

COMPUTER
TIME
DIVENTA...

COMMODORE ATARI PC/IBM

Magogamo

& COMPUTER WORLD

ANNO I N. 2 SETTEMBRE 1988 SPED. IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

**SPECIALE
SIM & SMAU**

**THE FINAL
TEST:
LEXIFAX
HANDY
SCANNER**

**MS/DOS
NEWS**

**PIACERE
COBOL!**

**COMPUTER
GRAPHICS**

**ECONOMIC
NEWS**



Con settembre, dopo la meritata pausa estiva, molte case produttrici di hardware e software si stanno preparando alle prossime fiere, in occasione del Sim e dello Smau. Se nel primo caso, non vi sarà una grossa partecipazione dei nomi più importanti, nel secondo avremo senz'altro tutte le novità relative agli home e personal computer e a tutte le relative periferiche ed accessori.

Abbiamo cercato di far cosa gradita a tutti i nostri lettori, preparando un inserto speciale in anteprima, dedicato appunto ai più interessanti prodotti che faranno la loro comparsa sul mercato italiano in occasione dei due saloni.

Anche se a settembre ricominciano le scuole (Ahi! Ahi!), la presenza del software "videogiocoso" è sempre d'attualità nelle pagine della nostra rivista.

Quale miglior analgesico contro il "mal di scuola" se non un ottimo videogame, sfornato fresco, fresco, da Ocean, Firebird, US GOLD e tantissime altre software house?!

Per tutti gli amanti dell'Editoria Elettronica (altrimenti chiamata Desktop Publishing), da questo numero inizieremo a recensire e provare per voi i migliori pacchetti software di questo tipo: Publisher Plus per Amiga è dunque il primo di questi interessantissimi tool applicativi.

Avete visto la foto di copertina? Bella, vero? Un particolare ringraziamento va al nostro assiduo e fedelissimo lettore, C. Anderloni, che ha realizzato questo vero capolavoro, intitolato "Camogli", utilizzando il De Luxe Paint Amiga!

Cosa aspettate a fare altrettanto?! Chissà mai che, oltre a sfidarvi a colpi di joystick nella nostra Classifica dei Record, possiate anche competere a "colpi di pennello" computerizzato creando foto di copertina!!

A proposito di classifiche, questo mese abbiamo una nuova, strepitosa entrata nell'olimpo dei record, da parte del nostro amico Paolo Coppola di Milano, che ha raggiunto la vetta dei 173.200 punti a Wizball (Ocean). Riuscirete a batterlo?!

Come sempre vi auguriamo una buona lettura, offrendovi un Videogame & Computer World sempre più bello ed interessante.

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

Hanno collaborato anche:
Hi-res con 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)

Autorizzazione
del Tribunale di Milano
n.427
del 16 giugno 1988

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:
Handy Scanner HS 1000
Lexifax

Ms/Dos: News

Utility:
Aegis Animator + Images
Halodpe
Geos News
Mini Office Prof.
Publisher Plus
Pixmate
Colour Space

Games:
Gauntlet II
Black Jack Academy
Ferrari Formula One
World Class Lead. Vol.II
The Three Stooges
Bad Cat
Tri-action 1
Aces High
Beyond ...
Rockford
Shakled
Street Sport Soccer
Super Star Soccer
Bionic Commando
Peter Beard. Int. Soccer
Phantasm

Fire & Forget
Ikari
Skatecrazy
Wizard Warz
Buggy Boy

Videogame parade

Adventures:
King's Quest I II III
Legend of the Sword
Bermuda Project

Pagina dell'avventura

Consigli, trucchi e....

Piacere, Cobol!

Romanzo:
Le Voci di Ieri

Economic News

World News

Sim & Smau
Speciale Anticipazioni

Computer Graphics

Risposte ai Lettori

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

The Final test è una rubrica che interessa non solo gli utenti dei Personal Computer IBM, ma anche gli utenti di computer compatibili con MS/DOS (inserendo fra questi anche Amiga e Atari ST)

In questo articolo tratteremo ancora una volta quel tipo di accessorio, indispensabile per gli amanti della digitalizzazione, che con pochi denari, possono avere in dotazione nel loro computer, uno tra i più economici scanner per MS/DOS.

HANDY SCANNER HS-1000

DFI

SCANNER PER PERSONAL COMPUTER IBM/MS DOS COMPATIBILI
VERSIONE PROVATA SU PC 80286 CON SCHEDA EGA

Sul precedente numero di Videogame & Computer World, abbiamo parlato del piccolo ed economico "Lexiscan", aprendo così un discorso su quelli che potevano essere gli scanner a portata di tutti.

L'Handy scanner, a prima vista, è molto simile allo scanner da noi già trattato, infatti, possiede l'identico lettore ottico, l'unica differenza consiste nelle diverse etichette delle case che presentano il prodotto.

Ma non bisogna lasciarsi ingannare dalle prime impressioni; la scheda, che si inserirà all'interno del computer, appare completamente diversa da quella che era in dotazione con il Lexiscan, e questo già preannuncia che non ci troviamo di fronte allo stesso modo di utilizzare lo scanner.

La confezione contiene, oltre allo scanner con i suoi accessori, due programmi, uno è quello che gestisce direttamente lo scanner, l'altro è un tool grafico (molto simile ad uno da noi precedentemente trattato, il Dr.halo), l'"Halodpe"(Desktop publishing editor).

Nell'installazione dell'hardware non ci sono grosse difficoltà, si tratta solo di inserire all'interno del proprio computer la scheda che ci viene fornita, collegare lo spinotto ed accendere il computer.

Non vi sono grossi problemi nell'utilizzare il software che viene fornito con lo scanner, infatti digitando SCAN, e inserendo come da menu che tipo di scheda grafica noi possediamo, ci appare l'immagine di una ragazza, che da pressoché un'idea di quello che può essere l'immagine che digitalizzeremo.

Nulla di nuovo per quello che concerne la risoluzione in punti, possiede 200 DPI (risoluzione per inches), con una larghezza di 2,56 inches (cioè circa 6 cm.); la novità, paragonandolo al precedente lexiscan, consiste nel poter gestire immediatamente quella che può essere la lunghezza di scansione, quindi, la possibilità di poter leggere in verticale fino a 26,5 cm. senza dover aprire il computer e modificare la scheda con gli appositi jump. Ha il software di base molto più potente del fratello lexiscan, non avrà la possibilità di poter dialogare con un fax ma, in compenso fornisce immagini digitalizzate in formati compatibili con i più diffusi programmi di grafica; l'im-

agine è già pronta all'uso, mentre invece il lexiscan ha bisogno di installarsi sul programma (vedi articolo precedente).

E' compatibile con scheda EGA, Hercules e CGA. Si utilizza con il mouse o con la tastiera (digitando la lettera iniziale del comando) e salva nei seguenti formati:

- nome.msp (formato Windows)
- nome.img (formato Gem)
- nome.cut (formato Dr.halo o halodpe)
- nome.pcx (formato Paintbrush)

Oltre a questo tipo di file, si ha la possibilità di poter salvare l'immagine facendola ruotare (non visibilmente, ma solo nel salvataggio) di 90 gradi, questo qualora abbiate deciso di digitalizzarla anziché in orizzontale in verticale. Prima di optare per il salvataggio è importante sapere che il programma SCAN consente anche di allargare la finestra guida e quindi di poter utilizzare anche tutta l'immagine digitalizzata; questo tipo di manipolazione avviene mediante i tasti T (top = alto) e B (bottom = basso). E' conveniente sapere che con programmi del tipo Paintbrush, ad esempio, non si potrà allargare la finestra se non si sarà allargato il foglio di lavoro, infatti la risoluzione proposta dalla finestra di base consente di utilizzare un massimo di 640X350 punti allargandola, si amplia anche la risoluzione che risulterà essere non più compatibile con i programmi che utilizzano solo la risoluzione su detta.

HANDY SCANNER

For IBM®
Personal Computers



HS-1000

DFI

SCHEDA TECNICA DEL HANDY SCANNER HS-1000

larghezza di lettura:
64 mm / 512 dots/line

risoluzione sia orizzontale che verticale:
200 DPI

colori:
B/N e tre tonalità di grigio

contrasto:
regolabile manualmente tramite trimmer posto sullo scanner

velocità di digitalizzazione:
3 ms/line

configurazione di sistema:
256k di memoria, dal DOS 2.0 in avanti,
compatibile con scheda CGA, Hercules, EGA

i file possono essere salvati in formato:
MS Windows
Gem
Dr. halo
Paintbrush

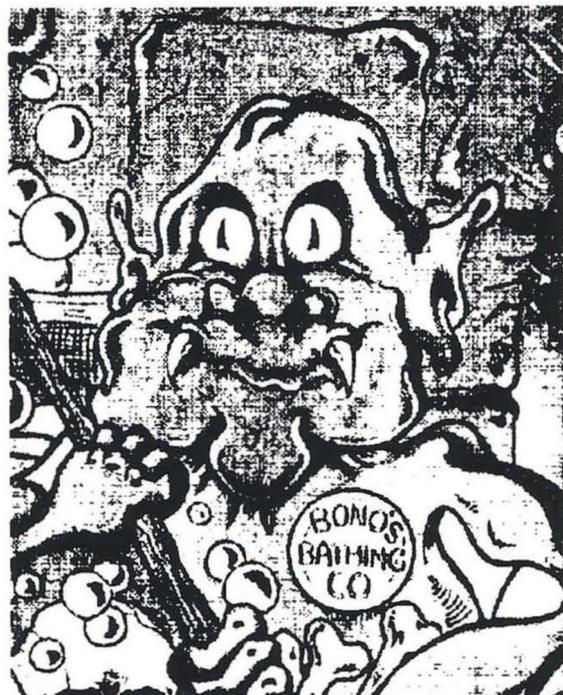
costo di vendita al pubblico compresa Iva:
lit. 500.000

Solo con il programma Halodpe abbiamo constatato che sussiste la possibilità di rendere compatibile qualsiasi immagine estratta da SCAN (salvare il file con l'opzione nome.CUT). L'Halodpe ha la facoltà, come vedremo nell'altro articolo più dettagliatamente descritto, di poter ridurre, anche con la risoluzione primaria, l'immagine nella fatidica opzione CUT & PASTE (forbici).

Anche se sulla scatola viene trascritta l'opzione colore, sia il programma Scan che l'Halodpe lavorano solo in bianco e nero e trasformano i colori in tonalità di grigio (forse era questo che volevano dire parlando di colore), l'unico colore che non riesce a digitalizzare è il rosso su fondo bianco che, anche se manipolato con le diverse tonalità, non riesce un risultato decifrabile.

Il manuale, come al solito in inglese è ottimo, spiega dettagliatamente quelle che sono le operazioni da fare dando ampie spiegazioni sui comandi gestiti dal programma Scan, le figure poste alla fine del manuale danno effettivamente le varie differenze di scansione che sussistono tra le varie tonalità, in definitiva un manuale veritiero che spiega limitazioni e pregi dello Scanner HS-1000.

Molte volte all'interno di questa prova abbiamo paragonato il Lexiscan al Handy scanner che come avete visto ha parecchie cose in comune, bisogna in compenso dire che con appena lit. 50.000 in più rispetto al Lexiscan, ci vengono offerti oltre allo scanner, un ottimo programma quale l'halodpe.



The Final Test

In questo articolo si parla di:

FAX, successore del Telex, è un nuovo modo di trasmettere i dati spendendo l'equivalente di una telefonata.

**Lexifax:
Il fax gestito dal computer, per far rendere ancora più economico il costo d'esercizio e più ampio il campo in cui operare.**

LEXIFAX

LEXIKON Italia

PER OLIVETTI M24 E PC IBM O COMPATIBILI
PROVATO SU 80286 CON SCHEDA EGA
PREZZO LIT. 900.000

Con lo scorrere del primo semestre del 1988, ci siamo accorti come l'attenzione del pubblico sia caduta su uno degli strumenti più innovativi del secolo, il FAX.

Il trasporto dei documenti, fino a poco tempo fa, avveniva solo tramite telex e circoscriveva le sue possibilità di utilizzo solo al testo e non alla grafica. Con l'avvento di questo prodotto, non solo la grossa utenza, quali ditte di import ed export, ma anche la piccola, ditte che lavorano prevalentemente sul territorio italiano, adottano il sistema Fax per spedirsi ordini, prove, documentazioni concernenti non solo il testo (come avveniva nel telex), ma anche foto e grafici.

Se nel telex occorre mesi e mesi per l'installazione di un'apposita linea addetta a quello scopo, per il fax basta collegarsi direttamente alla linea telefonica che usiamo normalmente.

Azzardando un'ipotesi, si può dire che il fax è una sorta di via di mezzo tra il modem (adatto alle comunicazioni fra due computer) e il telex. Solitamente il fax è venduto come strumento a sé stante, un sorta di piccolo computer che con l'adozione di un lettore ottico, legge qualsiasi tipo di immagine e lo trasmette al fax con il quale siamo collegati.

In questi ultimi mesi, il prodotto di cui stiamo parlando, ha raggiunto un livello di vendite molto alto e a ragion veduta, molte case, quali la Lexikon, hanno adattato il sistema Fax anche per i personal computer.

Il Lexifax, che ci accingiamo a provare, è venduto in una scatola contenente un scheda da inserire in una slot del computer, con un programma suddiviso su tre dischetti da cinque pollici e un quarto, e due manuali per l'uso e l'installazione del software.

Dopo aver inserito la scheda e fatti i dovuti collegamenti, bisognerà installare il software che necessariamente abbisogna di un disco rigido, dove posizionerà i propri dati e ovviamente, la propria configurazione.

La Lexikon adotta due tipi di configurazioni: o la scheda grafica Olivetti appartenente al M24, che può arrivare ad una risoluzione di 640 X 400 punti, oppure ad un computer

tipo IBM con scheda grafica CGA e risoluzione massima di 320 X 200 punti. Non ha la compatibilità con schede tipo EGA, VGA ecc. Altra sorta di limitazione consiste nella scelta delle stampanti, che molto genericamente vengono descritte o come formato EPSON/IBM o come formato Olivetti DM 600 (24 aghi), non esistono le laser.

Terminata la sequenza di installazione ci troviamo di fronte alla vera e propria esecuzione del programma.

Senza addentrarci troppo alle varie fasi (cosa egregiamente compiuta dal manuale), parliamo di quelle che sono le caratteristiche del programma.

Con l'apparire della schermata principale, ci vengono proposte dal menu le seguenti opzioni:

SEE

opzione con il quale si potrà, oltre che visionare la pagina da trasmettere, operare su questa ed effettuare tutte le manipolazioni tramite il comando di Cut & Paste (famosissimo tra i programmi di grafica); sempre nell'opzione, abbiamo anche la facoltà di costruirci un nostro Logo (marchio) che servirà da intestazione per i documenti che trasmetteremo;

FAX

permette di trasmettere e ricevere da uno a più documenti; la chiamata può essere automatica (autodialling) o manuale; fra i vari comandi

visionati, il Broadcast è risultato il più interessante, permette di chiamare automaticamente a più numeri trasmettendo i file precedentemente preparati, la funzione si attiva tramite il menu document che vedremo più avanti;

DOCUMENT

In questa opzione avviene la vera e propria gestione del o dei documenti da noi preparati, dall'inserimento del Logo, composto nella sezione SEE, alla decisione di spedire una singola o più pagine; in Single e Multipage si opera per l'inserimento delle conversioni dei file preparati in convert, che vedremo nella prossima opzione; il comando Retrive permette di prendere i file salvati su disco fisso e di convertirli in file Fax image, compatibili con il programma Lexifax; Tx list, permette di manipolare i file che poi devono essere utilizzati con il comando Broadcast, nel menu FAX;

CONVERT

converte un documento in file compatibili con il formato PC image o Fax image; in fax test, si opera anche sulla manipolazione dei file documento, decidendo quale font utilizzare per la trasmissione del file che si sta preparando;

AGENDA

è l'opzione con il quale si costruisce una piccola agenda telefonica, utilizzabile per la trasmissione, un piccolo database che ricerca, modifica e cancella dati precedentemente inseriti;

REPORT

con questa opzione si visualizzano sullo schermo o vengono mandati direttamente alla stampante, i dati da trasmettere o che sono stati precedentemente ricevuti.

Oltre al software, appena visionato, bisogna aggiungere che esistono compatibilità fra il lexifax ed il Lexiscan (precedentemente trattato sul numero 1 di Computer World), scanner che consente di salvare le immagini direttamente nel formato Lexifax, e che ridurrebbe il tempo di preparazione dei file da trasmettere.

In sostanza l'apparecchiatura da noi provata è risultata abbastanza soddisfacente, è senza ombra di



dubbio inferiore al telefax (lettore ottico che legge il foglio mentre lo trasmette, che è, al confronto, rapidissimo), ma, considerando il costo molto del lexifax, non si può che dire sì a questo prodotto che rende ancora più multifunzione il vostro computer.

Scheda tecnica del Lexiscan

Tecnica di trasmissione:

QUA for V.29 (G3)
PM for V.27 ter (G3)
FSK for V:21
AM-VSB (G2)

Modem

Rockwell R)&MD

Compatibilità del Fax:

Gruppo II, T3 e gruppo III, T4, T30

Auto answer

Consumo:

< 4W

Size:

13.2" X 4.2" X .75"

Prezzo iva compresa:

lit. 900.000

Sul prossimo numero, troverete nella rubrica The Final Test: Modem SmartLink 2400A della Link Technology Corp. e la prova di una favolosa stampante dal prezzo economicissimo e dalla versatilità incredibile, ma, sveleremo il mistero solo tra le pagine del nuovo Videogame & Computer World.

MS/DOS NEWS

FINALMENTE WINDOWS per macchine 286

La Microsoft annuncerà tra breve la disponibilità di una nuova versione di WINDOWS che funzionerà solo sui sistemi 286 e 386. Il nuovo WINDOWS finalmente vedrà anche la memoria eccedente i 640 KRAM, vera palla al piede del sistema MS DOS. Chi possiede computer con 1

mega di ram on board, avrà finalmente il piacere di poter utilizzare completamente il proprio sistema. In verità, sembra che non tutto il banco di 384K sarà riconosciuto dal programma, ma solo una parte di esso, non c'è che da aspettare l'effettiva uscita del nuovo WINDOWS sul mercato per vedere quanto ciò corrisponda al vero.

DALLA BORLAND SIDEKICK PLUS

Questa ultima versione del famoso SIDEKICK ha poco da spartire con le precedenti, basta vedere il manuale di oltre 400 pagine per rendersi conto delle innovazioni che sono state apportate al software. Il programma, che occupa 72K di memoria, può essere configurato per collocarsi nella memoria espansa LIM o EMS. SIDEKICK PLUS contiene un file manager, un block notes, una agenda telefoni-

ca, la tabella ASCII e l'OUTLINER: un nuovo modulo presente per la prima volta in SIDEKICK, in pratica è un generatore di intestazioni e permette di importare ed esportare file ASCII. Logicamente è presente anche la "solita" calcolatrice che è stata perfezionata ed ampliata con l'aggiunta di nuove funzioni anche statistiche.

Tutti i moduli sono pienamente integrati ed i dati vengono trasferiti senza problema da una parte all'altra tramite il CLIP - BOARD.

SPRINT

SPRINT è l'ultimo nato fra gli wordprocessor, prodotto dalla Borland che dopo la commercializzazione di QUATTRO e di PARADOX completa la gamma dei prodotti "per l'ufficio".

SPRINT è dotato di una potente interfaccia utente programmabile che può emulare tutti i wordproces-

sor più diffusi: da WORDSTAR a WORD a WORDPERFECT. Grazie a questa peculiarità gli acquirenti che già conoscono o utilizzano un altro programma possono utilizzare SPRINT senza dover modificare le loro abitudini.

Il programma è corredato da un ottimo dizionario e correttore ortografico.

SYMPHONY 2.0 !!!!

E' appena giunta nei negozi la nuova versione di SYMPHONY, un pacchetto integrato che negli scorsi anni ha venduto parecchie copie ed è tuttora con FRAMEWORK il l'integrato più richiesto.

Rispetto alla vecchia versione sono stati aggiunti quattro nuovi tool, tra cui finalmente un correttore ortografico.

Il wordprocessor è stato migliorato e le sue prestazioni sono ora paragonabili a quelle dei concorrenti più famosi.

NOVITA' DALLA ASHTON TATE

La Ashton Tate ha commercializzato cinque nuovi prodotti per la grafica gestionale. Sono Draw Applause, Chart Master, Sign Master, Map Master e Diagram Master. Tutti distribuiti in Italia dalla Editrice Italiana Software.

Questi pacchetti permettono di generare e gestire grafici commerciali ottenuti anche utilizzando dati importati da DBIII PLUS e da FRAMEWORK.

In particolare Sign Master serve per integrare i grafici ottenuti con Chart Master con scritte per preparare in un secondo tempo diapositive per conferenze. E' possibile gestire vari fonts di caratteri, deciderne le dimensioni ed il colore.

Map Master consente di unire ai grafici le appropriate cartine geografiche che possono essere scelte in una vasta bibliografia. Draw Applause può essere utilizzato sia per la grafica commerciale, sia per il

disegno pittorico, permettendo, fra le altre cose, di generare diagrammi in tre dimensioni.

Tutti girano sia sotto DOS sia sotto OS/2.

ED ANCORA DA CASA BORLAND.....

La Borland ha appena annunciato l'imminente commercializzazione di una nuova versione del famoso TURBO PROLOG contenente l'interfaccia

grafica della Borland, che consente di gestire sistemi di visualizzazione a finestre con la possibilità di gestire varie schede grafiche fra cui anche la VGA. Il compilatore è stato in parte rivisto e migliorato ed anche velocizzato.

In Italia dovrebbe essere disponibile già dal prossimo ottobre/novembre ad un prezzo non ancora noto.

Negli States dovrebbe costare attorno ai 100/110 dollari ma sono possibili variazioni dell'ultima ora.



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

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

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

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:

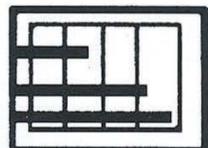
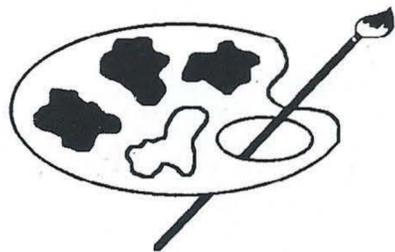
Data _____

Pagherò in contrassegno. Per ordini superiori alle lit. 200.000, consultare di-

rettamente il personale qualificato telefonando ai seguenti numeri:

02/29404107ric.aut. - 200531 - telefax 02/225012

Firma _____



UTILITY

AEGIS ANIMATOR + AEGIS IMAGES

AEGIS DEVELOPMENT

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 140.000

Un'ottima occasione per l'acquisto dell'insuperabile Aegis Animator, ci viene proposta dalla stessa software house produttrice che, nel voluminoso package del programma, regala anche la nuova versione di Aegis Images.

In un colpo solo, e con una spesa davvero accettabile ed inferiore al costo complessivo dei due programmi, possiamo portarci a casa due dei migliori tool grafici attualmente disponibili per l'Amiga.

Vediamoli quindi, uno per uno.

Aegis Images è una classica e potente tavolozza computerizzata bidimensionale, che si affianca degnamente all'indiscussa versatilità del De Luxe Paint ECA.

Abbiamo, com'è ovvio, la presenza di tutti gli indispensabili attrezzi per disegnare, comuni ai migliori tool grafici per Amiga.

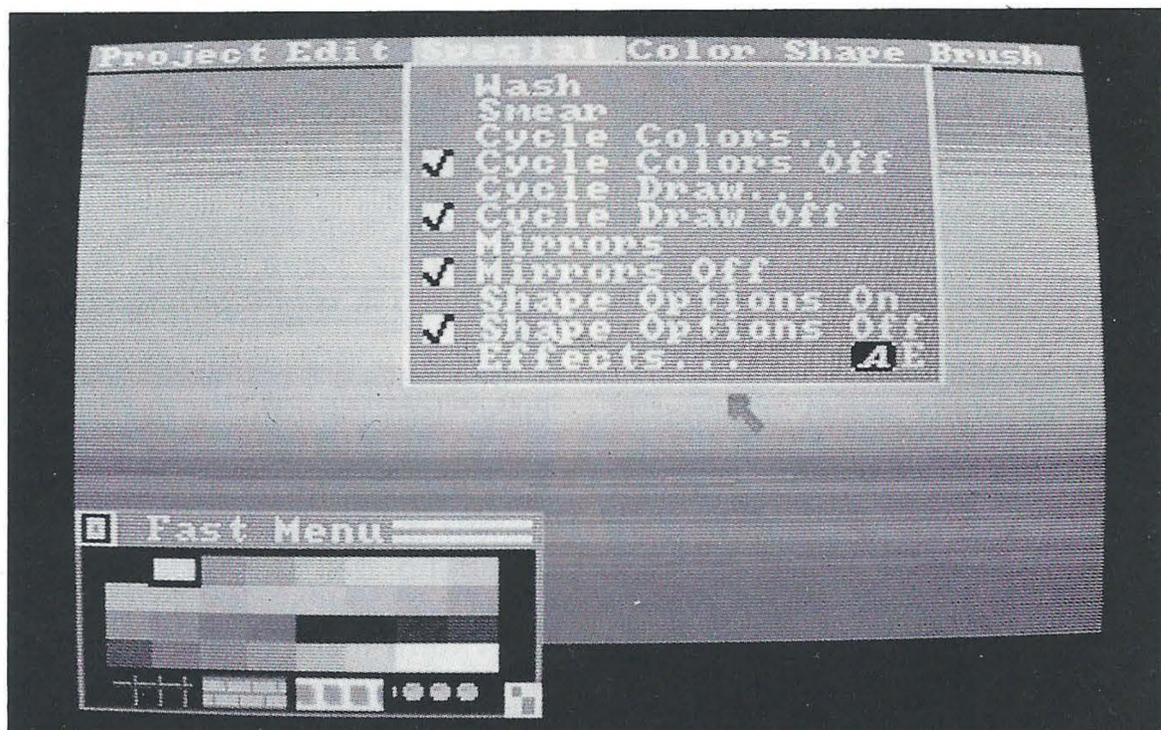
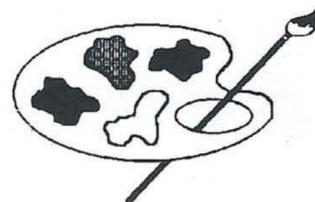
Vasta gamma di pennelli (Brush), anche definibili e modificabili dall'utente, disegno a mano libera con diversi spessori, riempimento di aree chiuse (Fill), spray con brush (Airbrush), creazioni di rettangoli, cer-

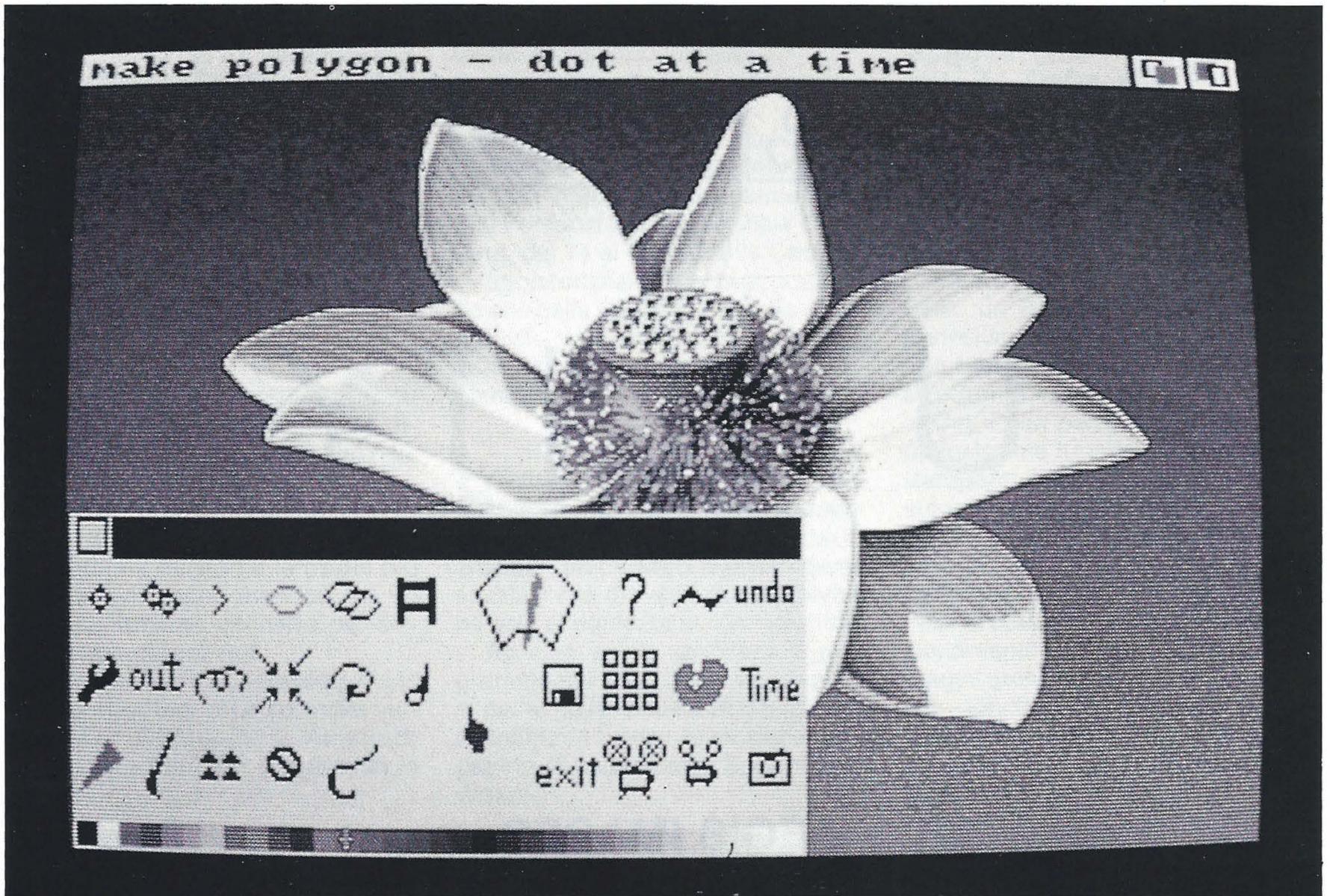
chi, poligoni, parallelogrammi, triangoli, ellissi, curve ed archi di ogni dimensione, possibilità di aggiungere testo, anche con font opzionali, effetti a specchio (Mirror), prospettiva e la classica tavolozza di 32 colori, gestibili su 4096 tonalità.

Non manca nemmeno l'alternanza automatica delle tinte cromatiche (Cycle) e l'impostazione di griglie di brush.

Interessanti sono alcuni effetti speciali che caratterizzano una certa originalità di Aegis Images.

Wash, permette di miscelare due colori, ottenendone una lucida e luminosa tonalità, Pantograph, agisce come un effetto a specchio, permettendo di ricreare su una porzione di schermo, una figura già pronta, semplicemente seguendone i contorni, Under, agisce fissando sul "foglio" varie porzioni di un disegno (come il background del De Luxe Paint) e Antialias produce un sofisticato effetto di contornamento di un oggetto, colorandone il bordo con una tonalità compresa fra quella del-





lo sfondo e quella della figura stessa. Infine, non manca lo zoom, per ingrandire ogni porzione di disegno e modificarla, pixel per pixel.

Aegis Images è un gran bel programma che, grazie anche ad un spiccata immediatezza e incrementata gestibilità, rispetto ai concorrenti, si presenta come un validissimo e versatile strumento di lavoro.

Le creazioni dell'Images sono ovviamente compatibili con l'Animator.

Questo è uno specialissimo programma che permette di definire vere e proprie animazioni di qualsiasi oggetto presente sullo schermo.

Molti di voi avranno senz'altro già visto qualche demo dell'Animator, con tanto di background fisso e figurine in movimento: tutto questo lo potrete fare anche voi con l'aiuto di questo incredibile strumento grafico. Un semplicissimo esempio di animazione è possibile ottenerlo disegnando, innanzitutto un qualsiasi poligono, utilizzando il tool grafico del programma stesso, e quindi fissare il "cammino" (Path) dell'oggetto sullo schermo. Attivando l'animazione, il poligono suddetto si muoverà sullo schermo.

Aegis Animator possiede dunque un mini editor grafico che permette di disegnare: linee, poligoni, circonferenze, stelle e rettangoli.

Il tutto, ovviamente utilizzando le principali funzioni di colorazione e modellamento degli oggetti, analoghe a quelle dell'Aegis Images.

Per quanto riguarda il movimento vero e proprio degli oggetti, abbiamo la presenza di uno specifico menu. Le animazioni sono a carattere metamorfico (come sottolinea il manuale di istruzioni). Ciò significa che, l'oggetto da muovere, si sposterà dal luogo di origine al luogo e alla forma di destinazione, preimpostata e definita dall'utente. Alcune funzioni, come il Rotate in Plane (Rotazione piana), registrano il numero di spostamenti di un oggetto, rispetto al centro d'origine ma, la maggior parte di queste viene messa in relazione con la forma iniziale e finale della figura in movimento. Passando poi, dalla rappresentazione di una forma, dopo l'altra, queste opzioni realizzano la vera e propria animazione.

Sideways è il comando più semplice; esso permette di agganciare con il puntatore del mouse (per l'occasione trasformato in manina) un oggetto qualsiasi e spostarlo lungo il cammino dell'animazione, sullo schermo. Fatto questo, il cosiddetto Path verrà memorizzato e, selezionando il comando PLAY LOOP nel menu TIME, l'oggetto si muoverà.

Con il comando ROTATION invece, è possibile impostare un movimento basato sulla rotazione dell'oggetto rispetto al proprio asse verticale, orizzontale o al proprio centro.

SIZE, permette di modificare le dimensioni di un oggetto e considerare questi cambiamenti alla stregua di animazioni.

PATH, serve a stabilire il cammino vero e proprio dell'oggetto e CHANGE COLOR, analogamente a SIZE, permette di impostare una variazione del colore.

Tutti questi comandi risultano cumulabili nel processo finale di animazione. Ciò significa che un oggetto può muoversi sullo schermo, cambiando forma e colore e ruotando su sè stesso.

Arriviamo quindi ad uno dei più interessanti comandi dell'Animator: Morph. Questo permette di modificare effettivamente la forma, e non le dimensioni (come accade in SIZE), di un oggetto. Il tutto, lavorando sui punti che lo costituiscono.

Morph è richiamabile attraverso i due "sotto comandi" di LOOP, che permette di agganciare e spostare i punti dell'oggetto, e HOOK, che può aggiungerli o cancellarli.

L'animazione vera e propria è controllata dal cosiddetto processo

di Tweening. Un Tween si può considerare come una porzione di tempo, all'interno di un'animazione. Con il movimento di una pallina disegnata, ad esempio, i Tween corrispondono ai vari fotogrammi computerizzati che realizzano i piccoli e singoli Path assegnati all'oggetto.

Nel menu TIME è infatti possibile non solo, eseguire un ciclo continuo di Tween (Loop) che realizza l'animazione completa, ma, anche esaminare ogni singolo "fotogramma".

Disquisendo in termini di temporizzazione dei Tween potremo inserirne uno, molto breve, all'apice del rimbalzo della pallina, mantenendo ferma quest'ultima. Ciò è possibile impostando il valore del Tween, nell'opzione Time del menu PROJECT.

Lavorando come in un cartone animato, potremo studiare ed impostare correttamente ogni tipo di animazione degli oggetti predisegnati, prendendo spunto dalla realtà.

Vorrei sottolineare il fatto che, tutte queste operazioni sono supportate in ogni fase dal controllo cromati-

co dei soggetti, che possono essere colorati a piacimento, utilizzando, in ultima analisi, anche il classico meccanismo di alternanza (Cycle).

Aegis Animator offre anche l'opzione per collegare più animazioni singole, in un unico "filmato" o Storyboard. Questo lungometraggio computerizzato può essere composto di un numero massimo di 9 singole animazioni.

In questa fase si inseriscono queste ultime nella sequenza desiderata, si imposta la velocità di esecuzione e...si tiene sotto controllo la memoria disponibile del nostro sistema.

Per poter sfruttare al meglio delle sue possibilità l'Animator, è consigliabile potersi basare su almeno 1 Megabyte di memoria.

Qualora il computer si trovasse a corto di RAM, apparirà il messaggio "MEMORY PANIC - SYSTEM GOING DOWN"; in questo caso sarà perentorio il salvataggio di tutto ciò che si è creato e con cui si sta lavorando, pena la perdita totale del contenuto

della RAM e l'uscita al Workbench Amiga.

Infine, è possibile impostare un fondale, magari creato con l'Aegis Images, su cui far eseguire le varie animazioni.

Questo background rimarrà quindi fisso e non interverrà in nessun processo di modifica o creazione delle Storyboard.

Non mi dilungo ulteriormente per ovvie ragioni di spazio; mi limito a consigliare attentamente la lettura di entrambe i manuali dell'Images e dell'Animator, prima prendere in mano il mouse.

Questa offerta dell'Aegis Development ci sembra una vera accoppiata vincente in grado di poter espandere e dar libero sfogo a tutte le vostre velleità ed aspirazioni artistiche.

La manualistica è, purtroppo, tutta in inglese ma, con un pizzico di buona volontà, potrete non privarvi di questa nuovissima esperienza di applicazioni grafiche su Amiga.

Non vi resta che rompere il povero porcellino salvadanaio!!

HALODPE

(Desktop publishing editor)
Media Cybernetics, Inc.
Halo for DFI Handy Scanner

Versione per IBM & Compatibili
Provata su 80286 con scheda EGA.
In dotazione con Handy scanner
HS-1000

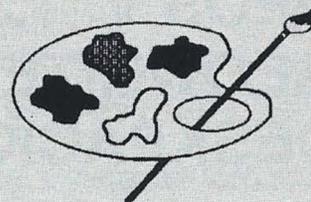
Abbiamo parlato, proprio fra le pagine di questo numero, di un interessante prodotto per la digitalizzazione di immagini e testo, l'handy scanner HS-1000.

Il programma Halodpe si trova in omaggio all'interno della confezione del suddetto scanner perciò, sapendo di fare cosa gradita agli utenti di grafica, abbiamo pensato di recensire il programma in maniera più dettagliata e non grossolanamente come poteva accadere se fosse stato inserito insieme alla prova dello scanner.

L'halodpe è molto simile al suo predecessore Drhalo e se dovessimo quantitativamente parlare delle difficoltà che sussistono tra uno e l'altro, potremmo dire che i due programmi sono identici, in meno (sempre rispetto al DRhalo) abbiamo solo la possibilità di poter vedere le immagini in bianco e nero, in più la

possibilità di usare uno scanner. Bisogna comunque dire che il programma verrà prossimamente commercializzato in una versione che sarà non più gratuita e in più avrà anche la compatibilità con quasi tutti gli scanner in commercio (soprattutto di più alto livello). Non sussistono grossi problemi inerenti all'instal-

lazione del programma, basta fare una semplice copia di file su hard disk o su dischetto. A questo proposito bisogna sottolineare come il manuale si prodiga nel facilitare l'installazione del programma, infatti descrive precisamente e dettagliatamente quali file si vorranno usare per poter configurare il programma sen-



za dover riportare tutti gli altri che sicuramente non servono.

Nella configurazione troviamo parecchi device, andiamo ora ad illustrare quali possibilità ci offre il programma.

Si può scegliere dalla tastiera al mouse fino alle più potenti tavolette grafiche; l'installazione della scheda grafica può avvenire con diversi device che partono dalla CGA, Hercules, EGA ed altre, fino alle più famose Number Nine; per le stampanti abbiamo una variegata scelta tra le più importanti e conosciute stampanti dalla piccola Epson alla sofisticata Laser.

La cosa che più ci ha colpita, in sede di installazione è l'espandibilità della memoria infatti è possibile installare espansioni di memoria che abbiamo caratteristiche o

Intel/Lotus EMS boards o Tall tree Systems JRAM 3 with Jlaser

o Cordara LP-300X che consentono di poter gestire lo schermo fino ad una risoluzione pari al formato A4 (il 21cm. X 29 cm.) in pixel diventa

2400X3162. Il programma viene gestito da icone che si attivano posizionandoci sopra, è facile da usare, è possiede un menu articolato con altri sottomenu con i quali si dialoga premendo il tasto destro del mouse. Il più delle volte il sottomenu serve per regolare il menu principale (ad esempio nell'icona raffigurante la A per testo, premendo il tasto destro sulla destra entriamo nel sottomenu che guida la selezione di ulteriori font (che sono parecchi).

Il sottomenu più importante è risultato essere quello posizionato nell'icona del cut & paste (raffigurato da forbici); questo comando consente di poter salvare l'immagine che abbiamo creato in formato cut compatibile a sua volta con altri programmi di grafica, oppure con programmi che servono per il Desk top publishing quali il Ventura, il Page Maker e programmi come il Windows. C'è da sottolineare che ha la facoltà, in fase testo, di creare anche file ascii in formato TXT, quindi di diventare anche un word processor.

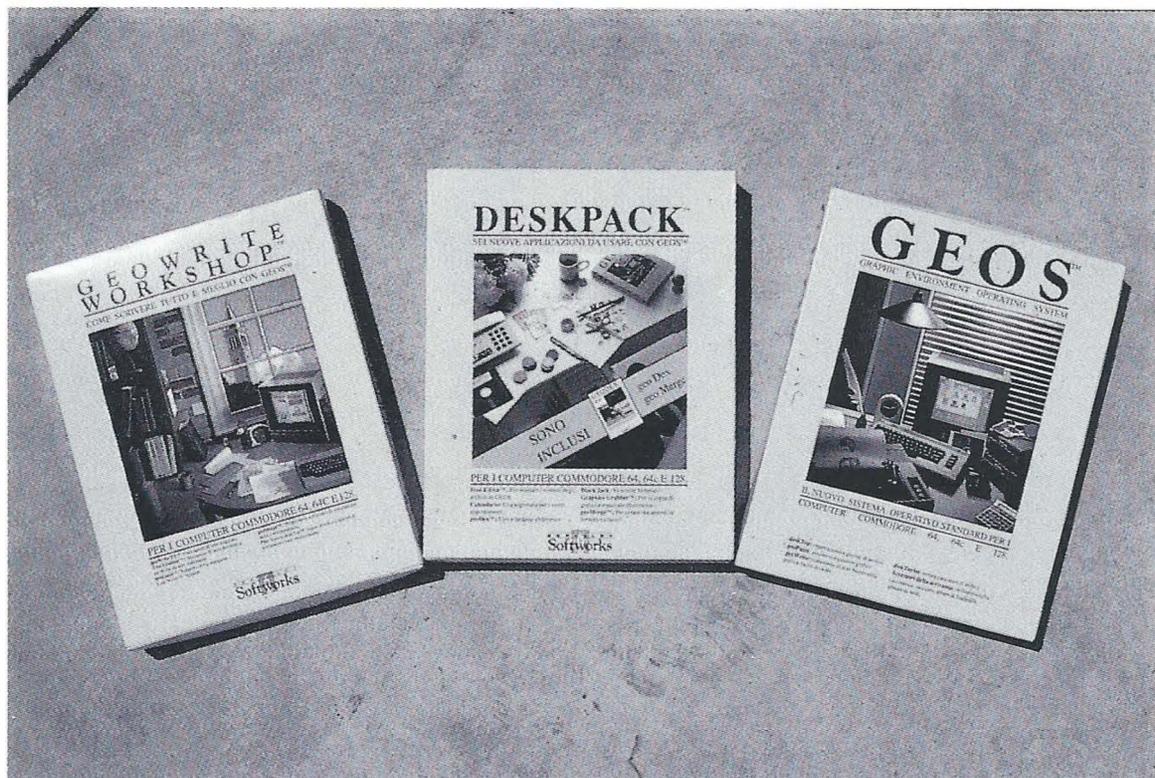
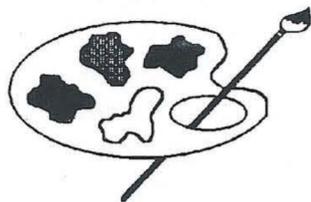
Ovviamente come in tutti i programmi di grafica possiede tutti i comandi più o meno importanti, zoom, draw, ecc.

La stampa avviene direttamente e procede stampando tutto ciò che ha sullo schermo, attenzione in configurazione quando chiede se dobbiamo stampare in reverse (invertendo i colori bianco con nero) o normale (cioè come li vediamo).

Senza dubbio abbiamo notato come fosse indispensabile l'utilità di questo programma con lo scanner, ad esempio noi abbiamo più volte provato a digitalizzare un'immagine a trasformarla in formato cut e a ridurla nei formati più impensabili, infatti Halodpe contrariamente a Drhalo può ridurre tutto ciò che si ha in formato cut e conseguentemente in una finestra creata in qualsiasi dimensione si voglia.

Se consideriamo poi che il programma viene dato in omaggio con lo scanner, possiamo tranquillamente dire sì a Halodpe, dopo aver detto sì all' Handy HS-1000.

GEOS V. 1.3 GEOWRITE WORKSHOP DESKPACK



BERKELEY SOFTWARE
2150 Shattuck Avenue
California 94704
COMMODORE 64/128
DISCO

Vi chiederete perchè parlare di Geos, quando di Geos se ne è par-

lato tantissimo; effettivamente, la novità c'è, ed è importante, il Geos è diventato italiano. E' fuori da ogni dubbio che il programma in se stesso rimane sempre in Inglese, non si può certo tradurre LOAD, SAVE e via dicendo, che ormai sono entrati a far parte di quella parte di lingua che appartiene più che all'inglese, al com-

puter. La precisazione da fare è che, una casa produttrice di software si è decisa a preparare direttamente i manuali in italiano. Infatti la Berkeley, non in collaborazione con una casa italiana ma con una casa irlandese, precisamente con la Softrans Intern. Ltd di Dublino, ha compiuto il miracolo che ci aspettavamo da tanto, l'importazione di programmi tradotti dalla casa produttrice.

Vi chiederete il perchè di tanto sgomento, ma è subito detto, la traduzione solitamente viene fatta da persone che non conoscono il computer e il più delle volte traducono termini che non andrebbero tradotti, tipo LOAD, MERGE ecc., facendo apparire la traduzione qualcosa di non professionale e soprattutto poco capibile.

C'è in definitiva da porsi un quesito, dialogando si direbbe, "vuoi vedere che si sono accorti dell'esistenza del consumatore italiano?"

Presentiamo sinteticamente, visto che di parole ne sono già state scritte a sufficienza, ciò che la Berkeley ci offre attualmente sui suoi prodotti italianizzati.

GEOS 1.3

Una versione originale del Geos 1.3, che ora non è più da preparare ma viene data già pronta.

Come è prassi della Berkeley il programma geos viene venduto (come nella confezione del Geos 128) con una copia del sistema e con tantissimi driver che risultano essere importanti per la compatibilità con la propria stampante.

Il Geos 1.3 in sostanza si differenzia dai vecchi Geos per il *desk top che consente una facilitazione sull'uso del programma, della gestione della stampante, che consente la visualizzazione del driver sullo schermo e dalla gestione, con comandi abbreviati, di tantissime funzioni (il tasto Commodore premuto contemporaneamente con altri tasti).

Attualmente il desk top occupa nel dischetto ben 72 blocchi, mentre prima occupava al massimo dai 30 ai 40 blocchi.

Oltre al desk top, appare nuovissimo anche il geowrite 1.3 (word processor grafico) che ben poco ha più del suo predecessore.

Hanno inserito anche la configurazione che consente di poter gestire oltre che la ram esterna anche più drive e di diversa specie (ad esempio il 1571), cosa che fino ad ora avveniva solo su Geos 128.

Il Geopaint è tale e quale al precedente, come uguali sono gli accessori della scrivania, dove sono contenute utility tipo: calcolatrice, orologio sveglia, taccuino, ecc.

Manca, e a ragion veduta, il programma che gestiva il modem.

Il manuale è stato tradotto dalla casa irlandese abbastanza bene (fatta eccezione per un "l'a capo"), anche se qualcun altro (la Commodore Italiana), in precedenza, si era già preoccupato di tradurre il manuale del Geos 1.2 cosa che doveva essere fatta dalla software house in precedenza.

DESKPACK

Qui di nuovo, sempre rispetto alla versione americana, è incluso

Geodex e GeoMerge che prima erano venduti come pacchetto a se stante. In sintesi, troviamo:

Icon editor

disegnatore di simboli per programmi che non sono nati in ambiente geos o per ridisegnare quelli già presenti;

Calendario

la parola stessa già fa intendere tutto, l'utility permette di poter trascrivere in apposite pagine, al giorno corrispondente, gli appuntamenti, date da ricordare, ecc.;

GeoDex

è un archiviatore di indirizzi, una specie di database che consente di richiamare indirizzi precedentemente inseriti, ottima la possibilità di riordinamento e di conseguente stampa del riordinato;

Black Jack

gioco di carte in ambiente geos e, scusate se esprimo un mio giudizio, ma a me sembra proprio che il gioco con le applicazioni non c'entri nulla;

Graphics grabber

si può dire che l'utility in questione è la più importante del pacchetto, il graphics grabber è un convertitore di grafica che consente di trasportare i clip art di programmi quali Print Shop, Print Master e Newsroom in format Geos, considerando la vastità di immagini predisegnate che i programmi su menzionati possiedono, non potrà far altro che arricchire il mondo del geos;

Geomerge

è una delle applicazioni più usata da utenti che utilizzano il computer per lavorare, da una base di testo preformattata possiamo inserire gli indirizzi automaticamente, ad esempio, gestiamo 100 indirizzi con il geodex, costruiamo una lettera e per non ribattere 100 lettere diverse, utilizzeremo questa applicazione che inserirà automaticamente gli indirizzi tramite degli appositi comandi.

GEOWRITE WORKSHOP

Geowrite 2.1

è l'utility più interessante del gruppo, uscita susseguentemente al Geowrite 1.3, reintegra all'interno di Geos le prerogative di un vero e proprio word processor; possiede la giustificazione del testo a sinistra a destra ed al centro, spaziatura che varia da 1, 1 1/2 e doppia, intestazioni, note a piè pagina, numerazione delle pagine, ricerca e sostituzione delle parole; manca il dizionario per il controllo ortografico, cosa che avrebbe reso più professionale il word processing;

Geomerge

è lo stesso programma di cui abbiamo parlato poco fa nel pacchetto *desk pack;

Geolaser

settaggio che consente di inserire, oltre alla già vasta gamma di device stampanti, la compatibilità di geos con la stampante Apple Laser Writer.

Text Grabber

interessantissima applicazione che consente di rendere compatibili file documento preparati su altri word processor, le compatibilità di text grabber sono con i seguenti WP:

Paperclip
Easyscript (e Superscript)
Speedscript
Wordwriter
Ascii.

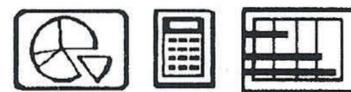
Oltre a queste applicazioni troviamo anche un programma in più che consente di poter stampare un serie di pagine su più colonne, il Paint drivers. E' usata per creare due driver di stampa chiamati Paint Overlay (sovrapposizione grafica) e Paint Pages (pagine disegno).

