminate in alcuni punti di ogni settore e se ne può trasportare solo una per volta.

Due o tre Way Out quindi, due o tre viaggi!

Inoltre, sono presenti alcuni passaggi forzati che, contrassegnati da una freccetta direzionale verde, permettono un attraversamento unidirezionale.

Scalette e botole permettono l'accesso ai piani inferiori o superiori dei vari settori mentre, le piattaforme circolari rosse che pulsano, ci trasportano istantaneamente in altri punti di uno stesso settore.

Ogni oggetto che viene raccolto vale, in termini di punteggio, un certo numero di cubiti.

Una chiave ad esempio, ce ne regala 150 e una serratura aperta, 250.

I tesori, invece, hanno un valore crescente.

In ogni settore, il primo raccolto vale 100 cubiti, il secondo 200, il terzo 300 e così via.

Ovviamente, ogni scenario che ci troveremo ad attraversare, sarà popolato di un'infinità di stranissime e, spesso, buffe creature. Ogniquale se ne uccide una, con la nostra pistola laser, si guadagneranno 50 cubiti.

La genia di nemici contenuti in Time bandit annovera tra le sue file: ragni giganti, serpenti, fantasmi e fantasmmini (ricordate Pac Man?!), gorilloni, unicorni, robot assassini, sfere pulsanti e mille e mille altri simpatici ma, pericolosi esserini, capaci di metter fine alla vostra carriera di corridori, in un batter d'occhio!

Il nostro omino infatti è munito di una riserva di energia che gli permette di sostenere gli attacchi dei nemici; ma, se uno di questi ultimi ci tocca quando la riserva si è esaurita, perderemo irrimediabilmente una delle 10 vite a disposizione.

Se ne guadagna una extra ogniqualvolta si totalizzano 1000 cubiti di punteggio e i vari multipli.

Se si gioca in due, uno contro l'altro o in compartecipazione, quando uno dei due banditi muore, ritornerà nel gioco come spettro, per qualche tempo.

Egli potrà attaccare e sconfiggere gli avversari e raccogliere oggetti

ma, il suo punteggio non verrà incrementato.

Ogni settore e' costituito da 16 livelli: ovverosia quattro fasi principali (numerate da 1 a 4), a loro volta realizzate da 4 sotto livelli ognuna (da A a D). Quando si rientra in un settore, si passa automaticamente al livello successivo di questo.

Lo scopo del gioco quindi, in questa occasione ancor più concretizzato, consiste nel dominare interamente Time Bandits, arrivando alla fase 4D di ogni settore, recuperare tutti i tesori più preziosi (Great Artifacts) e fronteggiare il suddetto scontro finale che, a dire il vero, noi non abbiamo ancora potuto vedere!

Per quanto riguarda l'aspetto avventure di Time Bandits, è necessaria l'immissione di alcuni semplici comandi da tastiera. Esaminando alcuni libri e alcuni oggetti recuperati infatti, sarà possibile ottenere preziosissime informazioni per uscire da una settore in cui siamo intrappolati o per superare un particolare ostacolo che ci impedisce ulteriori esplorazioni.

Abbiamo quindi la presenza di alcune frasi standard come, Get Hammer, Open Box, Take Object, e vere e proprie domande alle quali dovremo rispondere con Yes o No.

In conclusione, Time Bandit è un originalissimo e molto divertente arcade-adventure che, anche grazie ad una grafica molto bella (simile a quella di Gauntlet in versione da bar), riesce a entusiasmare e a divertire per molto tempo, sposando felicemente il sempreverde e apprezzato filone shoot'em up ad un pizzico di intrigante avventura.

Il costo non è eccessivo; credo quindi che, a questo punto, dopo miriadi di giochi spaziali e centinaia di adventure, spesso irrisolte, vi meritate davvero Time Bandit!

GAMES
GAMES



SKATE CRAZY



INCREDIBILE!

Skate Crazy - 2 giochi in uno
La "Sfida al parcheggio" e la
"Corsa per il campionato Skate
Crazy"

C64 CASS. L. 12.000
C64 DISCO. L. 15.000
SPECTRUM L. 18.000



CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

In questa pagina appaiono i suggerimenti, i consigli e anche le mappe dei vari videogame, inviatici da tutti i lettori. Se perciò avete scoperto qualche Poke, qualche bug particolare o solo una semplice scorciatoia per proseguire o terminare questo o quel gioco, potrete comunicarla non solo a noi ma, principalmente, a tutti i lettori di Videogame & Computer World; tutto questo per rendere ancora più interessante, utile e aperta la nostra pubblicazione. Questo mese vi offriamo la mappa dello stupendo Feud, prodotto dalla Mastertronic per CBM64/128, Amstrad, Spectrum e Amiga.

I RECORD

Tutti coloro che vogliono inviarci i propri punteggi record raggiunti nei vari videogame, potranno vederli pubblicati ogni mese nella nostra specialissima Hit Parade.

Per guadagnare un posto nell'"Olimpo" dei videogamer, i punteggi dovranno essere corredati di una foto in cui risulti ben identificabile il record ed il gioco in questione.

Se volete far morire di invidia i vostri amici, parenti e conoscenti (magari anch'essi irriducibili smanettoni del joystick), non dovrete far altro che scattare un'istantanea e mandarcela, corredandola con le vostre generalità.

Le foto verranno pubblicate una sola volta, al momento dell'arrivo in redazione, mentre i punteggi rimarranno fintantochè non saranno superati.

La sfida è aperta a tutti: sotto con i videogame!!!

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

- 1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
- 2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
- 3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo.
- 4) Se lo si possiede, attivare un freezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
- 5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
- 6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.

Ecco i record del mese scorso (relativi all'ultimo numero di Computer Time):

ALIENS (Electric Dreams) Punti 467.880 - Paolo Galli, Verona	FIRETRACK (Electric Dreams) Punti 659.340 - Barbara Angeletti, Rovigo	Punti 189.000 - Mauro Di Sanpietro, Torino
ARKANOID (Imagine) Punti 1.378.040 - Gianfranco Melazza, Chieti	GUNSHIP (Microprose) Punti 265.342 - Piero Calabrese, Nocera Inferiore	STAR PAWS (Firebird) Punti 567.130 - Roberto Simone, Ancona
Barbarian (Palace Software) Punti 160.000 - Federico Nardi, Como	INTO EAGLE'S NEST (Pandora) Punti 2.768.460 - Roberto Sanvito, Milano	TENTH FRAME (ACCESS) Punti 300 (livello Professional) - Alessandro Biraghi, Milano
BEAMRIDER (Activision) Punti 1.607.688 - Francesco Aleandri, Bordighera	METROCROSS (US GOLD) Punti 387.967 - Dario Zeletti, Boario Terme	WONDER BOY (Activision) Punti 523780 - Paolo Luzzato, Trieste
BUBBLE BOBBLE (Firebird) Punti 4.634.238 - Patrizio Del Pra', Pordenone	PARALLAX (Ocean) Punti 108.345 - Gianpaolo Lucca, Trapani	LE POKE PER GIOCARE A :
	PHALANX (Anco) Punti 123.200 - Massimiliano Trantini, Milano	THUNDERCATS (Elite) POKE 35088,173:SYS 2061 (Vite Infinite)
	SILENT SERVICE (Microprose)	BUGGY BOY (Elite) POKE 39945,96:POKE 2048,32 (RETURN)

POKE 2050,13:POKE 2049,104 (RETURN)

SYS 2048 (RETURN)

Il tutto per bloccare il cronometro e non avere alcun limite di tempo.

GHOST'N'GOBLINS (Elite)
(RESET)

POKE 2358,234 vite infinite

POKE 2359,234 "" ""

POKE 2360,234 "" ""

POKE 3901,0 tempo infinito

POKE 2203, Numero dello schemo di gioco desiderato (da 0 a 3)

POKE 2214, Numero dell'arma desiderata (da 1 a 5)

SYS 2128 per ripartire

TAI PAN (Ocean)

POKE 4952,177:POKE

4980,177:SYS 2055 (RETURN)

Per non avere limite al denaro

RASTAN (Ocean)

Digitare questo listato e mandarlo in esecuzione per ottenere vite ed energia infinite.

Tuttavia bisogna sempre evitare l'acqua e la lava.

1 FOR X = 400 TO 457

2 READ B:POKEX, B:C = C + B: NEXT

3 IF C = 6543 THEN SYS400

4 PRINT "DATA ERROR":END

5 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 163

6 DATA 141, 196, 2, 169, 1, 141, 201, 2

7 DATA 76, 167, 2, 169, 189, 141, 116, 1

8 DATA 169, 1, 141, 117, 1, 169, 88, 141

9 DATA 211, 2, 169, 96, 141, 244, 10, 141

10 DATA 125, 10, 76, 81, 3, 169, 96, 141

11 DATA 165, 160, 169, 173, 141, 7, 201, 76

12 DATA 26, 129

n.b. = una volta caricato il gioco, non ci sarà alcun commento sonoro.

DEFLEKTOR
(Gremlin Graphics)

Digitare il seguente listato e mandarlo in esecuzione, quindi caricare il programma per ottenere energia infinita e nessun sovraccarico.

1 FOR X = 320 TO 347:READ

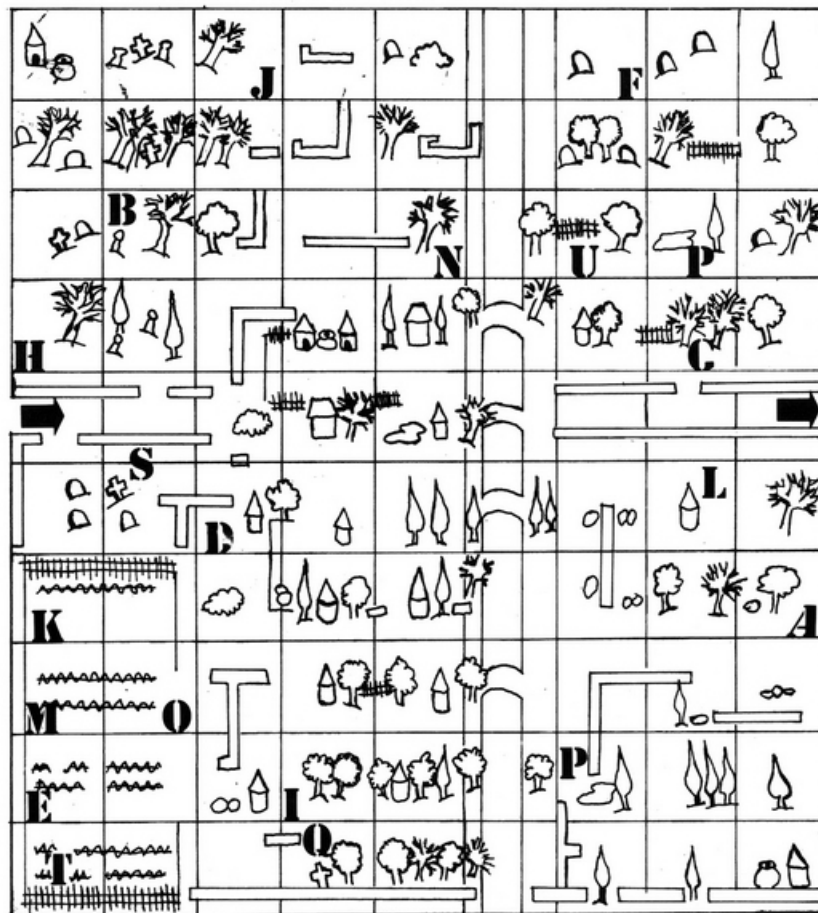
Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT

2 IF C = 3008 THEN POKE 157, 128:SYS 320

3 PRINT "DATA ERROR"

4 DATA 32, 86, 245, 169, 81, 141, 204, 2, 169, 1, 141, 205, 2, 96

Ed ecco la mappa di Feud



LEGENDA

A DANDYLION
B BURDOCK
C PIPERWORT
D RAGWORT

E SNAPDRAGON
F TOADFLAX
G DEVILSBIT
H BONES
I SPEEDWELL
J MADSAGE

K BINDWELL
L BOG WEED
M FOXGLOVE
N CATSEAR
O CHONDRILLA
P HEMLOCK

Q BALM
R FEVERFEW
S DRAGONSTEETH
T MOUSETAIL
U CUD WEED
V KNAP WEED

Adventures



Commodore 64/128 Amiga Atari St/Xe IBM e Pc Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono inerenti alle versioni provate sui relativi computer. La redazione declina ogni responsabilità sulle ulteriori versioni riportate dalla casa produttrice di software, che potrebbe solo preannunciare le uscite anche su ulteriori computer.

SPACE QUEST

SIERRA

AMIGA
DISCO

PREZZO: 49.000

Recentemente, sulle pagine di Computer Time, abbiamo recensito l'interessante e quantomai divertente Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizard, che, almeno in Italia, ha inaugurato il copioso filone delle adventure animate in 3D, della rinomata Sierra.

A causa dei "misteri" del software, arriva, dopo qualche mese, anche il primo episodio di questa fortunata serie di programmi di intrattenimento, intitolato Space Quest. In ordine cronologico infatti, a Space Quest fanno seguito i tre capitoli della saga di King's Quest e, appunto, l'ultimo Leisure Larry.

Non per questo però, Space Quest è da considerare poco interessante e concorrenziale rispetto agli altri adventure Sierra già distribuiti nel nostro paese.

Cambia il soggetto, cambia la storia e le ambientazioni ma, per tutti coloro che hanno imparato ad apprezzare questo rivoluzionario filone di adventure computerizzate, Space Quest non può non rappresentare una graditissima e giocabilissima sorpresa.

Il package del programma si rivela particolarmente ricco e simpatico, realizzato a guisa di volumetto in cui vengono presentate moltissime schermate del gioco e un accenno allo scopo dell'avventura.

Il sottotitolo di Space Quest è "L'incontro con i Sarien" e, proprio nel corso della vicenda, vi ritroverete faccia a faccia con questo bellicoso e crudele popolo alieno che realizza la maggior parte degli ostacoli e delle difficoltà da superare nel gioco. Dunque, dunque, nelle profondità degli spazi siderali (ormai rivoltati da capo a piedi, grazie alla miriade di shoot'em up qui ambientati!), vive

il popolo degli Egron (si dice er-non, come suggerisce il manuale!).

Il sole del sistema abitato da questa razza, si sta lentamente spegnendo, ormai prossimo ad entrare nella fase "N" e a diventare una nana bianca per poi esplodere e scomparire definitivamente.

Un abilissimo team di scienziati Egron però, non si è dato per vinto, ed è riuscito a produrre uno speciale marchingegno (lo Star Generator), capace di tramutare in una stella di classe K (simile ad un vero sole cioè), un qualsiasi pianetino disabitato del loro sistema solare.

Il laboratorio di ricerche dove è stato realizzato lo Star Generator è dislocato sull'Arcadia, nave ammiraglia della flotta stellare Egron.

Il generatore è ormai terminato e pronto a funzionare e l'Arcadia sta per raggiungere il pianeta di destinazione, designato per per essere convertito in sole.

Tutto filerebbe liscio se, i temibilissimi pirati stellari Sarien (un tempo banditi dai pianeti abitati dagli Egron), non avessero intercettato alcune comunicazioni dell'Arcadia. In questo modo infatti, i Sarien hanno saputo della realizzazione dello Star Generator e, ovviamente, si stanno preparando ad attaccare la nave degli scienziati per rubarlo e sfruttarne gli immensi poteri.

I Sarien meditano la vendetta nei confronti del popolo che li aveva banditi e quindi, una volta in possesso del generatore (arma letale nelle mani sbagliate), nessuno potrà sottrarsi alla loro furia omicida.

Il gioco inizia in clima di completo assedio dell'Arcadia da parte del nemico, ormai prossimo a penetrare nel cuore dei laboratori.

Noi impersonifichiamo un semplice addetto alla sicurezza, unico superstite della cruenta battaglia combattuta per respingere l'arrembaggio dei Sarien.

Ci troviamo quindi a vagare per i corridoi e le varie sezioni della nave dove ormai si respira solo odore di morte e di disfatta. Tutto l'equipaggio è stato massacrato dal nemico e giace, scompostamente, in ogni angolo dell'Arcadia. Il tempo stringe, i Sarien possono trovare ed uccidere anche noi ed il generatore è in pericolo!

