

**COMPUTER TIME**  
DIVENTA...  
**videogame**  
**& COMPUTER WORLD**

ANNO I N. 3 OTTOBRE 1988 SPED. IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

**SPECIALE  
FIERE:  
IL SIM**

**THE FINAL  
TEST:  
PAL  
GEN-LOCK**

**A RICHIESTA  
LA  
SOLUZIONE  
DI  
UNINVITED**

**UTILITY:  
CONCORSO  
ATARI  
PER LO  
"STAC"**

**COMPUTER  
GRAPHICS**

**ECONOMIC  
NEWS**





*Cari amici, con l'arrivo di ottobre, le scuole hanno definitivamente aperto i battenti.*

*E ahimè per voi, sono iniziati i compiti.*

*Comunque, non solo la scuola, ha iniziato le sue attività, anche le case produttrici di computer stanno preparando la loro campagna invernale, presentando, proprio nei giorni scorsi, tutto il meglio dei loro prodotti.*

*Stiamo parlando dei classici appuntamenti autunnali con le Fiere.*

*Tra le pagine di Videogame & Computer World troverete a partire da questo numero, un ampio servizio riguardante dapprima il Sim e susseguentemente lo Smau.*

*Al Sim, abbiamo trovato un vasto salone dedicato interamente ai computer.*

*Nonostante la Fiera sia occasione di affari per operatori, molte case quali la Leader, la Commodore, l'Amstrad e l'Atari, hanno dedicato un vasto spazio contenente alcuni computer con relativo software per accontentare i numerosi visitatori presenti e ovviamente procacciarsi nuovi affari.*

*Non posso far altro che elargire complimenti a tutti coloro che puntualmente ci scrivono con argomenti tra i più vari, inerenti "la rubrica dei record", la "pagina dell'avventura" e, non ultima, la "risposta ai lettori".*

*Interessantissimo, per coloro che posseggono l'Atari St, il nuovo concorso indetto dalla Atari Italia, "Scrivi la tua avventura con Stac", in palio solo la notorietà (ma, ne vale proprio la pena!).*

*A grande richiesta sono inseriti in questo numero la soluzione di Uninvited, precedentemente pubblicata sul vecchio Computer Time, e tutte le lezioni editate finora della rubrica "Piacere, Cobol!". Nonostante l'argomento un pò pesantino, la rubrica ha riscosso un ottimo successo e molti nuovi amici lettori ci hanno chiesto di ripubblicare questo corso.*

*In attesa del prossimo numero, mandandoVi i più cordiali saluti, invito tutti a continuare a scrivere.*

*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 spediteci non si restituiscono.**



Direttore responsabile  
**Rocco Schirinzi**

Capo redattore  
**Alessandro Gualtieri**

Segretaria di redazione  
**Enrica Pagani**

Hanno collaborato ai servizi:  
**Mauro Pagani**  
**Enzo Pagliaro**  
**Fabio Pistone**  
**Giuliano Cimarra**  
**Laura Frignani**  
**Alberto Pagani**

Fotografia  
**Elias Willard**

Video sistema di composizione grafica: **Esserrelle**

Art director  
**Lavinia Piccini**

Inviati dall'estero:  
**Anthony Remedios**  
**Ronnie Dickinson**

Hanno collaborato anche:  
*Hi-res con Krimilde Production*

Pubblicità, abbonamenti e  
Redazione  
**Società Editrice Derby Srl**  
**Videogame & Computer World**  
Via G. Di Vittorio, 1  
20017 Rho (Milano)  
tel. 02/9311397 - 9303556

Fotolito:  
**CF fotolito**  
Via G. Di Vittorio, 1  
20017 Rho (Milano)

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:**  
Pal Genlock

**Utility**  
Pc Soft Una Nuova Filosofia  
Print Magic  
Stac

**Economic News**

**World News**

**Speciale Fiere:**  
Sim

**Games:**  
Bobo  
Desolator  
Dream Warrior  
Return To Genesis  
Hostages  
Iznogoud  
Konami Arcade Collection  
Livingstone ....  
Marauder  
Mike The Magic Dragon  
Sky Chase  
Spidertronic  
Thundercats  
Mickey Mouse  
The Great Giana Sister  
Leaderboard Birdie

segue Games  
Nineteen  
Daley T. Olympic Challenge  
Psycho Pigs  
Road Blaster  
The Empire Strikes Back  
The Vindicator  
Worlock's Quest

**Simulation:**  
Empire  
Kampfgruppe II  
Annals Of Rome  
Panzer Strike

**Adventures:**  
Romantic Encounter...  
Mindfighter

**Pagina Dell'avventura**

**Consigli, Trucchi Ecc..**

**Computer Graphics**

**Piacere Cobol!**

**Videogame Parade**

**Le Voci Di Ieri**

**Risposte Ai Lettori**

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

SOCIETÀ 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  
questo numero ha  
provato per Voi  
questo nuovissimo  
accessorio:

**Il Pal-Genlock  
prodotto dalla  
electronic- design.**

**Il Genlock di  
origine tedesca  
viene venduto  
a lit. 650.000  
Iva compresa**

## PAL - GENLOCK

electronic-design

Genlock per computer Amiga

*Molti di voi si saranno senz'altro chiesti se Amiga potrà avere lo stesso successo che ha riscosso il vecchio Commodore 64.*

*In questi ultimi due anni, molto è stato fatto per ottenere un altro glorioso successo per la casa Americana, sforzo che per ora è stato in parte raggiunto. Come ben sapete, lo sviluppo di un computer non si ottiene solo con la costruzione di un'ottima scheda madre, ma anche dall'assistenza, dall'uscita di software adattabile alla maggior parte delle esigenze dell'utente e, dulcis in fundo, dagli accessori che ne aumentano le caratteristiche.*

*Quasi tutti i produttori di accessori, investono i loro soldi solo ed esclusivamente sulle macchine più vendute, quindi su computer che possono dargli una buona garanzia, di vendere il proprio materiale. Da questo si può dedurre, (comunque, non sempre!) quello che potrà essere l'avvenire di questo o quel computer.*



Per l'Amiga, al momento attuale, sono state concepite molte apparecchiature, che a partire dalla Commodore, sono state commercializzate, dalle espansioni di memoria, ai digitalizzatori, alle stampanti specifiche, fino ad arrivare persino alla costruzione di appositi monitor.

La conclusione non può che essere soddisfacente per la casa produttrice di questo computer, anche se, a nostro avviso, ancora molto, ci

attende nel prossimo futuro. L'apparecchiatura che in questo numero ci accingeremo a recensire, non è propriamente identificabile con le esigenze di tutti, ma senza dubbio risulterà interessante anche per chi, come me, ha una passione per tutto ciò che concerne la videoregistrazione.

Infatti, il Pal Genlock, se dovessimo riassumere in breve le sue caratteristiche, potremmo dire che è un





prese per il collegamento del monitor e del videotape



immagine senza mixaggio

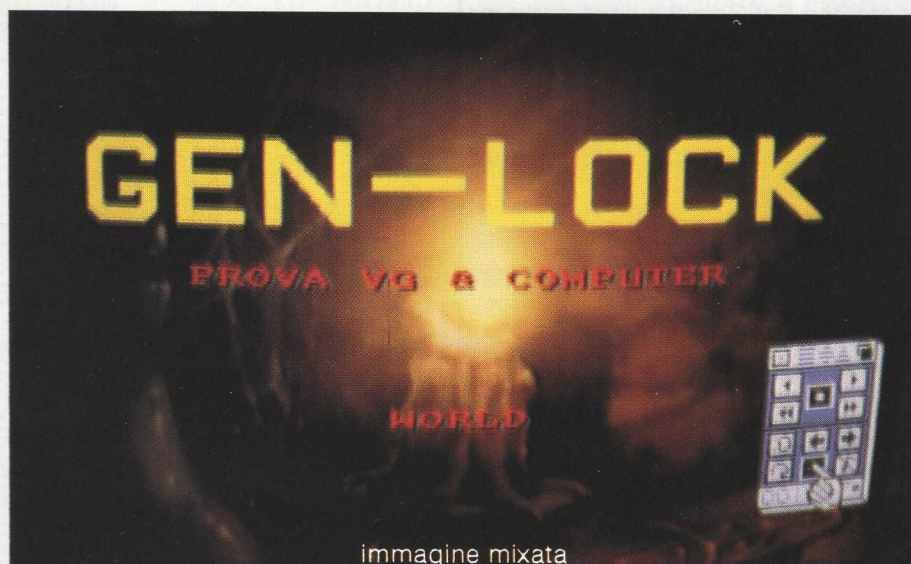


immagine mixata

Mixer video (un miscelatore di immagini).

Tutto qui? direte voi, sembra poco, ma in effetti non lo è.

Innanzitutto bisogna constatare che per il computer sono stati fatti moltissimi programmi di grafica e anche parecchi programmi adibiti a fare da titolatore per i sistemi di videoregistrazione.

Indubbiamente esistono già titolatori che svolgono il loro compito senza aver bisogno di un personal computer; hanno, però, un costo molto elevato e non dispongono di moltissimi font, oppure ancora, sono limitati nel poter contenere solo un tot di parole.

Sorge l'esigenza di rendere compatibile il computer con un segnale video e, soprattutto, con un segnale compatibile con un miscelatore di immagini.

Anche se a parole sembra tutto molto facile, i più astuti penseranno che, possedendo un'uscita per applicare il modulatore di frequenza, si possano risolvere i propri problemi, ma qui casca l'asino!

Il modulatore trasforma il segnale da RGB, ad esempio, in CVBS o in RF (segnale di alta frequenza, applicabile allo spinotto dell'antenna e di conseguenza, anche al videoregistratore) la luminosità, la fedeltà del segnale e soprattutto il mixare l'immagine, avviene con bruttissime righe che appaiono nella registrazione (soprattutto per la diversa scansione che hanno i segnali). Da qui l'esigenza di creare un "aggeggio" che consente sia a livello amatoriale che a livello professionale (ad esempio utilizzabile dalle emittenti televisive) di poter effettuare il mixaggio delle immagini computerizzate, in modo da ottenere una fedeltà perfetta nella riproduzioni.

Pal-Genlock è un'attrezzatura indirizzata a chi, estimatore del video, vuole costruirsi un piccolo sistema di titolazioni. Il miscelatore video in questione non vuole avere doti o ambizioni da equivalersi ad attrezzature a livello professionale, ma vuole essere un piccolo accessorio nel quale poter amplificare le già grandi doti che il vostro Amiga possiede. Non vi è stato un grosso dispendio di denari, nè per la confezione, nè per l'involucro che ricopre il cuore del pal genlock.



Considerando il prezzo con il quale viene venduto (Lit. 650.000 iva compresa), è anche plausibile aver concepito il prodotto risparmiando non sulla qualità, ma sull'immagine (non è la prima volta che capita di vedere prodotti con scatole bellissime dal contenuto qualitativo pessimo!).

Ma analizziamo nel dettaglio il prodotto.

Come abbiamo già detto, il Pal-genlock, è stato concepito per avere un prezzo molto basso, di conseguenza non esistono papiri incredibili con il quale dover combattere, per capirne il funzionamento.

Istruzioni molto concise, ma abbastanza eloquenti, da rendere intuitivo il collegamento e l'uso dell'apparecchio.

Bisogna precisare che il Pal genlock è una interfaccia passante, che si collega direzionalmente fra il computer e il monitor.

Non possiede molte entrate, solo quelle sufficienti a poter inserire una fonte video presa da SCART o da BNC, e uscire sia sul monitor che sull'entrata del videoregistratore (per intenderci, l'uscita che permette di registrare il mixaggio dell'immagine del computer con quella dell'ulteriore videotape).

Sussiste la possibilità di regolare il contrasto, l'illuminazione e il colore, analogamente come avviene su un comunissimo televisore.

Un unico potenziometro regola la miscelazione o la sovrapposizione delle immagini prelevate dal computer o dal video registratore, mediante la rotazione della manopola, o tutta a sinistra o tutta a destra, a metà dell'escursione, si ottengono le immagini sovrapposte.

Ovviamente, lo sfondo della schermata del computer deve rimanere trasparente, bisognerà selezionare sulla manopola del colore, facendo rimanere il più possibile fedele le colorazioni del titolo o del logo precedentemente preparato (le istruzioni consigliano quali sono le tonalità con il quale si ottiene il migliore risultato).

E' possibile, nel caso di registrazioni, avere un controllo sulle immagini prodotte dal computer.

Nelle prove che abbiamo condotto, senza leggere accuratamente le istruzioni, siamo riusciti a compren-

dere immediatamente l'uso del Genlock (come dimostriamo nelle foto).

Il Pal-Genlock è totalmente disinseribile, infatti, pur rimanendo applicato, un apposito interruttore agisce interrompendo il flusso del segnale CVBS del videoregistratore (interruzione che avviene solo quando il computer è spento).

E' possibile applicare anche una telecamera.

Acquisisce l'alimentazione direttamente dal computer, quindi non necessita di un ulteriore presa di corrente.

Ci è anche capitato di notare, prima della fase di accensione del videoregistratore, di vedere lo schermo malfunzionante, come se lo scorrimento orizzontale non fosse allineato, una volta entrato il segnale sparisce il difetto.

Sostanzialmente si può esprimere al riguardo un giudizio più che positivo, chi conosce i reali prezzi di un titolatore, apprezzerà senz'altro il Pal - Genlock, con il quale oltre a poter creare tutti i font, possiamo utilizzare quelli già presenti sull'innumerabile quantità di programmi già usciti in ambiente Amiga.

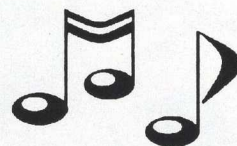
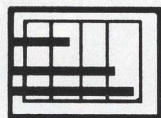
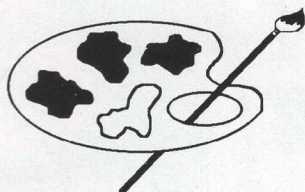
Vi è poi da sottolineare l'aspetto oneroso del prodotto, il paragone con il genlock della Commodore, che ha un costo molto più elevato e caratteristiche molto simili e inoltre paragonandolo all'ultimo prodotto che la Telav International sta, proprio in questi giorni distribuendo (dal costo di circa 3/4 milioni, adibito e costruito per un'utenza altamente professionale), possiamo concludere che Pal Genlock ha le carte in regola per praticità ed economia per poter essere posto tra Voi, il computer e il Videotape.

Il Pal-Genlock ci è stato gentilmente fornito dalla:

Domus Hardware & Software srl  
Via Sacchini, 20  
Milano

**Arrivederci al  
prossimo  
The Final Test  
con nuove prove  
sui  
più interessanti  
prodotti**





# UTILITY

## PC SOFT UNA NUOVA FILOSOFIA

TEN

IBM & PC COMPATIBILI  
 VERSIONE PROVATA SU 80286 E  
 SCHEDA EGA  
 PUO' ESSERE VENDUTO ANCHE  
 SINGOLARMENTE;  
 PREZZO LIT. 19.000 (CAD.)

**C**i sono appena giunti fra le mani alcuni dischi contenenti una serie di programmi, per IBM e compatibili, commercializzati in California dalla Robtek Ltd, sono programmi di uso utilitaristico, come un wordprocessor, un mailing list, un desk top organizer, uno spreadsheet ed un facile cad tridimensionale che funziona con le più diffuse schede grafiche in commercio, EGA inclusa.

Tutti questi programmi possono interagire fra di loro e formano una specie di integrato abbastanza efficiente con una peculiarità macroscopica: il costo !!!!!

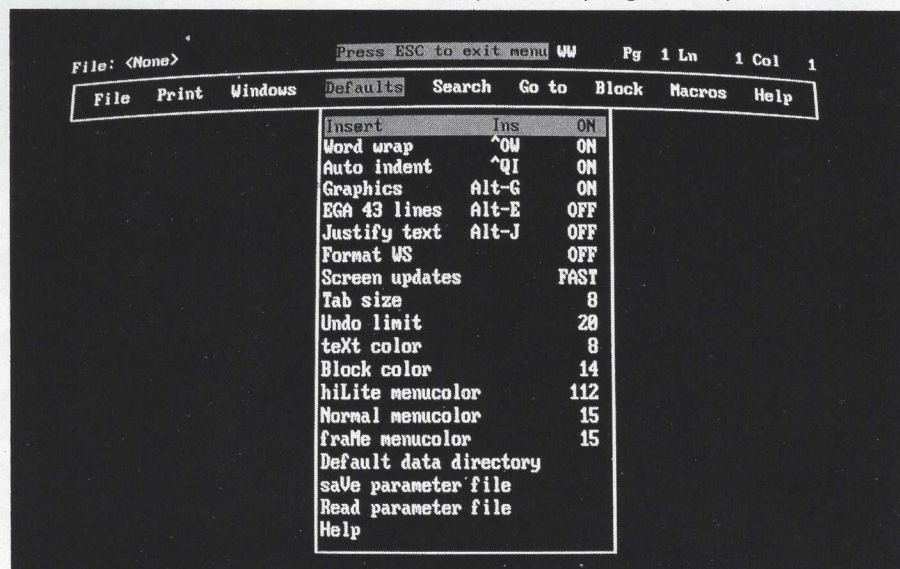
Infatti, il prezzo dovrebbe aggirarsi qui in Italia, quando verranno commercializzati, attorno alle 15.000-20.000 lire, si leggete bene, non è stato dimenticato nessuno zero e saranno distribuiti dalla Leader di Casciago. Un prezzo decisamente allettante per non dire portentoso. Certo il prezzo così basso porta con

sé anche alcuni svantaggi, uno in particolare: col programma non viene dato nessun manuale cartaceo, le istruzioni ci sono ma sono su disco, ogni programma è accompagnato da un voluminoso file .DOC che, se stampato, dà la vita a 70/100 pagine, a seconda del programma preso in considerazione.

Un pò la filosofia americana del free software, molto cara a quei programmatori assai capaci, ma non ancora introdotti nel "giro" del big del software.

I programmi che prenderemo in esame poco hanno da invidiare ai vari LOTUS o WORD se non la mancanza di corposi manuali, mancanza che viene però elusa stampando il file contenuto su ogni disco.

L'acquirente di questi programmi non è sicuramente la grande o piccola azienda, ma il giovane utilizzatore di computer che finalmente si è potuto acquistare un compatibile e pur non avendo grosse cifre a disposizione, non vuole comperare copie pirata di programmi più eclatanti.







**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



## PCSOFT WORDPROCESSOR

E' senz'altro il "pezzo" più importante, un wordprocessor con menu a tendina che permette di visualizzare su video 43 linee, se si possiede una scheda EGA, la commutazione avviene via software con un appropriato comando mentre si sta già digitando il documento.

Logicamente si può giustificare, spostare pezzi di testo, centrare parti di un documento, numerare le pagine, saltare da una pagina all'altra, sottolineare, scrivere in neretto, cancellare una intera pagina o solo una parte.

Questo wordprocessor si presenta molto bene anche esteticamente, in alto nella parte superiore del video sono presenti varie voci, ognuna delle quali, se attivata, presenta un menu a tendina, facilitando di molto l'utilizzo del programma, logicamente gli stessi comandi possono essere impartiti da tastiera pigiando più tasti simultaneamente. Vi è inoltre da aggiungere, che il programma può funzionare anche se possedete un unico floppy disk.

## PCSOFT SPREADSHEET

Spreadsheet ed wordprocessor sono senz'altro i programmi più uti-

lizzati da chi fa un uso professionale del computer, ma la loro diffusione è enorme anche fuori dall'ufficio, nella casa di tutti i possessori di un personal che utilizzano la loro macchina per gestire testi e tenere il bilancio familiare o ancora per finire il lavoro iniziato in ufficio.

Questo spreadsheet si rivolge ad un pubblico che non abbia esigenze troppo spinte, anche se è in grado di fare un buon 90% di quello che fanno LOTUS, MULTIPLAN o ancora EXCEL.

Anche se un pò più spartano dei su detti programmi ed ha un manuale più limitato, il confronto di PCSOFT SPREADSHEET con i suoi più agguerriti concorrenti è notevole. Considerando le opzioni di poco inferiori abbiamo un costo notevolmente basso: poche migliaia di lire contro alcune centinaia di migliaia di lire o quasi un milione.

Le conclusioni sono ovvie e non ci vuole molto per rendersi conto che, per le nostre esigenze di tenuta del budget familiare, possiamo benissimo utilizzare questo foglio di lavoro della PCSOFT nonostante abbia anche lui alcune funzioni che non utilizzeremo mai (perchè troppo evolute) per il nostro reale fabbisogno. Quindi un programma che è del tutto simile ai più famosi e ricchi

spreadsheet, con in più un prezzo che pochi possono avere.

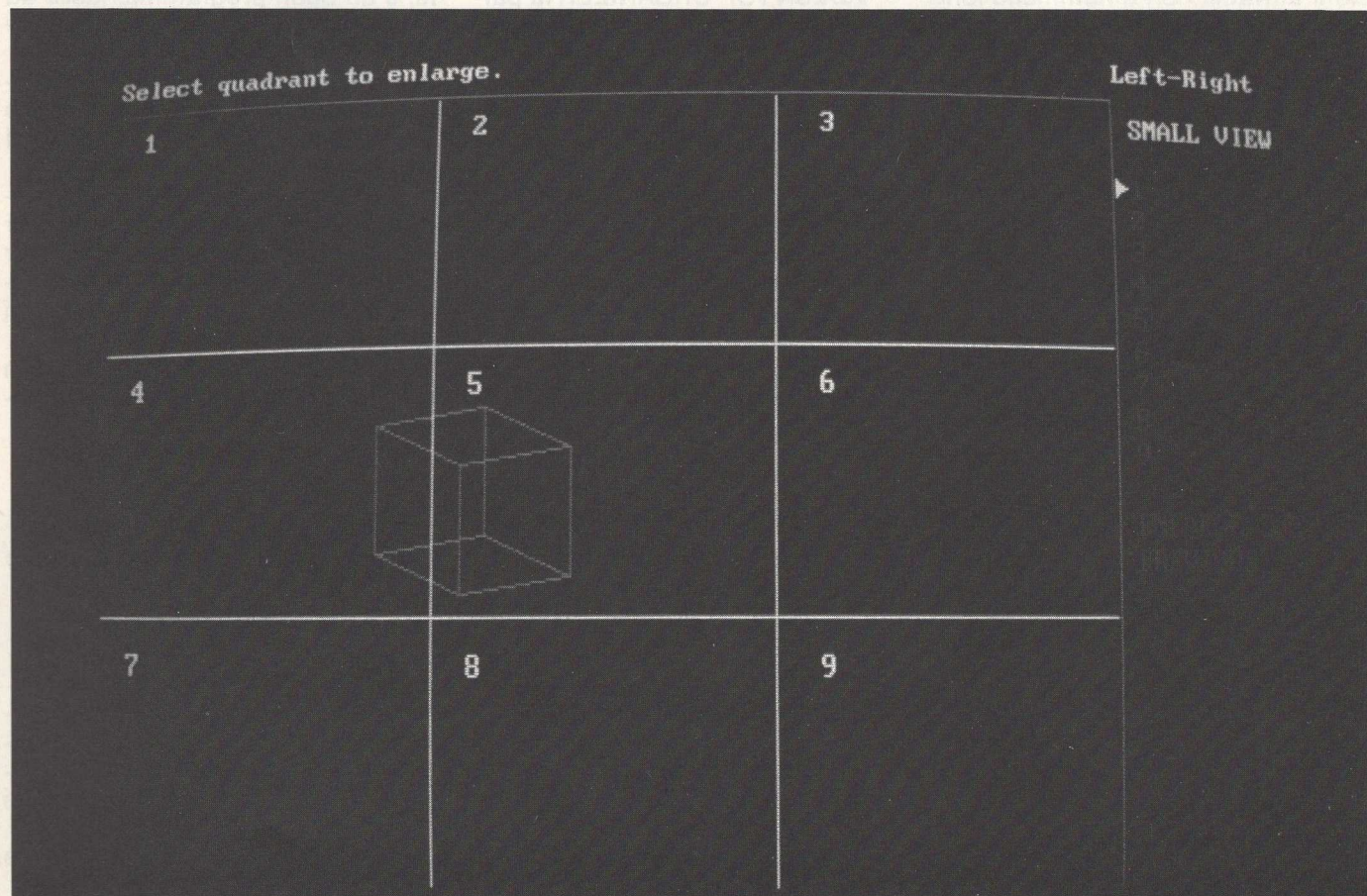
## PCSOFT MAILING LIST MANAGER

Il mailing è un termine inglese molto usato recentemente negli uffici italiani. Con l'avvento del computer è iniziata l'era della lettera personalizzata a seconda della persona alla quale ci si rivolge ed al messaggio che gli si vuole mandare.

Con un buon programma di mailing list è possibile utilizzare un archivio già esistente per stampare: etichette o buste con gli indirizzi dei vari clienti o fornitori oppure, perchè no, la lista di amici che si vuole invitare al prossimo party, che terremo in concomitanza del compleanno o dell'onomastico o dell'anniversario di matrimonio o di quello che volete voi.....

Il PCSOFT MAILING LIST MANAGER è un programma facilissimo da utilizzare che permette di gestire liste di indirizzi, nomi e di fare ricerche sui vari nominativi, oltre logicamente al poter stampare etichette adesive o buste a modulo continuo.

E' il complemento ideale al PCSOFT WORDPROCESSOR di cui abbiamo parlato prima.





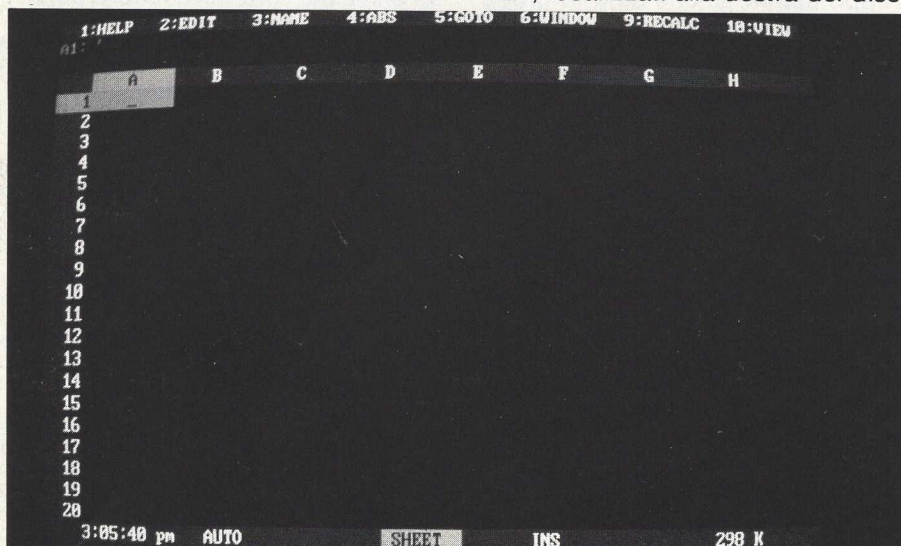
Unico neo, è stato concepito solo per le poste inglesi, che ben si differisce dalle poste italiane.

## PCSOFT GRAPHICS DESIGN 3D

PCSOFT GRAPHICS DESIGN 3D è un programma di grafica tridimensionale che permette di utilizzare tutte le schede normalmente in com-

mettono di vedere ciò che si può fare con questo pacchetto e onestamente, non è poco per un programma che, a prima vista, sembrerebbe poca cosa.

E' possibile lavorare con più colori (se la scheda grafica lo permette) e spostare solidi o parte di solidi da una zona all'altra del video, i menu coi vari comandi sono molto immediati, localizzati alla destra del dise-



mercio come HERCULES, CGA, EGA e se caricato su un 286 dimostra anche buone doti di velocità.

E' un programma di tipo cad, con poche pretese, il numero delle funzioni attivabili non è nemmeno lontanamente paragonabile con quelle dell'AUTOCAD, così come non è paragonabile il prezzo, "svariati" milioni contro "svariate" migliaia di lire.

E' un programma di stretto uso amatoriale che permette di sviluppare solidi tridimensionali senza un lungo studio.

Un pò l'esercitazione per l'avvio ad un prossimo sistema di Cad.

Il manuale è corposo e mette a dura prova la testina della stampante che deve lavorare per parecchio tempo.

I disegni di demo contenuti sui due dischetti del programma, per-

gno e attivabili da tastiera.

## PCSOFT DESK TOP ORGANIZER

Il DESK TOP ORGANIZER fa parte di quella generazione di programmi che hanno anticipato la filosofia che ha fatto la fortuna di GEM e di WINDOWS. Col DESK TOP ORGANIZER della PCSOFT è possibile velocizzare molte operazioni che normalmente richiedono diversi comandi in sequenza, contiene inoltre alcuni piccoli programmi come la calcolatrice, la suoneria, l'orologio che permettono di rendere piacevole l'utilizzo del personal.

Il programma è comunque come prestazioni molto inferiore a WINDOWS ed a GEM, che fanno parte dell'ultima generazione di desk top.

In questo caso ciò che gioca a favore di DESK TOP ORGANIZER è solo il prezzo che è particolarmente basso.