I driver appena citati consentono di creare uno o più documenti in formato disegno (precedentemente preparati con geowrite o geopaint).

Le varie versioni, recensite in questo articolo, sono importate e distribuite da: Leader distribuzioni, Casciogo (VA).

BERKELEY
Softworks

MINI OFFICE PROFESSIONAL

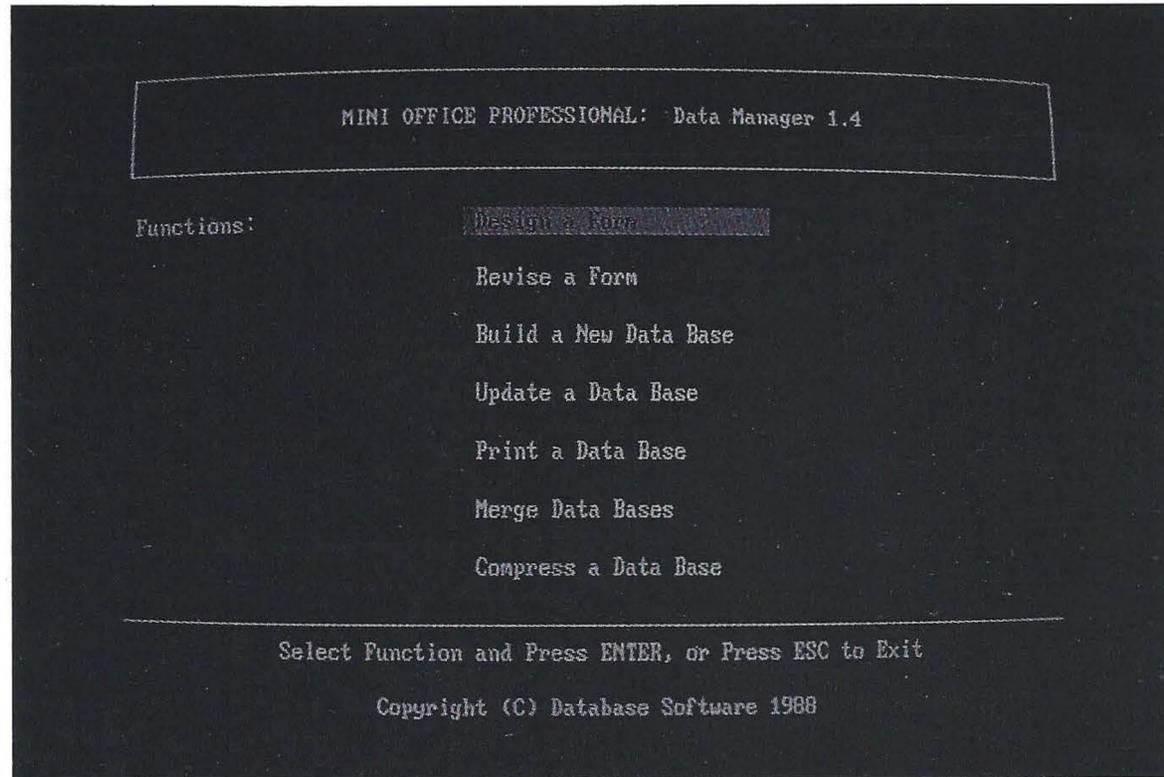


DATABASE SOFTWARE

PC IBM & COMPATIBILI
PREZZO DA CONCORDARE
VERSIONE PROVATA SU 80286 -
1Mb - SCHEDE EGA

MINI OFFICE PROFESSIONAL è un classico programma integrato che riunisce in un unico pacchetto, i programmi più usati da chi si occupa di gestione aziendale, di ufficio o ancora di gestire le piccole cose di tutti i giorni. Il programma ideato dalla DATABASE SOFTWARE comprende un wordprocessor, un database, un foglio di lavoro elettronico, uno spell checker e un programma per collegare il computer col mondo esterno tramite modem. La confezione racchiude un piccolo esauriente manuale e cinque dischi, il tutto in una simpatica scatola di cartone. Una confezione non certo lussuosa, ma dato il basso prezzo, che sarà, senz'altro, uno dei più competitivi per un integrato.

INSTALLAZIONE ED USO



Prima di usare il programma, il manuale consiglia, intelligentemente, di eseguire una copia di backup dei dischi e di utilizzare quest'ultima diminuendo così le possibilità di danneggiare il software originale.

Fare una copia dei dischetti è molto semplice, essendo questi ultimi completamente sprotetti, basta un DISKCOPY A: B: (se si possiede un sistema a due floppy disk) per procurarsi una copia di lavoro.

Per installare MINI OFFICE su hard disk basta lanciare il programma SETUPHD presente nel disco sistema e seguire le istruzioni che compariranno in un secondo tempo sul monitor. Il programma SETUPHD è strutturato per creare una directory chiamata MINIOFFC, sul disco rigido C, ed un file batch OFFICE. Una volta fatto questo, ci basterà digitare il driver della stampante utilizzata, i drives di default e così facendo si potrà, ad esempio, avere il programma sul disco rigido ed immagazzinare i dati sul drive A o B.

WORD PROCESSOR

Il programma di gestione testi presente in MINI OFFICE PROFESSIONAL, permette di gestire brani di grosse dimensioni e di modificarne lo stile, il formato dei caratteri, di eseguire cancellazioni e sostituzioni di paragrafi e di ricercare automaticamente gli errori. I comandi sono solitamente parole con un senso compiuto, raramente sono insiemi di lettere senza un significato appa-

rente per l'operatore che vengono riconosciute ed interpretate dal computer. I comandi più importanti vengono attivati pigiando i tasti funzione:

F1, F2..... Per accedere ai comandi avanzati basta premere il tasto F10 e la lettera iniziale del comando prescelto.

I tasti cursore permettono di muoversi all'interno del foglio ove si sta scrivendo. Con F1 vengono mostra-

ti sul video delle schermate contenenti un sunto dei comandi principali, in ogni situazione viene offerto un aiuto che permette di risolvere il problema senza rivolgersi al manuale, che in ogni caso deve essere consultato e studiato per poter utilizzare a fondo questo vasto programma.

Il tasto di ESC serve per uscire da tutte quelle situazioni nelle quali non si sa cosa fare e per annullare errori o periodi.

F2 permette di accedere ai comandi di formattazione della pagina.

F3 permette di modificare la tabulazione della pagina, e di impostare i margini destro e sinistro.

F4 permette di centrare il testo.

F5 immette nel menu di ricerca, è possibile eseguire diversi tipi di ricerche sia su parole intere, su numeri, che su simboli.

Ci sono poi funzioni che permettono di scrivere in grassetto, in sottolineato, in superscript ed subscript.

Pigiandò SHIFT + F5 si attiva il comando REPLACE che consente di rimpiazzare parti di testo.

F8 e SHIFT + F8 permettono all'operatore di accedere alle funzioni CUT e PASTE.

F10 mostra il sottomenu contenente vari comandi indispensabili per la gestione dei testi e per la loro impaginazione:

GRAPHICS permette di tracciare linee in spazi stabiliti

APPEND inserisce un documento redatto in formato MINI OFFICE nella posizione del cursore

DISPLAY mostra sul video i simboli del ritorno carrello e del fine linea.

Sono poi presenti comandi che permettono di saltare ad una determinata pagina o di inserire note a piè pagina o di fare intestazioni.

Ci sono tutti i comandi più utilizzati da chi si occupa di gestione testi, il grosso vantaggio di questo programma rispetto ad altri concorrenti sta nella facile esecuzione di funzioni abbastanza complesse per un principiante come la sostituzione di

parti di testo o l'inserimento di brani provenienti da altri file testo.

La funzione MERGE PROCES-
SOR permette di utilizzare dati pro-
venienti dal MINI OFFICE DATA MA-
NAGER e dal mini office 3D permet-
tendo così la personalizzazione dei
documenti che si stanno compilan-
do e che si vorrebbero inviare a di-
verse persone.

MINI OFFICE SPELL CHECKER

Il programma SPELL CHECKER è
utilizzato per identificare eventuali
parole errate, contiene circa 27000
vocaboli. E' molto potente e permet-
te di eseguire correzioni in modo si-
curo e veloce, però, purtroppo, è in
inglese e consente di correggere so-
lo la corrispondenza da inviare in
paesi anglosassoni!!!!

Tralasciando inutili sarcasmi lo
SPELL CHECKER può essere utiliz-
zato con successo da tutti quelli che
stanno studiando l'inglese sui ban-
chi di scuola e non.

Utile anche a tutti quegli utenti ul-
tra appassionati di computer che in-
trattengono corrispondenza con
amici statunitensi o che vogliono in-
formarsi su nuovi prodotti presenti
solo sul mercato americano od a
TAIWAN.

Speriamo comunque che venga
impresso prossimamente sul merca-
to anche uno spell in italiano.

SPREADSHEET

MINI OFFICE 3-D SPREADSHE-
ETT è uno spreadsheet tridimensio-
nale, comprende un foglio di lavoro
di 255 colonne per 255 righe, con in
aggiunta della prima, in sostanza un
grosso libro di 255 pagine ognuna
contenente un foglio di 255 per 255
celle.

Il vantaggio rispetto ad un foglio
di lavoro elettronico bidimensionale
tradizionale è evidente, in pratica si
possono avere colonne corrispon-
denti con dati differenti od uguali su
diverse pagine che possono intera-
gire fra di loro. Questa particolarità
potrà risultare molto utile a chi fa un
utilizzo intenso ed approfondito del
foglio di lavoro elettronico, potrebbe
invece sembrare un eccessivo con-
torsionismo ad un utilizzatore "nor-
male", in ogni caso è una possibilità
in più offerta dal software.

Una volta caricato il programma
lo schermo si presenta suddiviso in
celle numerate verticalmente da 1 a
255 ed orizzontalmente da A ad IU.
Le pagine come le colonne si distin-
guono tra loro da una lettera che va
da A a IU per un totale di 255 pagi-

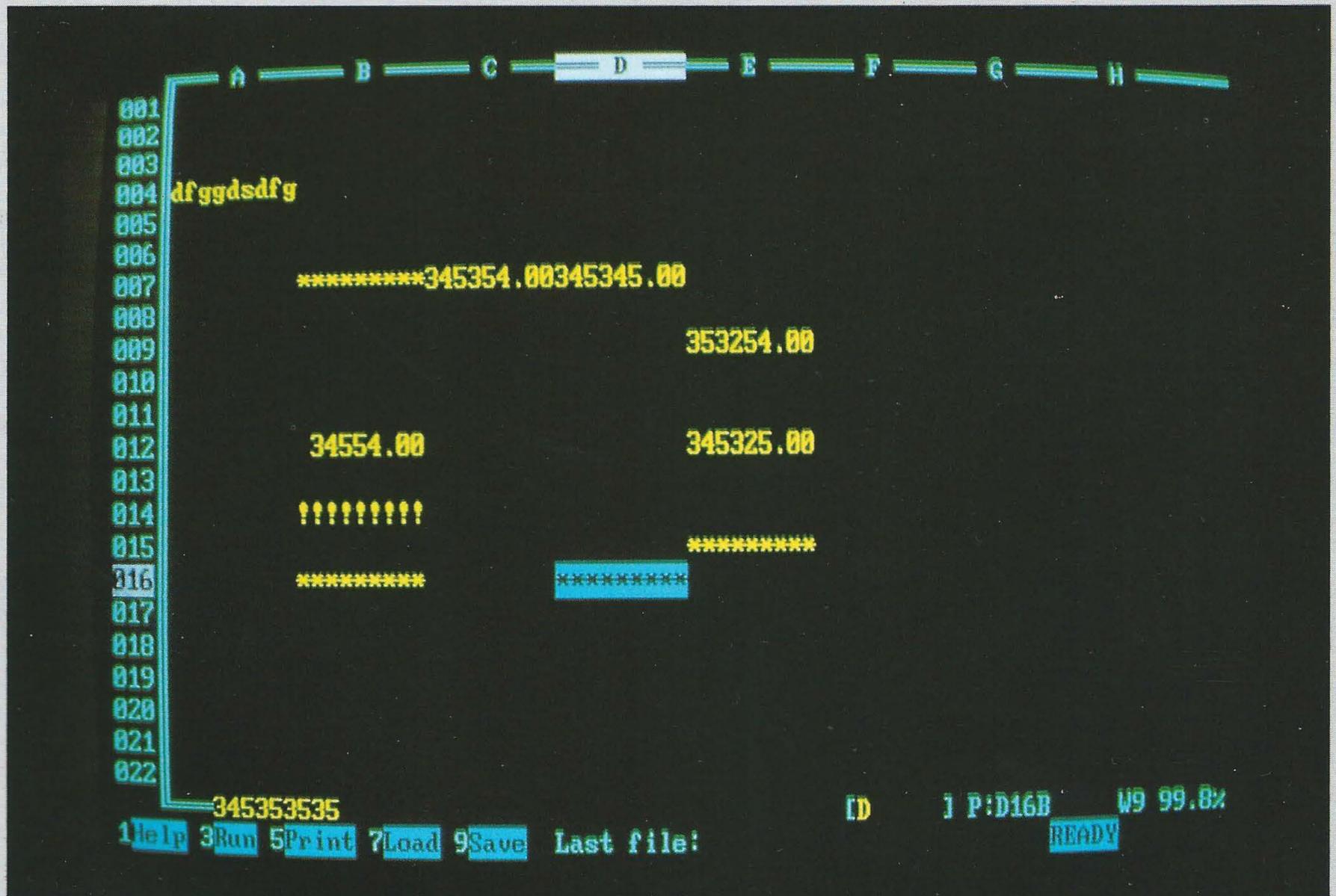
ne. Ad esempio la cella A1B è la por-
zione di schermo localizzata fra l'in-
tersezione della colonna A e della ri-
ga 1 compresa nella pagina B. Se si
omette l'indicatore della pagina, lo
spreadsheet intende la pagina nella
quale si sta operando in quell'istan-
te. La posizione del cursore è data
da un rettangolo lampeggiante sullo
schermo, le coordinate della posi-
zione del cursore sono mostrate nel-
l'angolo inferiore destro viene mo-
strata la percentuale di memoria a
disposizione del foglio tasto "/" co-
mune a quasi tutti gli spreadsheet,
ad iniziare dal LOTUS che ha fatto
scuola. Utilizzando i comandi pre-
senti in questo menu è possibile
muoversi agevolmente all'interno
del foglio di lavoro e se necessario
saltare da una cella all'altra, anche
di pagine differenti.

Sono poi utilizzabili, per gli spo-
stamenti sul foglio, i soliti tasti INS,
DEL, HOME, END, ESC,.

Per saltare da una pagina all'altra
si utilizzano i tasti PGUP e PGDN.

Premendo il tasto F1 si attiva la
funzione di Help, qui appare una vi-
deata comprendente tutti i principa-
li comandi ed il modo di attivarli.

Nelle formule possono essere
contenuti tutti i più usati operatori
aritmetici, compresi i simboli di
uguale, di maggiore, di minore, di



maggiore od uguale e di minore od uguale. E' inoltre possibile utilizzare una funzione di divisione con visualizzazione del testo, attivabile col doppio simbolo di diviso "//".

Sono poi presenti i comandi di ricalcolo automatico e di stop ricalcolo automatico.

3-D SPREADSHEET permette inoltre di operare con valori assoluti, interi, massimi e minimi, funzioni di comparazione fra differenti celle, utilizzo di numeri ad accesso casuale, utilizzo di minuti e secondi nei calcoli, somme di radici quadre, calcolo di deviazioni le più usate funzioni trigonometriche: seno, coseno, tangente, arcoseno, arcotangente, arcocoseno e funzioni logaritmiche in base "e" ed esponenziali.

3-D SPREADSHEET è in grado di utilizzare file DIF creati dal DATA MANAGER, per poter utilizzare questi file basta entrare nel menu principale con "/" e poi digitare in sequenza GTDA o GTDD.

Sempre con lo stesso sistema possono essere scritti file DIF da utilizzare poi con altri programmi.

Sul manuale sono riportati alcuni esempi che permettono di apprendere facilmente le regole principali del programma, che risultano essere un modo come un altro per apprendere piacevolmente delle nozioni a volte noiose.

Il programma è in grado di salvare i dati sotto forma di file ASCII che possono essere utilizzati, in un secondo tempo, da tutti i maggiori programmi in commercio.

Per lasciare il foglio di lavoro elettronico e ritornare al menu principale di MINI OFFICE PROFESSIONAL basta schiacciare CONTROL + Q.

DATA MANAGER

Il DATABASE MANAGER contenuto in MINI OFFICE PROFESSIONAL è un programma nato per gestire ed organizzare un gran numero di dati ed informazioni, può archiviare senza problemi liste di clienti, membri di club, inventari in magazzino, liste di collezioni e qualsiasi altro tipo di lavoro per il quale occorra un programma di gestione dati.

Il vantaggio dell'utilizzo del computer per la gestione di grandi moli di dati rispetto al supporto cartaceo è innegabile e DATABASE MANAGER offre questa possibilità senza bisogno di complicate letture e lunghi studi, creare e gestire un database (come vedremo in seguito) è semplicissimo, basta conoscere i

primi rudimenti sul come funziona un computer e su che cosa è un programma per la gestione dati.

Insomma basta sapere cosa è un record od un campo e come gestirli per iniziare ad utilizzare il programma ed incominciare ad inserire dati.

Dopo aver dato una struttura, sul video, al nostro database si può iniziare a dare dei nomi ai vari campi, per fare questa semplice operazione sono a disposizione alcune funzioni preprogrammate:

- F1 permette di inserire una linea.
- F2 cancella una linea.
- F3 serve a creare un campo
- F5 ed F6 consente di ottenere uno scrolling del video .

Una volta definita la struttura del database basta stabilire il formato del contenuto dei vari campi ad esempio: numerico, alfanumerico, testo, data ecc..

Per salvare il lavoro fatto fino ad ora basta digitare F10, se invece per qualche motivo si vuole gettare tutto basta pigiare F2 e rispondere yes alla richiesta di conferma.

Ora possiamo iniziare ad inserire i dati. Per aggiungere un record al database basta premere F1. con F2 si cancella il record mostrato in quel momento sul video.

Con F3 si possono apportare delle modifiche ad un record già immagazzinato. F4 ed F5 servono per spostarsi da un record all'altro.

F7 permette di eseguire delle ricerche sui campi contenuti nell'archivio.

Premendo F10 si passa ad un sottomenu che permette di gestire per intero il database, qui si possono salvare i dati su disco, cambiare il campo chiave, cancellare tutti i dati contenuti nei campi ecc.....

Per stampare i dati contenuti nell'archivio si deve passare al sottomenu stampa, qui si può decidere se stampare tutti i campi contenuti nel record o solo alcuni, si può inoltre stabilire l'impaginazione delle stampa finale.

Con F3 si inviano u dati alla stampante.

DATABASE MANAGER è in grado di utilizzare i dati contenuti nei file DIF creati da altri programmi ed in special modo i file creati da 3-D SPREADSHEET, è quindi possibile far interagire in modo biunivoco i vari programmi che compongono questo grosso pacchetto.

E' inoltre possibile con il comando MERGE unire più database o aggiungere ad un archivio dati provenienti da altri database.

COMMS

Comms è il modulo che permette di interfacciare il programma col mondo esterno, è infatti un programma di comunicazioni che consente di collegarsi tramite modem ad altri terminali o banche dati e di scambiare informazioni già contenute nei nostri archivi o di immagazzinare dati provenienti da altri computer o archivi.

Il programma permette di utilizzare i più comuni modemi in commercio, la velocità di trasmissione dipende soprattutto dall'apparecchio posseduto e dalla linea utilizzata, il software permette di selezionare velocità comprese tra 300 e 23040 baud, anche se solitamente con le linee italiane è già un'impresa utilizzare una velocità di 1200 baud. E' possibile fare chiamate in autodialling, utilizzando i numeri di telefono inseriti precedentemente.

CONCLUSIONI

Che dire di questo MINI OFFICE PROFESSIONAL ?

E' senz'altro un pacchetto integrato dalle non troppe pretese, dal prezzo contenuto, che è però in grado di fare tutte quelle cose che si possono ottenere con pacchetti decisamente più costosi.

La confezione è un pò spartana: una scatola di cartone con un "piccolo" manuale (circa 140 pagine) ed i cinque dischi del programma, uno per ogni modulo utilizzabile.

C'è però da dire che il manuale anche se non paragonabile a quelli che normalmente vengono dati con programmi di questa mole contiene tutto ciò che serve e mette il potenziale utente in grado di utilizzare il software completamente e senza eccessivi problemi.

MINI OFFICE PROFESSIONAL si rivolge alla nuova gamma di utenti MS DOS, non più la grande azienda senza problemi di denaro, ma il privato cittadino, l'appassionato di computer che non può permettersi di spendere cifre superiori al milione per un programma complesso e che mai utilizzerà completamente, chi ha letto interamente i grossi manuali che vengono forniti con SYMPHONY o FRAMEWORK scagli la prima pietra!!!

Complessivamente un buon programma con prestazioni ragionevoli se rapportate ad un prezzo medio basso.

Dovrebbe essere distribuito dalla Leader di Casciago (Va).

PUBLISHER PLUS

NORTHEAST SOFTWARE GROUP

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. 129.000

Validissima alternativa al già noto, e decisamente complesso, Page Setter, Publisher Plus è, nel campo del Desk Top Publishing per Amiga, l'ultimo prodotto della Northeast Software Group.

Si tratta di un ottimo package applicativo che, oltre a presentarsi notevolmente migliorato ed affinato rispetto alla prima versione (mai arrivata nel nostro paese), si impone, anche all'utente più esigente, grazie alla pregevole fattura e alla indiscussa versatilità.

Il Desk Top Publishing, per chi ancora non conoscesse questo termine, sta ad indicare il sistema hardware & software impiegato per realizzare elaborazioni editoriali come la creazione di un semplice opuscolo o depliant, o l'impaginazione di una vera e propria rivista (come accade, guarda caso, anche per la nostra). Publisher è un potentissimo strumento di lavoro, nato per soddi-

sfare le esigenze sia di chi, con il computer lavora, sia di chi sfrutta il proprio elaboratore per hobby.

Publisher Plus rientra completamente nella gamma di software applicativo "marchiato" con il famoso acronimo WYSIWYG (What You See Is What You Get), ovvero, in ogni singola fase di lavoro permette di ottenere su supporto cartaceo, e comunque al termine di ogni applicazione, tutto ciò che è visto e manipolato sullo schermo.

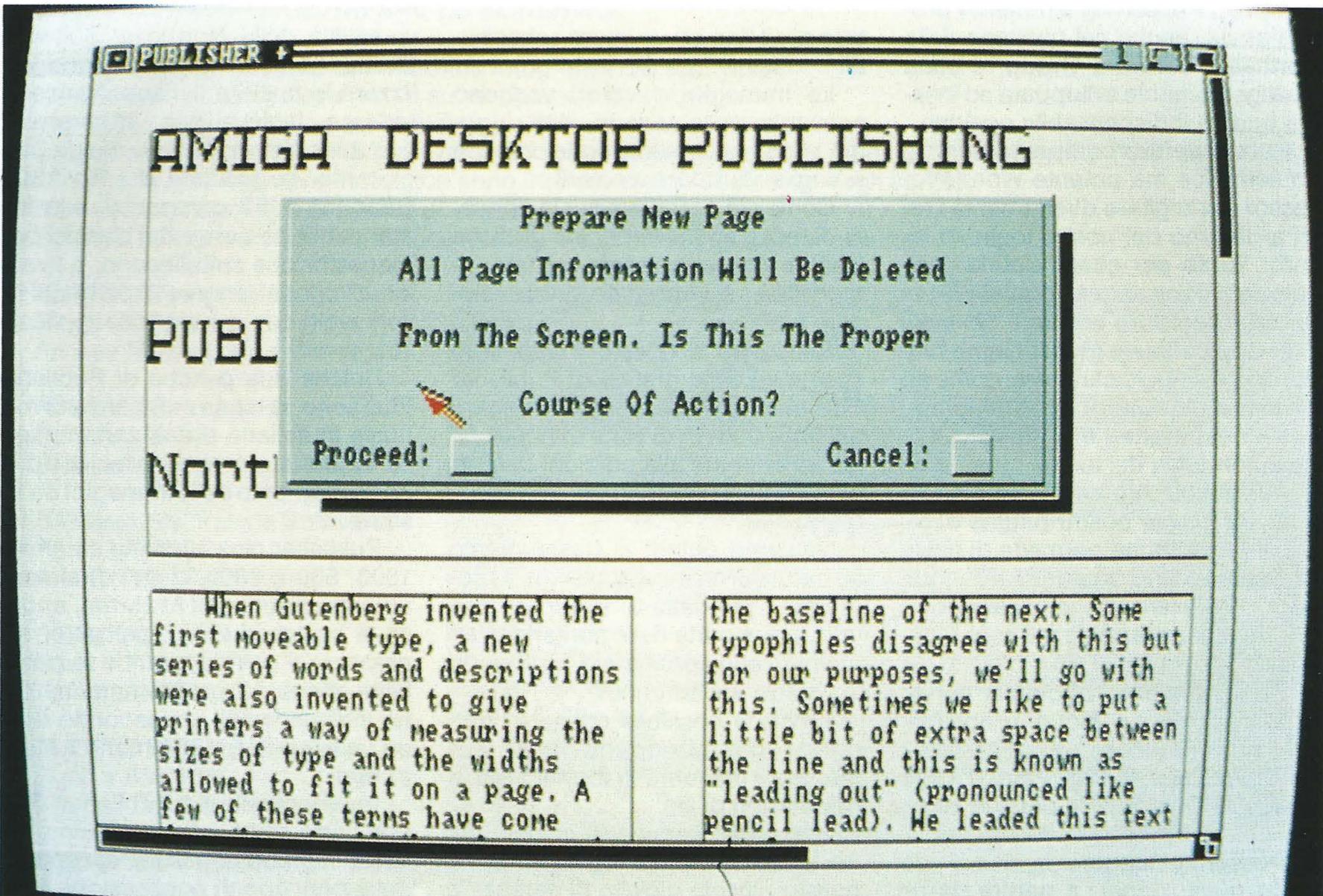
Questa caratteristica rende sensibilmente più comprensibile e più immediato l'impiego del Publisher Plus. Abbiamo i classici menu a scomparsa, che riassumono tutte le principali funzioni del programma, e la possibilità di aprire e utilizzare più finestre contemporaneamente, lavorando in Multitasking.

Publisher Plus può essere gestito su differenti risoluzioni: da 640X200 punti, fino a 640X400. Inoltre, il programma stesso prevede la possibilità di "girare" su 1008X800 punti, relativamente alla prossima commercializzazione del monitor ad alta risoluzione per Amiga.

Lo schermo, con il quale adesso siamo costretti a vederlo, ci permette sempre di osservare una sola porzione dell'intera pagina nella quale stiamo lavorando.

Utilizzando i comodissimi comandi intuitivi da mouse o un'altrettanto pratica scala graduata, in pollici e centimetri, la situazione risulta sempre sotto controllo. Publisher Plus è in grado di integrare e gestire nell'ambito dei documenti realizzati, testo e grafica provenienti da molti altri pacchetti applicativi compatibili con lo standard Amiga. Ogni oggetto (testo, grafica, linee, ecc.) può essere importato nella pagina di lavoro, sagomato, ritagliato modellato e ridimensionato a completo piacere dell'utente. Il testo può essere organizzato su un numero di colonne (teoricamente infinito), e modificato con i classici comandi CUT (tagliare), COPY (copiare) e PASTE (incollare).

Le varie pagine che contengono un documento, vengono automaticamente numerate e lo scrolling (spostamento) dei vari paragrafi, relativamente all'inserimento di spazi



per la grafica, è controllato direttamente dall'elaboratore; purtuttavia, è possibile bloccare certe porzioni di testo in una determinata posizione in modo da non farle modificare dal movimento di scrolling.

Le righe di caratteri scritti possono essere incolonnate a destra, a sinistra e al centro, lo stesso vale anche per la disposizione e l'organizzazione delle colonne testo all'interno di una singola pagina. La spaziatura tra le lettere, l'impostazione dei tabulatori ed il Kerning, che interessa ciascun carattere di testo, possono essere gestiti ed impostati direttamente dall'utente, relativamente alle proprie necessità.

Il testo può essere inserito anche in grassetto, in italico e in sottolineato, il tutto potendo variarne le dimensioni, da 2 fino a 120 punti, anche relativamente a tutti i tipi di font previsti dal programma.

Sul dischetto da tre pollici e mezzo di Publisher Plus, sono presenti quattro dei più usati schermi per il Post Script.

Altri tipi di font, provenienti da altri programmi, possono essere comodamente utilizzati con il Publisher Plus. Interessante è anche la possibilità di far fluire il testo attorno alle immagini grafiche inserite nelle varie pagine, così come accade nel Desk Top Publishing altamente professionale, anche nel package della Northeast Software Group, è stata intelligentemente sviluppata ed inserita questa indispensabile opzione.

Publisher Plus comprende anche un semplice ma potente Word Processor per digitare direttamente i testi all'interno del nostro foglio di lavoro. Tanto per citare alcune delle caratteristiche di questo mini WP, ci basterà ricordare la triade dei soliti Cut, Copy e Paste (quest'ultimo riferito ad un singolo carattere, come ad un intero paragrafo), il kerning manuale dei caratteri e la giustificazione automatica del testo.

Per quanto riguarda la grafica da sposare con le nostre pagine di testo, il programma permette di gestire e manipolare immagini IFF compatibili, digitalizzate o create con i più famosi ed apprezzati tool di disegno per Amiga.

Personalmente abbiamo potuto utilizzare, senza alcun problema, creazioni grafiche realizzate con il de Luxe Paint, il Digi Paint, l'Aegis Image, il Digi view e persino con il Graphics studio.

Possiamo leggere qualsiasi formato (risoluzione), a partire da un

Now...at last!!! Electronic Page Processing comes to Amiga - PUBLISHER PLUS

When Gutenberg invented the first moveable type, a new series of words and descriptions were also invented to give printers a way of measuring the sizes of type and the widths allowed to fit it on a page. A few of these terms have come down through all the advances in printing technology and are still in use today. If you are not familiar with these terms, you might have trouble making Publisher do exactly what you want it to do. This section is a mini-course in publishing terms and how they are used. At the end of this section is an alphabetical listing which will explain them in specifics. Reading this section will show you how these terms are used in context.

The term Typestyle refers to a family of type. This includes all capital and lower case letters, all numbers, and all the assorted punctuation marks designed for use within the type family. In addition, most typestyles are broken down



Questo è un esempio di tutto ciò che si può fare con il programma Publisher Plus per Amiga, prodotto dalla Northeast Software Group.

Il programma vanta una precedente versione, intitolata Publisher 1000.

"a".
The size of a letter is measured in "points". There are 72 points to an inch. The text of this manual is set in 11 point. Point size is measured from the baseline of one line of type to the baseline of the next. Some typophiles disagree with this but for our purposes, we'll go with this. Sometimes we like to put a little bit of extra space between the line and this is known as "leading out" (pronounced like pencil lead). We led this text out 2 extra points so we have our type set 11 on 13.

The width of a line of type is measured in "picas". There are 6 picas to an inch, hence a three inch wide line of type is correctly measured as 18 picas wide.

A block of type, known as a "galley", until recently was measured top to bottom in "agate lines". Today, most simply measure depth in inches.

Generally speaking, typestyles are either serif or

solo pixel fino ad un'intera schermata!

Le immagini a colori vengono convertite nelle varie tonalità di grigio automaticamente (qualora non si voglia stampare a colori).

Come già accadeva per le porzioni di testo, anche le pagine grafiche inserite possono essere tagliate, rimodellate, e soprattutto ridimensionate a piacere.

Simpatico a questo punto, è lo speciale Editor grafico di Publisher Plus che permette di creare eleganti retini e pattern di varie dimensioni, da aggiungere alle porzioni di testo o di grafica per evidenziarle maggiormente.

Veniamo quindi al trasferimento su carta dei nostri capolavori; il programma permette di stampare con la maggior parte delle periferiche attualmente in commercio, sfruttando la risoluzione ad aghi.

Inoltre è possibile ottenere l'hardcopy per stampanti laser Postscript e trasferire in formato ASCII questo tipo di file.

Una vasta gamma di opzioni generiche, completa egregiamente questo piccolo gioiello di potenza e

versatilità della Northeast Software Group. Abbiamo la possibilità di utilizzare la tastiera italiana, francese, tedesca, inglese, ecc. attraverso il comando Keymaps previsto dal programma, la gestione dei file ASCII standard e IFF compatibili e la mancabile presenza dei classici box requestor che sottolineano, a livello intuitivo, ogni singolo aspetto dei lavori svolti con questo tool applicativo.

Uniche due pecche di Publisher Plus sono, la totale mancanza di manuale in italiano e una certa lentezza, soprattutto durante le fasi di ridimensionamento delle immagini da inserire.

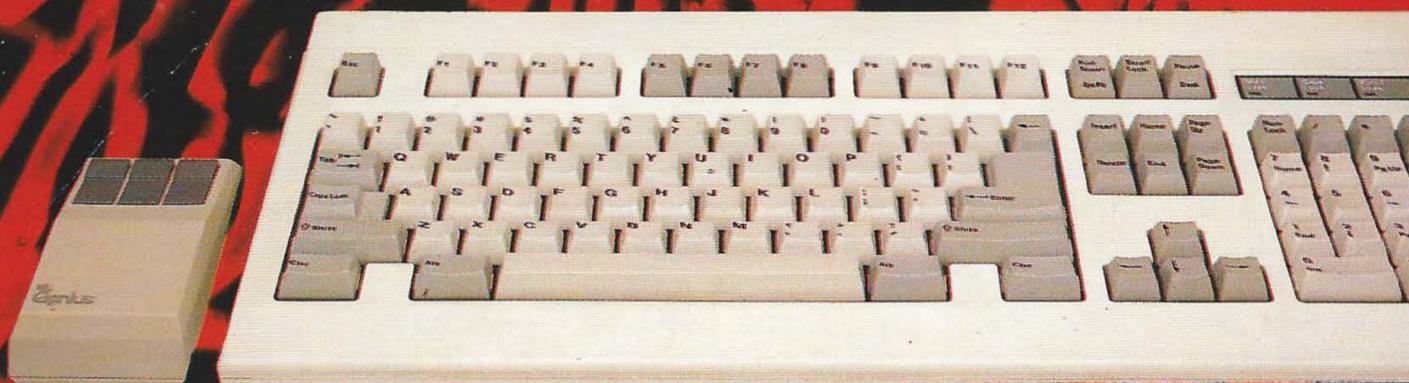
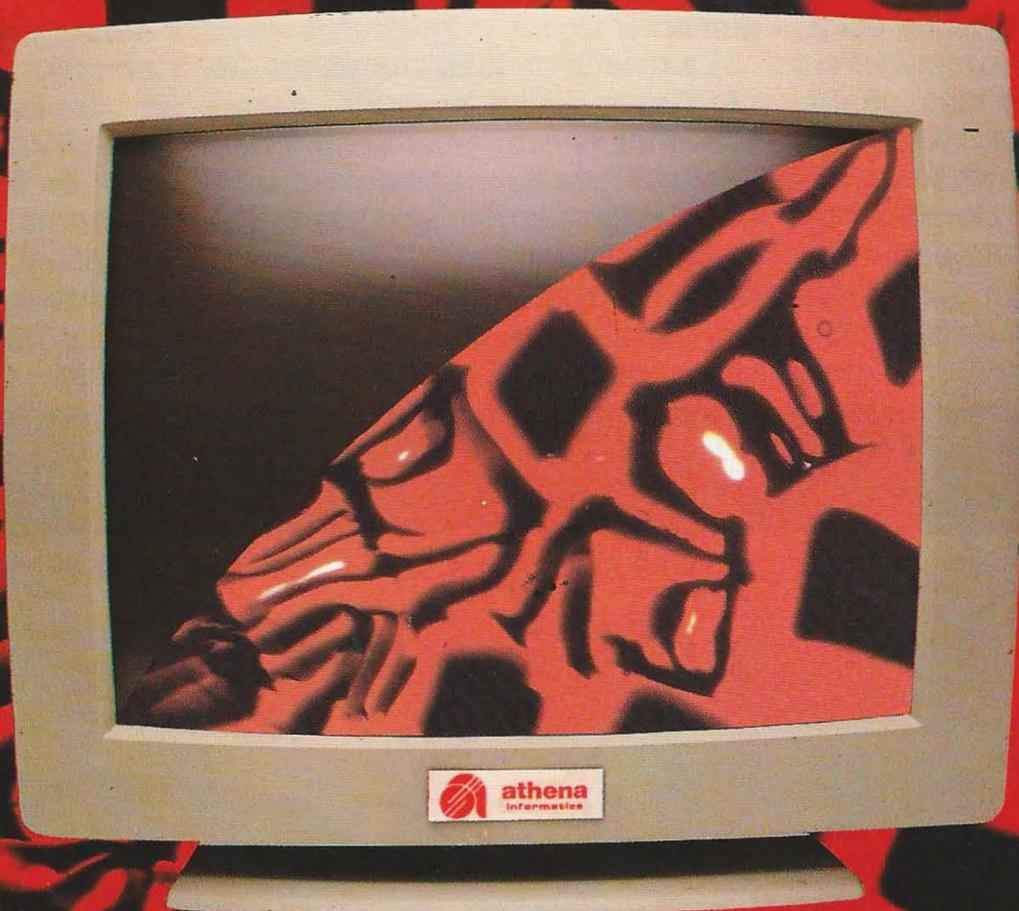
Publisher plus funziona su Amiga 1000, 500 e 2000, dotati di almeno un'unità dischi e di 512kram, anche se, a nostro giudizio, per poter apprezzare e gestire a fondo le possibilità offerte dal programma, risultano indispensabili, un secondo drive ed un'espansione di almeno 1 Mega di ram.

In conclusione, Publisher Plus non costa molto, offre tantissimo e si rivela in grado di gestire, senza difficoltà ogni tipo di applicazione.



athena
informatica®

PRODOTTI PER L'INFORMATICA
E L'OFFICE AUTOMATION



**Sempre
un prodotto
scadente
si
paga,
solo
nella qualità
si
investe**

ATHENA INFORMATICA s.r.l.

Uffici e magazzini:

17100 SAVONA

Via Carissimo e Crotti, 16/R

tel. 019/808557/8

20089 QUINTO DE STAMPI (MI)

Via Isonzo, 40/8

tel. 02/8242156 (4 linee r.a.)

Fax 8256993

PIXMATE

PROGRESSIVE PERIPHERALS & SOFTWARE

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 99.000

Recentemente abbiamo assistito al lancio sul mercato di un'ennesimo tool grafico per Amiga, nella fattispecie del Graphics Studio Accolade. Se questo ottimo ma, decisamente poco originale, programma non ha destato particolare scalpore ed interesse, sia tra il pubblico degli "addetti ai lavori", sia tra i neofiti, un nuovo, utilissimo, e davvero innovativo package del genere, ci viene proposto dalla Progressive Peripherals & Software americana: si tratta di Pixmate. Come avveniva per Ferrari Formula 1, Borrowed Time, Mindshadow e molti altri famosi titoli, anche Pixmate viene importato e distribuito, con tanto di eccellente manuale d'uso italiano, dalla C.T.O. di Bologna.

mi potenzialità di Amiga. Si tratta bensì, di una serie di utilissime routine che permettono di ritoccare, modificare e migliorare qualsiasi immagine, grafico, disegno o digitalizzazione, precedentemente elaborate. Pixmate gestisce numerosissimi formati, carica e memorizza palette, pennelli ed immagini IFF e, tra le altre cose, può effettuare delle conversioni di formato in pochissimi secondi. Come dice la pubblicità del programma, esso offre una varietà di circa 3000 effetti speciali da utilizzare per ritoccare le proprie creazioni grafiche.

La palette di 4096 sfumature dell'Amiga può, ad esempio, essere convertita nei corrispondenti Toni di grigio per sfruttare immagini a colori da utilizzare per applicazioni di editoria elettronica.

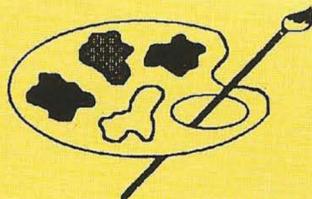
Partendo dalle funzioni più comuni, Pixmate offre la possibilità di tagliare, modificare e ridimensionare

estrarne alcuni e gestire il cosiddetto BIAS, ovvero il controllo completo, contemporaneo di tutte le tonalità cromatiche che appaiono sullo schermo.

Continuando ad esaminare le caratteristiche più interessanti di questo sofisticato tool grafico, incontriamo le opzioni per trattare file in formato IFF e formati semplici, palette IFF, schermate digitalizzate con Digi View e persino immagini realizzate con l'Atari ST in formato Neochrome. Pixmate può "catturare" qualsiasi schermo direttamente sottostante al proprio, compresi quelli realizzati con tool come il De Luxe Paint.

Se, ad esempio, dopo aver caricato Pixmate in memoria, decidessimo di attivare l'opzione Cattura schermo, potremo congelare l'area di effetti speciali previsti dal programma.

Per quanto riguarda le operazioni sui colori, è possibile visualizzare



Ora, Pixmate (letteralmente "l'amico dei Pixel") non si presenta come una semplice tavolozza bidimensionale, realizzata per gestire per l'ennesima volta le indiscusse enor-

ogni tipo di immagine o qualsiasi porzione di essa; inoltre per quanto riguarda la gestione della palette cromatica, il programma permette di ridurre i colori di un'immagine,

e modificare tutte le tonalità di un'immagine e gestire il sistema di rotazione (Cycle-color) in maniera velocissima ed immediata. Siamo anche in grado di regolare Contrasto,

Saturazione ed Intensità dei colori, nonché compattarli, eliminando tutti quelli che non vengono utilizzati in una particolare immagine e ottimizzando l'impiego delle sfumature migliori e più brillanti.

Passando poi alle conversioni tra vari formati, possiamo spostarci da un sistema Ham (4096 colori) ad uno con solo 32 o 64 tinte, e trasferire ancora in HAM una schermata in bassa risoluzione.

Le varie palette relative ad ogni immagine trattata (attraverso i due schermi memorizzabili offerti da Pixmate), possono essere scambiate per reimpostare le tonalità cromatiche di ogni disegno o fotografia.

Simpaticissima e molto originale è poi la tecnica di pseudocolorazione per ricolorare artificialmente un'immagine.

Utilissima anche per aggiungere un singolare effetto di solarizzazione o strani giochi di colore, questa opzione viene gestita da due tipi di differenti colorazioni.

La prima si basa sulla classica alternanza ad arcobaleno mentre, la seconda è del tutto casuale.

Non manca una comoda routine per manipolare i Bitplane di ogni immagine. Si possono controllare sei Bitplane che vengono attivati o disat-

tivati per creare interessanti modifiche degli schermi.

Infine possiamo modificare il modo grafico in cui stiamo lavorando, spaziando dalla Bassa Risoluzione (con un massimo di 6 Bitplane e 350 pixel per riga) a quella Alta (con un massimo di 4 Bitplane e 350 pixel per riga).

Allo schermo in LoRes possiamo aggiungere il formato HAM ed il modo Extra Halfbrite, nonché il NoLace o Lace.

Quest'ultimo visualizza l'immagine interallacciandola per raddoppiare la risoluzione verticale e il numero di linee visualizzate.

In combinazione si possono sperimentare LoRes/HiRes e Lace/NoLace per creare effetti come, Hires NoLace o LoRes Lace.

Riformattazione e cambio delle dimensioni di una schermata qualsiasi, completano finalmente la lunga e complessa serie di opzioni offerte dal programma.

Per quanto concerne la riformattazione, siamo in grado di passare dalla risoluzione di 320x200 (LoRes NoLace), 320x400 (LoRes Lace), 640x200 (HiRes NoLace) e 640x400 (HiRes Lace) in un batter d'occhio.

Un'ultimo doveroso appunto va fatto al riguardo dello speciale Equa-

lizzatore ad Istogramma che regola la distribuzione dei colori.

Questo strumento si rivela analogo, nel funzionamento, ad un classico equalizzatore audio.

Sarà quindi possibile estrapolare e regolare la gradazione e la quantità di ogni sfumatura cromatica presente in ogni gradazione e la quantità di ogni schermata trattata con questo strumento.

Pixmate è, in definitiva, un indispensabile strumento di lavoro destinato a sposare felicemente la causa di tutti gli artisti del pennello computerizzato, spesso costretti alle notevoli limitazioni dei seppur validi tool grafici che girano su Amiga.

Parentoria, tuttavia, è la presenza di un'espansione RAM di almeno 512K, per poter sfruttare appieno le incredibili capacità di questo programma.

Pixmate può essere anche comodamente installato su di un hard disk.

Con un De Luxe Paint o un Aegis Images, uniti all'insostituibile Pixmate, nessuno potrà più frenare le vostre velleità artistiche o bloccare le vostre esigenze di lavoro e di applicazione.

Credetemi, 99.000 lire per questo programma, sono davvero poche!!!

COLOUR SPACE

LLAMASOFT

ATARI ST

DISCO

PREZZO: DA DEFINIRE

La Llamasoft, software house di Jeff Minter, ha di recente realizzato la versione definitiva di un fantastico sintetizzatore luminoso per lo standard ST Atari.

Ci giunge in anteprima la notizia dalla stessa Atari Italiana che, tra l'altro, importa e distribuisce nel nostro paese questo originalissimo prodotto.

Citando le parole degli stessi responsabili Atari, questo prodotto si inserisce in uno schema ben preciso in cui si organizza il genere di software che la succursale italiana ha deciso di proporre a tutti gli utenti ST italiani.

Più che semplici videogame o insipide adventure, già reperibili attraverso vari importatori, lo scopo dell'Atari Soft è quello di offrire al pub-

blico una vasta gamma di software intelligente, originale e particolarmente destinato a sfruttare al massimo le capacità dei propri microelaboratori; Captain Blood è già un ottimo esempio di qualcosa di più di un semplice game, Eye, anch'esso distribuito dall'Atari Italiana, batte per originalità e pregevolezza ogni altro tipo di arcade, Colourspace è infine il primo di una lunga serie di tool professionali completamente a sé stanti. Si è parlato molto di arte computerizzata attraverso i nuovi orizzonti aperti con l'avvento di tool grafici sempre più professionali.

Colourspace non è una semplice "tavoletta" bidimensionale per dar libero sfogo alle proprie velleità artistiche con pennelli formati da pixel, ma, si potrebbe definirlo come un programma musicale in cui, al posto di suonare musica e gestire le note, si manipolano luci e colori.

Colourspace non serve a creare disegni, grafici o animazioni, bensì a

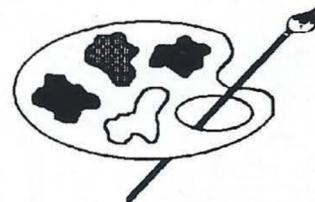
realizzare veri e propri universi multicolore, in continua evoluzione e in movimento, e addirittura dotati di una vita propria.

Il tutto va inserito nell'ambito della creazione di programmi dimostrativi, di spettacolari effetti visivi e di veri e propri quadri computerizzati in continuo mutamento.

I lavori eseguiti con Colourspace potrebbero essere tranquillamente esposti in una qualsiasi galleria d'arte moderna dove, al posto di un cornice in legno e di un Passe Par Tout di cartone, si sostituirebbe un monitor a colori.

L'intero programma è gestito da una vastissima serie di icone che ne rendono particolarmente immediato e semplice l'utilizzo.

I vari algoritmi di calcolo comprendono numerose e flessibilissime routine di tracciamento; si può mappare un'immagine anche sfruttando superfici di ogni tipo e utilizzare sistemi simmetrici al di fuori della



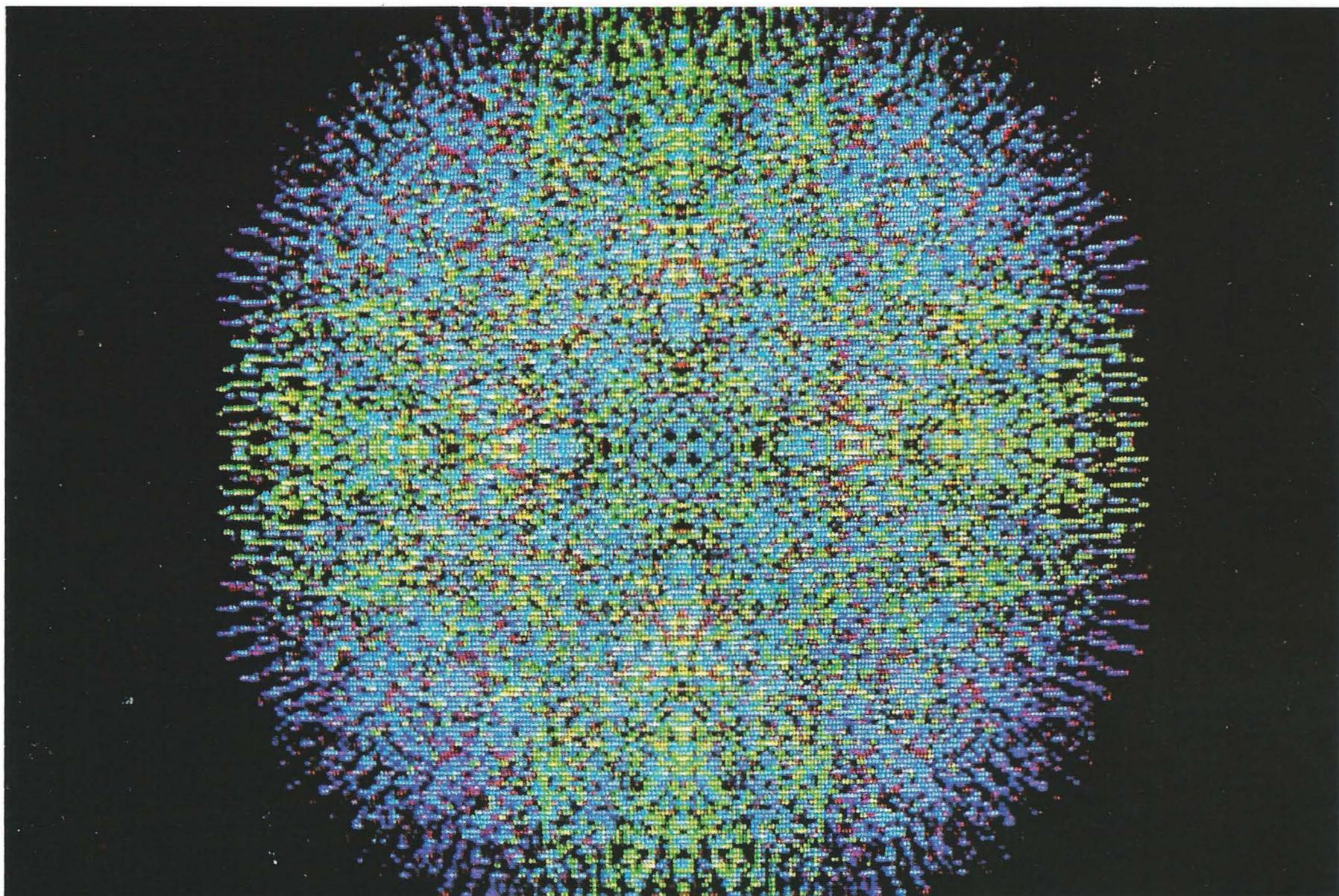
comprensione logica. Non mancano le sezioni dedicate al collegamento ad un videoregistratore per poter trasferire su nastro magnetico le proprie realizzazioni.