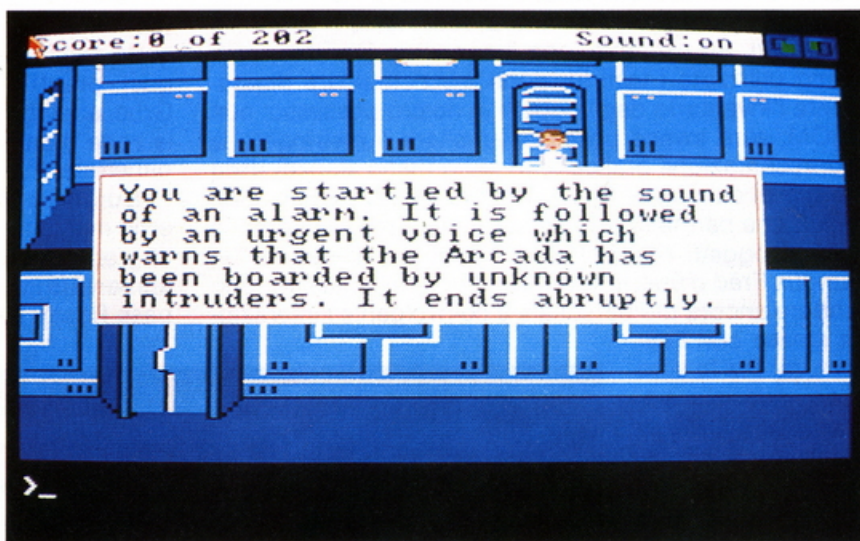
Lo scopo del gioco è molteplice, innanzitutto bisogna trovare il modo di inibire il funzionamento dello Star Generator (alcuni indizi e suggerimenti li potrete trovare sull'astronave), lasciare, incolumi, la nave e quindi recarsi, dapprima su alcuni pianeti dove contattare differenti razze aliene per munirsi di alcune indispensabili armi e preziosi manufatti. Per fare questo tuttavia, è necessario imparare a conoscere a rispettare e a trattare le varie popolazioni, al fine di ottenere da queste il massimo aiuto possibile. Per riuscire vittoriosi, infine, dovrete raggiungere (con quali mezzi non si sa!), il pianeta roccaforte dei Sarien (Deltaur) e, ovviamente, affrontare il capo dei temibili pirati, ucciderlo e impossessarvi del generatore rubato. Vi basta o è un po' troppo anche per voi irriducibili e accaniti avventurieri? Se decidete di gettarvi a capofitto in Space Quest rimarrete senz'altro stupiti dalla enorme quantità di locazioni e di ostacoli ed enigmi da superare, contenuti su un un solo dischetto da tre pollici e 1/2.

Il nostro eroe, per tutti coloro che ancora non conoscono le adventure Sierra, si muove attraverso i comandi da joystick o da tastiera e può visitare ogni locazione, raccogliendo ed utilizzando tutti gli oggetti recuperati.

E' anche possibile dialogare con alcuni personaggi dell'avventura, in un realistico e intrigante clima di vera interazione proprio di questa esclusiva serie di avventure. L'aspetto grafico di Space Quest si rivela particolar-

mente curato, non solo per quanto riguarda le ottime animazioni e, ovviamente, i numerosi e specialissimi effetti sonori, rendono l'avventura ancora più divertente e coinvolgente.

Unica pecca di questo genere di programmi è la caotica e decisamente non immediata modalità di salvatag-



gio delle partite in corso, per la quale è necessario scorrere velocemente il manuale del DOS dell'Amiga.

Ma, se non vi spaventa l'idea di affrontare i terribili Sarien nel cuore del loro quartier generale, come può scoraggiarvi qualche comando in più da tastiera?! Il destino degli Egron è nelle vostre mani: fatevi onore!!

BEYOND ZORK

INFOCOM

CBM64/128-AMIGA-MS/DOS

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 49.000

Tempi bui affliggono le terre a sud del regno di Quendor. Tutti i maghi, gli stregoni e gli alchimisti sono scomparsi misteriosamente senza lasciar alcuna traccia. Un nugolo di creature infernali e mostri demoniaci sta imperversando in tutta la regione, minacciando gravemente l'incolumità e la sicurezza di ogni cittadino. Tutti si rivolgono a voi, intrepidi e coraggiosi avventurieri, per risolvere le preoccupanti sorti della terra di Quendor.

Non sapete esattamente cosa fare e quale missione intraprendere; sta di fatto però che, se riuscirete a sconfiggere gran parte delle malvage creature sopracitate ed impossessarvi del magica noce di cocco di Quendor, potrete acquisire incredibili poteri paranormali e stregoneschi con cui allontanare definitivamente ogni minaccia dall'intera regione. Questa è la brevissima introduzione ad un'ennesima avventura, ambientata dalla Infocom nell'ormai celeberrimo universo parallelo di Zork. Se avete già provato qualcuna delle passate adventure che formavano la trilogia di Zork appunto, non avrete alcuna difficoltà ad entrare, anima e corpo, in Beyond Zork. Dopo aver combattuto mostri di indicibile crudeltà, supera-

to incredibili ostacoli e portato a termine le più rischiose e strambe missioni, il mondo di Zork ha ancora bisogno di voi. La Infocom però, ha deciso di realizzare questa sua nuovissima produzione con alcune caratteristiche decisamente innovative e rivoluzionarie, rispetto alle sue passate adventure, esclusivamente testuali. Innanzitutto, come già accadeva nei più classici Role-Playing game, è stata inserita una realistica componente umana, che riguarda ogni avventuriero che si muove nelle terre di Quendor. Abbiamo infatti la possibilità di maturare e sviluppare molte caratteristiche, come l'abilità ai combattimenti e l'arguzia, durante il gioco stesso.

Invece che limitarci a digitare comandi da tastiera e a vivere un'avventure sempre nello stesso modo, in Beyond Zork ogni singola partita assumerà una diversa ed unica impostazione in base alle caratteristiche sviluppate dal protagonista.

In particolare abbiamo una speciale schermata che mostra il livello di resistenza (Endurance), la forza (Strength), l'abilità (Dexterity), l'intelligenza (Intelligence), l'umanità (Compassion), la fortuna (Luck) ed il tipo di equipaggiamento (Armor Class) del protagonista della vicenda (Noi!).

Tutte queste qualità possono, ovviamente, influire sullo svolgimento dell'avventura, agevolando o rendendo più complesso il superamento di qualsivoglia ostacolo. Digitando il comando STATUS, in qualsiasi momento, potremo far comparire in sovrapposizione questa serie di indicatori. Inoltre, data l'estrema complessità del gioco e la ricchezza di locazioni, la Infocom ha pensato bene di inserire, nell'angolo superiore destro dello schermo, una vera mappa che traccia i nostri spostamenti.

Abbiamo infatti riprodotta, di volta in volta, una porzione di locazioni attraverso le quali ci stiamo muovendo; il tutto si rivela quindi molto utile non solo, per non perdere l'orientamento, ma, anche per facilitarci il compito, comunque necessario, di mappaggio del gioco.

Possiamo anche sfruttare una vasta gamma di comandi-chiave che, già presenti in molte adventure Infocom, in *Beyond Zork* risultano ulteriormente sviluppati e potenziati. Ad esempio, con il comando **DEFINE**, possiamo utilizzare i tasti funzione per richiamare direttamente l'inventario degli oggetti in nostro possesso; con **ZOOM**, sarà invece possibile ampliare o restringere la rappresentazione grafica (con più o meno stanze) della mappa di cui sopra. Molto simpatica è anche l'opzione **NAME** che permette di assegnare un nome alle persone ed agli oggetti che potremo incontrare; chiamare un *Hungus Fred* o una spada *Excalibur* (che fantasia!), può rendere ancora più personale e coinvolgente l'interazione stessa con l'avventura. Fra le altre cose, sussiste anche la possibilità di usufruire della tastiera numerica del nostro computer (non nella versione per IBM PC) come input direzionale per i nostri spostamenti (vedi manuale di istruzioni). Infine, molto utile si rivela il comando **PRIORITY** che imposta la priorità di accesso e rappresentazione delle varie finestre-localizzazione. A seconda delle varie situazioni infatti, sullo schermo verrà aperta una seconda finestra (oltre a quella del programma stesso), in cui

verranno evidenziate le nostre mosse e le nostre azioni, in base anche alle determinate caratteristiche personali, in esse coinvolte.

Il ricco package di *Beyond Zork* contiene, fra l'altro, un volumetto che rappresenta tutti i nostri nemici, tracciandone una specie di profilo personale, utilissimo per poterne valutare la pericolosità e la frequenza di apparizione.

Inoltre, la Infocom ci gratifica anche di una vasta mappa a colori di tutte le terre a sud di Quendor, al fine di familiarizzarci ancor di più con l'avventura.

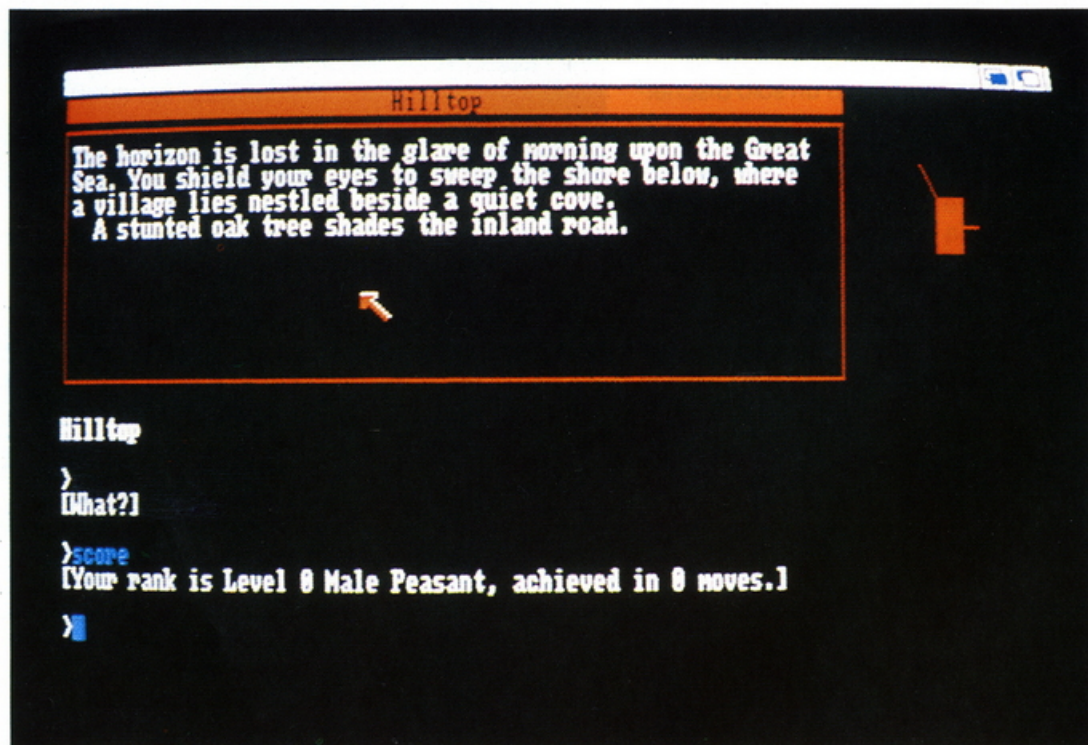
Parlando ancora di mostri e nemici vari, tutti gli aficionados di *Zork I, II e III*, non tarderanno a riconoscere i classici *Grue*, creature che praticano il cannibalismo e che prediligono l'oscurità, ed i terribili e giganteschi *Granchi* (*Discipline Crab*), dalle acuminate chele, che albergano prevalentemente in ogni tipo di sotterraneo.

Inoltre, in *Beyond Zork*, fa la sua comparsa una particolarissima fauna e flora ostile che, fra gli altri, annovera: i metefici vapori *Eldritch*, che stordiscono chiunque si trovi a passare per un cimitero, gli insoliti mostri-albero

di natale, che temono soltanto i semplici millepiedi (nessuno sa il perché!), i terribili pupazzi animati (*Cruel Puppet*), creati non si sa bene da quale stregone, e i conigli della polvere (*Dust Bunny*), capaci di soffocare con particolari esalazioni epidermiche, tutti coloro che capitano nei loro territori.

Inoltre, ci dovremo guardare dai gatti mangiafortuna (*Luck Sucker*), che si nutrono direttamente della buona sorte degli avventurieri, dagli ippopotami-pecora (*Hungus*), pronti a caricare ogni tipo di intruso, e dagli *Ur-Grue*, analoghi ai *Grue* normali ma, capaci di creare delle zone d'ombra e d'oscurità in cui nessuna torcia può penetrare.

Durante il cammino, sarà utilissimo collezionare varie erbe magiche e talismani come: le *Spenseweed*, piante in grado di curare le ferite, le radici di *Morgia*, utili per aumentare la propria resistenza, e le rose bussola (*Compass Rose*), capaci di controllare la direzione dei venti.



Per aumentare la nostra intelligenza, potremo pescare e mangiare le aringhe rosse che popolano i laghi di Quendor, e per rifocillarci e venire a conoscenza di molte leggende, che si tramandano da secoli, si dovranno visitare i banchetti organizzati dalla strana razza degli *Implementor* che alberga in molte aree della regione.

Beyond Zork è quindi una complessa e sofisticata adventure che ben si guarda dallo sfruttare un facile successo sulla scia dei suoi predecessori.

Azione, mistero, magia e, com'è d'uopo, moltissime locazioni da esplorare, costituiscono le assi portanti di quello che potrebbe diventare il nuovo archetipo delle future produzioni Infocom. Vi assicuro che, dopo qualche partita, la complessità e l'incredibile carica di coinvolgimento di *Beyond Zork*, vi farà senz'altro dimenticare le belle schermate grafiche dei vari adventure della *Magnetic Scrolls* e della *Level 9*, ai quali molti di voi saranno senz'altro abituati. Il rapporto qualità/prezzo di questa nuova fatica Infocom è davvero soddisfatto e spinto fino ai massimi livelli: non perdetevi *Beyond Zork* per nulla al mondo!

Simulations



Commodore 64/128 Amiga Atari St/Xe IBM e Pc Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono inerenti alle versioni provate sui relativi computer. La redazione declina ogni responsabilità sulle ulteriori versioni riportate dalla casa produttrice di software, che potrebbe solo preannunciare le uscite anche su ulteriori computer.

CARRIER COMMAND

Simulations

RAINBIRD

AMIGA-ATARI ST

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 49.000

Semplicemente fantastico! Sulla scia dei megagiochi alla Star Trek e Dungeon Master, la famiglia Atari ST (e tra poco anche l'Amiga), può vantare un'altro fiore all'occhiello, con lo stupendo Carrier Command realizzato dalla Rainbird.

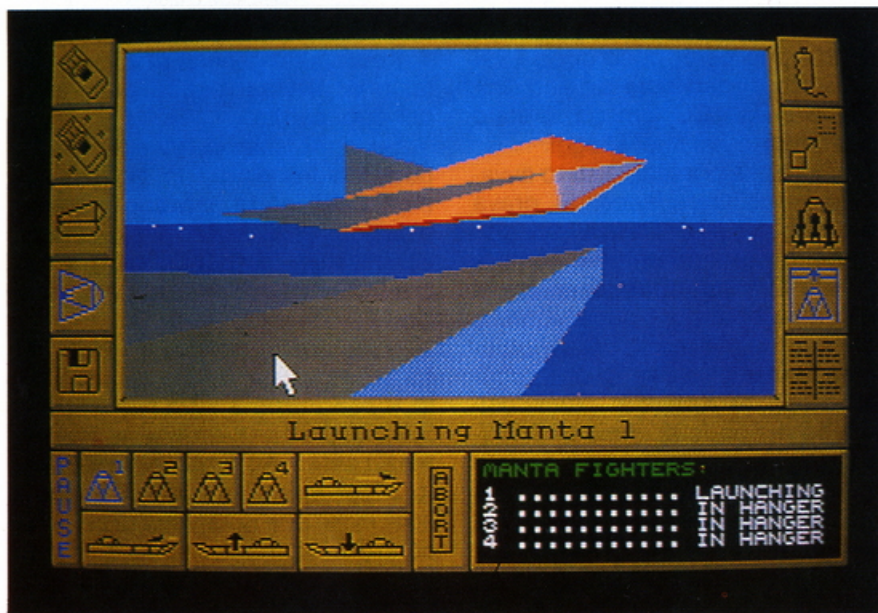
Si tratta di una spettacolare simulazione di guerra che, nell'ambito di uno stesso programma, sposa felicemente la strategia all'azione, soggiogando al computer ogni tipo di videogamer.