## CONCLUSIONI.....

La prima cosa da consigliare agli acquirenti di questa serie di programmi della PCSOFT è di acquistare, oltre ai programmi, una risma di carta a modulo continuo, è infatti indispensabile, per un uso ottimale di questo software, la stampa di tutti i manuali, che, come già detto, sono presenti sotto forma di file .DOC sui dischetti del programma (tenete presente che ad esempio il file contenente le istruzioni del DESK TOP ORGANIZER supera i 200K !!!!)

Quindi 500 fogli sono l'acquisto minimo e, già che ci siete, comperate anche un nastro per la stampante, se quello che possedete è consunto per l'età.

Per quanto riguarda la validità dei pacchetti possiamo dire che, il WORDPROCESSOR e lo SPREADSHEET sono ottimi, molto interessanti sia per il prezzo, la facilità d'uso e che per la completezza delle funzioni offerte.

Il MAILING LIST è adatto per chi fa un largo uso di indirizzi ed etichette, è un buon programma, facile da usare e che si rivolge ad un pubblico amatoriale.

Il DESK TOP ORGANIZER è invece superato, essendoci sul mercato dei concorrenti molto più validi ad un prezzo leggermente più alto.

Comunque una serie di programmi validi, se non vi spaventa il dover stampare tutti i manuali ed il dover gestire una paccata di fogli a modulo continuo, questa collezione di software fa per voi!

Tenete sempre presente che, con meno di 100.000 lire, li potete acquistare tutti !!!!!!!

## PRINT MAGIC

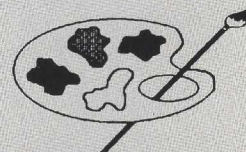
EPIX

IBM AND COMPATIBLES MS/DOS  
DISCO  
PREZZO LIT. 49.000

**L**a Epix è stata sempre una software house che si è prevalentemen-

te occupata di home computer e di videogiochi, questo nuovo programma apre una strada del tutto nuova.

La presentazione del programma, a partire dalla scatola fa presupporre l'economicità e la semplicità con il quale è stato concepito.

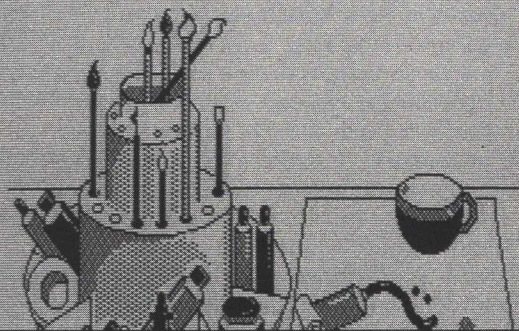


Se dovessimo inserire il programma in una ipotetica fascia, potremmo inserirlo in quel mercato di programmi studiati per non complicare troppo la vita.

Ma analizziamo singolarmente ciò che il programma ci offre.



# Sandy's Designer Scratch Pad



Come il Print Master, il Paint Magic è una sorta di stazione tipografica che produce manifesti, striscioni, biglietti di auguri e lettere.

Se in altri programmi si deve procedere in una installazione, il nostro PM, si autoconfigura e come le caratteristiche ci dicono, ha la facoltà di essere compatibile con CGA, EGA, VGA, e Hercules, non abbisogna di tanta memoria, dice da 384K in su, e fornisce una vasta gamma di device per stampanti sia in seriale che in parallelo.

L'uso del programma è molto intuitivo, dopo la scelta di uno dei tre tipi di stampe che si vogliono ottenere, sulla parte bassa dello schermo appaiono i comandi con i quali accedere al caricamento delle pagine già preparate o dei clip art disponibili con il programma.

I comandi sono diversi a seconda del menu che selezioniamo, i più comuni sono:

#### *File*

serve per il salvataggio ed il caricamento delle pagine già preparate;

#### *Paint*

consente di disegnare sul foglio ciò che più vi aggrada;

#### *Graphic*

opzione con il quale si caricano i disegni (clip art) già pronti;

#### *View*

rende visibile una zona determinata del foglio o l'intera pagina;

#### *Print*

opzione di stampa diversificata tra configurazione, scelta della stampante, e comando di stampa definitivo;

#### *Text*

Inserisce del testo all'interno del foglio, ha ben 15 diversi tipi di carattere con la variabilità della grandezza;

#### *Border*

al bordo della pagina o di una finestra della stessa crea una cornice, che ha disponibile diversi formati;

#### *Clear*

pulisce tutto il foglio di lavoro.

Oltre alle specifiche tecniche dei singoli comandi, fra l'altro ben illustrati all'interno del manuale di istruzioni, ahimè in inglese, c'è da sottolineare che sono disponibili ben 133 graphic (clip art). La Epix, a questo

proposito, ha prestampato i graphic su dei cartoncini (evitando, a voi, il compito di doverli stampare), facendo risultare velocissima la scelta fra i tanti che sono inseriti. All'interno di ogni singolo comando troviamo anche dei menu che raggruppano tutte le principali funzioni di un ottimo programma di grafica, si hanno a disposizione solamente i colori bianco e nero e i fill strutturati solo nelle colorazioni già menzionate. Print Magic è compatibile con i file del Paintbrush che riconosce e utilizza; a sua volta, i file costituiti con PM non sono, purtroppo compatibili con altri programmi. Il caricamento dei file del Paintbrush avviene tramite il comando Load, ad esempio, se utilizzassimo il drive B, sarà necessario posizionarsi con il cursore su Directory, cancellare l'indice che appare sullo schermo e digitare "B:" seguito da return, facendoci apparire i nomi dei file di grafica con la loro appartenenza. Importantissimo è l'utilizzo del mouse, che il Print Master non possiede. Dato il prezzo, che risulta essere irrisorio, il consiglio di acquistarlo sembra d'obbligo.

Il programma merita senza dubbio di entrare a far parte della vostra biblioteca, sia per la velocità di apprendimento, sia per l'uso per il quale è stato concepito.



# ST Adventure Creature "STAC"

Incentive Software

distribuito Atari spa

Atari ST

PREZZO NON PERVENUTO

**T**empo fa un programma fece talmente scalpore, tra i programmatori e non, da suscitare una vera e propria rivoluzione. Con esso si potevano scrivere a propria discrezione dei veri e propri Adventure Game, senza essere a conoscenza della più piccola stringa di basic o di qualsiasi altro linguaggio di programmazione.

Il prodotto, inizialmente per il computer Spectrum Sinclair e poi per il Commodore 64 "the Quill" (questo era il nome del programma), suscitò l'entusiasmo degli appassionati di informatica e qualcuno si trovò catapultato alla fama, semplicemente usando questo programma che, fra l'altro, era assolutamente libero da Copyright.

Ora una simile rivoluzione si prospetta nel mondo degli utenti ST, con l'avvento di questo nuovo stupefacente programma della Incentive

Software. L'"ST Adventure Creature" o più familiarmente STAC è un sofisticato software che può mettere in grado, chiunque disponga di un pò di fantasia, di realizzare sul proprio computer Atari ST un' avventura completa di testo e grafica.

Scritto da un giovanissimo laureato in informatica all'Università Inglese di Reading, Sean Ellis, si presenta come la naturale continuazione della già famosa versione iniziale per computer a 8 bit. Inizialmente è necessario scrivere una traccia più o meno definitiva della propria avventura, il passo successivo è quello di inserire (senza troppi sforzi), tutto il malloppo nella memoria del proprio computer attraverso lo Stac.

Il programma si presenta completamente nella forma "menu-driven" permettendo un utilizzo flessibile e semplificato. Tutte le locazioni, messaggi, oggetti, verbi, nouns, avverbi, sono inseriti da menu e contraddistinti da un numero. Ad esempio le stanze possono andare da 1 a 9999, mentre i verbi da 1 a 255. L'inserimento di una stanza (o locazione) coincide con il numero che lo rap-

presenta, dalle connessioni con le altre stanze e di due tipi di descrizioni: una breve ed una più dettagliata.

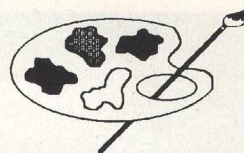
Ogni oggetto ha un peso e un numero che contraddistingue la locazione nella quale inizialmente è possibile ritrovarlo.

L'intelligenza centrale del programma si focalizza sulle cosiddette "condizioni", attraverso le quali si può predeterminare cosa si verifica in ogni specifica circostanza.

Vi sono nello STAC quattro tipi o categorie di condizioni: condizioni di alta e bassa priorità, condizioni locali e speciali.

Esse assumono la forma di comandi tipo "test" e fanno riferimento ad un linguaggio evoluto molto simile nelle sue applicazioni alle condizioni generalmente usate per i computer (vedi IF e THEN ...).

Ciò che differenzia le condizioni fra loro, sta nelle applicazioni: quelle ad alta priorità si eseguono prima che il giocatore esegua la sua prossima mossa e sono controllate dal programma. Ad esempio, se il giocatore esegue, poniamo tre mosse in una stanza buia, senza accende-



The Cyborg.



The Cyborg leaps towards you. Sensing your fear, he then grips a piece of skin from his forehead and begins tearing warm flesh from his metallic skull.  
Quick, what now sucker? ■





You examine the sign. It's of the black horse. On closer examination you notice the detail of a graveyard in the background. The author is David Wyatt. You can bank on him for good illustrations. Let your creation begin!... ■

re una lampada, la quarta mossa gli potrebbe essere fatale! (ma Lui questo non lo sa).

Le condizioni di bassa priorità sono usate per interpretare il singolo comando e sono indipendenti dalla stanza in cui il giocatore si trova. Esse manovrano la meccanica che sta davanti alla visuale del giocatore.

Le condizioni locali sono tipiche di una locazione. Ad esempio il verbo "Arrampicati" può non avere senso se, ci si trova in una particolare situazione in corrispondenza con una scala, una roccia una liana o qualcosa d'altro su cui arrampicarsi. Per questo, andrà testato fra le condizioni locali, cioè tipiche di un particolare posto.

Le condizioni speciali sono infine delle risposte standard, che il programma presenta già elencate (in italiano! nel caso del programma distribuito da Atari Italia) con le quali si danno risposte alle operazioni del giocatore. Esempio la risposta che "...non puoi prenderlo" "già preso" "è troppo pesante non puoi..." etc.

Vi sono poi 512 "makers" e "counters". Non vi fate spaventare dalle parole anglosassoni; i "makers" non sono altro che degli indicatori che possono stare solo in due posizioni: accesi o spenti. Accesi quando una condizione si deve verificare, spenti

quando la condizione si è già verificata.

Una porta è "marcata", se per aprirla ci vuole una chiave.

I "counters" invece sono i contatori che tengono la registrazione, ad esempio di quante e quali mosse sono state impiegate...

Ma lo spasso maggiore è dato dal fatto che, internamente al programma, si trova un vero e proprio tool grafico con il quale realizzare le immagini e un font editor, con il quale si possono manipolare le scritte a piacimento.

Il tool grafico permette 16 colori ed ha tutte le caratteristiche di un programma per disegnare, le linee, i cerchi, le ellissi, i riempimenti, le funzioni di undo, ecc.

Comunque, se pensate di non essere all'altezza di disegnare, il programma vi concede generosamente di attingere immagini dal sistema DEGAS o NEOCHROME.

Si possono anche comprimere le immagini, risparmiando così molta memoria, facendo però, particolare attenzione alle immagini digitalizzate in quanto, come manuale insegna, non è possibile comprimerle.

Altre caratteristiche incluse nello STAC comprendono l'uso delle ram-save e ramload, la gestione delle stringhe, per un dialogo facilitato coi

personaggi, il modo testo in 40 o 80 colonne, compreso lo split screen con il testo in media risoluzione e l'immagine in bassa, possibilità di cambiare i colori e generatore casuale di numeri.

Il menu disco vi permette di formattare dischetti, caricare e salvare i dati, cancellare un file, controllare lo spazio libero rimasto, testare quanto si è fatto e quindi, salvare in formato definitivo "runnable", cioè a sè stante con la possibilità di "link" fra i file utilizzando anche più dischetti.

Ciò naturalmente vi permette di scrivere una avventura estesa quanto voi volete.

Potete persino salvare una sezione di dati (solo i verbi o le stanze ecc.) in modo da formarvi una libreria.

Lo STAC, si installa su circa 100 k lasciandovi con 300k liberi da giostrarvi su un 520 ST. Sullo stesso dischetto del programma una "quick-start file" contenente le condizioni speciali già tradotte in italiano "versione ufficiale distribuita dalla Atari Italiana" e un certo numero di sostantivi, verbi e messaggi d'uso comune.

Il manuale di 68 pagine mi sembra realizzato abbastanza chiaramente, mentre si aspetta, in questi





giorni, il manuale in Italiano che Atari Italia fornirà a tutti coloro che vorranno partecipare al "contest" per la migliore avventura scritta in Italia.

Cosa manca d'altro? Solo la vostra fantasia per buttarvi a capofitto nel più pericoloso e affascinante mondo... il mondo dell'avventura.

Concludendo inseriamo in questo articolo le norme di partecipazione al concorso :

## SCRIVI LA TUA AVVENTURA CON STAC.

- 1 L'avventura realizzata con STAC deve essere assolutamente originale, cioè non rispecchiare contenuti di altre avventure pubblicate. Essa deve essere salvata su dischetto magnetico in formato "runnable", cioè in grado di partire senza il programma generatore.
- 2 L'avventura realizzata deve essere di tipo grafico. Le avventure di solo testo, potranno essere solo menzionate ma non parteciperanno alla fase finale.
- 3 L'avventura realizzata può occupare anche più di un dischetto, a seconda dell'occorrenza.
- 4 All'interno della pagina iniziale di presentazione deve obbligatoriamente esserci la scritta: realizzato con ST Adventure Creator di Sean Ellis (per Incentive Software 1988)
- 5 Unitamente ai dischetti con il vostro lavoro è obbligatorio allegare il foglio con il numero di serie, presente in tutte le confezioni originali di STAC
- 6 I lavori devono pervenire entro e non oltre il 30/04/1989 a:  
Atari ITALIA SPA Via Bellini, 21 20095 Cusano M. (MI)
- 7 Il giudizio è insindacabile. La migliore avventura verrà pubblicata da una softwarehouse collegata ad Atari.
- 8 La notizia con il nome del vincitore sarà pubblicata dalla stampa specializzata.
- 9 I lavori partecipanti saranno resi solo su richiesta allegando L. 3.000 in francobolli.

Per ulteriori informazioni telefonare ad Atari Italia : 02/6134141

Doriano Benaglia



# 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.

**VENDO** CBM 64 CON DRIVE + REGISTRATORE + JOYSTICK + INTERFACCIA + FASTLOADER + MONITOR FOSF. A LIT. 700.000.  
DANIELE BERGESE  
VIA P. FERRERI, 80  
17021 ALASSIO (SV)  
TEL. 0182/42454

**VENDO** 140 PROGRAMMI SU CASSETTA PER MSX (CAUSA CAMBIO COMP.) A LIRE 50.000; SOLO IN BLOCCO  
STEFANO BATTAGLIA  
VIA DELLE VALLI, 10  
18100 IMPERIA  
TEL 0184/651624

**VENDO** CBM 64 + REGISTRATORE + JOYSTICK + GIOCHI A LIT. 320.000  
GIUSEPPE BARONE  
VIA CERVELLI, 4  
70032 BITONTO (BA)  
TEL. 618304 (ORE PASTI)

**VENDO** CBM64 + CARTUCCIA + 2 REGISTRATORI + PROGRAMMI IN CASSETTA  
A LIT. 200.000  
FAUSTO PASQUINUCCI  
VIA GALIMBERTI, 33  
56025 PONTEDERA (PI)  
TEL. 0587/290310

**VENDO** COMMODORE 64 EXECU-

TIVE PORTATILE CON MONITOR A COLORI E DISKDRIVE INCORPORATI.  
REGALO JOYSTICK + 2 GIOCHI TUTTO A LIT. 990.000.  
TELEFONARE PATRIZIA (ORE UFFICIO) AL 02/373380

**ACQUISTO** CBM 64 O CBM 128 + DRIVE A PREZZO RAGIONEVOLE.  
BEPPE FASOLIS  
FRAZIONE BORDONI, 2  
14034 CASTELLO D'ANNONE (AT)  
TEL. 0141/60625

\*\*\*

**CERCANO CONTATTI PER COMMODORE 64**

GIULIANO CENCI  
PINA DEI MANTELLINI, 44  
53100 SIENA  
TEL. 0577/47054

\*\*\*

**CERCANO CONTATTI PER CBM 128 (ANCHE IN CPM)**

ROSARIO PALESE  
CORSO ALBERTO AMEDEO, 66  
90138 PALERMO  
TEL. 091/327764

**CERCANO CONTATTI PER ATARI ST**

FERDINANDO BUZZACCARINI  
VIA TORINO, 2  
35142 PADOVA

MIRCO MENONI  
VIA DE NICOLA, 1  
20100 MUGGIO (MI)  
TEL. 039/791931

ALDO SCOGNAMILLO  
VIA SANTAGILLA, 63  
09100 CAGLIARI  
TEL. 070/283559

\*\*\*

**CERCANO CONTATTI PER AMIGA**

CLAUDIO MANDELLI  
VIA PIO X, 4  
21028 TRAVEDONA MONATE  
TEL. 0332/791035

GANDOLFI BRUNO  
VIA CALAMANDREI, 1  
14049 NIZZA MONFERRATO (AT)  
TEL. 0141/727216

segue nella pagina seguente



**cercano contatti per Amiga**

PAOLO CALDERONI  
VIA DI GEROLAMO 31  
65125 PESCARA  
TEL. 085/414757

ALDO ROMOLO IMBRIACO  
VIA F. CAMMAROTA, 12  
84078 VALLO DELLA LUCANIA (SA)  
TEL. 0974/ 66144 (ORE UFFICIO)

CORNIA DANILO  
VIA INZANI, 1  
29100 PIACENZA  
TEL. 0523/65756

LUIGI GANGEMI  
VIA DON BOSCO, 14

21017 SAMARATE (VA)

OTTAVIANI NICOLA  
VIA ROMA, 2  
46026 QUISTELLO (MN)  
TEL. 0376/619408

GAZZOLDI RENE'  
VIA CHIESA, 1  
21025 COMERIO (VA)  
TEL. 0332/743984

GABRIELE MESSINA  
VIA MEUCCI, 25  
97100 RAGUSA  
TEL. 0932/29150

MARCELLO CANGIALOSI

VIA MEDAGLIE D'ORO, 80  
74100 TARANTO  
TEL. 099/334981

MAGGI ALESSANDRO  
VIA MANIN, 12  
MAGENTA (MI)  
TEL. 02/979948

LORENZO DESOLE  
VIA DEI GREMI, 1  
07100 SASSARI (SS)  
TEL. 079/238448

TONON LUCA  
VIA S. GIOV. BOSCO, 37  
36061 BASSANO (VI)  
TEL. 0424/33678

# WORLD NEWS

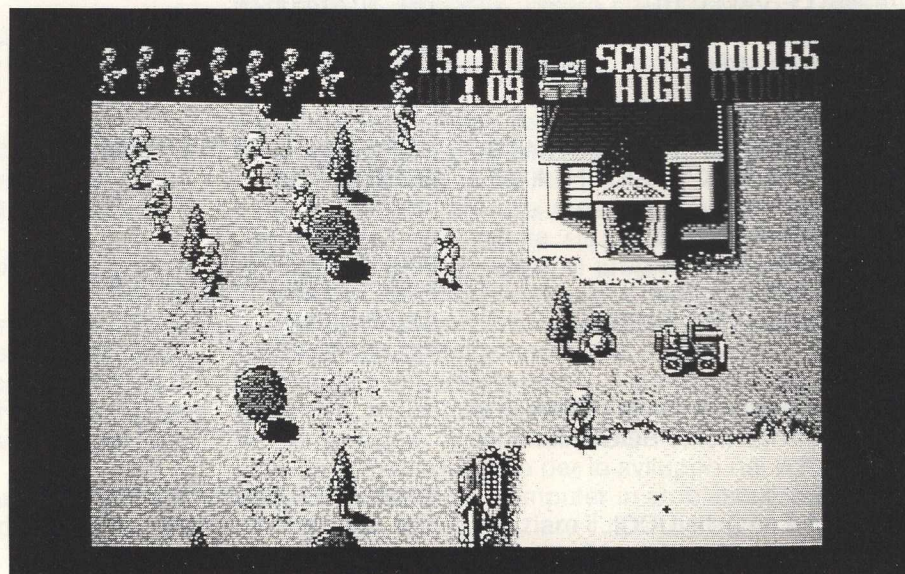
**F**ERNANDEZ MUST DIE è il gioco d'azione di quest'autunno che la IMAGEWORKS propone per ATARI ST e AMIGA. Lo stato di El Diablo è in tumulto, il governo democratico è stato cruentemente abbattuto con un colpo di stato militare capitanato dal terribile Generale Fernandez.

Il vostro incarico non è facile, dovrete attraversare il paese sia con la jeep che a piedi e distruggere le basi militari e ovviamente il vostro bersaglio principale; Fernandez.

Affronterete così eserciti, paracadutisti, treni, aerei, jeep e chi più ne ha più ne metta sarete comunque aiutati da una fantastica mappa.

Se la missione sarà positiva, sarete portati in trionfo, in caso contrario preparate il vostro funerale.

Le caratteristiche di Fernandez must die sono: la superba animazione, l'ottima grafica così come il suono musicale (foto nel riquadro).



**P**er gli appassionati di James Bond è in arrivo LIVE AND DIE prodotto dall'Elite Systems per: Atari ST, Commodore 64/128 e Amiga.

Live and Die ha tre livelli di gioco, con il magnifico motoscafo dell'agente 007 attraverserete i fiordi Norvegesi il golfo Persico e i fiumi del





*Overlander della Elite*

sud America. Dal principio alla fine il nostro meraviglioso agente dovrà affrontare, con un potente motoscafo, una miriadi di nemici che faranno di tutto per ucciderlo. Non solo i nemici ostacoleranno il percorso, attraverso il letto del fiume troverà parecchi ostacoli come, grossi tronchi da schivare e barili di carburante da raccogliere. Riuscirà a concludere la missione?

**L'**Origin Systems sta lavorando su un nuovo "adventurer" per la MicroProse che sarà disponibile nel mese di ottobre chiamato, Times of Lore. Una emozionante avventura nel regno di Alboreth dove tra città, villaggi, foreste incantate, deserti, templi e rovine sarete messi a dura prova e solo la vostra bravura nel porre corrette domande a monaci, re ed altri personaggi che incontrerete lungo il vostro percorso vi permetterà di raggiungere la vostra sospirata meta.

**D**ungeons, dungeons and more dungeons!: Dopo l'incredibile mega successo di Dungeon Master la Mirrosoft sta lavorando su due nuovi giochi per gli appassionati di dungeon. Il primo è momentaneamente intitolato Deeper Dungeos, e conterrà cinque nuovi emozionanti livelli che proseguono il tema di Dungeon Master. L'altro avrà uno scenario fantascientifico ma sempre im-

stato sulla vincente formula di DM. Entrambi i giochi sono per il momento sviluppati con l'FTL. Tuttavia, non aspettatevi qualcosa troppo presto dovreste aver pazienza ancora qualche mese nell'attesa continuate a scoprire nuove e avvincenti schermate di DM.

**O**ffshore Warrior: La Titus sta cambiando tattica, portando il suo prossimo gioco dalle profondità marine alla superficie il titolo sarà infatti; Offshore Warrior. Vi troverete alla guida di una veloce imbarcazione munita di potenti missili con i quali dovreste distruggere i vostri avversari per giungere indenni al traguardo. Un gioco carico di azione e inseguimenti all'ultimo sangue con il quale presto vi potrete divertire.

**U**n nuovo gioco che presto raggiungerà il vostro ST sarà Airborne Ranger della MicroProse. Dopo esservi paracadutati dietro le linee nemiche dovreste compiere la missione che vi è stata assegnata. Avrete ben dodici missioni diverse in tre regioni differenti del mondo da portare a termine, ma non sarà così facile come sembra i vostri nemici sono sempre in agguato.

**B**asato sul tema di Mad Max, Overlander è il neonato prodotto dall'Elite per il vostro ST. E' am-

bientato nel venticinquesimo secolo, negli anni in cui, il pianeta terra è immerso in un enorme strato di ozono, e dove gli unici sopravvissuti si sono rifugiati sotto la superficie terrestre costruendo edifici al riparo da qualsiasi radiazione. Il commercio tra una città e l'altra avviene mediante le antiche autostrade, utilizzerete apposite Super Cars ben protette e dotate di missili e bombe di ogni genere per difendervi contro le bande che cercheranno di impedire il raggiungimento della vostra meta. Il gioco consiste nell'evitare che un carico segreto affidatovi dalla Federazione, cada nelle mani degli acerrimi nemici. Il viaggio verso la meta predestinata diventa sempre più difficile ogni

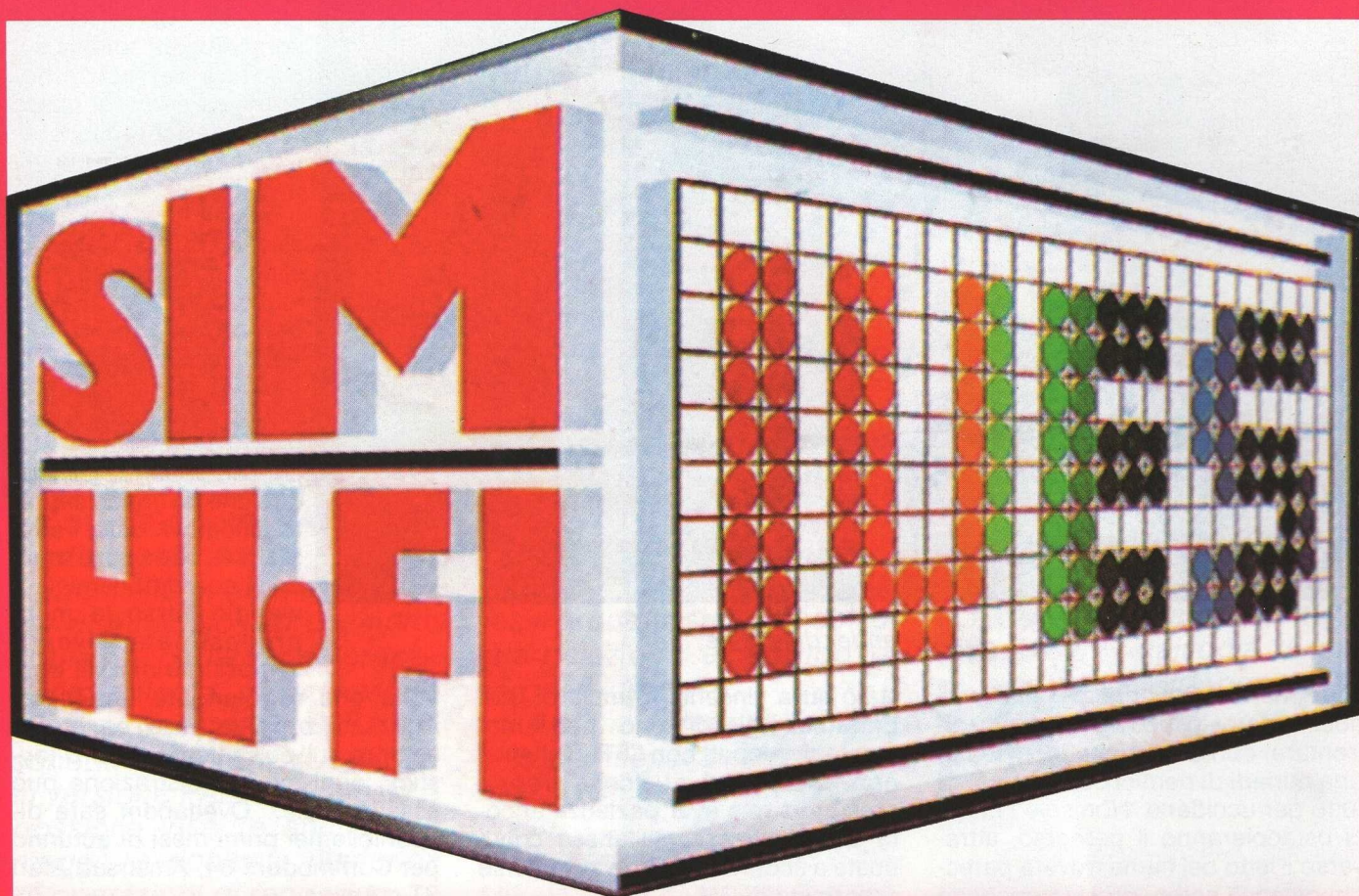
volta che raggiungete una città. Aguzzate bene la vista e.. indice sempre sul pulsante del vostro joystick, ogni minima distrazione può esservi fatale. Overlander sarà disponibile nei primi mesi di autunno per Commodore 64, Amstrad, Atari ST e Amiga.