Colourspace è infine in grado di supportare qualsiasi computer ST, partendo dai 512K RAM di base, fino a cinque Megabyte.

Giusto per sintetizzare al massimo i nostri consigli e le nostre osservazioni su questo stupefacente programma, abbiamo inserito una specie di prontuario che permette a tutti voi di acquisire una certa dimestichezza con Colourspace, ancor prima di leggere il manuale di istruzioni.

Rimandandovi ad una imminente prova su strada, vi lasciamo quindi a 11 consigli esplicitamente elaborati per "aprirvi" la magica porta di Colourspace.

Anche se tutti voi ataristi non possedete ancora il programma, fate tesoro di queste pagine e...non perdetevi assolutamente Colourspace!



Istruzioni per un uso immediato ed efficace:

1- Premere sul tastierino numerico il tasto) e quindi la lettera Y sulla tastiera. Ciò caricherà il Preset registrato su disco.

2- Premere il tasto Undo quindi Shift > e per attivare il Preset.

3- A questo punto basta soltanto che premiate il bottone sinistro del Mouse per iniziare lo spettacolo base.

4- Provate ora a tenere premuto il bottone e a muovere il Mouse, vi ren-

derete conto che potete pilotare lo spettacolo di colori a vostro piacimento.

5- In sottofondo potete caricare fino a due immagini formato Neochrome.

6- Salvate su un dischetto a parte alcune immagini Neo con i seguenti nomi AO.NEO o BO.NEO o CO.NEO e così via...

7- Per caricare l'immagine nel programma fate così: Rimuovete il dischetto ColourSpace

Inserite il Dischetto con le immagini Neo

Premere Shift e - più la prima lettera (es.A) del no-

me della immagine. Ciò caricherà quella immagine in sottofondo. Ora premete Shift e + indicando un'altra lettera (es.B) Avrete un'immagine in primo piano. Il passaggio da una immagine all'altra o tutte due contemporaneamente è data premendo i tasti delle due parentesi[] (quadre).

8- Noterete che nonostante le immagini lo spettacolo di colori non si arresta. Ora potrete lavorare con tante immagini in sottofondo.

9- Però se premete i tasti 1 o 7 o F1 vi accorgere-

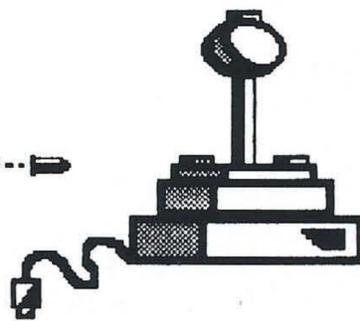
te che potete caricare immagini anche dal disco principale ColourSpace.

10- Ora provate anche a premere il tasto Backspace, ciò vi permetterà di alternarvi tra bassa e alta risoluzione dei vostri pixel di colore.

11- Infiniti altri effetti li potrete ottenere acquisendo dimestichezza col programma e a tale scopo vi rimando alla descrizione del manuale originale.

Doriano Benaglia

GAMES



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

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

GAUNTLET II

US GOLD - ATARI GAMES

DISCO

VERSIONE PROVATA:

ATARI ST

PREZZO LIT. 39.000

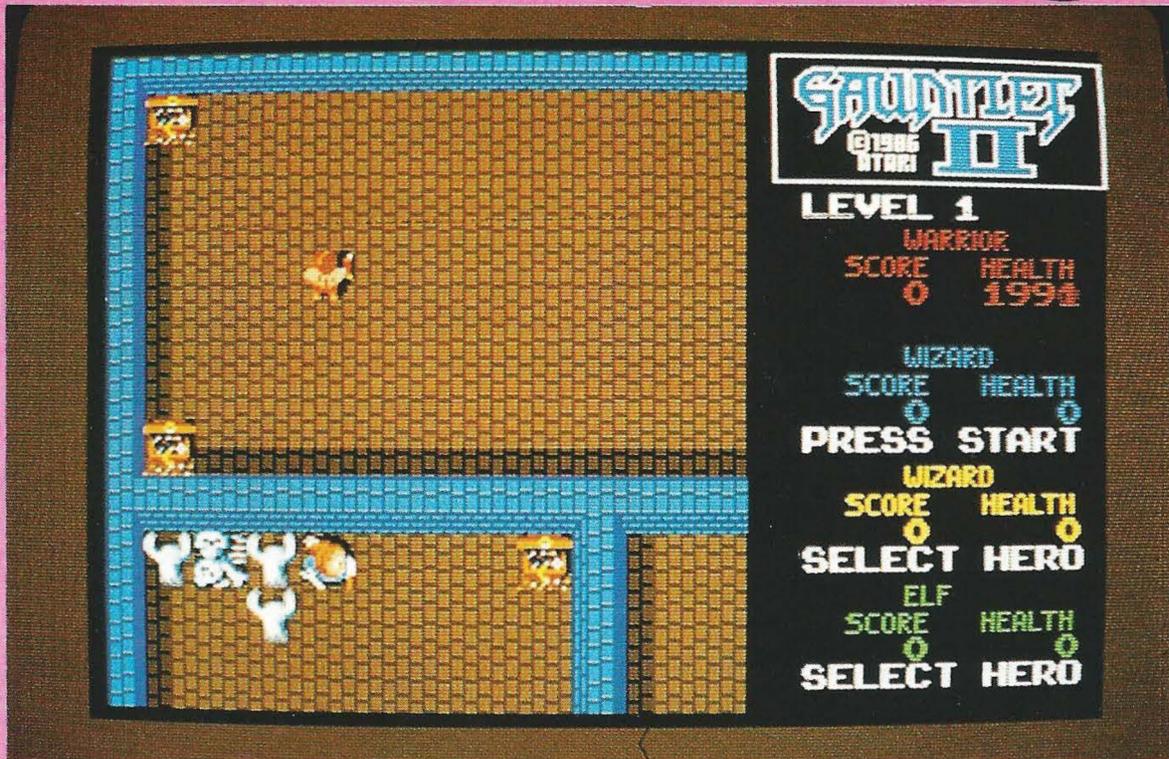
Proprio per soddisfare le richieste di moltissimi lettori, utenti dell'esetì, che ci stanno scrivendo da molto tempo, abbiamo deciso di recensire la versione di Gauntlet II proprio per la famiglia ST Atari.

Oltre a trattarsi di un ottimo e divertentissimo videogame, la versione per microelaboratori ST, risulta particolarmente a sè stante, rispetto a quelle che "girano" sugli altri Home e personal computer.

Gauntlet II è tratto direttamente dall'omonimo successo arcade che, tanto denaro ha fatto spendere agli "aficionados" dei coin up in tutto il mondo.

Proprio per ricreare tutta la magia di una partita in sala giochi, la US Gold non si è limitata a trasportare su un dischetto da tre pollici e mezzo il soggetto del gioco, ma ha fatto ben di più.

Solo nella versione per l'esetì infatti, durante il caricamento del programma, ci troviamo di fronte ad una simpaticissima sequenza nella quale "si entra" nel classico e celeberrimo mibiletto da bar di Gauntlet II che "contiene" il videogame.



Prendendo spunto dai capostipiti di questo genere di programmi (vedi Temple of Apshai, Dungeons & Dragons, ecc.), in Gauntlet II il giocatore si trova a controllare un potente e coraggioso guerriero, scelto fra una rosa di quattro, impegnato nella rischiosissima esplorazione di un'interminabile serie di sotterranei, colmi di creature demoniache che sorvegliano tesori di indicibile valore. Prima nota veramente insolita ed originale di Gauntlet II è la possibilità di giocare con un massimo di tre avversari umani. Dato che i personaggi che possono incamminarsi

nei sotterranei sono quattro, altrettanti sfidanti umani potranno interagire contemporaneamente, previa installazione di una speciale interfaccia Joystick opzionale, ottenibile direttamente dalla US Gold.

Se si gioca in tre, uno dei partecipanti dovrà utilizzare i comandi da tastiera. Vediamo ora, gli eroi della nostra storia: Thoe il guerriero, è un abilissimo uomo di spade, avvezzo ai combattimenti all'ultimo sangue e particolarmente abile nel maneggiare ogni tipo di arma; Thyra la Valkyria, è una pericolosa e temibile combattente, dotata anche di alcuni po-

teri magici; Merlino il mago, non possiede armature o protezioni di sorta, tranne una infinita riserva di poteri paranormali, mentre Questor l'elfo, è un ottimo e guizzante combattente, perfetto conoscitore di moltissimi sortilegi.

I nemici che si pareranno innanzi ai nostri eroi, durante ben 700k di labirinti, sprite, effetti speciali e schermate multicolore, sono di svariate fogge e di differente pericolosità.

Abbiamo i fantasmi (Ghost), i fanti armati (Grunts), i demoni (Demons), i lanciatori di pietre (Lobbers), gli stregoni (Sorcerer), i super stregoni (Super sorcerer) e i mostri "IT" e "That" (paragonabili ai classici Blob mangiatutto, presenti nella stragrande maggioranza delle nuove Fantasy).

Infine, abbiamo le pozze di acido (Acid Puddles), da evitare a tutti i costi (pena una terribile cura dimagrante!) e le cosiddette morti (Death), costituite da guerrieri incappucciati, in grado di succhiare via gran parte dell'energia dei nostri protagonisti. Ma, attenzione: nella sola versione di

Gauntlet II per l'Atari ST, sono presenti altri tipi di nemici. Essi sono: pericolosi dragoni (Dragons), da uccidere con ripetuti colpi alla testa, infidi ladri (Thief), che mirano a deprenderci dei beni in nostro possesso, e i "borseggiatori di punti" (Muggers) che privano di numerose unità il punteggio più alto dei giocatori.

Durante il gioco, per riguadagnare le forze perdute in combattimento, bisogna, curarsi le ferite e sviluppare poteri magici; ognuno dei quattro personaggi può raccogliere: pozioni magiche e pozioni speciali (Potions e Special Potions), armature extra (Extra Armour), poteri magici extra (Extra Magic Power), cibo (Food), sidro (Cider), chiavi per aprire le varie porte (Key), tesori (treasure) e amuleti (Amulets).

Quest'ultimi in particolare possono conferire il potere dell'invisibilità, dell'invulnerabilità e della telecinesi.

Inoltre, sarà possibile incrementare la potenza di fuoco, la rapidità e la forza di ognuno dei quattro personaggi, raccogliendo tutta una serie di preziosissimi suppellettili, ben

evidenziati nelle due paginette di istruzione del programma.

Nei vari sotterranei non mancano ostacoli di vario genere come, trabocchetti, piastrelline stordenti, campi di forza che bloccano il passaggio e piattaforme di teletrasporto da un punto all'altro dello schermo.

Scopo del gioco, per chi ancora non lo avesse capito, è quello di esplorare il maggior numero di sotterranei possibile, collezionando tesori e manufatti di altissimo valore.

Recensire la versione di Gauntlet II, per l'Atari ST, ci è piaciuto incredibilmente e ci ha dato modo di gustare, una volta di più, le incredibili capacità grafiche e sonore di questo personal computer.

Il costo del programma è decisamente accettabile, se si pensa che, giochi come questo, ogni atariano ne possiede molto, molto pochi.

Gauntlet II è un vero e proprio capolavoro di colori, luci, suoni, divertimento e giocabilità che non deve assolutamente mancare ad ogni videogamer che si rispetti.

Grazie alla US GOLD.

BLACKJACK ACADEMY

MICROILLUSIONS

AMIGA

PREZZO LIT. 49.000

Dopo successi come The Faery tales e Lands of legends, la statunitense Microillusions offre a tutti gli amanti del "tavolo verde", una perfetta simulazione di una snervante ed eclatante serata al casinò.

Finalmente ci viene proposta l'esatta replica computerizzata di una dei più avvincenti giochi delle gambling hall di tutto il mondo: il Blackjack.

Blackjack Academy è destinato a varie fasce di pubblico, a partire dai neofiti, fino a coloro che desiderano sviluppare nuove strategie e tattiche vincenti, allenandosi in previsione di future partite "dal vivo".

Per chi non si fosse mai accostato al Blackjack, spenderò qualche parola per descrivere il gioco.

Potrebbe essere definito una versione americana del casalingo "sette e mezzo", con alcune varianti tattiche; il tutto, velocemente organizzato in una meccanica di gioco immediata e facile da assimilare. Scopo del blackjack è quello di raggiun-

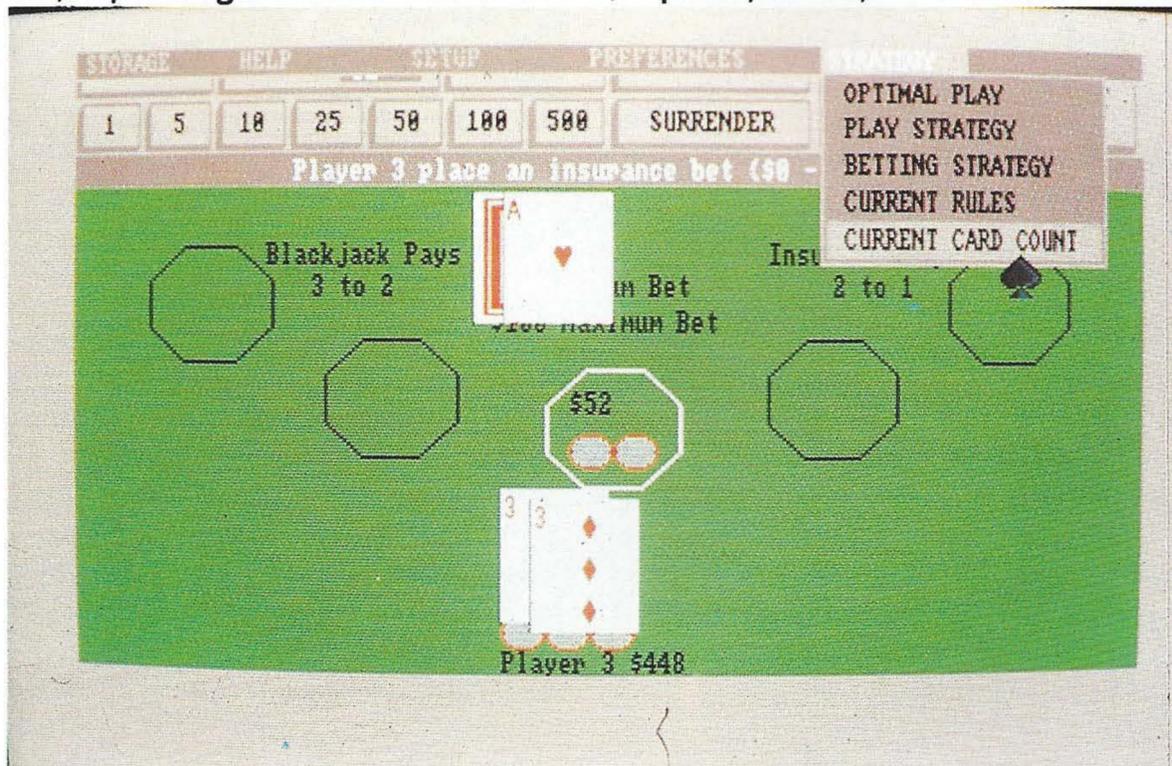
gere il punteggio più vicino al 21, con due i più carte.

Ogni "gambler" riceve due carte, da tenere coperte o scoperte (il programma prevede anche questa opzione), impostando una partita all'americana o all'europea.

Si gioca contro il banco che, indipendentemente dagli sfidanti, tiene sempre coperta una carta; in base a ciò, si può seguire una tattica offen-

siva o contenitiva. Le puntate si effettuano prima della distribuzione delle carte (a questo proposito, Blackjack Academy è in grado di memorizzare i valori medi di queste, per ogni singolo partecipante, velocizzando così questo aspetto del gioco). Sei è il numero massimo degli sfidanti, verrà pagata tutta la puntata a chi batterà il banco e il 150 della posta, a chi, sulla distribuzione

GAMES 



delle carte iniziale, totalizzerà il classico blackjack (asso + figura o asso + dieci).

Venendo al programma della Microillusions, posso affermare con certezza e cognizione di causa che, tutte le fasi di gioco, vengono fedelmente riproposte, sfruttando una velocità di esecuzione eccezionalmente ed inaspettatamente identica alla realtà. Sotto questo aspetto, i principianti possono anche sfruttare un tipo di gioco rallentato (con conteggio computerizzato della propria mano, come un vero croupier), in modo da assimilare facilmente la formula del gioco.

Non mancano ovviamente, le possibilità di effettuare raddoppi, split payers, surrenders e insurance, ingredienti necessari per rendere davvero avvincente ed originale questo passatempo con le carte.

E' perfino possibile scegliere con quanti mazzi giocare, con uno dei cinque set di regole, corrispondenti ad altrettante città americane del "gambling", o impostarne uno di propria creazione, relativo alla nostra abituale sala da gioco.

L'algoritmo di Blackjack Academy si rivela dei più sviluppati, versatili e veloci, riesce ad imporre il programma come il migliore in assoluto (nel suo genere).

La simulazione ed il cosiddetto "editor", per modellare il gioco secondo le proprie necessità, formano un tutt'uno nell'esplosiva miscela del programma.

L'"academy" del nome, sta a significare la presenza di uno speciale Help, contenuto nel dischetto del programma, utilizzabile da tutti coloro che vogliono accostarsi a questa disciplina o migliorare le proprie conoscenze.

Unica pecca del programma è la totale mancanza di manuale in italiano. Tuttavia non dovrebbe costituire alcun problema per chi mangia "pane e blackjack" nelle sale internazionali di tutto il mondo.

L'aspetto grafico di Blackjack Academy è sviluppato con altrettanta perizia e ricrea, pixel per pixel, un vero e proprio tavolo verde con ogni piccolo particolare.

Simpatica è l'opzione che permette di impostare le tonalità croma-

tiche del tappeto, secondo il nostro piacere; mi chiedo, però, come gli americani possano giocare su un tavolo rosso o nero!

Personalmente ho potuto giocare in molte sale d'Europa e, a casa, ho provato numerosi programmi di questo genere.

Fino ad oggi non mi si è mai presentata l'occasione di poter impostare e gestire fino in fondo una mia tattica di gioco, con l'ausilio di una vera e completa simulazione computerizzata.

Blackjack Academy mi ha offerto ben sei mazzi, la possibilità di impostare differenti set di regole internazionali e una vastissima gamma di opzioni davvero rispondenti alla realtà del gioco.

Non posso che raccomandarvi caldamente di provare Blackjack Academy e di cercare di non cadere troppo spesso nella tentazione del gioco d'azzardo.

Come i veri professionisti non posso augurarvi il fatidico "in bocca al lupo" ma, mi limito a sperare che tutti voi possiate acquistare, al più presto, questo fantastico gioco.

FERRARI FORMULA ONE

ELECTRONIC ARTS

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. 59.000

I pirati di mezza Europa hanno cercato di copiarlo e venderlo per molto tempo ma, data la complessità del programma e la mancanza di

istruzioni, Ferrari Formula One non l'ha mai potuto giocare nessuno.

Finalmente, la C.T.O. italiana, che cura già la distribuzione di numerosi package applicativi per Amiga, ha pensato bene di includere nella corposa lista dei propri prodotti, questo successo della Electronic Arts. Si tratta, a dispetto del titolo (che lo po-

GAMES 

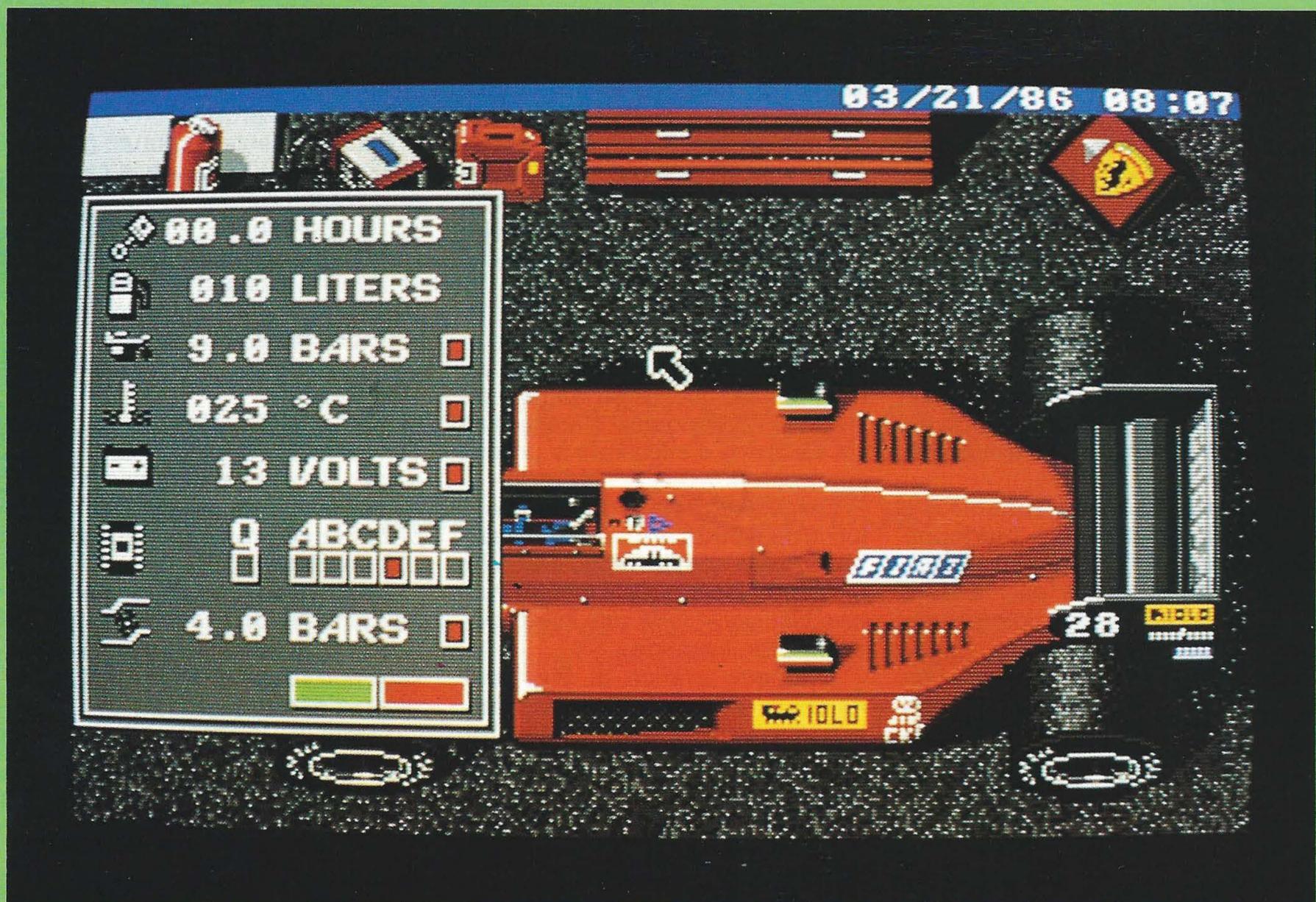
trebbe presentare come un classico Pole Position), di una vera e propria simulazione di un Gran Premio di formula uno, vissuto nel team del cavallino rampante.

E' vero, non mancano le sequenze arcade in cui dobbiamo controllare il nostro bolide su infuocati circuiti ma, in Ferrari Formula One niente è lasciato al caso: la strategia fa da padrona. Per iniziare a prendere confidenza con il programma, si può osservare attentamente una demo del gioco che, qualora non venga premuto nessun tasto, va in esecuzione subito dopo il tema musicale di presentazione. Nella formula 1, gran parte delle regole di un campionato, riguardano la progettazione del proprio bolide e le sue caratteristiche tecniche.

Questo gioco ricrea molto fedelmente ogni singolo aspetto ed ogni specifica fase di un vero campionato, promuovendo ognuno di voi, non solo al rango di pilota provetto ma, anche di progettista e motorista di fama internazionale.

Il campionato, come molti sapranno, consiste in una serie di com-





petizioni che hanno luogo su diversi tracciati.

Per ogni competizione abbiamo: le prime prove libere, le prime prove di qualificazione, le seconde prove libere, le seconde prove di qualificazione e, infine, il cosiddetto

Warmup seguito dalla gara vera e propria.

Nelle prove libere si acquista dimestichezza con ogni nuovo tracciato, in quelle di qualificazione si cerca di guadagnare la Pole Position, e il warmup consiste in una sessione di prove libere di 30 minuti, poco prima della gara.

Durante la gara dovrete utilizzare al massimo le risorse della vostra autovettura, bilanciandone la velocità e la resistenza.

Per evitare di guidare per le due ore circa, di ogni vero G.P., Ferrari Formula one, permette di impostare un certo numero di giri, al termine dei quali la vettura in testa verrà proclamata vincitrice dell'intera gara.

Nel momento in cui si carica il programma, uno speciale cronometro di gioco parte, rendendo così ancora più realistica ogni vostra avventura.

Insieme al proprio equipaggio e al proprio team, bisognerà organizzare i vari spostamenti da un

circuito all'altro, gestire il tempo a propria disposizione per effettuare modifiche alla propria macchina e cercare di evitare ostacoli come, incidenti di gara o panne al motore, in grado di rallentare notevolmente la nostra tabella di marcia.

Tutto funziona come nella realtà, un incidente grave, ad esempio, potrebbe farci tristemente concludere un'intera stagione!

La nostra carriera di assi del volante, inizia a Fiorano, base del team e circuito di prova a nostra disposizione. Qui potremo utilizzare tutte le attrezzature necessarie per migliorare le prestazioni della nostra automobile da corsa.

La bella schermata, che ci mostra una vista dall'alto dei box, contiene le icone che richiamano: le previsioni del tempo, le fasi di trasporto da un capo all'altro del mondo, il nostro garage, la cabina di direzione di gara, la galleria del vento, i box, le cabine dei cronometristi ed il percorso di prova. Ogniqualvolta si mette mano al motore o alla scocca della propria Ferrari, ci verrà mostrato un pannello di controllo in cui, il capo officina computerizzato (che si chiama Mauro), potrà aiutarci a prendere le decisioni migliori.

Onde evitare di perdersi in lunghe e tediose descrizioni delle mo-

dalità di gioco, mi limiterò a dirvi che, nonostante l'estrema complessità di ogni singola fase, non ci si trova davanti ad una insipida e noiosa simulazione.

Per intenderci, vi dirò che, non si hanno le sequele interminabili di numeri che appaiono nelle simulazione SSI ma, in ogni singola fase, avremo moltissime schermate grafiche, suoni, rumori e una miriade di pannelli ad icone, creati bell'apposta per sveltire e facilitare le difficoltà del programma.

Dai pneumatici alla scatola del cambio, dalla pressione del Turbo a quella dell'olio e dall'indicatore della durata del motore fino al controllo delle sospensioni, potremo smontare e rimontare, controllare, provare e modificare, ogni singolo dettaglio della magica Ferrari dei nostri giorni. Il manuale del programma (32 pagine, tutte in italiano!!!), ci aiuta a capire le modalità di interazione con ogni aspetto del programma, ci spiega tutte le regole di un vero campionato di F1, illustrando molto chiaramente come funziona la nostra vettura, nonché dove e come è possibile apportare delle modifiche, per finire, comprende anche una dettagliata sezione tecnica, riguardante le caratteristiche di ogni percorso ed il programma di ogni campionato.

Ferrari Formula One è paragonabile ad un gioco della Cinemaware, grazie alla completezza, alla ricchezza di pagine grafiche e all'incredibile quantità di dettagli che lo rendono un vero e proprio capolavoro per computer.

La Electronic Arts è davvero riuscita a circoscrivere in un solo dischetto da tre pollici e mezzo, il magico, rutilante e multiforme macrocosmo della Formula 1 mondiale.

Il prezzo del programma non è davvero eccessivo, vista anche la

presenza del dettagliatissimo manuale in italiano.

A nostro giudizio, varrebbe la pena fare qualche sacrificio e permettersi l'acquisto di Ferrari Formula One: non sentite già nelle vostre orecchie il rombo dei motori???

WORLD CLASS LEADER BOARD VOL.2

ACCESS SOFTWARE INC.

CBM 64/128
DISCO-CASSETTA
PREZZO: LIT. 15.000

La saga del fatidico gioco di golf continua, dopo lo strabiliante successo del volume Leader board World class, l'Access Software ha deciso di uscire con questo nuovo prodotto. Altri famosissimi e difficilissimi campi sono stati preparati dagli inventori di questo stupendo gioco, Bruce & Roger Carver.

I Campi che ci propone la Access sono:

DORADO BEACH
SUNNINGALE
HARBOUR TOWN
PINE RIDGE

per un totale di 27415 yards, abbiamo di che divertirci per i prossimi mesi.

Il gioco non si differenzia di molto da quello che poteva essere la precedente versione, anzi proprio di nulla, infatti la base del gioco è identica.

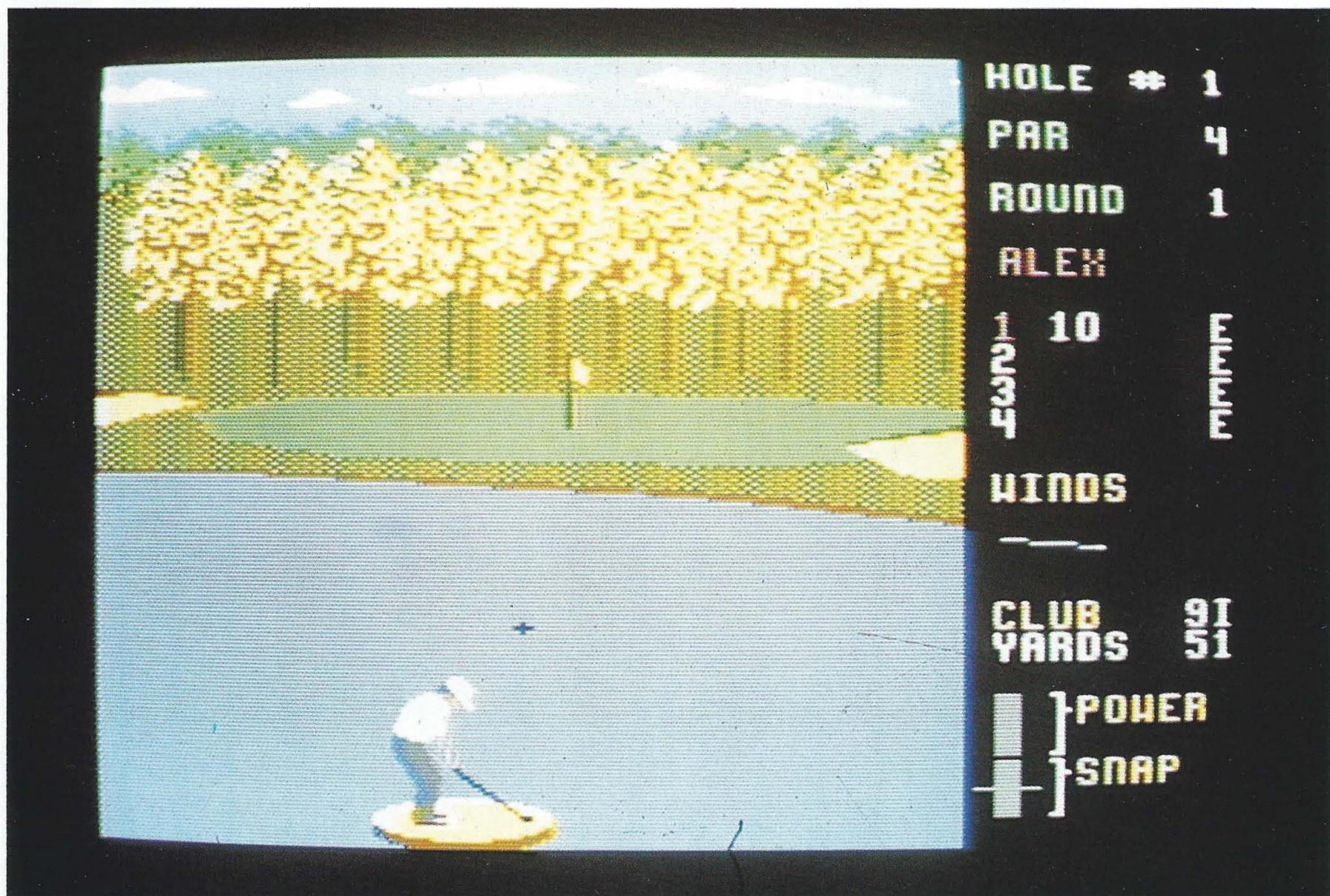
Ma riassumiamo quelle che sono le caratteristiche del programma.

E' giusto dire che World Class Leader board, è l'evoluzione di uno del più bel gioco di golf mai fatto per computer, chiamato precedentemente "Leader board I o II"; la caratteristica fondamentale che lo contraddistingue dagli altri programmi finora prodotti da altre case di software, consiste nella facilità con il quale si apprendono quelli che so-

no, i comandi e le funzioni, tutte interamente gestite da joystick, senza dover passare da un menu all'altro.

Si possono scegliere dalla mazza per tiri corti a quella per tiri lunghi, per un totale di 14 differenti mazze. Sempre selezionabili con il Joystick, limitandosi semplicemente a spostare la leva in avanti o indietro.

La crocetta che apparirà al momento del tiro al centro dello schermo non è nient'altro che il mirino che ci servirà per dare la direzione al tiro che ci accingiamo a fare, lo spostamento avviene tramite Joystick. La potenza del tiro da effettuare è regolabile con la semplice pressione del fire. E' consigliabile a questo punto, leggere attentamente le istruzioni all'interno del manuale dove



sono raffigurate le varie potenze di tiro, inoltre, prima di effettuare il lancio è necessario controllare l'effetto che il vento (wind) può dare alla pallina e quindi regolarsi di conseguenza con il mirino. Sul lato destro dello schermo è posto l'indicatore della potenza che si è scelta tramite la pressione del fire: regolarsi di conseguenza per effettuare il prossimo tiro che potrà così risultare sempre più preciso. Se volete, prima di effettuare il lancio, si può vedere il campo dall'alto, premendo semplicemente il tasto T, di conseguenza per uscire dalla schermata, basterà ripremere il tasto prima detto che riporterà allo stato iniziale il gioco.

Gli unici comandi che si utilizzano sulla tastiera, escludendo la vista dall'alto appena descritta, servono o per far pratica o per ritornare all'inizio del gioco; i comandi G e R sono

i più interessanti in quanto danno la opportunità di fare della pratica sia sui tiri corti (G) sia sui tiri lunghi (R), conoscendo anticipatamente quale mazza utilizzare.

Si può giocare con un massimo di quattro giocatori e da 18 a 72 buche per corsa. Nella costituzione del gioco, i programmatori, non si sono certo dimenticati di inserire i fatidici effetti sonori che caratterizzano il gioco del golf, dal suono che emette la mazza al momento del tiro, alla pallina che rimbalza sulla bandierina o sull'albero, alla o che finisce in acqua. Oltre alla facoltà di gestire i campi menzionati all'inizio della recensione, si possono costruire, ex-novo, le piste dove giocare le proprie corse, caratteristica che diversifica il World Class dal Leader board originale. Molto semplice risulta la costruzione dei campi, nel posiziona-

mento degli alberi, dei laghetti e della bandierina, conclude il tutto il salvataggio del file che susseguentemente verrà caricato.

World Class leader board vol. II, indubbiamente, è uno di quei giochi che appassionano un pò tutti, dal figlio al papà e alla mamma, e vi assicuro, per provato, che potrà tranquillamente riempire tante di quelle serate noiose fino ad arrivare alle ore piccole. La grafica è a dir poco eccezionale, il sonoro è degno dei più esperti "golfisti" (ovviamente non da maglieria) che troveranno il World class una reale simulazione.

La nostra speranza è che la Access e di conseguenza i programmatori del game si decidano di creare la versione anche per altri computer, dove, al momento, esiste solo la vecchia versione dello stesso programma.

THE THREE STOOGES

CINEMAWARE-MIRRORSOFT

CBM64/128-AMIGA-ATARI ST DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 49.000

Arriva, rietichettato dalla Mirrorsoft (che ne cura la distribuzione in Europa), il nuovo successo della Mindscape Cinemaware: The Three Stooges.

Si tratta della trasposizione, nei pixel dello schermo e nei chip delle nostre RAM, di uno dei classici della risata, di stampo e produzione statunitense.

A molti di noi questo titolo dice ben poco ma, basta dare una rapida occhiata all'ottima grafica e all'estrema giocabilità del programma (ben lungi dalle insipide lungaggini di King Of Chicago), per credere fiduciosamente in questo nuovo prodotto Cinemaware.

Lo "Stooge" è la classica "spalla" del comico di successo, che ha il compito di fornire lo spunto per le varie battute. Uno Stooge può essere messo anche in mezzo al pubblico, da qui, potrà infatti stuzzicare il comico sul palcoscenico e rendere ancora più frizzante, spiritosa ed improvvisata la prestazione di questi.

"Le tre spalle" del nostro gioco, rappresentano tre personaggi realmente esistiti, protagonisti di una lunga serie di cortometraggi comici,

sulla scia dei vari Charlie Chaplin, Buster Keaton e Stan Laurel & Oliver Hardy.

Purtroppo per noi, europei, la serie di oltre 90 episodi dei tre spiritosi comici, non ha mai attraversato l'Atlantico e perciò, siamo costretti a perdere gran parte dell'originalità del programma.

E' un po' come se gli americani dovessero giocare con un videogioco ispirato alle vicende dell'intramontabile Petrolini.

Tuttavia, la gag delle torte in faccia e della lite a sberloni non ha mai conosciuto frontiere, sia per umori-

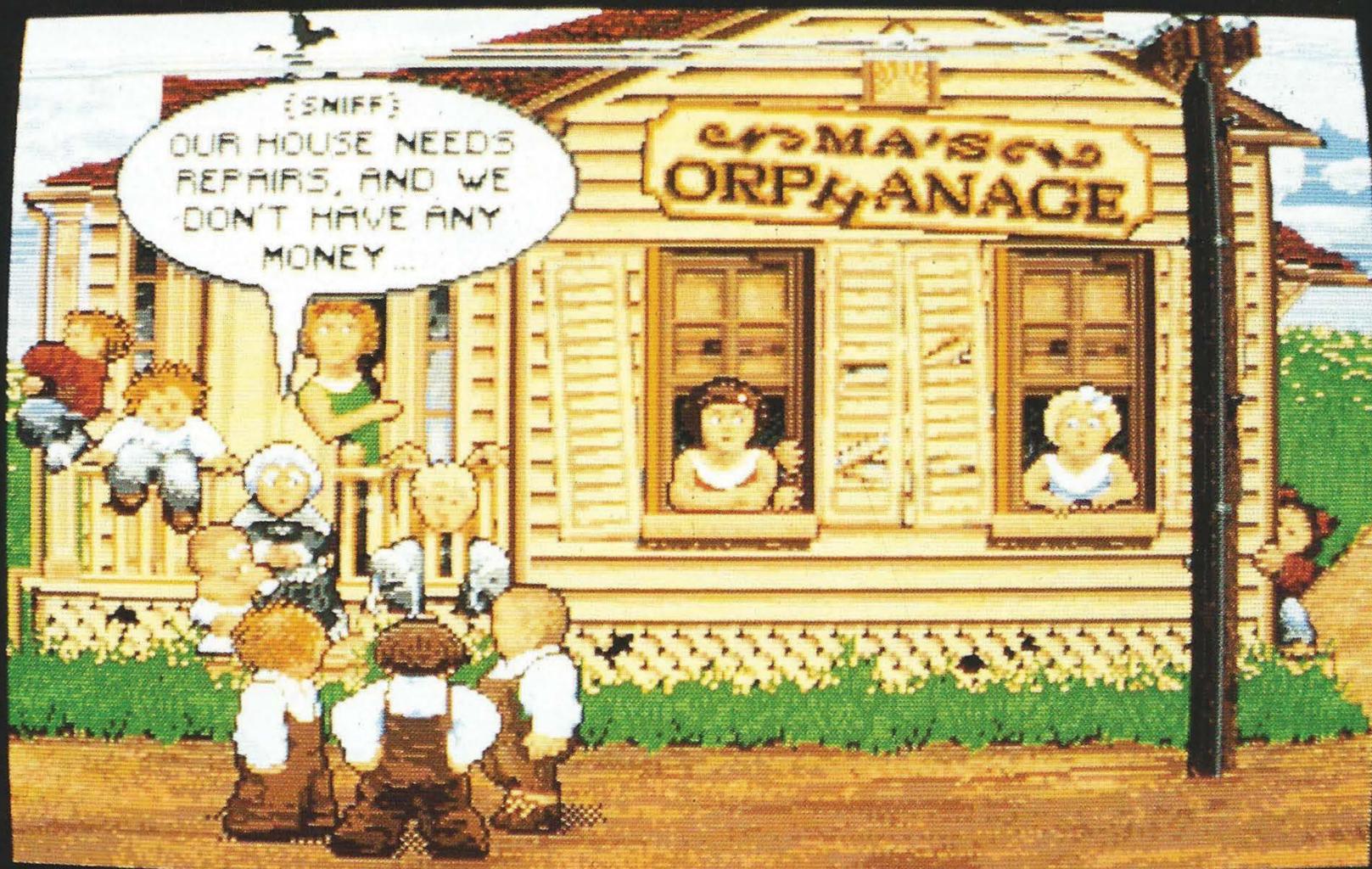
simo che per comicità, perciò, giocando a Three Stooges, non sarà difficile apprezzare e capire la vena spiritosa del gioco stesso e dei suoi protagonisti.

Ora, Moe, Larry e Curly sono "le tre spalle", vestite con tanto di comodi camicioni bianchi e simpatiche salopettes marroni.

Fanno la loro comparsa proprio all'inizio del gioco quando, sulle note e sulla pagina grafica di Defender Of The Crown (!) esclamano a tutta voce: "Ehi, questo è un gioco da ragazzi!", facendo seguire la vera schermata dei Three Stooges, affer-

MIRROR
Soft





mando "Ok, così siamo più seri!!!!". I tre stanno girovagando per Stoogetown (la città delle spalle!) quand'ècco che si imbattono in un decrepito e triste orfanotrofio.

La "mamma" (in inglese "Ma") di tutti i bambini qui ospitati, si trova in gravissime difficoltà finanziarie. L'istituto necessita di riparazioni e rinnovamenti ma, i dollari scarseggiano.

Ad aggravare la situazione contribuisce un losco e crudele banchiere che minaccia di sfrattare Ma e tutti i suoi orfanelli se, entro la fine del mese non verrà pagata la somma di 5000 dollari per l'affitto.

I nostri tre amici, dopo qualche eccezionale e coloratissima schermata contenente alcuni fumetti di spiegazione (in inglese, ovviamente), decidono di darsi da fare per cercare di portare a Ma il denaro che le serve.

In particolare, il gioco può essere terminato a tre differenti stadi.

Guadagnando almeno 5000 dollari, si può pagare l'affitto dell'orfanotrofio, con 10.000 saranno anche possibili le necessarie riparazioni e ristrutturazioni (con la schermata finale dell'orfanotrofio diversa da quella iniziale) e con quantitativi di denaro maggiori di questa cifra, Moe, Larry e Curly potranno anche

sposare le tre bellissime figlie di Ma. Ora, vi premetto che, qui in redazione, i nostri esperti hanno raggiunto la vetta dei 17.860 dollari ma, di matrimonio non c'è stata ombra! Probabilmente, la somma da raggiungere, per poter convolare a nozze, corrisponde ai 20.000 dollari (sapevate, bisogna considerare il costo delle bomboniere, del pranzo, degli abiti, della cerimonia, ecc...!).

Il meccanismo di gioco funziona così: abbiamo un tabellone con 180 caselle, raggruppate in 30 segmenti da sei ognuna, su cui si spostano i tre Stoogetown. Ognuno dei trenta gruppi corrisponde ad un giorno del mese in cui i tre eroi devono guadagnare il denaro necessario.

Non si tirano dadi per muoversi, ma ci si affida alla manina destra di Moe che, spostandosi a random ogni giorno, può essere bloccata su una delle sei caselle premendo il tasto di fuoco del joystick.

Mi dimenticavo di dirvi che si utilizza solo questo device di input e non si tocca assolutamente il mouse. Purtroppo per voi, la mano di Moe non mantiene una velocità costante durante la scelta delle caselle. Nei primi giorni sarà molto lenta, e perciò facile da controllare, ma, con il progredire del gioco, si muoverà sempre più rapidamente, sfidando

incredibilmente la vostra prontezza di riflessi.

Le caselle sono di 11 tipi. Abbiamo le caselle dove si richiedono dei camerieri in un ristorante di lusso (Wanted Waiters), quelle in cui i tre protagonisti vengono ingaggiati come aiuto dottori (mamma mia!!) e quelle contrassegnate da una coppa, che permettono di guadagnare soldi in un incontro di boxe o in un torneo di Cracker (sì, proprio quelli che si mangiano). Abbiamo poi le caselle con la "\$" del dollaro, che regalano dai 200 ai 500 dollari, trovati casualmente per strada, con le "dita negli occhi", utili per rallentare la velocità della manina di Moe, con il punto interrogativo, simili alle omonime carte del Monopoli, e con le trappole. Se la mano di Moe incappa in queste, per cinque volte, la partita terminerà, in quanto le povere dita dello Stoogetown non potranno più organizzare gli spostamenti sulla cartina della città.

Vi sono le caselle con la scritta Trivia, con l'effigie del malvagio banchiere, e con l'icona della cassaforte (Safe).

Per brevità e chiarezza, ecco un riassunto delle caratteristiche di ogni casella.

Help Wanted Waiter o Doctors = lavori come camerieri o dottori.

Boxing = torneo di boxe in cui Curly le prende fintantochè Larry non suona l'Inno degli Stooges con il suo violino ma,...

Cracker = si devono mangiare dei crostini di pane (chiamati dagli anglossassoni, indifferentemente, craker), sottraendoli alle voraci valve di alcune ostriche posizionate dentro al piatto.

Simbolo del Dollaro = regala un certo quantitativo di denaro.

Dita negli occhi = utilissimo per fare a cazzotti con Larry e Curly e, se si è abili, diminuire la velocità della manina di Moe.

Punto Interrogativo = casualità

Trappola = perdita di un dito

Trivia = quiz storico sulla vita e le opere dei tre Stooges

Cassaforte = regala una grossissima somma di danaro (sempre alla fine della partita).

Ogni casella selezionata fa passare un giorno ed è messa in relazione

con una scenetta in cui dovremo o giocare o semplicemente assistere allo svolgimento degli eventi.

Le fasi più spassose e divertenti del gioco, che si avvale di moltissimi suoni, rumori e fotogrammi digitalizzati, sono, senza dubbio, quella delle torte in faccia (al club Hoiti toiti) e quella dei dottori (tratta dalla gag cinematografica "Calling Dr. Howard, Dr. Fine, Dr. Howard!").

Anche il torneo dei cracker risulta particolarmente buffo e, non dimentichiamolo, animato e ricreato alla perfezione.

Per parlare in maniera approfondita di questo nuovo lungometraggio computerizzato della Cinemaware, ci vorrebbero moltissime pagine.

Vi basti quindi sapere che, i due dischi che contengono il programma (alcuni pirati pretendono di vendere copie contraffatte su un solo disco!!!) sono pieni zeppi di musica, suoni, colori, stupende scenografie,

tantissimo divertimento ed un'innata, sbarazzina simpatia che rendono The Three Stooges forse il più bel programma in assoluto, della Cinemaware.

La grafica, mi permetto di ripeterlo, è davvero stupenda e i divertentissimi suoni digitalizzati e non, sono estremamente piacevoli.

L'abbiamo giocato, rigiocato, sofferto e gustato per moltissime ore.

Vé ne possiamo consigliare l'acquisto ad occhi chiusi e vi suggeriamo l'utilizzo di un joystick dotato di autofire, per uscire vittoriosi dalle liti tra Larry, Moe e Curly.

Aspettando i vostri punteggi record (e magari le foto dello schermo con lo sposalizio), vi auguriamo tantissimo divertimento con i Tre Stooges.

Vi lasciamo perchè, qualcuno in redazione, è appena giunto ai 19.000 dollari... e non vogliamo perderci la scena finale!!!

BAD CAT

RAINBOW ARTS

CBM64/128-AMSTRAD-AMIGA-ATARI ST-IBM PC

DISCO-CASSETTA

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 29.000

Seul sta preparandosi per la prossima edizione dei giochi olimpici e l'opinione pubblica ha focalizzato i propri interessi su questo attesissimo avvenimento.

Gli atleti di tutto il mondo stanno allenandosi a più non posso, i rotocalchi fremono, in attesa di liberare fiumi e fiumi di parole sull'evento ma, c'è qualcuno che, a causa di questo fervore, viene terribilmente trascurato. Questo qualcuno, risponde al nome di tutti gli animaletti domestici che, da un po' di tempo, vengono dimenticati dai rispettivi padroni, tutti intenti a seguire la preparazione delle olimpiadi.

Primi fra tutti, sono i felini che, stupefatti di non ricevere più la loro razione quotidiana di Kitekat e di carezze, hanno deciso di passare al contrattacco.

Prima ancora delle Olimpiadi umane infatti, i nostri sornioni gattini, hanno deciso di realizzare i giochi olimpici dedicati alla loro categoria! Ecco entrare nell'arena i vari fuffi, fiffi e foffi (perdonatemi ma, non



ho mai posseduto un gatto!), pronti a cimentarsi in tutte le più interessanti discipline sportive.

Il capo di questa insolita congrega è Bad Cat, uno svelto e muscoloso gattone che ha l'onore di gareggiare per primo.

Questo originale e quantomai simpatico soggetto, sviluppa il nuovo videogame della Rainbow Arts (Garrison, The Wall, ecc.), dotato di una sprizzante carica di giocabilità, derivata dagli arcade sportivi di maggior successo.

Bad Cat comprende quattro livelli di gioco, attraverso i quali il nostro atleta baffuto deve percorrere altrettanti tracciati, pieni zeppi di ostacoli e prove di forza, abilità e coraggio.

Dato che non si tratta, effettivamente, di vere e proprie discipline olimpioniche, per farvi un'idea del gioco, potreste paragonare il famoso Combat School a questo game della Rainbow Arts.

Si può competere fino ad un massimo di quattro sfidanti umani (o, felini?!), cimentandosi in varie prove,

Rainbow Arts

scandite dal classico limite di tempo; in base a quest'ultimo poi, saranno assegnati i vari bonus a fine percorso.

Si parte dallo scenario del parco cittadino dove, il nostro Bad Cat dovrà percorrere un pista in terra battuta, saltando ostacoli, muretti, rigagnoli d'acqua, e scalare muri e castelli di sbarre, simili a quelli dove giocano i bambini.

Inoltre, in alcuni tratti della pista, sarà possibile balzare alla guida di una rombante motocicletta (forse rubata ad un Hell's Angel!), per poter superare alcuni ostacoli e guadagnare molti preziosi secondi.