Confezione ricchissima, con tanto di adesivo, cassetta musicale con il tema conduttore di Carrier Command e smannualata di istruzioni (in inglese: occhio!), ci introducono a questo successo Rainbird.

Vi illustro brevemente la trama di Carrier Command, che risulta particolarmente complessa.

Una spedizione militare, nell'anno 2163 ha effettuato una scoperta miracolosa, a livello umano e commerciale.

La nave da esplorazione SS Delta, infatti, ha potuto localizzare una serie di isolette vulcaniche, ricchissi-



me di preziosi minerali e di risorse petrolifere, ancora intatte e pronte da sfruttare.

Dato che, l'intero pianeta Terra, versa in una preoccupante crisi energetica, questa fortuita e casuale scoperta, costituisce una fonte di speranza per il genere umano.

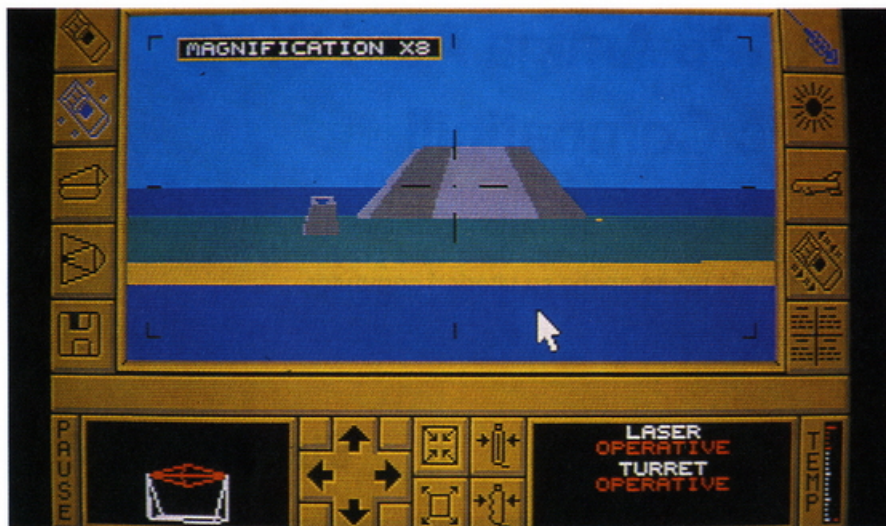
La comparsa e l'emersione di questa serie di ricchissimi atolli, è stata probabilmente causata da una lunga serie di esperimenti nucleari, condotti in passato nella zona. Due specialissime portaerei, dotate an-

che di alcuni mezzi cingolati, anfibi, da ricognizione, sono state costruite appositamente per poter colonizzare e preparare allo sfruttamento ogni isoletta in questione.

Le due vere e proprie "città naviganti", che trasportano anche tutto l'occorrente per installare centri di comando, impianti di comunicazione e fabbriche, sulle isole, si trovano già ancorate in prossimità dei due rispettivi atolli, dai quali si dovrà iniziare l'opera di sfruttamento. Entrambe le isole base, sono già dota-

te di un centro di controllo, di una centralina energetica, di alcuni sistemi di difesa (contraeree, lanciamissili e cannoni a laser chimici) e di alcune piste di decollo.

Entrambe le navi, che rispondono ai nomi di ACC Omega e ACC Epsilon, sono completamente controllate da un super computer di bordo, in grado di autorizzare e comandare ogni tipo di operazione e spostamento.



Purtroppo però, poco dopo il varo, l'unico supervisore umano, imbarcato sulla ACC Omega, è stato trovato morto nei suoi alloggi.

Il malcapitato infatti, è stato avvelenato e, sull'intera faccenda, grava il più fitto mistero. Pare infatti, che uno dei programmatori dei computer della Omega, abbia sabotato la nave, avvelenando il supervisore e reimpostando lo scopo della missione, secondo le finalità di una organizzazione terroristica. Quest'ultima, che risponde al nome di STANZA Organisation, ha infatti mandato un terribile ultimatum al governo in cui essa dichiara di poter controllare completamente la ACC Omega, per distruggere metodicamente tutti gli atolli. Questo, ovviamente, comporterebbe la perdita di tutte le preziose risorse appena scoperte ma, per evitare questa catastrofe, la STANZA pretende 15 miliardi di dollari!

Il termine previsto per la consegna del denaro è di 72 ore.

Ora, dato che il governo si trova alle strette, rimane solamente da tentare un colpo di mano, sfidando il nemico sul suo stesso campo.

Siete stati imbarcati sulla ACC Epsilon, con il compito di accaparrarvi e colonizzare quante più isole sarà possibile e di confrontarvi direttamente con la nave nemica.

A questo punto, si possono scegliere due tipi di competizione; la prima (Action Game), permette di impostare uno scenario in cui, a colpi di cannoni e laser, dovremo cercare di occupare tutte le isole in mano al nemico e di distruggerne la roccaforte; la seconda (Strategy Game), offre la possibilità di intraprendere una reale opera di conquista delle varie isole, per poi giungere ad uno scontro finale.

Il computer genera, di volta in volta, una diversa mappa geografica per ogni partita.

Su ogni isola si troverà, o sarà possibile installare, un piccolo elemento dell'intero network di comunicazioni e di approvvigionamenti per rifornire la propria nave e per provvedere nell'opera di colonizzazione.

Sulla nostra portaerei infatti, disponiamo di: aerei da combattimento e ricognizione (M.A.N.T.A.), con relativa scorta di armi e munizioni, mezzi anfibi (AVV) da combattimento e per la costruzione di impianti sulle isole, una dotazione di centri di controllo, comunicazione e sfruttamento, già preconfezionati, e di una vasta gamma di materiali utili per riparare, approvvigionare e difendere tutte le nostre risorse.

La ACC Epsilon dispone di: una cannoniera laser (Laser Turret), missili terra-terra (Surface to Surface Missiles), sonde per difesa passiva (Passive Drones), razzi esplosivi per ingannare e deviare ordigni nemici (Decoy Flares) e computer di bordo, inteso per effettuare rapporti sull'intero scenario di battaglia e per tracciare le varie rotte di spostamento.

Ad ognuna di queste risorse, corrisponde una determinata icona sullo schermo.

Analogamente, anche per gestire i MANTA e gli AVV e ogni tipo di operazione tattica e bellica, Carrier Command si sviluppa attraverso moltissimi menu e sottomenu, sempre ad visualizzati ad icone.

Data l'estrema complessità del gioco, ciò si rivela di incredibile aiuto per gestire correttamente e prontamente ogni tipo di azione.

Per la nave, come per gli AVV e i MANTA, è inoltre possibile impostare una rotta di avvicinamento o spostamento, completamente automatica, guidata dal computer di bordo.

C'è da dire però che, se i MANTA e gli AVV possono facilmente portarsi nelle vicinanze delle isole, la portaerei non può fare altrettanto, a causa dei bassi fondali che circondano gli atolli.

Inoltre, la velocità di crociera della stessa, subirà sensibili variazioni in rapporto alla profondità delle acque in cui si trova a viaggiare.

Vediamo quindi, nei dettagli, gli scopi della missione, relativamente ai due tipi di scenario impostabili.

Nel primo (Action Game), bisogna innanzitutto mantenere in perfetta efficienza la rete di comunicazioni che collega tutte le isole in nostro possesso.

Quindi, ci si deve spostare in territorio nemico, cercando di impadronirsi degli atolli.

Per fare questo è necessario colpire ripetutamente le installazioni con i MANTA (armandoli con missili, laser e ordigni nucleari) e con gli AVV, lanciando contro i centri di comando, le cosiddette Virus Bomb, capaci di rendere innocue, in un solo istante, tutte le apparecchiature belliche dell'isola.

Gli AVV, dal canto loro, possono essere armati con laser chimici (con un massimo di 40 colpi) e con un solo missile per volta, con testata nucleare.

Ogniquale volta il nemico conquisterà una nostra isola, il network di comunicazioni e rifornimenti verrà indebolito e viceversa.

Scontro all'ultimo sangue dunque, in cui solo il vincitore potrà sopravvivere.

Nel secondo scenario (Strategy Game) invece, si parte da un'isola base, esattamente all'estremità del campo di battaglia, opposta a quella del quartier generale nemico.

Bisognerà quindi darsi molto da fare per colonizzare alla svelta, il maggior numero di territori liberi, installando un fitto e capace sistema di comunicazioni e di difesa.

Per fare ciò si utilizzano, prevalentemente, gli AVV. Questi, muniti dei Kit per la costruzione dei vari centri di cui sopra, dovranno portarsi sulla terra ferma e rilasciare il proprio carico.

Entro pochi istanti, un centro di comando, di difesa o di sfruttamento, verrà costruito sull'isola in questione.

Lo scontro finale, analogo allo scenario precedente, arriverà quindi in seguito, quando ormai si sarà ricreata la situazione tattica e logistica con le isole nemiche confinanti tra di loro.

In ogni fase di gioco si possono utilizzare dei particolari zoom che permettono di ingrandire la visione, da nave, da MANTA o da AVV.

La parte centrale dello schermo, rappresenta infatti il punto di vista del giocatore mentre, su entrambe i lati e nella parte inferiore, sono presenti messaggi, icone ed indicatori di gioco.

E' anche importante impostare la priorità con cui rifornire la nave, una volta stabilito il collegamento con le varie isole-magazzino.

Quelle che posseggono le fabbriche infatti, elaborano i materiali grezzi che, inviati ai centri di comando attraverso il network sopracitato, vengono accumulati ed immagazzinati nelle cosiddette isole StockPile. Solo da queste infatti, sarà possibile rifornirsi di carburanti, armi, munizioni e mezzi AVV e MANTA, precedentemente distrutti in combattimento.

Impostare le varie priorità significa, stabilire quale materiale o quale rifornimento far arrivare per primo alla ACC Epsilon.

Il tutto mantenendosi, ovviamente, nelle immediate vicinanze di un'isola StockPile.

Lo ripeto per l'ennesima volta: se il network risulta incompleto o danneggiato, i rifornimenti scarseggeranno e potranno risultare incompleti se non impossibili!

Infine, è possibile impostare lo stesso livello di precedenza per quanto riguarda le riparazioni da effettuare sulla ACC Epsilon.

Nel cuore della nave infatti, è localizzato un centro di riparazione automatico, in grado di aggiustare

ogni parte della nave nel giro di poco tempo.

Se ci si trova sotto attacco sarà necessario impostare una priorità maggiore alle riparazioni di una cannoniera o di un lanciamissili, piuttosto che alla sezione di attracco dei mezzi AVV.

Mi sono dilungato fin troppo ma, se giocherete a Carrier Command, vi accorgete che ciò che vi ho appena detto, non è altro che non una semplicissima introduzione a questo spettacolare e complicato game.

La grafica, obbligatoriamente tridimensionale, solida e dotata di spettacolari animazioni, si rivela un'ottima alleata di un soggetto di gioco originale, pericolosamente divertente e davvero insuperabile.

Simulatori di volo, strategie arcade, un pizzico di shoot'em up (ma non fatevi prender troppo la mano), moltissima tattica e un mare di divertimento, vi aspettano dentro un solo floppy disk da tre pollici e 1/2, ad un prezzo davvero irrilevante, rispetto all'altissima qualità: Carrier Command è "il gioco" per tutti gli ataristi!!!!

GUNSHIP

MICROPROSE

CBM64/128-ATARI ST-AMIGAMS/DOS
DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT.49.000

Per tutti gli amanti delle simulazioni, fatte bene, ecco finalmente arrivare uno dei più mitici successi della Microprose, anche per la grande famiglia Atari ST.

Si tratta di Gunship, forse la miglior simulazione di elicottero da combattimento, fino ad oggi realizzata per home e personal computer.

Se non temete un centinaio di pagine di manuale di istruzioni (in inglese) e un costo un pò alto, potete iscrivervi alla più divertente e "comoda" scuola per elicotteristi, creata apposta per il vostro ST.

Su ben due dischetti da tre pollici e 1/2, Gunship fa subito la sua rombante e chiassosa comparsa, dopo pochi minuti di caricamento, invadendo i poveri pixel dei nostri monitor, con una bella presentazione grafica, unita alla classica Cavalcata delle Walkirie che ormai tutti pensa-

no abbia scritto Francis Coppola!! (Leggi: il regista di Apocalypse Now!).

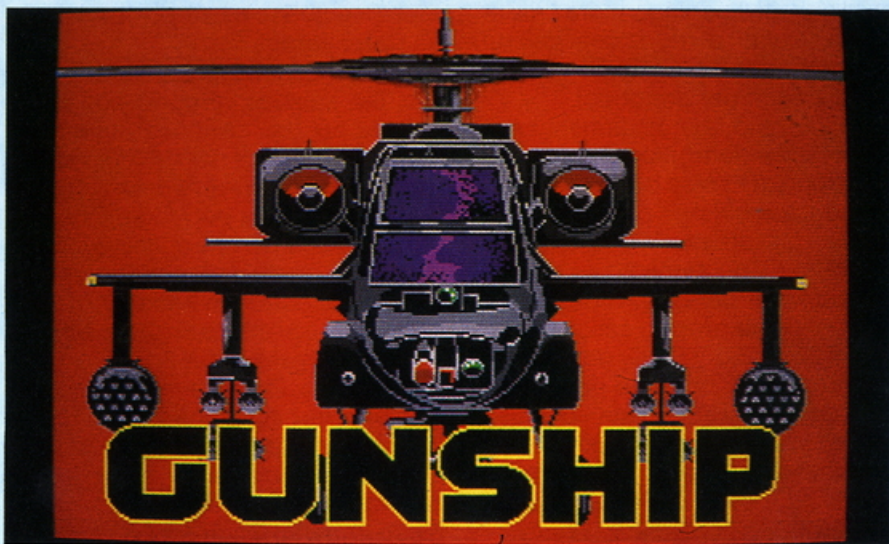
Gunship, che non è il nome del mezzo aereo in questione, significa "elicottero da combattimento", armato per missioni speciali.

I Gunship nascono in occasione della guerra in Vietnam dove, i normali elicotteri da trasporto truppe

(AH-1 Huey), venivano dotati di alcune mitragliatrici M-60, montate su speciali supporti saldati alle fusoliere laterali. Da qui il termine inglese Gunship (nave da combattimento), appositamente coniato per distinguere gli elicotteri da guerra dagli "slick" (gli AH-1, a fusoliera liscia).

Successivamente, sempre durante i suddetti scontri, l'aviazione ame-

MICROPROSE





ricana introdusse lo Huey Cobra, vera e propria macchina da guerra, dotato anche di due lanciarazzi laterali.

Recentemente quindi, è stato creato l'elicottero da combattimento e da guerriglia definitivo, l'AH-64, meglio noto come Apache (in inglese si pronuncia "apaci").

Questo possente mezzo è dotato di cannoniere, lanciarazzi, lanciamissili, computer di bordo per l'acquisizione elettronica dei bersagli, sensori all'infrarossi, telecamere laser, dispositivi per ingannare i radar nemici, sistemi di riduzione del rumore dei motori e un costo di 7 milioni di dollari per prototipo!

Il pilota può fare affidamento sull'elaboratore elettronico che controlla ogni tipo di risorsa bellica del mezzo e il cannoniere, come il pilota stesso, può utilizzare uno speciale mirino, per il puntamento e l'agganciamento dei bersagli, montato direttamente sul proprio casco. Avete visto "Tuono Blu"? Se sì, potete senz'altro capire di cosa sto parlando.

Le cannoniere montate sul muso dell'Apache infatti, si muovono in concomitanza con lo spostamento della testa, perciò del casco, del pilota!

Infine, la particolare lega metallica che compone gran parte del telaio dell'AH-64, realizzata su base in Titanio, può sopportare benissimo colpi diretti e, in caso di malfunzionamenti del motore o panne (dovuta ai missili nemici), può garantire fino a 20 minuti extra di volo, in qualsiasi condizione. Ciò si rivela un tempo sufficiente all'equipaggio, per abbandonare, senza pericolo, l'elicottero. Gli scenari di battaglia di Gunship (il gioco, non l'elicottero!), sono 4, più una particolare condizione di allenamento in un campo di aviazione statunitense.