**I**l successore di Dragonlance. Heroes of the Lance una nuova versione del leggendario Dragonlance nato dalla collaborazione tra la US Gold e la Strategic Simulation raggiungerà presto il vostro Amiga. La nuova società ha inoltre promesso di produrre per i prossimi cinque anni schemi di giochi basati sull'ormai popolare dungeons and dragons. Heroes of the Lance è il primo gioco d'azione che ricostruisce l'epica battaglia tra eroi e mostri sul mondo di Krynn. Il giocatore controlla ben otto eroi, ognuno con differenti specialità e abilità che dovranno essere condotti nei meandri dello stregato castello di Xak Tsaroth per recuperare i preziosi Discs di Mishakal. Naturalmente lungo il loro cammino, i nostri eroi troveranno "pane per i loro denti", dovranno, infatti, combattere contro le più strane creature che proteggono il castello da visite inaspettate. Se la ricerca avrà successo solo Kisanth, un enorme drago nero, vi ostruirà la strada per la vittoria e spetta alla vostra prontezza di riflessi portare a termine il gioco.



## Speciale Fiere: SIM

Milano, 9/12 settembre 1988





**D**opo l'ennesima avventura nel caos delle fiere, eccoci ancora una volta a riportarvi quello che abbiamo visto. E' da tempo che le case produttrici di computer non ci offrono

computer, (la gamma dei computer Amstrad si diversifica da Home ai Personal Computer compatibili MS/Dos). Fra l'altro, metteva a disposizione del pubblico, computer e pro-

to, non ha presentato novità Hardware di rilievo, ma ha imperniato la sua esposizione prevalentemente per aumentare i suoi possibili acquirenti, ingolandoli con alcune novità

ti, il reparto adibito ai computer in prova, era molto piccolo, e la calca impressionante ci ha impedito l'entrata.

Importante l'offerta dell'Atari, che fornisce con il



*Lo Stand dell'Amstrad*

delle vere e proprie novità, abbiamo dovuto accontentarci solo dell'accessoristica (che comunque non è poco!!!).

Addentrati alla ricerca dello spazio occupato dai personal Computer, ci siamo accorti che parecchie persone entrate, si dirigevano verso il nostro stesso punto di arrivo, nonostante la fiera dovesse essere adibita, esclusivamente, per la musica. Scrutando qua e là, nella foresta degli stand, abbiamo notato che la presenza delle varie ditte era limitata solo alle più importanti del settore, come: Leader, Atari, Commodore e Amstrad. A colpo d'occhio, la ditta che occupava il posto migliore era la Amstrad, tra un'interminabile serie di luci e lucette presentava dall'ultimo videoregistratore uscito, al migliore dei suoi

grammi annessi, pronti per l'uso, in modo da offrire al visitatore, la possibilità di toccare con mano i propri prodotti. L'Atari, così come già preannuncia-

software e con il fatidico concorso nato per l'eset, lo Stac (di cui parliamo fra l'altro in questo numero nella rubrica Utility). Purtroppo per i veri interessa-

bellissimo ST, il programma di Desktop publishing e la stampante laser, ad un prezzo veramente interessante. Così come l'Amstrad, anche l'Atari



*Spazio per prova computer dell'Amstrad*





*Stand Atari*

presentava il suo prodotto Ms/Dos, il PC3 (ormai si

parato un nuovo sistema di presentare i suoi com-

stica mista, dalla scheda grafica, al digitalizzatore,

più volte annunciato ma, mai visto qui in Italia. Ci è stato anche preannunciato l'arrivo di una gamma di Genlock che partiranno dalle 350.000 lire in sù, per Amiga.

Ci sembra importante, segnalarvi una scheda grafica per computer Ms/Dos (per l'occasione era montato 60/40 commodore) che emette un segnale analogico anziché digitale, con tutto quello che ne consegue, con risoluzione 512X256 (512X512) e con la possibilità di utilizzare 32768 tonalità di colori.

E' un digitalizzatore con una scansione di 1/50 di secondo con la possibilità di miscelare l'immagine interna con un'immagine proveniente da videocamera.

Ha un suo software di gestione ed esiste la compatibilità anche con programmi tipo Autocad, DBIII e Halovision, possiede anche altre caratteristiche che adesso non ci accingiamo ad elencare, considerate solo che il



*Nella foto sopra spettacolo di intrattenimento al Sim*

chiamano quasi tutti con lo stesso sigla) con microprocessore a 8 Mhz (tipo XT IBM) con uno o più drive o Hard disk. La Commodore, al contrario dei suoi antagonisti, ha pre-

puter al pubblico. Qui al Sim, infatti, si è presentata accompagnata da molti importatori e protagonisti dell'accessoristica italiana. Molti erano coloro che presentavano accessori-

al Genlock o alle schede midi per Amiga con relativo programma per la gestione della musica. Non abbiamo ancora trovato il tanto desiderato Monitor antiflickering per Amiga,





*Uno degli Stand Commodore (stazione per la titolatrice)*

prodotto, come già detto per IBM Ms/dos O qual-

molto sui compatibili, negli stand, quasi tutti gli

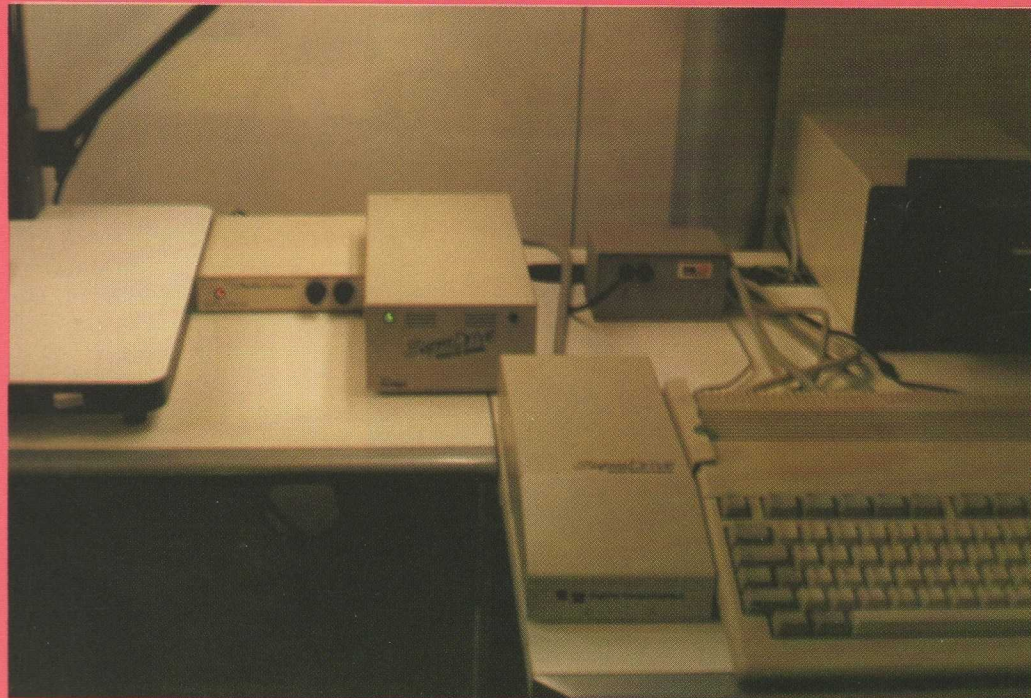
microprocessori utilizzati, dal classico e mai intra-

processore Thompson) che aumenta la velocità di gestione dati del vecchio 68000 Motorola, o il nuovo Commodore Amiga 2.500, ma stando ai dati a noi pervenuti, nè l'uno, nè l'altro, potrà essere disponibile nell'immediato futuro.

Anche la Commodore ha adibito un'apposito spazio per la visione dei propri computer, destinati esclusivamente alla prova dei videogiochi, anche qui, ressa da parte di tanti ragazzi, pronti a immolarsi protagonisti delle mirabolanti avventure di questo o quel mostriattolo, da noi tanto decantati all'interno della rivista.

Per chi non si è recato alla fiera, possiamo dire che nello stand Commodore erano presenti giochi come Sky Chase (nuovissimo), Tetris e altri.

Per concludere, non poteva mancare la nostra e vostra ditta importatrice dei maggiori successi software: la Leader.



*Stazione di lavoro Amiga con Hard disk e Polaroid Palette*

siasi compatibile, viene venduto a 1.900.000 lire e distribuito dalla Executive di Lecco (CO) (noi lo consideriamo interessantissimo!). La Commodore, mai come adesso, ha puntato

operatori presentavano il loro prodotto sulla nuova gamma di PC, dal PC10 ai 40/40, 40/60, 60/80.

Sostanzialmente oltre al prezzo e all'accessoristica si differiscono per i

montabile 8088 (4.77-9,54 Mhz) al 80286 (6-10 Mhz) e al nuovissimo 80386 da 8-16 Mhz.

Ci saremmo aspettati di vedere o, il nuovo processore per Amiga (il micro-





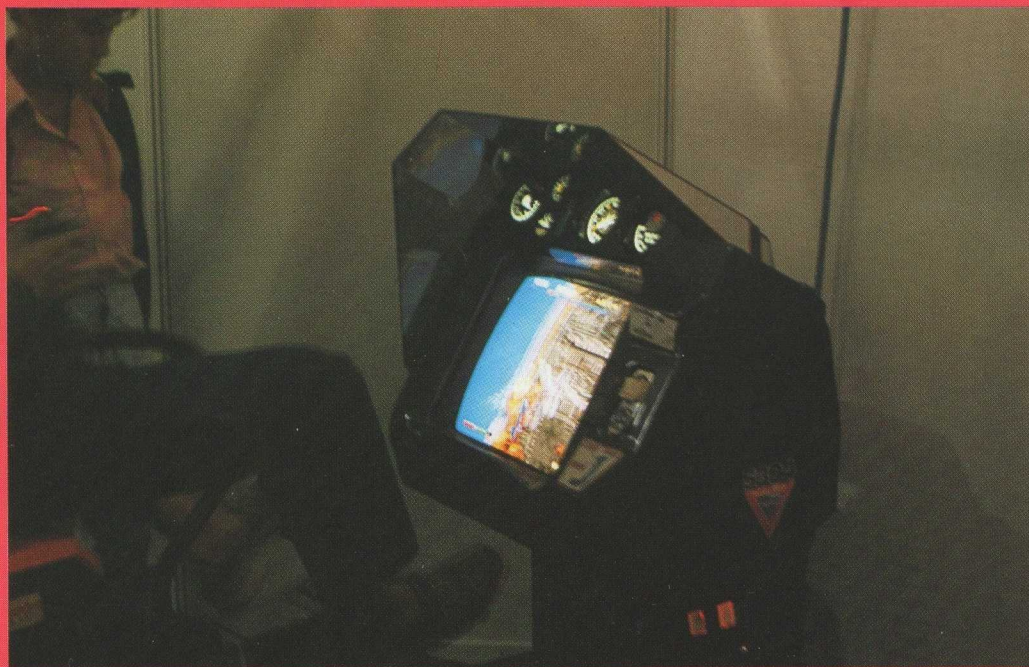
*La Leader al Sim*

Nel suo stand aveva preparato appositamente

stato presentato niente di nuovo, ottimo il lavoro del-

facendo di tutto per accaparrarsi il pubblico.

le consuete rubriche affiancheremo un reportage sullo Smau.



*Una delle tre console da bar viste nello stand Leader*

per i ragazzi, oltre ai classici computer, tre splendide console da bar, dove non potevano mancare i relativi giochi, fra l'altro molto belli e nuovissimi (come vediamo nella foto). Al SIM, in definitiva, non è

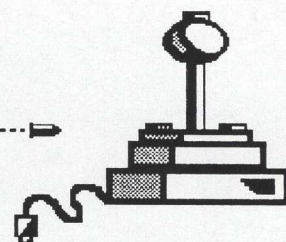
la Commodore con questo simpatico modo di aiutare l'utente (cioè presentare sempre nuova accessoriata direttamente dagli operatori!), tutto normale per l'Atari e un in bocca al lupo per l'Amstrad che sta

Non ultimo, l'augurio per la Leader di fornirci sempre i migliori programmi, continuando con la politica "risparmiosa" intrapresa a tutt'oggi.

Un arrivederci al prossimo numero dove, oltre al-



# 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.

### BOBO

INFOGRAMES



PREVISTE ANCHE:  
AMIGA CBM64/128  
VERSIONE PROVATA: ATARI ST  
PREZZO NON DICHIARATO

**D**irettamente da Lione, Francia, la Infogrames, comunica alla nostra redazione tutte le novità più importanti che la casa si accinge a presentare per la stagione 88/89. La trama del gioco è molto semplice, Bobo recluso nel carcere di Inzepoket, cerca di evadere ed il gioco si basa sui vari tipi di evasione, il suo passatempo preferito è scavare gallerie, ma, purtroppo, nonostante i numerosissimi tentativi non riesce mai a fuggire, pensate la perspicacia! è da ben 17 anni che il nostro protagonista invano cerca di abbandonare la propria cella. In realtà questo è un carcere molto particolare in quanto i galeotti, nonostante la pena da scontare, sono molto giocherelloni e ogni pretesto è valido per divertirsi. Perfino le corvè quotidiane (una delle fasi del gioco) possono diventare spassose. A voi rimane il compito, joystick e riflessi permettendo, di rimediare ai tantissimi anni che Bobo il protagonista della storia, trascorso nel carcere rimediando al triste record che accompagna la trama del gioco. Bobo si divide in tre fasi di gioco, sempre inerenti la real-



tà del recluso: nella Corvè di lavaggio sarà necessario pulire e ripulire il pavimento, finché non sarà totalmente asciutto, in quanto gli altri detenuti non faranno altro che passare e ripassare dalla stanza che Bobo, o noi se preferite, non avremmo pulito perfettamente; nel Trampolino, durante uno sciopero delle guardie del carcere, i detenuti cercheranno di evadere e Bobo incaricato di aiutarli nel tentativo, dovrà farli saltare dalla finestra della loro cella e rimbalzare su un trampolino in modo da far loro saltare il muro di cinta; nei Fili elettrici, ultima fase del gioco, dovrà

evadere Bobo, scappando su tre fili elettrici, saltando prima su uno poi sull'altro. Detto come ci è stato descritto sembra facilissimo superare le tre prove, ma a noi non è sembrato così facile, il passaggio da un livello o fase di gioco all'altro è molto difficile. Il gioco possiede una grafica molto bella, di tipo fumettistico, sembra proprio che finalmente siano riusciti a creare un programma all'altezza dell'Atari St, l'animazione risulta essere perfetta, ben curata in ogni suo particolare e i personaggi che ci accompagnano nella saga di Bobo sono particolarmente diver-





tenti e studiati per raggiungere lo scopo di divertirvi, scoprendo ogni volta le diverse fasi del gioco.

Una specie di avventure de "Il conte di Montecristo" di un certo Dumas, dove l'evasione avviene, ma non certo spassosa e divertente come viene appunto presentata da Bobo.

Mi raccomando di non dire ai vostri genitori che, anziché giocare, siete intenti a studiare con il computer il seguito delle avventure del su-

detto conte (che storie mi sono andato ad inventare!!!). Anche se armati dei più sofisticati joystick e dai riflessi più pronti, non sarà facile districarsi dalle innumerevoli difficoltà che ci vengono proposte.

La Infogrames assicura che nello svolgimento del gioco non ci si annoia nemmeno un secondo e preannuncia un grande successo per questo game.

Noi del resto non possiamo far altro che accomunarci al giudizio del-

la casa produttrice in quanto sicuramente vi appassionerà in tutte le sue fasi.

Non dimenticatevi che si tratta solo di un gioco, nessuna guardia aprirà d'un tratto la vostra porta della stanza dei divertimenti cercando di ammanettarvi e di riportarvi all'inizio della storia.

GRAFICA 8  
SONORO 6 +  
GIOCABILITA' 7

## DESOLATOR

US GOLD

CBM 64/128 SPECTRUM AMSTRAD  
ATARI ST  
VERSIONE PROVATA: CBM 64  
PREZZO LIT. 25.000

**L**a US GOLD ha deciso di convertire nella versione per home e personal computer un ennesimo arcade di grande successo; si tratta di Halls Of Kairos tradotto per CBM64/128, Spectrum, Amtrac ed Atari ST e ribattezzato Desolator.

Continuano dunque le rocambolesche avventure della serie Gauntlet e via dicendo, il personaggio in questione è un promiscuo tra Rambo e Bruce Lee, che, con colpi diretti allo stomaco, mette fuori combattimento tutti i suoi avversari, dall'uomo con l'armatura ai tanti omini appartenenti alla setta nemica.

Impersonate nel gioco il ruolo di Mac, eroe della situazione che ha il compito di salvare i Peters, ovvero i suoi figlioletti rapiti dal cattivo di turno.

Una volta recuperati i Peter rossi (6 nella versione per il CBM64/128) il nostro omino diventerà un macho-man (l'incredibile Hulk, verde dalla rabbia) e avrà completato la sua missione.

I nemici che si incontrano sono di numerose specie e, grazie alla limitatezza di memoria dei nostri C64, non incontreremo quei tipi di pericolosi nemici presenti solo sull'Essetti Atari.

Abbiamo i demoni Kairos, che appaiono solo nel primo livello, le "sim-







patiche" madri di questi, le Bajo, molti tipi di Zombie (manipolati dalle Bajo), alcuni brutali e muscolosissimi scagnozzi di Kairo (leggi: gli Henchmen), le Parjo, simpatiche bimbettoni che ci tirano addosso mele velenose, i guardiani del castello (Idjan) e gli uomini fiamma. Infine, fra i più pericolosi, vi sono gli armigeri che attaccano lanciando le loro possenti spade d'acciaio. Vi è inoltre la presenza di alcuni personaggi bonus che possono aiutarci nella missione. Per farli comparire è necessario raccogliere, innanzitutto, le icone a forma di telefono (che cosa c'entra mai un apparecchio di questo tipo in un gioco come questo, mah?!). I vari nemici si trasformeranno in: angeli (da toccare per diventare invincibili),

panda (per trasformarsi nello stesso animale), gatti (da uccidere per mutare tutti gli zombi e le Parjo in altrettanti docili felini) e piccoli diavoletti (da evitare, al fine di non perdere i vari Power Up). Altri oggetti, disseminati sul percorso di gioco, possono aiutarci notevolmente; un tubo del gas può uccidere tutti i nemici sullo schermo, una volta distrutto, e le bombe energetiche permettono di operare stragi in massa!! Le Peter rosse conferiscono poteri fisici sovrumani, quelle verdi una vita in più, quelle bianche un incremento del punteggio e quelle blu un aumento di velocità di movimento.

Una serie di altri oggetti appare sul percorso di gioco. I Barilli contano come ostacoli da superare, le gi-

re possono nascondere insidiosi trabocchetti come utilissime armi, gli orologi permettono di bloccare momentaneamente i movimenti dei nemici, le mine ci fanno perdere una vita e le maschere posseggono la stessa caratteristica delle sopracitate condutture del gas.

Inoltre troviamo delle piccole bamboline, da decapitare senza pietà, per uccidere tutti i nemici sullo schermo, e delle teste di cervo che sputano fuoco (Non erano draghi?!).

L'azione non è velocissima ma risulta abbastanza frenetica da preoccupare anche il più esperto videogamer. L'aspetto grafico del programma non è dei migliori (cosa che non accade nella bella versione per Atari ST) e, a dire il vero, dalla US GOLD ci aspettavamo qualcosa di più.

Gli sprite in movimento sono ridotti a pochi pixel e gli scenari non sono davvero gran che. Nel complesso, Desolator può piacere esclusivamente a tutti i Gauntlet-dipendenti che sostengono ed amano ad oltranza questo particolare filone dei videogame.

Peccato che non vi siano le istruzioni tradotte in italiano: capire lo svolgimento del gioco è problematico anche in inglese!

GRAFICA 6  
SONORO 5  
GIOCABILITA' 7

## DREAM WARRIOR

TARANN Ltd. - US GOLD

CBM 64/128 SPECTRUM-48/128K  
AMSTRAD IBM & COMP.

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: IBM

PREZZO LIT. 25.000

**P**er la felicità degli utenti dei Personal Computer, anche questa volta la Us Gold ha fatto centro, proponendo un gioco tutto azione, basato sui soliti platform game tanto cari ai fans arcade.

Il gioco è ambientato in epoca futura, dove, dimenticato lo spettro della guerra, si è ricorso ad una specie di macchina dei sogni per far rivivere l'esperienza dei vari rambo solo nei meandri più fervidi della psi-

che. Se nelle vere guerre, oltre ad uccidere, si corre il rischio di morire, nel caso che andiamo a visionare, gli unici che corrono seri rischi siamo noi (la macchina dei sogni potremo tranquillamente identificarla come oggetto di perversione, che dà sul masochistico, ma che storie vanno ad inventare i programmatori!!!!).

Ma ritorniamo a noi, non esistono più i vari stati, ma solo Mega Corporazioni che a loro volta sono controllate da uno speciale corpo il FOCUS.

Il Focus ha il controllo completo della corporazione, una sorta di controspionaggio, con la capacità di focalizzare i Demoni delle tenebre (prodotti dalla macchina dei sogni) nei sogni dei disgraziati che gli capitano davanti.

Come in ogni società che si rispetta anche in questa, non manca il desiderio di raggiungere l'egemonia politica da parte delle corporazioni intente ad ottenere il titolo di Padrone assoluto mentre il mondo lentamente sta impazzendo. Come in ogni guerra esistono i gruppi della resistenza e, mentre i Focus sono occupati a combattersi fra di loro, quattro scienziati astrali, chiamati ASMEN, hanno fatto una scoperta nel campo del controllo dei sogni, usando neutroni pulsar, in un esperimento condotto segretamente, hanno trovato il modo di combattere i Demoni del Sogno, la più potente arma dei Focus! Il Focus informato della scoperta, ha catturato e sottoposto a tortura psichica tre dei





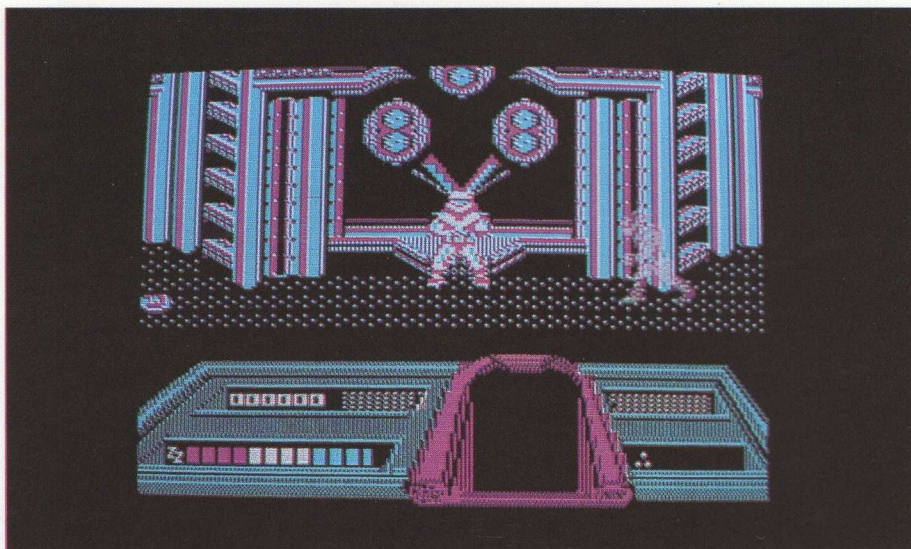
quattro scienziati. L'ultimo degli Asman ancora in libertà siete Voi, dovete entrare nel mondo dei sogni nel quale sono imprigionati i vostri colleghi e liberarli.

Avete un'unica possibilità (al limite riprendete il gioco da capo), finita l'energia, termina la partita.

Il mondo della fantasia nel quale ci addentriamo, è padroneggiato da Ocular, che, dopo aver ucciso una serie di demoni e ritrovato due dei tre scienziati, dovremo affrontare per completare il game (cosa che non sarà senz'altro facile).

Effettivamente non si può far altro che esprimere costernazione di fronte a tanta fantasia, se dovessimo noi, semplici mortali, ricreare la trama del gioco, non avremmo potuto, neanche nell'anticamera del cervello, tessere una trama tanto infittita e intricata per un gioco che, tutto sommato, rientra nella fascia dei classici arcade.

Il gioco, nella versione che ci è stata proposta, non ha una grafica eccezionale, possiede solo la compatibilità con la scheda CGA, che, oltre allo spara-spara, impegna l'utilizzatore solo nella ricerca della varia



oggettistica sparsa, qua e là, nello schermo. Ci è sembrato molto attuale l'utilizzo delle Carte di accesso ai vari oggetti quali la cassaforte o l'ascensore, appartenenti più al presente che al futuro.

Tutto sommato il gioco risulta essere divertente, il classico game scaccia pensieri che richiede poco coinvolgimento mentale e tanti riflessi. Prevede, in qualsiasi versione voi lo acquistiate, l'uso della tastiera ol-

tre a quella del joystick, usando fra l'altro tutte le otto direzioni.

Concludendo, devo avvertirvi che Dream Warrior nella versione per IBM non deve avere installato il Key-bit (settaggio per tastiera italiana).

GRAFICA 5 +  
SONORO 5 +  
GIOCABILITA' 6

## RETURN TO GENESIS

FIREBIRD

AMIGA-ATARI ST  
DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 39.000

**O**riginale e stranamente insolita è l'ultima produzione della Firebird anglosassone che ha deciso di cimentarsi negli shoot'em up spaziali. Abituati a giochi complessi e molto articolati (come Star Trek, ad esempio) ci siamo stupiti davanti a Return To Genesis che esula dal classico filone che contraddistingue le produzioni Firebird. La trama, pressoché inutile ai fini della perfetta comprensione del videogioco, racconta del progetto Genesis, realizzato durante le guerre batteriologiche dell'anno 4600 (caspita!!). In questi difficili tempi dodici scienziati vennero scelti per essere clonati in 50 individui ciascuno, incaricati di sviluppare nuove invenzioni che potessero risollevare le sorti del genere umano. Questi cervelloni riuscirono

a costruire uno speciale marchingegno in grado di creare dal nulla ogni tipo di pianeta abitabile, utilizzando un procedimento a base di Carbonio.

Le cose, nel "lontano" 4600, andarono per il meglio, le guerre finirono, il problema della sovrappopolazione venne risolto e gli scienziati continuarono a lavorare sodo per garantire un futuro sicuro a tutto il genere umano.

Oggi, nel 6204, un'altra grave minaccia incombe sui nostri pronipoti; la solita, incavolatissima e terribile razza di bellicosi alieni, ha attaccato le colonie dove vivono e lavorano tutti i dodici scienziati ed i loro cloni. Come abilissimi (e ti pareva!?) piloti spaziali, siamo stati scelti per contrastare l'offensiva dei "Meccanoidi" (il nome degli omini verdi di

turno!) e salvare da morte certa tutti gli scienziati.

Tutto questo si risolve in un classico "spara e fuggi" spaziale, alla Uridium, che fa la sua comparsa, per la prima volta, su tutti gli schermi Ami-

ga (ma non Atari ST). L'azione è fin troppo veloce e, almeno nelle prime partite, particolarmente frustrante a causa dell'estrema difficoltà del gioco. Lo sprite della nostra navetta da combattimento (battezzata NOMAD, vi interessa?) si muove su uno scenario orizzontale multischermo, dotato di un meccanismo di scrolling mozzafiato.

Per fortuna nella parte bassa dello schermo i programmatori Firebird hanno pensato bene di inserire un comodissimo radar che mostra l'intero percorso di gioco, evidenziandone i vari ostacoli.