Al termine di ogni livello, si gioca una fase bonus in cui, sempre al comando della suddetta motocicletta, si deve raggiungere il luogo ove si

terrà la gara successiva, evitando di essere bloccati dalla polizia (si sa, un gatto su una moto desta non poca attenzione!!) e da pesantissimi ed ingombranti bulldozer.

Il secondo percorso di gara è ambientato in un'arena olimpionica dove, saltando su delle grosse pedane elastiche, bisogna disegnare delle forme geometriche, mostrate da uno speciale indicatore.

Dopo un'altra fase bonus, si passa al percorso ambientato nelle fogne della città. Questa fase è identica a quella del parco con la sola differenza che, non è possibile compiere salti mortali, date le dimensioni dei cunicoli.

L'ultimo percorso si svolge in un tipico pub inglese dove, invece di confrontarsi con ostacoli inanimati,

dovremo affrontare un temibile bulldog, ferocissimo rivale del povero Bad Cat.

Riusciremo a vedere la fine del gioco, senza venir sbranati dalle fauci del cagnone?!

Bad Cat si avvale di una grafica decisamente molto, molto bella, ricca di colore, particolari e dettagli che la rendono davvero un gioiello di perfezione.

Il gioco si rivela un tantino difficile e frustrante, soprattutto nelle prime partite ma, un buon allenamento, può servire per acquistare una certa familiarità e raggiungere punteggi record.

La Rainbow Arts ha colpito ancora nel segno, offrendo a tutti gli aficionados arcade, uno stupendo e divertentissimo videogame!

TRI-ACTION-1

PRISM LEISURE CORPORATION

ATARI ST

DISCO

PREZZO: LIT. 39.000

Finalmente anche per l'Atari ST iniziano ad arrivare le compilation dei migliori videogame, come già accade per molti altri home e personal computer. Dopo l'Atari Pack, della stessa Atari Soft Italiana, arriva il Tri-Action volume primo, della Prism Leisure Corporation (quella di ST Karate e di Checkmate).

A sole 39.000 lire ci vengono offerti tre videogame abbastanza originali, divertenti e, dal nostro punto di vista, decisamente destinati al pubblico dei giovanissimi utenti.

L'avrete ormai capito: si tratta di tre velocissimi e mozzafiato shoot'em up.

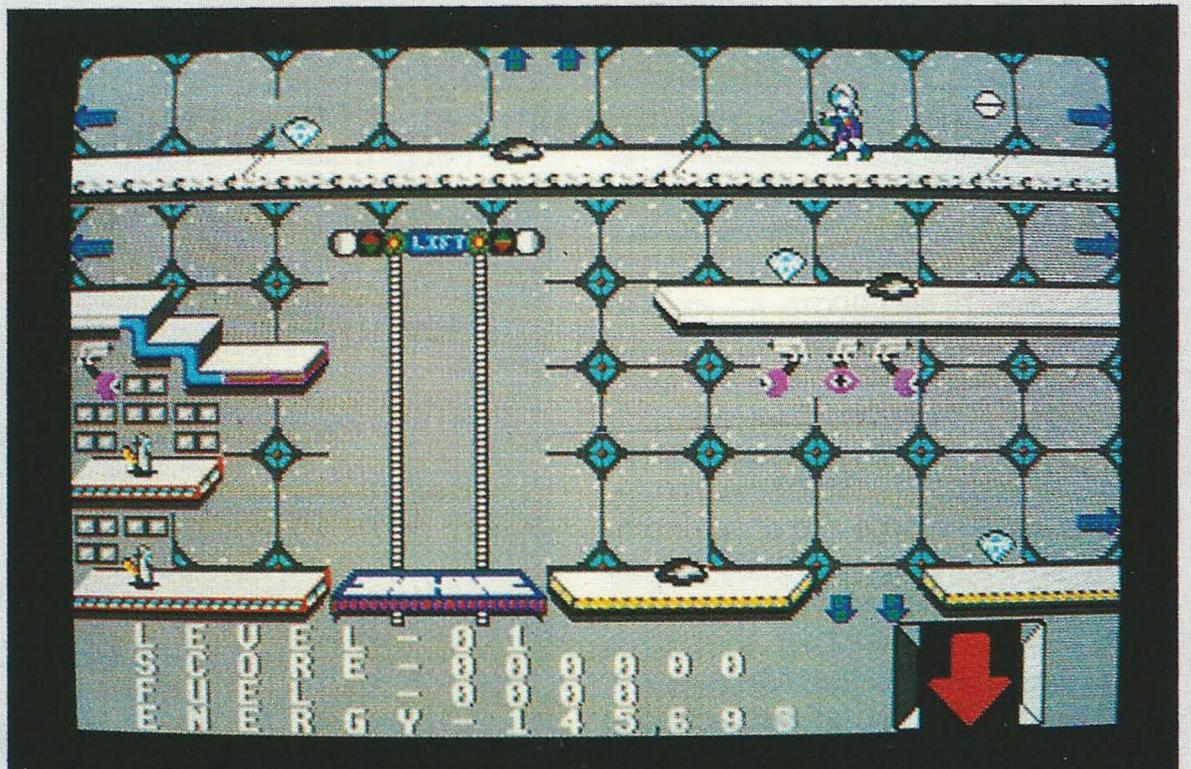
Fireblaster è il primo; si tratta di un classico "space invaders" che più che vantare una grafica stupefacente, basa la sua carica di coinvolgimento su circa 100 schermi differenti. La solita astronave pilotata dagli smanettoni "terrestri", è sperduta negli abissi di una galassia sconosciuta e deve, chiaramente, vedersela con una miriade di velivoli alieni, dichiaratamente ostili.

Pochissimo c'è da dire su Fireblaster: l'azione parla da sola.

Vi basti sapere che, per poter conseguire punteggi astronomici da record, è necessario memorizzare accuratamente lo schema di movimen-

to di tutte le 100 ondate di nemici; inoltre, in alcune fasi del gioco, è possibile agganciare, con la propria navetta, un secondo modulo da

Prism Leisure Corporation ha realizzato uno stupendo arcade-adventure, con la stessa raffinata fattura e l'incredibile giocabilità del suddetto



combattimento che permette di raddoppiare la nostra potenza di fuoco.

E' obbligatorio l'uso del joystick ed è anche possibile collegare il computer ad un interfaccia MIDI, a sua volta agganciata ad un impianto stereofonico, per godersi gli specialissimi effetti sonori del gioco. Ad ogni modo, vi consiglio caldamente di non fondere il joystick!!!

Vera chicca della compilation è il secondo game, Space Station.

Prendendo un abillissimo spunto dal recente Impossible Mission 2, la

best seller Epix.

Callum McGregor è un'ispettore capo della sorveglianza delle stazioni orbitali terrestri. Egli è stato perciò inviato sulla base orbitante Alpha 3, per indagare su strani eventi che stanno accadendo. Non appena sbarcato, McGregor si rende conto immediatamente che la base è stata invasa dai soliti, immarcescibili e cattivissimi extraterrestri.

Scopo della sua missione è quello di cancellare dallo spazio la stazione orbitante, attivando uno spe-

GAMES 

ciale meccanismo di auto distruzione, non prima però, di aver rifornito la propria navetta di carburante, per poter fuggire prima della tremenda esplosione.

Bisogna perciò raccogliere un gran numero di cristalli di Litio, disseminati per oltre 100 schermi di gioco, recuperando il carburante della navetta. Per attivare l'auto distruzione è necessario localizzare ed utilizzare lo speciale codice memorizzato su un dischetto magnetico, nascosto nell'angolo più remoto della base.

Durante il gioco, McGregor può usare la sua pistola ad impulsi per eliminare i vari assalitori alieni. I proiettili per l'arma si trovano in speciali contenitori, sparsi ovunque, come pure degli speciali mini razzi direzionali da montare sulla schiena, per muoversi ancora più liberamente in tutta la stazione.

Non mancano gli ascensori, le piattaforme mobili e persino le piattaforme di teletrasporto che spostano il nostro eroe, nel giro di pochi secondi, da un punto all'altro del dedalo di stanze di Alpha 3. McGregor dispone di una limitata riserva di ener-

gia che gli permette di assorbire e sopportare un certo numero di colpi esplosi dai nemici. Inutile sottolineare quindi che, una volta esaurite le forze, il nostro eroe perirà sotto gli attacchi nemici, mettendo fine alla partita.

La grafica di Space Station è molto piacevole, di sicuro impatto e di pregevole fattura. Gli sprite che rappresentano le numerose forme di vita aliena, si muovono in maniera perfetta, sfruttando animazioni omogenee ed impeccabili. Se siate accaniti fan di Impossible Mission, Space Station vi entusiasmerà moltissimo! Chiude la compilation un'altro shoot'em up, dall'altisonante nome di Warzone.

In questo "Zona di Guerra" ci troviamo al comando di un potente mezzo cingolato, impegnati in una terribile missione. L'anno è il 2090 e, dopo un pauroso olocausto nucleare, i superstiti del genere umano stanno cercando di riorganizzare le sorti dell'intero pianeta.

Ciononostante, un malvagio scienziato sta preparando una nuova generazione di ordigni nucleari, in modo da poter gettare il mondo ai

propri piedi e imporsi quale signore incontrastato del genere umano. Noi coraggiosi videogamer ci troviamo al comando del potente carro da combattimento, diretti verso il rifugio del pazzo scienziato, con lo scopo di distruggerlo, eliminando la terribile minaccia.

Contro di noi, arrivano elicotteri, razzi, mezzi terrestri e una miriade di veicoli da guerra capaci di distruggerci con un sol colpo.

Il gioco si risolve in un classico shoot'em up a scrolling verticale, giostrando il soggetto, necessariamente scarno, su un gran numero di schermate e su un vero e proprio nugolo di nemici da distruggere.

L'aspetto grafico di Warzone non è eccezionale ma, vista l'estrema carica di giocabilità del programma, riesce comunque a supportare degnamente questo soggetto.

L'azione ed il divertimento sono senza dubbio assicurati per tutti.

Nel complesso, la Tri-Action-1 si presenta come una buona compilation ideale magari per un regalo a qualche giovane smanettone o a noi stessi, per gratificarci di ore ed ore di spensierato divertimento.

ACES HIGH

OCEAN

DISCO

IBM PC & COMPATIBILI

PREZZO: LIT. 49.000

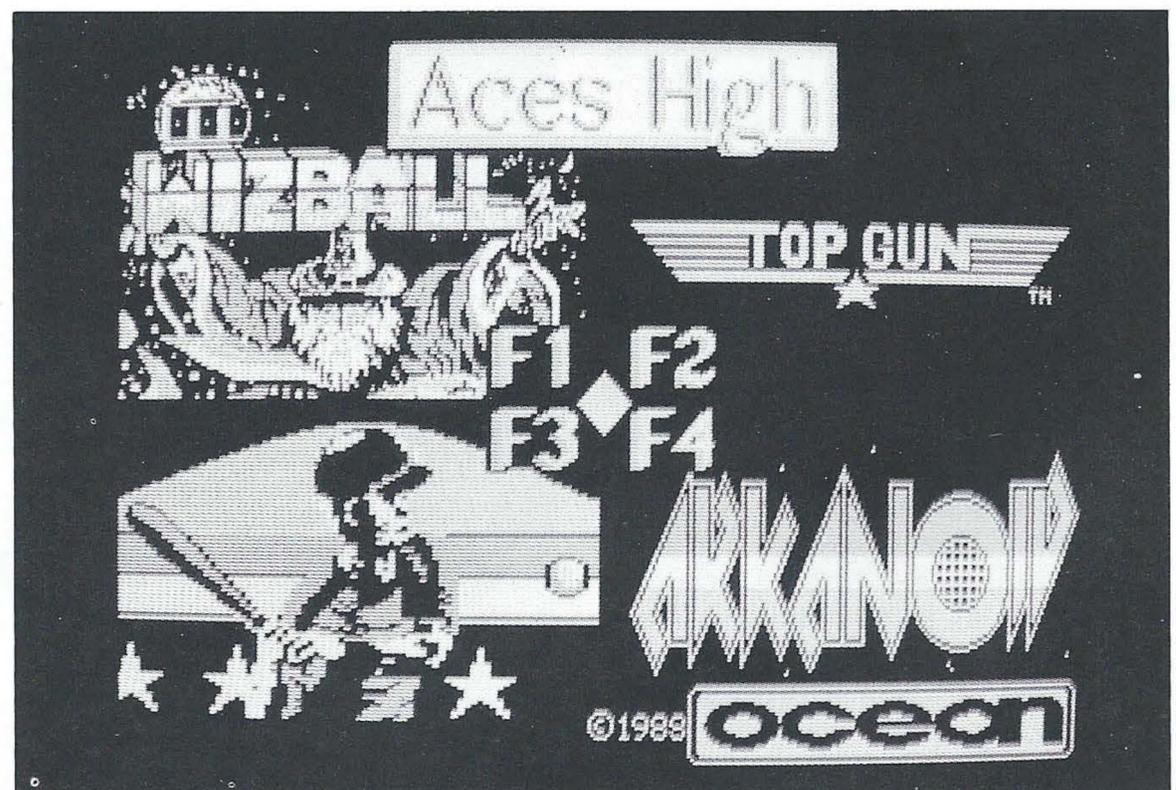
O rmai è d'obbligo, solo per i giochi più belli, di uscire in raccolta ad un prezzo molto conveniente. Questa volta i giochi che ci accingiamo a recensire sono: World Series Baseball, Wizball, Arkanoid e Top Gun.

La Ocean anche stavolta è riuscita a raccogliere alcuni fra i più bei programmi usciti nel corso dello scorso anno.

I giochi sono inseriti in un unico disco che possiede la caratteristica di poterli caricare o dopo il prompt a: digitando DISK (dopo aver caricato il DOS) oppure direttamente inserendo il disco quando il computer è ancora spento.

Il menu che segue è uguale per tutti e con la pressione dei tasti funzioni si accede ad uno o ad un altro programma.

World series baseball è un gioco sportivo che consente di potersi im-



medesimare in una delle squadre che concorrono per il campionato del mondo. Scopo del gioco è quello di ottenere più punti possibili, come in un vero gioco del baseball

Dopo aver scelto il gioco, apparirà una schermata con raffigurato il campo da gioco e la susseguente ri-

chiesta di far sapere se il gioco sarà per uno o due giocatori e con i tasti funzione si deciderà sul da farsi.

Le istruzioni a questo punto, consigliano di adattare il programma al proprio computer, a seconda della velocità di gestione della propria scheda grafica; a questo proposito il

ocean

manuale consiglia di usare varie velocità di gioco in funzione a se possedete un scheda Tandy, CGA o EGA. Si possono cambiare i colori delle squadre, sempre con i tasti funzioni, e come ormai di consuetudine sui programmi per MS/DOS, regolare la sensibilità del joystick. Importantissima, per la riuscita del gioco, è la lettura del manuale che spiega attentamente quali comandi utilizzare per dare effetti alla palla, spostarsi ecc., è in definitiva importante leggere le istruzioni per una buona riuscita del gioco.

Passiamo ora ad un altro della raccolta, precisamente, Wizball.

Il mago Wiz ed il suo affezionatissimo gattone, hanno sempre vissuto una vita tranquilla e pacifica nel loro magico mondo di Wizworld finché, un brutto giorno, il cattivo e dispettoso Zark, non meglio identificato folletto malvagio, ha rubato magicamente tutti i colori del mondo del povero Wiz, riducendo ogni sfumatura cromatica ad un deprimente e sterile grigio.

A questo proposito Wiz ha creato, con una magia antica, una fatata sferetta rimbalzante che, manovrata attraverso i numerosi scenari di gioco, dovrà recuperare e rimettere al loro posto tutti i colori mancanti.

Zark, infatti, ha "imprigionato" le varie note cromatiche in numerose bolle verdi ed in alcuni strani oggetti volanti, disseminati lungo l'intero percorso di gioco; facendo fuoco su questi, utilizzando il magico laser della pallina rimbalzante, si possono rendere innocui questi oggetti, altrimenti letali ad ogni contatto, raccogliendoli in base ad una sequenza indicata nella parte inferiore dello schermo.

Si potrà così ricomporre l'insieme dei colori sottratti dal mondo di Wizworld, garantendo mille e mille altri anni di felicità e tranquillità a tutti i suoi abitanti.

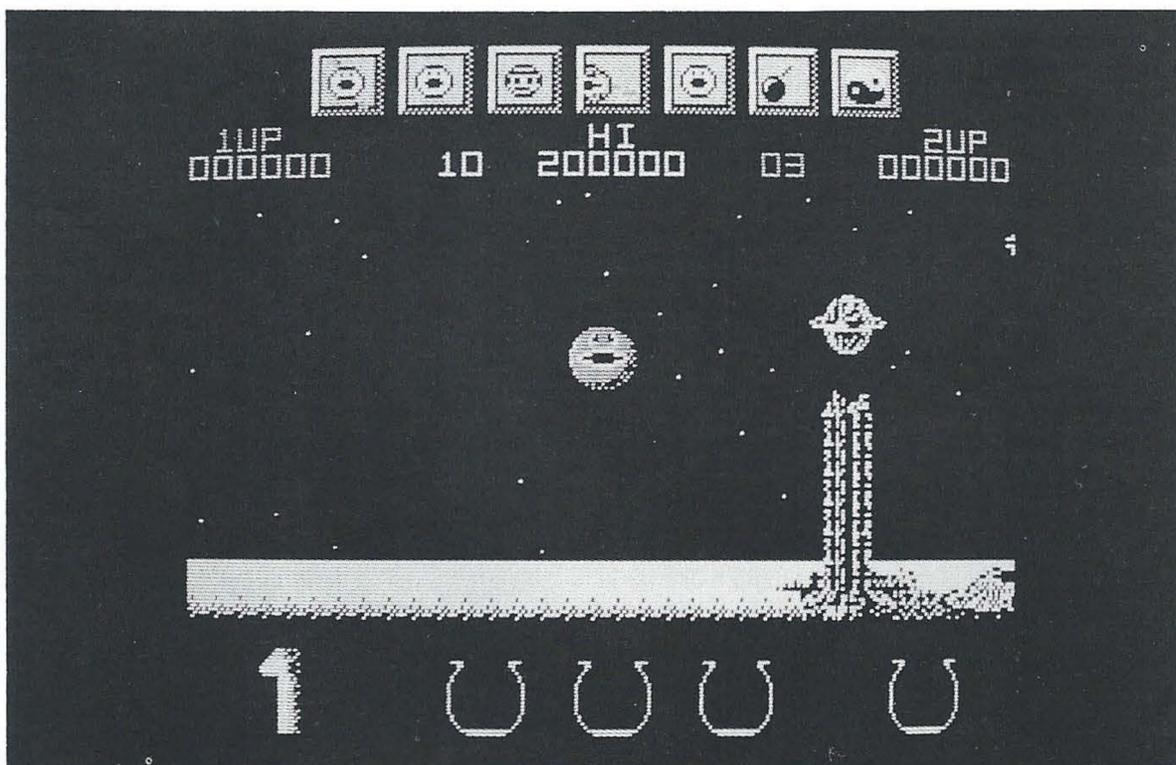
Abbiamo dunque sette icone azzurre che, poste nella parte superiore dello schermo, indicheranno quale arma si sta utilizzando e quali altri marchingegni sarà possibile acquisire, in base al nostro punteggio. La prima permette di controllare meglio gli imprevedibili e, a volte, frustranti movimenti della pallina del mago, limitandone i rimbalzi e l'attrazione gravitazionale che la costringono ad un movimento verticale perpetuo. La seconda icona rappresenta il laser bidirezionale che può esplodere raggi mortali per tutti i nemici, sia a destra che a sinistra,

contemporaneamente. La terza icona, una volta illuminata, indica che il gatto di Wiz entra a far parte del gioco, coadiuvando gli sforzi della pallina rimbalzante. Quarta e quinta icona premettono di utilizzare un super raggio laser molto potente e uno schermo protettivo per assorbire i colpi esplosi dagli avversari, mentre

stione, bisogna raccogliere delle letterine luminose che, di volta in volta, cadono dall'astronave aliena verso la sbarretta mobile.

Queste lettere hanno diverse caratteristiche molto utili per poter procedere nel gioco;

la D vi fa guadagnare tre palline (proiettili) in più,



la S rallenta i velocissimi ed imprevedibili rimbalzi della sferetta, la e allunga la sbarretta di controllo, rendendo più facile l'intercettazione dei colpi rimbalzanti,

la P fa ottenere una vita bonus, la C rende magnetico il rivestimento della vostra astronave, in modo da bloccare i rimbalzi dei proiettili, la L permette di sparare veri e propri colpi di laser contro il muro, indipendenti dalle sferette rimbalzanti e, infine, la B apre, sul lato destro dello schermo, un passaggio al "muro" successivo.

Tutti questi particolari bonus si rivelano molto utili e, peraltro, indispensabili per giungere sino al decimo ed ultimo schermo, molto impegnativo da completare. Inoltre, proprio per complicarvi ulteriormente la vita, i programmatori hanno inserito, in ogni schermo di gioco, moltissimi esserini alieni che, se non vengono distrutti dai vari rimbalzi della vostra pallina, possono attaccare e far esplodere la sbarretta/astronave, facendovi perdere una vita.

Anche in questo particolare aspetto del gioco, ARKANOID si rivela in tutta la sua perfezione e completezza rispetto al fratello maggiore arcade in quanto ogni elemento presente in sala giochi è stato fedel-

la S rallenta i velocissimi ed imprevedibili rimbalzi della sferetta, la e allunga la sbarretta di controllo, rendendo più facile l'intercettazione dei colpi rimbalzanti,

la P fa ottenere una vita bonus, la C rende magnetico il rivestimento della vostra astronave, in modo da bloccare i rimbalzi dei proiettili,

la L permette di sparare veri e propri colpi di laser contro il muro, indipendenti dalle sferette rimbalzanti e, infine,

la B apre, sul lato destro dello schermo, un passaggio al "muro" successivo.

Tutti questi particolari bonus si rivelano molto utili e, peraltro, indispensabili per giungere sino al decimo ed ultimo schermo, molto impegnativo da completare.

Inoltre, proprio per complicarvi ulteriormente la vita, i programmatori hanno inserito, in ogni schermo di gioco, moltissimi esserini alieni che, se non vengono distrutti dai vari rimbalzi della vostra pallina, possono attaccare e far esplodere la sbarretta/astronave, facendovi perdere una vita.

Anche in questo particolare aspetto del gioco, ARKANOID si rivela in tutta la sua perfezione e completezza rispetto al fratello maggiore arcade in quanto ogni elemento presente in sala giochi è stato fedel-

mente trasportato, evitando ad ogni giocatore i soli frustranti e negativi confronti con il tanto amato gioco al bar.

ARKANOID e' un gioco davvero stupendo anche perche', nonostante le innovazioni e le originali caratteristiche, conserva la stessa immediatezza e l'irrinunciabile coinvolgimento delle versioni dei vari breakout.

ARKANOID e' un gioco per tutti, dagli smanettoni piu' accaniti agli strateghi e avventurieri piu' abili, ricco di una piacevolissima carica di divertimento che piace, rilassa e intrattiene, senza richiedere un particolare sforzo intellettuale, ad ogni tipo di utente, offrendo, ancora una volta, una delle piu' centrate e riuscite espressioni del piu' puro dei videogame.

Grafica ed effetti sonori, infine, confezionano egregiamente un ottimo ed irrinunciabile passatempo computerizzato degno di costituire una pietra miliare nella storia del videogioco.

Top Gun

Ebbene si', acquistando questa compilation anche noi potremo provare l'ebbrezza di pilotare un velocissimo F15, lanciati nell'immensita' dei cieli, emulando le gesta di Maverick e Goose, indimenticabili assi dell'aria di Top Gun cinematografico.

Il programma vi pone immediatamente al comando di un F16, in varie missioni di allenamento, contro il computer o contro un avversario umano, per poter conseguire la laurea di "Topgunnisti" (l'USAF mi perdoni!!!) destinati a comandare un piu' potente e complesso F15.

Lo schermo e' diviso in due porzioni che rappresentano le varie fasi del gioco relativamente al tipo di competizione, ad uno o a due giocatori, selezionata.

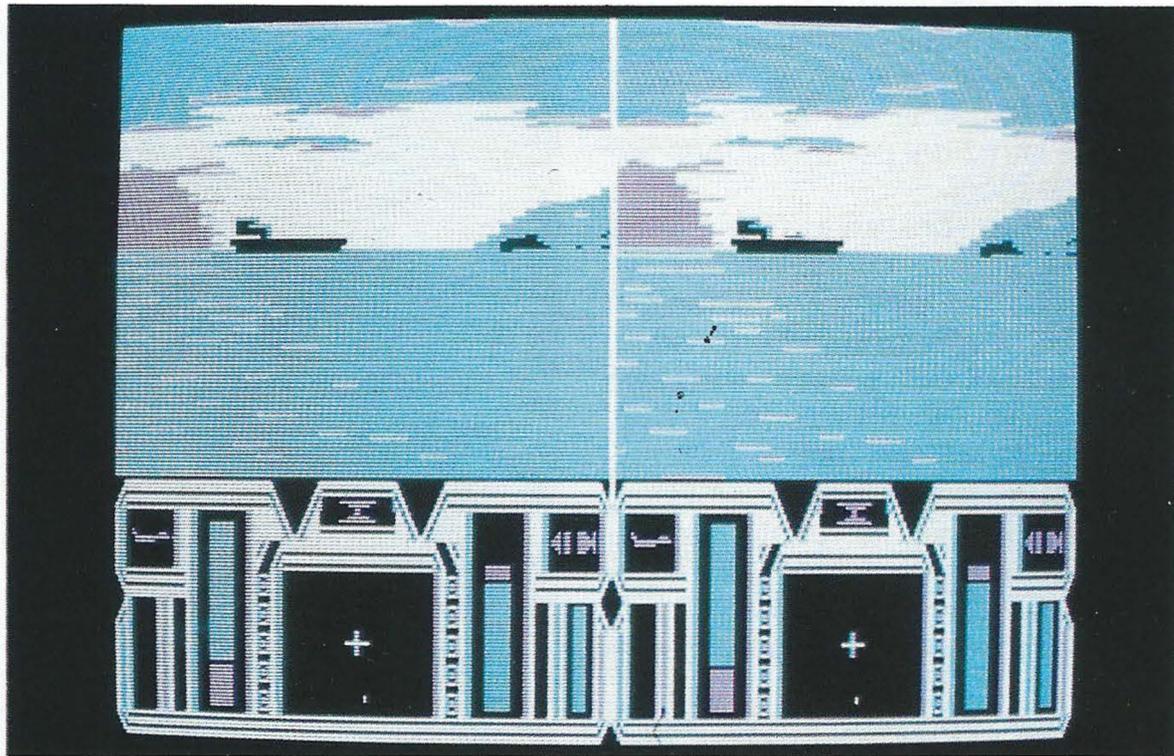
Appena caricato il programma, il vostro F16 decollerà dalla portaerei base lasciando quindi il posto ad un'ottima ed immediata rappresentazione della carlinga del vostro velivolo.

La porzione del gioco che realizza il vero e proprio simulatore di volo e' la tipica versione molto semplificata per tutti coloro che non vogliono sorbirsi pesanti manuali di istruzioni e desiderano provare immediatamente l'emozione di sfrecciare, come razzi, a bordo dei propri velivoli supersonici.

D'altro canto parte dell'estrema appetibilita' di Top Gun Ocean risle-

de proprio in questa elementare ed immediata gestione dei meccanismi di gioco piu' simili ad un vero arcade che ad una simulazione.

La parte inferiore dello schermo e' occupata dai vari indicatori ad eccezione della velocita' di volo e dell'altitudine, rappresentate nella parte superiore.



Lo strumento piu' importante e', comunque, il radar che vi permette di individuare i velivoli nemici in avvicinamento sostituendosi egregiamente ai futuristici scanner ai quali ci hanno abituato i vari Tau Ceti e Arctic Fox.

Da tener d'occhio sono anche gli indicatori di direzione, l'indicatore dei danni subiti, la temperatura delle cannoniere di bordo, soggette a surriscaldamento, il puntamento dei missili aria-aria e il segnale audio visivo che entra in funzione quando un aereo nemico lancia un missile contro di noi.

Non manca, ovviamente, l'orizzonte artificiale e, nel complesso, basta una semplice occhiata per rendersi conto della situazione e per ottenere tutte le necessarie informazioni sul volo e sulle battaglie in corso.

A bordo del nostro F16 abbiamo tre differenti tipi di armi: mitragliere, con cui bisogna esplodere 25 colpi per abbattere un nemico, missili a scia di calore, piu' flessibili ed efficaci in combattimento, e gli immancabili retrorazzi che possono emettere una provvidenziale e potente fiammata capace di incenerire i missili che inseguono il nostro velivolo.

Per lanciare un missile a scia di calore e' necessario mantenere inquadrato nel mirino l'aereo nemico per tre secondi, dopodiche' il com-

puter di bordo segnalera' l'avvenuto aggancio del missile al bersaglio prescelto e, schiacciando il tasto di fuoco, sgancerà l'ordigno capace di seguire e colpire l'avversario.

Se non riuscite ad operare correttamente i retrorazzi non disperate: dopo venti secondi di inseguimento,

i missili lanciati contro di voi esplodono, autoeliminando il pericolo di essere colpiti.

Nei molti livelli di gioco, attraverso la classifica di assi dell'aria che dovrete letteralmente scalare, bisogna abbattere tre aerei nemici per passare alle fasi successive e, vi assicuro, dopo il quarto ed il quinto "allenamento" le cose si complicheranno notevolmente.

Giocando contro un avversario, oltre a dover abbattere due aerei nemici, bisognerà, ovviamente, cancellare dal cielo l'altro giocatore, rimandandolo a pilotare qualche osceno cargo commerciale o un mitico e antidiluviano Savoia Marchetti del 1945.

La grafica a vettori tridimensionale e un sonoro più che accettabile, rendono il gioco, già accattivante e piacevole, una vera e propria avventura videogiocistica davvero irrinunciabile e dedicata agli appassionati di ogni tipo.

In conclusione, data l'enormità delle parole inserite in questa recensione non si può fare altro che dare un OK ai giochi proposti dalla Ocean, ci ha amareggiato non poco, il fatto che potesse funzionare solo con la scheda grafica CGA e non con la EGA, il costo sembra un pò alto, ma, data la bassa consistenza di videogiochi per MS/DOS, è senz'altro consigliabile.

BEYOND THE ICE PALACE

elite

ELITE

ATARI ST-SPECTRUM-AMSTRAD
CBM64

DISCO-CASSETTA

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT.29.000

In una glaciale confezione, comprendente anche il manualetto di istruzioni in italiano, arriva dalla famosissima Elite, Beyond The Ice Palace, ottimo platform-game, tutto brivido azione e tanto divertimento.

Nelle lontane terre del gelido nord oltre il Palazzo di Ghiaccio, le antiche leggende narrano di una terra mistica e tenebrosa abitata da bizzarre creature. E' una terra magica e fantastica, dimora di fantasmi e goblins, di buoni e malvagi.

Recentemente, si è verificato un enorme sconvolgimento nell'equilibrio tra il bene e il male.

Le forze del male si sono scatenate bruciando qualsiasi cosa animale o persona si trovasse sul loro cammino.

Le foreste, le case e la vita dei miti boscaioli sono state distrutte inesorabilmente.

Così non si può continuare, il male è arrivato al limite del sopportabile; una notte, gli antichi e saggi spiriti dei boschi decidono di riunirsi per trovare una soluzione al grave problema.

Dopo lunghe ore di interminabili discussioni, il consiglio superiore hanno deciso di affidare ad una sola persona la responsabilità di far ritornare il naturale equilibrio sulla terra, respingendo il male.

Con i poteri magici dei boschi, i saggi hanno benedetto una freccia sacra, che servirà al prode eroe, per far comparire nei momenti di bisogno lo spirito protettore.

Dopo aver consacrato la freccia, la hanno scagliata in aria e chiunque la raccolga, diventerà il protagonista di un'avventura fantastica e tenebrosa.

Ebbene sì, il destino (e il portafoglio!) vuole che proprio voi (piccoli, grandi, giovani, ragazzi, militari metà prezzo, ecc., ecc.!!!) troviate la freccia e dobbiate restaurare l'equilibrio tra bene e male.

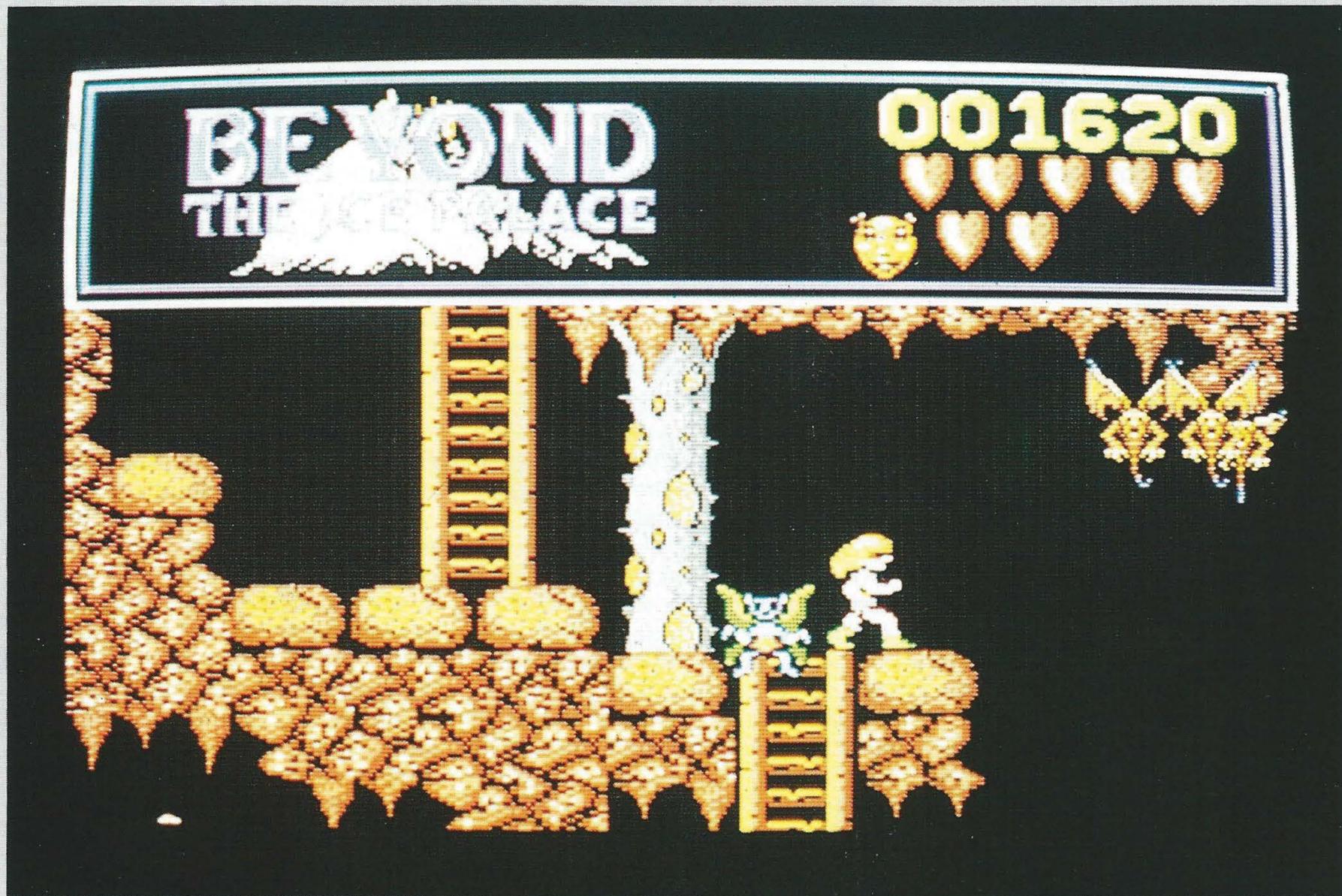
Ora miei prodi eroi armatevi di coraggio e dopo aver raccolto le armi

trovate sul vostro cammino, incominciate a distruggere le malefiche creature.

Iniziando il gioco si hanno a disposizione tre armi, l'ultima da voi acquisita risulterà l'arma a vostra disposizione, e come dice la leggenda, da questo punto, inizierà la vostra odissea.

Incontrerete immediatamente degli esseri svolazzanti e dall'apparenza innocua ma, attenzione, il semplice tocco risulterà mortale; se i primi esseri che incontrerete, vi sembreranno facili da uccidere, gli spiriti che appariranno dal nulla, vi daranno non poco filo da torcere, infatti, la loro uccisione può avvenire o, tramite la vostra destrezza con le armi o, con la chiamata dei fatidici spiriti della foresta (ne abbiamo solo due) che indeboliranno e uccideranno i vostri nemici.

Attenzione! Usate gli spiriti saggiamente poichè all'inizio ne possedete solo due, anche se durante il gioco è possibile trovarne altri (nel caso riusciste a passare i primi schermi senza utilizzare gli spiriti della foresta, i successivi che trove-



rete lungo la strada non faranno cumulo, in quanto se ne potrà avere solo un massimo di due).

Con l'uso del joystick potete salire e scendere le scale, chinarvi, saltare, andare a destra e a sinistra, mentre, per richiamare gli spiriti e per mettere il gioco in pausa ci saranno dei tasti che sceglierete in sede iniziale o in opzione "set control". Non sarà semplice passare il fatidi-

co burrone, insediato e custodito da esseri pronti ad uccidervi; noi come primo aiuto vi diremo che, per passare bisognerà dapprima uccidere lo spirito che appare dal nulla, poi districarsi sulle pietre in movimento facendo bene attenzione alle altre creature. Beyond possiede una grafica eccezionale, un movimento degli sprite eccellente e non potrà far altro che piacervi.

Degno successore del Barbarian Psygnosis, continua la saga dei platform game e chissà quanti di voi riusciranno a terminare il gioco.

La sfida è aperta, chiunque voglia esibire i propri primati ci scriva e nell'apposita rubrica (consigli, trucchi e...) troverà spazio per inserire i propri punteggi.

ROCKFORD - THE ARCADE GAME

GAMES 

MELBOURNE HOUSE

CBM64/128-AMIGA-ATARI ST-ATARI 800 XL/130 XE-IBM PC
DISCO-NASTRO-CARTUCCIA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 39.000

Dopo aver fatto capolino in più di un videogame, negli anni passati, il mitico e celeberrimo minatore Rockford (quello di Boulder Dash, chi non lo ricorda?) ritorna alla ribalta, in un gioco tutto nuovo, creato bell'apposta per lui su una vasta gamma di home e personal computer.

Se però, su IBM PC e CBM64/128, questo avvenimento non desta più di tanto scalpore, le versioni create per i principi dei 16/32 Bit, Atari ST ed Amiga, si presentano come vere e proprie chicche per tutti gli appassionati di videogame.

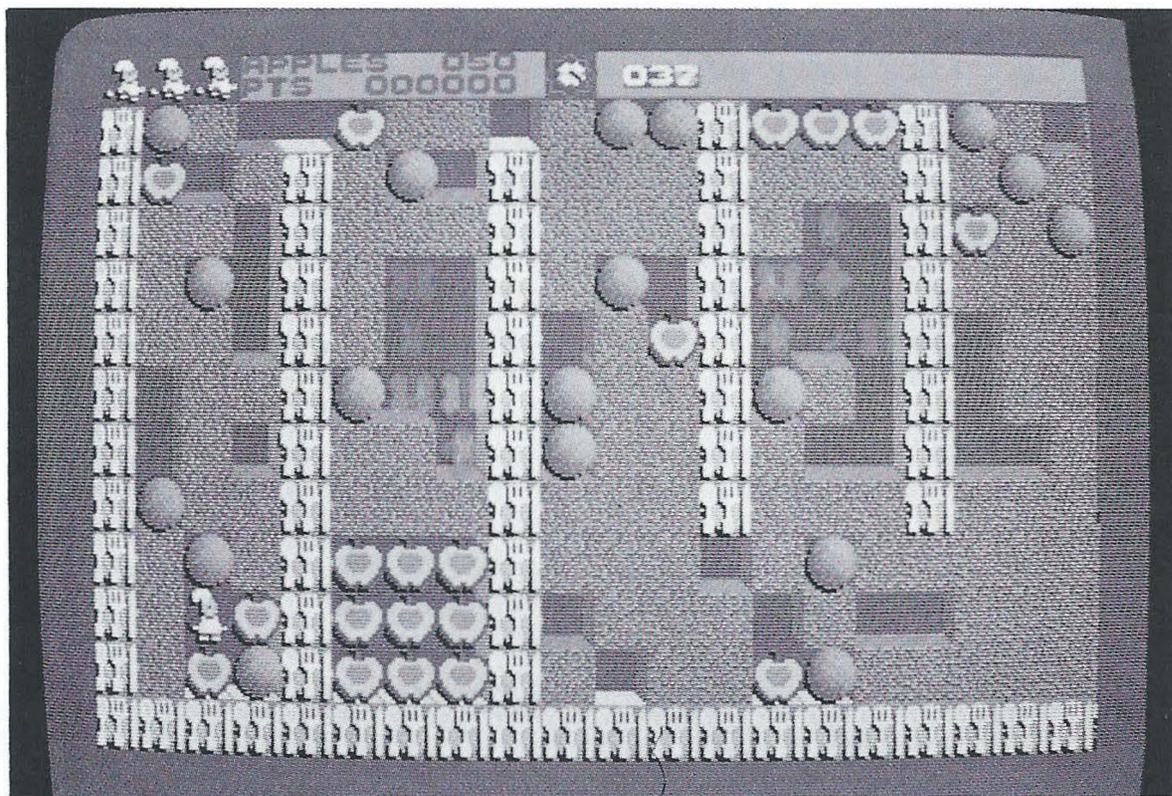
Gratificato di nuovissimi scenari e non dimentichiamolo, di una grafica veramente tutta Arcade, Rockford si può muovere in un divertentissimo e velocissimo programma di intrattenimento, destinato ad ammaliare grandi e piccini con l'intramontabile fascino del platform game.

La meccanica di gioco è sempre la stessa: Rockford, simpaticissimo ed intrepido esploratore, si trova in una vasta miniera (cinque schermi) ricca di pietre preziose e, manco a dirlo, di moltissime insidie.

Scavandosi una via a questi tesori e spostando o facendo cadere pesantissimi pietroni (senza possibilmente finirci sotto!), il nostro eroe dovrà cercare di collezionare quante più pietre gli sarà possibile al fine di incrementare il classico Score.

Il gioco, una volta caricato, ci permette di scegliere quale delle cinque caverne visitare per prima.

Abbiamo altrettanti schermi con differenti caratteristiche.



Nel primo, "Rockford il cacciatore nelle caverne di Craymar", ci troviamo a collezionare il tesoro perduto di un famoso faraone, guardandoci dagli attacchi di serpenti, pipistrelli e dispettose scimmiette. Nel secondo, "Rockford il cuoco nelle cucine di Kyssandra", dovremo collezionare le mele dell'eterna giovinezza, appartenute ad un mistico Himalayano.

Invece dei "classici" nemici, in questo schermo dovremo guardarci da pizze, hamburger, arance (che sostituiscono i pietroni del primo schermo), uova e toast!

Il terzo scenario si intitola "Rockford il cowboy alla ricerca dell'El Dorado"; nella magica terra azteca da cui prende il nome questo schermo, il nostro omino dovrà raccogliere moltissimi preziosi, facendo attenzione a non incappare in pericolosi tomahawk (le asce di guerra degli indiani pellerossa), lanciati dai custodi dei tesori. Altre insidie sono, pistole volanti, cactus, vagoni ferroviari e locomotive impazzite! Eccoci al quarto schermo, "Rockford l'astro-

nauta nelle profondità degli spazi stellari". Qui il nostro eroe veste una simpatica tutina da cosmonauta e deve impossessarsi, nientepopodimeno di sfavillanti stelle, vagando nelle sconfinite galassie.

Le insidie, questa volta, sono: comete vaganti, astronavi aliene e piccoli planetoidi che sostituiscono i classici pietroni dei passati Boulder Dash.

Nell'ultimo schermo abbiamo Rockford dottore alle prese con il mostro di Frankenstein!

In questo, bisognerà raccogliere i cuori del mostro (!!!) ed evitare ad ogni costo, scheletri, fantasmi, teschi e mille altri mostriciattoli inferociti e disturbati dalla vostra presenza.

In un tipo di gioco, che pare abbastanza scontato, i programmatori della Melbourne House hanno però, inserito alcune note originali.

I vari nemici, ad esempio, possono essere uccisi non solo, schiacciandoli sotto un pietrone in caduta, ma, anche spostando verso di loro

alcuni elementi in grado di annullare gli effetti distruttivi. Una fiammella mobile può essere eliminata facendola collidere con una goccia d'acqua e così via.

Inoltre, in alcuni livelli, vi sono dei muri e degli ostacoli che appaiono e scompaiono del tutto casualmente, rendendo ancora più difficile l'esplorazione degli scenari.

Rockford, si presenta come un ottimo e giocabilissimo game che, ereditando le caratteristiche più amate delle precedenti versioni, si impone all'attenzione di ogni appassionato.

La grafica è, per quanto riguarda l'Atari St e l'Amiga, decisamente superba. Le animazioni sono eccellenti e la vastissima serie di effetti speciali e di musicchette arcade, ci fan-

no pensare di essere in una vera sala giochi.

La Melbourne non si smentisce, offrendo, ancora una volta, un programma di alto livello e di ottima qualità.

Se lo proverete almeno una volta, ne rimarrete infatuati: Rockford The Arcade Game è tutto da giocare, per ore, ore, ore, ed ore!!!!

SHACKLED

DATA EAST - US GOLD

CBM 64/128 SPECTRUM-48/128K
AMSTRAD-CPC ATARI ST
DISCO-CASSETTA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. 29.000

Seguendo la scia tipica dei giochi tipo Gauntlet e Garrison II, la Us Gold presenta questo nuovo arcade ambientato in epoca medievale.

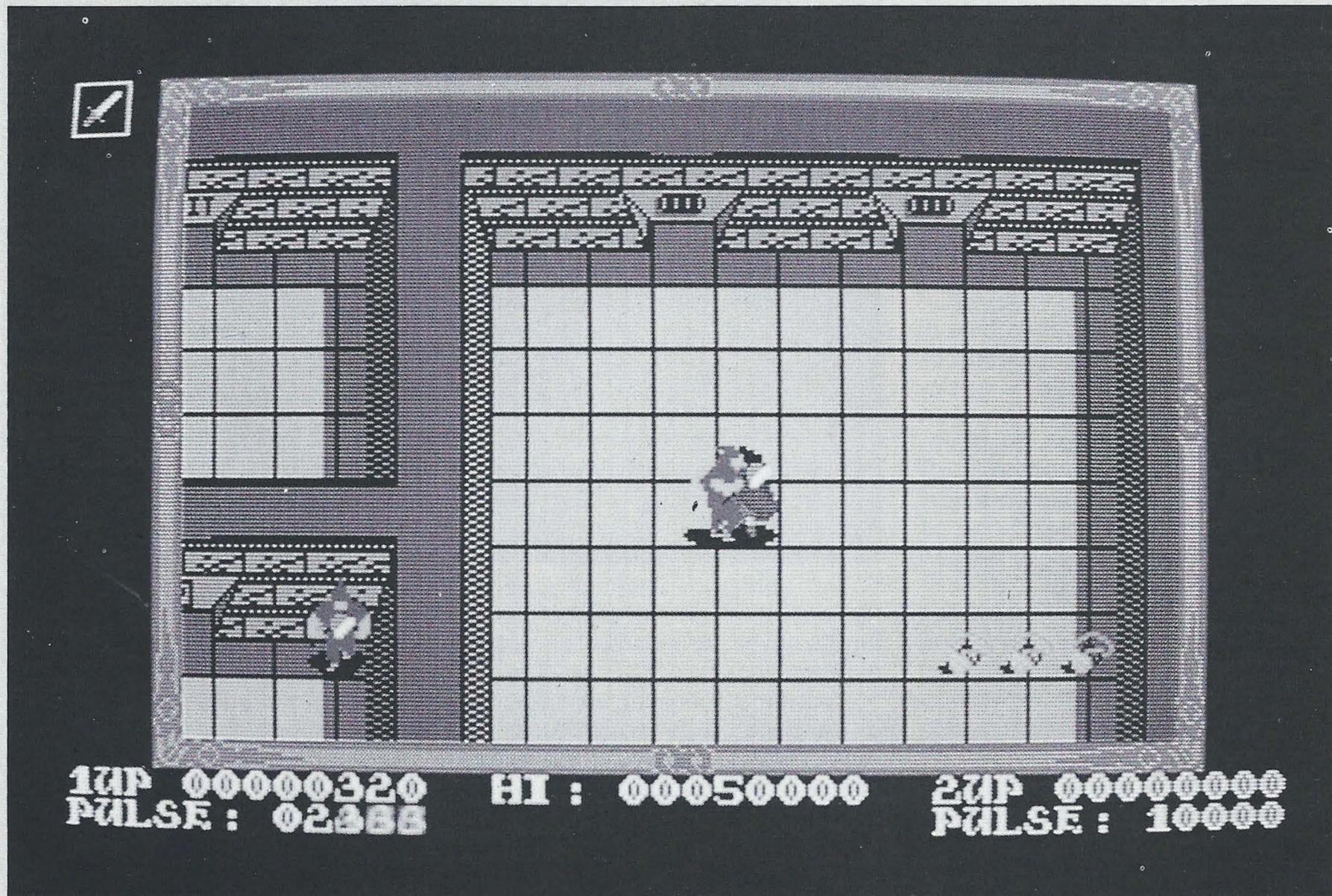
La trama non è molto differente da quello che è lo scopo reale del gioco (come regolarmente accade con i giochi tipici da bar), abbiamo il compito di liberare dei nostri amici, precedentemente catturati e incatenati, nelle segrete di un castello.

Addentrandoci in cunicoli stretti e ben sorvegliati dobbiamo trovare i nostri compagni, durante il tragitto troveremo tantissimi oggetti, che, una volta presi, ci renderanno sempre più invulnerabili, aumentando sia la velocità con il quale possiamo sfuggire ai nemici, sia le armi a nostra disposizione con le quali potremo uccidere più velocemente gli uomini messi di guardia, e credetemi sono davvero tanti.

Oltre ai vari oggetti che troveremo nei cunicoli che si presenteranno ai nostri occhi, sarà necessario prendere le chiavi (che scopriremo solitamente nei posti più disparati, protetti da una guardia che preventiva-

mente dovremo uccidere) con le quali potremo accedere ai sotterranei seguenti, e pensate un pò, ne abbiamo 112.

Il consiglio che le istruzioni ci elargiscono in ben due occasioni, è di non insistere con il combattimento uomo a uomo (o uomo computer, forse è più azzeccato) in quanto, il controllo che il programma ha su di noi, consiste proprio nell'energia che ci viene fornita, e che nel combattimento viene sempre di più a mancarci, fino a quando, esaurita, non finisce il gioco. Troveremo dinanzi a noi una miriade di celle dentro le quali dovremo liberare i nostri beneamati compagni.