Abbiamo infatti, una missione nel sud est asiatico, proprio sopra le giungle del "becco d'oca", una nell'America centrale del 1983 (invasione di Grenada a favore dello stato di El Salvador), una nel Medio Oriente dei giorni nostri e una speciale simulazione di quello che potrebbe rivelarsi uno scontro fra le forze NATO e le divisioni sovietiche, in un poco auspicabile prossimo futuro.

La confezione del programma contiene, fra l'altro, una speciale mascherina in cartone da sovrapporre alla tastiera dell'essetti, per localizzare meglio tutti i comandi altrimenti non impartibili con il joystick.

Preparato il vostro pannello di controllo e studiato attentamente il manuale di istruzioni, comprendente tanto di sezione teorica sul volo a quattro pale, potete iniziare a giocare.

Innanzitutto, il programma vi chiede l'identificazione di alcuni mezzi nemici, le cui sagome sono riprodotte sul manuale, per garantire l'accesso al programma.

Se possedete una copia pirata, senza istruzioni, scordatevi quindi di giocare a Gunship!!

Dopodichè, si passa al primo menu, che ci viene presentato come una colorata e complessa cartella da dossier Top Secret.

In questa potrete scegliere uno dei 5 scenari, impostare diversi livelli di abilità come piloti e inserire differenti gradi di rischio e di pericolosità della missione. E' anche possibile vestire le spoglie di qualche famoso pilota, magari pluridecorato o disperso in combattimento, vivendo in prima persona, reali scontri del passato. Infine, si possono impostare due livelli di realismo (Easy e Realistic) relativi al comportamento dei nemici, alle condizioni atmosferiche e alle modalità di controllo e gestione dell'Apache.

Inutile dirvi di impostare tutte queste varianti al minimo livello di difficoltà, almeno nelle prime partite: il tutto, per evitare di metter prematuramente fine alla vostra carriera di elicotteristi!

Si passa poi alla schermata in cui dovremo caricare vari tipi di armamento sull'AH-64.

Si va dai missili Hellfire (AGM-114A), capaci di penetrare come burro la corazza di un carro armato, ai Sidewinder (AIM-9L), utili per gli scontri aerei con caccia nemici; e poi ancora, dai razzi TOW, utilizzati nella metà degli anni '60, ai classici bengala termici (Flares), indispensabili per deeviare e confondere i missili SAM (Surface-to-Air) delle contraeree nemiche.

E' importante ricordare che l'Apache non è un TIR; non cercate quindi di sovraccaricarlo con troppi missili, cercando di operare scelte intelligenti, basate su una accorta osservazione strategica della missione da intraprendere.

Se non vi saranno molti mezzi corazzati in ballo, sarà perciò inutile munirsi di troppi Hellfire e via dicendo.

Le tattiche di volo e di combattimento da seguire, in generale, prevedono i seguenti punti:

A) Studiare attentamente la mappa della zona di guerra, identifican-

do e memorizzando la posizione dei centri nevralgici del sistema difensivo nemico, depositi di munizioni e quartier generali possono rivelarsi i migliori bersagli.

B) Iniziare la missione, mantenendosi sui cento piedi di altitudine, onde evitare le intercettazioni dei radar nemici.

C) In caso di lancio di ordigni, ai vostri danni, da parte del nemico, cercate di localizzare la posizione di questo, il tipo di arma usata e quindi quello di controffensiva da impiegare.

I vari Jammer (sistemi di disturbo), per i missili e per i radar nemici, possono farvi guadagnare tempo per esplodere qualche Flare e contrattaccare immediatamente.

D) Infine, cercate di acquisire una certa dimestichezza con i comandi dell'Apache, in modo da poter impiegare, come ultima risorsa, alcuni tipi di volo evasivo, scoordinato ed imprevedibile, capaci di confondere completamente gli avversari.

Non sto quindi a dilungarmi sulla strumentazione di bordo, altrimenti dovrei occupare lo spazio dell'intera rivista solo per parlare dettagliatamente di Gunship.

Vi basti sapere che ogni particolare reale è stato ricreato con accuratezza e perfezione all'intero del vostro Apache computerizzato; ciò si-

gnifica che tutti gli appassionati delle più complesse simulazioni troveranno davvero pane per i loro denti.

Se riuscirete vittoriosi nelle varie missioni, vi verrà assegnato un grado crescente ed una medaglia al valore, senza possibilmente guadagnare l'identificazione KIA che significa Ucciso In Combattimento!!

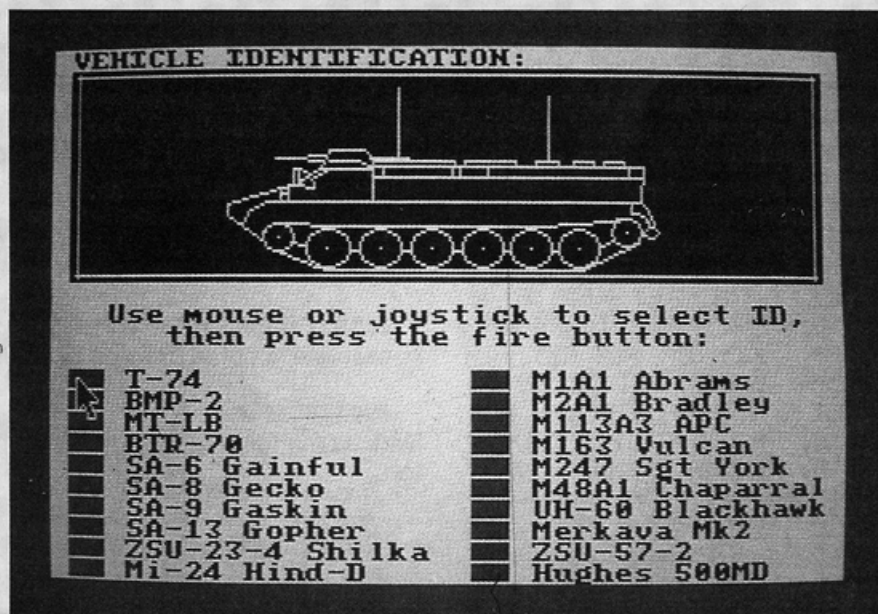
La manualistica del programma è molto, molto curata e introduce, anche il più inesperto utente, ai sacri misteri dell'aerodinamica a rotore e alle complesse modalità di controllo di un vero elicottero.

Gunship è un vero trattato su questo tipo di mezzi aerei, più che un semplice simulatore e un ottimo programma che non fa altro che farci sognare di poter pilotare, magari in un'altra vita, un vero Apache!!

Si può giocare, giocare e giocare per ore ed ore, senza mai stancarsi e imparando sempre più particolari tecnici e pratici per volare e combattere sempre meglio.

La grafica è senza dubbio eccezionale e risulta notevolmente modificata, migliorata e potenziata rispetto a quella del Gunship in versione per computer ad 8 Bit.

Avrete bisogno di molto tempo, molte ore di studio e molta costanza per impadronirvi completamente di questo prodotto della Microprose: ne varrà la pena, credetemi!



PAGINA DELL'AVVENTURA

Anche per questa rubrica vale il discorso fatto al riguardo della sezione "Trucchi, Consigli e Strategie".

Ciò significa che se desiderate contattare i vari sfegatati avventurieri, per scambiarsi preziosi consigli e suggerimenti per proseguire nelle più intricate adventure, potrete utilizzare a questo scopo le pagine della nostra rivista.

La pagina dell'avventura ogni mese riporterà tutti i suggerimenti pervenuti così come ogni tipo di richiesta d'aiuto; inoltre, dal canto nostro, cercheremo di svelare tutti i segreti, ancora irrisolti, delle varie adventure.

Sono dunque beneaccette anche le mappe ed i percorsi da voi realizzati; questo mese, il caro Zanini Alessandro di Codisotto (RE) ci ha inviato l'attesissima soluzione del complicato Arazok's Tomb per Amiga.

I suggerimenti riguardanti le altre adventure sono stati appositamente formulati da i nostri esperti e le richieste d'aiuto si riferiscono a quelle dell'ultimo numero di Computer Time

La pagina dell'avventura è tutta vostra: rendetela sempre più bella!!!



SOLUZIONE DI ARAZOK'S TOMB

N, GET BELT JEWEL, PUT JEWEL IN THE EYE, DOWN, N, N, ENTER CIRCLE, GET TOSTIN, W, W, SW, W, W, W, W, UP, GET SWORD, DOWN, E, E, E, NE, NE, NW, USE SWORD, GET POUCH, NW, N, N, EAT TOSTIN, GET CANDLE, S, S, SE, SE, SW, SW, W, W, W, EXAMINE WALL, PUSH WALL, SAY LIGHT ON CANDLE, GET CLOAK, DOWN, S, GET PRISM, W, W, GET DISK, E, E, S, S, GET PACK, N, E, PUT SWORD, GET CARD, W, N, N, UP, PUSH WALL, SAY LIGHT OFF CANDLE, E, E, PUT DISK IN THE SLOT, OPEN POUCH, POUR POWDER ON THE PACK, PUSH BUTTON, GET DISK, W, DOWN, GET CONTROL, WEAR CLOAK, PUSH BUTTON, ENTER CAR, SAY LIGHT ON CANDLE, PUSH HAN-

DLE, EXIT CAR, PUT CANDLE, DOWN, N, N, N, GET WAND, S, E, PUT CARD IN THE SLOT, PUT CONTROL, GET PRINTOUT, W, READ PRINTOUT, S, S, UP, UP, WAVE WAND, SAY NEPO, GET STATUE, SAY TNAHCNE, PUT STATUE, GET KEY, E, N, OPEN WEST DOOR WITH KEY, UP, PUT KEY, PUT WAND, GET DECANTER, GET RIFLE, DOWN, E, S, PUT PACK, PUT DISK, W, DOWN, DOWN, N, W, W, USE RIFLE, PUT RIFLE, GET PROJECTOR, quando richiesto dal computer, bere il DECANTER, digitando "Drink Water", E, E, S, UP, UP, E, SE, SE, SW, SW, W, W, S, PUT ALL, GET PRISM, SAY BOZELBON, THROW PRISM IN THE PORTAL, ENTER PORTAL, GET PRISM, PUT PRISM.

SUGGERIMENTI PER ALTRE ADVENTURE

JINXTER:

Chiamate il Clockmaker e spaventatelo

DRACULA:

Per salire sulla seconda carrozza indossate il crocefisso

WOLFMAN:

se guardate nello specchio, vedrete qualcosa di molto interessante

MASTER OF THE UNIVERSE:

conservate la corda quando uccidete le Wyvern

KNIGHTMARE:

Date da mangiare e da bere al vecchio e chiedetegli aiuto

RICHIESTE D'AIUTO

Come si uccide il Conte in Castle Of Terror ?
Come si prende il treno in Jinxter?
Cosa bisogna fare nel cimitero di The Pawn?
Come si uccide il vampiro di Heroes Of Karn?

LE VOCI DI IERI

di
Dave Dawn

VII PUNTATA

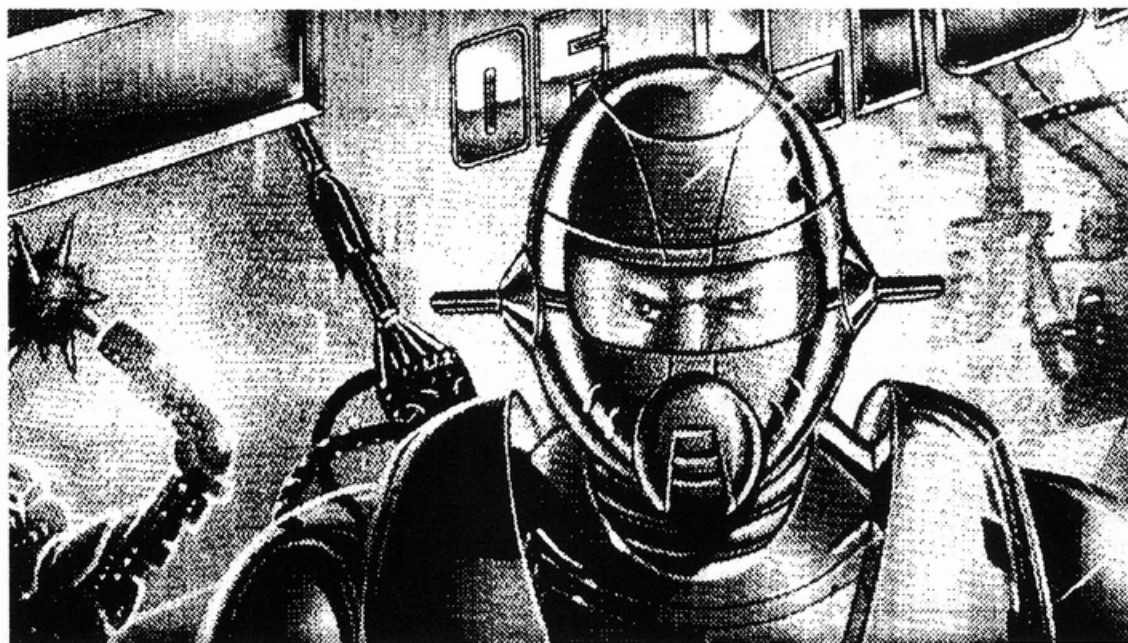


Immagine ripresa da *Soldier of Light* della TAITO

Su tutto il perimetro del carcere Adrak 1 di Drexel, situato nell'estrema periferia di Argonia, regnava il più assoluto silenzio. Le robosentinelle pattugliavano incessantemente gli alti torrioni, le fotocellule di sorveglianza erano inserite, i campi magnetici siglavano con loro impercettibile ronzio l'estremo limite del tetro penitenziario. In una buia, fredda e asettica cella di massima sicurezza, qualcosa si mosse. Un braccio ricoperto da folta peluria lanuginosa, spuntò da una malridotta termobranda. Un sospiro, un gemito, qualche impercettibile movimento, rivelarono la presenza di un organismo vivente all'interno della grigia stanzetta.

L'essere si mosse, si alzò e, strisciando sul pavimento, per non interrompere il fascio di fotocellule di controllo, si portò verso l'angolo destro dell'angusto locale.

Le mani a sette dita toccarono una piastrella azzurrognola, pressochè identica a tutte le altre che formavano il rivestimento della parete.

La piccola tessera in plastoglass, una volta rimossa, svelò una nicchia da cui scaturì un intenso baluginio. Le dita veloci dell'essere afferrarono con delicatezza tutti e cinque i minuscoli componenti di un mini laser industriale. I lunghi e affusolati arti assemblarono, nel giro di qualche minuto, l'utensile.

Sull'avambraccio sinistro l'essere scoprì una strisciolina di finta epidermide, l'arrotolò su sè stessa e liberò una microscopica cavità contenente un dischetto metallico bluastro. Quest'ultimo venne inserito nell'apposito alloggiamento previsto sull'impugnatura del laser. Un impercettibile scatto seguì all'installazione della pila energetica. Il corpo dell'essere fremette di un brivido incontrollato, misto a dolore, piacere e tensione. Sempre strisciando per terra, egli si spinse fino alla porticina della cella. Come d'incanto un sottile raggio luminoso, dalle sfumature violette, scaturì dal mini laser, saldamente tenuto dalle sette dita destre. Prima che i sistemi di allarme squarciassero il silenzio con il loro tristo gemito, sul portello della cella si era già aperto un foro attraverso il quale l'essere guadagnò il corridoio antistante alla stanzetta. Quasi contemporaneamente due fasci di luce tre-

molanti, annullarono l'oscurità del corridoio, informando il fuggitivo dell'imminente arrivo di altrettante sentinelle. Con la bava alla bocca, l'essere, che finalmente poté riguadagnare la posizione eretta, sui quasi due metri di altezza, si appiattì in una rientranza del corridoio. Le dita strinsero freneticamente il laser, i fasci di luce si avvicinarono sempre di più.

L'interruttore di accensione del laser stava quasi per essere premuto quando, con la coda dell'occhio, l'evaso si accorse dell'arrivo di altre sentinelle, alle sue spalle. Biascicando una imprecazione, sparò un colpo verso i comandi di apertura della sua cella.

Una teoria di scintille esplose nell'aria, accompagnata da una sorda esplosione. Ancor prima che l'ultimo frammento della serratura magnetica toccasse il suolo, il fuggitivo si era già appiattito sul pavimento, fingendosi svenuto. Da lì a poco un estintore entrò in funzione, ricoprendo di una sostanza gelatinosa gran parte del corridoio. La prima sentinella robotizzata fece capolino dall'incrocio con il braccio della prigioniera dove il recluso giaceva al suolo.