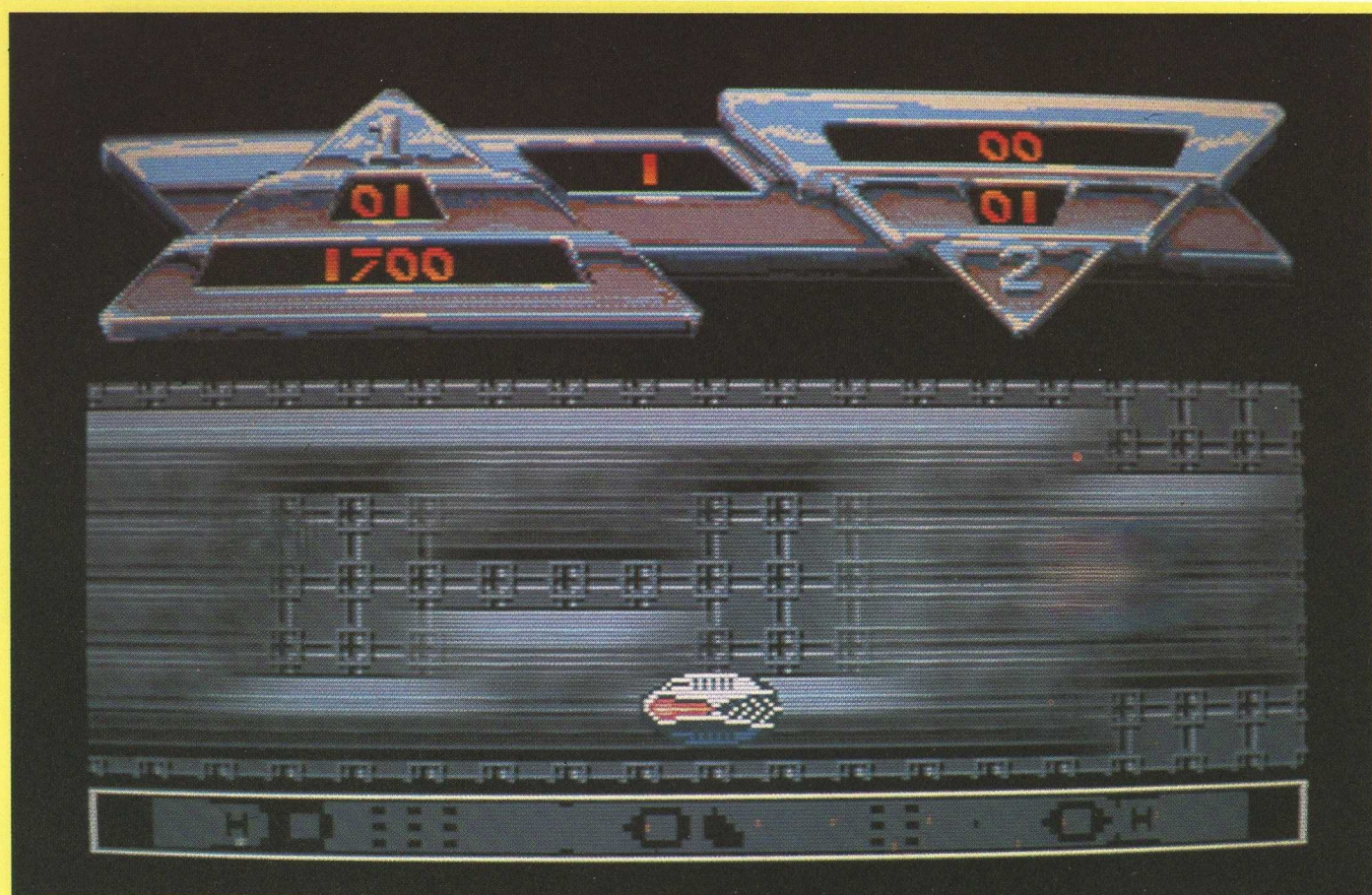
C'è di bello che, contrariamente a quanto avveniva in Uridium e simili, ogniquale si urta un ostacolo il Nomad non esplode, ma si limita a rimbalzare.

In ogni scenario di gioco (sono dieci in tutto) dobbiamo rintracciare un certo numero di scienziati che aspettano di essere imbarcati sul Nomad.

Per fare questo basta, ovviamente, toccarli con la navetta.

GAMES 





Alcuni di loro portano con sé delle potentissime apparecchiature belliche, recentemente sviluppate.

Ecco dunque un ottimo pretesto per dotare il Nomad di cannoni laser più potenti, bombe incendiarie, scudi protettivi e mille altri accorgimenti già visti e sfruttati in game di questo tipo. Se il soggetto di gioco non spicca per originalità, tutto ciò che lo realizza e lo circonda riesce a presentare Return To Genesis come una miscela esplosiva di divertimen-

to, soprattutto agli occhi dei giovani smanettoni. La grafica è davvero ottima, le animazioni, come ripeto, sono eccellenti e gli effetti speciali, che comprendono anche digitalizzazioni vocali, frastornano il giocatore, trasformando Amiga ed Atari ST in veri e propri Arcade da bar!

Giocare a Return To Genesis senza alzare il volume del monitor sarebbe infatti impensabile!

Il costo del programma è particolarmente accettabile anche in previ-

sione delle ore che vi "ruberà" per terminare i dieci schermi e totalizzare un high score strepitoso.

Return To Genesis è un classico game da classifica dei record; o lo si ama o lo si odia: non esistono vie di mezzo. Particolarmente consigliato a tutti i più giovani utenti Amiga ed ST.

GRAFICA 6  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 7

## HOSTAGES

INFOGRAMES

AMSTRAD ATARI ST AMIGA PC IBM & COMP

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO NON DICHIARATO

**A**nche questo prodotto dalla Infoframes, sembra aver colpito in pieno quello che è lo scopo dei principali distributori di software: partendo da una base grafica più che ottima, strutturare il videogioco sulla

reatà, accompagnandolo da una giocabilità del tutto eccezionale.

E' il caso di Hostages; il gioco pone le sue fondamenta su fatti che realmente accadono, quali la presa da parte di terroristi di una ambasciata.

La trama del gioco viene tessuta intorno a questa vicenda, dove noi, protagonisti della situazione, capitaniamo un esperto gruppo di agenti speciali.

I terroristi hanno in ostaggio cinque prigionieri; il governo ritenendo le richieste inaccettabili, decide di

non cedere alle minacce di uccisione e ci affida la missione di salvataggio, stabilendo, già in precedenza, quale sarà la strategia da attuare. Avendo a disposizione sei uomini, faremo calare tre dei sei uomini con un elicottero sul tetto, e tre li faremo salire dai sotterranei.

Gli uomini paracadutati sul tetto dovranno tenere impegnati i terroristi cercando di ingannare il vero scopo determinato dai secondi tre, che salendo dai sotterranei avranno il compito di irrompere nella stanza





entrando dalle finestre e di liberare gli ostaggi. Originalissima risulta essere la trama del gioco che, fino all'ultimo momento, crea quella che è la suspense più di un giallo che di un normalissimo videogioco.

Indubbiamente mai fino ad ora, è stata sfruttata, da parte di programmatori, una storia tanto attuale.

Il gioco è molto bello e raggruppa per la gioia degli amanti della strategia e del buon gioco tutti e due questi elementi, basandosi su una grafica tipo fumettistico e diviso su diverse fasi tattiche.

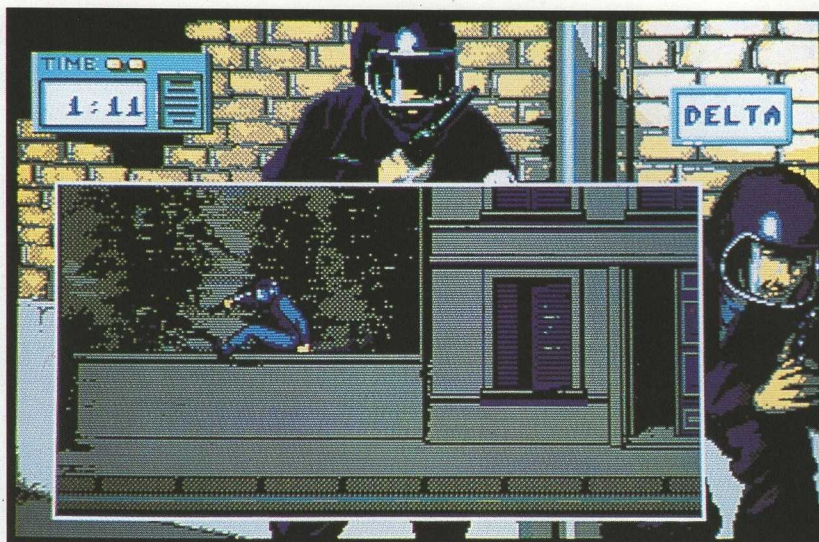
Il giocatore interagisce direttamente su tutti e sei gli uomini del gruppo: 3 ottimi tiratori scelti e tre intrepidi scalatori.

E' necessario coordinare tutte le mosse di conseguenza agli interventi che, di volta in volta, attueremo per liberare gli ostaggi.

Vi è inoltre da notare che è il primo programma con il quale si possono simultaneamente pilotare le 6 figure sullo schermo.

Saremo controllati dal tempo che, scandendo, deciderà la fine del gioco e di conseguenza la fine degli ostaggi che fortunatamente rivivono ogni qual volta si rinizia a giocare.

Interessante sapere che, per l'uso del programma non è necessario

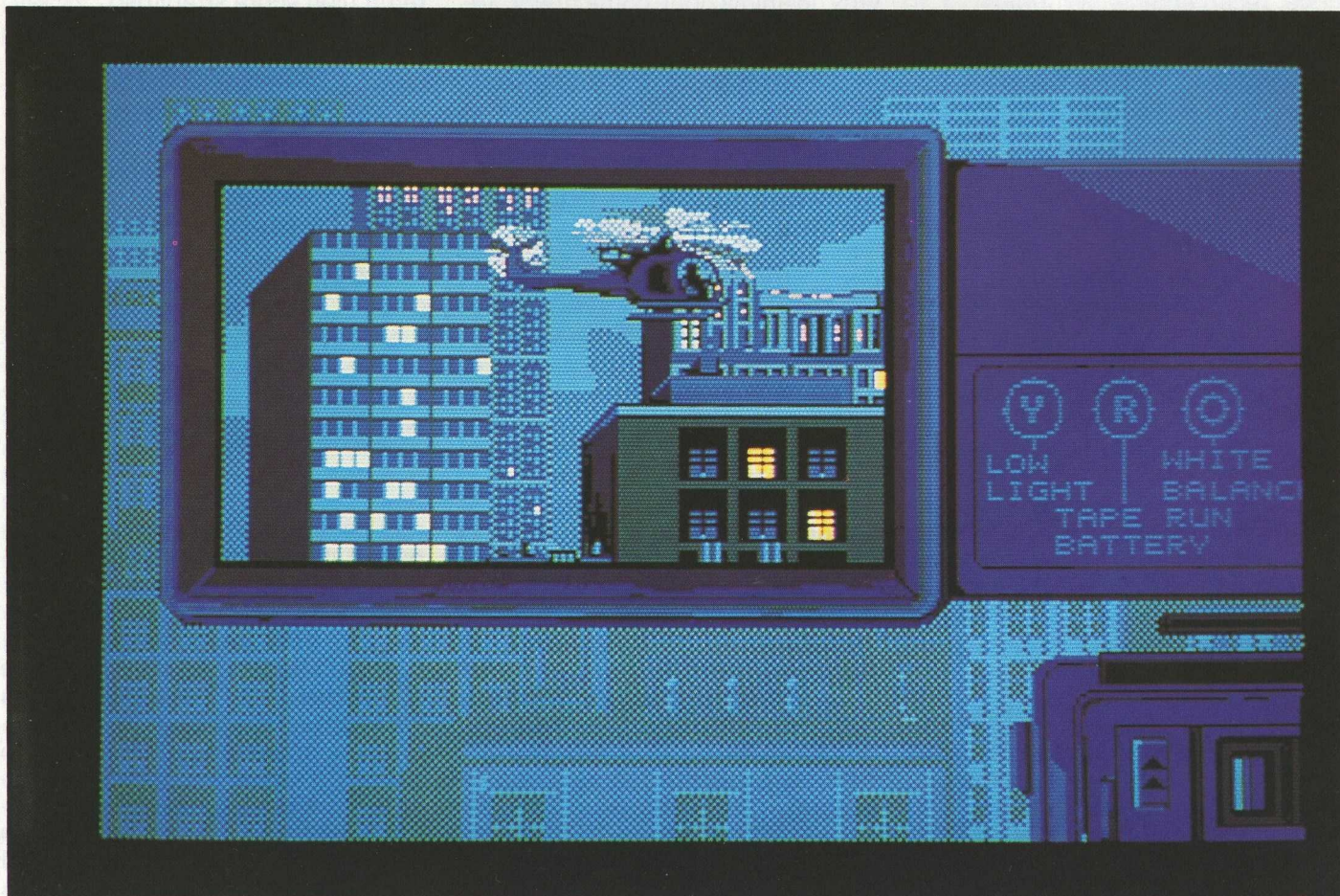


una accurata analisi del manuale, tutto è molto intuitivo. La grafica è a dir poco ottima e riesce in tutti i suoi particolari a rendere giustizia al computer con il quale ci siamo adoperati per recensire il programma.

Ottime le animazioni e più che accettabile il sonoro.

Non ci sarà da meravigliarsi quando improvvisamente lo vedremo scalare le vette della classifica, perchè il gioco merita senza dubbio di essere acquistato.

GRAFICA 8  
SONORO 6+  
GIOCABILITA' 7





# IZNOGOUD

INFOGRAMES

DISCO

ATARI ST

PREZZO NON DICHIARATO

**D**al nome al quanto indecifrabile, Iznogoud prodotto della Infogrames, rientra in quel settore di programmi che è a metà tra le avventure e l'arcade.

Come Defender of the Crown, Simbad e The Three Stogges, Iznogoud è un game nel quale si interagisce esclusivamente con le porte joystick o mouse, anche nelle opzioni che ogni volta ci vengono proposte senza il bisogno di utilizzare la tastiera.

La trama è molto singolare, si svolge interamente nell'epico periodo indiano (tipo storie come lampada di aladino da non confondere con i cow-boy americani e gli errori di un qualche Cristoforo Colombo) dove principesse, elisir e mitici contadini si ritrovavano essere principi abbandonati. A Bagdad si svolge la tenzone e, un gran Visir di circa un metro e mezzo con le babucce (da noi si

direbbe un metro e una scatola di tonno) che si chiamava Iznogoud (avrebbe potuto chiamarsi tranquillamente Ugo!).

Di indole prettamente cattiva, aveva un unico scopo, destituire il vecchio Califo (ripeto Califo non Calippo!) e sostituirsi ad esso.

Iznogoud aveva un fedele sicario che non rideva mai (detto dentiera saldata alle labbra!) Dilath la rath.

Il buon califo di Bagdad, Haroun el Poussah nutriva invece una cieca fiducia nel suo gran Visir, trascorrevano giorni felici e sonnolenti nella dolce tranquillità del suo castello. In poche parole, riusciremo a prendere il posto del buon Califo?

Il nostro compito, Joystick in mano, è di guidare il Visir alla riuscita del proprio intento.

Novità interessante del gioco è che, per la prima volta, non siamo più i buoni della situazione, ma siamo protagonisti con il cattivo e perfido Iznogoud (godranno tantissimo i cultori della legge di Dallas, dove, non pochi, vorrebbero essere nei panni del famoso e cattivo J.R). Bisogna dire che, da una trama tanto

spassosa non potevamo certo aspettarci un altrettanto programma divertente sotto ogni punti di vista, la grafica, oltre ad essere molto bella, è curata meticolosamente in ogni suo particolare.

All'interno del programma esistono 34 personaggi diversi, ciascuno ha 4 azioni possibili: regalare, minacciare, arrabbiarsi, rabbonire.


Vi sono 20 posti da visitare, 13 flash e più di 120 sprites (non sono bibite, mi raccomando!!!).

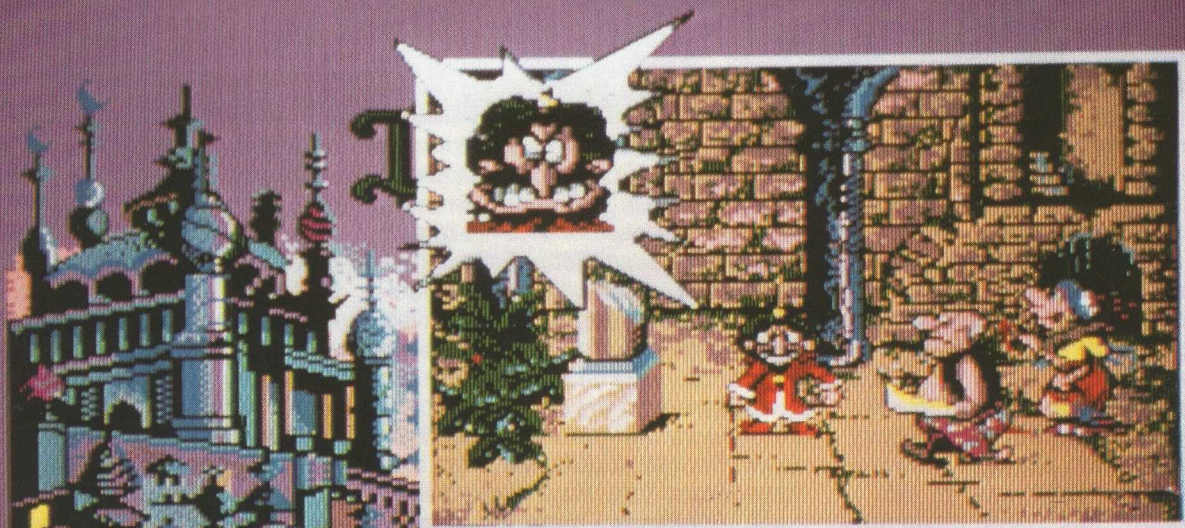
Non avendo la possibilità di giocare, in quanto ci è arrivata solo una presentazione scritta, con tanto di bellissime foto, non possiamo dirvi quanto è giocabile l'arcade, e come sia stato strutturato il sonoro.

Però, a detta di chi ha provato questo prodotto, le difficoltà sono tantissime, ed è quindi un gioco che farà perdere la testa a molti.

La distribuzione italiana dovrebbe essere curata dalla Atari Italia.

GRAFICA 8  
GIOCABILITA' N.P.  
SONORO N.P.

GAMES 



INFOGRAVES





# KONAMI ARCADE COLLECTION

IMAGINE

CBM 64/128-SPECTRUM-AM-STRAD

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM 64/128

PREZZO: LIT. 25.000

**C**osa volete di più di una compilation che, per sole 25.000 lire, vi offre i più famosi megasuccessi della Konami appositamente convertiti nelle versioni per i vostri CBM 64/128?

Dopo vari fortunosissimi tentativi, intrapresi da molte software house di fama mondiale, anche la nota Imagine, ha voluto dire la sua in fatto di compilation; tutto ciò si è risolto nella miglior raccolta di videogame mai apparsa fino ad oggi sul mercato europeo. Vediamola nei dettagli.

Konami Arcade Collection è, come dice chiaramente il titolo, una raccolta di giochi da bar convertiti, in passato, per gli home computer più diffusi.

Raccolti in una miscela di divertimento esplosivo, i best seller in questione sono addirittura 10!!

Abbiamo i mitici Ye Ar Kung Fu I e II, Ping Pong, Green Beret, Nemesis, Hypersports e Mikie, più i celeberrimi Jail Break, Jackal e Shao Lin's Road.

A dire il vero, considerando la presenza di Hyper Sports (che contiene, da solo, ben 6 giochi differenti), i game sono complessivamente 16.

Ye Ar Kung Fu I e II sono i classici karate computerizzati in cui, il nostro muscolosissimo atleta fatto di pixel, deve affrontare una miriade di nemici pericolosissimi e sempre più preparati. L'eccezionale aspetto grafico dei due programmi si è rivelato, al momento della loro pubblica-

zione, l'asso vincente per consacrarli definitivamente nell'olimpio dei più venduti e giocati.

Ping Pong Konami è il classico tennis da tavolo che, qualche anno fa, destò scalpore tra tutti gli "addetti ai lavori", imponendosi alla loro attenzione, a colpi di travolgenti ani-

pletano questo vero gioiello della Konami Arcade Collection. Lasciata l'infuocata prima linea possiamo goderci uno dei migliori videogame spaziali che risponde al nome di Nemesis. Questo è anche il nome del pianeta che, nella fattispecie, dobbiamo salvare dalla classica invasio-



mazioni e grafica tridimensionale insuperabile. Si può giocare contro il computer o un avversario umano, manovrando esclusivamente le due coloratissime racchette. E' possibile inoltre impostare vari livelli di difficoltà e di velocità, raggiungendo livelli pericolosamente reali!! Green Beret è un altro gioco che non necessita di particolari presentazioni; ispirato ai caposcuola del genere "videogame da guerra" Rambo, Commando e G.I. Joe, questo velocissimo gioco d'azione vi mette nei panni di un intrepido Berretto Verde alle prese con una temibile ed agguerrita banda di terroristi internazionali, in procinto di far scoppiare la Terza Guerra Mondiale.

Attraverso una miriade di schermi legati da un ottimo scrolling

orizzontale, i vostri joystick e la prontezza di riflessi verranno messi a dura prova! Grafica da bar e commenti sonori davvero eccitanti com-

ne aliena. Il nostro caccia si muove su un tracciato verticale che conta quasi 90 differenti schermi e ben 30 agguerritissime ondate di nemici, armati fino ai denti (o, alle zanne?!). Dotato di un meccanismo di gioco velocissimo, di una grafica davvero notevole e di effetti speciali da far strabuzzare...le orecchie, Nemesis non può di certo sfigurare al cospetto degli attualissimi shoot'em up dell'ultima generazione.

Ed eccoci giunti alle magiche atmosfere delle più interessanti discipline olimpioniche, bell'apposta inserite in Hyper Sports. Possiamo cimentarci nel nuoto, nel tiro al piattello, nell'equitazione, nel tiro con l'arco, nel salto triplo e nel sollevamento pesi: pensate che vi basti per passare più di qualche ora divertendovi come matti?! Hyper Sports è molto bello, immediato e giocabilissimo ancor più dei classici Summer e Winter Games.



Nella Konami Arcade Collection questa "raccolta nella raccolta" non poteva certo mancare!

Giunti all'apogeo della compilation iniziamo a scendere verso Jackal, ottimo shoot'em up a la "Schwarzenegger", Mikie, classico

ed immarcescibile arcade tutto azione e Shao Lin's Road, ennesimo karate per chi ancora non ne avesse avuto abbastanza dopo i due Ye Ar Kung Fu.

Per sole 25.000 lire possiamo quindi accaparrarci il fior fiore della

produzione Imagine, gratificandoci anche di un chiarissimo libretto di istruzioni tradotte in italiano!

Se volete fare (o farvi) un bellissimo regalo, Konami Arcade Collection è il prodotto giusto, di sicuro successo!

## LIVINGSTONE I PRESUME

INFOGRAMES

DISCO

VERSIONE PROVATA: IBM & PC  
COMPATIBILI

PREZZO NON DICHIARATO

**A**nche se il titolo ci induce a pensare che si tratti di una avventura, Livingstone ecc. è un arcade tipico strutturato sottoforma di platform game.

Ci viene presentato solo nella versione Ibm, confortante soprattutto per coloro che posseggono tale computer al quale pochi esperti programmatori del settore si sono dedicati.

La storia si svolge prevalentemente intorno alla famosa e poco discutibile avventura nella quale, l'esploratore più conosciuto del mondo, David Livingstone, si avventurò nella lontana Africa, tra leoni e belve feroci.

L'Inglese dopo un breve ritorno in patria (l'Inghilterra) riprendere il corso delle sue ricerche dirigendosi nel 1866 alla sorgente del Nilo.

Cinque anni dopo, non avendo più notizie del celebre esploratore, il giornale New York Herald, decide di mandare alla ricerca di Livingstone un reporter, Harry Morton Stanley (di cui noi possediamo completamente il controllo o tramite joystick o tramite tastiera).

Sbarcato vicino allo Zanzibar, inizia il viaggio del nostro reporter che dopo essere stato informato, dell'esistenza dell'esploratore (in poche parole, è ancora vivo!), parte per la sua avventura (e inizia il gioco vero e proprio) dove, tra una foresta e l'altra, si trova alle prese di animali feroci che ostacolano il suo cammino.

Anche se la trama è ben articolata, si potrebbe forse adattare più alle pagine di qualche libro che tra la storia di un arcade.

Noi, come già accennato, siamo i protagonisti, impersonando il repor-

ter Stanley, in possesso di riflessi e di joystick, dovremo affrontare tutte le trappole per cui è stato predisposto il programma, e sono veramente tante.

A nostra disposizione abbiamo

grammatore che ultimamente ci ha abituato a giocare più con cartoni animati che con vecchie astronavi.

Il programma non è molto speciale e sicuramente non farà un grande scalpore, è uno dei più classici arca-



delle armi con le quali affrontare tutti i pericoli e sono:

- il coltello
- un boomerang
- e delle granate.

Una sorta di Rambo alle prese, non con gli umani, ma con delle belve che tutto faranno per evitare il proseguimento del nostro cammino.

Le nostre limitazioni sono esclusivamente inerenti al livello di potere (in basso a sinistra dello schermo) senza il quale non potremo proseguire nella nostra missione, e si utilizzerà solo quando dovremo affrontare dei corsi d'acqua o determinati passaggi.

Ovviamente questo tipo di opzione sarà congeniale utilizzarla con somma intelligenza (solo quando occorre).

Il gioco sembra essere stato concepito qualche anno fa e non certo sembra opera di qualche super pro-

de che comunemente vengono proposti.

La grafica è penalizzata dall'uso della sola scheda grafica (la CGA) che possiede pochissimi colori, è da notare però la precisione con il quale sono riportati anche i più piccoli particolari.

Come in tutti i computer adibiti ad un uso prevalentemente laborioso, non si può certo dare una valutazione vera al sonoro, in compenso risulta essere divertente e piacevole nella sua giocabilità.

Sicuramente avrà un costo molto contenuto.

GRAFICA 6  
SONORO 5  
GIOCABILITA' 7



# MARAUDER

HEWSON

SPECTRUM AMSTRAD CBM 64/128  
VERSIONE PROVATA: CBM64/128  
PREZZO LIT. 15.000

**U**ltimo prodotto della Hewson, Marauder rappresenta l'evoluzione dei classici arcade.

Della serie spara-spara, tutto joystick e riflessi, continua la saga dei platform game, è ambientato, al contrario di tanti altri giochi, in un passato molto lontano.

Rubati i gioielli di Ozymandius, il pianeta è entrato nell'oscurità più profonda, a voi il compito, impersonando il capitano C.T. Cobra, alla guida della sua auto, di recuperare i gioielli e di conseguenza riportare la normalità tra la vostra gente. La base ove sono nascosti i gioielli è protetta da giganteschi e ben strutturati silos, contenenti una miriade di proiettili pronti a distruggervi in qualsiasi momento, vi assicuro che non è semplice districarsi tra la pioggia di bombe che vi vengono lanciate, stando sempre attenti a non finire in acqua. Lo scorrimento del video è solo verticale e senza possibilità di portarvi indietro. A nostro vantaggio o svantaggio, abbiamo vari tipi di aiuti con i quali poter sconfiggere le basi dei nemici, oltre alle bombe di cui disponiamo ad inizio partita, durante il cammino, potremo irrobustire il nostro mezzo semplicemente distruggendo le basi nemiche, che con la loro distruzione, ci assegneranno vari tipi di armi o penalità che si differenziano per i vari colori:

Rosso: bombe speciali supplementari

Giallo: consente di rendere invincibile il mezzo per una decina di secondi

Blu e Verde: assegnano rispettivamente una vita in più

Blu: cambia alcuni comandi

Violetto: perdete una vita

Verde: armi bloccate per 10 secondi.

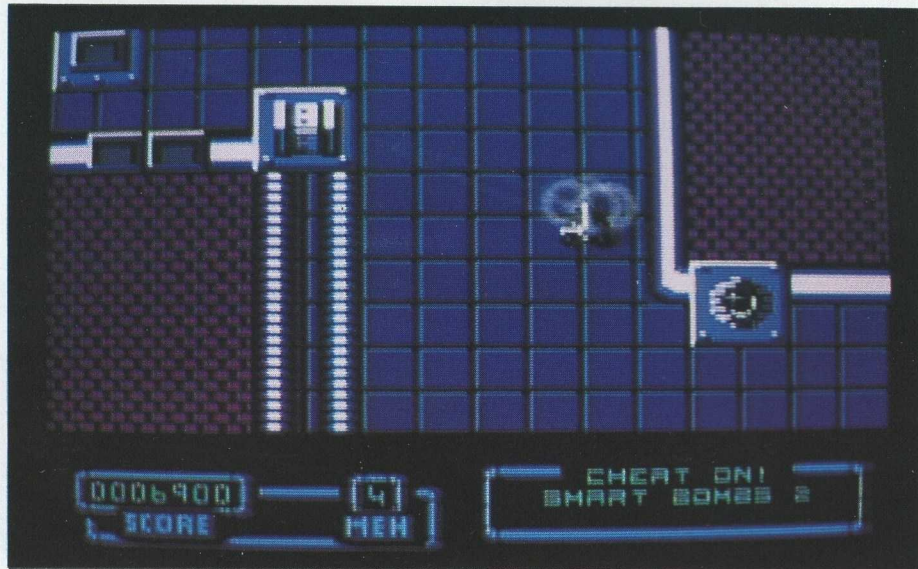
Come vedete, il gioco richiede tut-

GAMES 

ciali bombe arriveranno fino a voi togliendovi gradatamente la vita.

Abbiamo a disposizione tre possibilità (o tre vite, se preferiamo).

La versione si può tranquillamente identificare come un continuo della saga di Rambo (il nome del capi-



ta la vostra attenzione, sia per le bombe che di volta in volta verranno sganciate, sia per le ulteriori armi che vi verranno assegnate durante il tragitto, occhio allo schermo.

Con il nostro joystick abbiamo avuto non pochi problemi, e il difetto che si è presentato subito ai nostri occhi è la scarsa velocità del mezzo che ci è stato elargito, infatti non subito ci si rende conto di quante insidie si celano dietro ogni pixel e che un mezzo più veloce avrebbe senz'altro dato un grosso aiuto.

Attenzione anche agli alberi che con l'acqua rappresentano uno scoglio (sì, proprio uno scoglio) che vi arena per qualche secondo, il consiglio è di non rifugiarsi dietro gli alberi, in quanto anche se nascosti, le mi-

tano è guarda caso Cobra) con ambientazioni diverse, ma con la base delle schermate (il paesaggio) del tutto identico a quello che precedentemente ci era stato proposto con il gioco menzionato.

Marauder è il classico scaccia-pensieri, ha un'ottima grafica e cosa stupenda un'ottima colonna sonora che ci accompagna durante tutta la nostra missione.