Non è semplice dileguarsi nella miriade di nemici che troveremo sia a lato che di fronte e talvolta anche dietro le nostre spalle; la cosa che più ci ha incuriositi è che se, non liberiamo i compagni all'interno delle segrete, ci troveremo in un dedalo che continua a girare in circolo, senza fine, facendo comparire sempre più nemici che, se non devieremo più che attentamente, faranno diminuire sempre di più la nostra energia vitale.

Altro consiglio che il manuale ci offre (scusate la dimenticanza, le istruzioni arrivano, pensate un po', direttamente dalla US Gold in ITALIANO!!! MICIDIALE!!!) è che non bisogna insistere in un unico sotterraneo, appena possibile cambiate schermo.

Riusciremo ad avere le armi in più, e sono ben otto, solo quando libereremo i nostri compagni. Troveremo anche delle cosiddette "portepremio" con le quali riusciremo ad avere un punteggio più alto. Le armi che riusciremo a trovare appaiono, all'interno dello schermo, come icone che possono essere raccolte e che si riferiscono all'arma di cui si dispone. Queste icone appaiono sotto l'icona dell'arma e comprendono:

"speed-up" extra veloce,
 "shot Speed" velocità di colpo,
 "extra-defence" difesa supplementare e
 "extra-attack" attacco supplementare.

Il gioco è, senza dubbio, stupendo, l'ambientazione azzeccata e una grafica ottima (anche se su Atari ST

ci saremmo aspettati qualcosa di più) farciscono il tutto.

Forse non nuovo è il tipo di game che troviamo tra le schermate, la base è identica ad altri che, fra l'altro, abbiamo menzionato all'inizio dell'articolo.

In compenso, la trama è più reale delle situazioni che fin qui ci erano state proposte, Shackled, potremmo inserirlo tranquillamente fra la fascia di giochi che sono una via di mezzo tra la trama di Gauntlet e quella di Rambo.

Impazziranno dalla gioia, gli appassionati del classico arcade trovando in Shackled, un ottimo gioco per ammazzare il tempo, prima che arrivi la scuola.

A quando la versione per Amiga???

STREET SPORTS SOCCER

EPIX

CBM 64/128 APPLE II IBM PC & COMP.

VERSIONE PROVATA: CBM 64/128
 PREZZO LIT 25.000

La Epix continua la sua epica saga sui giochi ispirati alla strada, cioè da quei giochi vissuti in prima persona dai ragazzi, dopo Street Sports baseball, Street Sports basketball, è la volta della versione calcistica.

Non è il classico gioco dove è necessario conoscere regole e leggersi adeguatamente il manuale, la sua facilità permette l'utilizzo anche ai più piccoli (di età) possessori di computer.

Dopo il caricamento, che come di consueto, ha una lunga presentazione formato Epix, si possono opzionare due diversi tipi di campo, o un prato erboso circondato da murauglie semidistrutte o un campo in cemento che ricorda vagamente quei campetti più da pallamano che da calcio, solitamente intravisti nei vari oratori sparsi per le città.

Dopo aver scelto se giocare con un giocatore umano o contro il computer avviene la scelta dei giocatori (scelta che avviene tramite il classico lancio della monetina) e si decide quale dei nostri amici giocherà con noi.

Possiamo scegliere tra diversi nomi, indistintamente dal sesso, (evvi-va la parità, e che nessuno si metta

a controllare la bella del gruppo, mi raccomando!!!!) e sono Radar, Julie, Melissa, Ralph, Vic, Brad, Bojo, Butch e Dana.

Nonostante il manuale parli dei ragazzi come se ognuno di loro abbia caratteristiche diverse, noi nella

che potremo richiamare ogni qualvolta ricaricheremo il programma.

La durata della partita può essere scelta tra un tempo determinato o da chi per primo arriva ad un tot di goal (partendo con un minimo di cinque). Si controllano i giocatori, uno



prova, abbiamo notato che conta molto di più la vostra abilità che le innumerevoli parole di cui le istruzioni si prodigano.

Possiamo scegliere un massimo di tre giocatori dando un ruolo ad ognuno di essi dal portiere al difensore ed infine, all'attaccante.

Sussiste all'interno del programma la possibilità di poter salvare il gruppo da noi formato in un team

per volta con il joystick, spostandosi nella direzione in cui si vuole far arrivare il pallone.

Non esistono nè calci di rigori, nè falli, insomma, un po' tutte quelle regole che fanno a capo al vero campionato di calcio, in più per poter continuare il gioco bisogna obbligatoriamente vincere, tipo eliminazione diretta, senza la possibilità di fare un piccolo campionato.

EPYX

Indubbiamente Epix, non ha creato un gran capolavoro, ormai abituati al calcio di Super Star Soccer della Mindscape.

Potrebbe essere più paragonato al vecchio e sempre attuale Interna-

tional Soccer della Commodore, che creò un abisso fra tutti quelli che, anche se usciti posteriormente, non hanno dato le soddisfazioni che l'indimenticabile calcio ci aveva dato. Forse Epix ha un pò deluso, ci si

aspettavo un pò di più da street sports soccer che nonostante l'uscita recentissima lo si può inserire tra i giochi che potevano essere attuali solamente tre o quattro anni fa.

SUPER STAR SOCCER GARY LINEKER

MINDSCAPE

CBM 64/128-SPECTRUM-AM-
STRAD

VERSIONE PROVATA:CBM 64/128

PREZZO LIT. 25.000

Nonostante la sua uscita risalga ormai a qualche mese fa, Super Star Soccer detiene indiscusso una posizione nella hit di vendita, e ci è sembrato più che giusto recensire, scusandoci per la nostra dimenticanza, il grande gioco di calcio fatto dalla Mindscape.

Sulla scia del precedente programma Ice Hockey, la Mindscape ha pensato di proporre una seconda simulazione della disciplina che tanto appassiona i tifosi e non, di tutto il mondo.

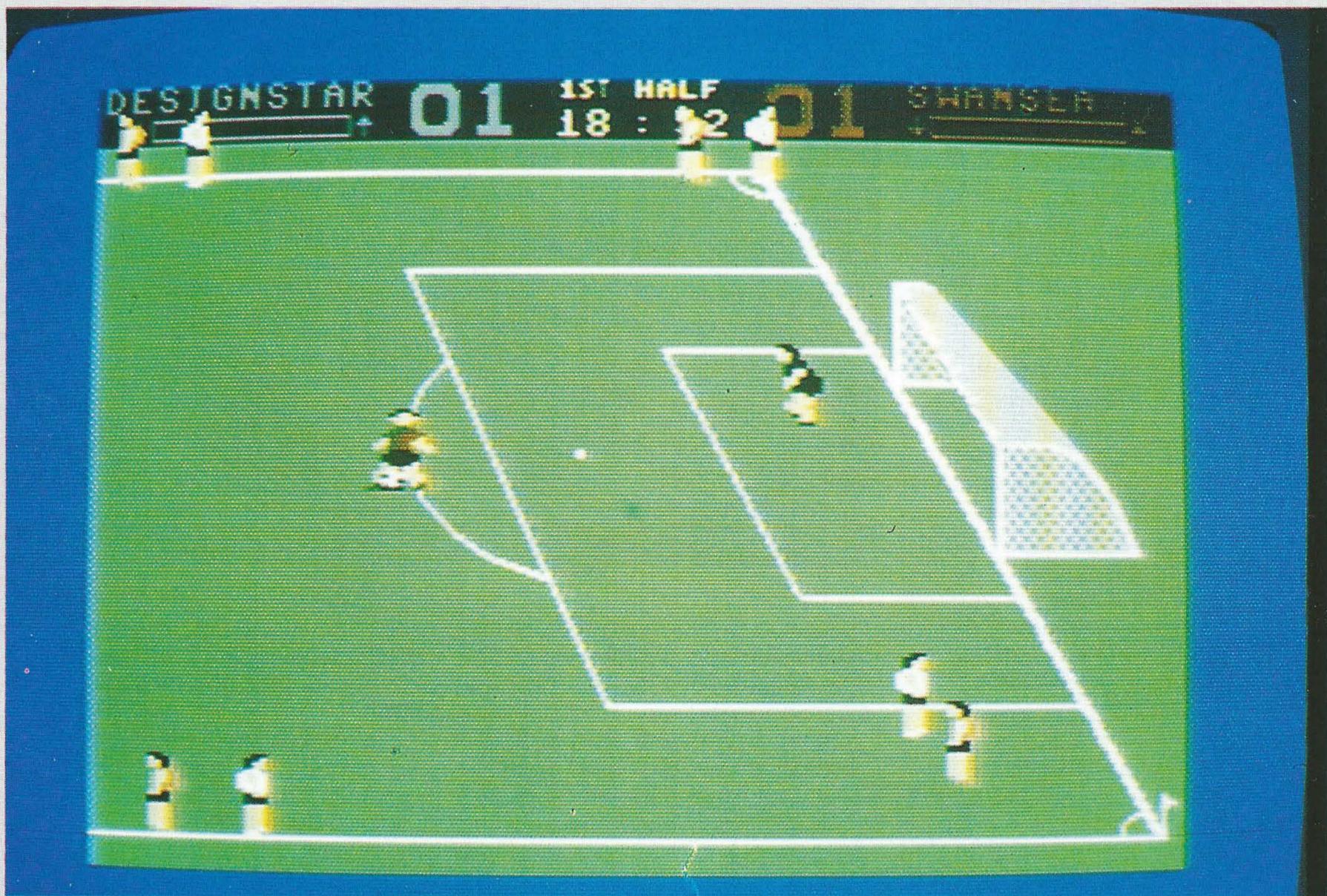
La base del gioco è identica, oltre alla parte simulata si ha la facoltà di giocare direttamente con la squadra che si è precedentemente costituita. Si parte dalla prima di campionato in quarta divisione fino a passare alla prima, conciliando ai vari campionati una sorta di coppa Italia, dove tutte le squadre dei vari tornei, a seconda del sorteggio, si incontrano e disputano partite mozzafiato.

Ma andiamo con ordine, dopo una lunghissima presentazione, com'è di consuetudine in casa Mindscape, si passa alla vera e propria strategia di gioco, decidendo innanzitutto se tenersi la squadra che ci offre la casa di software (alla quale è stato dato lo stesso nome) o scegliere il nome di una nostra squadra del

cuore. L'opzione che segue stabilisce se il nostro campionato debba essere fatto in 7 o in 15 giornate, ovviamente con il girone più lungo si ha la facoltà di poter incontrare tutte le squadre, mentre nel più breve, alcune.

Segue la scelta dei giocatori, scelta che è consigliabile attuare, a nostro giudizio, solo dopo un campionato fatto, così da avere più soldi per poter acquistare uno o più fuoriclasse di prima divisione. I giocatori che giocano sono sette, con una panchina di tre. E' importante che ogni giocatore che acquistiamo o che ci viene fornito sia messo nel ruolo che più gli si addice, in quanto inserendolo in posizione diversa, perde del tutto o dimezza la sua forza renden-

GAMES 



do molto di meno (quasi come nella realtà). Lo schema che ci viene fornito è 1 + 3 + 3, (1 è il portiere, 3 gli uomini in difesa e tre gli uomini in attacco).

Noi possiamo controllare o il portiere o il centravanti e in uno o nell'altro caso, possiamo anche essere l'allenatore o trainer, se volete, della situazione, scegliendo se attuare vari tipi di difesa e di attacco oppure lasciando il compito al computer. Una volta preparata la squadra e passati allo schermo successivo, bisognerà aumentare la velocità dello scorrere del tempo, in quanto il programma può fare realmente 45 minuti per tempo, oppure far diventare 15 secondi di gioco uguali ad un secondo reale (velocizzare fino ad un massimo di 15 volte, opzione 15X).

Passando alla parte giocata con il joystick, innumerevoli sono gli stili e le opzioni, considerando che potete controllare o il portiere o il centravanti (quest'ultimo è risultato essere molto divertente), si possono fare

delle cose incredibili, da passaggi filtranti a micidiali colpi di testa, a rovesciate incredibili fino a dare effetti tipo pallonetto o rasoterra micidiali.

Considerate che gli altri giocatori sono interamente gestiti dal computer (anche i vostri compagni) quindi, ogni volta che il gioco viene fermato (come accade realmente), si può controllare lo stato in cui i giocatori, con lo scorrere della partita, si trovano realmente, quindi attenzione alla forza rimasta e se è arrivata a zero, cambiate provvidenzialmente il giocatore.

Esistono i falli laterali, i rinvii dalla difesa, i falli, i calci d'angolo e in più, in coppa, i tempi supplementari (solo in caso di parità) che non scadranno fintanto che una delle due squadre non segna un goal (non esistono i calci di rigore, nè in gioco nè nello spareggio).

Super star soccer è fantastico, ovviamente se vi piace il calcio; ha tutto quello che può essere la gestione di un team, come nella realtà, ed è

grande la soddisfazione quando la nostra squadra vince un campionato o la coppa di lega. Se nelle divisioni inferiori non è molto difficile vincere un campionato nelle alte, come accade realmente, non è facile disimpegnarsi con squadre che giocano un calcio superiore e non sono moltissimi coloro che sono riusciti a portare a termine una stagione senza perdere una partita.

La grafica, considerando il CBM 64/128, è eccelsa, il movimento degli sprite è rapido e preciso; se si posseggono giocatori di un certo livello, indubbiamente bello e incredibile è vedere il proprio giocatore fare stupende rovesciate e intricatissime azioni da goal.

A tutti gli appassionati non posso far altro che dire, comprate questo gioco, non vi deluderà in nessuna delle sue fasi.

Peccato che le istruzioni siano in inglese, ma, manuale alla mano, non vi sarà difficile conoscere tutte le opzioni che ci vengono offerte.

BIONIC COMMANDO

CAPCOM

CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-AMIGA-IBM PC E COMPATIBILI

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 29.000

Molti, fra i nostri più giovani lettori, conosceranno senza dubbio Bionic Commando arcade, giocato, rigiocato e stragiocato al bar.

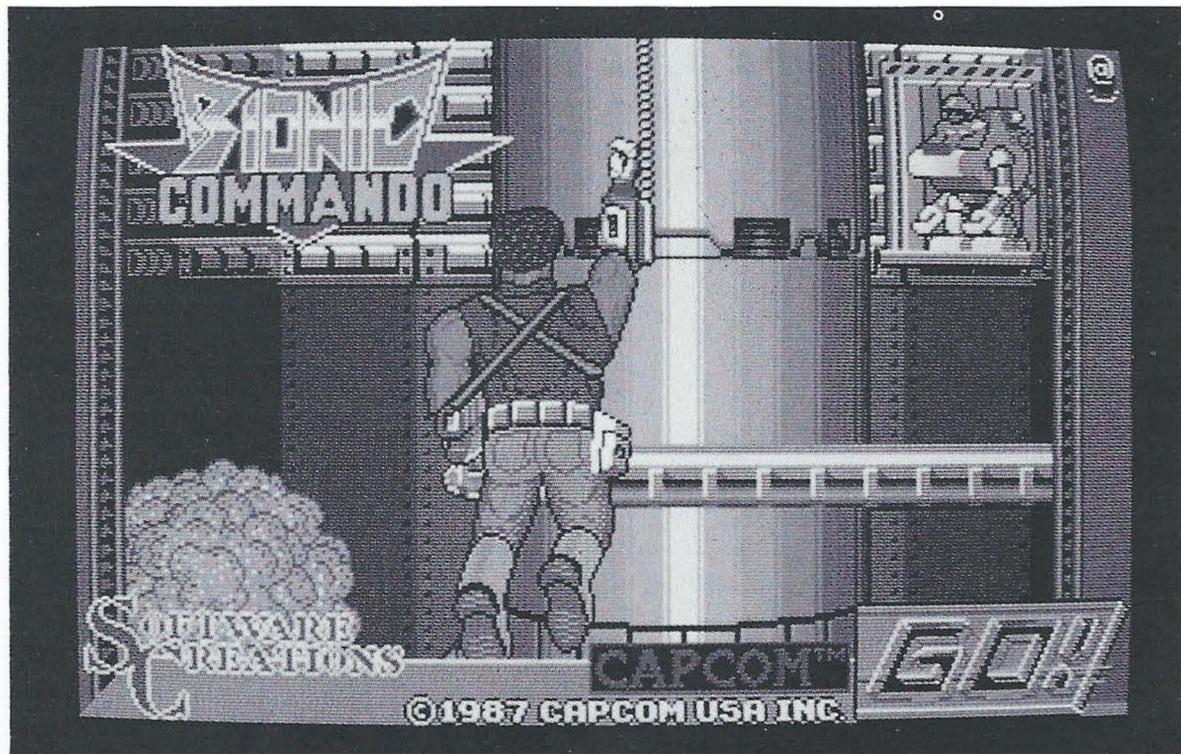
Si tratta di un classico videogame mangiasoldi, ricco di azione, divertimento, colore, avventura e, non per ultimi, effetti speciali robotanti ed eccitanti.

Grazie alla saggia lungimiranza della US GOLD, la casa produttrice di Bionic Commando (la Capcom, quella di Ghost'n'Goblins), in versione arcade, ha potuto realizzare l'omonimo coin op anche per la gioia di tutti i maniaci videogamer "da casa". Ecco infatti arrivare, questo interessante game, anche nelle RAM dei più diffusi home e personal computer.

Si tratta di una missione di guerra, ambientata in un remoto futuro; l'eroe della vicenda, di cui poco ci importa conoscere il nome, è un soldato dal braccio bionico, vera, inar-

restabile macchina da combatti-

gioco è quello di raggiungere il quin-



mento.

Il gioco si risolve in un indavolato e frastornante platform game che farà la gioia di tutti gli irriducibili smanettoni del joystick.

Bionic Commando è diviso in cinque fasi, attraverso le quali dovremo affrontare una miriade di truppe d'assalto nemiche, impegnate ad ostacolarci il cammino verso la loro inespugnabile roccaforte. Scopo del

to ed ultimo livello dove ci sarà da disattivare un potente missile a testata termonucleare, in procinto di essere lanciato contro una metropoli terrestre.

Le armi a nostra disposizione sono contenute, in gran parte, nel braccio robotizzato del nostro "Schwarzenegger" di turno. Possiamo usare una doppietta laser e un comodo verricello meccanico che

GAMES 

permette di arrampicarci verso l'alto e superare burroni e crepacchi.

Durante il gioco si raccolgono lanciagranate, cannoni a plasma, bombe e fucili a fuoco rapido, che verranno paracadutati nelle vicinanze del nostro omino.

Bionic Commando è suddiviso in cinque fasi.

La prima è ambientata nella Foresta Morente, unica via accessibile per arrivare alla roccaforte del nemico, fra l'altro, presente con numerose truppe armate di fucili a baionetta e di granate. Arrampicandoci sui rami degli alberi morenti, dovremo raggiungere l'altro capo della foresta, guardandoci anche dalle api assassine e da alcune pericolose creature volanti che si annidano nelle galle dei tronchi!

La seconda fase si svolge in un castello, sotto il quale si cela l'intera centrale nemica.

Passiamo dunque sul tremolante ed insicuro ponte levatoio, cercando di neutralizzare le mitragliatrici nemiche che si celano fra gli spalti della fortezza. Successivamente sarà necessario far esplodere alcuni reticolati elettrificati, per poter penetrare nel cortile principale.

Qui, troveremo ad aspettarci alcuni soldati kamikaze, carichi di esplosivo e pericolosi lanciatori di pietre che cercheranno di schiacciarcia al suolo.

Terza fase, terzo regalo! Accedere al complesso sotterraneo non sarà certo facile come bere un bicchier d'acqua. Con le prime due linee di difesa già irrimediabilmente espugnate, il nemico si è rintanato nel proprio covo, sguinzagliandoci contro un vero e proprio esercito di avversari inferociti.

Penetrando in un'oscura e puzzolente rete fognaria, dovremo affrontare una fauna decisamente poco socievole e alcuni gruppi di giganteschi robot guardiani, desiderosi di stritolarci con le loro "manine" metalliche!

Giunti nella sala di Controllo (quarta fase), le difficoltà andranno, via, via, crescendo. Senza perdere tempo, dovremo far saltare il meccanismo di apertura di alcune porte sigillate, altrimenti insuperabili, e raggiungere il silo dov'è contenuto il missile sopracitato. Oltre ai soldati e agli elicotterini di sorveglianza, un grosso pedone cercherà di ucciderci, stritolando il nostro povero solda-

tino. Il livello finale è, ovviamente, il più difficile. Raggiungere il computer di lancio del missile e distruggerlo, richiederà parecchio sudore e...anche un joystick di riserva!!!

Due micidiali sorprese, che non vogliamo svelare per correttezza, ci attendono all'interno del silo!

La grafica di Bionic Commando, nella versione per Atari ST, si rivela di ottima fattura e di apprezzabile definizione. Unica pecca è lo scrolling troppo veloce, da schermo a schermo.

La demenziale (scusate il termine!) musicchetta di sottofondo non c'entra proprio per niente ma, unita ai suoni delle esplosioni e a mille altri effetti speciali, contribuisce a ricreare una vera atmosfera arcade fra le nostre "povere" mura domestiche!!

Bionic Commando è un gioco appassionante e molto divertente che, senza scostarsi minimamente dal classico filone dei platform game da bar, offre, ancora una volta, molto pane per i denti di tutti gli appassionati. La presenza di istruzioni in italiano e, non per ultimo, un costo particolarmente contenuto, completano un validissimo prodotto.

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

GRANDSLAM

AMIGA-ATARI ST
DISCO
PREZZO: 29.000

L'abbiamo aspettato per molto, molto tempo, rimpiangendo il glorioso International Soccer che girava sull'ormai mitico CBM64.

Finalmente, dopo una sofferterissima attesa, arriva uno stupendo calcio computerizzato per i principi dei 16/32 Bit, Amiga e Atari ST.

Si tratta di una vera simulazione in cui, oltre alle varie fasi tattiche e strategiche, di preparazione, si può davvero giocare con due squadre di 11 uomini l'una, su un coloratissimo tappeto erboso.

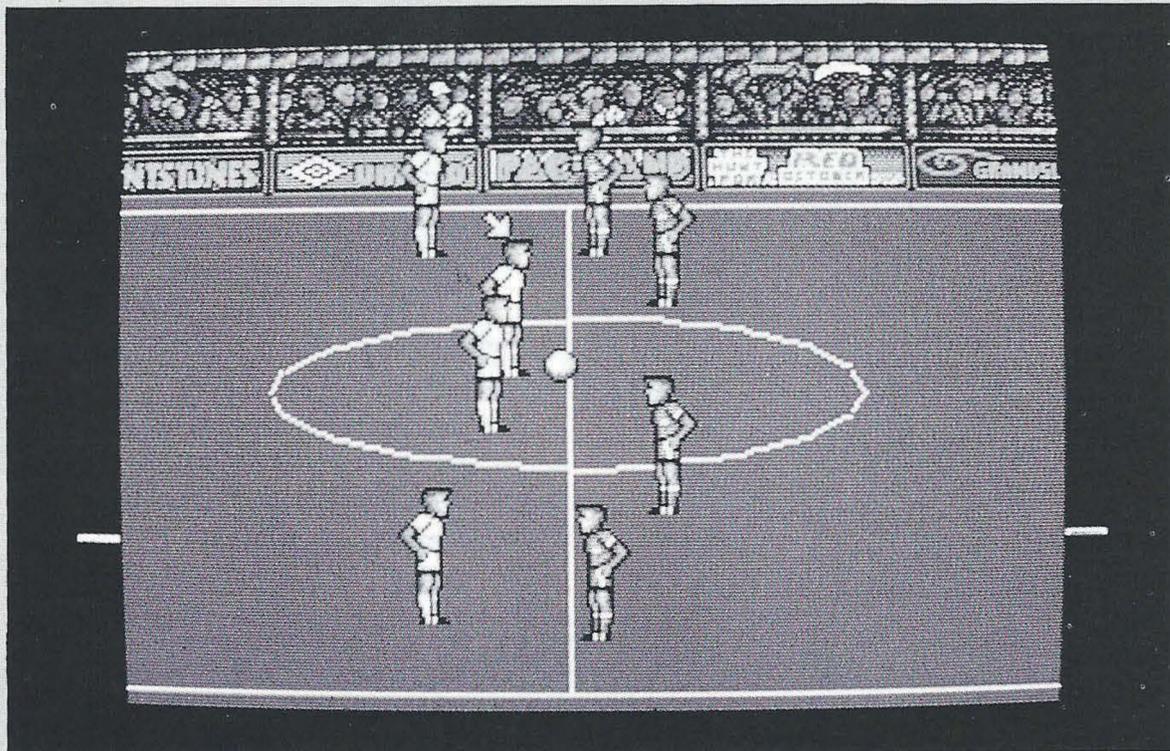
La ricca confezione di P.B. Football comprende, fra le altre cose, un simpatico gadget e un mega manifestone da appendere proprio sopra al nostro computer. Tralasciando le ovvie considerazioni, relative al costo del programma, davvero bassis-

simo e invitante, passiamo ad esaminare nei dettagli il gioco.

Dopo la bella schermata di presentazione, ci viene proposta una serie di opzioni, in base alle quali potremo impostare vari tipi di competi-

zione. I primi due comandi (Select Team For Player One/Two) permettono di scegliere le squadre di ognuno dei due sfidanti (umano-umano, umano-computer). Questa selezione si basa sui team calcistici euro-

GAMES 



pei, partendo dall'Albania, fino alla Jugoslavia.

Utilizzando il joystick o la tastiera si effettuano le scelte, passando quindi al terzo comando (Select The Match Duration). Ciò permette di definire la durata di ogni partita, dai 5 ai 20 minuti (reali).

Con il comando One Or Two Player League, quindi, si può entrare nel torneo calcistico, facendo automaticamente gestire tutte le altre squadre dal calcolatore. Questi, infatti, ci fornirà i risultati di tutti gli altri match, contemporaneamente alla nostra "escalation" durante l'intera competizione. A questo proposito, l'opzione Computer Result Simulation, fa sì che il nostro Amiga/Atari ST, controlli autonomamente tutte le fasi del torneo, estranee ai match giocati dalla nostra squadra.

Con il comando Group Selection And Alteration, il giocatore sceglie in quali dei due gruppi iniziali, andare a collocare il proprio team.

Infine, con View Group One/Two, potremo controllare l'attuale posizione del team, sempre all'interno dei gruppi. L'ultimo comando, Show Status, offre una panoramica, sempre aggiornata, sulla situazione della nostra squadra, tenendo conto delle vittorie, delle sconfitte e dei pareggi.

Ora, se questa lunga descrizione dei comandi di gioco vi potrebbe indurre a pensare che P.B. Football sia l'ennesima, insipida simulazione di un torneo di calcio, passerò a descrivere nei dettagli la fase di gioco vera e propria; questa ha infatti po-

co da spartire con programmi come Football Manager e Soccer Supremo.

Al calcio di inizio, ci troviamo davanti ad una stupenda realizzazione grafica del campo, con ben 11 coloratissimi omini, schierati contro altrettanti avversari.

Il meccanismo su cui si basa l'interazione del giocatore con il computer è, ovviamente, molto simile a quello che, da sempre, ha caratterizzato il calcio computerizzato, dal Soccer Intellivision a quello Commodore.

L'omino che controlliamo è identificabile, in ogni momento del match, grazie ad una freccetta (dello stesso colore della maglietta), posta proprio al di sopra del capo.

Il giocatore in possesso di palla, può quindi avanzare, dribblare, effettuare passaggi e tirare in porta, relativamente alla nostra abilità con il joystick.

Unica novità del programma, sotto questo aspetto, è che, per poter controllare un altro giocatore, quello in possesso di palla deve necessariamente effettuare un passaggio e poi uscire dallo schermo (!). Ciò si rivela particolarmente fastidioso, aumentando la difficoltà della competizione.

Molto stranamente, infatti, non possiamo scambiare il controllo dei giocatori nello stesso schermo e dobbiamo, per forza, allontanarne uno dall'area di gioco.

Se non fosse per questa notevole pecca, P.B. Football si potrebbe imporre come la più bella simulazione

di calcio, mai creata su un computer.

Interessanti sono, ad esempio, falli laterali ed i calci d'angolo, battuti davvero dai giocatori, con tanto di indicatore, regolabile, della potenza di tiro.

Le animazioni sono ottime e non troppo veloci, mentre l'intero aspetto grafico sembra tratto direttamente da uno stupendo cartone animato.

Durante le azioni più infuocate e in occasione delle segnature, sullo schermo appaiono le immagini dei vari giocatori protagonisti e del commentatore del match, il tutto condito da effetti sonori digitalizzati a iosa.

Si può giocare anche con la tastiera ma, sinceramente, ve lo consigliamo proprio.

Nel complesso, tralasciata per un momento l'estrema difficoltà di gioco, non possiamo far altro che elogiare P.B. International Football che, ne siamo certi, si dimostra all'altezza delle aspettative di tutti gli utenti "esseti" e Amiga.

Questo prodotto della Grandslam (quella dei Flintstones) potrebbe essere considerato come una versione migliorata e corretta del mitico International Soccer del CBM64/128.

Anche se è ancora ben lontana, dalle RAM Amiga e Atari ST, un tipo di simulazione come quella dello stupendo Superstar Soccer (Gremlin) che furoreggia sul CBM64/128, P.B. Football non può mancare nella softteca di ogni appassionato di videogame.

PHANTASM

EXOCET

ATARI ST

DISCO

PREZZO: LIT. 39.000

Dopo esserci risvegliati (forse) da un sonno agitato, ci ritroviamo all'interno di una stranissima dimensione fantascientifica, proiettati nell'ultima produzione della Exocet (quella di Foundation Waste), dedicata esclusivamente all'Atari ST.

Si tratta di Phantasm, overosia di un vero e proprio incubo computerizzato che prende spunto, insidiosamente, dal passato Tau Ceti per il Commodore 64/128. Data l'esiguità delle istruzioni contenute all'interno

della coloratissima confezione di Phantasm (che comprende persino un cartello di "Non disturbare, Missione in corso!!", da appendere alla porta della nostra stanza!), dobbiamo confessare che abbiamo dovuto faticare non poco, per capire fino in fondo quello che si è poi rivelato uno stupendo shoot'em up.

Siamo al comando del vascello da combattimento HM Pegasus, in volo su una luna, orbitante attorno ad un pianeta sconosciuto.

Lo scopo della nostra missione è quello di localizzare e distruggere 8 particolarissime costruzioni erette sulla superficie del corpo celeste. Non chiedeteci altro, Phantasm è

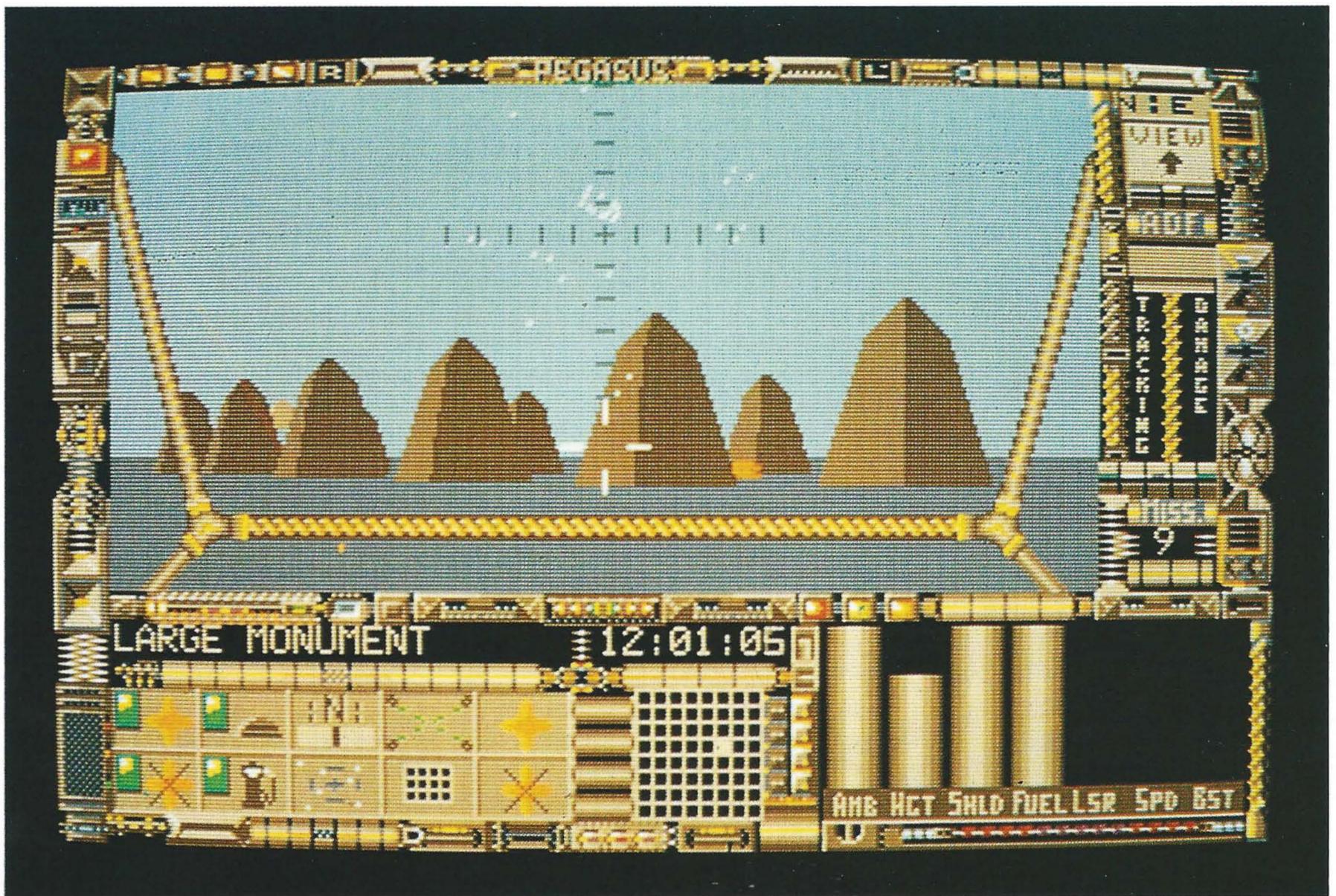
GAMES 

tutto qui! Una volta caricato il programma, dopo la bella schermata di presentazione, ci viene proposto immediatamente l'interno della cabina di pilotaggio del velivolo, realizzata con una grafica eccellente che descrive le numerosissime strumentazioni.

Inserendo l'ora ed il nostro nome, possiamo quindi scegliere, sul planisfero della luna, il punto di decollo del Pegasus.

Si stabilisce anche un livello di difficoltà (da 1 a 4), in base al quale possiamo allenarci o competere in una infuocata missione di guerra.

Una volta partiti, ci viene presentata un'ottima visione tridimensiona-



le, solida, del paesaggio che stiamo sorvolando.

Prima ancora di iniziare il gioco, è quindi opportuno imparare a conoscere e ad utilizzare tutte le strumentazioni di bordo.

Partendo dall'angolo superiore destro dello schermo, incontriamo,

l'indicatore direzionale a bussola e quello della visione (anteriore o posteriore), il segnalatore ADF, che ci permette di localizzare l'area di atterraggio più vicina, e la serie di lampeggiatori Inrange, Tracking e Damage.

Le lettere che formano Inrange lampeggiano ogniqualvolta ci troviamo nelle vicinanze di un mezzo nemico, quelle di Tracking, in occasione del rilevamento del nostro caccia, da parte del radar, e quelle di Damage, quando riceviamo un colpo esploso dagli avversari.

Sotto a questi indicatori, troviamo il contamissili (se ne possono trasportare al massimo 8).

Sotto al contamissili, possiamo vedere una serie di sbarrette verticali dorate, che, regolabili dal giocatore, realizzano le informazioni al riguardo dei vari parametri di volo.

AMB (Anti Missile Blaster) identifica il livello di energia di laser antimissile, montati sul Phantasm, HGT (Height) indica l'altezza dal suolo,

SHLD (Shield), la potenza degli scudi deflettori, FUEL, la quantità di carburante rimasto, LSR (Laser), l'energia dei laser, SPD (Speed), la velocità di movimento, e BST (Booster), l'impiego dei razzi posteriori supplementari (per ottenere una maggiore spinta).

Si prosegue con l'immane radar, con la comoda griglia, per poi finire con il cronometro in tempo reale della missione (simpatica, a questo proposito, la spiegazione di questo accessorio: serve infatti, per smettere di giocare quando arriva l'ora di cena o si deve andare a dormire!!!).

Si gioca con il mouse o con il joystick (in porta 0) e si utilizzano alcuni tasti della keyboard, per accedere alle sopradescritte strumentazioni.

Durante il gioco, il computer di bordo identifica per noi e ci comunica, la natura degli oggetti e delle installazioni alle quali ci stiamo avvicinando, fornendoci così un insostituibile apporto per riuscire vittoriosi nella difficile missione.

Dopo qualche minuto, ci si accorge di avere fra le mani un più che degno clone di Tau Ceti.

Le costruzioni, i veicoli nemici e la stessa scenografia, risultano effettivamente come una versione miglio-

rata e corretta (anche grazie alle incredibili potenzialità grafiche dell'ST) del mitico successo della CRL. Le animazioni sono ottime, il gioco è velocissimo, gli effetti sonori ben curati.

Nel complesso, Phantasm si presenta come un insolito shoot'em up, molto bello ed incredibilmente giocabile, mantenendo la tradizione dei prodotti Exocet, realizzati nell'ambito del più puro software da intrattenimento. Il costo, decisamente contenuto, lo colloca fra i prodotti di sicuro impatto con una vasta fascia di utenti ST.

Se siete fan di giochi come Star Raiders e Foundation Waste, Phantasm vi soddisferà, regalandovi ore ed ore di spensierato divertimento.

FIRE AND FORGET

TITUS

CBM64/128-ATARI ST-AMIGA-IBM
PC E COMPATIBILI

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

Indovinate un pò, il Governo degli Stati Uniti ha scelto proprio voi per guidare l'ultimissimo ritrovato in fatto di mezzi terrestri da combattimento: il Thunder Master.

Conflitti di indicibile violenza e lotte intestine, ordite e messe in atto ad opera di terroristi senza scrupoli, che mirano a far vacillare il già precario equilibrio tra le due superpotenze mondiali, mettono a dura prova le forze dell'ordine di tutto il globo.

Al fine di evitare addirittura un olocausto nucleare, il Thunder Master (per gli amanti dell'inglese: Signore del Tuono), deve affrontare e sconfiggere, da solo, un'intera orda di forze sovversive, armate fino ai denti, al comando di altrettanto temibili mezzi d'assalto. C'è bisogno di dire che le ultime speranze di pace nel mondo, sono racchiuse nelle vostre mani e...nelle cannoniere del Thunder Master?!

Credo proprio di no; la storia ormai, l'avete già capita tutti.

Questa è la trama del nuovo videogame (il secondo, a dire il vero) della neonata Titus, già acclamata produttrice del divertente Crazy Cars. Fire And Forget riprende, molto da vicino, la prima "fatica" della Titus, ambientando la classica, e intramontabile, corsa automobilistica in un insolito scenario quasi post-nucleare. Al posto di semplici bolidi da corsa rivali, abbiamo elicotteri da combattimento, carri armati, mine anti-Thunder Master, bunker, filo spinato, e mille altre insidie da affrontare e superare.

La nostra automobilina (cioè, tutto quello che si rivela essere il Thunder Master) è armata con tanto di cannoniera laser, installata proprio sul tetto, e di un potente lanciamissili; ma non è finita qui: dal Thunder Master si può distaccare uno speciale modulo aereo da combattimento (il Thunder Cloud - Nube Tonante), capace di aumentare notevolmente la potenza di fuoco del nostro strumento di offesa. Da sottolineare il fatto che, il secondo mezzo, può esse-

re utilizzato solo nell'opzione a due giocatori. Il Thunder Master va rifornito, costantemente, di prezioso Omega-Kerosene che ne permette il funzionamento e che, una volta terminato, sancisce irrimediabilmente la fine di ogni partita.

Il Thunder Cloud invece, possiede una sua scorta di carburante, a ricarica semiautomatica, che attinge direttamente dal serbatoio del Master.

Se però, il mezzo terrestre può rifornirsi toccando le cisterne blu e quelle verdi, quello aereo potrà fare altrettanto solo con le prime.

Toccano i contenitori verdi, esploderà in mille pezzi.

Il carburante in questione, si trova disseminato in alcune taniche (a forma di cono), poste casualmente sullo stradone che ci troviamo a percorrere. L'indicatore apposito, localizzato sopra lo schermo di gioco, ci informa della quantità di "Fuel" rimasta.

Una volta caricato il programma,

GAMES 

matori della Titus, nè il loro superbo mezzo d'assalto, il principale scopo della missione sarà quello di correre come il vento, alla ricerca di ogni singola tanica di Omega Kerosene.

Finire la benzina, significherebbe cadere, indifesi, nelle mani del nemico e...vi lascio immaginare le tristi conseguenze!

Ogniqualvolta Thunder Master perisce sotto i colpi degli avversari (il più delle volte, a causa dell'esaurimento del Kerosene), 10000 punti verranno sottratti dallo "score" della partita (Ahi!Ahi!).

Evitando le rocce, presenti sul terreno di gioco, e collezionando le taniche di kerosene, si ottengono 5000 punti. 2000 unità vengono assegnate per ogni tratto di filo spinato superato, mentre, per ogni elicottero, bunker e carro armato, distrutto, se ne guadagnano, rispettivamente, 20.000, 30.000 e 50.000.

Se si riesce a raggiungere la base, al termine di ogni percorso, ci verrà assegnato un ulteriore bonus,



ci troviamo di fronte alla bella schermata di presentazione dove possiamo impostare la competizione ad uno, o due giocatori e il livello di partenza.

Fatto ciò, su una specie di planimetria mondiale, scegliamo uno dei cinque campi di battaglia e...via, all'attacco del nemico!!! Il Thunder Master è praticamente indistruttibile ma, succhia benzina come un vampiro succhia sangue!!!

Visto quindi, che la crisi energetica non interessa i signori program-

relativo al numero di coni di carburante raccolti.

Una colomba bianca, a questo punto, apparirà sul planisfero iniziale, a testimoniare la nostra vittoria assoluta in quell'area.

La grafica e le animazioni di Fire And Forget sono di altissimo e pregevole livello e risultano notevolmente migliorate e raffinate, rispetto alla prima produzione della Titus.

Per Amiga, Atari e, anche per IBM PC e Compatibili, un gioco così ci voleva proprio.

IKARI WARRIORS

ELITE

CBM64/128-SPECTRUM-AM-STRAD-ATARI ST-IBM PC E COMPATIBILI

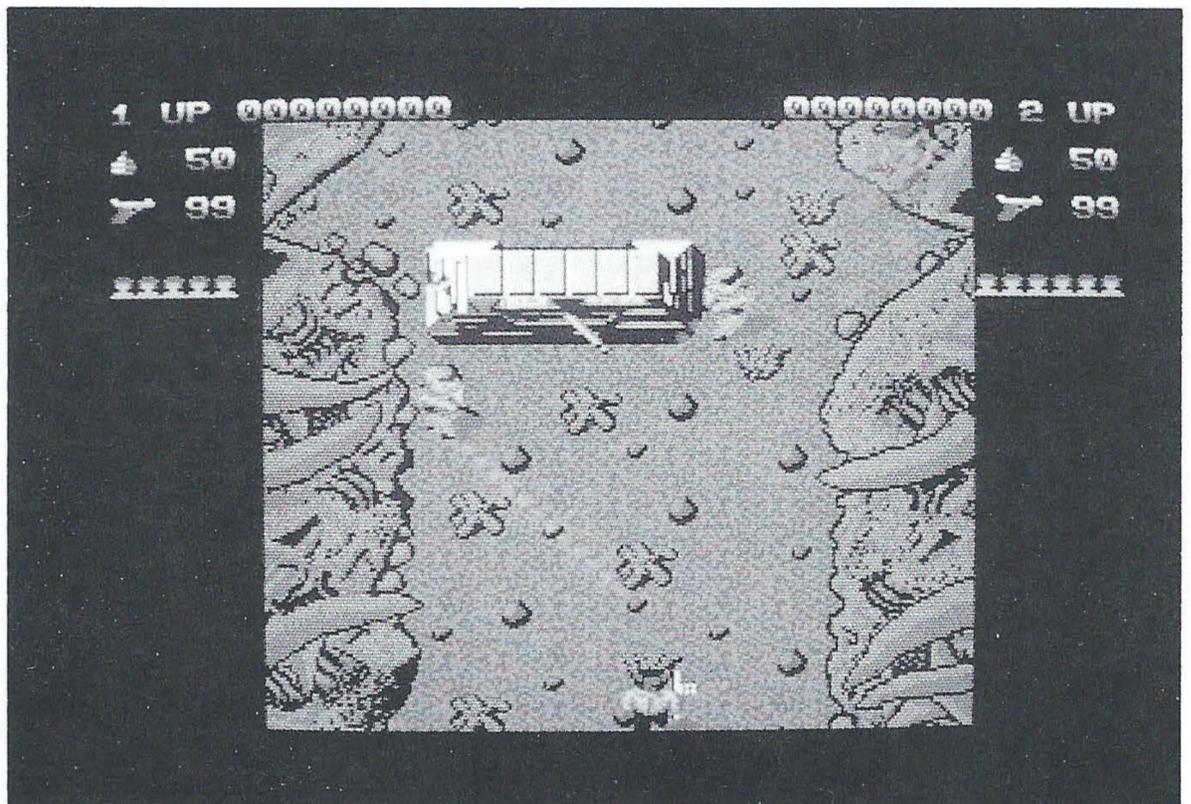
DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 29.000

Ikari Warrior è il nuovo successore Elite che, facendo l'occhiolino al passato Commando, ci ripropone il solito shoot'em up, basato sul cosiddetto "Guerrilla Warfare". Il generale Alexander Bonn, coordinatore delle truppe di marines USA, stanziate nell'America Centrale, è stato rapito da una banda di feroci rivoluzionari che lo hanno assalito e imprigionato nel suo stesso quartier generale. La situazione, come in tutti i videogame d'azione, è davvero disperata: solo un commando di abilissimi "Rambo" può tentare di liberare il pluridecorato capo di Stato Maggiore.

Lasciate le mollezze dei vari Pac Man e le atmosfere spensierate delle vostre care adventure e rispolverate il fido M-60, la fascia per i capelli e...l'inseparabile joystick. Orbene, il bimotore che ci sta trasportando nel cuore della giungla sudamericana, pronti ad intraprendere la missione di salvataggio, viene colpito dalle contraeree nemiche e, purtroppo, precipita istantaneamente al suolo. Un solo superstite (due, nella versione per altrettanti giocatori), del commando, esce incolume dalle macerie fumanti del velivolo: siamo noi!!! Armati del possente mitragliatore e di 50 granate anti-uomo, dovremo a tutti i costi cercare di portare a termine la missione. Preferite mollare tutto, lasciare il generale nelle mani del nemico (sigh!) e ritornare al "limoncino mangiapallini"? Spero di no! Bene, tutti gli sfegatati



che hanno deciso di dar prova del loro coraggio, si preparino ad un videogame indavolato, dove le pallottole rischiano di schizzare fuori dallo schermo! Come accennavo prima, è prevista l'opzione per due giocatori, che possono interagire contemporaneamente, aiutandosi a vicenda. Il gioco è suddiviso in numerose fasi che prevedono il completamento di un percorso di guerra, infestato da nemici, carri armati, mine anti-uomo, bunker inespugnabili e un mare di altre insidie molto difficili da superare. Durante il gioco, com'è ovvio supporre, si possono raccogliere casse di granate supplementari e, inoltre, ci si può impadronire di alcuni cingolati nemici, utilissimi per superare gli ostacoli più impegnativi. L'azione, lo ripeto, è molto simile ai giochi come Commando (Elite) e Rambo (Ocean) ma, la possibilità di gareggiare contemporaneamente con un altro Ikari Warrior umano, aggiunge un tocco di inte-

ressante originalità a questo ampiamente sfruttato soggetto. Nella versione di Ikari Warrior per l'Atari ST, l'Elite ha potuto dare il meglio di sé stessa, sfruttando al massimo le potenzialità grafiche di questo home computer. Le animazioni sono veloci quel tanto che basta per non frastornare troppo il giocatore e gli scenari sono realizzati con una sapiente amalgama delle 512 sfumature cromatiche "essetti" in un festa per tutti gli utenti Atari. Non parliamo poi dello scrolling verticale che, dal canto suo, dà prova dell'incredibile capacità dei designer Elite di ricreare nelle RAM degli home e dei personal più diffusi, veri e propri gioielli arcade. Nel complesso, 29.000 lire sono spese bene se, vi piacciono i videogame d'azione e "spaccajoystick". Senza dubbio tutti i giovanissimi utenti "essetti" troveranno in Ikari Warrior un compagno ideale per trascorrere molte ore di sfrenato divertimento.

SKATECRAZY

GREMLIN

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

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64/128

PREZZO: LIT. 15.000

Ad un prezzo imbattibile, arriva uno dei videogame più attesi del-

la stagione estiva. Skatecrazy è un velocissimo gioco tutto azione, imperniato sulle fantastiche evoluzioni di un ragazzino e dei suoi inseparabili pattini a rotelle. Freddy è il nostro acrobata in questione e due ardue prove d'abilità, separate l'una dall'altra, lo attendono; nella prima, Car

Park Challenge (La Sfida Nel Parcheggio), egli dovrà eseguire indavolate evoluzioni, sui piani (quattro) di un vecchio e abbandonato autosilo, per l'occorrenza sistemato a guisa di pista di gara.