Il robot, ubbidendo strettamente alle leggi di comportamento impresse nella sua memoria, si immobilizzò per un istante, scartando la possibilità di un conflitto a fuoco. Ciò bastò al prigioniero per esplodere un colpo ben assestato all'inidirizzo della sentinella; quest'ultima si disintegrò in un istante bloccando l'estremità nord del cunicolo. Giunsero quindi, quasi contemporaneamente, altri due automi di cui, uno subì la stessa sorte del primo intervenuto mentre il secondo fece in tempo ad arretrare, cercando riparo dietro all'angolo.

Rialzatosi, l'essere peloso, si accorse di essere in trappola. Altri automi giungevano alle sue spalle, all'altra estremità del passaggio, il guardiano davanti a lui era annidato dietro all'angolo, con il laser paralizzante pronto all'uso. La situazione era disperata, il protagonista della fuga non si perse tuttavia d'animo. Prese una piccola rincorsa e compì un salto mortale in avanti, superando i resti della prima sentinella distrutta e l'angolo dietro al quale il robot se ne stava nascosto. Durante il salto, ripiegò la mano destra sotto il petto ed esplose una rapida serie di colpi nella presunta posizione dell'androide guardiano. Un'esplosione alle sue spalle gli fece capire

d'aver fatto centro. Capitolombando al suolo, rotolò su sé stesso due volte e si rialzò con un agilità felina.

Le macerie fumanti di due robot, a questo punto, bloccavano il tratto di corridoio che portava alla cella.

Le sirene urlavano all'impazzata, luci e fari d'emergenza squarciavano le fitte tenebre che avvolgevano ogni angolo dell'edificio.

Svoltato in un secondo corridoio, il fuggitivo seguì, senza correre, la linea arancione dipinta sui muri per raggiungere la più vicina stazione di controllo, prossima ad un'uscita. Lasciandosi alle spalle il settore 7 in cui era stato segregato, ben presto dovette svoltare a destra e poi a sinistra, trovandosi poi davanti ad una serie di ascensori. Uno dei tre elevatori era in funzione: qualcuno stava salendo al quel livello. Il laser portatile incominciò a scaldarsi notevolmente e, bruciandosi le dita, il prigioniero lo lasciò cadere al suolo. Una nuvoletta di vapore rossastro si sprigionò dall'alloggiamento della batteria protatile: il laser era ormai inservibile.

Quando le porte dell'ascensore stavano per aprirsi, sbucò da un incrocio un cassonetto nero con numerose protuberanze che, il protagonista della disperata evasione, riconobbe come uno dei droidi addetti alle pulizie. Un sibilo accompagnò l'apertura dell'ascensore mentre, il fuggitivo era già balzato sul droide, ormai scomparso dall'incrocio. Le sentinelle che e si riversarono nel locale non registrarono immediatamente la presenza dell'evaso, a causa della sua temporanea fusione, a livello radar, con l'apparato cibernetico.

Dopo aver percorso un altro corridoio, per qualche istante, il pelosissimo protagonista della nostra storia, scese dal cassonetto e si mise a correre verso una rampa di scale d'emergenza. L'amuleto dorato che portava al collo, sagomato ad immagine e somiglianza di una saetta, sobbalzò sprigionando intensi e rapidi bagliori. All'interno di esso era celato il cuore di un circuito BCC privato di tutte le connessioni realtive al funzionamento.

Letteralmente volando dal terzo al primo livello dell'edificio, l'essere percorse la tromba di scale per poi ritrovarsi davanti alla porta sigillata di un magazzino. Le tempie pulsavano terribilmente come pure il cuore dell'evaso; la porta era bloccata, non c'erano altre vie d'uscita.

A volte, nelle situazioni più difficili e disperate non ci si rende conto degli altrettanto incredibili colpi di fortuna che possono capitare. Il possessore dell'amuleto a forma di saetta non credeva nella fortuna ma questa, sotto le mentite spoglie di un malcapitato magazziniere, gli si presentò improvvisamente. La porta si aprì, come se forzata dalla disperata volontà del fuggitivo, ed un camice bianco, indossato da uno schiavo antracos, l'attraversò. In men che non si dica l'ignaro inserviente era già ridotto all'impotenza e l'evaso indossò il camice, ed entrò nel magazzino. Quest'ultimo, con grande sorpresa del nostro personaggio, si rivelò un minuscolo hangar per piccole scaglie, invece di un locale di stoccaggio. La fortuna continuò ad assistere l'evaso: due scaglie, senza alcun sorvegliante, erano già state materializzate sulle rispettive piattaforme di decollo.

"Allerta Rosso a tutti i settori! Allerta rosso a tutti i settori! Si segnala la presenza di un evaso nell'edificio. E' fuggito dal settore sette, è di razza androcanina, indossa l'uniforme verde ed è armato! Autorizzazione a tutti i sorveglianti di sparare a vista per uccidere. Ripeto, sparare per uccidere!" Crepitarono gli altoparlanti all'interno dell'hangar. Le sirene d'emergenza continuavano a martellare incessantemente i timpani dell'uomo-cane, frammentando un insolito ritmo con le pulsazioni del suo

cuore. Dirigendosi verso la scaglia di colore bianco, adibita a cellulare del carcere, raccolse da un bancone un pesante cacciavite elettronico da usare come arma in caso disperato. Balzò ai comandi della scaglia, attivò il sistema di accensione ma, un'altra imprecazione gli sfuggì dalle labbra quando sul visore del computer di bordo apparì la scritta: *"Prego, inserire codice di sicurezza. Codice di sicurezza necessario per attivare il veicolo"*. Scese dalla scaglia e ritornò al bancone dal quale aveva prelevato il cacciavite. Le sue mani, trasformate all'occorrenza in terribili artigli, frugarono, distrussero e spazzarono via dal tavolo, una grande quantità di utensili e di oggetti vari, cercando disperatamente una tessera magnetica di sicurezza.

Altro colpo di fortuna: il candido biancore di un codice di sicurezza magnetico, fece capolino sotto una pila di schemi tecnici in plastoglass trasparente, all'estremità sinistra del bancone.

Lo schiavo antracos aveva probabilmente dimenticato la sua tessera, quando si era allontanato dal locale.

Ritornato ai comandi della scaglia, l'uomo-cane, inserì la tessera nell'apposita fessura, avviò completamente il minuscolo reattore e si alzò in volo dirigendosi verso il cancello dell'hangar.

Due metri o poco più dividevano il veicolo dall'uscita dell'hangar quando la possente saracinesca di quest'ultimo si abbassò in pochi secondi, precludendo all'evaso ogni via di fuga. La scaglia si immobilizzò, tremò di un brivido proprio ed incominciò ad arretrare. Sul pannello di comando, apparì molto chiaro, agli occhi del pilota, il dispositivo di lancio dei due mini razzi a testata dirompente, che costituiscono l'armamento standard dei cellulari di questo tipo. Una rapida pressione di tre tasti colorati in rosso, attivò il missile di sinistra facendo comparire, sul visore di bordo, il sistema di puntamento. In breve dal tubo di lancio, posizionato sotto la scaglia, si sprigionò una nuvoletta di vapore biancastro, seguita dall'uscita del razzo. Una tremenda esplosione risuonò nel locale, assordando anche il pilota, nonostante il dispositivo di insonorizzazione della scaglia. Il danno fatto dal missile non rivelò un'apertura nella saracinesca abbastanza grande per permettere il passaggio della scaglia. In un attimo il secondo ordigno riuscì nell'impresa ed i resti del cancello dell'hangar rimasero ad osservare la scaglia che, finalmente libera, si allontanò a velocità pazzesca. I giunti metallici del velivolo gemettero mentre il pilota spingeva al massimo il sistema di propulsione; qualche colpo di laser esplose al di sotto della scaglia, mentre si lasciava alle spalle il perimetro della prigione. Lo scudo magnetico d'emergenza non era stato ancora alzato e, prima che ogni via d'entrata e d'uscita al penitenziario venisse bloccata, il bianco proiettile era già lontano. Ma, la fortuna, che fino a questo momento aveva baciato il temerario ed irriducibile fuggitivo, decise di abbandonarlo per favorire qualche altro umile mortale. Il serbatoio della scaglia era praticamente vuoto: lo schiavo antracos non lo aveva rifornito!

"Sistema di volo in avaria. Riserva di carburante esaurita. Perdita di quota. Atterraggio di emergenza automatico inserito. Prepararsi all'urto!" Informò il computer di bordo. Stille argentee di sudore imperlarono la fronte dell'evaso mentre la scaglia, precipitava inesorabilmente al suolo. Prima dell'impatto gli occhi senza iride dell'uomo-cane registrarono l'immagine della zona che stava sorvolando: due scaglie, una di colore blu, e l'altra rossa, con i simboli della polizia cittadina, stavano per essere investite dal cellulare fuggito dal carcere.

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.

Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.

I contenuti sono riportati integralmente.

La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci. Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ovvie ragioni di spazio.

Vendo Spectrum 48K PLUS pi Interfaccia DISCIPLE + DRIVE 3.5 + STAMPANTE GP50 + accessori + 2 portadischi. Il tutto a 650.000. FAUSTO PASQUINUCCI VIA GALIMBERTI,33 56025 PONDERA (PI) TEL.0587/290310

Vendo rivista "Sperimentare" dal numero 4/84 al numero 12/87 tutti nuovissimi a sole 50.000 FAUSTO PASQUINUCCI VIA GALIMBERTI,33 56025 PONDERA (PI) TEL.0587/290310

Vendo QL 128 K VERS.MGI a 250.000 - Monitor colori QL 14 a 300.000 QL + QL 14 a 500.000 FAUSTO PASQUINUCCI VIA GALIMBERTI,33 56025 PONDERA (PI) TEL.0587/290310

Vendo Commodore 64 + accessori + 2 registratori FAUSTO PASQUINUCCI VIA GALIMBERTI,33 56025 PONDERA (PI) TEL.0587/290310

Vendo Stampante Commodore MPS 802 praticamente nuova a

150.000 ANDREA MACCHI VIA CARTAVAGGIO, 14 21049 TRADATE (VA) TEL. 0331/844102

Vendo Commodore 64, Drive 1541 con Speed-dos, Registratore, Manuali, Copricomputer, Portadischi con accessori vari a 800.000 trattabili. Solo Sicilia Telefonare solo pomeriggio RICCARDO SALLUSTI VIA R. SANDRON,59 90143 PALERMO TEL.091/306936

Vendo Atari ST 520 con Drive da un mega, sei mesi di vita a 600.000 PAOLO LUPATELLI VIA BOZZI,15 20094 CORSICO (MI) TEL. 02/4476465 ORE PASTI

Vendo Amiga 2.000 - Monitor colori 1084 - Tastiera - Mouse - nuovo mai usato - ancora imballato - garanzia da spedire entro marzo 1989 2.100.000 non trattabili LUCIO GAMBELLI VIA G. BOVIO, 12 60019 SENIGALLIA (AN) TEL.071/61831 ORE PASTI

Vendo C128 super accessoriato (con MPS 803, drive 1570 joy-

stic,ecc.) Il prezzo fatelo voi!!! LUCA LORENZINI VIA LUMUMBA,11 41011 CAMPOGALLIANO (MO) TEL.059/525861

Il Commodore Club Italia ha aperto i battenti. Disponibili programmi, iniziative sconti e regali. Solo per C64 C.C.T.

SERGIO DE VILLAGOMEZ VIA DELLA FAGIANA, 15 22060 CARI-MATE (CO) TEL.031/790892

Vendo 60 Games (C64) numeri 12-15-21-25-26-27-28-29 a 45.000 in blocco. Oltre 100 cassette originali a 6.000 MASSIMILIANO FURFARO VIA BURLANDO, 5A/14 GENOVA TEL.815724

Acquisto Stampante Commodore MPS 1.000 ed Espansione Memoria per Amiga 1.000 GIANNI COTTIGNI VIA TRAMBINO, 23 10010 CARRONE (TO) TEL.0125/712311

Continuo a cercare contatti per Atari ST BEPPE FASOLIS VIA XX SETTEMBRE,12 14100 ASTI TEL.0141/33500

Vendo Commodore Plotter a 150.000 + Interfaccia Commodore per Stampante Mps 1200 a 120.000 + Drive 1571 compatibile a 300.000 (anche singolarmente) ROBERTO CANNITO VIA SAN LUCA, 35 70022 ALTAMURA (BA)

Utenti C128 a pag.80044000 del videotel trovate il club "A MODO MIO" che aperto a tutti ed assolutamente gratuito. LIBERO ZANETTI VIA FORNASINI,26 40128 BOLOGNA

Vendo CBM64 280.000 - Drive 1541 300.000 - MPS 803 + Mod. Trattore 300.000 - Plus/4 200.000 - Manuali e perfette condizioni - in blocco (senza Plus/4) 800.000 + oltre 60 dischi omaggio CAMILLO FABIO VIA CRISPI, 17 41100 MODENA TEL.059/242752

Amiga 2.000 garanzia Commodore italiana 2 mesi vita, imballi, 2 Drive interni, Monitor 1084, tastiera Italiana, perfetto, possibile Exp.512K, Hard nofast, vendo 2.800.000 trattabili RAFFAELLO SONCINI VIA BIXIO, 6 35010 S. PIETRO IN GU (PD) T E L . A B . 0 4 9 / 5 9 9 2 0 5 6 UFF.0444/659134

Cerco Monitor Modello 1081 per Amiga. ENRICO FILIPPI VIA F.LLI SAGUATTI, 4 41010 CARPI (MO) TEL.059/660253 ORE PASTI

Vendo Commodore 128 + Drive 1571 + Registratore + Stampante MPS 801 + Giochi e Programmi su disco e cassetta a 1.000.000 PIER NICOLA ACITO VIA S.CESAREA, 38 75100 MATERA TEL.0835/211545 ORE 16.00-19.00

Amiga 1.000 vendo con eventuale monitor e stampante. FEDERICO LUCCIOLI VIA SETTEVALLI, 320 06100 PERUGIA TEL.075/500120

LINEA DIRETTA CON INFOGRAMES

SPECIALE ANTICIPAZIONI

Il gruppo Editoriale Infogrames è nato due anni fa in quel della Francia. Fondendo le più famose tre software house del paese, Ere Informatique, Infogrames e Cobra, ha potuto contrastare l'invasione anglosassone e statunitense, presentandosi come validissima produttrice di videogame e programmi applicativi di altissimo livello e qualità.

Il gruppo Infogrames è presente anche in 15 paesi del mondo fra cui, il Giappone, gli Stati Uniti e la Gran Bretagna. I best seller di questa casa si possono contare a decine e decine ma, i più noti ed amati dagli utenti di tutte le età, sono senza dubbio Macadam Bumper, Crafton, L'Affaire Vera Cruz, Captain Blood (da tempo già disponibile anche nella versione inglese), Bubble Ghost e Passeggeri del Vento.

Alla Infogrames piace definirsi come "l'elefante" del gruppo, anche se per modestia ha scelto un piccolo armadillo come logo della software house.

Questa casa agisce come un'unità centrale che coordina una 60na di autori indipendenti.

Negli ultimi anni, la Infogrames ha fatto davvero passi da gigante; nel 1983 era composta da due persone, oggi, il suo organico conta più di 100 collaboratori, con un incremento annuale addirittura del 300%! Il fatturato dello scorso anno è stato di 12 milioni di Dollari U.S.A.

Queste cifre bastano, anche al profano, per fornire un quadro completo della serietà e della estrema potenzialità di questa casa che, almeno in Italia, è da considerare ancora nascente.