Ha innumerevoli schermate e dato il costo molto basso (lit. 15.000) potrà riempire la vostra Softeca, regalando ore mozzafiato.

GRAFICA 6+  
SONORO 7  
GIOCABILITÀ 6

# MIKE THE MAGIC DRAGON

KINGSOFT-ANCO

AMIGA  
DISCO  
PREZZO LIT. 29.000

**C**ome molti possessori di Amiga sanno, per loro, la Anco softwa-

re si è sempre prodigata nell'offrire un ottimo prodotto ad un prezzo più che interessante. Così come altri Mike The Magic Dragon costa 29.000 lire, che fra l'altro è il prezzo più basso finora riscontrato per i giochi appena usciti (per le novità).

GAMES 

Il game è ben architettato, oltre ad essere articolato sullo sfondo da bellissime immagini, possiede un'ottima colonna sonora.

Mike è il classico arcade, ha numerosissimi schermi che il nostro draghetto si trova a effettuare (trami-





te l'inseparabile Joystick) in condizioni precarie, tra una miriade di trabocchetti.

Il solito cattivissimo prof. Dragan Dragonpicher, vuole scoprire e sperimentare le facoltà del nostro draghetto per i suoi esperimenti. Inizia da questo, il girovagare di Mike su questo platform game.

Possiamo tranquillamente paragonarlo all'inseparabile Mouse trap, indiscusso detentore delle nostre ore più difficili.

Oltre ai trabocchetti, tra le piccole stanze, troviamo dei cattivissimi fantasmi che ostacolano il nostro cammino, ondeggiando qua e là per la stanza, al semplice tocco ci faranno perdere una delle nostre preziosissime vite.

Come se non bastasse, una lunga permanenza nello stesso posto induce i fantasmi a scagliarci delle pietre, micidiali come il loro tocco.

Dopo i fantasmi avremo da saltare barriere d'energia, mine e tanti altri oggetti che di volta in volta si sveleranno con il passare delle schermate. Tre sono i livelli di difficoltà che il programma ci offre diversificati da Beginner (brocco), Normal (intermedio o broccherello) e Expert (supermanettone con joystick iperteso o rovente); le vite a nostra disposizione sono tre. Il nostro compito è

quello di raccogliere determinati aggeggi che a seconda del loro valore aumentano il punteggio, abbiamo i cristalli che a seconda dei livelli di difficoltà vanno da 50 a 150 punti, le lettere (A, O, N, ecc.) hanno un valore unico di 75, a fine livello (o stanza) otteniamo 10, 20, 30 punti per ogni secondo che risparmieremo per completare la videata. Altro bonus che troviamo alla fine di ogni gioco, consiste nel (anche qui) risparmiare i paracaduti che abbiamo a disposizione durante il gioco, ci vengono dati in qualsiasi livello la bellezza di 500 punti. Infine, per le vite rimaste (Mike's) ogni fine livello ci sarà un buono di 1000 punti in qualsiasi livello noi siamo. Abbiamo anche parecchie opzioni con le quali settare a nostro piacimento il programma che si ottengono tramite i tasti funzioni e sono:

- F1 consente di settare o su joystick o su mouse;
- F2 permette di modificare l'entrata del joystick (o mouse) in porta 1 o 2;
- F3 settaggio da 1 a 6 giocatori;
- F4 scelta dei vari livelli di difficoltà appena descritti;

F5

esclude il sonoro (o viceversa);

F6

inserisce il sottofondo musicale (o viceversa).

Sostanzialmente il gioco non è malvagio, nonostante la difficoltà che si trovano durante il tragitto, e le istruzioni in inglese o tedesco, bisogna anche considerare che il gioco va inserito nella fascia amatoriale tipica degli utenti che preferiscono giochi da svago più che giochi di riflessione, la grafica è abbastanza ottima, l'unico neo è la poca gestibilità del draghetto che risulta essere lento nei movimenti.

Altro punto da sottolineare è la bellezza della colonna sonora, roba da hit parade.

In conclusione, il gioco lo consigliamo a chi con il computer piace trascorrere delle ore spensierate e a diretto contatto con il joystick.

GRAFICA 6  
SONORO 7  
GIOCABILITA' 5 +



# SKY CHASE

IMAGEWORKS

AMIGA ATARI ST

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO NON DICHIARATO

**T**ra le anteprime presentate da uno tra i più noti distributori di software per l'Italia, la Leader, spicca all'occhio dei più esigenti, Sky Chase.

Il programma, più che un gioco, è risultato essere un'ottima simulazione di combattimento aereo che offre svariate scelte di volo su diversi velivoli.

Sky Chase è un'ottima esercitazione di volo con all'interno molte funzioni che rendono ancora più reale la simulazione di combattimento.

E' stato concepito su modello dei più perfetti simulatori in dotazione alla milizia aerea statunitense e alla scuola di volo della marina americana.

I jet del quale noi siamo piloti, sono stati creati con grafica di tipo vettoriale (come del resto i più affermati programmi di simulazione tipo

Flight Simulator) con effetti tridimensionali.

Sky chase è stato concepito per combattere, oltre che contro il terribile computer, anche con un avversario umano.

Lo scopo del gioco è quello di abbattere definitivamente il nostro avversario, bisogna anche aggiungere che è possibile vincere contro un'avversario umano quando, terminata la benzina, si è riusciti ad ottenere un punteggio migliore.

Tra gli aerei a disposizione possiamo distinguere, per la fazione americana:

F/A 18 Hornet

F-14 Tomcat

F-15 Eagle

F-16 Falcon;

per la fazione russa:

MIG 31 Foxhound

MIG 27 Flogger

Durante l'uso di qualsiasi di questi aviogetti diventa arduo colpire qualsivoglia oggetto ad alta velocità come del resto anche ad una altezza molto elevata (50.000 piedi).

E' necessario quindi, trovare la giusta velocità, rendendo così il veli-

volo molto maneggevole e perfetto durante l'uso dei missili.

Sullo schermo potremo consultare tutte quelle che sono le funzioni del velivolo come la velocità, il punteggio stabilito, la potenza del motore con rispettivo potenziometro, la capacità del serbatoio di benzina, i missili a disposizione, l'altimetro, ecc.


Sullo schermo sono presenti tutti e due i pannelli dei giocatori, cioè su un lato il vostro avversario, sull'altro voi.

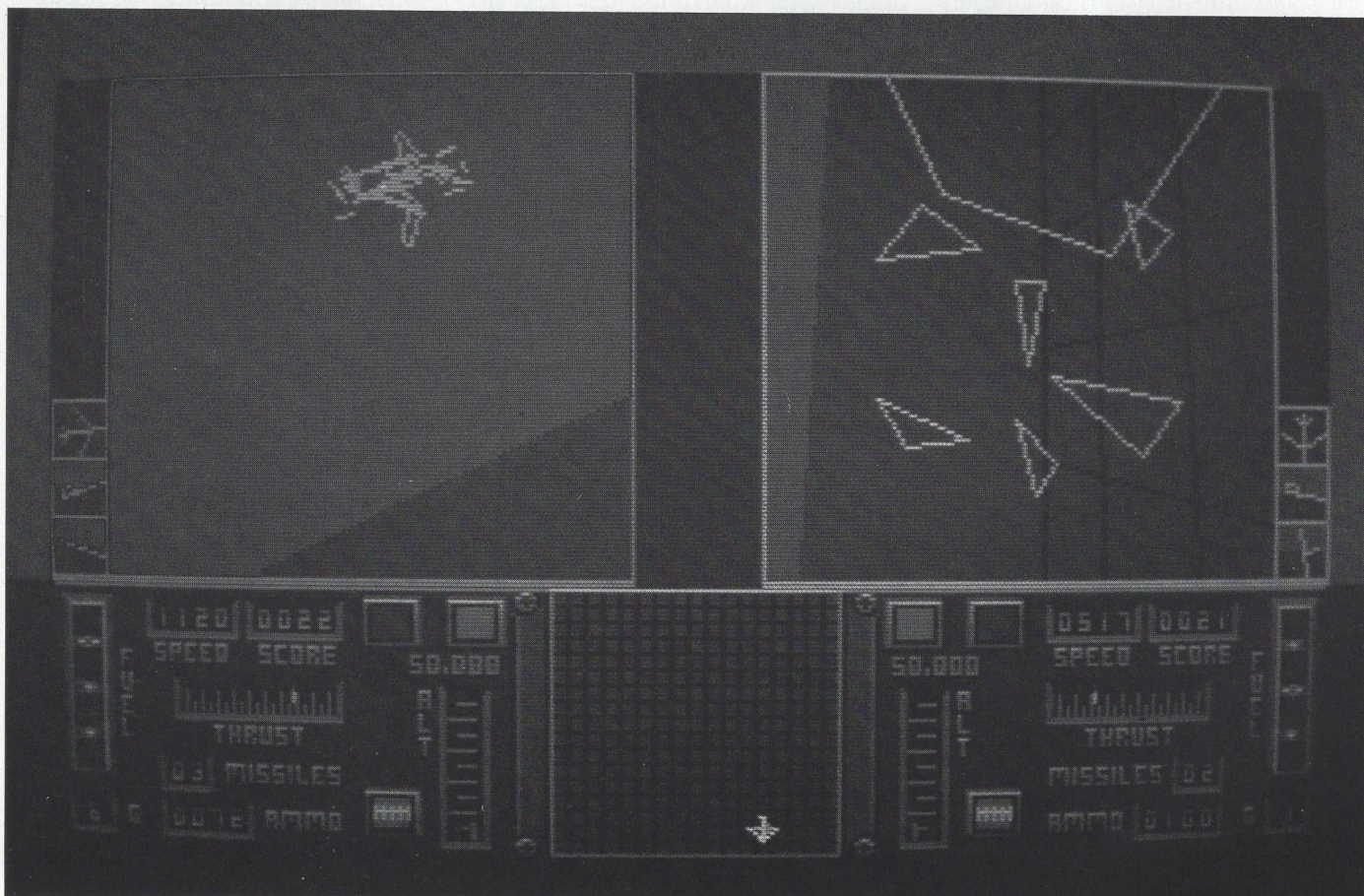
Sky chase è molto somigliante al plurivenduto Top Gun, molte sono le cose che li accomunano, dalla particolare visione dei due aerei, alla vettorialità della grafica.

Il gioco viene condotto non a velocità reale, ma alla solita che contraddistingue il videogame.

Quindi più che di simulazione si dovrà parlare di gioco, molto elaborato ma sempre gioco.

Ottima la giocabilità che merita di essere menzionata, non basta avere ottimi riflessi ma buona coordinazione con il proprio joystick e conoscenza del velivolo che si utilizza. In

GAMES 





effetti ci saremmo aspettati qualcosa di più da un programma che nasce per computer come Atari St e Amiga, la grafica non è super elaborata in compenso l'esperienza insegna che dove la grafica è molto elaborata

(nei due computer appena menzionati) si perde di gran lunga la giocabilità, la capacità in definitiva di poter comandare istantaneamente i movimenti. Ottimo il sonoro che riproduce quasi perfettamente gli ef-

fetti del velivolo. A voi rimane il compito di immedesimarvi piloti.

GRAFICA 6  
GIOCABILITA' 8  
SONORO 7

## SPIDERTRONIC

INFOGRAMES/ERE INF.

VERSIONI PREVISTE:

AMIGA CBM64/128 ATARI ST

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO NON DICHIARATO

**S**pidertronic è un altro prodotto della Infogrames, che continua il grande periodo laborioso della casa francese.

Il gioco che ci accingiamo a recensire continua la saga dei vari Marble Madness che tanto successo hanno ottenuto sia nell'ambito dei home computer che nelle consolle da bar. Spidertronic, al contrario del suo predecessore, ha come protagonista un più che combattivo ragno, che si trova a districarsi tra una miriade di palline pronte ad ostruirgli

il passaggio e a farlo precipitare fino a perdere una delle preziosissime vite.

La trama del gioco non è tra le più elaborate, anche se in questi giochi non occorre invogliare il compratore con una trama elucubrata.

Spidertronic, ragno spaziale, vuole riprendere il potere dal quale è stato deposto. A tendergli numerosissime trappole, tra un quadrato e l'altro, si nascondono le palline che riducono e rompono la tela del nostro protagonista, impedendogli di proseguire e quindi, di farlo ritornare al punto d'inizio.

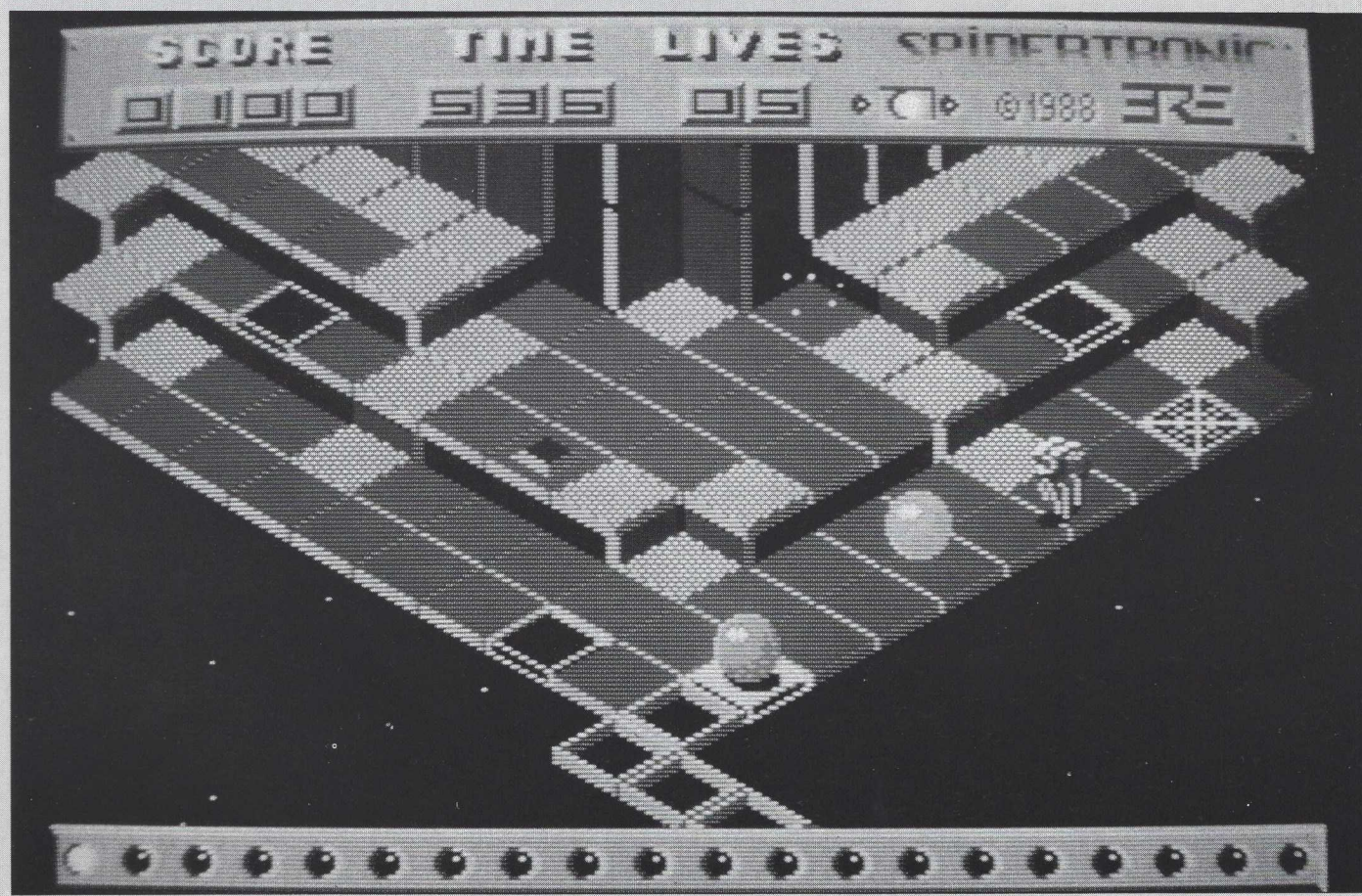
Il gioco si svolge su 10 schermi, e con il passaggio da uno schermo all'altro aumentano, come al solito, le difficoltà che si incontrano, di conseguenza anche il numero di palline.

Bisognerà anche tenere sempre d'occhio i quadratini che ci accingiamo a percorrere, in quanto i quelli neri sono paralizzanti (fanno perdere del tempo preziosissimo!) e i quelli gialli, aumentano incredibilmente la velocità del nostro ragnetto.

Lo scopo del gioco è quello di portare a termine la costruzione della tela e di conseguenza superare tutti gli ostacoli postici dal programma.

A missione finita (e non credo proprio!), il giocatore potrà ridisegnare lo scenario rendendolo ancora più complesso.

Indubbiamente il gioco possiede un'ottima grafica che nel complesso è all'altezza della grafica Atari St; non è comunque nulla di nuovo, non ci ha entusiasmato più di tanto, so-





prattutto perchè condizionati dalla precedente scorpacciata, che ci siamo fatti con programmi tipo Marble Madness.

Le restrizioni che il programma ci pone, rientrano nel iter dei più comuni arcade, oltre alle vite abbiamo un cronometro che ci costringe a percorrere il nostro viaggio nella limitatezza di un dato periodo di tempo. L'animazione è anch'essa all'altezza del esetti per il quale è stato conce-

pito e da noi provato. Come al solito, nonostante la presentazione dell'Infogrames che vuole vantare un ottimo sonoro, nella prova, non abbiamo riscontrato l'esattezza delle loro affermazioni.

Daltronde ci viene sottoposta una vasta gamma di computer, e finora, Mister Atari non me ne voglia!, pochi hanno battuto per sonoro l'egemonia del glorioso Amiga. Interessante risulta il premio (lo zucchero per

chi si crede cavallo!), che a compimento di tracciato consente di poter ridisegnare lo stesso programma, anche se, come ben sapete, i giochi sono belli quando non se ne conoscono i trucchi.

GRAFICA 6+  
GIOCABILITA' 7  
SONORO 6

## THUNDERCATS

ELITE

CBM 64 AMSTRAD SPECTRUM  
AMIGA

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO LIT. 29.000

Il gioco non è nuovissimo, ma nuovissima è la conversione per il computer Amiga. Non eccelle per trama ma sicuramente sarà molto interessante per quei maniaci del joystick che vogliono avere il cervello poco impegnato (perchè di problemi ne hanno già troppi, ahimè, è iniziata la scuola) e vuole sfruttare a fondo la sua capacità di riflesso. Thundercats, è un game ambientato in epoca ormai lontana, forse al tempo dei romani o dei greci, che corredato tanto di spada e nerboruti muscoli sfida un'intera guarnigione con mostri connessi. Lo scopo del gioco non è un mistero, sconfiggere il maggior numero di nemici in un determinato periodo di tempo e allo stesso istante, completare il percorso che ci viene proposto. Non lasciatevi ingannare da visioni di personaggi terrificanti che non servono ad altro che a farvi deconcentrare. Durante il percorso che avremo da affrontare, è utile, per aumentare le nostre capacità e soprattutto la nostre vite a disposizione, prendere determinate scatole poste in alto sui rami degli alberi (è sufficiente saltare e sfoderare la spada), affronteremo oltre ai bruttissimi ceffi, pari alla nostra altezza, dei minuscoli omini o animaletti che, con il loro tocco, ci faranno perdere una delle nostre preziosissime vite, attenzione dunque! Nella miriade di omini e mostri troveremo anche ruscelletti o grossi rigagnoli d'acqua che, se non opportunamente saltati, ci faranno annegare inesorabilmente (proba-bil-

mente il nostro eroe nerboruto non sa nuotare). Potremo anche trovare nei seguenti schermi uccelli o altrettanti mostri, ma lo scopo sarà sempre ed unicamente la fine del percorso. Thundercats è quel tipo di gioco che, di primo acchito, può anche non piacere, ma man mano che si conoscono le difficoltà e soprattutto si risolvono, piace. Non pochi di Voi, che avranno l'opportunità di prendere Thundercats, sfideranno i loro compagni a batterli e soprattutto a surclassare il punteggio massimo, e

velo solo ora, le altre versioni da noi visionate (cbm 64 ecc.) non ci avevano tanto attratto, ma con Amiga abbiamo dovuto ricrederci; ha una grafica molto curata e particolarmente bella, se in Barbarian si riscontrava quel fastidioso scrolling a scatti in Thundercats troviamo un movimento preciso e quasi vero, come se avessimo a che fare con un cartone animato (il complimento è relativo solo al movimento sullo schermo dell'eroe che abbiamo da controllare). Il sonoro non eccelle,



a questo proposito vi invito a scriverci qualora abbiate fatto un splendido punteggio (guarda Consigli, trucchi e...). E chissà mai se tra non molto troverete proprio fra queste pagine la foto di uno di voi che completato il gioco, voglia esibire l'onore di tanto lavoro. Assomiglia moltissimo al famoso Barbarian Amiga, che tanto ha appassionato gli utenti di questo computer e che pochi sono riusciti a completare (senza vite infinite). Proprio per questa somiglianza, abbiamo pensato di propor-

una discreta colonna sonora accompagnata il programma. Sufficiente comunque il punteggio che potremmo dare a Thundercats, non è corredato di istruzioni all'altezza di essere chiamate tali, e sono in inglese, tedesco e francese (purtroppo sono ancora pochi i programmi che posseggono le istruzioni in italiano) Il costo è contenuto in 29.000 lire.

GRAFICA 7  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 7

elite



# MICKY MOUSE

GREMLIN-WALT DISNEY

CBM64/128 SPECTRUM AMSTRAD  
ATARI ST

VERSIONE PROVATA: ATARI ST  
PREZZO LIT. 29.000

**W**alt Disney entra a fare parte, anche lui, della grossa schiera di protagonisti dei computer game.

Eccezionale e di grande effetto risulta essere questa nuova trovata che accomuna le due case. Da un lato la speranza di avvicinare i lettori del glorioso Topolino dall'altra l'esigenza di inserire nuovi protagonisti all'interno degli arcade che fino ad ora disponevano di eroi ultramuscolari provenienti dallo spazio o dal prossimo futuro, dando così l'impressione di uscire dalle forme classiche che poco si avvicinano alla realtà.

Nella versione provata da noi, fra l'altro la più completa, ci siamo trovati davanti ad un programmone memorizzato su due dischetti (gioia per gli amanti di grafica super eccezionale e ben curata). L'arcade è stato ambientato in un'epoca medie-

vale e il nostro protagonista si trova a dover recuperare la bacchetta magica (non poteva certo mancare quel personaggio che ha riempito le storie di molte leggende medievali), del mago Merlino.

Cattivo e fortissimo antagonista del nostro Topolino è il re degli Orchi che, possedendo la bacchetta magica, domina incontrastato nel castello di Disneyland.

Il ripugnante individuo a capo degli Orchi, ha lanciato sul castello di Disneyland, un sortilegio che ha fatto assopire tutti gli abitanti.

Per evitare che altri possano usare il potere della bacchetta, pensò di dividerla in quattro pezzi dati susseguentemente ad altrettante guardie concedendoloro, il controllo di quattro torri diverse, mantenendo così, il dominio sugli abitanti.

Topolino, per combattere contro i terribili guardiani che capeggiano un'infinità di mostri, è stato fornito da Merlino di una pistola ad acqua particolare che annulla i poteri dei mostri e li sconfigge.

E' necessario contenere il consumo di quest'acqua solo per le esi-

genze immediate in quanto la fine dell'acqua coincide con la fine del gioco e ovviamente con la morte di Topolino (dopo aver ucciso o un fantasma o un draghetto, appare una piccola ampolla, contenente dell'ulteriore acqua che protrarrà il potere della pistola).

L'unica traiettoria da seguire è solo verso l'alto, una robusta porta ostruisce la scala che porta nelle segrete del castello.

Non lasciatevi intimorire se durante il vostro cammino (nei piani e non nelle stanze all'interno delle porte) troverete dei mostri perchè questi, non vi faranno alcun male.

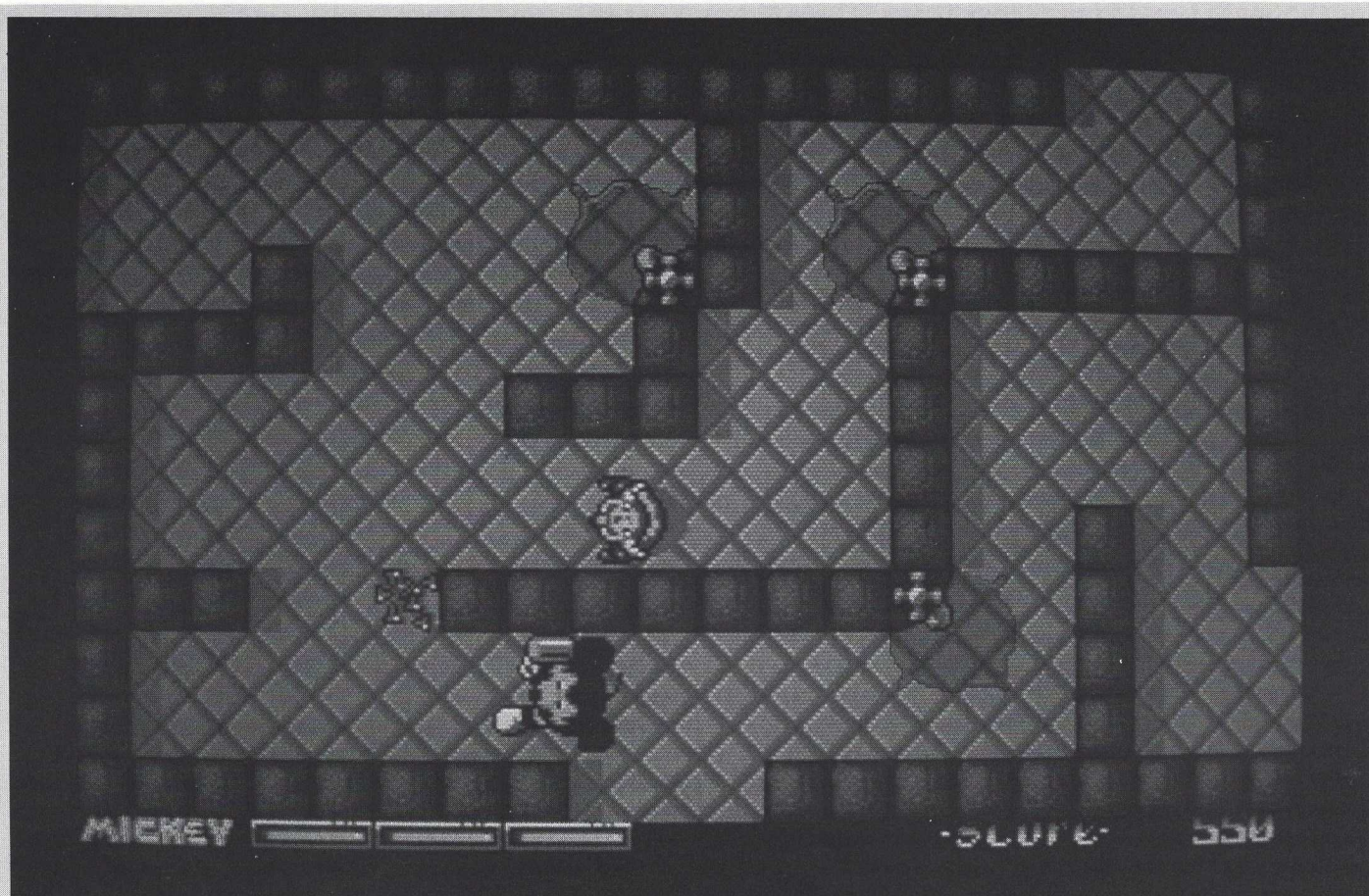
Ciò che voi dovrete fare, è bagnare con la vostra pistola i fantasmini e i draghetti che nascondono, il più delle volte, oltre alla pozione d'acqua, le chiavi o altri intrugli (ne parleremo in seguito) che vi serviranno per continuare la vostra odissea.

Una volta recuperati i quattro pezzetti di bacchetta dalle mani delle guardie, affronteremo il Re di Ogres e non sarà facile ucciderlo (noi per adesso non ci siamo ancora arrivati!) bisognerà cospargerlo più volte

GAMES 







di acqua magica arrivando così a sconfiggerlo.

All'interno del castello dovremo fare molta attenzione a non cadere e a deviare i mostri, perchè potremo rimanere storditi per qualche attimo consentendo ai mostri di rubarci l'acqua.

Bisognerà tenere sempre d'occhio lo schermo, in quanto saranno visualizzati, le varie chiavi o armi che avremo a disposizione. Per le chiavi bisogna inoltre aggiungere che è d'obbligo portare a termine la vista delle stanze alle quali accederemo, in quanto, entrare una seconda volta nella medesima stanza ci farebbe perdere un'ulteriore chiave.

La visione delle stanze ci comporta nuove armi e ulteriore salita dei punteggi.