Nella seconda, Championship Course (Il Percorso da Campioni), le



difficoltà saranno di gran lunga maggiori e complicheranno ulteriormente il secondo tracciato da percorrere. Avremo perciò sempre quattro "piani" (leggi: livelli di gioco), ambientati, questa volta, nell'underground londinese, in un vicolo buio, in un parco pubblico e in un edificio abbandonato. Entrambe i tipi di competizione sono articolati su quattro livelli; è però possibile passare da un livello all'altro, relativamente ai due percorsi di gara e viceversa. Per terminare un'intera partita a Skate Crazy è necessario completare complessivamente quattro livelli che possono essere composti, indifferentemente, da quelli del Car Park Challenge e del Championship Course. Nel primo tipo di percorso, come del resto anche nel secondo, non si devono seguire schemi di movimento fissi ma bensì, improvvisare ardite sequenze acrobatiche e sfegatati "a solo", per impressionare i giudici di gara ed ottenere elevati punteggi. C'è una vastissima gamma di acrobazie e numeri speciali che si possono far compiere al nostro Freddy. Si va dai salti da piattaforme e trampolini, ai balzi sopra ostacoli di vario genere, e da slalom tra le classiche bandierine e alcuni copertoni d'auto, ai salti mortali in volo con atterraggio su alcune lattine d'olio

da appiattare!! Anche se poco fa parlavo di un pressochè inesistente tracciato fisso di gara, devo ricordare che, per terminare le evoluzioni, entro il limite di tempo assegnato dal computer, sarà necessario giungere al cosiddetto "cancellotto" che porta ad un livello successivo di Skatecrazy. Questa specie di porta è contrassegnata da una coppia di bandierine o da un paio di coni a righe rosse e bianche, come quelli usati per i lavori stradali. Attenzione però: spesso appaiono anche i "retrocancellotti" che, una volta oltrepassati, ci riportano indietro di uno schermo, invece che farci proseguire nella competizione! (Nella versione di Skatecrazy per il CBM64/128, i cancellotti normali sono rappresentati da due bandierine gialle, mentre i retrocancellotti da due rosse). Non riuscire a raggiungere il cancellotto di fine percorso, significa perdere una delle quattro vite a disposizione. Inoltre, è necessario tenere d'occhio l'indicatore di affaticamento di Freddy che, durante l'intera competizione, tiene conto dello suo stato fisico. Qualora si esaurissero tutte le energie, la partita in corso verrebbe avviata, irrimediabilmente, alla conclusione. Se si arriva al termine della pista, prima dello scadere del tempo, i secondi rimanenti verranno conteggiati come

punti bonus, mentre Freddy verrà promosso al livello di gioco successivo. Eccovi un suggerimento: se riuscite a fermare Freddy dopo l'ultimo cancellotto, senza farlo cadere, otterrete una razione supplementare di punti bonus. Per passare ai livelli successivi, una volta oltrepassati i vari cancellotti, bisognerà entrare in una delle due porte che appariranno sullo schermo. Quella di sinistra ci porterà al Championship Course, quella di destra al Car Park Challenge (indipendentemente dal tipo di pista in cui ci si trovi). Da notare il fatto che, nella versione di Skatecrazy da noi provata, le due porte vengono sostituite da altrettante rampe da percorrere. Il verdetto dei giudici è sommato dalle singole votazioni, relative, a quattro aspetti del nostro comportamento di gara. Il primo giudice esprime apprezzamenti sul nostro stile di pattinaggio in generale, tenendo conto dei bonus collezionati durante il percorso, degli ostacoli saltati e delle fasi di pattinaggio all'indietro. Il secondo, si pronuncia al riguardo del tempo impiegato per terminare i percorsi, del numero di porte saltate e della quantità di lattine d'olio schiacciate. Il terzo è il più smalzato e assegna i propri punteggi in base ai volteggi e alle evoluzioni più originali, possibilmente,

poco ripetute, e in base agli atterraggi, dopo i salti, compiuti più o meno correttamente. Infine, il quarto giudice di gara si interessa ai salti dai ripiani e dai vari trampolini, come il terzo, si esprime anche al riguardo dell'originalità delle acrobazie.

Freddy è controllato dal nostro fidato joystick che, per l'occasione, faremo bene ad oliare un po', onde evitare fastidiosi cigolii!!! Freddy può saltare in due modi: partendo dal suolo o lanciandosi dalle rampe.

Nel primo modo, si seleziona l'altezza del balzo utilizzando il tasto di fuoco e lo speciale Power Meter che appare sullo schermo.

Una volta rilasciato il Fire, Freddy compirà il balzo nella direzione in cui si trova la leva del joystick. Saltare i vari tipi di ostacoli richiede una certa dose di tempismo e, naturalmente, un'estrema prontezza di riflessi. Il salto dalle rampe è più o me-

no simile; una volta determinata la direzione e la velocità del balzo, si imposta il cosiddetto Jump Power con il fire.

A questo punto, sarà la rampa stessa su cui ci troviamo, a liberare la forza che permetterà di compiere il balzo. Bisognerà mantenere premuto il tasto di fuoco fino a salto iniziato, onde evitare di superare semplicemente la rampa, come un comunissimo ostacolo.

Durante i salti, spostando in senso orario o antiorario la leva del joystick, è possibile far girare Freddy su sé stesso, strabiliando ulteriormente i giudici di gara. Unica pecca della versione di Skatecrazy per il CBM64/128 è la mancanza dei salti mortali da trampolino, presenti su Amstrad, Spectrum e Atari ST.

Freddy può anche piegarsi su sé stesso, ogniqualvolta viene premuto il fire, quando non ci si trova su piat-

taforme o rampe per i salti. I principali oggetti che cospargono ogni pista, sia del Car Park Challenge, sia del Championship Course, sono: bandierine, frecce (che indicano la giusta direzione da seguire), i coni a strisce, copertoni pneumatici, scatoloni, lattine, macchie d'olio, spuntoni di vetro, dune di sabbia, trabocchetti, buche e mille altre insidie che metteranno a dura prova anche i più sfegatati pattinatori.

Skatecrazy è realizzato, graficamente parlando, in maniera superba, vantando animazioni da vero e proprio arcade.

E' un gioco fresco, giovane, coinvolgente e divertentissimo, capace di svagare ogni tipo di videogamer, per ore ed ore. Un prezzo a dir poco favoloso e una ricca confezione, completano un prodotto di altissimo livello, in grado di far parlare di sé per molto tempo a venire.

WIZARD WARZ

GO! MEDIA HOLDINGS

CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64/128

PREZZO: LIT. 15.000

A metà strada fra l'arcade e le classiche avventure, può venir collocato questo nuovo prodotto della GO! (quella di Bravestar e Trantor). Dotato di una ricca grafica e di un sistema di interazione, decisamente insolito e piacevolmente originale, Wizard Warz (Guerre tra Maghi), possiede una carica di divertimento e di piacevole intrigo, non comune alla maggior parte dei videogame di maggior successo.

Il giocatore inizia a livello di apprendista stregone, dotato di una leggera infarinatura sulle arti magiche e sui vari incantesimi: il suo obiettivo sarà quello di diventare Mago supremo, confrontandosi, a suon di sortilegi, con altri sette, potentissimi conoscitori delle arti soprannaturali. Il gioco è suddiviso in tre fasi distinte. Nel primo, il giocatore si muove su una vasta mappa mondiale sulla quale sono localizzate sette città e sette mostri.

Ogni mostro custodisce un grande tesoro appartenente ad una città. Scopo della prima missione è quello di affrontare, ad uno ad uno, i sei

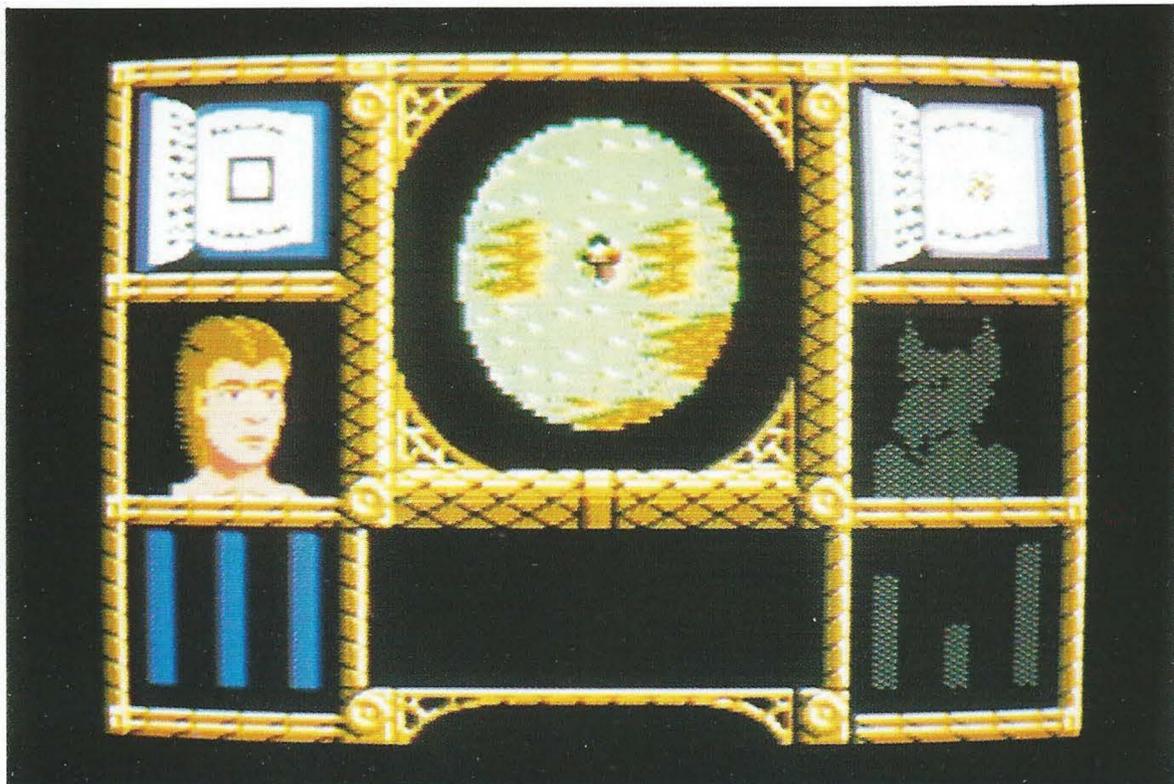
mostri, sottrarre loro i tesori e riconsegnare questi ultimi alle rispettive città. Come premio, il nostro apprendista stregone riceverà due preziose razioni di cibo, da utilizzare nella seconda fase di Wizard Warz.

Entrando nella settima città, il gioco passerà automaticamente al livello successivo. In questa seconda porzione, il mago deve sostenere alcuni combattimenti in grado di testare la sua abilità e la sua capacità di affrontare i sette terribili stregoni. I duelli si risolvono in sfide, all'ultimo sangue, contro una trentina di mo-

stri (simili a quelli del primo livello); ognuno di questi, possiede differenti caratteristiche, relative alla velocità, alla forza e alla vulnerabilità.

Tre, fra tutti, posseggono altrettanti oggetti magici, indispensabili per completare il "bagaglio" di esperienza di ogni mago che si vuole avvicinare al terzo ed ultimo livello del gioco. Qui giunti, si assisterà al duello finale con tutti e sette i maghi e con le loro rispettive orde di demoni e creature infernali, scaturite dai vari terribili incantesimi. Una volta ripulito il mondo intero dai sette oscuri

GAMES 



personaggi, il giocatore potrà, finalmente, essere proclamato Signore Assoluto delle Arti Magiche.

Per giocare si utilizza il joystick, unito ad alcuni comandi da tastiera. S seleziona il tipo di incantesimo da usare, E permette di consumare una razione di cibo, T trasferisce due unità di forza dall'abilità del mago alla forza psichica, X annulla la formulazione di un incantesimo, o accetta il premio dopo un combattimento, V rifiuta quest'ultimo ed F trasferisce un punto forza dalla forza sensoriale a quella psichica. Il nostro mago infatti, possiede una certa riserva di energie spirituali (SPI), mentali o psichiche (MEN) e fisiche (PHY). A questo proposito, i tre rispettivi indicatori, posti nella casellina nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, ci tengono costantemente informati.

Per quanto riguarda i mostri che si possono incontrare durante tutti e tre i livelli di gioco, il manualetto di istruzioni fornisce chiare informazioni al riguardo.

Abbiamo una lista di ben 44 differenti esseri ostili, che comprendono, fantasmi, demoni, gorilla, millepiedi, ragni giganti, lupi mannari, serpenti, scorpioni, Yeti, troll, vampiri, uni-

corni e tantissime altre "simpaticissime" creature degli inferi! I sette maghi, da affrontare nella fase finale di Wizard Warz, sono: Wolf Lord (Signore dei Lupi), Bear Lord (Signore degli Orsi), Imp Lord (Signore dei Demoni), Ogre Lord (Signore degli Orchi), Gryphon Lord (Signore dei Grifoni), Crystal Lord (Signore dei Cristalli) e Dragon Lord (Signore dei Draghi).

C'è forse bisogno che vi dica che il settimo ed ultimo mago, è il più difficile da distruggere?!?! Per quanto riguarda gli incantesimi a nostra disposizione, si va da quelli Fisici, a quelli Mentali, fino agli Spirituali. Raggruppati in queste tre categorie, questi sortilegi attingono la loro forza direttamente dalla relativa riserva di energie PHY, MEN e SPI, del nostro mago.

Abbiamo incantesimi per accecare un mostro, per esplodere contro questo alcune palle infuocate e potentissimi missili incantati, per bloccarlo entro possenti mura di fuoco, di ghiaccio e di pietra e per annientarlo sotto una caduta di massi rocciosi.

Il mago può rendersi invisibile agli occhi del nemico, mostrare visioni di

sè stesso, ben lontane dal luogo in cui si trova, teletrasportarsi ovunque, sulla mappa, e neutralizzare gli incantesimi nemici. Queste armi, come moltissime altre, sono tutte descritte, e corredate della corrispondente icona, sempre nel manuale di istruzioni. Parliamo un pò della grafica di Wizard Warz; i programmatori GO! hanno fatto decisamente un buon lavoro anche se, in certi punti del gioco, le animazioni denunciano una certa mancanza di immediatezza. Probabilmente tutto ciò è dovuto all'estrema complessità del programma che non lascia, inutilizzata, neanche una celletta di memoria RAM dei nostri computer.

Gli effetti sonori sono davvero coinvolgenti e decisamente ben studiati per far da sottofondo ad una vicenda così ricca di mistero, di intrigo e di magia.

Nel complesso, Wizard Warz si presenta come una validissima alternativa ai "soliti" shoot'em up e anche alle classiche avventure computerizzate, spesso fossilizzate sugli stessi, obsoleti metodi di impostazione ed interazione. Se cercate un gioco nuovo, molto stimolante, Wizard Warz è ciò che far per voi.

BUGGY BOY

ELITE

CBM64/128-AMIGA-SPECTRUM-ATARI ST-AMSTRAD

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 29.000

Buggy Boy è stato importato in Italia qualche tempo fa, nella versione per molti standard di home computer ad 8 Bit.

Finalmente arriva anche nella conversione per uno dei due "principi" a 16 Bit: l'Atari ST.

Abbiamo aspettato a recensire questa versione dell'omonimo arcade da bar, proprio per evitare, come già successo in passato, di annunciarne la disponibilità, dichiarata dal produttore (la Elite, in questo caso) ma, non assicurata dall'importatore (vedi Leader Di Varese).

Non appena è arrivato in redazione il dischetto di Buggy Boy, l'unico "essetti" della situazione (un 2 mega) è stato letteralmente assalito da una folla scalmanata di persone che si proclamavano assi del "Dune Buggy"!

"Gioco io", "No, prima io!!", "Se fai provare a me, poi ti muovo la sedia mentre guidi, proprio come al bar!!!", "Ma, insomma, siamo o non siamo nella redazione di Videogame e Computer World?!"

Un po' di serietà!... A proposito, quanto costa un gettone per giocare a Buggy Boy?!"

Risultato: due pollici rotti, un ricovero d'urgenza per "sindrome della bandierina", settantaquattro Joystick distrutti, moltissime uscite di strada (ed una dalla finestra!!!), esplosione del monitor e successiva "partenza dell'Atari ST, probabilmente per le Maldive ("E' partito il computer!!!", "Si, ma poi torna?!").

Scherzi a parte, da tempo non si vedeva un videogame così bello, divertente, giocabilissimo e splendidamente convertito dall'omonimo coin op.

Siamo al comando di una colorata e sbarazzina Dune Buggy, lanciata su cinque difficili tracciati agonistici in cui, dovremo dar prova della nostra abilità di piloti.

Per acquistare una certa dimestichezza con il nostro mezzo e il genere di difficoltà che incontreremo, possiamo allenarci nel percorso OFFROAD, molto facile e molto breve.

Entro un prefissato limite di tempo, l'automobilina dovrà raggiungere i vari traguardi che identificano i vari tratti del percorso, completandolo totalizzando il maggior numero di punti.

Questi ultimi si guadagnano, passando sotto a dei mini traguardi che regalano dai 100 ai 500 punti, raccogliendo (letteralmente passandoci sopra) delle bandierine colorate, possibilmente nella sequenza che appare in alto a destra sullo schermo, ed urtando palloncini da calcio che si trovano nel bel mezzo di alcuni tracciati.

Inoltre, per incrementare il limite di tempo che verrà concesso per terminare il tratto successivo, sarà utile passare in mezzo ai traguardini "Time" di quello precedente.

Questi particolari bonus del tempo sono sei per ognuno dei settori

che compongono un circuito. In base al numero di bonus attraversati con la nostra automobilina, il numero di secondi stabiliti per terminare il settore successivo, aumenterà di conseguenza.

tà massima di circa 250 Km/h ed è in grado di saltare ogni tipo di ostacolo compiendo strabilianti balzi ogniqualvolta va a cozzare contro un tronco.

Proprio per superare ogni tipo di

una particolare nota di merito. Se le altre conversioni per gli 8 Bit hanno lasciato un po' l'amaro in bocca a chi, per molto tempo, ha giocato al Buggy Boy Arcade, questa trasposizione riesce ad emulare quasi per-



Mi permetto di soffermarmi su questo aspetto del programma perché, di primo acchito, il giocatore inesperto è portato a credere che ogni bonus Time incrementi i secondi concessi per terminare il tracciato in cui sta correndo e non il successivo.

Il tutto, porta, ovviamente, a valutare male i tempi e a rovinare in un inevitabile Game Over. Se non si dovesse riuscire a raggiungere ogni traguardo, entro il tempo prestabilito, la corsa finirà e il punteggio fino a qui totalizzato andrà a far parte del tabellone degli High Score.

Sui vari circuiti abbiamo vari tipi di ostacoli; si va dalle palizzate in legno e dai cavalletti dei lavori in corso, ai pali della luce, dai tunnel a zig-zag, fino a grossissimi pietroni da saltare e da striscioline di asfalto che corrono su tratti di mare aperto, a velocissime curve sopraelevate e voluminosi tronchi disseminati sul tracciato.

La nostra macchinina possiede due marce (Bassa-LOW e Alta-HIGH), può raggiungere una veloci-

intralcio alla gara, è necessario guidare la dune buggy contro tronchi abbattuti cui accennavamo poco fa, elencando i vari tipi di ostacoli.

Inoltre, sul tracciato si trovano delle piccole pietre, delle macchie d'olio e dei ceppi d'albero che, una volta entrati in contatto con la nostra vettura, la fanno alzare su due ruote, rendendone precario il controllo.

Un po' come James Bond, dovremo cercare di guidare, riguadagnando la posizione normale urtando un'altro di questi particolari ostacoli.

I tracciati agonistici veri e propri corrispondono ai quattro punti cardinali.

La pista Sud e quella Ovest sono le più difficili ed impegnative.

Basilare è, dal mio punto di vista, memorizzare la posizione di ogni ostacolo posto in ogni percorso.

Ciò può servire notevolmente per poter adottare in anticipo il miglior tipo di guida e la strategia vincente per superare questo e quell'ostacolo. L'aspetto grafico di Buggy Boy su Atari ST è davvero ottimo e degno di

fettamente la realtà della grafica da bar.

Se poi volete ritoccare la stupenda schermata di presentazione, non dovrete far altro che gestirla con un qualsiasi Degas!

Gli effetti sonori non sono un gran che, ma Buggy Boy è un gioco tutto azione e divertimento che riesce, effetti sonori a parte, a rapire letteralmente ogni tipo di videogamer.

Vi consiglio caldamente di non perderveloo!!

elite

ABRUZZI

COSMOS 3000 Via mazzini 38 - PESCARA
COMPUTER CENTER Via B. Croce Galleria Scalo - CHIETI
LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57 - LANCIANO (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO. P.zza M.Pennesi 4 - TERAMO
A.T.C. COMPUTER Via F.Tedesco 7 - ORTONA (CH)
CIABATTONI LUIGI Via Lepanto 40 - GIULIANOVA (TE)
C.P.S. INFORMATICA Via Sallustio 57/59 - L'AQUILA
MICROSYSTEM Via Circonvallazione 81 - PRATOLA PELIGNA (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

COMPUTER CENTRE P.zza Monteoliveto 8 - NAPOLI
ODORINO FRANCO P.zza Lala 21 - NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO Via G.Verdi 15 - PORTICI (NA)
TOP ELETTRONICS Via S.Anna dei Lombardi - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/AF - FIORENUOLA (PC)
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
GIORGIO RONCHINI Via Trento 9 - PARMA
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
G & D SOFT P.zza Teggia 18/19 - SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
BUSINESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
BRICOL c/o ESP Via Classicana 408 - RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
EASY COMPUTER Via Lagomaggio 50 A/B - RIMINI (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLI'
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

FRIULI

MOFERT V.le Unità 41 - UDINE
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
FOTOTECNICA FTI P.zza Goldoni 7 - TRIESTE
AVANZO C.so Italia 17 - TRIESTE
FOTOPTICA BUFFA C.so Italia 21 - TRIESTE

LAZIO

ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
MUSICOPOLI P.zza IONIO 17 - ROMA
BIG BYTE Via De Vecchi Peralice 35 - ROMA
HOBBY VIDEO Via Tarsia 41 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
NOVELLI RITA Circonvallazione Giannicolese 240 - ROMA
RADIO NOVELLI P.zza Prenestino 34 - ROMA
RADIO NOVELLI Via Tagliamento 29 - ROMA
RADIO NOVELLI V.le Libia 69 - ROMA
RADIO NOVELLI V. Caduti Resist. 303/Gall. Garda 2 - SPINACETO (RM)
RADIO NOVELLI Via Collalto Sabino 74 - ROMA
ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Province 19 - ROMA

LIGURIA

A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
VIDEO PARK Via Carducci 5/7R - GENOVA
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA
CEIN Via Merano 3/R - SESTRI PON. (GE)
FOTO MAURO Via Canepari 183/R - RIVAROLO (GE)
F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19 - RAPALLO (GE)
INPUT Via Lungomare di Pegli 17/R - GENOVA
CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38 - SANREMO (IM)
ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA
SCK COMPUTER Via Piave 78/R - SAVONA
COMPUTER MANIA Via Genova 33/35 - CEPARANA (SP)

LOMBARDIA

GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
GIGLIONI V.le Sturzo 45 - MILANO
SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
TRONI GAMES Via Pascoli 56 - MILANO
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordusio) - MILANO
COMPUTER SERVICE SHOP Via Ravizza 6 - MILANO
DOMUS Via Sacchini 20 - MILANO
NEWEL Via Mac Mahon 75 - MILANO
ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
CIRCE ELETTRONICS Via F.Testi 219 - MILANO
D.P.E. Via George Sand 17 - MILANO
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
DECO Via Dei Platani 4 - ARESE (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
M.B.M. INFORMATICA C.so Roma 112 - LODI (MI)
PENATI Via G. Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIATEGRASSO (MI)
BIT 84 Via Italia 4 - MONZA (MI)
COMPU TEAM Via Vecellio 41 - LISSONE (MI)
DEMO GIOCATTOLI Via S.Maria 54 - PARABIAGO (MI)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)

32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
SUPERGAMES Via Carobbio 13 - VARESE
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
BUSTO BIT Via Gavinana 17 - BUSTO A. (VA)
CURIONI Via Ronchetti 71 - CAVARIA (VA)
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
GBC DI CREMA Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
IL COMPUTER DI FERRARI Via Indipendenza 88 - COMO
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
RIGHI ELETTRONICA Via Leopardi 26 - OLGiate C. (CO)
RIGHI ELETTRONICA Via Bernasconi 12 - UGGIATE TREVANO (CO)
LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO (CO)
TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)

MARCHE

CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
EMJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
BIT & VIDEO C.so Matteotti 28 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 (CN)
PUNTO BIT C.so Langhe 26/C - ALBA (CN)
ASCHERI G.FRANCO C.so Emanuele F. 6 - FOSSANO (CN)
LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C - NOVARA
PROGRAMMA 3 V.le Buonarroti 8 - NOVARA
L.A.E. SOFTWARE C.so Cavour 46/59 - ARONA (NO)
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
ALL COMPUTER C.so Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
ELLIOTT COMPUTER P.zza Don Minzoni 32 - VERBANIA (NO)
RECORD C.so Alfieri 166/3 - ASTI
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
GARASSINI ANNIBALE Via Roma 14 - NOVI LIGURE (AL)
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA

DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA

HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALERMO
A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA

HELP COMPUTER Via Degli Artisti 5/A - FIRENZE
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
C.P.U. Via Settesoldi 32 - PRATO (FI)
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
BIG BYTE SHOP P.zza Risorgimento - AREZZO
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
TUTTOCOMPUTER Via Gramsci 2/A - GROSSETO
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
I.C.S. Via Garibaldi 16 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)

TRENTINO ALTO ADIGE

ERICH KONTSCHEIDER Gesh Standort - MERANO:Lauten 313
CMB ITALIA Via ROMA 82 - BOLZANO

UMBRIA

GBC P.ta Sant'Angelo 23/A - TERNI
MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO

BIT SHOP COMPUTERS Via Cairoli 11 - PADOVA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
TELERADIO FUGA San Marco3457 - VENEZIA
CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA
VIDEOPLAY Via G.Bonazzi 14 - ARZIGNANO (VI)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
RADIO POLO Via Cav. V.Veneto 20 - S.BONIFACIO (VR)
CASTAGNETTI Via Strà 19 - CALDIERO (VR)

VIDEOGAME PARADE

Cari "aficionados" della nostra Hit Parade, benvenuti all'appuntamento Settembrino!
Dobbiamo dire che, durante le meritate pause estive, i vostri joystick NON SONO ANDATI IN VACANZA!!!!
Sotto il sole d'agosto, fra sabbie infuocate, bianchi ombrelloni e litorali incontaminati (non quelli di Rimini e dintorni!), molti di voi sono infatti riusciti a trovare una presa di corrente, a cui collegare il proprio computer "balneare"!!
Giocando, giocando e giocando, avete così definito la nuovissima classifica dei game più venduti, redatta prontamente, dopo i nostri ultimi bagni di sole!!
Ai primi posti, abbiamo interessantissime novità mentre, titoli come Superstar Soccer e Dungeon Master, rimangono, inattaccati, nelle loro meritatissime posizioni.
Non vogliamo, tuttavia, anticiparvi nulla: leggete e gustate le nostre classifiche, Videogame & Computer World è anche Games Top Ten!!!

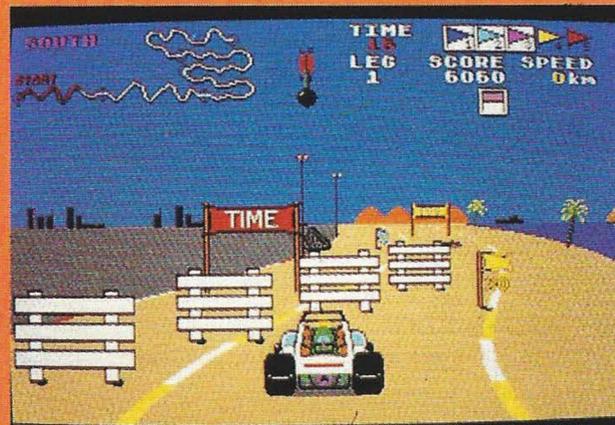
CLASSIFICA TOP GAMES C64/128

- 1) Gary Lineker's Superstar Soccer - Gremlin
- 2) Skatecrazy - Gremlin
- 3) Impossible Mission II - US GOLD
- 4) Platoon - Ocean
- 5) Buggy Boy - Elite
- 6) PacLand - Quicksilva
- 7) Project Stealth Fighter - Microprose
- 8) California Games - Epix
- 9) IO - Firebird
- 10) Bubble Bobble - Firebird



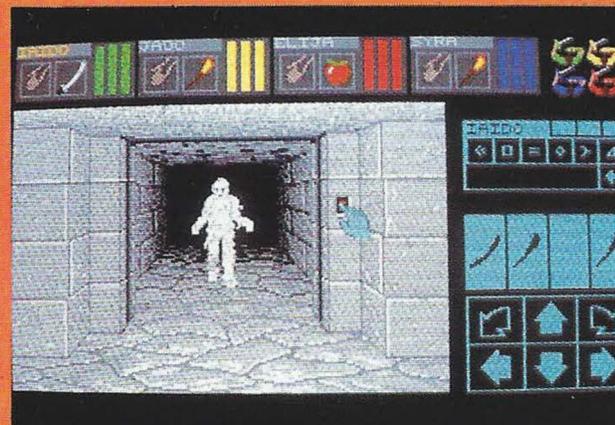
CLASSIFICA TOP GAMES AMIGA

- 1) Buggy Boy - Elite
- 2) Bubble Bobble - Firebird
- 3) Wizball - Ocean
- 4) Aaarghh! - Melbourne House
- 5) Ferrari Formula Uno - Electronic Arts
- 6) Return To Atlantis - Electronic Arts
- 7) The Hunt For Red October - Argus Press
- 8) The Three Stooges - Mindscape/Mirrorsoft
- 9) Obliterator - Psygnosys
- 10) Destroyer - Epix



CLASSIFICA TOP GAMES ATARI ST

- 1) Dungeon Master - ATF/Mirrorsoft
- 2) Outrun - US GOLD
- 3) Mission Impossible II - US GOLD
- 4) Buggy Boy - Elite
- 5) Thundercats - Elite
- 6) Captain Blood - Ere Informatique/Atari Soft
- 7) Predator - Activision
- 8) Carrier Command - Firebird
- 9) Uninvited - Mindscape
- 10) UMS - Rainbird



CLASSIFICA TOP GAMES IBM PC E COMPATIBILI

- 1) Driller - Incentive
- 2) Platoon - Ocean
- 3) Impossible Mission II - US GOLD
- 4) Wizball - Ocean
- 5) Tau Ceti - CRL
- 6) Dream Warrior - US GOLD
- 7) Charlie Chaplin - US GOLD
- 8) Ace 2 - Cascade
- 9) Gunship - Microprose
- 10) California Games - Epix



Adventures



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

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

KING'S QUEST I - II - III

SIERRA

AMIGA

DISCO

PREZZO LIT. 49.000

La statunitense Sierra, software house creatrice di adventure come Leisure Suit Larry e Space Quest, ha deciso di offrire, ad un prezzo particolarmente conveniente, la trilogia di uno dei suoi più riusciti best-seller. Si tratta dei tre episodi di King's Quest, trittico inscindibile, offerti al prezzo di sole lit. 49.000. Un pò come accade negli slogan pubblicitari dei supermercati, si paga uno e si porta via tre!!!

Le lussuose confezioni delle tre avventure contengono, oltre alle varie Reference Card per gestire il caricamento ed il salvataggio delle varie partite, degli eleganti volumetti rilegati, con tanto di copertina in rilievo, che narrano le rispettive trame delle vicende. Incominciando a giocare a King's quest, si corre il rischio di diventarne dipendenti e di rivedere la

luce solo dopo molte e molte ore insonni, trascorse a combattere contro draghi incantati, cavalieri senza macchia e senza paura e contro diabolici stregoni.

Dunque, dunque, come in tutte le saghe che si rispettino, anche in King's Quest, abbiamo un protagonista principale: si tratta di Sir Graham di Daventry. Codesto irriducibile paladino della giustizia viene incaricato, nella prima avventura (Quest for the crown), di recuperare alcuni preziosissimi e mistici manufatti, sottratti con

l'inganno, a Re Edward. Costui, si è visto derubare di uno specchio magico che predice il futuro, di uno speciale scudo di Titano che da sempre a assicurato la vittoria all'esercito di cui reca le insegne, e dello scrigno che contiene il tesoro reale di Daventry.

Sir Graham ha il compito di recuperare questi preziosi oggetti, al fine di garantire la buona sorte e

la prosperità a tutte le genti del reame, recentemente cadute in disgrazia.

Nella seconda avventura (Romancing The Throne), Sir Graham, succeduto a re Edward, è diventato re, ma, non ha ancora trovato una regina.

Forse qualche stravagante cantastorie, informa il nostro beniamino che una bellissima, ma sfortunata principessa, è stata rapita da un malvagio stre-



Score: 0 of 210

Sound: on



10

0:00:13

gone che l' ha rinchiusa nel suo tenebroso castello, mille e mille leghe distante dal regno di Daventry. Pensate che questa incredibile distanza spaventi il nostro Sir Graham??! No di certo!

Ecco lo partire verso lidi sconosciuti ed inesplorati, attraversare territori popolati da creature di fiaba, albergare nel castello di un vampiro e persino chiedere un'udienza al grande Nettuno, re delle profondità marine, il tutto per cercare informazioni al riguardo dell'avvenente donzella rapita.

Riuscirà a salvarla e a farne la sua regina?

Dipende tutto dalla vostra arguzia, dal vostro ingegno e non dimenticate lo, anche dal vostro coraggio!!!

Nel terzo ed ultimo tomo di questa epopea di avventure (To Heir is Hu-

man), lasciamo Sir Graham alle gioie del matrimonio ed incontriamo un nuovo e misterioso personaggio.

Si tratta di un malvagio e solitario stregone che ha la brutta abitudine di uccidere il proprio schiavetto servitore, al compimento dei diciotto anni d'età.

Tempo addietro, un suo assistente poco più che maggiorenne, fu scoperto a trafficare con le pozioni e gli alambicchi del mago, ucciso all'istante, diede inizio a questa triste e funerea tradizione di sangue.

Il personaggio che impersoniamo è appunto, l'ultimo servitore del mago, prossimo ad essere ucciso, in occasione del diciottesimo compleanno. Ma, da vispi, intelligenti e furbetti avventurieri quali almeno ci reputiamo, abbiamo già imparato di-

scretamente la formulazione di moltissimi sortilegi, consultando di nascosto i preziosi e misteriosi trattati dello stregone.

Scopo della vicenda sarà innanzitutto quello di fuggire dalle sgrinfie dello stregone, possibilmente uccidendolo, quindi, vagare per il mondo alla ricerca di fortuna, di avventura e di conoscenza.

Tutte e tre i programmi, scritti dalla inesauribile programmatrice Roberta Williams, hanno ricevuto il premio della Software Publisher Association che ne certifica una vendita di oltre 500.000 copie ciascuno.

Ricalcando fedelmente lo stereotipo di programmi come Space Quest e Leisure Suit Larry, la Williams ha saputo creare un tipo di arcade - adventure completamente nuovo e capace di stimolare, divertire e

coinvolgere tanto i grandi quanto i piccini.

Buona grafica, animazioni simpatiche e decisamente insolite per un'adventure, il tutto unito da un'incredibile quantità di ostacoli, puzzle e rompicapi, fra i più intricati, che confezionano un prodotto di indiscusso (e questa volta, documentato) successo. King's quest è una vera e propria epopea incantata da vivere insieme al proprio Amiga, gratificando di un fertile ed elastico terreno, la nostra fantasia ed il nostro alter ego di fanciulli- esploratori. Una bellissima, interessantissima ed indimenticabile favola per tutti.

LEGEND OF THE SWORD

Adventures

RAINBIRD

ATARI ST-AMIGA

DISCO VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 49.000

Le cronache di Anar hanno descritto, nel corso dei millenni, l'esistenza di una spada incantata e del relativo scudo fatato che sin dagli inizi del mondo hanno protetto le genti di tutto il paese.

La specialissima aura magica che circonda i due oggetti è stata capace di allontanare e ricacciare nelle tenebre ogni tipo di avversità, facendo prosperare la popolazione.

La spada e lo scudo si dice che siano custoditi dagli altrettanto mitici semidei Corsariani che, a loro volta, formano un tutt'uno inscindibile con la leggenda.

Ma, come tutti sanno, anche l'incantesimo più

bello prima o poi si rompe e, in ogni storia, c'è sempre il bene ed il male. Quest'ultimo, nella storia che vi sto raccontando, è impersonificato dal malvagio stregone Suzar che, incurante delle leggende e dei vari credo superstiziosi, ha scatenato una guerra intestina nel paese, al fine di ridurre in schiavitù le genti di Anar e diventarne il dittatore incontrastato.

L'esercito comandato da Suzar è un'orrenda ma, agguerritissima accozzaglia di umanoidi mutanti, perlopiù nati da inenarrabili sortilegi e incantesimi dello stregone.

Quest'ultimo si è già impossessato di gran parte delle terre di Anar ed è in procinto di sferrare alcuni

attacchi finali che lo porteranno sicuramente alla vittoria.

Non c'è dunque tempo da perdere: Re Dario di Anar, unitamente al Gran Consiglio, vi ha convocato, assieme ad altri cinque coraggiosi ed intrepidi eroi, per assegnarvi una missione delle massima difficoltà.

Se ve la sentite di gettarvi a capofitto in un'ennesima, diabolica ed intricata adventure, questa volta targata Rainbird, continuate pure a leggere!

Dunque, dunque, lo scopo della missione è quello di localizzare e

raggiungere il presunto luogo incantato ove sono custoditi lo scudo e la spada magica. Purtroppo per voi, non esistono validi ed attendibili informazioni al riguardo e pertanto dovrete affidarvi al caso e alle numerose leggende che

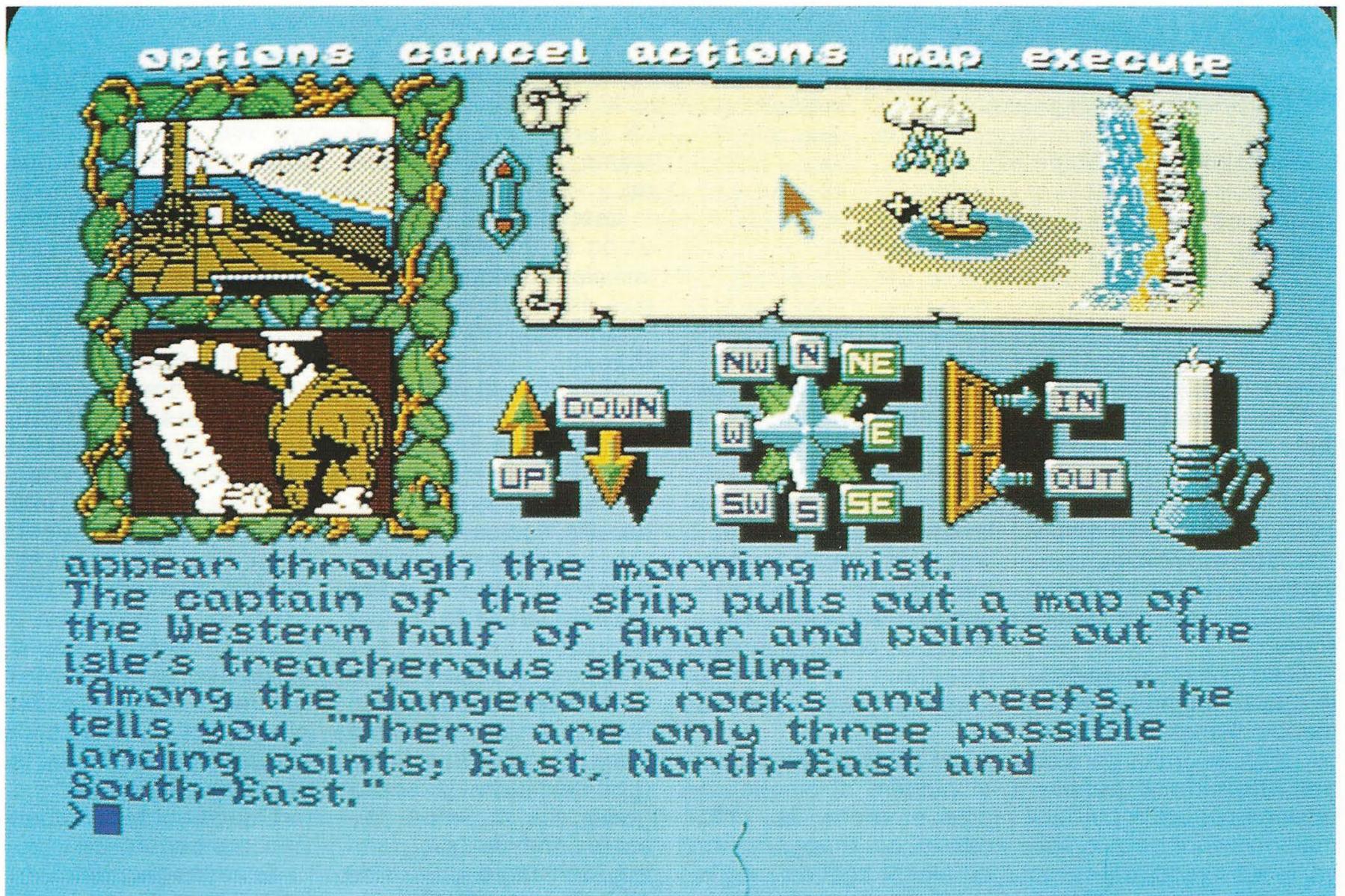
avvolgono i due misteriosi oggetti.

Se i miti e le secolari superstizioni si riveleranno una realtà, impossessandovi della spada e dello scudo dovrete affrontare, faccia a faccia, il terribile Suzar e, chiaramente, sconfiggerlo, sterminando anche il suo incredibile esercito.

Solitamente le trame di tutti gli adventure delle ultime generazioni non destano più così tanto scalpore come avveniva, in passato, con i primi soggetti di questo genere di videogame.

Se anche Legend Of The Sword non riesce a catturare i possibili giocatori, con una trama decisamente poco originale, si rivela letteralmente in grado di stregare tutti coloro che almeno ne vedranno qualche schermata, grazie all'originalissima ed inno-





vativa impostazione grafica.

Ora, prendendo spunto (tutto ciò per amore di esempio) dagli stereotipi di adventure Infocom e dalle rivoluzionarie impostazioni della Mindscape (Shadowgate, Uninvited, Deja Vu), la Rainbird ha cercato di inventare una nuova veste grafica ed un nuovo tipo di meccanismo di interazione per questo genere di programmi.

Lo schermo di gioco è suddiviso in quattro porzioni, collegate strettamente tra loro.

Partendo da sinistra abbiamo, due finestrelle in cui vengono rappresentati graficamente i vari momenti dell'avventura.

Spostandoci verso destra incontriamo la mappa di gioco, e le icone che rappresentano i comandi principali di ogni avventura come, lo spostamento nelle otto direzioni, i comandi per entrare ed uscire da una stanza, nonché per salire o scendere, e una candela che rappre-

senta, relativamente alla sua lunghezza, la forza e la vitalità del gruppo di avventurieri.

Nella porzione inferiore dello schermo, abbiamo la vera e propria area per il testo in cui, com'è ovvio, potremo digitare qualsiasi sbarra dei menu a scomparsa più tre comandi particolari, inseriti nella sbarra.

Il menu Options permette di mostrare i "credits" del programma,

l'inventario (Inventory) ed una piccola lista dei vocaboli più gli immancabili Save e Load per gestire i salvataggi delle varie partite e il comando Quit per abbandonare il gioco.

Abbiamo, Recap, per ottenere una breve descrizione del luogo in cui ci si trova, Look, per esaminare qualcosa, Listen, per ascoltare, Wait (attesa), un pressochè inutile Help (scoprirete presto il perchè !!) e il comando Colours che permette di modificare i valori cromatici RGB dello sfondo e del te-

sto dell'avventure (ma, non degli oggetti e delle pagine grafiche!).

Il secondo menu è quello delle azioni (actions) che ci aiuta ad impostare, con il semplice ausilio del mouse, moltissimi comandi come, Examine, Give, Drop, Kill, Attack ecc.

Ora per confermare od annullare qualsivoglia comando, preso dalle due liste suddette, si clicca su Execute o Cancel che appaiono sempre in questa porzione di schermo, abbiamo il comando Map che richiama una visione ingrandita a tutto schermo della mappa del gioco, con la nostra posizione e la rappresentazione di tutte le aree visitate.

L'aspetto grafico di Legend Of The Sword è senza dubbio eccellente.

Ogni scenario, ogni personaggio ed ogni oggetto, sono descritti sfruttando al meglio le doti grafiche dell'essetti.

Nel programma sono contenute ben 350 differenti illustrazioni che corri-

spondono ad altrettante situazioni di gioco.

Il vocabolario si rivela particolarmente flessibile ed, inaspettatamente, prevede anche innovativi comandi come Find, Goto, Oops e Undo (quest'ultimo utilissimo per cancellare l'ultima azione intrapresa).

Tutti i personaggi della vicenda si muovono indipendentemente e si possono comportare sempre in maniera diversa ed imprevedibile, rendendo ancora più reale la finzione computerizzata.

Nel complesso, nonostante il prezzo un po' alto, Legend Of The Sword si presenta come un ottimo prodotto, con tutte le carte in regola per piacere anche agli avventurieri più esigenti e per costituire una validissima alternativa alle mega-produzioni Infocom.

BERMUDA PROJECT

MIRRORSOFT

CBM64/128-AMIGA-ATARI ST
DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Chi non ha mai sentito parlare del famigerato Triangolo delle Bermude?

Questa porzione maledetta dell'oceano Atlantico, situata a poche miglia dalla linea costiera americana, ha inghiottito, senza lasciare alcuna traccia, decine e decine di mezzi aeronavali, sin dal secolo scorso.

C'è chi tenta di spiegare questo incredibile fenomeno chiamando in causa gli UFO, la civiltà perduta dell'Atlantide e persino qualche oscura e perduta maledizione Azteca o Maya; la Mirrorsoft, dal canto suo, offre la propria interpretazione e spiegazione delle misteriose scomparse, nel suo più recente pro-

dotto, intitolato appunto Bermuda Project.

La zona delimitata dal famoso triangolo, viene identificata come l'Anomalia Geomagnetica più importante ed estesa, fra le dieci sparse in tutto il globo. In queste zone infatti, ogni tipo di strumentazione elettronica (bussole, radar, sonar, ecc.) impazzisce, rendendosi completamente inservibile.

Le AGM sono presenti in numero di cinque per ogni emisfero. Se, utilizzando un mappamondo ed alcuni aghi da maglia, si effettua un collegamento tra AGM australi e boreali, tutti e cinque gli aghi, si incrociano, magica-

mente, al centro della terra!

Lasciandovi a meditare un po' su questo insolito e stimolante fenomeno, passo a descrivere questa avventura nel Triangolo del Diavolo.

Nei panni di un intrepido giornalista, sempre alla caccia di uno Scoop sensazionale, decidiamo di partire per le isole Bermuda, alla ricerca di tracce, prove e testimonianze che possano finalmente svelare il mistero che da sempre le circonda.

Ma, poco dopo il decollo da Fort Lauderdale in Florida, il nostro bimotore viene colpito da un fulmine (godetevi tutta la scena grazie alla stupenda presentazione del programma, con tanto di musica digitalizzata) e precipita inesorabilmente al suolo.

Il Triangolo ha colpito ancora? Fortunatamente

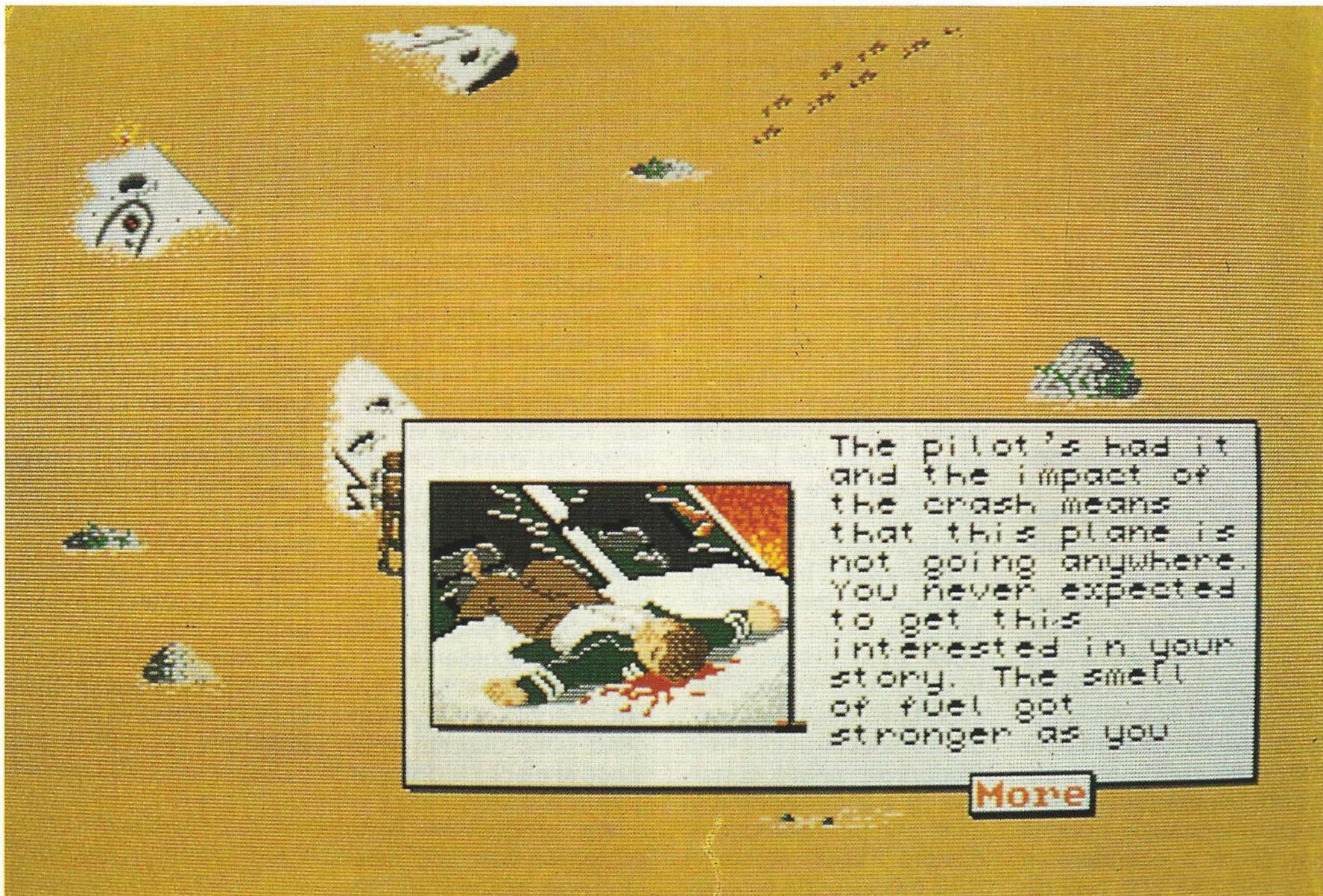
illesi, dopo lo schianto, starà a noi verificare l'esattezza di questa affermazione.

Bermuda Project è sviluppato come un classico arcade-adventure in cui, oltre alla serie di azioni, impartibili con il menu a scomparsa, potremo muovere con il mouse il protagonista della vicenda. Il meccanismo di interazione con il programma è dei più semplici ed immediati. Non abbiamo, ad esempio, la presenza di comandi da digitare da tastiera ma, la presenza di un unico menu a scomparsa, richiamabile con la semplice pressione del tasto destro del mouse.

Questa serie di comandi comprende:

Examine (esamina),
Get (Prendi),
Drop (Lascia),

Attach (unisci insieme due oggetti),



Detach (divide due oggetti) e Options (con il Load, il Save ed il New per gestire lo svolgimento di ogni partita).

Il manuale di istruzioni (in inglese) ci informa che, per riuscire a fuggire dal triangolo, dovremo scoprire alcuni manufatti e molti preziosissimi oggetti (come un comodissimo, rudimentale deltaplano) che, oltre a garantirci un vero, sensazionale scoop sulla soluzione del mistero, ci permetteranno di affrontare e sconfiggere una strana fauna che alberga in questa terra dimenticata dal tempo.

Già, perchè dimenticato di dirvi che, durante la caduta del nostro aereo, siamo stati trasportati in un'era sconosciuta, lontana anni ed anni luce dai nostri giorni.