LA SITUAZIONE ATTUALE

Infogrames sta per aprire una filiale italiana e una delle sue collaboratrici ed esponenti più capaci, Sabine Robert, ci è venuta a trovare in redazione per parlarci dei nuovi progetti e delle future realizzazioni. L'Italia è da tempo disertata dalle gran-

di software house a causa della piaga del pirataggio: perchè il gruppo Infogrames va controcorrente? Sabine ha risposto ha questa domanda dicendo che per la sua software house la situazione del nostro paese non sembra così disperata. Il pirataggio sarà un po' più esteso e sviluppato ma, non per questo si deve demordere e sarà lo stesso attuabile un'ottima ed organizzata campagna di distribuzione di prodotti ad altissimo livello. Gli stessi pirati, continua la nostra simpatica e biondissima interlocutrice, saranno senza dubbio invogliati all'acquisto degli originali, piuttosto che delle copie, grazie alla presenza di gadget, accessori, manuali tradotti e mille altri oggetti esclusivi, che faranno da contorno al software. Inoltre, tutti i nuovi programmi, verranno protetti e saranno distribuiti, molto spesso, dalla varie case madri dei computer su cui girano. Ciò dovrebbe ridurre ulteriormente il pericolo dell'acquisizione di copie illegali. Ovviamente, Sabine ci ha parlato anche di prezzi; il costo della vastissima e crescente gamma di realizzazioni Infogrames, sarà particolarmente contenuto e sempre sensibile ad ulteriori riduzioni, proprio per concretizzare, soprattutto a livello dei consumatori, questa nuova politica di distribuzione. Infine, le premesse Infogrames ci danno l'occasione per formulare una constatazione: possedere 10, 100, 1000 copie, significa non entusiasmarsi più di nulla. E' molto più soddisfacente e gratificante fare qualche piccolo sacrificio ed acquistare un prodotto originale che ci viene fornito con ampio corredo di manuali, traduzioni in italiano e spiegazioni complete. Il tutto in un package ad altissimo livello bello da vedere, da possedere e da sfruttare.

ORIZZONTI APERTI

Nel suo perfetto Italiano (Sabine è di Lione), la responsabile delle public relation Infogrames, ci ha anche

detto che la software house è ben disposta nei riguardi di tutti i programmatori ed i creativi italiani, in cerca di una base su cui realizzare le proprie idee ed aspirazioni.

Attraverso la sua struttura, complessa ma, incredibilmente elastica, il Gruppo Infogrames è in grado di offrire interessanti proposte di collaborazione per l'edizione e la diffusione di nuove opere, realizzate da i programmatori di "casa nostra".

QUALCHE ANTICIPAZIONE

Infogrames ha già preso contatti con molte case come, la Olivetti, l'Atari e, prossimamente, la Commodore. La stessa Leader di Varese, come diretta importatrice, è già da tempo in collaborazione con la software house di Lione, per garantire una capace e organizzata diffusione in Italia dei suoi prodotti. Molti, dunque, sono i videogame e i programmi applicativi, già disponibili in Italia per moltissimi standard. Per OLIVETTI PRODEST PC 128, abbiamo: OK Cowboy, coloratissimo arcade, Prohibition, Giochi Olimpici, Miniera Di Diamanti, Saphir, T.N.T., L'Eredità,

Vampir, Karate, Olimpiadi Invernali, Intrigo a Parigi, Entropia, Las Vegas, Gli Dei Del Mare, Quota 2000 e due episodi computerizzati di un mitico eroe dei comics francesi (Bob Morane nella Giungla e Bob Morane Cavalleria).

Per l'OLIVETTI PRODEST PC 1, sono già disponibili Eden Blues, Prohibition, I Passeggeri Del Vento, Macadam Bumper e Pingo.

Per la famiglia Atari ST invece, abbiamo tutta la serie Ere Informatique fra cui spiccano, Crafton, Captain Blood, Altair, Chamonix Challenge, Dimension 3 CAO DAO e Water-skiing Championship.

Annunciati ma, già distribuiti in Francia, sono Spidertronic, Warlock's Quest, Staff, Bobo, HMS Cobra, Iznogoud e Qin.

Per il CBM64/128, la produzione Infogrames, tradotta in italiano, si limita purtroppo a I Passeggeri Del Vento 1.

Tantissime, nuove produzioni stanno però già bollendo in pentola!

Novità delle novità è, infine, la vasta produzione che dovrebbe interessare tutti i modelli Amiga, nel giro di pochissimo tempo. Tutti gli utenti di questo rivoluzionario stand-

ard Commodore, potranno finalmente giocare con Bubble Ghost, I Passeggeri Del Vento 1 e 2, Macadam Bumper, Captain Blood, Bobo, Bob Morane Ocean, Crash Garret, Bivouac e La Marque Jaune.

La maggior parte di questi stupendi videogame, in via di traduzione (in termini di Amiga e di lingua italiana!), hanno già riscosso grandissimi successi di vendita in moltissimi paesi stranieri.

Infine, è quasi pronta la versione di Dimension 3, un potentissimo e versatile CAD, già disponibile, da tempo, sull'Atari ST.

Anche il futuro Amiga, grazie al Gruppo Infogrames, si presenta sempre più roseo.

PROSSIMAMENTE SU QUESTI SCHERMI

...di Videogame & Computer World, avremo tutte le recensioni delle più belle novità Infogrames. Già su questo numero, potrete leggere l'articolo su Captain Blood e sul Dimension 3.

Auguri quindi all'Infogrames e...un requiem per i pirati!!!

WORLD NEWS

Questo mese si parla subito di simulation game. La SSI infatti, sta per lanciare sul mercato, la versione computerizzata dell'ormai arcinoto Advanced Dungeon & Dragons, da tempo acclamato e adorato gioco di società.

L'uscita di ADD, esclusivamente in versione Amiga e Atari ST, è prevista per il mese di settembre.

Sempre in tema di giochi di simulazione e strategia, la Microprose ha pubblicato, proprio in questi giorni, negli Stati Uniti, il seguito di Project Stealth Fighter. Il titolo, poco originale davvero, del nuovo programma è Mission Stealth Fighter; prossimo

alla distribuzione anche nel nostro paese, questo prodotto Microprose costerà 49.000 lire nella versione per Commodore 64.

Volete una mini espansione orologio/calendario, con ben 14 utility inserite, per il vostro Atari ST?

La Quantum Microsystem ha ciò che fa per voi. Con la cartuccia QMI DeskCart infatti, potete utilizzare i suddetti accessori con qualsiasi elaboratore della famiglia ST e sfruttare 14 utilissimi tool, gestibili dal Desktop, come: una calcolatrice scientifica, un notes per appunti e, in pratica, la maggior parte delle routine

altrimenti caricabili dal disco dell'ST Language.

QMI DeskCart è, per il momento, in vendita solo negli States e costa 99 dollari. A presto in Italia!

La nuova manifestazione, questa volta a carattere sportivo, per raccogliere i fondi per il terzo mondo si chiamerà The Race Against Time (La Corsa Contro Il Tempo). Questa Sport Aid '88 è da tempo già in corso nella maggior parte dei paesi europei e culminerà con una mega maratona mondiale verso la prima decade di settembre. I fondi raccolti verranno interamente devoluti a fa-

vore delle popolazioni del terzo mondo e così pure i guadagni derivanti dal videogame sportivo imperniato su questo importante evento. La Codemaster infatti sta per distribuire in tutta Europa il gioco per C64, Spectrum e Amstrad che porta il titolo della suddetta manifestazione.

Nuovissimo Hard Disk anche per la famiglia Atari ST. Si tratta dell' F 20 A ST prodotto dalla anglosassone ICD. Questo interessante hardware presenta, fra le tante caratteristiche, un orologio interno, una gamma di modelli che vanno dai 20 ai 280 (!!) Megabyte di memoria, fino alla perfetta compatibilità e predisposizione per l'interfacciamento con periferiche del tipo SCSI e DMA Bus (ACSI).

Il design, particolarmente innovativo per un hard disk, realizza l'intera apparecchiatura come una specie di blocco CPU da posizionare sotto il monitor dei nostri ST.

All'interno sono presenti ben due ventilatori che garantiscono un perfetto funzionamento dell'hard disk anche dopo prolungatissime sedute d'utilizzo. Personalmente contattata dalla nostra redazione, la ICD ha promesso di inviarci al più presto ulteriori documentazioni su questo suo nuovo prodotto. Una prova su strada dell' ICD ST Hard Drive è quindi prossima!

Nello scorso marzo, la nota rivista inglese Computer & Videogames ha compiuto cinque anni di vita. In occasione delle doverose celebrazioni, i nostri colleghi d'oltre Manica hanno eletto i migliori giochi dell'anno; per la categoria Arcade, si sono classificati Outrun (US GOLD), Renegade (Imagine) e Bubble Bobble (Firebird); per quella dei game strategici, nei primi tre posti hanno sventato Vulcan (CCS), Defender Of The Crown (Cinemaware) e Annals Of Rome (PSS). Come giochi più originali sono stati scelti Nebulus (Hewson), Wizball (Ocean) e Driller (Incentive) mentre, per il settore Adventure, si sono classificati Guild Of Thieves (magnetic Scrolls), Knight Orc (Level 9) e Shadows Of Mordor (Melbourne House). Infine, come giochi dell'anno, sono stati scelti Outrun (US Gold), Last Ninja (System 3) e Renegade (Imagine).

Semplicemente favoloso! Stiamo parlando di un nuovo programma, piccolo piccolo ma, simpaticis-

simo, realizzato dalla Computer Federation statunitense. Questa routine, più che un vero programma, si chiama Easel ST e permette, una volta in memoria, di rimpiazzare il noioso schermo a quattro colori del Desktop ST, con qualsiasi schermata creata in standard Degas e Neochrome.

Easel ST non intacca minimamente la perfetta gestione del Desktop ed è utilizzabile in tutte e tre le risoluzioni degli Atari ST.

E' semplicemente necessario inserire nella root-directory del nostro boot-disk, tre immagini nelle altrettante risoluzioni ed il gioco è fatto.

Volete gestire schedari, Folder e File, su di un banco di lavoro computerizzato, coloratissimo e simpaticissimo: Easel ST fa per voi!!

La nota software house The Edge, lista per offrire a tutti i suoi affezionati utenti, una specialissima compilation di ben 10, fra i suoi più noti successi. Per C64, Spectrum e Amstrad, nell'elegante cofanetto della raccolta All Stars, abbiamo: Xecutor, Inside Outing, Bobby Bearing, K.R.I.S., Warlock, Shadow Skimmer, Mindstone, Fairlight 1 e 2, e Wizardry.

Anche la Imagine, ha pensato bene di rimanere al passo con...le compilation, offrendo la Konami Arcade Collection. In essa sono contenuti: Mikie, insuperabile coin op, Jail Break, sordida storia di penitenzieri, Green Beret, direttamente dal cuore della Cambogia, Ye Ar Kung Fu 1 e 2, insuperabili karate da bar, Shao Lin's Road, fra samurai e pagode, Nememis, stupendo shoot'em up spaziale, Hyper Sports, compilation nella compilation, e ancora, Ping Pong e Jackal. C'è davvero di che leccarsi i baffi!

Per terminare questa ennesima infornata di compilation, c'è da citare quella della Gremlins, la seconda per la precisione, che contiene: Auf Wiedersehen Monty, Mask, Death Wish 3, Jack The Nipper in coconuts capers, Bulldog, Thing Bounces Back, Basil The Great Mouse Detective, Convoy Raider, Samurai Trilogy e Re-bouncer. Questi sono i dieci giochi presenti nella versione per CBM64; in quella per lo Spectrum, Bulldog e Re-bouncer, sono sostituiti da The Duct e The Final Matrix.

Sempre la Gremlins offre due nuovi videogame, praticamente per tutti i più diffusi standard ma, non per Amiga (mannaggia!!). Per il C64,

lo Spectrum, l'Amstrad, gli IBM PC, l'MSX e l'Atari ST, arrivano Blood Brothers e Hercules Slayer Of The Damned.

Il primo è un ottimo e coloratissimo platform game di ambientazione spaziale mentre, il secondo è tratto direttamente da un'ennesima fatica di Ercole, questa volta impegnato a sconfiggere un'armata di creature infernali. La grafica di quest'ultimo game, specialmente nella versione per ST, è senza dubbio molto, molto bella.

Per tutti gli artisti Atari, ecco una stupefacente tavoletta grafica, offerta ad un prezzo particolarmente conveniente, dalla Quantum Microsystem statunitense. La ProTablet ST permette di disegnare qualsiasi creazione utilizzando una specialissima penna elettronica collegata. L'area disponibile per disegnare è di 210 mm x 300 mm, corrispondente al normale formato A4 di un foglio di carta. La risoluzione è di 0,1 mm sebbene, in pratica, il computer non possa registrare completamente tutto ciò che la tavoletta può raccogliere. Nonostante questa possa offrire una risoluzione orizzontale di 3000 punti, anche utilizzando la modalità monocromatica dell'esetti, sullo schermo appariranno al massimo 640 pixel. Il software fornito con la ProTablet ST, consiste in tre programmi che utilizzano 20.390 byte di memoria. Ciò rende agevole l'utilizzo della tavoletta, anche sul semplice 520 ST. Il costo della ProTablet si aggira sui 400 dollari e le prestazioni, senza dubbio professionali, hanno già spinto alcuni importatori italiani a prender contatti con la Quantum Microsystem: ataristi, abbiate fede!

Sempre per la famiglia ST, la Microdeal, rinomata software house, presenta due nuovissimi videogame. Leatherneck, il primo, è un'ennesimo ma, divertentissimo, shoot'em up alla Commando e T.N.T., mentre il secondo, Tanglewood, è un intricatissimo adventure strutturato alla stregua del fantastico Dungeon Master.

Riusciranno in nostri eroi a giocare anche in Italia questi due gioielli Microdeal?

Ennesimo adventure del terrore, prodotto dalla CRL per CBM64, Spectrum e Amstrad. Dopo Dracula, Frankenstein e Jack The Ripper, poteva forse mancare l'uomo lupo?!

Noooooo! (tanto per dirla alla Frascica). Wolfman è dunque una nuova realtà adventure che imperverserà nelle ram dei vostri mini elaboratori entro breve tempo. Il costo della versione per il C64 sarà di 25.000 lire, su disco, e 18.000 lire, su nastro. Tremate al chiaror della luna!!!

Ulteriormente posticipata l'uscita del videogame ispirato alle comiche di Charlie Chaplin. Prodotto per C64, Spectrum, Amstrad., Atari ST e IBM PC, questo nuovo gioco della US GOLD dovrebbe venir pubblicato entro il prossimo mese. Finirà a torte in faccia?!

Superata la barriera dei colori sull'essetti. Un nuovo tool grafico, lo Spectrum 512, prodotto dall'americana Antic Software, permette infatti di creare disegni basati su una nuova paletta di 512 colori. Invece di rimanere fossilizzati ai 16 colori, ottenibili dalle 512 sfumature dell'ST, Spectrum 512 offre la possibilità di includere fino a 48 toni cromatici per linea di scansione, fino ad ottenere creazioni con 512 effettive tonalità.

Inoltre, al programma sono accluse alcune originali e nuovissime opzioni coem, l'Anti-aliasing, la creazione automatica di una scala cromatica di sfumature, tra due colori prefissati, e la possibilità di intergere contemporaneamente con più disegni, correlati alle rispettive palette. Il tutto in una sola schermata!

Spectrum 512 costa 69.95 dollari e sta per essere importato anche nel nostro paese.

Nuove cartucce-gioco offerte dall'Atari per il rivoluzionario sistema XE (ed anche per il 130 XE e l'XL). Arrivano, Archon (ECA), Bleu Max (Mirrorsoft), Fright Night (Accolade), Twilight World (Level 9), Thun-

derFox (Piranha) e una compilation che comprende Star Raiders, Centipede, Missile Command, Tennis e Typo Attack. Il prezzo della compilation non è ancora stato fissato; per quanto riguarda gli altri programmi, il costo sarà di 29.000 lire ciascuno.

Arriva in Inghilterra, e molto presto anche in Italia, il nuovo videogame della Cinemaware. Distribuito dalla Mirrorsoft, ecco quindi The Three Stooges, una comicissima vicenda imperniata sulle mirabolanti avventure dei tre protagonisti di un serial comico, molto in voga negli States durante gli anni '50.

La grafica del programma si presenta di pregiatissima fattura e pare destinata a surclassare decisamente quella dei passati "lungometraggi" computerizzati della nota software house. Il prezzo al pubblico di The Three Stooges è, nel Regno Unito, di 29.99 sterline (Amiga e Atari ST) e 14.99 sterline (CBM64/128).

La Kupke di Dortmund produce uno speciale modulo da interfacciare all'Amiga 1000 per utilizzare il Kickstar 1.2 e un orologio con batteria tampone, su eprom.

Si tratta del cosiddetto Golem Kickstart/Uhr Modul, offerto all'allettante costo di soli 199 marchi. L'aspetto di questo modulo si presenta molto simile a quello di un'espansione di memoria ed è proprio alla porta di espansione che si interfaccia all'Amiga 1000. Ovviamente, sul lato destro del Golem, è prevista la porta di connessione per le espansioni RAM vere e proprie. Sempre la Kupke offre anche una nuova espansione da ben 2 Megabyte, destinata a tutti i modelli Amiga. Il Golem Ram Box 1000, autoconfigurante, dotato anche di spia luminosa di controllo, costa 1.198 marchi.