Affronteremo vari tipi di mostri fra i quali:

L'Ogre, che si può uccidere solo tramite un colpo di martello, attenzione però che il solo tocco consente all'Ogre di dividersi in due piccoli Orchi;

il fantasma (ghost), basta un piccolo spruzzo di acqua magica;

Lo scheletro (skeleton), che vi darà un ulteriore bonus

Hedley, anche lui da uccidere con l'acqua;

La strega (witch), che troverete alla fine di ciascun livello; e il Re di Ogre, bruttissimo e ripugnante.

Tra le armi abbiamo a disposizione la pistola d'acqua e un grosso martello.

Tra i bonus, abbiamo l'acqua già menzionata, la chiave, le bombe (utilizzabili solo ove le scorgiamo), la testa d'uccello (bird's head) consente a Topolino di poter volare, la colla, lo schermo di protezione (shield), togliendo ai mostri la possibilità di prendere l'acqua magica, la forza repulsiva (repulsiveness) fa scappare i mostri non appena vedono il nostro beniamino, Slow rallenta il movimento dei mostri, ecc.

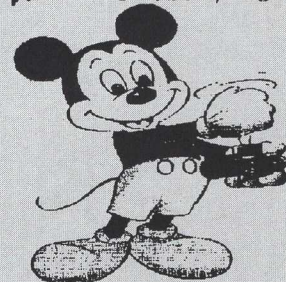
Ha una grafica a dir poco, eccezionale, nessuno si sarebbe aspettato niente di simile, Topolino è stato riprodotto fedelmente e la giocabilità è risultata ottima, sonoramente parlando, non sussiste un'ecclatante colonna sonora degna della grafica appena menzionata. Se qualcuno ricorda Dragons Lair, possiamo senza dubbio dire che molte sono le somiglianze con in più una facile riuscita del gioco. Vi attanaglierà alla vostra sedia per parecchi mesi, non pensate di risolvere tutto con il semplice tocco ripetitivo del fire, perchè questo arcade richiede molto l'uso del cervello, quindi non solo dei ri-

flessi. Considerando ciò che ci viene offerto il prezzo risulta essere irrisorio, 29.000 lire sono poche rispetto alla ingegnosità con il quale è stato concepito Mickey Mouse. Scusate la dimenticanza, ma per l'uscita del gioco, la Gremlin Graphics e una rivista inglese hanno messo in palio un bellissimo viaggio a Disneyland in Florida di sette giorni, hotel compreso, non vi rimane altro che completare la scheda inserita all'interno della confezione e spedirla; ... buona fortuna!

GRAFICA 9+  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 6

Il marchio Mickey Mouse è registrato dalla Walt Disney Company

Walt Disney  
**Mickey Mouse**  
*The Computer Game*





# THE GREAT GIANA SISTERS

GAMES 

TIME WARP

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

**U**na notte la piccola Giana (di Milano, dicono le istruzioni!!!) fece un sogno stranissimo.

A tutti capita di avere incubi e sogni incredibili ma, quello di Giana fu davvero speciale ed insolito.

Credendo di risvegliarsi, la piccola bimbetta, si ritrovò in un mondo incantato dove ogni cosa si rivelò sconosciuta.

La forza di gravità agiva al contrario, miriadi di stranissime creature popolavano incredibili grotte e luoghi da favola: il sogno si rivelò terribilmente reale.

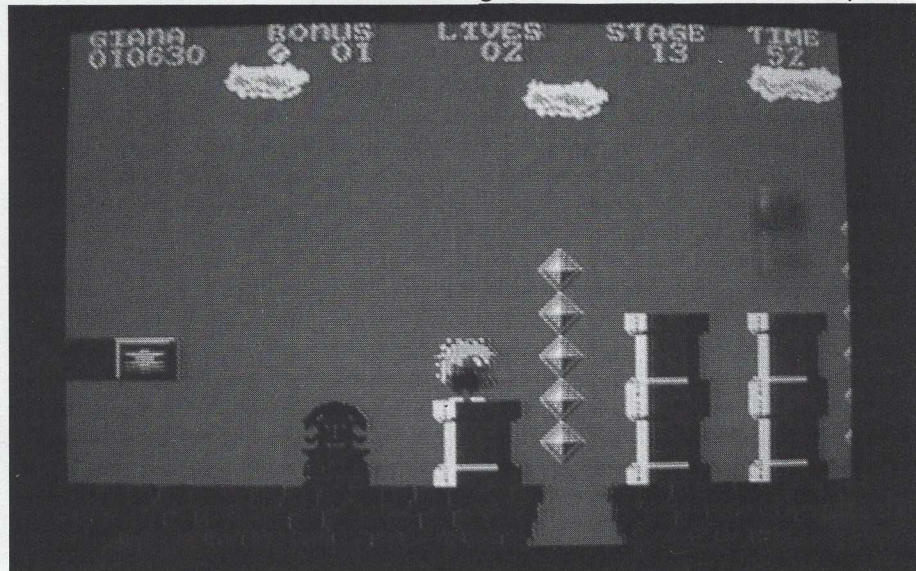
Da allora Giana è rimasta intrappolata in questo universo di sogno e la sua unica speranza di ritorno al mondo a lei noto, sono i poteri magici di un grossissimo e incantato diamante, nascosto da qualche parte nel suo incubo.

Questa è la storia che si cela dietro ad un divertente, ma poco originale, platform game, realizzato dalla neonata Time Warp tedesca, dietro la quale si cela la Rainbow Arts. Ora, tralasciando le insolite ragioni che hanno spinto i programmatori di Giana Sister a parlare di Milano e a non inserire le istruzioni nella nostra lingua (si sa, i tedeschi sono un po' strani!!!), passiamo ad analizzare nei dettagli questa loro creazione.

Innanzitutto è prevista l'opzione per due giocatori; la sorellina di Giana, Maria (strano che non si chiami

Gudrund o Ulrike!!) apparirà sullo schermo. Il mondo dei sogni delle due bimbette è diviso in 32 settori, corrispondenti ad altrettante fasi di gioco. Ci si può muovere liberamente in ogni schermo ma, alcuni ostacoli e molti animaletti ostili ci sbarre-

Nonostante la grande pubblicità che appare nelle numerose riviste europee, il gioco non rispecchia lo stesso valore speso in pubblicità si dice, (e accade, fra l'altro, molto spesso). La grafica è discreta (i programmatori hanno curato di più lo



ranno la via. Le rocce, ad esempio, vanno saltate e poi ispezionate (nascondono, il più delle volte, preziosi oggetti) così come vanno evitate alcune strane aragoste, gli occhi volanti e le strane cellule che si librano nell'aria.

Collezionando particolari cristalli di colore blu, si incrementa la forza (Stamina) di ognuna delle sorelle. Raccogliendone 100 si otterrà anche una vita extra.

Alcuni oggetti bonus appaiono sugli schermi; abbiamo:

le ruote di fuoco, i lampi, le fragole ecc. che saranno da raccogliere per incrementarne la forza.

scenario che il personaggio), altri programmi, sempre sul CBM 64 hanno una grafica più perfetta, buona l'animazione, la ragazzina che guidiamo con il joystick risponde bene, la giocabilità è la classica che possiede qualsiasi platform game.

Il sonoro è fatto bene, non esiste la solita musicchetta che a lungo andare stanca.

Il costo è un po' alto rispetto al prodotto che viene fornito.

GRAFICA 5  
SONORO 6+  
GIOCABILITA' 6

## LEADERBOARD BIRDIE

ACCESS US GOLD

AMIGA ATARI ST  
VERSIONE PROVATA: ATARI ST  
PREZZO LIT. 29.000

**C**ontinuano, da parte della Access Software, le spettacolari partite di golf che su CBM 64 hanno colpito i numerosi appassionati e

non. Questa volta la versione che abbiamo provato per voi, è stata recensita su un computer Atari St, che come ben sapete è arcifornito di programmi con una grafica veramente ottima.

Nel presentare questo programma non si può far altro che elogiare la Us Gold per la stupenda confezione contenente il gioco, che oltre ad

avere una buona veste, possiede all'interno parecchi accessori. E non parliamo certo della solita cassetta con la colonna sonora (come molte case produttrici di software hanno fatto), ma di block per appunti (sulle partite fatte, sul quale è trascrivibile tutto), di tavola riguardante la potenza ottenibile dalle singole mazze e una mappa di tutti i percorsi. La





confezione comprende due delle fatidiche versioni di Leaderboard, precisamente la prima e la seconda presentate tempo fa per il CBM 64. Le differenze sostanziali tra i due programmi inseriti nella confezione, sono i percorsi e le difficoltà.

La stranezza che effettivamente ci

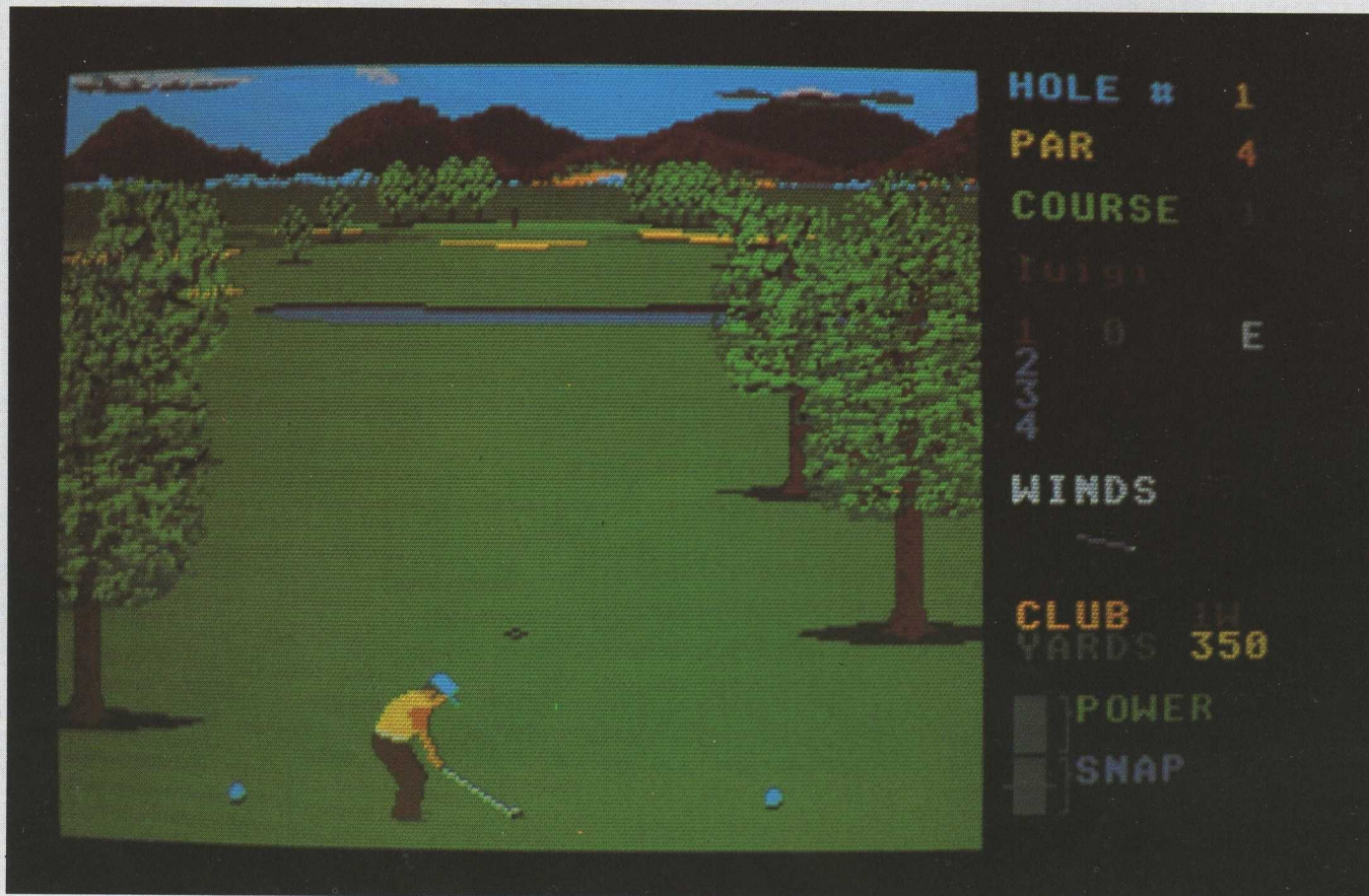
nomamente e questo si ottiene semplicemente digitando la D all'atto della scelta dei giocatori in gara.

Nei tiri abbiamo a disposizione, oltre alla scelta delle mazze, la potenza con il quale effettuare il tiro, cioè la forza da dare alla mazza, con la variazione del tempo con cui te-

ware la presenta come tridimensionale, ma di 3D ha ben poco. Dall'albero al laghetto troviamo quasi la perfezione di un cartone animato.

L'animazione è altrettanto eccellente, il giocatore ha uno spostamento molto simile alla realtà.

Giocare con Leaderboard è vera-



ha procurato qualche inconveniente, è la fatidica chiave con il quale il gioco è stato protetto.

Infatti, così come per le versioni fatte per il CBM64, una chiavetta da inserire nella porta del joystick preserva il programma da eventuali copie pirata.

Ambedue i giochi possono essere tranquillamente copiati, a condizione che la chiavetta originale sia sempre presente nella porta appena descritta.

Il gioco viene gestito interamente dal mouse, dove facendolo scorrere in avanti e indietro si decide quale mazza usare, per posizionare il mirino è necessario tenere premuto il tasto di sinistra del mouse, senza il quale non sarà possibile il movimento. Quattro sono le corse, come quattro i giocatori che possono accedere al gioco e possono variare da 18 a 72 buche.

Interessante è la possibilità di poter vedere il computer giocare, auto-

niamo premuto il pulsante sinistro del mouse, varierà la potenza dal minimo al massimo e allo snap.

A seconda delle difficoltà che adottiamo Novice (facile) Amateur (amatore) ecc. aumentano di conseguenza gli ostacoli che troveremo nella pista.

Ostacoli che variano dall'incidenza e dall'effetto che dà il vento sulla pallina o dal numero di piante, di laghetti, dal terreno sabbioso che viene posto sul percorso.

Il gioco tuttavia non dice niente di particolare se il confronto deve essere fatto sulle ultime versioni che sono uscite per il CBM 64 che posseggono oltre alle caratteristiche appena elencate anche famosi campi da golf, riportati tali e quali dalla realtà al computer.

Ovviamente ciò che più si apprezza in questa conversione, è la grafica, l'animazione e la giocabilità.

La grafica è molto ben curata in ogni suo particolare, la casa di soft-

mente bello, da notare la perfetta equilibratura della potenza effettuata dal mouse, che vede salire il proprio livello molto lentamente in maniera tale da consentire una buona scelta di potenza.

Il gioco è senz'altro da consigliare a chi, come tanti possiede l'Atari St o Amiga e non ha avuto il modo di giocare a golf con il computer, considerando poi il costo molto contenuto, si può tranquillamente dire sì a Leaderboard.

Ottimo anche il sonoro che vi farà rivivere, anche con i suoi effetti, la realtà del golf.

GRAFICA 7  
SONORO 6+  
GIOCABILITA' 8.



# NINETEEN - BOOT CAMP

CASCADE

CBM 64/128 SPECTRUM

DISCO NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM 64

PREZZO LIT. 25.000

**D**i guerre ne abbiamo combattute moltissime sugli schermi del nostro monitor o televisore. Sempre in cerca di salvare la nostra pellaccia da una campo all'altro, senza un attimo di tregua e tra innumerevoli trappole poste dai nemici (che siano forse i programmatori di questi giochi???!).

Nineteen o diciannove se preferite, è nato dopo che l'omonima canzone di Paul Hardcastle ha ottenuto quell'enorme successo nel Hit parade di tutto il mondo.

L'ambiente in cui troviamo le origini e la disputa del nostro gioco è il Vietnam. Dove gloriosissimi eroi hanno combattuto una vana guerra e l'età di questi ragazzi raggiungeva proprio i diciannove anni.

Il protagonista è un giovane che in breve tempo si trova coinvolto nell'inferno del "Becco d'oca".

E' il 1965 ed il contingente americano è da poco passato dalle 23.000 unità alle 184.000.

Il conflitto vietnamita è al suo apice.

In questa prima serie, ne uscirà una seconda versione (19 Part 2 Combat Zone), bisognerà allenarsi ed effettuare le quattro prove che dovremo completare con il massimo dei "voti", necessari per potersi presentare preparati.

Nella prima parte del gioco (Assault course), dovremo percorrere in un determinato periodo di tempo, 8 percorsi di guerra.

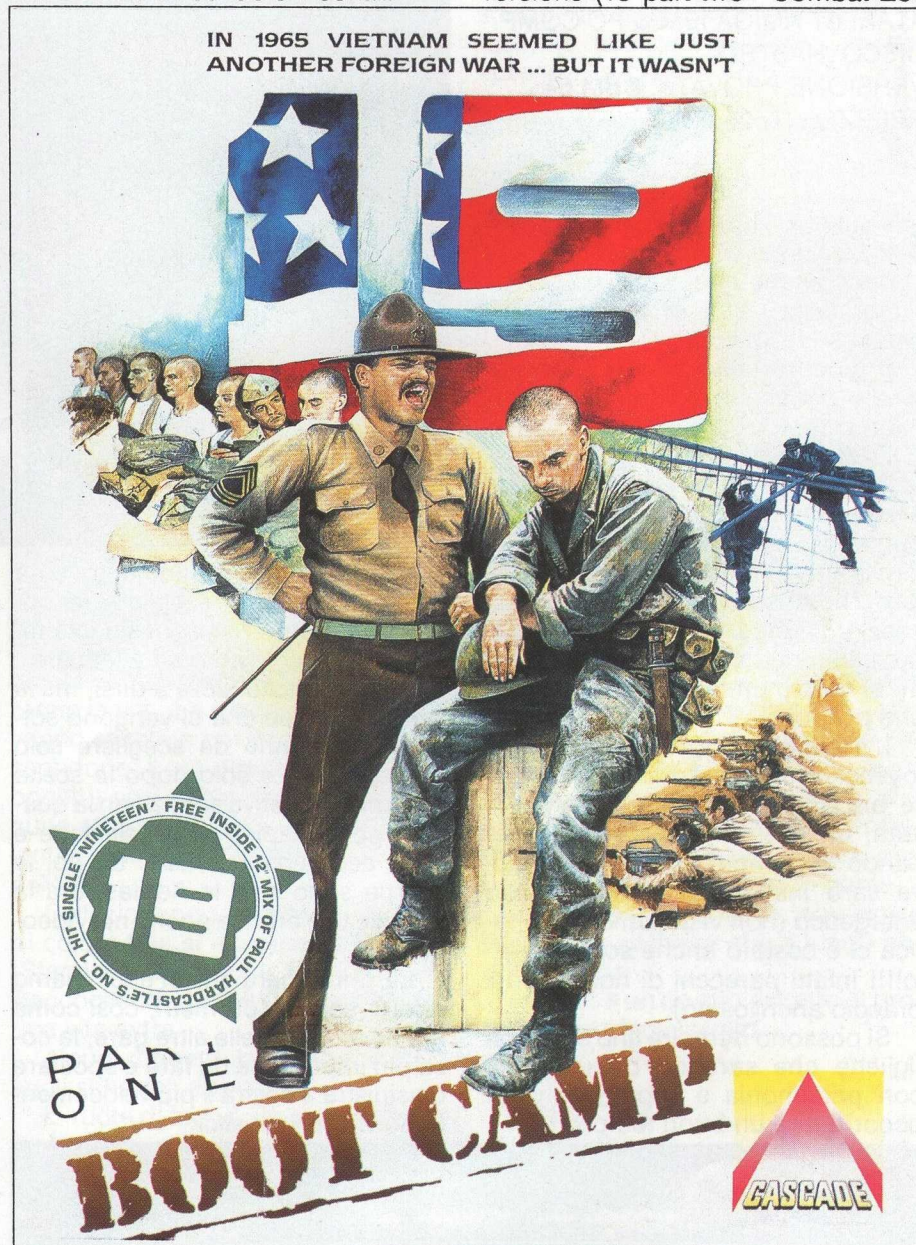
Nei quali dovremo affrontare e superare mura, saltare la cavallina (non una piccola cavalla!!), barre sospese, fossati, ecc. proprio come li abbiamo visti nei film o per chi, come me, ha già fatto al servizio militare.

Nel seconda parte del gioco (shooting range) dovremo cimentarci nei panni del più agguerrito cecchino e mandare a segno i nostri colpi, il tutto durante i due minuti che ci vengono dati dal programma.

Con Jeep training, saremo sottoposti ad una sorta di esame di guida dei mezzi militari, dove il mezzo è

una fuoristrada. In Unarmed combat (combattere a mani nude) dovreste combattere vincendo 8 incontri.

ve dell'allenamento, si può salvare e ricaricare in seguito nella seconda versione (19 part two - Combat Zo-



Tutti gli incontri avvengono sempre sotto la stretta sorveglianza di un incorruttibile e inflessibile sergente (e chissà, se alla fine del gioco, non vi regalerà un paio di pantaloni!!).

Lo spunto del gioco, senza dubbio, è stato preso dal recente Full Metal Jacket di Kubrick, dove il protagonista deve superare il corso di addestramento per i marine, tenuto in un campo americano.

Ben curata la grafica sia nei dettagli che nel complesso; ottima l'animazione e la giocabilità.

Interessante l'opzione con il quale, dopo aver completato tutte le pro-

ve) che verrà venduto prossimamente. Il gioco è appassionante e non è certo simile ai vari Platoon o Rambo che finora sono stati prodotti. Peccato non poter, una volta completato il gioco, cominciare il combattimento vero e proprio (non sanno più cosa inventare per creare suspense!!). Unico, quindi, nel suo genere, da acquistare e da tenere gelosamente nella propria soffitta.

GRAFICA 7  
SONORO 6  
GIOCABILITÀ 7



# DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

**ocean**

OCEAN

CBM 64 SPECTRUM AMSTRAD  
ATARI ST AMIGA IBM & PC COMP.  
DISCO\NASTRO  
VERSIONE PROVATA: CBM 64  
PREZZO LIT. 25.000

**C**ontinua l'odissea delle sponso-  
rizzazioni, come in altri giochi  
sportivi anche questo al suo benia-  
mino, nella veste di Daley Thomp-  
son.

Il gioco è stato creato apposa-  
tamente per simulare il fatidico Deca-  
thlon olimpico.

Partendo da un buon allenamen-  
to bisognerà disputare tutte le gare  
e procurarsi per ogniuna un ottimo  
punteggio sino a giungere alla me-  
daglia d'oro, che il nostro presenta-  
tore Thompson ha già ricevuto. La  
cosa più importante è necessaria-  
mente un buon allenamento che, ol-  
tre al vostro omino, sarà ottimo an-  
che per voi.

L'allenamento prevede l'uso del  
joystick in maniera molto particola-  
re bisognerà smanettare all'impaz-  
zata, da destra verso sinistra, cer-  
cando di riempire le bottigliette do-  
ve sarà inserito il potente liquido  
energetico (non vi diciamo quale fa-  
tica ci è costato anche solo provar-  
lo!!!! infatti parecchi di noi hanno il  
braccio anchilosato).

Si possono riempire fino a tre bot-  
tigliette che saranno da utilizzare  
con parsimonia e soprattutto dove  
occorre fare un buon tempo.



Oltre al superallenamento sarà  
inoltre necessario scegliere le op-  
portune scarpe per ogni singola fa-  
se che ci accingiamo ad effettuare.

Sembra molto facile a dirsi, ma la  
serie di scarpe che ci vengono sot-  
toposte saranno da scegliere solo  
casualmente, e solo dopo la scelta  
apparirà la relativa scritta con la qua-  
le si potrà capire se la selezione è  
stata eccellente (pensate un pò, le  
scarpe sono solo le Adidas, ora la  
pubblicità è entrata anche nei video-  
game!).

La prima gara che ci accingiamo  
a fare, sono i 100 metri, così come  
anche accade nelle altre gare, la co-  
sa più importante da fare è spostare  
da sinistra a destra il più velocemen-  
te possibile il joystick.

La differenza da una gara all'al-  
tra consiste solo nel decidere al mo-  
mento giusto quando premere il Fi-  
re che deciderà il salto, il tiro, ecc  
(fatta eccezione per i salti che dopo  
aver premuto fire sarà necessario  
spostare in sù la leva del Joystick).

Sostanzialmente il gioco non dice  
nulla di nuovo, ha però un'ottima  
grafica soprattutto ben curata anche  
nei particolari, e buona risulta esse-  
re la giocabilità, a patto che si giochi  
da soli e non in equipe, il game è in-  
seribile senz'altro nella fascia degli  
spacca joystick.

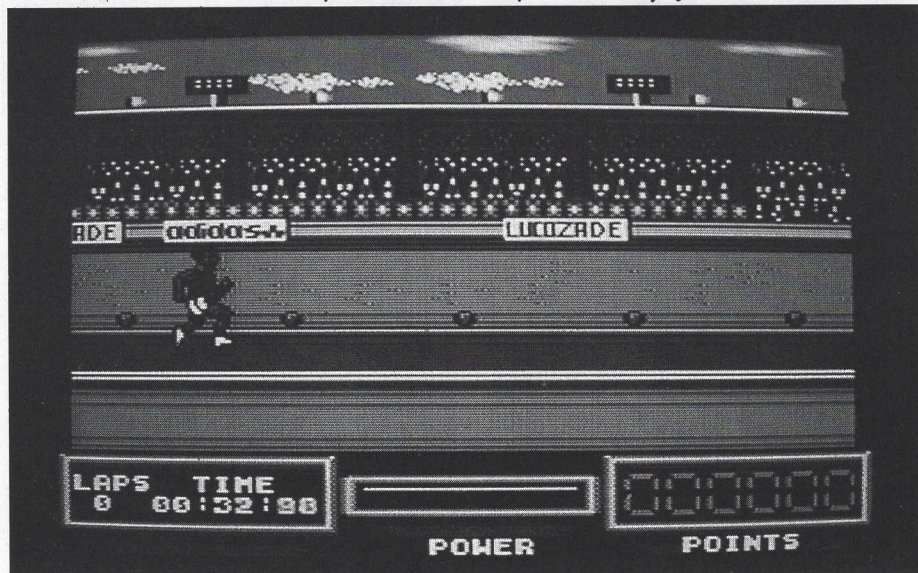
Il sonoro non è eccelso, si sente il  
rumore della successione dei passi  
dell'atleta (per forza, usa le Adidas!!)

La cosa che però più di tutte è sal-  
tata all'occhio (o a al braccio!!) è la  
fase preliminare degli allenamenti,  
dove l'allenamento non lo fa solo l'o-  
mino.

Fra pochi giorni, per gli utilizzato-  
ri del gioco, sarà possibile avere  
un'identificazione più chiara anche  
fra tanta gente, vedremo infatti po-  
tenti muscolacci, purtroppo solo al-  
le braccia, (chissà se è possibile ma-  
novernare anche con i piedi il joy-  
stick!!), che faranno sognare le bel-  
le ragazze e poveri mingherlini!!  
(chissà se Schwarzenegger prima di  
Olympic Challenge, era magrolino-  
no???)

Buon divertimento.

GRAFICA 7-  
GIOCABILITA' 6  
SONORO 5 +





# PSYCHO PIGS UXB

JALECO - U.S. GOLD

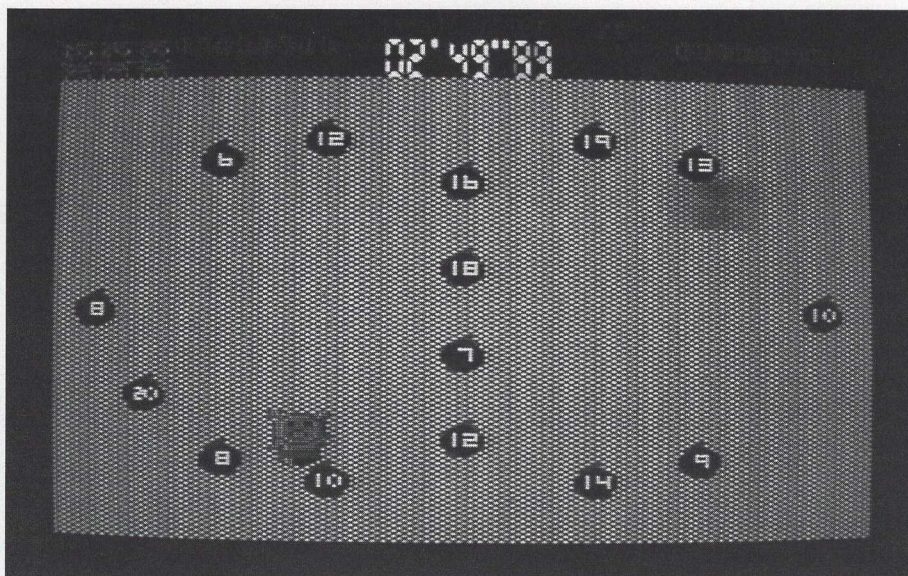
CBM 64/128 SPECTRUM AMSTRAD  
DISCO-NASTRO  
VERSIONE PROVATA: CBM 64  
PREZZO LIT. 15.000



**A**ltro prodotto della U.S. Gold che in fatto di distribuzione e produzione di software sembra essere la più titolata e la più apprezzata.