Pare, che questo universo parallelo, abitino alcune razze di cavernicoli e di strani esseri, custodi dell'inviolabile segreto del triangolo. Alcune strane costruzioni, come un pau-

roso fortino con tanto di tescchi umani sugli spalti e alcune capanne abitate da creature dagli occhi rossi, si ergono qua e là sulle sterminate distese erbose o sabbiose del gruppo di isole.

Durante la nostra disperata esplorazione, dovremo anche ritrovare alcuni eminenti scienziati che risultano, da tempo, dispersi in quest'area.

A tale proposito, il manuale di istruzioni fornisce una breve scheda personale di tutte le persone da rintracciare e liberare.

Nella confezione di Bermuda Project è inserita una comoda e simpaticissima mini mappa pieghevole delle isole; ciò può tornare incredibilmente utile, per potersi orientare in un'area di più di 720.000 miglia quadrate!

Ormai non c'è più scampo: se volete tornare alla civiltà, dovrete svelare il segreto!!!

Durante il cammino, oltre al suddetto deltaplano, ci si può imbattere in una

preziosa jeep abbandonata. L'autista giace nei paraggi, colpito a morte da un velenosissimo scorpione. Ora, il disgraziato individuo porta al collo la chiave d'accensione dell'auto-vettura ma, l'insidioso scorpione non vede l'ora di iniettare il suo tremendo veleno in un altro sprovveduto avventuriero!

La faccenda risulta molto complicata: la jeep risulta anche sprovvista di carburante ma, a bordo di questa, si possono recuperare una paletta, un secchiello (no, non per andare al mare!!) ed una borraccia ricolma d'acqua.

Raccolte queste utili suppellettili, dovrete avventurarvi nel deserto alla ricerca di qualcuno o qualcosa che possa uccidere lo scorpione e rifornirvi di benzina. Un consiglio: cercate di mantenere piena la borraccia, rifornendovi d'acqua presso una sperdutissima oasi (da localizzare!).

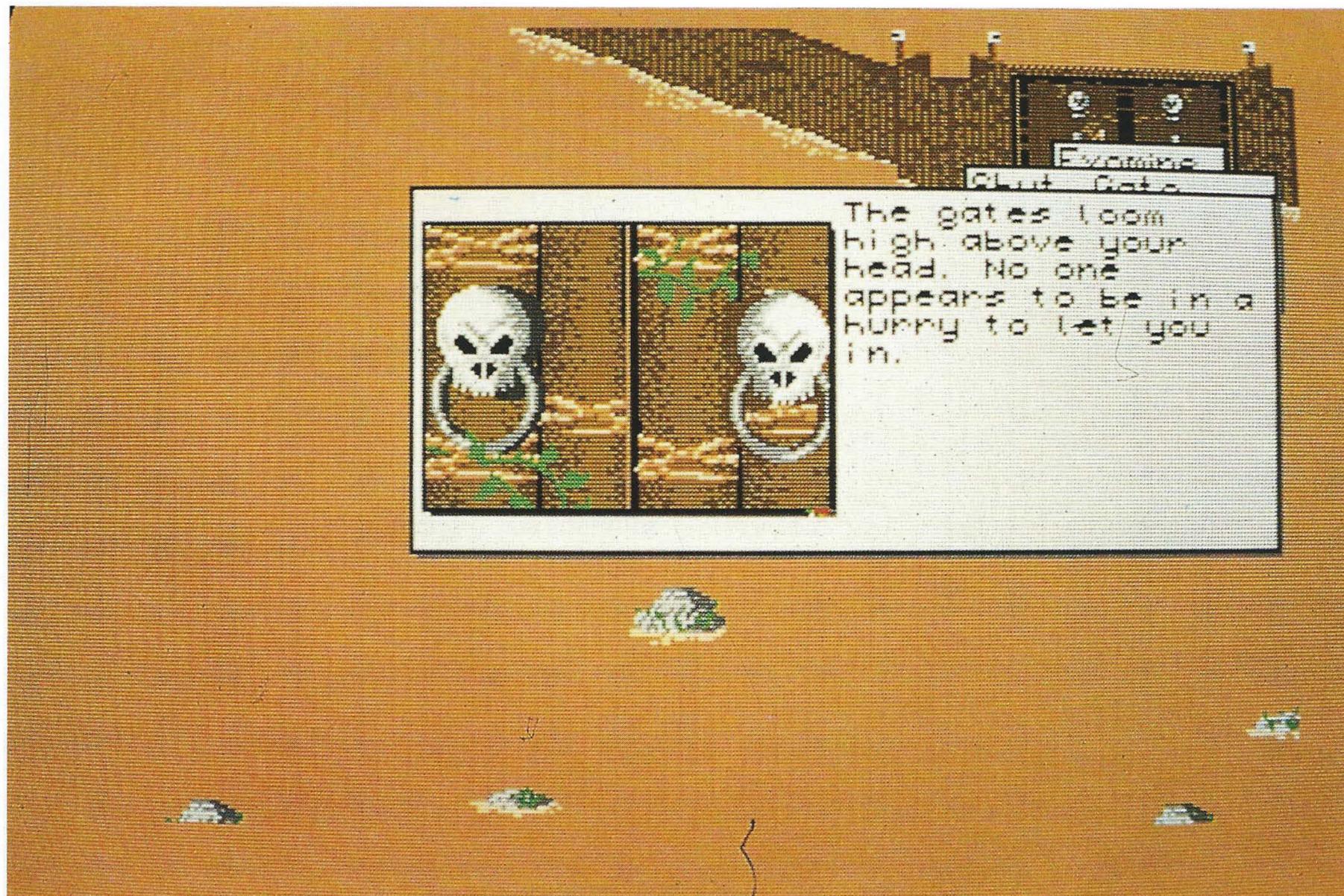
La grafica di Bermuda Project è molto, molto bel-

la, scorrevole ed immediata e si avvale di una serie di animazioni di raffinata fattura che rendono "piacevolissima" la nostra missione.

La colonna sonora è affidata al rumore delle onde che si infrangono sulla battaglia e a mille altri effetti speciali, quasi completamente digitalizzati! Sembra quasi di vedere un "The Faery Tales Adventure" della Microillusion, riproposto, nella insolita atmosfera del Triangolo del Diavolo, dalla Mirrorsoft.

Nel complesso, si tratta di un'ottima avventura che, semplificando e migliorando notevolmente i classici canoni di interazione giocatore-computer, si muove verso un livello di realismo incredibilmente divertente.

Due dischi da tre pollici e mezzo contengono una lunghissima storia che farà perdere molte notti insonni a tutti gli appassionati di questo genere di software. Ottimo lavoro Mirrorsoft!!



LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Eccoci qua, anche questo mese, a parlare di avventure.

Per far piacere a tutti gli avventurieri italiani, proponiamo una lunghissima serie di suggerimenti, studiati (e sudati!!) bell'apposta per rendere più giocabili moltissime adventure.

Leggete, consultate, imparate e...giocate: da oggi, le avventure non avranno più segreti per tutti voi!!

SUGGERIMENTI PER ADVENTURE

KNIGHT ORC :

Attaccate il cavallo con ciò che troverete nelle bardature.

KOBYASHI NARU :

Per prendere il Solance, premetelo ed attivatelo. Utilizzatelo sott'acqua per prendere la perla.

KENTILLA :

Immagazzinate la luce del sole nel cristallo. Mostrate lo specchio al Karush.

FOOTBALL FRENZY :

Esaminate il tavolo per ben tre volte. C'è una ruota di scorta ed un crick nel bagagliaio della vostra auto.

THE BIG SLEAZE :

Muovete l'obelisco e allontanatevi dalla Reception Area utilizzando un piede di porco (Crowbar).

DODGY GEEZERS :

Cercate il negozio di animali per curare l'insonnia canina.

REDHAWK :

Lanciate il magnete contro Techno. Date i guanti allo scenziato e al professore. Vendete le foto compromettenti all'editore per guadagnare una grossa somma. Date il tubetto rosa a Lesley.

FRANKENSTEIN :

Tagliate la gola al lupo di pietra.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS :

Avvolgete il bambino robot in una coperta, mettetelo in un cesto e depositatelo davanti all'orfantofio. Entrate dopo che la donna lo avrà raccolto.

MASTER OF THEE UNIVERSE :

Attaccate Mantanna con la spada e quindi esaminate la stalattite per effettuare un collegamento temporale.

CAUSES OF CHAOS :

Salite in cima al telescopio, usando la corda, per trovare una chiave.

RIGEL'S REVENGE :

Date un osso al cane e fuggite dal carro armato robotizzato dopo una breve attesa. Fate vedere la bomba alle guardie. Il bungalow può essere utile come la rete ma, attenzione a non cadere intrappolati in quest'ultima: non c'è via di scampo.

JINXTER :

Chiamate l'orologiaio e spaventatelo. Come pannettieri, cercate di fare male il vostro lavoro e bruciate il pane!

BEYOND ZORK :

La risposta all'indovinello può giungervi in un "lampo".

KAYLETH :

Indossate il mantello (Cloak) per poter vedere nel I pertugio (Shaft). La moneta (Dime) si trova fra le rovine della cittadella.

SOULS OF DARKON :

Attaccate Kraytor con la stella, quindi colpitelo con il forcone per distruggerlo.

STOLEN LAMP :

Comprate un tappeto, leggete il messaggio e volate verso nord.

LURKING HORROR :

Pensate a come fare per oltrepassare l'arco.

WOLFMAN :

Provate una serie di due parole per lo specchio. La serratura non è a combinazione.

VENOM :

Bisogna possedere dell'oro per entrare nel palazzo.

SPYTREK :

Sbucciate la cipolla per aiutare il pilota.

THE HELM :

Cercate un ago...nel pagliaio! Per fare ciò usate la

lente per incendiare il fieno.

BERMUDA PROJECT:

Non entrate nelle capanne degli indigeni. Prendete l'aliante (Glider) ma, non cercate di spingervi verso il mare. Nella Jeep si trovano, il secchiello (Bucket), il badile (Shovel) e la borraccia (Canteen). Quest'ultima va riempita presso il laghetto vicino all'aereo abbandonato. Le valigie non si possono raccogliere!!

THE FAIRY TALES ADVENTURE:

Nella città di Markheim si trova la reggia del sovrano. Qui si ottengono preziose informazioni sulla principessa rapita. Nel bosco di Grimwood non c'è la strega!!!

Sempre nella città di Markheim si trovano, un guaritore (per risanare le ferite), un vagabondo che fornisce preziose indicazioni (!), e un utile cesto di mele (al fine di consumare i Vial).

Per spostarsi velocemente da un capo all'altro della mappa, bisogna raggiungere le costruzioni circolari a Dolmen e utilizzare una pietra magica.

Consiglio generale: salvare sempre il gioco, ogni due minuti!!!

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

Carissimi Recordman, abbiamo una "brutta" notizia da darvi: il nostro fedelissimo lettore, Paolo Coppola, di Milano, ha raggiunto la vetta dei 173.280 punti a Wizball (Ocean)!!!

Documentato dall'istantanea inviataci da Paolo, questo record si va ad inserire nella nostra fortissima classifica. Orbene, chi ha il coraggio, e l'abilità, per sfidare Paolo Coppola?!

Per tutti gli amanti delle Arcade Adventure, questo mese regaliamo la mappa completa dello stupendo Inside Outing della The Edge, con tanto di consigli e suggerimenti per finirlo.

Non mancano le Poke ed i classici Tips per molti altri giochi; ringraziamo, in particolare, il nostro amicone Nicola Quattrini, per averci fornito le utilissime POKE di Outrun, per il CBM64/128.

Augurandovi, come sempre, buona lettura, ci rituffiamo nel mare di lettere spediteci, alla ricerca dei nuovi Top Score!!

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.

ALIENS (Electric Dreams)
Punti 480.000 -
Andrea Molteni, Mar. Comense

ARKANOID (Imagine)
Punti 1.378.040 -
Gianfranco Melazza, Chieti

BARBARIAN (Palace Software)
Punti 398.630 -
Antonio Banfi, Cremona

BEAMRIDER (Activision)
Punti 1.708.898 -
Tommaso Filippini, Chieti

BUBBLE BUBBLE (Firebird)
Punti 4.634.238 -
Patrizio Del Prà, Pordenone

BUGGY BOY (Elite)
Punti Nord: 99.600 - East: 90.960



West: 89.760 - South: 88.870
Alessandro Gualtieri, Milano

FIRETRACK (Electric Dreams)
Punti 678.963 -
Emiliano Fedele, Lecce

GUNSHIP (MicroProse)
Punti 302.390 -
Davide Otelli, Senigallia

INTO EAGLE'S NEST (Pandora)
Punti 2.768.460 -
Roberto Sanvito, Milano

METROCROSS (US GOLD)
Punti 1.225.550 -
Stefano Gernetti, Bordighera

PARALLAX (Ocean)
Punti 109.234 -
Alberto Monti, Lecco

PHALANX (Anco)
Punti 123.200 -
Massimiliano Trantini, Milano

SILENT SERVICE (MicroProse)
Punti 200.145 -
Piero Genovesi, Lucca

STAR PAWS (Firebird)
Punti 657.142 -
Nicola Paolini, Monopoli

TENTH FRAME Access
Punti 300 (Livello Professional)
Alessandro Biraghi, Milano

WONDER BOY (Activision)
Punti 534.871 -
Giovanni Tedeschi, Napoli

WIZBALL (Ocean)
Punti 173.280 - P. Coppola, MI.

POKE PER GIOCARE A:

IO (Firebird)

Le POKE per le vite infinite:
POKE 27018,169 (return) per l'in-
vulnerabilità.

POKE 26088,219 (return)
POKE 26089,97 (return) premere
RUN/STOP per cambiare livello
POKE 26121,90 (return)
POKE 26122,125 (return) premere
"Q" per "Orb" supplementari.
POKE 26121,74 (return)
POKE 26122,125 (return) premere
"Q" per smart bomb
Ripetere l'azione con una semplice
SYS 2512 (return)

TRUCCHI PER IKARI WARRIORS (ELITE)

Eccovi un'interessante spiegazio-
ne (non inclusa nel manualetto di
istruzioni!) sugli effetti delle varie ar-
mi, trovate nelle scatolette colorate,
lungo il percorso.

SCATOLE VERDI :
si impiegano come Smart Bomb

SCATOLE ROSSE :
rendono ancor più devastanti le
esplosioni delle bombe normali

POKE PER OUT RUN (US GOLD)
POKE 34700,44 : SYS 38045 per
avere tempo infinito.

POKE PER PAC-LAND (Quick- silva)

```
0 REM Pac Trucchi by Alberto Spa-  
da  
1 FOR A = 31725 TO 31730:READ  
B: POKE A,  
B:T1 = T1 + B:NEXT  
2 FOR A = 272 TO 289:READ  
B:POKE A,  
B:T1 = T1 + B:NEXT:A = 316  
3 READ B:POKE  
A,B:A = A + 1:T2 + B:IF B + 3  
GOTO 3  
4IF T12159 OR T2 + OR T23636  
THEN
```

SCATOLE VIOLA :
scorta di 50 proiettili extra

SCATOLE NERE :
aumenta il numero di proiettili e la
forza dei carri armati, fino alla 99 esi-
ma unità. Inoltre, rifornisce di carbu-
rante il carro armato.

SCATOLE BIANCHE :
scorta di 50 granate extra

SCATOLE GIALLE :
aumenta la portata di tiro

SCATOLE AZZURRE :
i carri ed i proiettili (nostri), pas-
sano attraverso le rocce e non si fer-

```
PRINT "DATA ERROR":END  
5 POKE 157,128:SYS 280  
10 DATA 169,234,141,160,2,96  
11 DATA  
169,1,141,80,2,76.16.2.78.41,3,32,86  
,245,206,80,3,96,  
160,2,96,160,0  
12 DATA 169,189,141,162, 9:REM  
VITE INFINITE  
13 DATA 169,169,141,75, 10:REM  
UCCIDE I FANTASMI  
14 DATA 140,81,21:REM SALTI PO-  
TENZIATI  
15 DATA 140,74,237:REM STIVALI  
VOLANTI  
16 DATA  
238,172,11,206,57,138,169,128,141,  
12.138:REM INVULNERABILITA'  
17 DATA 76,60,3
```

mano fintantochè non incontrano un
nemico.

E' altamente sconsigliabile gettar-
si a capofitto nel gioco, correndo co-
me matti lungo lo schermo.

E' perciò più intelligente, affronta-
re, ad una ad una, ogni ondata di ne-
mici.

Quando ci si trova davanti un sol-
datino, conviene avvicinarsi ad es-
so, mantenendosi leggermente sulla
sua destra.

I suoi colpi non ci raggiungeran-
no ma, i nostri lo cancelleranno dal-
lo schermo!!

NELLA PAGINA SEGUENTE LA MAPPA DI INSIDE OUTING (THE EDGE)

INSIDE OUTING (THE EDGE)

Piano terra

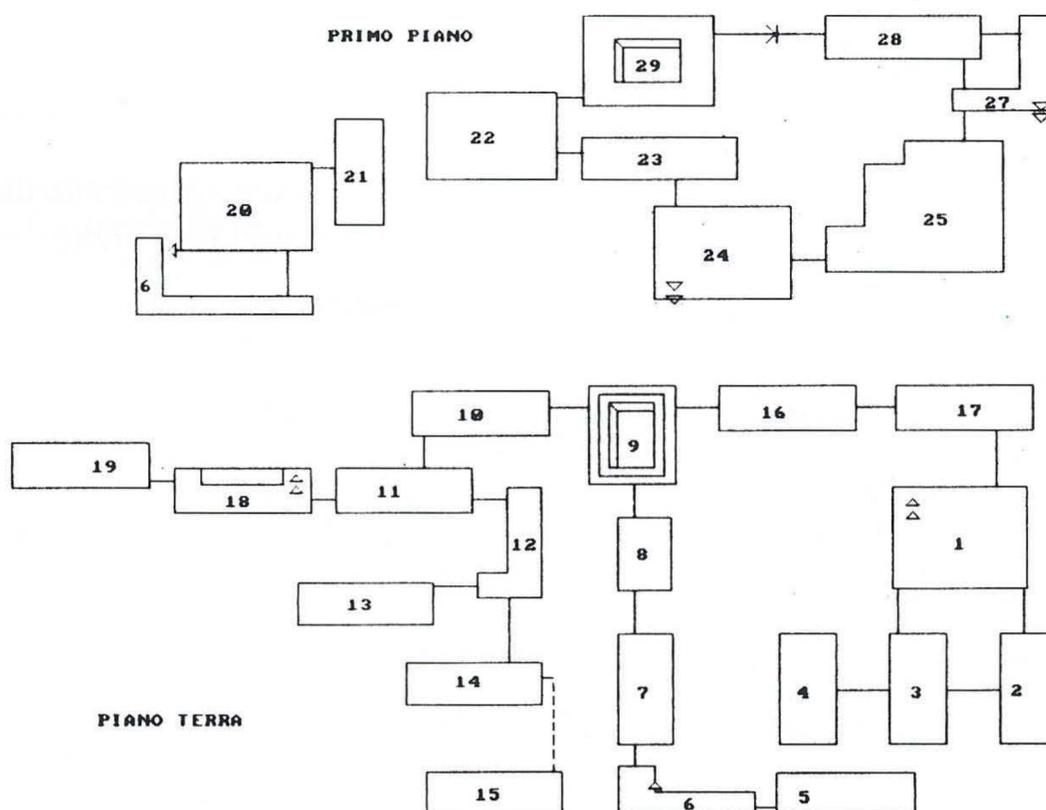
- 1 Partenza, formaggio, telefono, fiori, candela.
- 2 Due topi, lampada da tavolo, bottiglia, bicchiere, bicchiere pieno, due tubi bianchi, cubetto di ghiaccio, diamante.
- 3 Uccello, candela, formaggio, piatti, fiori, due bicchieri, portacenere.
- 4 Candela, topo, portacenere, bicchiere pieno, libro, bottiglia, caminetto.
- 5 Due formaggi, bottiglia, bicchiere vuoto.
- 6 Topo, pianta velenosa, bicchiere pieno.
- 7 Libro.
- 8 Formaggio, fiori, bicchiere pieno, uccello, topo.

9 Uccello, topo.

- 10 Bicchiere pieno, diamante nella cassaforte dietro il quadro, fiori.
- 11 Due topi, telefono, bicchiere.
- 12 Piante velenose, uccello, bicchiere pieno.
- 13 Topo, uccello, bicchiere pieno, formaggio, bicchiere, portacenere, candela.
- 14 Candela, caminetto, fiori, contenitore, latte.
- 15 Bicchiere pieno, topo, portacenere.
- 16 Gemma, pianta velenosa, bicchiere pieno, portacenere, bottiglia.
- 17 Topo, formaggio, libro.
- 18 Fiori.
- 19 Due uccelli, latte, diamante, bicchiere pieno.

Primo piano

- 20 Topo, uccello, bicchiere pieno, formaggio.
- 21 Topo.
- 22 Topo, uccello, bicchiere, libro.
- 23 Posacenere, telefono, formaggio.
- 24 Topo, bicchiere pieno, diamante.
- 25 Uccello, candela, fiori, bicchiere, bottiglia.
- 26 La Signora Crutcher, bicchiere pieno, formaggio, bottiglia, fiori.
- 27 Due topi, bicchiere pieno, formaggio, lampada.
- 28 Libro, portacenere, candela.



TRUCCHI

Per salire alla stanza numero 6, prendete il formaggio, rilasciatelo ed uscite. Fate la stessa cosa con il telefono e con i fiori. Aspettate fintantochè il topo non prende il formaggio. Mettete questo sotto il buco nel soffitto e passateci attraverso. Se continuate ad avere qualche difficoltà, utilizzate anche il portacenere.

TECNICHE PER ARRAMPICARSI

Il telefono è utile, in quanto è grande, largo e fornisce un buon bilanciamento. I fiori sono gli oggetti più alti e forniscono un ottimo supporto per le scalate. I bicchieri pieni ricostituiscono l'energia ma, se si beve, con il livello di forza al massimo, si rischia di farlo diminuire!

PIACERE, COBOL !

Siamo entrati, dal numero precedente di Videogame & Computer World, in uno degli argomenti più importanti del COBOL, la gestione dei files.

Nell'ambito della FD (file description) si definiscono le caratteristiche dei file e dei record.

Parlando delle clausole per la descrizione dei files era risultato chiaro come il Compilatore sia in grado di calcolare la lunghezza dei record.

Il compilatore, infatti, deve riservare tante locazioni di memoria quante ne occorrono per immagazzinare il record.

Tramite questo immagazzinamento i dati letti dal supporto fisico (nastro, disco ...) si rendono disponibili al programma.

Il programma ha la possibilità di trattare il record sia nella sua interezza, sia nei singoli campi che lo compongono.

Naturalmente, per poter lavorare sui singoli campi è necessario che questi siano opportunamente definiti.

La gerarchia di definizione di campi e sottocampi è regolata dall'attribuzione di "numeri di livello".

Ad esempio:

01 RECORD-PROVA.

03 CAMPO-A.

05 CAMPO-A-1

05 CAMPO-A-2

03 CAMPO-B

PIC X.

PIC X.

PIC X(13).

Definisce un record lungo 15 bytes.

RECORD-PROVA è un GROUP-ITEM ovvero un area di memoria che raggruppa diversi sottocampi.

CAMPO-A (pur essendo un sottocampo di RECORD-PROVA) è, a sua volta, un group-item dato che contiene i sottocampi CAMPO-A-1 CAMPO-A-2.

La descrizione di ogni campo richiede una riga.

Ad ogni campo è associato un numero di livello compreso tra 01 e 49 che specifica il livello gerarchico rispetto al precedente.

Il livello 01 individua l'intero record (RECORD-PROVA).

Modificando il contenuto del campo CAMPO-A si modificano in una sola volta i campi CAMPO-A-1 CAMPO-A-2.

Viceversa modificando il campo CAMPO-A-1 il contenuto di CAMPO-A-2

resta invariato.

La parola PIC è l'abbreviazione di PICTURE che individua la lunghezza ed il tipo di campo.

La picture è seguita da un carattere che può essere "X" (per caratteri alfanumerici), "A" (alfabetici), "9" (numeri).

Il numero che segue il carattere di tipo campo definisce la lunghezza.

La WORKING-STORAGE SECTION è la sezione della DATA DIVISION in cui vengono descritti dati ed aree di lavoro utilizzate nel corso del programma.

In queste aree possono essere contenute sia variabili che costanti.

La sintassi utilizzata per i campi di W.S. è la stessa della descrizione dei record in FILE-SECTION.

Entrando nel merito dei "numeri di livello" che individuano la posizione gerarchica all'interno dell'area di memoria, bisogna fare un discorso a parte per i livelli "77" "88" e "66".

Il numero di livello "77" distingue i campi elementari, e cioè, quei campi che non sono scomponibili in altri campi di livello più profondo.

Questo livello, non applicabile nella FILE-SECTION, deve essere scritto all'inizio della sezione.

Il livello "88" permette di associare ad un campo elementare un nome condizionale.

01 ANNI PIC XX.
88 ANNO-1977
88 ANNO-1978
88 ANNO-1979

VALUE '77'.
VALUE '78'.
VALUE '79'.

Volendo controllare la presenza degli anni 1977/78/79 in un archivio si dovrebbe scrivere:

IF ANNI IS EQUAL TO '77'

.....
.....

Con i livelli '88' invece:

IF ANNO-1977

.....

L'ultimo numero di livello speciale, non molto utilizzato, è il "66".

Il suo utilizzo è legato alla clausola RENAME che permette di associare un nome ad un dato elementare o ad una struttura, diverso da quello assegnato nella descrizione.

66 CAMPO-C RENAME RECORD-PROVA.

Nell'ambito della programmazione COBOL si sente frequentemente la necessità di riferire un gruppo di dati in maniera diversa da quella consentita dalla definizione.

Tramite la clausola RENAME è possibile utilizzare nomi di campi diversi ma questo, oltre ad occupare maggiore memoria, si rileva oggettivamente poco utile.

La clausola REDEFINES invece permette di ridefinire lo spazio destinato ad un certo dato senza richiedere ulteriore memoria.

Tornando alla PICTURE, di cui abbiamo già parlato, il programmatore può utilizzare questa clausola per impartire al compilatore una serie di operazioni da effettuare sui caratteri del campo.

Soprattutto in fase di stampa è possibile inserire simboli particolari o cancellare caratteri in un campo.

Un campo destinato ad accogliere solo numeri viene definito in W.S. con i caratteri 9 V P S.

Il simbolo 9 individua un campo numerico il quale non può contenere caratteri che non siano cifre.

Non potendo contenere neanche la virgola decimale si ricorre al simbolo V, il quale non occupa spazio in memoria ma informa il compilatore sul corretto allineamento dei dati di quel campo.

Ad esempio:

01 CAMPO-NUM PIC 9(4)V9(4).

definisce un campo lungo 8 bytes che può contenere 4 interi e 4 decimali.

Il carattere P permette di estendere il valore contenuto nel campo con un numero di zeri pari a quelli richiesti nella PIC:

01 CAMPO-NUM PIC 9(4)P(4).

muovendo 5675 in questo campo il numero viene trattato come 56750000 mentre se la definizione fosse

01 CAMPO-NUM PIC VP(4)9(4)

il numero verrebbe trattato come .00005675.

Il carattere S consente di trattare il campo numerico con il segno algebrico. Se viene usato deve essere il primo simbolo della PICTURE.

01 CAMPO-NUM PIC S9(9).

CAMPO-NUM permette di trattare valori positivi come +398123

e negativi come -63811823.

Passando alla definizione dei campi alfabetici, e cioè campi in grado di ospitare tutti i caratteri dell'alfabeto inglese dalla A

alla Z (compreso il blank), per evidenziare al compilatore locazioni di memoria di questo tipo si inseriscono nella descrizione tante A quanti sono i caratteri che compongono il campo.

01 CAMPO-ALFAB PIC A(10).

Utilizzando la codifica precedente abbiamo definito un campo alfabetico di 10 bytes.

Se, per qualsiasi necessità, i caratteri devono essere interrotti da blank si ricorre al simbolo B:

01 CAMPO-ALFAB PIC A(5)BBA(5).

Muovendo 'COMPUTER' in CAMPO-ALFAB si ottiene COMPU TER.

Un campo alfanumerico può accogliere stringhe di caratteri composte da lettere, numeri, caratteri speciali.

Il simbolo per il compilatore è X.

Anche per i campi alfanumerici esistono diversi simboli (editing) che permettono operazioni particolari sui caratteri:

* sostituisce in stampa un eventuale zero iniziale nella posizione occupata dal simbolo nella PIC.

Z sostituisce gli zeri iniziali con blank.

,

inserisce una virgola nella posizione specificata, purchè il carattere che la precede non sia stato soppresso.

\$ può essere usato per sopprimere gli zeri non significativi e per sostituire l'ultimo zero con il simbolo di valuta oppure inserisce il simbolo di valuta nella posizione specificata.

+ - sono usati con la stessa logica del simbolo \$.

CR abbreviazione di credito.

DB abbreviazione di debito.

Abbiamo superato insieme anche la terza divisione del COBOL. La quarta ed ultima, la PROCEDURE DIVISION, è sicuramente la più interessante dal punto di vista tecnico e dei comandi. Aver capito le sezioni precedenti ed applicare nel modo ottimale la strutturazione dei record e delle aree di lavoro è però indispensabile per poter realizzare programmi efficaci e veloci.

Ancora una volta vi invito, se la materia vi interessa, ad approfondire sui tanti validi testi disponibili sul mercato ricordandovi che, con un po di buona volontà, ci si può costruire una professione anche da soli o, meglio ancora, in compagnia di un buon personal computer.

LE VOCI DI IERI

di
Dave Dawn

OTTAVA PUNTATA

"Maggiore Kane J. J. Hellish..." sillabò ad alta voce uno dei due robopoliziotti, leggendo il tesserino di riconoscimento del pilota della scaglia blu.

Kane era stato fermato da una pattuglia di sorveglianza, subito dopo aver lasciato Rickett Mansion.

"Scusi Maggiore, potrebbe dirci dove ha passato la notte scorsa?"

"Certamente, ehm..., dato che sono arrivato da poco ad Argonia, ho gironzolato un po' per le strade della città, bevendo qualcosa in un locale..., mi pare l'Anello di Castior o qualcosa del genere, e poi me ne sono andato a dormire." Replicò Kane, mentre il suo BCC passava in stato di allarme.

"Mi spiace signore, ma, testimoni oculari, l'hanno vista penetrare nella robosedo numero 4, ad est della città. Mi duole dichiararla in stato di arresto, dovrà rispondere alle domande degli investigatori; prego, non cerchi di fuggire, tutte le unità sono state avvertite e sono attualmente in stato di allerta rosso." Sancì perentoriamente l'agente, muovendosi verso Kane per infilargli il collare magnetico di costrizione.

L'altro poliziotto stava parlando con la centrale, utilizzando la radio a bordo della scaglia rossa che aveva fermato Kane. Quest'ultimo considerò, per qualche attimo, la possibilità di fulminare i due androidi con il laser che portava alla cintura. Due dita corsero alla linguetta plasticata che costringeva la pistola nella fondina cromata, mentre il poliziotto esclamò: "Non ci provi neppure Maggiore, i nostri laser che portiamo qui al centro della corazza, potrebbero incenerirla in un attimo!" Dicendo questo, l'agente si portò l'indice della mano destra fino a toccarsi il petto di plastoglass rinforzato, reclinando, per una frazione di secondo, la testa. Questo margine di tempo infinitesimale, bastò a Kane per scartare fulmineamente verso sinistra, calciare nelle caviglie l'avversario, fargli perdere l'equilibrio ed impugnare la pistola.

Il robot a terra venne incenerito in un colpo solo ma, il secondo stava sempre parlando con la centrale!

"Attenzione, emergenza!!! Il sospetto si è..."

Un secondo colpo di laser fuse il braccio destro del poliziotto, che si staccò dal corpo, cadendo al suolo e portando, nella mano, il ricevitore della radio di bordo.



Per nulla intimorito, l'androide esplose un intenso raggio luminoso dal petto, mancando Kane di poco.

Un secondo raggio violentò l'asfalto sotto i piedi del marine che, compiendo un salto all'indietro, rispose al fuoco.

Il robot continuò a sparare ma, la sua mira risultò troppo imprecisa sia in base alla perdita del braccio, sia alla velocità di movimento del bersaglio.

Kane si portò ad una decina di metri dalle due scaglie, eludendo il fuoco nemico.

Ad un tratto, più del suo BCC, già in allarme, un sesto senso gli servì per accorgersi di qualcosa che stava cadendo dal cielo.

Gli ci volle un secondo per capire ciò che stava succedendo. Girò le spalle al robopoliziotto e si mise a correre e a correre, cercando invano un riparo sul desolato stradone. Ciò che Kane aveva identificato come un grosso cellulare della polizia, rovinò sulle due scaglie, travolgendo e schiacciando il poliziotto, ancora intento a prendere la mira per sparare. Lo schianto ed il boato che ne seguì, furono tremendi. Lamiere abbrustolite e semi fuse danzarono grottescamente nell'aria mentre un inferno di scintille, fuoco e fiamme, preannunciò l'imminente esplosione dei reattori dei veicoli distrutti.

I capelli strinati di Kane furono investiti dallo spostamento d'aria, mentre si continuava ad allontanarsi dal luogo dell'incidente.

Il cuore gli martellava le tempie, stille di sudore imperlavano già la sua fronte. Un secondo boato echeggiò nell'aria ed un pezzo di lamiera semiabbrustolita, cadde di fronte a Kane, dopo aver percorso una traiettoria curva. Egli scartò prontamente a sinistra, rallentando per poco la sua corsa.

Trovarsi sulla strada quando i reattori sarebbero esplosi, avrebbe significato morte certa. Dopo qualche centinaio di metri, Kane vide le luci di segnalazione di un portello di emergenza per l'uscita dal lungo circuito per le scaglie.

A causa dell'estrema velocità e pericolosità di questi mezzi, una volta usciti dai centri urbani, le varie arterie venivano costruite in modo da assomigliare più a vere canne di fucile che a normali autovie. Alte ed impenetrabili muraglie in plastoglass e cemento, costituivano le pareti di questi interminabili, giganteschi cunicoli.

Il portello di emergenza, creato apposta per permettere un rapido abbandono della strada, si aprì immediatamente, subito dopo che le dita di Kane danzarono sul pannello di controllo. Giunto sulla soglia, il corpo del marine venne scaraventato dentro al pertugio dal secondo e terribile spostamento d'aria che seguì all'esplosione dei reattori. Capitolando al suolo, Kane udì il portello richiudersi alle sue spalle, mentre due luci rosse di emergenza ed un cicalino luminoso si accesero all'unisono.

"Attenzione, pericolo di contaminazione, lasciare immediatamente l'area. Seguire la linea gialla fosforescente fino all'uscita dal tunnel di emergenza. Attenzione, pericolo di contaminazione..."

Incurante delle indicazioni scandite dall'altoparlante, Kane aveva già messo molti metri tra sé stesso ed il portello, seguendo la linea colorata.

Ben presto giunse ad un secondo boccaporto che gli permise di lasciare definitivamente l'autovia e ritornare al mondo esterno.

Si ritrovò in un bosco semiavvolto dall'oscurità.

Vagando, per qualche minuto, raggiunse la sommità di un collina dalla quale poté intravedere, in lontananza, le luci dell'estrema periferia di Argonia.

Il BCC scattò improvvisamente in allarme: qualcuno si trovava a pochi metri da lui.

Un tenue bagliore scaturì da un cespuglio davanti a Kane. Appiattendosi al suolo, questi cercò di identificare la sorgente di luce.

Attraverso il fitto fogliame, scorse un piccolo ovulo di salvataggio, atterrato al centro di una depressione, su un folto tappeto erboso.

Chiunque si trovasse all'interno era già stato notato dal suo BCC.

Dalle insegne, poste sulle fiancate, Kane capì che si trattava del pilota del cellulare poco prima schiantatosi nell'incidente.

Prima ancora che Kane potesse rialzarsi e scappare, temendo di essere scorto dal robopoliziotto sicuramente all'interno dell'ovulo, il portello si aprì velocemente e silenziosamente.

L'essere che apparve aveva ben poco di rassomigliante ad un robopoliziotto.

Ricoperto di una foltissima peluria nera, da capo a piedi, il sopravvissuto all'incidente apparve come un uomo-cane, probabilmente appartenente alla razza, in via di estinzione, degli Anterios.

Alto quasi due metri, vestito con la divisa verde dei carcerati ed evidentemente scosso e stordito dall'incidente, l'Anterios uscì dall'ovulo e si guardò attorno con circospezione.

Gli Anterios si erano guadagnati una triste fama di pirati stellari, contrabbandieri ed assassini prezzolati per cui Kane, ancora piazzato dietro al grosso cespuglio, decise di allontanarsi al più presto.

Le luci intermittenti di una scaglia rossa della sorveglianza, apparvero poco sopra all'ovulo ed una voce metallica intimò:

"Fermo dove sei! Non cercare di scappare, sei completamente sotto tiro!" L'Anterios si immobilizzò ben sapendo che, al primo movimento, i laser della scaglia lo avrebbero incenerito.

Un'espressione di disperazione apparve sul volto dell'uomo cane, orrendamente contratto in una paurosa smorfia.

A bordo della scaglia i due robopoliziotti stavano certamente ancora sondando e scandagliando la zona per identificare altri eventuali evasi, quindi Kane prese la mira con la pistola laser che ancora teneva stretta nella mano destra.

Un colpo ben assestato verso l'impianto stabilizzatore della scaglia, posto nella parte ventrale del veicolo, la fece precipitare al suolo. Dopo un attimo di stupore, l'uomo cane si spostò con un balzo dalla zona di impatto e si mise a correre, sfruttando l'inaspettato colpo di fortuna, dirigendosi verso il cespuglio dove si nascondeva Kane.

"D'accordo amico, non so perchè lo faccio ma, penso proprio che ti aiuterò a scappare; seguimi!" Sbraiò Kane all'indirizzo dell'evaso.

"Chi sei? Un detective o un assassino prezzolato?!" Rispose l'uomo cane, fermandosi istantaneamente ed irrigidendosi, pronto a combattere. *"Nessuno dei due amico, sono un fuggiasco come te e, forse anche peg-*

gio. Sono un marine coloniale che sta dando parecchio fastidio all'impero; quindi non hai nulla da temere, credimi!"

"Non so se crederti o no, tuttavia, se sai la miglior via d'uscita da questa zona, mostramela alla svelta. Ah, stai certo che non scorderò il tuo provvidenziale colpo di laser!" Terminò l'Anterios.

"Possiamo allontanarci verso ovest e raggiungere la mia residenza ad Argonia, dove potremo procurarci una scaglia". Disse Kane, avviandosi a grandi passi verso una radura.

"Perchè fuggi marine? Cosa fai tutto solo e a quest'ora, in un postaccio come questo? Chi ti sta dando la caccia e perchè?" Interrogò l'Anterios. Allontanandosi ulteriormente dalla zona, Kane mise al corrente della sua situazione l'evaso, descrivendo, a grandi linee, la sua posizione.

"Bhè, caro marine, non penso che ritornare alla tua villa si potrebbe rivelare una mossa giusta. Sicuramente, un nugolo di investigatori e robopoliziotti la staranno pattugliando e sorvegliando minuto per minuto."

"Hai un'idea migliore? A proposito, non mi chiamo marine: il mio nome è Kane, J.J. Kane Hellish!"

"Bhè Kane, potremmo dirigerci verso lo spaziorporto di Tragor, a sud di Argonia; là ho alcuni amici che avrei dovuto già raggiungere da qualche ora se solo quel maledetto arnese non si fosse schiantato sul bel mezzo del volo" Ribadì l'Anterios, riferendosi al cellulare ormai inservibile.

"Sì, penso che la tua sia una buona idea. Se mi potessi procurare un mezzo di trasporto stellare, saprei certamente ben ripagarti del favore!"

"Andiamo allora; scusa se non mi sono presentato prima: io mi chiamo Draghuur, per gli amici "cuscinetto" Sanci, ironicamente, l'Anterios."

I due si rimisero a correre mentre, il cielo alle loro spalle iniziava a punteggiarsi di lucette intermittenti di altre scaglie della polizia in arrivo.

Ben presto arrivarono ad una stazione pubblica di teletrasporto, pressochè deserta.

"Ho io la tessera per sfruttare la telelinea, non ti preoccupare cuscinetto!" Informò Kane, avvicinandosi alla piattaforma di trasporto.

Estratta dalla tasca del giubbotto una piccola tessera gialla plastificata, il marine la inserì nell'apposita fessura posta in un mini pannello di controllo.

"Piattaforma disponibile. Prego, scegliere la destinazione..." Annunciarono le lettere luminose sul piccolo monitor del pannello.

Kane digitò il nome dello spaziorporto e impostò il trasporto per due persone, facendo accreditare il costo del viaggio su uno speciale conto militare creato per i graduati del suo rango.

"Prego, dopo di lei!" Annunciò Kane a Cuscinetto.

I due presero posto al centro della piattaforma e, in poco più di un attimo, i loro corpi vennero smaterializzati e rimaterializzati esattamente al centro di un'analogo stazioncina, nelle vicinanze di Tragor.

Dirigendosi verso l'entrata principale dello spaziorporto i due si accorsero di numerosi robopoliziotti, impegnati nel controllo di tutti coloro che entravano ed uscivano dalla imponente costruzione.

Ancor prima che Kane potesse dire qualcosa o fermarsi, Cuscinetto richiamò l'attenzione di un paio di agenti, incamminandosi a grandi passi verso questi.

Kane ebbe un brivido e, portando la mano destra alla fondina del suo laser, si preparò all'inevitabile.

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.

Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.

La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci. Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ovvie ragioni di spazio.

Cerco programmi per Commodor 64 e Amiga in particolare per Gioco del Lotto e Roulette.

GIUSEPPE BORACCI
VIA MAMELI, 15 33100 UDINE
TEL. 0432-580157

Cerco i seguenti manuali per Amiga: LATTICE C, BASIC, DE LUXE PRINT, SILVER, TRUE BASIC, VIDEO TITLER, TV TEXT, SMART, AEGIS DRAWPLUS

SALVATORE SCATA'
VIA S.FREUD, 62 96100 SIRACUSA
TEL. 0931-756672

VENDITA

Vendo C64 + registratore + Geos con istruzioni in italiano (originale) + S.E.U.K. (con istruzioni in italiano) Tutto a LIT.350.000. Vendo anche separatamente.

ENRICO BREGA
VIA MONTEAGNOLETTA, 43
00045 GENZANO (ROMA) TEL. 06-9362148

Svendo Programmi per CBM 64/128 causa cambio sistema.

GABRIELE BISCO
VIA PIETRO NENNI, 13 45011
ADRIA ROVIGO

Vendo C64 + C2N + 1541 + MPS 801 + Cartuccia velocizzatrice + circa 200 dischi + 100 cassette

+ manuali per LIT.850.000 trattabili. Solo zona Bologna.

ROBERTO MICHELINI
VIA C. RONZANI, 61 40033 CASALECCHIO DI RENO (BO) TEL. 051-588646 ORE 18.30-20.30

Vendo Computer Musicale CX5 YAMAHA con Tastiera YK20 e i programmi "MIDI RECORDER", "MUSIC COMPOSER"; "VOICING PROGRAM" con gli imballi originali e garanzie LIT.600.000

ROBERTO MARZANO
VIA PIANO ZONA, 167 04016 SA-BAUDIA (LT) TEL. 0773 56344

VARIE

Volete distruggere il joystick? Avete un C64, uno Spectrum o un Amiga? se avete risposto due volte si, **iscrivetevi** allo UNIVERSAL COMPANY LTD.

LUCA NARDINI
VIA COLLE PERINO, 63 00049
VELLETRI (ROMA)
TEL. 06-9614763

Desidero contattare utenti ST 520 1040 zone limitrofe per scambio programmi idee, informazioni.

GIANLUCA VERCELLONE
VIA CASCINA FALAPPINA, 80
13049 TRONZANO (VC) TEL. 0161-911466

Posseggo oltre 700 titoli dei più disperati, per Amiga, contattami, diventeremo amici.

CARLO BIONDINI
VIA MARCENA, 41/C 52010
AREZZO TEL. 0575-362132

Commodoriani! **Iscrivetevi** al "LEOSOFT CLUB AMIGA & C64.

Contattarci non costa nulla.
LEOSOFT CLUB
VIA SEB. NICASTRO, 4 91026
MAZARA DEL VALLO (TP)
TEL. 0923-945623-931302

Sono un **atarista incallito** chi mi vuole contattare telefoni ore pasti.

GIORGIO CONTIN
VIA BAERTSCH, 4 24100 BERGAMO
TEL. 035-345425

Atarista cerca amici stesso computer in zona Bologna, annuncio sempre valido, scrivete, scrivete.

DANIELE ZAMBRINI
VIA TASSO, 8 40026 IMOLA (BO)
TEL. 0542-34332

Continuo a cercare **contatti per Atari ST.**

BEPPE FASOLIS
VIA XX SETTEMBRE, 12 14100
ASTI TEL. 0141/33500

Per il VI anno si terranno **corsi di programmazione su Personal Computer.** Per informazioni tel. 02/55187242 Soc Umanitaria-Mi-

WORLD NEWS

Nuovo successo dalla software house Hewson (quella di Uridium e di Paradroid); si tratta di Marauder (incursore), un videogame tutto azione, ambientato, ancora una volta negli insoliti scenari di un poco probabile "dopo-bomba" avveniristico.

Al comando di una vettuolina da combattimento, si dovrà aprire la strada fra una vera e propria armata di mezzi nemici, in duelli senza esclusione di colpi.

Marauder è prodotto solo nelle versioni per CBM64/128, Spectrum e Amstrad.

David Braben è il co-autore del mitico Elite, videogame spaziale tra i più completi mai realizzati. Recentemente, questo abilissimo game designer, ha sviluppato lo stupendo Zarch per il nuovo Archimede della Acorn. Se qualcuno di voi ha già avuto modo di vederlo, si leccerà senz'altro i baffi, dopo quello che stiamo per dirvi. Virus, sarà l'esatta conversione di Zarch, realizzata per Atari ST ed Amiga!

Previsto per la fine di settembre, questo stupendo videogame è tutt'ora in via di completamento da parte della Firebird che ne cura anche la distribuzione in tutto il mondo.

Virus dovrebbe costare, all'incirca, 45.000 lire: preparate i vostri risparmi, ne varrà la pena!!!

Era il 1985 e uno special trasmesso dalla televisione americana, in occasione del ventennale della guerra del Vietnam, colpì Paul Hardcastle, musicista inglese.

In modo particolare una frase, pronunciata dallo speaker, rimase impressa nella mente di Paul: "Durante la Seconda Guerra Mondiale l'età media dei soldati era di 26 anni, in Vietnam era 19".

E così, quella frase, divenne una canzone di successo.

Ora Nineteen (diciannove, ovviamente), dalle classifiche musicali parte all'attacco di quelle dei videogiochi con un nuovo game, ambientato sul conflitto del Nord Est asiatico.

Pronto a bissare e, perchè no, anche a surclassare il successo di Platoon, Nineteen è prodotto dalla Cascade.

Il protagonista è un giovane di diciannove anni che, in breve tempo, si trova coinvolto nell'inferno della guerra del "Becco d'Oca". E' il 1965 ed il contingente americano è da poco passato dalle 23000 unità alle 184000. Il conflitto vietnamita è al suo apice. Il gioco è suddiviso in due parti a sè stanti, vendute separatamente. Prendendo spunto dal recente Full Metal Jacket di Kubrick, nella prima fase, il protagonista della vicenda deve superare il corso di addestramento per i marine, tenuto in un campo americano. Si tratta

quindi, di un game simile al recente Combat School della Konami/Imagine.

La seconda fase è invece ambientata nel cuore della giungla cambogiana dove, la nostra recluta, dovrà dar prova della propria abilità e del proprio coraggio, al fine di soccombere ai feroci e insidiosi nemici.

Il primo "tomo" di questa ennesimo Vietnam computerizzato (magari le guerre si potessero combattere a colpi di joystick!) è già in vendita nel Regno Unito e, prossimamente, anche nel nostro paese, disponibile per CBM64/128, Amstrad, Spectrum, Amiga, Atari ST e IBM PC; il titolo è: "Nineteen - Boot Camp". Il secondo episodio è ancora in fase di preparazione in casa Cascade.

Novità interessantissime di attuale distribuzione Leader. Si tratta di Bionic Commandos (prodotto dalla GO! per CBM64/128-Spectrum-Amstrad-Atari ST), celeberrima versione "da casa" dell'omonimo arcade Capcom, Skate Crazy (Gremlins per CBM64/128), corsa indavolata su incredibili skate board, Blood Brothers (Gremlin per CBM64/128), divertentissimo platform game, Soccer Supremo (Crysys per Atari ST), interessante simulazione calcistica, e Hopping Mad (Elite per CBM64/128), altrettanto irrinunciabile arcade.

Inoltre, arrivano in Italia, Stir Crazy (Infogrames per Amiga e IBM PC) e L.A. Crackdown (Epix per IBM PC).

Grazie a John Holder & soci, arriva anche l'attesissimo Peter Bearsley's International Football (Grandslam per CBM64/128, Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari ST e MSX), favoloso calcio computerizzato, fra i migliori mai prodotti.

La Gremlins ha di recente realizzato un "secondo episodio" dell'ormai mitico e vendutissimo Gary Lineker's Superstar Soccer.

Si tratta di un altro game ispirato al football in cui si possono imparare le tattiche migliori e le azioni più spettacolari, sottoponendosi ad un vero allenamento intensivo per calciatori computerizzati!

Gary Lineker's Superskills è già in vendita nel Regno Unito, nelle versioni per CBM64/128, Amstrad, Spectrum e Atari ST: prestissimo in Italia!!!

Nimitz è la nuova simulazione della Martech, basata sul comando di una possente e letale portaerei da guerra.

La nave da comandare in questo nuovo interessantissimo game, trasporta ben 90 F 14 Tomcat, alcuni Sh3 Sea King e numerosi elicotteri da combattimento anti-sommergibile.

La propulsione della città galleggiante è affidata a due reattori nucleari che le permettono una velocità massima di 30 nodi.

6920 uomini compongono l'equipaggio, uno solo (voi, ovviamente) è al comando!

Nimitz è prodotto esclusivamente nella versione per CBM64/128 e costa 9.99 e 14.99 sterline, rispettivamente su cassetta e su disco. Nimitz verrà importato in Italia, entro il mese di ottobre.

Wizard Warz è il nuovo videogame della GO! (Trantor, Bravestar). Si tratta di una bella avventura, realizzata in maniera molto simile a Legend Of The Sword prodotto dalla Rainbird. Gestibile attraverso i classici multischermi a finestre, Wizard Warz si avvale di un'ottima grafica in tutte le versioni per cui viene realizzato (CBM64/128, Amstrad, Atari ST). Wizard Warz sarà di prossima pubblicazione anche in Italia,

probabilmente con il manuale di istruzioni tradotto in italiano.

Vi capita di trovarvi in quel di Londra nel mese di settembre?! Se sì, non mancate assolutamente a The Personal Computer Show che si terrà, dal 14 al 18, in Earl's Court.