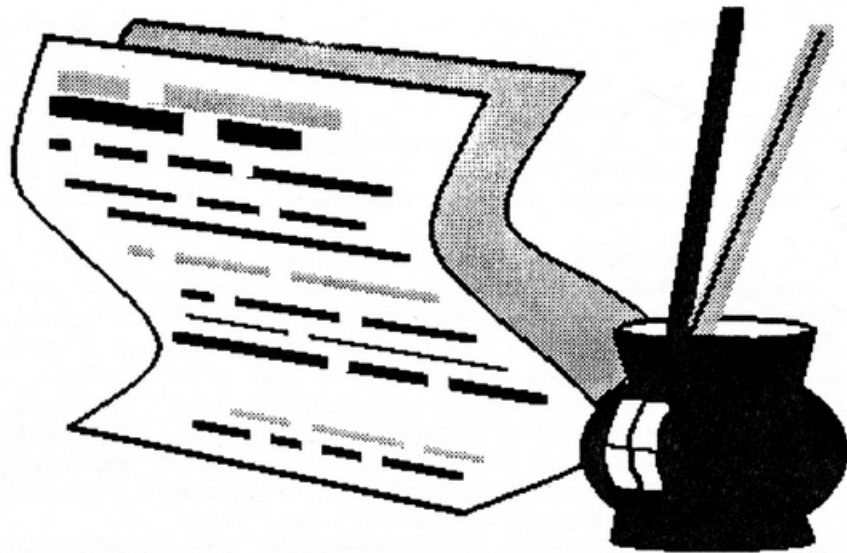
Sono arrivati in Italia Formula One Grad Prix, Winter Olympiad 80 e Seconds Out per Atari ST. Per l'XE System ed il 130 XE, abbiamo poi Super Soccer, Mirax Force, tre compilation, con Jet Set Willy, Balloonacy, Pengon, Mousetrap e molti altri, e Speed Ace. Sempre per l'Atari 130 XE, il 400 e l'800, escono anche degli interessanti manuali in italiano. A prezzi che variano dalle 15.000 lire fino ad un massimo di 60.000 lire, sono disponibili, fra gli altri, Programmi per 130 XE (con cassetta), Atari Serie XL, Basic Atari, 102 Programmi per Atari 600 XL, 800 XL, 130 XE, Atari Sound & Graphics.

La Leader di Varese, importa tre fantastici joystick della Suncom ed un interessante mini stick, collegabile al Commodore 128. I primi sono, lo Stick-Stick, piccolo e robusto joystick (Prezzo al Pubblico 16.500 lire), il Tac 5, stick dal design molto raffinato e maneggevole (prezzo al pubblico 39.000 lire) e il Tac 2, nato come indistruttibile device, collaudato fino a tre milioni di movimenti (prezzo al pubblico 28.000 lire). L'ICON Controller è invece un mini joystick che accomuna anche le più utili funzioni di un mouse, soprattutto per l'utilizzo con il software GEOS. Si aggancia al lato destro e alla porta joystick 1 del C128 e costa 44.000 lire al pubblico.

L'Impero Del Sole, ultima fatica cinematografica di Steven Spielberg, sarà anche una realtà per videogame. Lo ha annunciato recentemente la Ocean che ne ha acquistato i diritti per lo sfruttamento del soggetto.

Empire Of The Sun, per C64/128, Amstrad, Spectrum e Atari ST, dovrebbe vedere la luce, in tutto il mondo, verso la fine di settembre.

WORLD
NEWS



Risposte ai lettori

Spett.le Redazione si sente tanto parlare dei pirati di software e da parte mia li dovrei ringraziare in quanto forniscono materiale a buon mercato per lo sviluppo dei computer ed è per via della loro esistenza che mi sono deciso ad acquistare un Amiga, rimanendone soddisfatto, diversamente, a vedere i prezzi di certi programmi dai libri ai giochi a Deluxe P.II, il computer sarebbe rimasto in vetrina.

Le "case originali" parlano soltanto ma i prezzi li tengono sempre "molto alti" e poi acquistare un originale e non poterlo copiare o peggio ancora sapere che ha inserito un programma virus perchè protetto chiaramente illegale ed immorale a danno del consumatore. Passando ad altro argomento vorrei chiedere perchè sul manuale sono citati linguaggi come il Logo, il Lisp ma non si trovano in commercio come programmi della Commodore? Che cosa si intende (e si può fare) per linguaggi e per l'intelligenza artificiale? Il basic non lo è pure? Se ne avete già parlato scusatemi ma da poco che acquisto la Vostra rivista. Mi interesserebbe anche sapere se è già in commercio il romanzo da Voi pubblicato a puntate in quanto le librerie ne sono sprovviste. Grazie per l'eventuale risposta e complimenti per la rivista. P.S.: Mi sapreste dire il tipo di monitor Philips sintonizzatore TV di cui parlate nel numero di Febbraio?

PIER GIORANNA TORINO

Caro Pier Gioranna, la tua lettera ci sembra particolarmente interessante. Le lamentele e le critiche da te formulate al riguardo del software originale ci sembrano, da un lato giustificate e lecite ma, dall'altro ci fanno sospettare una tua prevenuta e decisa presa di posizione.

E' vero che programmi originali come, De Luxe Paint, De Luxe Music, Videoscape 3D, e molti altri, vengono offerti a prezzi ancora troppo alti ma, ciò non è da imputare ad una scellerata sete di guadagni di chi li importa nel nostro paese. L'unica vera causa dei costi troppo alti è sen-

za dubbio la pirateria. Ti facciamo subito un esempio; se un importatore decide di distribuire nel nostro paese un programma originale, sostenendo le spese d'acquisto, di distribuzione e di importazione, dovrà almeno ricaricare di un margine di guadagno il prezzo finale al pubblico.

Ciò non costituirebbe particolari disagi e pesantissimi oneri se, l'importatore stesso potesse contare su una vasta e sicura distribuzione del suo prodotto.

Questo però non è possibile perchè, dopo qualche copia (originale) venduta, inizierebbero immediatamente a circolare copie contraffatte, con relativi manuali di istruzione fotocopiati.

Se il povero protagonista del nostro esempio, avrà importato 100 esemplari del prodotto, potrà sì e no, venderne 10. Su questo numero, andrà quindi calcolato un margine di guadagno tale da poter soddisfare almeno i costi di distribuzione e di acquisto, e calcolato in base ai rimanenti 90 pezzi che non andranno venduti.

E' perciò inutile cercare il classico pelo nell'uovo. Il pirata non potrebbe assolutamente "vendere" il "proprio" prodotto se qualche povero programmatore non lavorasse sodo e impegnasse i propri capitali per rendere pubblico il frutto del suo ingegno.

Vedi quindi che siamo tutti noi (che almeno una copia pirata l'abbiamo acquistata) la causa dei proibitivi prezzi degli originali e della scarsa distribuzione nel paese?!

Il caro signor Holder della Leader di Varese, come pure tanti altri importatori, sta facendo di tutto, spesso trascurando i propri interessi, per offrire software originale a costi accettabili.

Nel microcosmo dei videogame per CBM64/128 sono già stati fatti passi da gigante; basti pensare che prodotti come Buggy Boy (Elite) e Combat School (Konami) costano al pubblico solo 15.000 lire su disco e 12.000 su nastro.

Spesso i pirati hanno il coraggio di pretendere cifre maggiori per le copie illegali degli stessi programmi.

Per quanto riguarda l'Amiga il discorso è ancora in alto mare ma, se tutti noi potessimo sensibilizzarci davvero al problema, le stesse persone che stanno seguendo la suddetta politica di prezzi bassi, potrebbero senza dubbio rendere più accettabile l'offerta di questi prodotti.

Altro esempio (reale!): King Of Chicago costa, originale 49.000 lire e copiato (malfunzionante e senza manuali) 39.000 lire!!

Non mi sembra che ci sia nient'altro da aggiungere. La nostra scelta l'abbiamo già fatta: ora tocca

a tutte le persone come te capire se è più valido riempirsi la casa di programmi pirata, infettati dai vari virus, malfunzionanti e spesso senza manuali, piuttosto che acquistare, poco alla volta, un prodotto originale e di sicuro affidamento? Passando al tuo secondo quesito, dobbiamo purtroppo denunciare una certa mancanza di serietà e affidabilità nella bibliografia citata dalla Commodore. Tuttavia, questa mancanza non è da imputare alla casa madre dell'Amiga ma, come al solito, alla varia imper-

versante pirateria che impedisce l'importazione dei tool da te citati. L'intelligenza artificiale è ancora un mito e, spesso, un paravento dietro il quale, alcuni astuti produttori di software, si celano per offrire programmi ancora molto lontani da questa realtà. Il BASIC è una semplice interfaccia utente-computer che, manipolata sempre dal programmatore, non permette al computer di pensare da solo ma, si limita semplicemente a fargli eseguire calcoli e varie operazioni. Siamo quasi nel 2000 ma, gli

esperimenti sulla vera intelligenza artificiale sono ancora semplicemente abbozzati, in tutta la loro complessità. Le Voci Di ieri è stato ceduto in esclusiva alla nostra rivista; ecco perchè non lo puoi trovare in edicola. Al termine del romanzo, tuttavia, l'edizione completa verrà senz'altro pubblicata e distribuita in tutta Italia. Sperando di aver risolto tutti i tuoi quesiti (perdonaci per la necessaria "tiratina d'orecchi"), passiamo a salutarti cordialmente, sperando di risentirci presto su Computer World



Spett.le Redazione, sono un vostro nuovo ed entusiasta lettore e Vi scrivo innanzitutto per congratularmi per la Vostra rivista, preziosa fonte di informazioni riguardanti tutto ciò che gira nelle RAM dei nostri computer, e per porre alcune questioni alla Vostra cortese attenzione. Questione numero uno: nella Vostra soluzione per l'avventure UNINVITED si parla, al punto 2, di esaminare il libro nella biblioteca, di prendere nota delle parole magiche in esse riportate. Quello che io ho trovato sono una serie di parole e relativa definizione e cio. ABRAXAS INSTANTUM ILLUMINARIS PROJECTUM SPEARCA SPECAN HEAFOD MAGISTERIUM. Utilizzandole per come al punto 10, ossia con i cani, non sortiscono alcun effetto. Dov'è lo sbaglio? Quale sono, eventualmente, le parole magiche corrette? Questione numero due: ritengo che l'inserito video sia fuori luogo nella Vostra rivista, visto anche il proliferare, in edicola, di riviste specializzate ed esaurienti. Le pagine dedicate all'inserito video potrebbero essere più convenienti usate per presentare dell'altro software. Cosa ne dite Voi? Questione numero tre: e qui mi riallaccio a quanto detto pocanzi, ossia perchè non utilizzare le pagine di inserto video per la presentazione di software professionale indirizzato che sò, ai medici, agli architetti, ecc.? E qui concludo, sperando che la chiacchierata sia stata profiqua per entrambi. Vi porgo i miei migliori saluti ed auguri per la vostra rivista, e rimango in attesa di una Vostra cortese risposta.

FLAMMINI FULVIO ROMA

Carissimo Fulvio, devo dire che la sua lettera non ci giunge inaspettata. Molte infatti sono state le ulteriori richieste d'aiuto su Uninvited che hanno sommerso letteralmente la nostra redazione e "fuso" i nostri telefoni!

E' quindi d'obbligo una precisazione. Per non togliere proprio completamente il gusto dell'avventura a tutti i nostri lettori, ci siamo limitati a menzionare le parole magiche trovate nel libro, senza fornire direttamente le due giuste sequenze che permettono di superare i cani e, di conseguenza, aprire il passaggio segreto nella chiesa.

Per tutti coloro che non sono proprio riusciti a identificare queste due formule, eccole per esteso: Per superare i cani biso-

gna digitare (parlando - SPEAK - al cane di sinistra) : INSTANTUM ILLUMINARIS ABRAXAS

Per aprire il passaggio segreto bisogna digitare (parlando - SPEAK - alla statua di fianco all'altare) : SPECAN HEAFOD ABRAXAS

Contenti?! Speriamo di sì!

Per quanto riguarda l'inserito video, stiamo già analizzando il problema, in base all'apprezzamento e alle critiche che, pressoché in numero uguale, ci sono pervenute da tutti i lettori.

Grosse cose stanno bollendo nella pentola, e come vedi Computer Time è diventato Computer World. La chiacchierata è stata senza dubbio molto proficua: speriamo di risentirci molto presto!!

Cari Amici della redazione, mi chiamo Giuseppe Di Lecce e sono un vostro lettore da poco, ho letto solo due riviste e devo dire che sono abbastanza interessanti. Vorrei farvi alcune domande:

1) Il C128 con l'espansione della memoria fino 512K con il nuovo drive (1581) il 128 fa la funzione dell'Amiga?

2) Quando verrà in Italia il Drive 1581?

3) L'anno prossimo l'avremo il Drive 1581 nel meridione?

4) Io non sono un gran giocatore ai videogiochi ma voglio dirvi il mio record a "Wonder Boy" ora non ricordo ma ricordo che arrivo al terzo mostro e il mio amico al sesto volete le fotografie?

5) Potete mettere i listati dei giochi? Vi mando tanti saluti e vi manderò le fotografie.

DILECCE GIUSEPPE BARLETTA

Caro Giuseppe, ecco le risposte ai tuoi interessanti quesiti.

1) Il C128 non potrà mai emulare o diventare un personal Amiga. Il problema non consiste nella quantità di memoria del computer ma, bensì, nella sua progettazione interna, decisamente inferiore e completamente diversa a quella del nuovo Amiga.

2/3) Il drive Commodore 1581 è già disponibile in Italia, anche nel meridione, ed il prezzo di listino è di 420.000 lire, IVA esclusa.

4) Per quanto riguarda il record, da quel poco che ci lasci immaginare, ci sembra molto interessante. Aspettiamo le foto!!!

5) I listati dei vari programmi, giochi compresi, non possono essere pubblicati per ragioni di spazio. Inoltre, molte sono le pubblicazioni analoghe alla nostra che, sfruttando gli stessi listati di molte testate straniere, preferiscono privilegiare questo, piuttosto che altri aspetti e contenuti dei loro mensili.

Dal canto nostro, ci sembra più utile e consona, alle esigenze dei lettori, offrire recensioni e test sulle novità hardware e software, piuttosto che inserire pagine e pagine di tediosi listati, il più delle volte errati o tagliati.

Sperando di aver risolto i tuoi quesiti, ti porgiamo cordiali saluti.

Vi scrivo dopo aver letto la lettera di Beppe Fasolis pubblicata nel numero di febbraio. Parlo in rappresentanza della STOL, una lega di utenti ST, da me fondata insieme ad alcuni amici con lo scopo di una sempre maggiore diffusione dei computers Atari ST, e di ovviare alla scarsa diffusione di software che costringe il neofita orientato ad acquistare un 16 bit ad optare per il Commodore Amiga, il cui software riscontra sempre maggiore attenzione da parte dei pirati. Ho apprezzato molto l'evoluzione della Vostra rivista che, per prima, si occupa con la dovuta, e sicuramente meritata, attenzione dei prodotti per Atari. Tuttavia c'è da parte nostra la concreta speranza che questa attenzione vada sempre di più in crescendo. Nella Vostra rivista vi sono ancora dalle 10 alle 20 pagine dedicate alle utilities per Amiga, o articoli come quello presente a pagina 88 e seguenti del numero di febbraio che invogliano il lettore ad acquistare una macchina Commodore. Speriamo che in futuro siano proposti servizi simili riguardanti l'ST. Tuttavia noi crediamo che alla fine l'ST conoscerà la diffusione che merita. Le aziende leaders del mercato hardware e software sfornano in continuazione add-onns e programmi che permettono di sfruttare a fondo le poten-

zialità di questa splendida macchina, che è un vero esempio di sistema aperto. A dimostrazione della versatilità di questo computer basti pensare che la barriera progettuale dei 16 colori in low-res stata agevolmente superata, prima con lo Spectrum 512 e poi con il Quantum Paintbox, che permette di visualizzare 4096 colori contemporaneamente senza perdita di risoluzione e senza il minimo sfarfallio. Il futuro appare ancora più roseo, l'Atari commercializzerà il CD-ROM ed, in seguito, l'ABAQ, che trasformerà l'ST in workstation dalle capacità illimitate, operante sotto UNIX in VERO multitasking, non come quello dell'Amiga, che in effetti solo un sistema di priorità fra i processori, che diffondendo tramite la nostra organizzazione con ogni mezzo tutti i programmi per ST che non sono importati regolarmente o tempestivamente dalla Lago/Leader che si dimostra, nella diffusione dei programmi, molto faziosa. Per cui invito tutti gli utenti ST che intendono unirsi a noi nella lotta a collaborare in ogni modo e misura e a contattarci. Infine vorremmo porvi alcune domande che non hanno nulla a che fare con il contenuto della lettera. Innanzitutto gradiremmo sapere le modalità di abbonamento, poichè dalle nostre parti la vostra rivista si trova in edicola ad intervalli non proprio regolari. Ed infine Vogliate, cortesemente pubblicare questo annuncio nella vostra apposita rubrica: STOL (ST Owners League) cerca aderenti, in Italia o all'estero. Tutti coloro che ci contatteranno riceveranno lo statuto, il bollettino e la nostra lista.