Psycho pigs è un'insolito programma, dove al posto dei classicissimi eroi intergalattici o eroi sperduti in foreste del Vietnam, ci viene fornito un personaggio con una veste insolita, un ciucciottello e succulento suino.

Non esiste in questo arcade una trama vera e propria, infatti il compito che ci viene riservato, è un'incredibile e supervischiosissima battaglia in un porcile. Dove tra una miriade di altri porcelli dovremo combattere a suon di bombe, cercando di uccidere quanti più porcellini possibili. Come in una partita di calcio, un fischietto scandisce l'inizio della disputa. Il campo o lo schermo, si presenta come una sorta di porcile dove dovremo cercare di prendere una delle bombe seminate casualmente, e lanciarle contro gli altri porcellini. Contrariamente alla fantasia che subito viene suscitata da queste straordinario gioco, dove immaginiamo una sorta di campo melmoso, l'arcade ha per sfondo un pulitissimo campo, cosa che risulta alquanto differente dalle solite immagini che ci vengono fornite guardando un vero porcile (forse sa-



rebbe stato più bello se il programma fosse stato riempito di più particolari!).

Le bombe, se lanciate senza colpire il nostro avversario, rimbalzano sui lati. Bisognerà fare molta attenzione ad allontanarsi il più presto possibile in quanto, dopo aver lanciato una bomba, questa, si autodistruggerà (sulla bomba è presente un timer con il quale viene sovrappreso il tempo che ci rimane per allontanarci, tipo conto alla rovescia).

Le bombe, se opportunamente lanciate contro il nemico, scoppiano. Nell'arco del gioco, esistono, con il susseguirsi delle schermate, degli oggetti da raccogliere che forniranno diverse capacità di condurre a termine la nostra continua lotta per la sopravvivenza. Abbiamo dal tonico (potenza la lunghezza del ti-

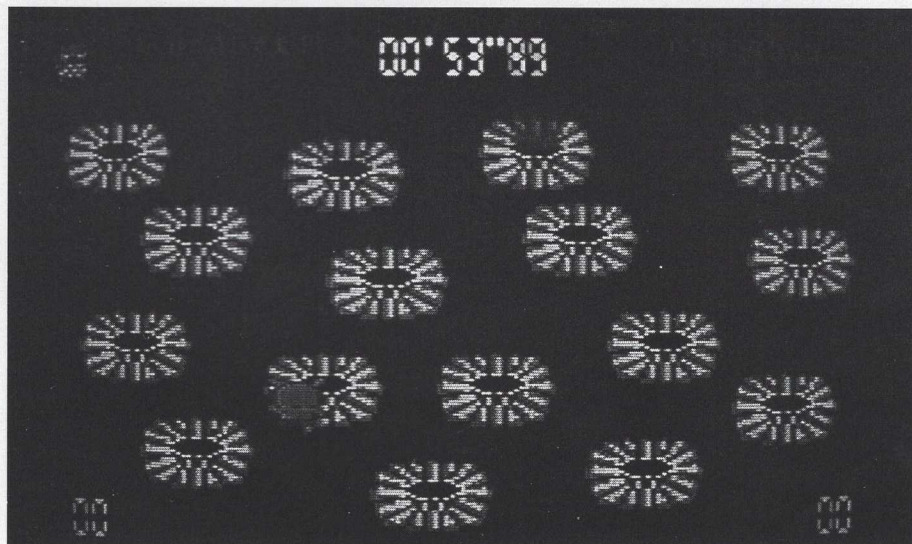
ro) alla palla di riso (aumenta la velocità) dal gas, al tascapane (per contenere più bombe, ecc). Dopo alcuni livelli ci viene assegnato un giro premio, in questo, dovremo baciare le porchette (le femmine dei porcelli, non la famosa carne!) che spuntano all'improvviso. Si può giocare, nella versione provata da noi, anche con due giocatori. Sostanzialmente il gioco è carino, ed è piacevolmente confusionario (potete immaginare quale tipo di confusione ci possa essere in un porcile, dove tanti animali cercano di sopravvivere lanciando, come forsennati, delle bombe), classico di quei giochi da bar che molti prediligono.

La grafica, ricordandoci sempre che di CBM 64 si tratta, è discreta, il sonoro si inserisce tranquillamente nella bolgia che i programmatori hanno voluto far trasudare da ogni parte del programma, in compenso la giocabilità è più che sufficiente, si possiede sempre il controllo del proprio porcellino. Unico problema che sorge inizialmente, è l'individuare il proprio porcellino che tra la confusione non è subito reperibile.

Viene fornito di istruzioni in italiano, quindi, papà all'ascolto, non sussiste il problema di dover tradurre.

Il costo dello scurrilissimo (si fa per dire!) Psycho pigs è più che contenuto, e segue quella che è la politica leader, bei giochi a basso prezzo.

GRAFICA 5 + +  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 6





# ROAD BLASTERS

U.S. GOLD

ATARI ST-AMIGA-CBM64

DISCO/NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64

PREZZO: LIT. 15.000



**L**a U.S. GOLD, ha preparato per il vostro computer, il fantastico gioco tanto gettonato come coin up: Road Blasters.

Come tutti sapete si tratta di un classico shoot'em up, dove l'azione prevale in assoluto e il tasto fire del vostro joystick è costantemente tenuto sotto pressione.

Road Blasters è ambientato in un lontano futuro, dove siete partecipi di una corsa sfrenata su strada e, in parte, di un'esercitazione di sopravvivenza in zona di combattimento.

Seguendo gli innumerevoli percorsi (viaggerete attraverso una serie di città alternate a posti di controllo) troverete i cosiddetti punti di arrivo (simile al Finish delle corse di Formula). Passati i posti di controllo che si trovano a circa metà pista, otterrete del carburante supplementare.

I punti d'arrivo sono simili ai veri traguardi, bianchi e neri, e vi indicheranno il completamento di una sezione della corsa.

Lungo il vostro impetuoso percorso troverete le speciali macchine dei vostri avversari.

Ci saranno le Stingers, velocissime auto dalla linea molto affusolata, le Command Cars, pesantemente corazzate, i motociclisti (Cycles), rapidi e scattanti in tutte le direzioni ed infine le Rat Jeep, evasive e imprevedibili (attenti, perchè queste vetture non solo vi ostruiscono la strada ma lanciano anche spikers mortali), sparate a più non posso, rischiate, altrimenti, di non arrivare al traguardo.

Pensate sia tutto qui?

E, no cari miei, non è così semplice, sulla strada sono dislocate tremende mine da evitare assolutamente, così come le discariche velenose, mentre ai lati della carreggiata, sono piazzati numerosi cannoni girevoli.

Se volete sopravvivere ulteriormente, dovete prestare attenzione al jet di supporto, che volando sopra le vostre auto, e posandosi sul loro tetto le riforniscono di armi e munizioni varie, quali:

missili Cruise che distruggono tutto quello che esiste sul percorso, ed è visibile sullo schermo;

Nitroiniezioni che esaltano la velocità della vostra macchina;

U.Z., cannoni a tiro rapido;

la sensibilità che è stata data al joystick.

Infatti durante le curve è molto difficile guidare l'auto, ogni minimo spostamento fa perdere il controllo del veicolo.



Scudi Elettrici che proteggono la macchina del giocatore dai colpi, dalle collisioni, dalle mine e dagli spikers.

Non si può certo dire che il forte di questo gioco sia la grafica.

Molto scarsa è la consistenza dei particolari e l'animazione non riflette senz'altro quelli che sono i canoni degli ultimi programmi prodotti.

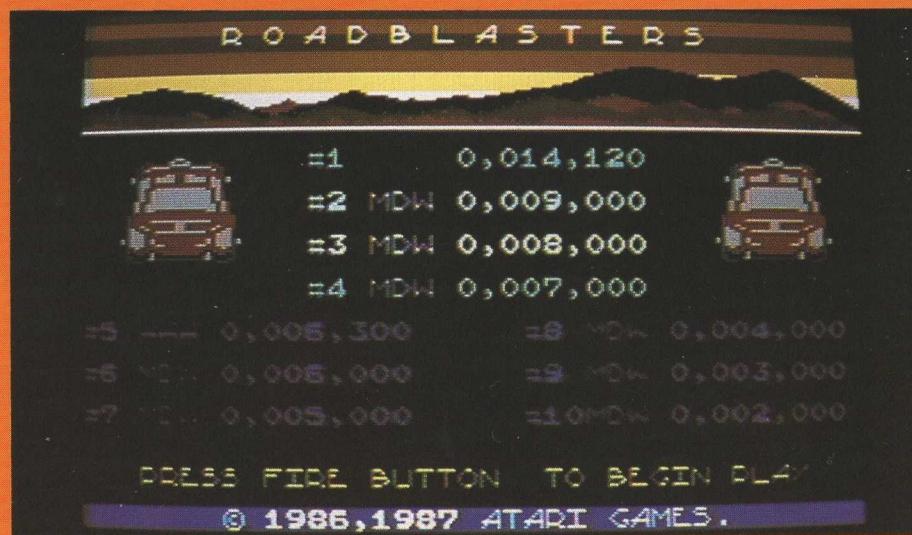
Il sonoro è veramente pessimo, durante il gioco cosa sostanziale per chi guida l'automobilina è quello di percepire in ogni momento il rombo dei motori, regalando così la sensazione di velocità che in Road Blaster non avviene. La giocabilità è discreta, a patto però, che non si parli del-

La grafica non incanta, al di là della trama, è molto simile ad Out Run, (ripeto solo nella grafica!) e non vi è una grossa cura dei particolari.

In conclusione, nonostante la gran pubblicità con il quale è stato presentato il programma dalla Us Gold, nella nostra recensione non abbiamo avuto quella sensazione di trovarci di fronte a qualcosa di incredibile e spettacolare.

E' forse un'altro esempio di gioco tutto fumo e niente arrosto???

GRAFICA 6  
SONORO 5  
GIOCABILITA' 6





# THE EMPIRE STRIKES BACK

(L'IMPERO COLPICE ANCORA!)

GAMES 

DOMARK

CBM 64/128 SPECTRUM AMSTRAD  
AMIGA ATARI ST  
DISCO/NASTRO  
VERSIONE PROVATA: CBM 64  
PREZZO LIT. 25.000

La saga continua, così come è continuata la fortunatissima serie di film, che, da un successo all'altro, ha portato non pochi miliardi alla Lucasfilm.

La Domark, dopo Star Wars, ha pensato bene di proporre anche la seconda puntata del gioco.

Protagonista come nel film, l'intraprendente Luke Skywalker (completamente soggetto in ogni sua azione dall'immane Joystick in vostro possesso), accompagnato dal fatidico Millennium Falcon comandato da Han Solo.

Il compito che ci viene assegnato è lo stesso del film, passare fra una girandola di avventure e di battaglie, nel quale, lo scopo primario è quello di salvare l'asteroide dove hanno la base gli alleati, dalle sgrinfie dell'impero.

Abbiamo quattro diverse fasi da superare, nella prima, ingaggeremo battaglia contro i robot di Darth Vader, inviati per fotografare il generatore di potenza di Rebel (la nostra base).

Nella seconda fase, (altro giro, altra battaglia!) dovremo distruggere alcune speci di bestie chiamate walkers At/At (non ricordo i nomi italiani di quegli enormi animali metallici con due zampe!) dell'impero, che con la loro agilità nei movimenti ci daranno non poco filo da torcere.

E, a proposito di filo da torcere, proprio con quello potremo distruggere i walkers, precisamente facendoglielo attorcigliare intorno alle zampe.

Nella terza fase, impersonando, Han Solo alla guida del Millennium Falcon, bisognerà sfuggire alle navi dell'impero, inserendosi in una zona dove sono vaganti una miriade di asteroidi, il nostro compito è evitarli con destrezza, impossibilitando la cattura del Millennium ai nemici.

L'ultimo compito sarà quello di salvare l'asteroide Rebel che, ancora una volta, Darth Vader con la sua flotta vuole distruggere.

Ci viene consigliato, in tutte le fasi, di evitare il diretto contatto con gli oggetti che ci vengono posti e ovviamente di non essere colpiti dagli oggetti nemici.

monimo film che non pochi hanno fischiettato.

In un primo momento, la giocabilità non risulta molto fluida, conoscendo meglio il programma, diven-



Il gioco è carino, il suo predecessore ha avuto un'ottimo successo, ed è molto probabile che anche questo possa avere gli stessi allori.

La grafica non è spettacolare, così come in Star Wars è di tipo vettoriale, non sono stati curati molto i particolari, e il combattimento avviene in uno scenario che ha sette o otto sprite "accesi" (piccoli quadratini che dovrebbero raffigurare delle stelle!), le immagini che raffigurano i mezzi dell'impero, sono state create molto somiglianti a quelle del film. Ed è anche vero che, pensando agli effetti del film ci si aspettava qualcosa di più da questo gioco.

Accompagna l'arcade l'ormai intramontabile colonna sonora dell'o-

ta più facile e soprattutto più preciso l'uso del joystick.

L'entusiasmo che accompagna questo gioco, è forse più raffigurabile nelle trame e nella tensione che il film ci ha regalato.

Bisogna anche aggiungere che il piccolo 64 non poteva certo darci grandi soddisfazioni come avrebbero fatto sicuramente con Amiga ed Atari ST.

Se volete rivivere le appassionanti fasi della saga di Star Wars, non vi resta che acquistare questo arcade, e che "la Forza sia con Voi".

GRAFICA 5 +  
GIOCABILITA' 6 +  
SONORO 6





# THE VINDICATOR

IMAGINE

COMMODORE 64/128  
DISCO/NASTRO  
VERSIONE PROVATA: C64  
PREZZO: LIT.15.000

**N**ella miglior tradizione di successo dei coin-op firmati Imagine, è arrivato fresco fresco l'ultimo dei giochi d'azione: The Vindicator.

Il nostro intrepido eroe questa volta è alle prese con invasori provenienti da una stella lontana che hanno devastato il nostro pianeta.

Fra immensi e desolati paesaggi regna l'incubo della morte, solo i più fortunati sono riusciti a salvarsi.

Piccoli gruppi di persone sono sparpagliate qua e là tra i vari punti della Terra, in uno di questi c'è un uomo che, armato di coraggio, sta architettando la sua vendetta a favore dell'umanità.

Si chiama appunto "il vendicatore".

Immedesimatevi subito nel personaggio armatevi di un potente joystick e siate pronti a combattere per una giusta causa.

Infiltrati nella prima roccaforte nemica dovete farvi strada tra i quattro livelli dei sinuosi labirinti per trovare le stanze dei computer che vi daranno le posizioni dei componenti nascosti per la bomba.

Attenzione è molto importante uccidere immediatamente i Guardiani Alieni perchè sono in possesso delle munizioni per il vostro fucile, e non solo, hanno anche dei lasciapassare per i vari ascensori, senza i quali non si potrà passare negli altri schermi.

Ogni tentativo di entrata negli ascensori è vano, senza lasciapassare codificati con una selezione di colori, non si muoveranno e i computer vi butteranno fuori dal sistema, perciò vi raccomando, tenetevi ben stretti i lasciapassare che riuscirete ad avere utilizzabili solo una volta.

Siate pronti a risolvere gli enigmi che il computer vi assegnerà, sono importanti per ottenere due parti della mappa, in cui una, vi mostrerà la vostra posizione in quella sezione, e l'altra l'ubicazione della bomba.

In caso di una risposta incorretta il sistema si arresterà e sarete co-

stretti a provare nuovamente solo se sarete in possesso di almeno un lasciapassare.

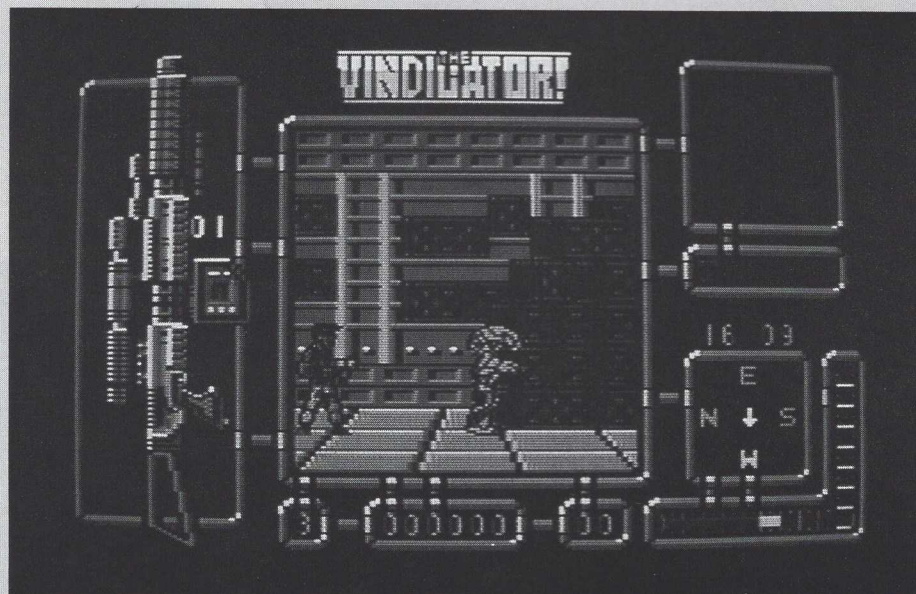
Ricordatevi di fare rifornimento di ossigeno, reperibile nei vari ripostigli che troverete lungo il percorso, in quanto l'aria contenuta nelle camere è tossica.

Dopo essere stati nella prima sezione, potete passare alla seconda o alla terza, solo una volta ottenuto il codice di accesso che potrete usare per procedere così alla seconda e da lì alla terza sezione.

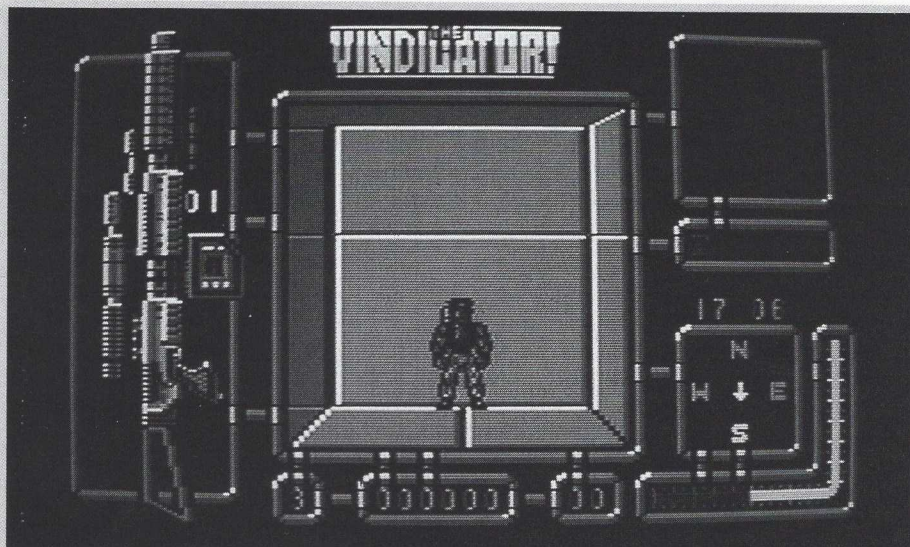
Ora, dopo aver, spero per voi, fatto esplodere l'Avanguardia aliena e la loro base, con la vostra supervelece jeep andate alla ricerca di un aereo da caccia che vi servirà per effettuare un bombardamento a tutto spiano lungo il tragitto verso l'ubicazione delle catacombe.

All'entrata delle catacombe, vi aspetteranno legioni di carri armati, Robot ed elicotteri e nel caso sopravviviate, fatevi forti e incrociate le dita, perchè vi aspetta il Guardiano Mutoid dei quartieri sotterranei.

Avvertimento: questo tipo non è un gambero!







Eccovi finalmente giunti all'ultima fatica nelle profondità delle viscere della Terra.

Vi aspetta il malvagio Gog circondato dai suoi prodi mutanti, ognuno intento a distruggervi.

Distrutti e affaticati dalle vostre ricerche, dovrete scendere ancora,

troverete così, esseri orrendi che si avvicineranno sempre di più sparando senza sosta e digrignando le enormi zanne.

Ma voi, guerrieri spietati, riuscirete a sopravvivere ai loro furiosi attacchi e raggiungerete il nascondiglio di Gog al centro della terra.

E' enorme, malvagio, ed è infuriato più che mai, forza dategli una lezione che non si dimenticherà mai!

La grafica di Vindicator, vista su C64, è immediata e alquanto realistica, e anche gli effetti sonori rendono il gioco ancor più emozionante.

E' una sorta di Missione impossibile I o II con una grafica molto più curata, che condensa all'interno alcune delle difficoltà predominanti di una arcade tipo Visitor (però in versione molto più giocabile) sono da notare i passaggi che avvengono tramite codice. L'animazione è ottima se consideriamo le difficoltà che i programmatori hanno avuto sul CBM64. Nel complesso il gioco presenta non poca difficoltà, quindi armatevi di pazienza e coraggio e... fregateli prima che lo facciano loro!

Lo consigliamo vivamente!!!

GRAFICA: 7  
SONORO: 8  
GIOCABILITA': 6

## WORLOCK'S QUEST

INFOGRAMES/ERE IN.

ATARI ST  
DISCO

PREZZO: NON DICHIARATO

**A**ttenzione! Gli appassionati del platform non spostino gli occhi da queste pagine, la Infogrames ha preparato per loro un gioco entusiasmante.

I tipi impressionanti non dovrebbero acquistarlo, già dalla confezione, che raffigura un viso scheletrico con l'occhio illuminato da una luce tenebrosa, si può immaginare che il gioco abbia l'impronta mistica e demoniaca classica di un film di terrore.

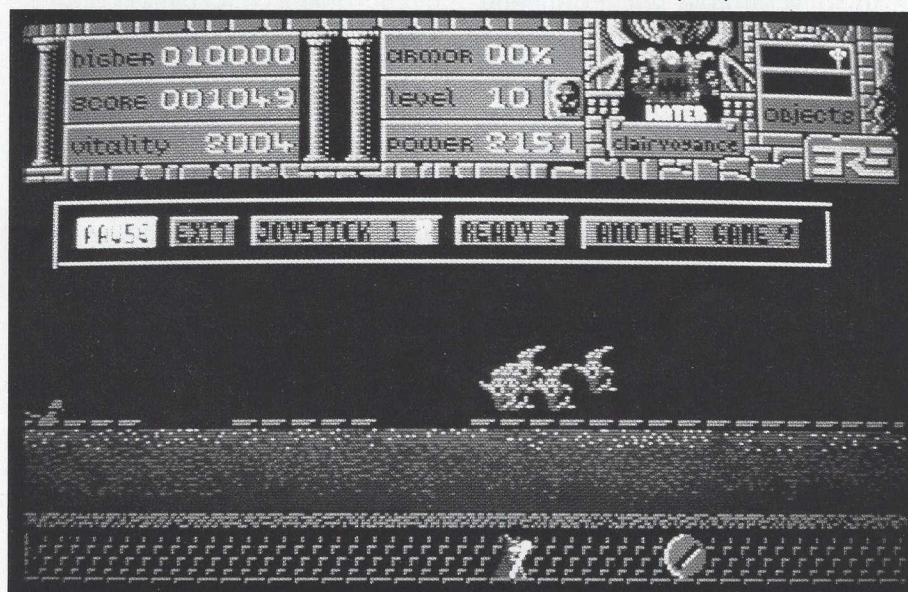
Si narra che, nelle impenetrabili viscere della terra, dove il fuoco arde incessantemente, e il potere del male regna incontrastato; vive il più potente e maligno signore dell'inferno, il cui nome, Thou, non potrà mai essere pronunciato (comunque noi l'abbiamo fatto e non è successo niente, spero!!).

Detentore degli istinti demoniaci, l'infernale capo dei diavoli, ha rubato il KARNA, simbolo di tutta la forza del potere umano. Caduto il popolo

degli umani nelle mani del potente demone, esiste solo una soluzione al problema appellarsi al genio Axle

gio e la sua abilità per superare le prove.

Tenendo sempre presente che bi-



(eroe di turno). Il suo intento sarà quello di restituire il potere al genere umano recuperando il potente KARNA.

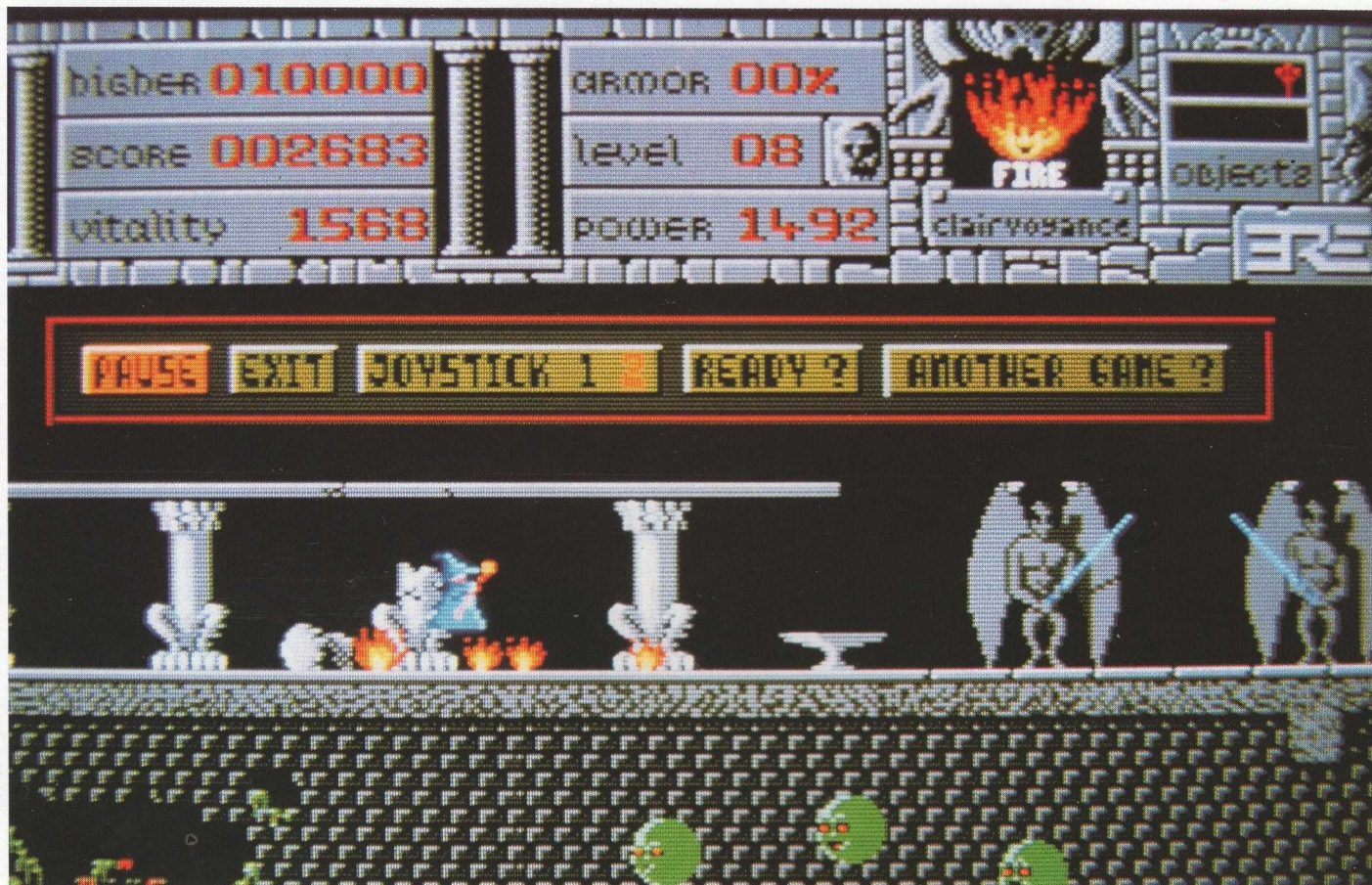
A questo punto, il mago Axle (o voi armati del più potente joystick), dovrà servirsi del suo potere magico, e raccogliere tutto il suo corag-

sognerà avere una determinata quantità di energia da usare per il volo finale.

Purtroppo il compito di Axle è ostacolato da: fantasmi, angeli della morte, malefiche streghe, guerrieri alati che lo infastidiscono continuamente senza un attimo di tregua.







Ma, non è tutto, dovrà infatti combattere con straordinarie creature da incubo che vagano dovunque; si troverà, faccia a faccia, con tarantole giganti, occhi ingannatori, teste saltanti all'inverosimile e il resto..., il resto lo scoprirete voi. Fortunatamente durante il percorso potrete trovare della provvidenziale energia che vi rinfrancherà l'anima e il corpo (e vi prolungherà la vita); troverete l'ampolla della vita, meravigliosi tesori, e forza, tanta forza che con un meraviglioso bastone sputafuoco, vi aiuterà a distruggere i demoni del

male e a salvare l'intera umanità. Al di là di una trama tanto tenebrosa si nasconde un ottimo gioco che, in ogni schermata, nasconderà qualche trabocchetto che vi farà impazzire. Ottima la grafica all'altezza dei più bei giochi concepiti per Atari St. Veloce e raffinata l'animazione che in un grottesco insieme di mostri-ciattoli, nasconde un lavoro molto meticoloso. Un ottimo proseguo dalla vasta biblioteca finora prodotta per quasi tutti i computer e così come, Barbarian, Beyond ed altri speriamo anche per lui un glorioso suc-

cesso. Ottima la giocabilità, il protagonista scatta veloce e sgusciante tra una schermata e l'altra. Il sonoro è adeguato al gioco, se alto rende solo nervosi. Warlock's quest vi entusiasmerà con il suo mondo mistico e tenebroso fino al punto di non poterne più fare a meno.