Sponsorizzato, niente popodimeno che dalla US GOLD, questo show annuale, presenterà tutte le novità in fatto di videogame. Buon divertimento!!!

Bruttino il nuovo videogame della Sierra, realizzato esclusivamente per Atari ST ed Amiga. Si tratta di Thexder, un classico platform game spaziale che di bello, sinceramente, ha solo la confezione coloratissima.

Ad una prima occhiata il programma non ci è parso molto valido e, se ne state meditando l'acquisto, aspettate la nostra recensione sulle pagine di Videogame & Computer World!

Novità anche per Atari ST, distribuite dall'Atari Soft italiana.

Si tratta di Shuffleboard (della Robotek), un interessante alternativa al classico bowling, Warlock's Quest (della Infogrames), un ottimo arcade adventure, Seconds Out (della Tyne-soft), indavolato scontro di pugilato, Trauma (della Infogrames), un eccellente "spaziale" da gustarsi a "tutta grafica", e Spidertronics (della Infogrames), originale shoot'em up. Tutti i programmi costano 34.900 lire e sono forniti con istruzioni in italiano.

Photon Paint è il rivoluzionario tool grafico realizzato dalla Microillusions esclusivamente per Amiga.

Si tratta di un potentissimo strumento di lavoro che permette di dar libero sfogo alla propria creatività, offrendo alcune particolarità mai viste prima d'ora.

Photon Paint lavora in bassa ed alta risoluzione e nella modalità HAM (permettendo anche di modificare i colori); offre una vastissima gamma di pennelli, due tipi di riempimento, la specificazione e l'identificazione delle sorgenti luminose con cui creare realistici effetti, una palette di colori basata sui valori RGB e HSV e, fra le tante altre cose, una perfetta compatibilità con la maggior parte dei tool grafici per

Amiga, già presenti sul mercato. Il prezzo di Photon Paint, relativo alla prossima importazione nel nostro paese, dovrebbe aggirarsi sulle lit. 149.000

Nuovo Desktop Publishing per Amiga.

La Microsearch produce City Desk, un potente tool per l'editoria elettronica, esclusivamente destinato a tutti gli utenti del nuovo standard Commodore.

City Desk comprende, fra le numerosissime funzioni, la gestione di stampanti fino a 24 aghi, le routine automatiche, un editor a tutto schermo per i testi, un particolare e potentissimo tool grafico, nuove scale di retini grigi, la predisposizione per il PAL, la completa gestibilità dei posizionamenti delle colonne, delle immagini grafiche e delle porzioni di testo, nonché la possibilità di creare pattern di riempimento e di creare, cancellare ed inserire a piacere ogni pagina dei documenti.

City Desk costa 199.95 dollari ed è, per il momento, disponibile solo presso la Microsearch, a questo indirizzo: 9896 S.W. Freeway, Houston, Texas 77074.

Nuovo Genlock per Amiga, prodotto dalla Progressive Peripherals & Software.

Il PIO-Gen Genlock, venduto al costo di 499.95 dollari, offre la possibilità di selezionare e rendere completamente indipendenti i fondali ed i soggetti da incorporare nelle digitalizzazioni, comprende 32 colori trasparenti speciali (per creare sofisticati effetti video) e permette di sovrapporre le realizzazioni grafiche dell'Amiga a qualsiasi tipo di segnale video.

Sempre la stessa casa produttrice di questa speciale periferica, mette a disposizione degli utenti più esigenti il Frame Grabber di propria creazione.

Questo accessorio permette di catturare qualsiasi immagine proveniente da un videoregistratore o da una telecamera con una velocità di 1/30 di secondo (colore) e di 1/60 di secondo (Bianco e nero).

E' supportata la risoluzione da 320 x 200, a 640 x 400 punti e anche la modalità overscan su 352 x 240 punti. Frame Grabber della PP&S include anche il software per l'elaborazione dell'immagine, già visto nel famoso PIXmate.

SIM & SMAU 88

SPECIALE ANTICIPAZIONI

A pochi giorni dagli annuali, attesissimi, appuntamenti con lo SMAU, salone internazionale per l'ufficio, ed il SIM, Salone Internazionale della Musica e dell'Hi-Fi, abbiamo potuto raccogliere preziose informazioni, riguardanti le novità di maggior rilievo che verranno presentate. Grazie ad alcuni grossi distributori ed importatori italiani, nella fattispecie la Telav International e l'Athena, abbiamo potuto compilare un vero e proprio carnet di anticipazioni, destinato a far venire "l'acquolina in bocca" a tutti i nostri lettori. Fate dunque tesoro di queste esclusive anteprime che, speriamo, vi aiutino ad apprezzare meglio le visite alle due importanti esposizioni.

Abbiamo iniziato la nostra "missione speciale" alla scoperta di tutto il meglio del SIM e dello SMAU '88, raccogliendo interessanti anticipazioni dalla nota e importantissima Telav International di Trezzano sul Naviglio, a Milano.

Dalla persona del cordialissimo Product Manager, Claudio Svetoni, abbiamo sondato il clima di attesa e di eccitazione che precede le due esposizioni fieristiche, analizzando l'attuale situazione ed i progetti futuri della pressochè onnipotente Telav. Per chi ancora non conoscesse questa grande compagnia importatrice e distributrice dei prodotti leader, nel campo delle periferiche per personal computer, tratteremo un breve profilo cronologico.

Fondata nel 1971 e consolidatasi completamente dieci anni dopo, la Telav è la più importante responsabile della distribuzione, nel nostro paese, dei prodotti Barco, Cameron, Citizen, Galagraph, Microvitec, Moniterm, Numonics, Robocom, Roland, Torrington e Versacad.

La compagnia consiste di tre divisioni di cui una opera, da qualche mese, esternamente ed autonomamente rispetto alla casa madre. A Trezzano sul Naviglio abbiamo, la divisione Video e Telecomunicazioni e quella Periferiche per Computer. Il manager Antonio Vianini ha fatto sì che, nel giro di qualche anno, la Te-

lav riuscisse ad importare e ad offrire a tutta l'utenza italiana, una vasta fascia di monitor, stampanti, plotter, tavolette grafiche, sistemi CAD e moltissimi altri accessori che, scelti fra le migliori produzioni mondiali, formano il vero corollario per ogni tipo di stazione di lavoro computerizzata, più o meno professionale.

Dopo un fallito tentativo, nel campo degli elaboratori Apple - compatibili, la Telav ha intrapreso con decisione ed impegno, la "strada" delle periferiche per i sistemi MS/DOS, privilegiando l'ambiente CAD, basandosi sull'importazione dei prodotti Barco (Monitor), Roland, Nu-

monics (Plotter) e Citizen (Stampanti). Molte industrie, gli stessi enti governativi del nostro paese, scuole, università e persino il Ministero Della Difesa, si avvalgono dell'indispensabile apporto dato loro dalla Telav, grazie ad un costante ed inarrestabile aggiornamento relativo all'importazione e alla vendita del suddetto tipo di periferiche per computer. Da anni presente allo SMAU, al PC Forum e a molte altre esposizioni internazionali, la Telav ha in serbo molte novità per la stagione fieristica settembrina a Milano.

Le chiediamo al Product Manager Claudio Svetoni.



D. Quali sono i prodotti che la Telav ha intenzione di presentare alle prossime fiere?

R. Innanzitutto occorre delineare quella che sarà la presenza della Telav al SIM e allo SMAU. Infatti, mi sembra interessante sottolineare che, al SIM, la nostra ditta presenterà esclusivamente nomi come Barco, overosia solo monitor e perife-

riche, legate al mondo del personal computer e della videografica. Allo SMAU, Telav presenterà questi stessi prodotti, uniti ad una massiccia presenza delle novità Numonics e Roland, lasciando però a se stante le dimensioni Citizen.

D. Cosa significa questo, forse la Citizen non presenterà nuovi modelli di computer printer?

R. No, al contrario, questa famosa casa occuperà uno stand tutto suo allo SMAU, potendo così, per la prima volta in Italia, presentare autonomamente tutta la gamma delle sue stampanti. Partendo dalla vendutissima 120 D, per giungere alle nuove laser Overture 106 e 112, ci

saranno circa 250 metri quadrati di esposizione, dedicati interamente alla sua produzione. Per quanto riguarda la Telav, avremo la presenza delle suddette stampanti laser, inserite in stazione di lavoro per Desktop Publishing, supportate dalla presenza di altre case da noi distribuite.

D. In concreto, quali saranno le novità di rilievo, relative a Telav e a Citizen ?

R. Come dicevo prima, comuni ad entrambe gli stand, avremo le due nuove stampanti laser Citizen, Overture 106 e 112. Esse sono rispettivamente in grado di stampare 6 e 12 pagine al minuto, offrendo una risoluzione di 300 punti per pollice. Le due nuove Overture partono con 512 K ed 1 Megabyte di memoria residente (relativamente ai due modelli), che risultano espandibili a seconda delle esigenze d'utenza. Inoltre supportano l'emulazione HP Laserjet, oltre alle convenzionali compatibilità Epson FX, IBM Proprinter e Diablo. Lasciando il discorso stampanti, ancora la Citizen presenterà allo SMAU il nuovo monitor a colori, ad alta risoluzione, CCM 104.

ne dell'utente. Infine, la messa a fuoco, perfetta, è ottenuta attraverso una sola lente, appositamente studiata dalla Citizen, al posto delle solite tre. Il CCM 104 incorpora un circuito di autospegnimento che gli garantisce una stupefacente longevità. Il CCM 104 viene garantito per ben due anni!

Si tratta di una periferica di nuovissima concezione, studiata bell'apposta per essere interfacciata all'IBM Personal System/2, soddisfacendo appieno ogni tipo di esigenza per CAD, Desktop Publishing, disegno artistico, tecnico, tabelle e applicazioni video in genere. Il CCM 104 è compatibile con i modelli 30, 50, 60 e 80, del Personal System/2, sfruttando la risoluzione standard. Utilizzando l'adattatore IBM 8514/A, è inoltre possibile sfruttare l'alta definizione che arriva fino ad un massimo di 1024 x 768 punti. Per poter interfacciare il CCM 104 ad un qualsiasi XT/AT, sarà però necessario servirsi dello speciale Display Adaptor. Parlando sempre di risoluzione, il CCM 104 può offrire una vasta gamma di combinazioni, automaticamente selezionabili, che vanno dai 640 x 350 ai 1024 x 768 punti. Una delle caratteristiche più importanti di questo nuovo monitor è la presenza di uno speciale schermo cilindrico Black Trinitron, che permette di evitare i fastidiosi effetti di riflessione, che spesso causano la deconcentrazio-

Per quanto riguarda la Barco Industries, in occasione di entrambe i sopracitati saloni, avremo la presentazione dei nuovi schermi a retroproiezione, Retrodata 600, Retrovision 600 e Retrographic 400. Il concetto di retrovisione si basa su un tipo di schermo inserito in un mobile unico, permettendo performance eccellenti, un'estrema versatilità d'uso e un'insolita ed inaspettata maneggevolezza. I "Retro" possono essere utilizzati come dispositivi di output per computer e per stazioni grafiche; offrono un'apporto insostituibile nell'ambito della realizzazione di conferenze e applicazioni didattiche, permettendo una chiara e stupefacente realizzazione, su schermi da 67 pollici, di qualsiasi emissione video. Nello stesso mobile che realizza i retrodata, sono inseriti degli speciali amplificatori acustici stereofonici, in modo da completare intelligentemente questo tipo di prodotti.

Non per niente, una delle più importanti ed entusiaste acquirenti dei retroproiettori Barco e la RAI italiana. Sempre nello stand Telav/Barco, avremo la gamma dei proiettori Barcovision, Barcodata e Barcographic, unita alla presentazione delle centraline di controllo per queste strumentazioni.

Non mancherà tutta la serie dei monitor, da ufficio, per le rappresentazioni grafiche e per le stazioni di lavoro CAD e Desktop Publishing.

D. Che cosa ci può dire, a questo proposito, della Moniterm?

R. La famosa casa americana, presenterà tutta la serie dei suoi ottimi monitor, della linea Viking, dedicati allo standard MS/DOS ed anche al MAC II e all'SE. Vedremo i Viking

1, i 2400, i 10 e i nuovissimi G/S; il tutto giostrando su risoluzioni, in bianco e nero, che vanno da 1024 x 768 a 1280 x 960 punti.

D. Ritornando al mondo delle periferiche per la stampa, è prevista la realizzazione di una macchina a getto d'inchiostro, da parte della Citizen?

R. No, assolutamente. Questo perché, la manutenzione costante e le proibitive spese di mantenimento di una periferica, basata su questa tecnologia, non rientrano nella politica commerciale della Citizen. Vede, una stampante deve funzionare sempre, bene e automaticamente, senza preoccupare troppo qualsiasi tipo di utente, alla stessa stregua dell'elaboratore e del monitor che egli utilizza. Dover pulire e revisionare costantemente i complessi meccanismi di una "getto di inchiostro", potrebbero stancare e frustrare terribilmente l'utente, facendolo pentire d'aver acquistato quel tipo di macchina. Tuttavia, noi della Telav presenteremo, proprio allo SMAU di quest'anno, una particolare stampante laser a colori, capace di realizzare un hardcopy del video, con una risoluzione di ben 300 punti per pollice. Si tratta della Full Color Video Printer TPG-4300, della neonata Toyo Corporation giapponese. Ora, la

TPG-4300, lavora non in via parallela o seriale ma bensì, utilizzando una speciale scheda video installata al suo interno. Questa scheda le permette di tradurre su carta, sfruttando fino a 4096 tonalità cromatiche, qualsiasi videata analogica o TTL, precedentemente elaborata. Questa video-interfaccia intelligente non necessita di nessun tipo di software per funzionare e si autoconfigura a qualsiasi monitor (fino a 125 MHz), con la semplice identificazione di cinque parametri, come, ad esempio, l'area di risoluzione. La TPG-4300 offre un controllo dell'intensità di ogni colore da stampare, la funzione reverse in negativo (stampa in bianco e nero), un'opzione per ingrandire e manipolare parte del Dump grafico e un'estrema facilità d'uso. La TPG-4300 impiega esclusivamente fogli di carta in formato A3, impiegando non più di tre minuti per ogni stampa completa.

D. E, per quanto riguarda i Plotter, che novità ci sono?

R. La Numonics, sempre distribuita da Telav, presenterà il nuovissimo plotter della serie 7000, il modello 7191.

Si tratta di una macchina di elevatissime prestazioni, di incredibile versatilità e di garantita affidabilità, dotata di una risoluzione di 0,00625 mm. Dotato di due microprocessori, il Motorola 68000 (a 12.5 MHz) e lo Zilog Super 8 (19,6 MHz), il nuovo 7191 impiega un'interfaccia Standard RS232C o una IEEE-488, 8 penne, variando dai pennarelli a punta in fibra, fino ai pennini a sfera o a serbatoio, e un display a 32 cristalli liquidi di esclusiva concezione.

Sposando felicemente i plotter all'ambiente Desktop Publishing, at-

tualmente in esplosione nel nostro paese, la Numonics ha pensato bene, di crearne uno appositamente per l'editoria elettronica.

Si tratta dell'FSS 3012, un rivoluzionario plotter studiato per lavorare d'amore e d'accordo con ogni tipo di applicazione CAD, Word Processor e Desktop Publishing appunto.

La risoluzione dell'FSS 3012 va da 75 x 75 fino a 300 x 300 punti per pollice, sfruttando una velocità di stampa variabile dai 21 sec./pagina (A4 a 150 punti per pollice) fino a 122 sec./pagina (A0 a 300 punti per pollice).

Ad ogni modo, non voglio dirvi di più su questo stupefacente scanner: allo SMAU ne vedrete delle belle!

D. Mi sembra che questa intervista si sia rivelata davvero utile per informare tutti i nostri lettori più smaliziati, al riguardo delle moltissime novità previste al SIM ed allo SMAU. Vorrebbe aggiungere qualcos'altro, prima di salutarci?

R. Innanzitutto voglio ringraziare la redazione di Videogame & Computer World per aver scelto la Telav e, di seguito, desidero ribadire l'impegno della nostra compagnia ad affermare e, soprattutto, sostenere il mondo dell'informatica e del personal computer nel nostro paese.

Tutto ciò, facendo sì che l'intera utenza italiana venga in possesso di tutte le nozioni e degli strumenti ne-

cessari per rimanere al passo con i tempi e per poter mettere a frutto il proprio lavoro, grazie alla migliore tecnologia disponibile.

Ah, un'ultima cosa: non perdetevi assolutamente lo spazio dello stand Telav, dedicato ai nuovi sistemi di animazione computerizzata della Pinnacle.

Sono cose da leccarsi i baffi!!

Continua il capitolo di anticipazioni, con un'altra società che tratta di home e personal computer con relativi accessori: l'Athena Distribuzioni, di Rozzano (MI).

La società nasce 8 anni fa, e nell'arco di pochi anni ha costruito un

piccolo impero basato principalmente su prodotti direttamente importati dai paesi dell'est (Taiwan - Hong Kong - ecc.). Dal microchip al computer, dal contenitore di dischi al monitor, l'Athena ha creato un vero e proprio mercato, che opera nel-

la fascia settentrionale della penisola.

Abbiamo intervistato per voi, un socio attivo, che si occupa della vendita e dei rapporti interpersonali con i clienti, Roberto Gatti.

D. Che tipo di prodotti tratta la Vostra Organizzazione e per quale fascia di utenza?

R. L'Athena, principalmente si occupa di Personal Computer, per intenderci, di computer compatibili MS/Dos, dal microprocessore 8088 al 80386, e relativi accessori.

Importiamo direttamente dai paesi dell'Est, ad esempio, noi acquistiamo da una ditta la motherboard, da un'altra il cosiddetto "chassis" (in poche parole l'involucro esterno), e così via, cercando di raggruppare in un unico insieme, il meglio di quello che fornisce il mercato, sia per la qualità che per l'affidabilità, in modo da poter garantire ai nostri clienti, un apparecchio in grado di funzionare al 100%. Siamo anche distributori di alcune grosse case, come la Epson,

di cui trattiamo esclusivamente la fascia delle periferiche da stampa; abbiamo la distribuzione anche di prodotti Nashua e Mitsubishi, relativamente ai supporti magnetici e oltre ad assemblare come prima detto, vendiamo anche singolarmente l'accessoristica per i PC, schede grafiche da CGA ad VGA, RS232, schede parallele ecc.

La clientela a cui noi ci rivolgiamo è principalmente costituita da rivenditori, la nostra rete si distribuisce su circa 1500 punti vendita in tutta l'Italia settentrionale.

Unico punto di riferimento diretto con il privato è la nostra succursale di Savona.

D. Quale prodotto di maggior interesse intendente presentare alle prossime fiere?

R. Oltre ai prodotti che già trattiamo, presenteremo anche i nuovissimi Monitor monocromatici della Intra, da 12 e 14 pollici, che sono compatibili sia con la scheda grafica che con la Hercules, (Dual). Inoltre presenteremo i nuovi scanner economi-

ci della DFI, precisamente la linea Handy HS-2000, che hanno una lettura ottica orizzontale di circa 10 cm, maggiore rispetto ai precedenti che possedevano solo 7 cm circa (vedi the final test di questo numero - ndr.).

D. Quindi la Vostra intenzione è di rivolgervi all'utenza media anche nel prossimo futuro?

R. Certo, noi al contrario di altri preferiamo il mercato più basso, cioè quel settore che tratta principalmente le necessità di chi acquista un personal computer per hobby e per applicazioni semi-professionali.

Siamo certi che la concorrenza in questa fascia è più che agguerrita ma, importando direttamente il materiale, riusciamo ad avere dei costi notevolmente bassi, rispetto ad altri grossi importatori.

D. Quali progetti futuri avete?

R. Nel nostro campo, bisogna avere orizzonti non troppo estesi: l'informatica e l'Hardware specifico, continuano a mutare e ad evolversi in maniera velocissima, e se non ci si evolve continuamente, si corre il rischio di fare un buco nell'acqua.

Comunque continueremo ad importare i prodotti che già trattiamo, migliorando ancora di più la qualità ed il servizio e offrendo la novità Hardware migliore ad un costo più basso. Un esempio macroscopico di

questa nostra filosofia è il recente Genius Mouse da noi distribuito. Un utilissimo e affidabilissimo accessorio che, oltre a venir venduto con alcuni interessanti pacchetti grafici in omaggio, si impone, sui concorrenti, in base alla qualità ed al prezzo davvero concorrenziale.

Chi desideri ulteriori informazioni sui nostri prodotti e sulla nostra rete di distribuzione, potrà venirci a trovare al nostro padiglione 42 stand B09 allo SMAU '88. Arrivederci!

Per quanto riguarda le novità software, la principale ditta protagonista risulta essere la rinomatissima Leader di Casciago (VA).

Nata qualche anno fa, e sempre supportata dalla carismatica figura di John Holder, la Leader si è imposta, agli occhi del pubblico italiano, come la più seria, capace e sviluppata organizzazione per l'importazione e la distribuzione del software d'oltremarica e d'oltreoceano.

Si sa, nel nostro paese, spreadsheet e word processor a parte, è il videogioco a farla da padrone.

Seguendo questa tendenza del mercato nazionale, la Leader ha dunque indirizzato i propri sforzi nel mantenere sempre aggiornatissima e completa, la distribuzione dei migliori prodotti stranieri nel nostro paese.

L'impegno assunto da John Holder & soci, è di molteplice utilità per l'utente italiano. Innanzitutto, grazie a questa ditta, l'Italia si è finalmente scrollata di dosso la scomoda etichetta di "paese del terzo mondo", nell'ambito dello sviluppo informatico.

Non dobbiamo più sognare, sulle pubblicità dei migliori videogame, esclusivamente reperibili nei paesi stranieri: basta uscire di casa e recarsi al Soft Center autorizzato Leader, più vicino! Nel contempo, i prezzi del software originale, partendo dai classici videogame, fino alle utility più evolute, sono stati ridotti a cifre particolarmente contenute e ac-

ceffabili per qualsiasi fascia di pubblico. Tutt'ora, la Leader è impegnata in questa continua battaglia contro i prezzi e...anche contro i pirati.

Il fenomeno del software copiato è infatti il secondo, grande "nemico" della ditta di Casciago.

Spesso, come affermano dati precisi e attendibili, i vari programmi vengono smerciati su supporti improvvisati e poco affidabili, senza garanzia sul perfetto funzionamento e assolutamente privi di manuali di istruzione. Per combattere questo vergognoso fenomeno, Holder ha deciso di abbassare sempre più il costo del software originale e di inserire una completa manualistica appositamente tradotta in italiano.

Una prova tangibile di questo lo-devolissimo impegno sono programmi come, Platoon (Ocean), Gryzor, Xenon, RoadWars e moltissimi altri. Il tutto, offerto a prezzi che non superano le 25.000 lire! (Spesso un pirata può chiedere molto di più).

Distributore esclusivo di case come, la Ocean, la US GOLD, l'Elite, la Microprose, l'Image e tantissime altre, la Leader offre un completo ed aggiornatissimo listino novità, settimanalmente, per la gioia di tutti noi utenti, amatori e, perchè no, videogiocatori irriducibili.

In occasione delle prossime mostre, la Leader presenterà interessanti novità, intelligentemente scelte dal meglio della produzione software mondiale.

Previsti quindi per settembre, sono molti nuovissimi titoli, per ogni tipo di home e personal computer, dagli MSX ai Commodore e dai "principi degli 8 Bit" (Atari ST ed Amiga) agli IBM PC e Compatibili.

Thunderbirds (omonima versione dei celeberrimi cortometraggi di Gerry Anderson) della Grandslam, Virus (versione per ST ed Amiga dello Zarch Archimedes) della Firebird, Mickey Mouse (Cartoon game computerizzato del famoso personaggio Disneyano) e After Burner entrambi della US Gold, sono le punte di diamante della vetrina software di settembre.

A questi si aggiunge un numero incredibile di shoot'em up, arcade e adventure come, Chubby's Chomp (Grandslam), Hopping Mad (Elite), Starglider II (Rainbird), Alternate Reality (Datasoft), Power Pyramids (Grandslam), Gary Lineker's Super-skills (Gremlin), To Hell And Back (CRL), Road Blaster (US GOLD), Pinball Wizard (Anco), Marauder (Hewson), Nineteen (Ocean), Red Storm Raising (Microprose), Street Fighter (Capcom), Football Manager 2 (Addictive), Corruption (Rainbird) e molti, molti, molti altri!

Leader è quindi diventato un simbolo, una certezza, un'isola sicura nel mare del software copiato, un vero punto di riferimento per tutti gli utenti italiani.

Un esempio da ammirare e, soprattutto, da seguire!

Dune Italia presenta MULTIRACK, supporto polivalente in metallo, studiato per alloggiare e usare con la massima comodità, qualsiasi tipo di terminale o personal computer, con le relative periferiche.

Tutti i ripiani di MULTIRACK possono essere fissati a diverse profondità sull'asse orizzontale. Tutte le quote sono state studiate per ottenere altezze di appoggio adatte alle diverse funzioni cui il mobile possa essere destinato: la digitazione su tastiera, la visione di monitor, l'inserimento di dischetti, la lettura da un corretto punto di vista, dei fogli in uscita da una stampante.

Nelle gambe del mobile sono stati ricavati i passaggi per i cavi di alimentazione delle varie apparecchiature alloggiare; ma, non è tutto: in Multirack, le scomode ed antiestetici

che eccedenze di filo, possono essere comodamente occultate negli ampi spazi nascosti, ricavati nella sua base. Una serie opzionale di mensole, contenitori e piani d'appoggio in filo cromato o plastificato, consente di avere a disposizione tutti quei complementi indispensabili quali, manuali d'uso, matite, fogli, posacenere, telefoni, ecc., lasciando così libero il piano di lavoro.

I ripiani di MULTIRACK sono in grado di sopportare carichi statici superiori al quintale in forza di una serie di accorgimenti costruttivi destinati ad accrescere la robustezza del mobile e le stesse finiture; verniciatura a polveri epossidiche e cromatura a forte spessore, ne consentono un impiego "heavy duty".

Multirack viene fornito in scatola di montaggio, con un set completo

di istruzioni che contiene una panoramica di alcune delle numerose possibili configurazioni di assemblaggio.

I prezzi delle varie configurazioni di MULTIRACK sono altamente competitivi ed espressamente dedicati a tutti coloro che cercano, con poca spesa, un validissimo mobiletto polivalente per applicazioni hobbystiche o di lavoro.

Per chi vuole saperne di più, ecco l'indirizzo completo della Dune Italia, che sarà ben lieta di fornire qualsiasi informazione al riguardo dei suoi prodotti.

DUNE ITALIA S.R.L. -
Corso Monforte 41, 20122 Milano.
Telefono: 02/79906-701623 -
TELEFAX 6590825

COMPUTER GRAPHICS

L'EVOLUZIONE DEL 3D

Nel precedente articolo vi avevamo parlato dello sviluppo del CAD in abbinamento ad un pacchetto pittorico in 3D e vi avevamo anticipato una novità realizzata dalla studio Hires per quanto concerne l'uscita su pellicola 35 mm per realizzare master ad alta definizione con un costo pari ad un quarto di quello attuale disponibile sul mercato.

Questa importante novità la troverete allo Smau di settembre a Milano, oltre alle altre iniziative che l'HI-Res presenterà in fiera.

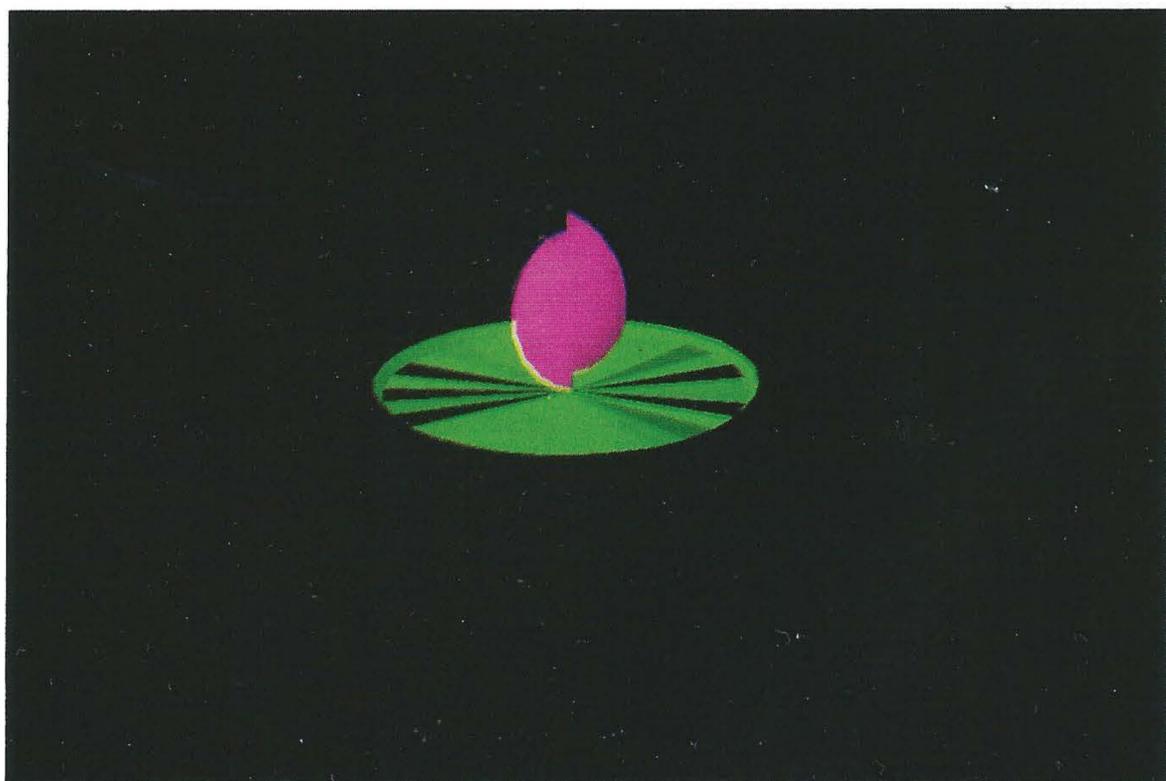
Ma veniamo all'argomento di questo mese, vi parleremo dell'evoluzione prevista nei prossimi tre anni delle elaborazioni grafiche in tre dimensioni.

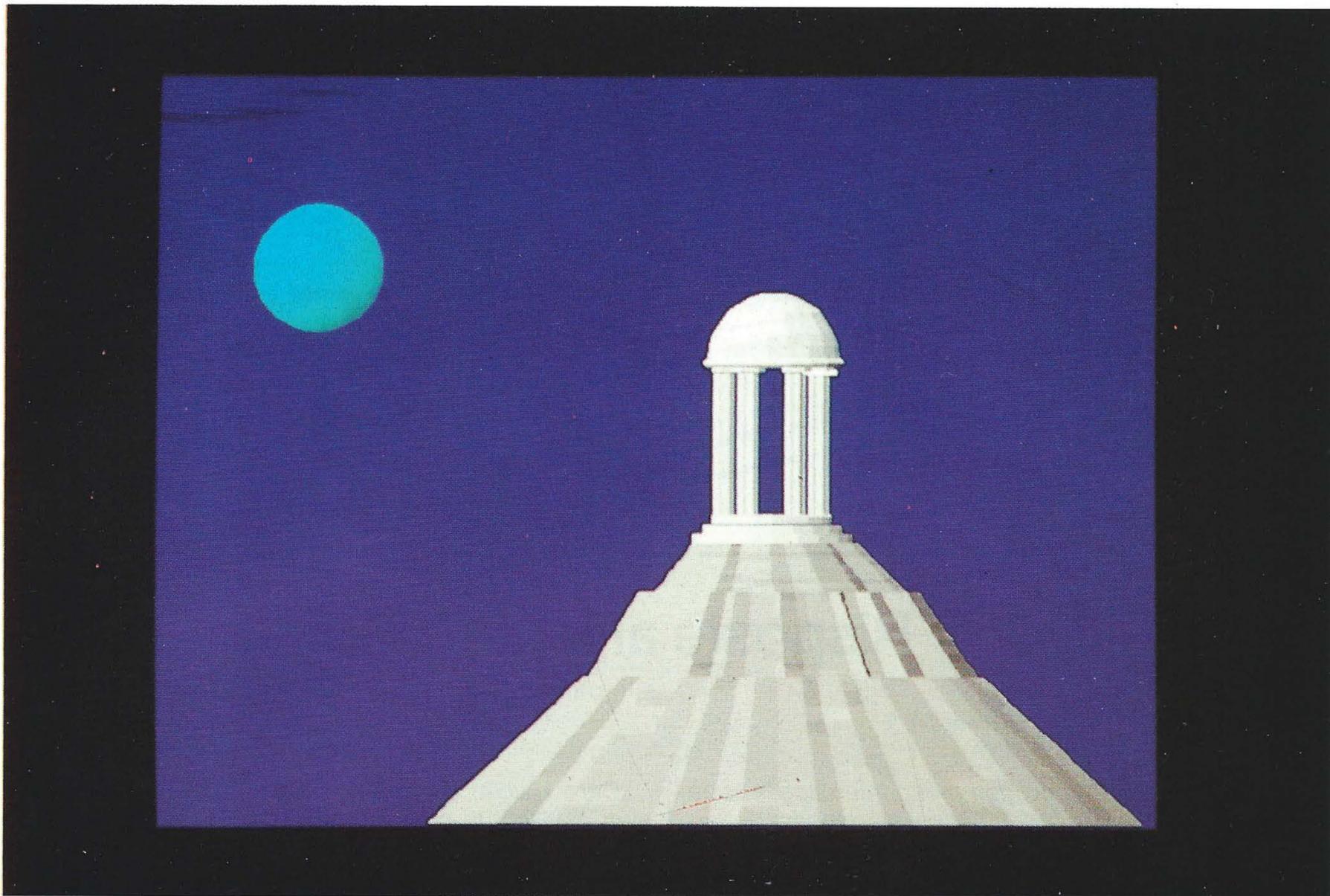
Per parlare di 3D bisogna iniziare con le elaborazioni in 2D.

Storia recente e ancora attuale, che risale a pochi anni fa, dove i responsabili delle aziende che si occupano di grafica non comprendevano l'importanza del mercato della grafica tridimensionale.

Questo perchè si basavano sulla loro esperienza che avevano acquisito nel settore dei computer tradizionali.

Di conseguenza le strutture grafiche erano basate su una visualizzazione bidimensionale eseguita con la mappatura bit/map dove si ricavava un sistema di colori mediante un insieme di piani in bianco e nero. Credevano che lo sviluppo della grafica in 3D fosse quello di aggiungere una terza dimensione ai grafici lin





2D. Ovviamente, questi signori si sono dovuti ricredere visto lo sviluppo e le applicazioni realizzate in questi anni.

Ma vediamo come è strutturato un sistema in 3D.

I due più importanti fattori che condizionano il progetto di sistemi in 3D sono: la dinamica, cioè l'animazione in tempo reale, il rendering realistico di ambienti tridimensionali; fattori che non sono richiesti nei sistemi in 2D, nei quali è impossibile realizzare animazioni in quanto le strutture grafiche sono statiche e i sistemi in 2D hanno un solo buffer.

Quindi per ottenere grafica in 3D, è indispensabile un sistema hardware e software appositamente dedicato.

Nel campo dell'ingegneria genetica, aeronautica, nella progettazione genetica e molecolare, nelle animazioni e nelle arti grafiche, nelle progettazioni industriali, nella ar-

chitettura, nella simulazione per addestramento, si ha una esigenza comune: quella di poter disegnare e manipolare oggetti tridimensionali il più vicino possibile alla realtà.

Il movimento in tempo reale è un elemento indispensabile per la grafica in 3D e il sistema, per lo svolgimento di tale applicazione, richiede sia un hardware che un software altamente sofisticato.

Un'applicazione in 3D deve offrire all'utente degli strumenti che gli permettono di disporre delle sorgenti di luce, di osservatori di oggetti e di creare effetti di profondità e sfumature di colori.

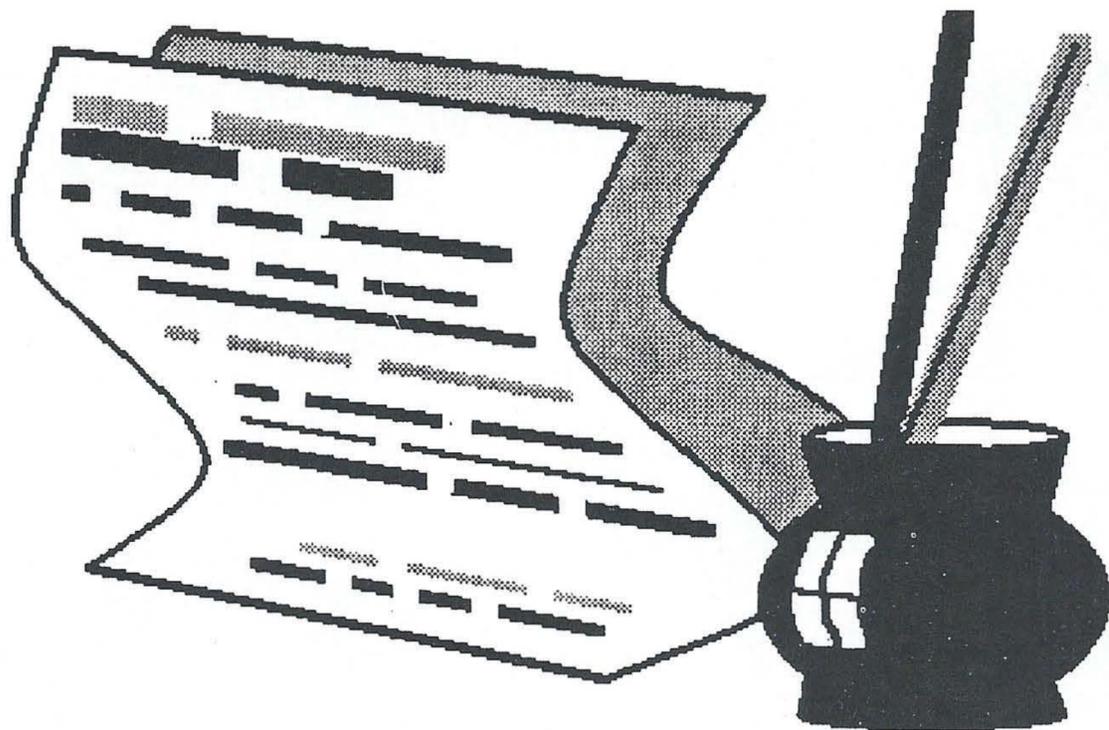
Una differenza molto importante tra un'applicazione in 3D e una in 2D, è che la prima consente di visualizzare e ridisegnare ciclicamente, mentre la seconda ne è impossibilitata in quanto devono essere conservate il più possibile, perchè ridisegnarle richiede

tempi molto lunghi. Le potenzialità grafiche che l'anno scorso si potevano ottenere con costi delle workstation intorno ai 100 milioni, oggi si ottengono con 25/30 milioni e lo studio Hi-Res è promotore di questa ricerca nel collaudo e assemblaggio di impianti dove, l'ottimizzazione qualità/prezzo è un fattore fondamentale.

In conclusione, la grafica 3D sta rivoluzionando sia il modo di progettare che il modo di usare queste workstation, sempre più sofisticate, che vedremo nella prossima edizione dello Smau e che vi spagheremo entrando nel dettaglio sul numero di ottobre.

F.P.

Hi-Res
studio computer graphics &
animation
Milano
tel. 02/7382759



Risposte ai lettori

Cara redazione ho letto con molto interesse la terza domanda di Riccardo Zironi e la vostra risposta riguardante i giochi piratati. Questo problema è stato discusso per molti anni su numerose riviste del settore ma non si è mai giunti ad una soluzione definitiva. Ora, con una domanda retorica, vorrei farvi riflettere un po'. Perché Pinco Pallino quando va al negozio per comperare dei detersivi è disposto a comperare i più cari? La risposta è che, oltre a garantire un risultato migliore, quest'ultimi regalano sempre qualcosa.

Perché non fare lo stesso per i giochi originali? Tutti sanno che l'originale è meglio, non si va contro la legge e si hanno i manuali ma, tutto ciò non basta per optare a favore di un gioco originale quando si legge il prezzo.

Visto che i prezzi non possono diminuire, perché le software house non abbinano insieme ai loro prodotti dei regali come ad esempio distintivi, gomme o adesivi raffiguranti il gioco comprato o il marchio della medesima software house?

Un'altra alternativa sarebbe quella di mettere, in ogni confezione originale, un "tagliando di controllo" del valore di un punto dando l'opportunità agli acquirenti di farne una raccolta ed, ad esempio, ricevere con 3 tagliandi il cappello, con 5 la maglietta e con 8, addirittura, un altro gioco originale.

Questa è la mia idea e lascio a voi il compito di stabilire se è interessante o meno.

Non sapendo se vi hanno già mandato la poke per OUT RUN: POKE 34700,44: SYS 38045 per aver tempo infinito, vi saluto e rinnovo i miei complimenti alla vostra e "nostra" rivista.

NICOLA QUATTRINI ROMA

Caro Nicola, contentissimi di risentirti così presto, passiamo a commentare la tua interessante lettera.

Innanzitutto il prezzo dei programmi originali STA SCENDENDO!!!

Perbacco, fino a qualche mese fa i giochi per il CBM64/128, ad esempio, costavano tutti 25.000 lire nelle versioni su disco.

In questi ultimi tempi però, molti stupendi titoli, come Buggy Boy (Elite), Inside Outing (The Edge) e Combat School (Konami), sono stati abbassati a 15.000 lire!!

Analogamente sta accadendo per i programmi dell'Atari ST e dell'Amiga. Strip Poker Plus (Anco), tanto per citarne uno, costa solo 20.000 lire!

Infine, la maggior parte dei migliori programmi per gli standard più diffusi, costa al massimo sulle 50.000 lire, corredata di manuali, gadget, mascherine per le tastiere e mille altri amennicoli!

La tua Idea come probabilmente non sai, è già stata attuata da molte software house straniere. In Carrier Command per Ata-

ri ST, ad esempio, la Rainbird offre l'adesivo del gioco, la cassetta audio con la colonna sonora originale in stereofonia e uno speciale coupon per richiedere la T Shirt con il logo del gioco.

La Sierra americana (quella di Space Quest e 3D Helicopter Simulator) ha invece inserito i "bollini" di cui tu parli, in tutte le confezioni dei propri videogame. Con dieci di questi tagliandi si può ottenere un programma in omaggio.

Ora, tutto ciò avviene prevalentemente nei paesi stranieri ma, recentemente proprio i nostri redattori, hanno discusso analoghe iniziative con molti importatori italiani, primo fra tutti il Sig. Holder della Leader.

Già da settembre qualche promozione di questo tipo dovrebbe comparire in Italia e quindi: addio pirati!!!

Grazie comunque per gli ottimi suggerimenti.

Le Poke per Outrun ci servono moltissimo!!!

Salutandoti cordialmente ti auguriamo, come sempre, buona lettura.

Gentile redazione, leggendo la vostra ben curata rivista ho notato che siete ricchi di giochi per IBM & PC compatibili di cui ignoravo l'esistenza per tanto vi pregherei di inviarmi il vostro catalogo sui giochi per il suddetto computer.

Io possiedo un XT IBM con 2 drivers da 5"1/4, un hard disk da 20 mb e scheda grafica CGA.

N.N. MILAZZO

Caro lettore, purtroppo anche se avessimo voluto aiutarti nell'indicare quali programmi esistono in ambiente MS/Dos, non avremmo potuto in quanto la tua lettera era sprovvista sia di indirizzo che di firma. Ti ringraziamo infinitamente per i complimenti che ci mandi e rispondiamo a quel quesito che tanto ti assilla.

Il tuo computer è perfettissimo, nonostante non possieda una scheda molto costosa e abbia una gestione di colore limitata; è compatibilissimo con tutti i programmi che esistono in ambiente IBM o Ms/dos che dir si voglia.

Il quesito di base che tu ci poni, è senza dubbio irrisolvibile in quanto noi non vendiamo programmi, la nostra società è adibita solo ed esclusivamente all'editoria. Un aiuto comunque è d'obbligo, i programmi che trovi recensiti tra le pagine sono perlopiù di uno degli importatori che regolarmente ci fornisc

del materiale necessario a redigere la nostra rivista.

L'importatore in questione è Leader distribuzioni di Casciago (VA) che in quest'ultimo periodo si è specializzato nella distribuzione di programmi per IBM & PC Compatibili, cosa che fino ad ora non esisteva per niente.

Tutti e ripeto tutti i programmi che troverai sulla rivista e che ovviamente saranno nella voce versione provata, sono reperibili in qualsiasi rivenditore Leader.

Comunque, se esistessero problemi, basterà, penna alla mano, scrivere una bella lettera a:

Leader distribuzioni
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA)
Tel. 0332/212255

Sperando di esserti stato di aiuto, ti salutiamo e confidiamo in ulteriori missive, corredate però dell'apposita firma.

Spettabile redazione, sono un ragazzo di 21 anni appassionato di computer e possessore di un COMMODORE 64 in sistema (monitor, tastiera, disk-drive, registratore) acquistato con l'intenzione di imparare a gestirlo in ogni forma possibile (gioco, lavoro, didattica, grafica, ecc.)

Innanzitutto devo fare i miei complimenti a tutta la redazione perchè credo che la rivista sia una fra le più serie del settore (in passato leggevo riviste della concorrenza ma, una volta uscita la vostra le ho subito scartate, anche perchè avevano intrapreso una politica anti lettori). Ma bando ai complimenti (anche se sono convinto siano meritati) e passo a fare alcune considerazioni:

a) da sempre convinto che i pirati di software debbano essere combattuti sia civilmente che penalmente, ho dovuto ricredermi quando, dopo aver letto il vecchio COMPUTER TIME N.4 MARZO APRILE 88 ed in particolare l'inserzione di una ditta, riguardante l'offerta speciale di programmi originali per il mio CBM 64, ho deciso di effettuare una ordinazione, ecc... dopo aver acquista-

to WINTER-GAMES della EPIX, iniziano i guai: una volta ricevuto il pacchettino scopro che le istruzioni sono in inglese. Pazienza, i giochi sportivi si capiscono lo stesso: inserisco il dischetto nel drive e iniziano le sorprese: dopo aver caricato la presentazione e il menu principale, decido per l'opzione di preparazione a tutte le discipline: inizia il caricamento dell'HOT-DOG, poi BIATHLON (il lettore comincia ad aver problemi); PATTINAGGIO VELOCE (i problemi aumentano), ecc.... Ora vorrei chiedervi: come è possibile che un disk-drive sia pure compatibile e non l'originale Commodore, acquistato da 15 giorni e che ha sempre caricato e carica correttamente tutti gli altri miei programmi improvvisamente dia i numeri? Evidentemente, almeno a mio parere, c'è un difetto presente sul disco, ed allora mi chiedo: come può il mercato degli originali avere la giusta spinta nel combattere il mercato pirata, quando gli originali sono venduti in queste condizioni, mentre il software pirata non presenta praticamente dei problemi del genere? Ed inoltre, il suddetto Winter-Games mi è costato la bellezza di LIT:26.000 tra programma e spedizione; un amico, mi ha riferito di potersi procurare non solo Winter-Games ma altri programmi a poche migliaia di lire l'uno (mercato pirata ovviamente). Evidentemente, visti i prezzi ed il resto conviene e converrà ancora per molto tempo acquistare software pirata. Sperando in una vostra risposta porgo distinti saluti.

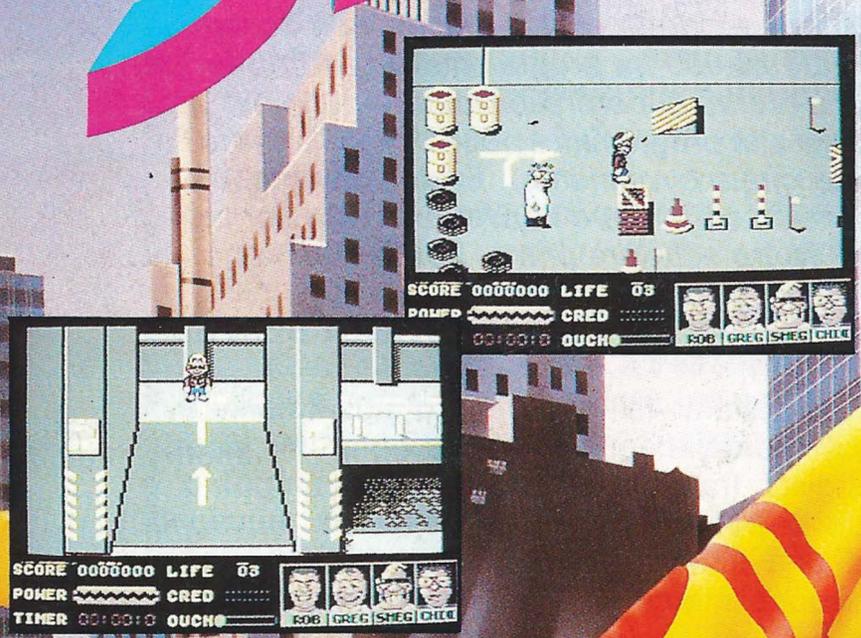
DANILO ZULIAN CAVIOLA BELLUNO

Caro Danilo, siamo felici dei molti complimenti che ci elargisci, fra l'altro finora non è pervenuta nemmeno una lettera di critiche, probabilmente è stato ottimo il lavoro che abbiamo svolto fino ad oggi (si spera). Riguardo le lamentele che tu giustamente fai, non si può far altro che dare ragione, a chi come te, ha avuto problemi del genere. Comunque penso che se avessi telefonato alla ditta (se non lo hai già fatto) che ti ha fornito detto programma, senz'altro avrebbe provveduto al cambio del disco malfunzionante. Tornando al tuo quesito, devo purtroppo dirti che molti programmi originali non funzionano su i drive compatibili e ti spiego subito perchè: devi innanzitutto sapere che molte case produttrici di computer fanno di tutto per obbligare il cliente a rimanere fedele ai propri prodotti, e, a questo proposito, esistono fior di brevetti che consentono ai produttori di non far uscire sul mercato, ad esempio, un drive identico al 1541 in tutto e per tutto.

Come tu giustamente dici alcuni programmi, sicuramente già manipolati e quindi sproteetti, funzioneranno perfettamente su drive compatibili, ma attenzione l'originale, oltre che proteggersi dalla copia, tutela sempre la parte del produttore e inserisce all'interno del programma dei controlli, ad esempio del dos del drive, che consentono di funzionare ai giochi solo sui drive originali, (le fatidiche 40 o 41 tracce). Come tu ribadisci, con lit. 26.000 prendi tantissimi programmi piratati, però, attenzione, a nostro giudizio, quando si manipola un programma, togliendo determinate protezioni, si rischia sempre di modificarne il funzionamento e il contenuto. Considera anche che fino a poco tempo fa, i programmi pirata costavano molto di più, scendendo gli originali, le copie hanno dovuto subire il ribasso. Comunque rifletti, se fossi tu, il programmatore di Winter Games cosa diresti se vedessi i tuoi amici acquistare una copia???

Ciao e occhio al drive!!!

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