**STOL c/o MASSIMO FRANZESE
VIALE VITTORIO VENETO, 7 8**

30330 PASSO ECLANO (AV) TEL. 0825/449045

Carissimo Massimo, la tua lettera meriterebbe di essere inserita nelle News di questo mese. Ci è giunta notizia dello Spectrum 512, ad esempio, proprio in questi giorni, dopo l'arrivo in redazione della tua missiva. Dal canto nostro possiamo promettere a te, come a tutti gli altri utenti ST, ogni tipo di appoggio per sostenere adeguatamente l'avvento, ancora poco definito, di questo grande personal computer nel nostro paese. Purtroppo, dobbiamo lamentare una certa mancanza di organizzazione e di affidabilità nei confronti della stessa Atari Italiana che, al momento, non riesce, per così dire, a stare al passo con i tempi. Molte sono state le promesse di appoggio, riguardanti anche la prossima importazione di moltissime novità per la famiglia ST, ma, fino ad oggi, questo tipo di discorso ci sembra quanto mai approssimato e decisamente faragginoso da par-

te dei responsabili Atari. Per quanto riguarda il software, ci siamo personalmente incaricati di contattare alcune case produttrici straniere che, come potrai constatare in questo numero, ci hanno potuto fornire interessanti anticipazioni e una buona scorta di materiale da offrire ai nostri lettori. Reperire novità hardware tuttavia, si rivela un compito annoso e quantomai difficile, almeno nel nostro paese. Anche qui, visto che l'Atari Italiana non si muove, alcuni nostri redattori sono in procinto di contattare ogni tipo di sorgente di informazioni, al fine di rendere più completo questo aspetto dell'universo ST. Passando al tuo secondo quesito, teniamo a informarti che prossimamente riprenderemo il servizio abbonamenti che tempo addietro (Computer Time) avevamo soppresso.

Ringraziandoti per la tua missiva, ti salutiamo cordialmente.

Spettabile Redazione, sono un ragazzo di 21 anni che ha trovato la vostra rivista assai interessante e ricca di rubriche esaurienti, quindi i complimenti per la vostra rubrica mensile paiono scontati, l'unica pecca che mi capitato di constatare la scarsità di articoli dedicati a quella che è stata definita "l'ammiraglia di casa Commodore" Amiga. Più precisamente il modello da me posseduto targato 500, la quale mi pare un'ottima macchina destinata a surclassare l'Atari ST.

L'unico rammarico forse la scarsità di "Software" dedicato. Infatti nella mia biblioteca o "discoteca?" oltre a possedere programmi professionali, annovero anche molti giochi, la maggior parte dei quali sono semplici conversioni di giochi che girano sull'ormai "mitico" C64. Per non dilungarmi in complicatissimi ed oramai annosi paragoni tra le capacità di una e dell'altra macchina vengo subito al dunque:

1) A quando conversioni di veri e propri coin up per Amiga (vedi Out Run)? Questo gioco, implementato su Amiga riuscirebbe bene quasi come il vero proprio gioco da Bar.

Ciò che mi disturba di più il fatto che questo gioco stato ormai implementato su tutti i computer e relative consolle.

Augurandovi ancora una volta buon proseguimento, nella speranza di una pubblicazione da parte vostra, vi porgo distinti saluti.

M. CAMBIAGGIO (GE)

Caro lettore, ti ringraziamo innanzitutto per i complimenti.

Per quanto riguarda il numero di articoli pubblicati, riguardanti l'Amiga, a dire il vero ci cogli un po' di sorpresa.

Molte sono state le richieste per ampliare lo spazio dedicato all'Atari ST, all'IBM PC e persino al CBM64/128; ma, sinceramente, ti sembrano pochi 13 articoli sul primo numero di Computer Time, 12 sul secondo e 15 sul terzo e sul quarto, relativi all'Amiga?!

Inoltre bisogna rispettare anche le pagine dedicate agli altri sistemi, no?!

C'è anche da tener presente che, molti dei programmi recensiti su altre macchine, sono presenti anche nella versione per il tuo computer.

Ci sembra di star facendo del nostro meglio!

Per quanto riguarda la scarsità del software da te lamentata, anche questa osservazione ci sembra decisamente infondata. E' vero che l'Amiga può con-

tare, al momento, circa un migliaio di programmi contro gli oltre 10.000 del CBM64/128 ma, si tratta di un computer ancora da considerare neonato; ci sembra di ricordare che, nei primi anni dell'avvento del C64, i programmi dedicati si contassero quasi con il contagocce, non è vero?!

Diamo quindi tempo al tempo e confidiamo nelle software house di tutto il mondo!

Proprio la Konami, ad esempio, ha annunciato, in questi giorni, di realizzare prossimamente tantissime conversioni da bar, esclusivamente per l'Amiga!

OutRun dovrebbe essere disponibile per questo computer a partire dal mese prossimo.

Si tratta, lo ripeto, di pazientare ancora un po'.

Augurandoti buona lettura degli articoli dedicati al nuovo standard Commodore (in questo numero ce ne sono tanti!), ti porgiamo i nostri più cordiali saluti.

Carissima redazione: posso ritenermi vostro assiduo lettore da più di un anno. Innanzi tutto complimenti per la rivista, che senza ombra di dubbio si fa ogni mese più ricca e completa.

Vi scrivo per comunicarvi - sempre che vi sia ben gradito - alcuni codici Poke che ho ritenuto essenziali per la notevole facilitazione che apporteranno al gioco "Ghosts'n'goblins" (versione per C64), e che il poke 2175,255 da voi pubblicato nella rubrica dei consigli, trucchi e strategie - ai fini di non rendere la rivista noiosa - di non dimenticare gli utenti del C64, reso ormai obsoleto dal più completo Commodore Amiga, ma continuare a sforzarsi di rendere le recensioni dei videogiochi ancora più complete, e di introdurre una rubrica solo per utenti di Commodore 64 /128.

Sperando che ciò avvenga, passerei subito al secondo punto. Io vivo in una piccola cittadina in Emilia Romagna, e, mensilmente, mi reco in edicola per acquistare la vostra rivista, ma spesso devo attendere - come successo fino ad oggi - ben due o tre mesi per veder ricomparire la suddetta sullo scaffale dedicato ai vari giornali per computers, e ogni volta arretrati di almeno tre mesi!!! Ed è così che, mentre vi scrivo nel mese di maggio, sto sfogliando la rivista di Febbraio, uscita da soli tre giorni. Chiedendo spiegazioni per questo, e sperando che questa mia lettera sarà pubblicata, ringrazio ancora e saluto.

FEDERICO GUASTALLA (R.E.)

Carissimo Federico, innanzitutto ti ringraziamo per le utilissime precisazioni sulle Poke di Ghost'n'Goblins; a questo proposito, sono state inserite nella rubrica dedicata di questo numero.

Numerosissime sono le richieste di ampliamento degli spazi dedicati a tutti i vari sistemi trattati nella nostra rivista.

Ora, ti assicuriamo che quello relativo al C64 non verrà mai trascurato a causa della classica onda anomala di nuovissime produzioni che interessano l'Amiga e l'Atari ST.

Ogni mese infatti, cerchiamo di bilanciare il più possibile il rapporto fra le pagine riguardanti tutti gli standard trattati.

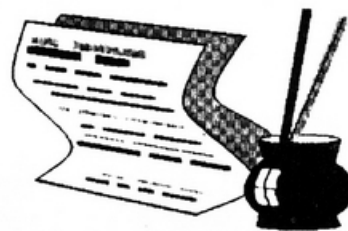
La rubrica esclusiva per gli utenti dei "piccoli" com-

puter di casa Commodore potrebbe rivelarsi un buco nell'acqua.

Per il C64 non ci sarebbero problemi ma, come ben saprai, trattare il C128 sarebbe pressoché impossibile, a causa della assoluta mancanza di nuovi programmi e novità di qualsiasi tipo.

Le difficoltà da te lamentate per procurare i vari numeri della nostra pubblicazione sono, purtroppo veri, ci auguriamo che prossimamente la rivista, dati i cambiamenti non abbia più questi problemi. Stiamo anche lavorando per ottenere una migliore distribuzione che consentirà di velocizzare l'uscita.

Ringraziandoti ancora per i preziosi consigli, ti salutiamo cordialmente.



PIACERE, COBOL !

III lezione

Abbiamo concluso, con il numero precedente, una descrizione di massima delle quattro divisioni del Cobol:

IDENTIFICATION DIVISION

ENVIRONMENT DIVISION

DATA DIVISION

PROCEDURE DIVISION

Fermo restando il fatto che questa rubrica non pretende di approfondire, come farebbe un completo corso di programmazione, tutte le regole, le clausole ed i comandi del Cobol, ma vorrebbe essere un aiuto ed uno stimolo ad ulteriori approfondimenti, entriamo nel merito di queste quattro divisioni.

L'IDENTIFICATION DIVISION una divisione composta da diversi paragrafi (n.d.r vedi numero precedente) di cui obbligatorio solo il PROGRAM-ID, mentre gli altri possono essere utili solo come documentazione. Nel paragrafo REMARKS si possono inserire delle righe di commento aggiuntive es:

IDENTIFICATION DIVISION.

PROGRAM-ID. EXE-PGM.

AUTHOR. COMPUTER-WORLD.

INSTALLATION. MILANO

DATE-WRITTEN. MAGGIO 1988.

DATE- COMPILED.15/05/88

SECURITY. AD USO TEST.

REMARKS.

QUESTO PROGRAMMA VISUALIZZA LO SVILUPPO COMPLETO DELLA IDENTIFICATION DIVISION.

L'ENVIRONMENT DIVISION quella divisione del Cobol dedicata alla trasportabilit del software su elaboratori differenti.

Il programma deve dichiarare il nome del supporto logico che contiene i file e del tipo di unit fisica con diversi sistemi operativi sar necessario ricompilare il programma e modificare opportunatamente questa divisione.

ENVIRONMENT DIVISION.

CONFIGURATION SECTION.

SORCE-COMPUTER.nome-computer.

OBJECT-COMPUTER. nome-computer.

SPECIAL-NAMES.

IMPUT-OUTPUT SECTION.

FILE-CONTROL.

La funzione della CONFIGURATION SECTION quella di indicare il tipo di macchina che compiler il program-

ma (SOURCE-COMPUTER) e quello che lo eseguir (OBJECT-COMPUTER). Il paragrafo SPECIAL-NAMES opzionale ma di notevole utilità nelle applicazioni.

Permette infatti di utilizzare le rappresentazioni dei numeri in stampa secondo la notazione europea (DECIMAL POINT IS COMMA) sostituendo il punto decimale alla virgola e di sostituire il simbolo '\$'.

Mediante il paragrafo FILE-CONTROL si dichiara al compilatore il nome dei files utilizzati ed il relativo supporto fisico.

Se, ad esempio, volessimo usare il file "CLIENTI" residente su disco, dovremmo associare al suo nome esterno un nome interno come "FILE-CLIENTI":

SELECT FILE-CLIENTI

ASSIGN TO DISC CLIENTI.

I dispositivi utilizzabili sono il disco (DISK) il nastro (TAPE) e la stampante (PRINTER).

La funzione della DATA DIVISION di riservare al programma delle aree di memoria di dimensioni adeguate e associare ad ognuna di queste dei nomi scelti dal programmatore.

La prima sezione della DATA DIVISION la FILE SECTION, utilizzata dal compilatore per le operazioni di lettura/scrittura dei file. La seconda sezione, la WORKING-STORAGE SECTION, definisce le zone di memoria (campi) a disposizione del programmatore.

L'uso della FILE SECTION obbligatorio nel caso in cui si intendano utilizzare dei files.

Ogni file descritto al compilatore mediante l'indicatore FD (file description):

DATA DIVISION.

FILE SECTION.

FD CLIENTI.

Dato che stiamo parlando di file, argomento importantissimo in un linguaggio di programmazione, possono essere utili alcune informazioni relative ai files.

Un file sequenziale potrebbe essere letto un record alla volta, ma questo allungherebbe i tempi di elaborazione obbligando i supporti fisici a continue operazioni (ad esempio il posizionamento della testina sulla traccia o sul settore).

E' preferibile organizzare i record di un file in blocchi in modo che ogni operazione fisica di lettura/scrittura tratti più record.

Tornando al Cobol, se non vengono dichiarate clausole relative al bloccaggio dei record il Compilatore riserva un'area di memoria pari alla lunghezza del record. Se, invece, il programmatore dichiara il blocco composto da un certo numero di records il Compilatore riserva un'area (buffer) per contenere tutti i record del blocco.

Clausole valide per il bloccaggio dei record sono ad esempio:

BLOCK CONTAINS 40 RECORDS.

BLOCK CONTAINS 1 TO 50 RECORDS.

BLOCK CONTAINS 200 CHARACTERS.

BLOCK CONTEINS 20 TO 1000 CHARACTERS.

Nella descrizione di un file obbligatoria la clausola LABEL RECORD che specifica se il file da elaboratore ha delle etichette (labels).

LABEL RECORD IS
OMITTED
STANDARD.

Naturalmente la parola OMITTED specifica che il file senza label mentre STANDARD si usa per file che sono o devono essere creati con etichette standard previste dal sistema operativo.

Per il file assegnato alla stampante obbligatoria la parola OMITTED.

Solitamente i record contenuti in un file hanno tutti uguale lunghezza, comunque possibile trattare altri tipi particolari di record con la clausola RECORDING MODE.

RECORDING MODE IS
F
V
U
S

Per default (automaticamente) viene assunta la F, cioè, record a lunghezza fissa.

Tale lunghezza viene calcolata in base alla descrizione dei record.

V (variabile) dichiara al compilatore che i record hanno lunghezza variabile.

U (indefinito) caratterizza un file in cui i records possono avere, entro un prefissato intervallo, lunghezza qualsiasi. Il riconoscimento del tipo di record, in questo caso, è effettuato dal programmatore mediante qualunque criterio.

S (agganciati) specifica un file in cui i records logici hanno una lunghezza che supera la dimensione del blocco. In questo caso i record vengono agganciati (spanned) a diversi blocchi.

La clausola RECORD CONTAINS specifica la lunghezza del record, anche se la stessa può essere determinata dal compilatore in base alla descrizione dei records.

RECORD CONTAINS [intero-1 TO] intero-2 CHARACTERS.

Arrivederci al prossimo numero del nuovo Videogame & Computer World, con le strutture records.

Enzo Pagliaro

Warriors of the Past... Warriors of the Future...

prepare
for deadly
combat

Guerrieri del Passato

Guerrieri del Futuro



HERCULES

C64 Casseta
L. 12.000
C64 Disco
L. 15.000
ST
L. 29.000
MSX
L. 12.000
SPECTRUM
L. 18.000
AMSTRAD
L. 18.000



BLOOD BROTHERS

C64 Casseta
L. 12.000
C64 Disco
L. 15.000
SPECTRUM
L. 18.000



HERCULES

Figlio degli Dei, Ercole deve affrontare 12 pesantissime prove, per espiare la colpa di aver assassinato i suoi figli. Armato dai suoi padri divini, dovrà superarle tutte prima di affrontare il temibile Minotauro.



BLOOD BROTHERS

"Il nostro sangue è misto, che nessuno cerchi di staccolarci, o che si ponga fra noi e il nostro obiettivo, vendicare la morte dei nostri genitori, e distruggere gli Scorpiani. MORTE AGLI SCORPIANS!"