Attenzione però all'urlo della mamma! (E' pronta la cena!)

GRAFICA 7  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 8



# Simulations



## 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.

### EMPIRE

by W. Bright & M. Baldwin for N. Software

AMIGA  
DISCO  
PREZZO N. P.

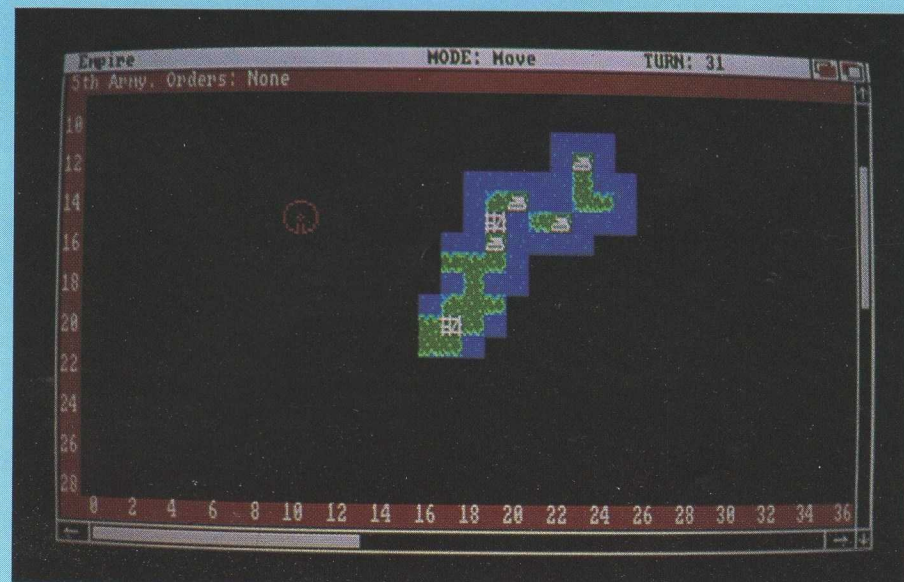
Ci è ora giunta la versione 2.03 di EMPIRE, il wargame del secolo, come dicono gli autori. Questa nuova versione gira anche su computer AMIGA ed è appunto della release per COMMODORE AMIGA che parleremo.

Il programma è suddiviso in due parti, nella prima il gioco è predisposto casualmente dal programma; nella seconda, un editor permette al giocatore di crearsi le proprie mappe, territorio dei prossimi scontri.

Scopo di EMPIRE è il dominio del mondo, partendo da una remota città situata in una zona sconosciuta della mappa, il giocatore deve esplorare e conquistare tutto il mondo che può essere generato in modo random dal computer o creato con l'editor.

Si può giocare in due od in tre persone, il computer è in grado di impersonare uno, due od anche tre giocatori.

All'inizio del game si decide, oltre al numero dei concorrenti, anche la produttività delle varie città ed il gra-



do di bravura dell'avversario (se questo è impersonato dal computer) oltre all'efficienza delle proprie truppe.

Se si lasciano i dati suggeriti dall'AMIGA, la produttività di ogni città è la seguente:

- ARMATE : 6 turni
- AEREI DA COMBATTIMENTO : 12 turni
- NAVI TRASPORTO TRUPPA : 30 turni
- SOTTOMARINI : 24 turni

- CACCIATORPEDINIERE : 24 turni
- INCROCIATORE : 36 turni
- CORAZZATA : 60 turni
- PORTAEREI : 48 turni.

Il mio consiglio è di aumentare la produttività, così facendo il gioco è molto più interessante e lo svolgimento ne risente in maniera positiva.

Appena viene prodotta una armata od uno stormo di caccia, si può iniziare ad esplorare questo nuovo mondo sconosciuto.

Simulations





Quando si trova una città si può capire dal colore se è posseduta da un concorrente nemico o se è indipendente.

Ogni città è in grado di difendersi dagli attacchi portati dalle armate nemiche e alcune volte occorrono più armate per conquistare una unica città.

Lo svolgimento del wargame è molto avvincente, la possibilità di supportare gli attacchi terrestri con l'aviazione e con la marina, la possibilità di organizzare sbarchi di truppe sulle coste avversarie, il tendere agguati ai trasporti avversari con sottomarini che pattugliano le coste amiche, fanno di EMPIRE un wargame veramente eccezionale.

Se la produttività è alta ne risente un po' la velocità delle azioni, infatti, si hanno una marea di unità che attendono ordini e che aspettano con ansia di essere gettate nella mischia.

Si può giocare con il solo ausilio del mouse, dimenticando l'esistenza della tastiera e rimanendo completamente immersi nello studio delle varie tattiche che porteranno i migliori strateghi alla vittoria finale.

Come detto precedentemente, il programma permette ai giocatori, tramite l'editor, di costruirsi le map-

pe, teatro dei successivi scontri. Qui è possibile, in poco tempo e con una facilità estrema, creare una zona di mondo con le caratteristiche che più ci aggradano.

Si potranno, ad esempio, creare più continenti non collegati fra di loro che obbligheranno i concorrenti a munirsi di una potente flotta navale; oppure creare un mondo dove il mare occupa poco spazio e dove le armate terrestri e l'aviazione fanno la parte del leone. Una volta stabilite le porzioni di terra e le porzioni di mare si possono dislocare le varie città che devono essere convalidate dal sistema di controllo del programma, se la dislocazione viene accettata si può salvare la mappa appena creata ed utilizzarla nel prossimo combattimento.

All'interno di EMPIRE, ci sono innumerevoli comandi che permettono di tenere sotto continuo controllo lo stato delle proprie armi, in particolare modo delle navi e del grado di avanzamento della costruzione di tutte le unità.

E' infatti molto importante sapere con certezza quando si potrà avere a disposizione un trasporto truppe od una portaerei od una corazzata per preparare i vari piani di invasio-

ne dei territori nemici. Come vedete un programma veramente avvincente, di una facilità impressionante: è una delle poche volte che si può utilizzare un wargame senza dover consultare ogni cinque secondi il manuale (almeno all'inizio, quando ancora non si conoscono le numerose regole).

Ciò è reso possibile anche dall'utilizzo del mouse al posto della tastiera, cosa che rende immediata e normale ogni azione, dalla più semplice alla più complessa.

La grafica è buona per un programma di questo tipo, le icone delle varie armi sono ben disegnate e ben definite, è immediato il riconoscimento dei vari tipi di unità navali e soprattutto ci si può accorgere facilmente se una nave trasporto ha delle armate imbarcate o se una portaerei ha degli aerei a bordo.

EMPIRE non deve assolutamente mancare tra i programmi degli appassionati di wargame e di giochi da tavola sia per la perfetta realizzazione sia per la giocabilità.

GRAFICA 7  
SONORO 7  
GIOCABILITA' 10

## KAMPFGRUPPE II

SSI

DISCO

CBM 64/128 AMIGA

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO LIT. 45.000

**E'** uscita in questi mesi la nuova versione di KAMPFGRUPPE, che è senza ombra di dubbio, il miglior wargame in commercio per Commodore AMIGA.

In questa nuova versione di KAMPFGRUPPE sono stati cambiati gli scenari già precostruiti dalla SSI che sono la fedele riproduzione di battaglie avvenute veramente durante la Seconda Guerra Mondiale sul fronte orientale fra tedeschi e russi.

E' comunque possibile caricare anche gli scenari contenuti nel vecchio dischetto di KAMPFGRUPPE.

Le nuove battaglie sono:

- Charkow, scontro avvenuto nel 1943

- Kursk, battaglia svoltasi nel 1943

- Luga, atroce scontro avvenuto nel 1944

- Minsk, dove ormai per i tedeschi era terminata la fase vittoriosa, nel 1944.

All'inizio del game si deve scegliere il grado di handicap che varia da 1 a 5, questa scelta va ad incidere direttamente sulla quantità di mezzi e di uomini presenti in ogni compagnia ed in ogni battaglia.

Se non si vuole combattere una battaglia già avvenuta nel passato, compresa fra quelle proposte dalla SSI nelle due versioni del programma, si può costruirsi il proprio scenario.

Questa opzione fa di KAMPFGRUPPE un programma veramente eccezionale, perchè si possono combattere una enormità di battaglie ognuna differente dalle altre.

Per passare alla fase di editor, bisogna cliccare col mouse su BUILD SCENARIO; dopo aver scelto la densità delle foreste e delle montagne e

l'eventuale presenza di un fiume con i guadi e ponti, necessariamente condizioneranno la scelta degli armamenti da impiegare e la dislocazione degli stessi sul territorio.

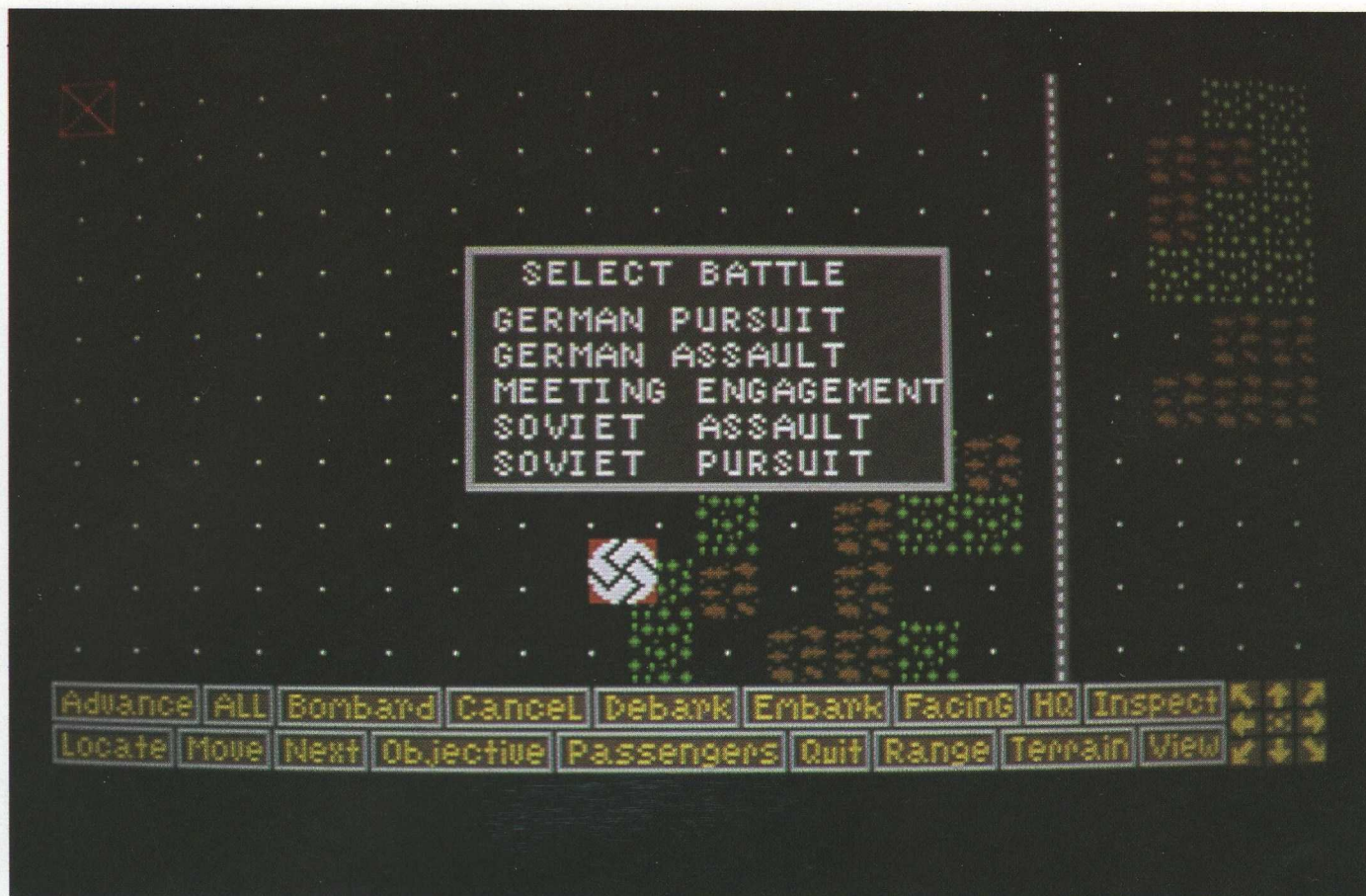
Una volta fatto ciò si dovrà rispondere ad un quesito proposto dal programma, la cui risposta si trova sul manualetto delle istruzioni.

Ora si può finalmente scegliere il periodo in cui si vuole combattere: si spazia dalla fine del 1941 all'inizio del 1945. Questa scelta influenza il tipo di armamento che si ha a disposizione, essendo anche questa fase fedelmente legata alla storia; ad esempio, nel 1941, i tedeschi non avevano sul fronte russo i formidabili carri TIGRE, ma carri di dimensioni e potenza molto più ridotta, lo stesso ragionamento vale anche per le dimensioni delle compagnie e per l'armamento delle truppe di fanteria.

Fatto ciò, dovremo scegliere il tipo di combattimento, si stabilirà chi attacca e chi di conseguenza si di-

Simulations 





fende. L'attaccante deve conquistare un obiettivo sconfiggendo le forze avversarie.

Ora ci si presentano sul video tre icone raffiguranti le tre armi fra cui possiamo optare:

- PANZER
- MOTORIZED
- INFANTRY

logicamente attaccare con le fanterie è molto difficile, mentre è più facile difendersi se si hanno a disposizione solo fanti e armi anticarro e artiglierie, l'inverso dicasi per i panzer, ottimi per attaccare e sconfiggere il nemico.

La fanteria motorizzata è un ottimo compromesso, si hanno a disposizione quasi tutte le armi presenti sul teatro di battaglia: dai panzer ai carri anticarro alle fanterie.

Fatto ciò il programma assegna un certo numero di punti che possono essere "spesi" per "acquistare" le unità che preferiamo. Ad esempio, se si è scelto di far parte delle guarnigioni tedesche e di attaccare un obiettivo russo, vengono messi a disposizione, oltre al quartiere generale e ad un gruppo di artiglieria cingolata tipo WESPE e HUMMEL, anche 171 punti che possono essere "investiti" per acquistare:

- battaglione di granatieri... 39 punti
- compagnia di granatieri....11 punti
- battaglione di panzer.....60 punti
- compagnia di panzer.....17 punti
- battaglione di stug..... 35 punti
- compagnia di stug.....11 punti
- compagnia di carri pesanti  
21 punti
- compagnia di jagdpanzer.14 punti
- battaglione di esploratori. 45 punti
- compagnia di esploratori....7 punti
- compagnia di esploratori con  
armamento pesante... 13 punti
- compagnia di genieri.....8 punti
- artiglieria..... 8 punti

Ora che si sono scelte le dimensioni ed il tipo del piccolo esercito che andiamo a comandare dobbiamo dislocare le varie unità sul terreno degli scontri.

Il computer traccia la configurazione orografica del teatro di battaglia e assegna ad ogni contendente un punto di partenza od un obiettivo da difendere.

Questa è la fase più importante del gioco, una perfetta dislocazione delle unità sul terreno permetterà di sconfiggere il nemico senza subire perdite troppo elevate.

Le perdite subite od inflitte oltre al territorio conquistato vanno a formare un punteggio che stabilisce chi dei contendenti sta vincendo e chi

sta perdendo, non sempre la conquista di un obiettivo implica la vittoria: se si subiscono delle perdite molto pesanti o se sfuggono dal controllo degli attaccanti, importanti unità nemiche, il punteggio e quindi la vittoria sarà a favore del difensore (anche se ha perso la maggior parte delle unità del suo piccolo esercito e anche se l'attaccante ha conquistato l'obiettivo primario).

Come vedete un wargame veramente ben fatto con un audio eccezionale e una ottima grafica, basti pensare che tramite le icone delle varie unità, si possono distinguere sul video i vari tipi di carri armati o di carri anticarro o di artiglieria cingolata.

La giocabilità è elevata, si gioca esclusivamente con il mouse, senza mai intervenire da tastiera.

Una simulazione veramente riuscita che sta vendendo molto bene in molti stati degli USA, dove è ai primi posti nelle vendite di wargames.

GRAFICA 9  
SONORO 8  
GIOCABILITA' 8



Di conseguenza, si potranno arruolare più legionari ed incassare un maggior numero di denari con le tasse.



Durante questa fase se gli eserciti che si contrappongono sono equivalenti come forza, si creeranno delle zone di instabilità, contese fra due o più eserciti, segnalate dal computer con una colorazione bianca.

L'indice di popolarità varia da -5 a +5, i fattori che influenzano tale valore dipendono da:

- la perdita di una regione: - 2
- la conquista di una regione: + 1
- l'uccisione di un ufficiale in battaglia: - 0,1
- il numero di unità perse durante i combattimenti: - 0,01 per ogni unità persa
- il tasso della pressione fiscale
- la nomina di un nuovo imperatore resetta il valore e lo riporta a + 5.

Il punteggio finale è determinato da vari fattori:

- il sacco della capitale: - 5000 punti
- ogni regione sotto il controllo romano: + 1 punto per anno
- se si conquistano tutte le 28 regioni: + 1000 punti
- ogni ufficiale ucciso in battaglia: -1 punto
- per ogni nuovo dittatore od imperatore: -25 punti
- per una successione ad un imperatore senza spargimento di sangue: + 100 punti.

Come avete senz'altro letto, si tratta di una simulazione veramente valida, che poco concede alla grafica (l'unica schermata grafica è la ri-

produzione della cartina del mondo allora conosciuto, in pratica l'Europa ed una parte dell'Africa e dell'Asia), ma che è facilmente giocabile e comprensibile.

Un programma che può essere utilizzato anche a scopo didattico nelle scuole, sia per l'assoluta fedeltà storica, sia per la realtà della conduzione del cosa pubblica: si deve decidere la pressione fiscale, si possono intravedere gli interessi che vengono mossi da potenti gruppi per dominare il mondo, si devono arruolare eserciti e gestire guerre.

GRAFICA 5  
SONORO 5  
GIOCABILITA' 7

## PANZER STRIKE!

SSI

COMMODORE 128/64-APPLE  
DISCO  
VERSIONE PROVATA: CBM64  
PREZZO LIT.45.000

**P**ANZER STRIKE! è l'ultima simulazione prodotta dalla SSI ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale. Su fronti contrapposti si fronteggiano le truppe dell'Asse e quelle degli Alleati. Si può scegliere fra tre differenti zone dove combattere le più sanguinose battaglie della Seconda Guerra Mondiale, si va dal fronte russo al nord-Africa dove le truppe italiane e tedesche si sono confrontate con alterne fortune con i militari inglesi e del Commonwealth. Oppure ancora si può optare per l'Europa occidentale dove si sono scontrate le truppe della Francia, del Belgio, dell'Olanda e dell'Inghilterra contro quelle germaniche.

PANZER STRIKE! è ambientato nel periodo compreso tra il 1939 ed il 1945, dipende dallo scenario prescelto. Il programma, contenuto su due dischi, viene venduto corredato da due corposi manuali, uno dei quali interamente dedicato alle armate presenti sul teatro di battaglia con la descrizione dei singoli distaccamenti e delle singole compagnie, un manuale che sicuramente avrebbe fatto gola ai servizi segreti delle nazioni belligeranti per la dovizia dei particolari. All'inizio si può scegliere

se simulare una intera compagnia od una singola battaglia, si giocare da soli contro il computer o contro un "nemico" umano. Prima di incominciare a combattere il computer crea il teatro degli scontri ed il tipo di campagna, si può scegliere se combattere in difesa od in attacco. All'inizio vengono assegnati dei punti che devono essere "spesi" per acquistare carri armati, fanterie, artiglierie, supporto logistico, e armi anticarro. Lo scopo della simulazione è combattere e sconfiggere il maggior numero di nemici vincendo il più possibile prima che termini la guerra. Se durante una battaglia le vostre unità subiscono delle forti perdite dovrete aspettare un lungo periodo di tempo per attendere i rinforzi e reintegrare le perdite riorganizzando l'esercito. Le icone che raffigurano le varie unità sono disegnate con dovizia di particolari e anche ad un primo colpo d'occhio è possibile farsi un'idea complessiva della situazione. La mappa può essere larga un massimo di 60 per 60 esagoni, di 50 yards, durante il gioco si può scegliere fra due livelli differenti di mappa. Il livello tattico permette di vedere una porzione di mappa di 20 esagoni per 10, mentre il livello strategico permette una visuale più complessiva di 40 per 20 esagoni. Ogni icona rappresenta un singolo pezzo od una squadra di uomini, lo stesso dicasi per le artiglierie e per le armi anticarro. Nella versione per

Commodore 64/128 le truppe dell'Asse sono rappresentate da icone di colore bianco (nero in inverno sulla neve) mentre le truppe alleate da icone colorate. Si può scegliere fra 250 differenti tipi di armi fra Tedeschi, Russi, Inglesi, Italiani, Francesi. Si può decidere se combattere una battaglia veramente avvenuta nel passato o se costruirsi una propria e viverla per la prima volta.

E' possibile utilizzare una tutorial game che permette ai meno smaliziati di avvicinarsi senza eccessivi ostacoli alle regole del game.

Una campagna dura dalle 5 alle 30 ore mentre un singolo scenario dura dai 30 minuti alle 3 ore, dipende soprattutto dalla vostra bravura.

I dischetti non hanno protezioni fisiche e possono essere copiati senza problemi, per farsi eventuali copie "lavoro", l'unica protezione consta nel rispondere ad una domanda abbastanza intelligente che non costringe gli utenti a salvare le battaglie in svolgimento sui dischi "originali", operazione che alcune volte (anche se, fortunatamente, molto raramente) può danneggiare il disco programma, soprattutto se si possiede un drive non perfettamente allineato. E' molto simile a KAMPFGROUPPE col quale condivide l'autore.

GRAFICA 6  
SONORO 5  
GIOCABILITA' 6

## Simulations



# 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.

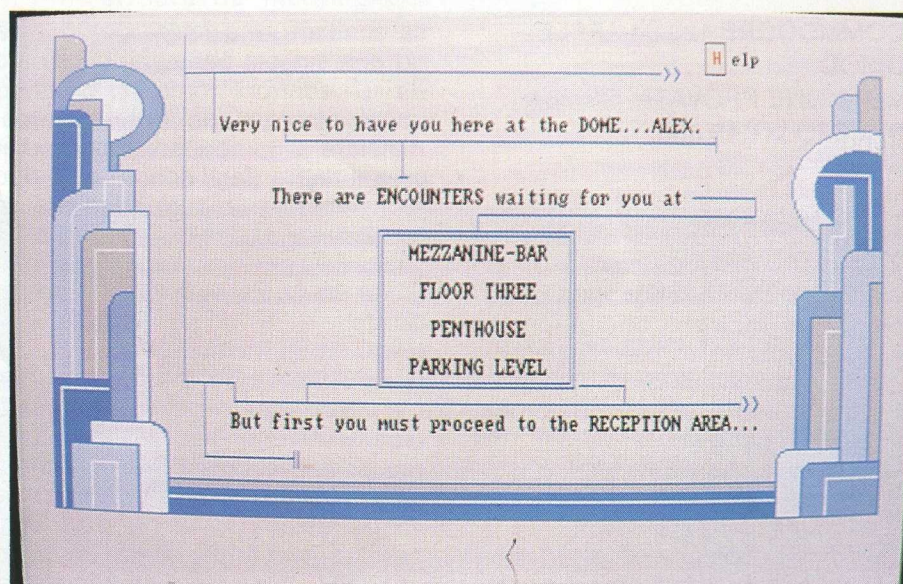
### ROMANTIC ENCOUNTER AT THE DOME

MICROILLUSIONS

AMIGA  
DISCO  
PREZZO: LIT. 49.000

**D**opo averci stupito con moltissimi ottimi programmi, spaziando dalla grafica computerizzata alle avventure e dai videogame ai giochi di società, la notissima Microillusion (quella di Photon Paint e di Fairy Tales Adventure), si è spinta oltre i confini classici del software da intrattenimento, creando un qualcosa di incredibilmente insolito, inconsueto e terribilmente stimolante. Stiamo parlando di Romantic Encounters At The Dome, una pseudo avventura testuale (incredibile a dirsi!!!), che viene stranamente consigliata ai soliti videogamer adulti. A causa della sua estrema originalità, prenderemo con le classiche "pinze", questo prodotto della Microillusion, e cercheremo di trattarlo, appiccicandogli la comoda etichetta di

avventura computerizzata. Dunque, dunque, al posto dei soliti draghi, degli immancabili stregoni e degli altrettanto immarcescibili paladini, senza macchia e senza paura. In Romantic Encounter, lo scenario del gioco è un hotel di gran lusso, l'eroe della vicenda è un nostro alter-ego rubacuori ed il nemico costituito da una raffinatissima e svavillante folla di stupende ragazze! Ci sarà già chi si bea, all'idea di tuffarsi in un'avventura, per così dire, a luci rosse ma, Romantic Encounter non è nulla di tutto ciò. Si tratta, a dire il vero, di una specie di test psicoanalitico, ba-



sato sulla simulazione delle nostre reazioni, in campo sentimentale s'intende, durante un certo periodo di tempo trascorso all'hotel Dome di Los Angeles.

Il Dome è un sofisticato club privato, situato all'estrema periferia della caotica e rutilante metropoli statunitense. All'interno del perimetro che lo delimita, si trovano, abitazioni, bungalow, piscine, discoteche, centri di ricreazione, campi da golf e tutto quanto può servire ad un miliardario (o giù di lì), per godersi una lussuosa

vacanza fra sfarzi e belle donne (e chi non lo farebbe). Fin dalla prime descrizioni del club, nelle prime schermate di gioco, si può iniziare a "respirare" (attraverso i pixel del nostro monitor) un'atmosfera rarefatta, un pò esclusiva e decisamente "in", entrando a far parte, a poco a poco, del tanto chiacchierato mondo dei vip, ricco di fascino e di tentazioni. Una volta vestiti i panni di un riccone, o di una ricca miliardaria, possiamo dar libero sfogo alle nostre più sfrenate fantasie, intra-





prendendo delle avventure, su base puramente sentimentale e sessuale, con ogni membro del club.

Ora, lo scopo del gioco non è quello di collezionare tesori, uccidere terribili draghi sputafuoco o accumulare punteggi stratosferici ma bensì, analizzare quelli che potrebbero essere i nostri sentimenti, i nostri comportamenti e le nostre reazioni, in situazioni insolite, impensate, difficilmente raggiungibili (dalla nostra posizione) e incredibilmente stimolanti. Come dire che, invece di rispondere ad un test psicologico su una rivista o consultare il proprio psicanalista, con Romantic Encounter potremo scoprire i più reconditi recessi del nostro animo, con il solo ausilio del nostro discreto e riservatissimo amico cibernetico! Se ci andrà bene, sarà come vivere in prima persona un appassionante romanzo rosa, con immancabile lieto fine; altrimenti potremo verificare i nostri effettivi punti debo-

li, di fronte a determinati tipi di scelte e a particolari situazioni che potremmo incontrare anche nella realtà. Romantic Encounter non si gioca ma, si vive.

Si vive e si soffre, maturando una vera esperienza di vita, all'interno di un apparentemente innocuo adventure. Incontrando le varie persone del sesso opposto (Romantic Encounter non ammette l'omosessualità), si potranno creare vincoli, legami e rapporti, basati esclusivamente sulla sfera sessuale o su una più stabile e fertile dimensione sentimentale; seguendo quest'ultima possibilità, l'eroe della vicenda uscirà, al termine del suo soggiorno dal Dome, mutato e migliorato, rispetto a prima, con un arricchito bagaglio di esperienze, di sensazioni, di emozioni e di sentimenti. Scopo del gioco è quello di osservare, come spettatori estranei, i nostri stessi comportamenti e le reazioni a cui daranno luogo, imparando a conoscerci

forse un pò meglio e un pò di più. L'aspetto grafico del programma è pressochè inesistente, dato che si tratta di un'avventure esclusivamente testuale. Se però Romantic Encounter non può vantare paesaggi a la "Guild Of Thieves", il vocabolario che gestisce l'interattività tra giocatore e computer, si rivela eccezionale, in termini di versatilità, flessibilità e completezza. Agire, parlare e pensare, in Romantic Encounter, è del tutto analogo alla realtà quotidiana, rendendo ancor più pericolosamente divertente e vicino alla realtà questa strana avventura.

Unica grossa pecca del programma, che presenta alcuni interessanti e intelligenti contenuti, anche a carattere morale e sociale, è la lingua inglese, la cui conoscenza è indispensabile dall'inizio alla fine. Ciò limita notevolmente le possibilità di impatto con il pubblico in quanto, è assolutamente sconsigliato

acquistare questo programma a tutti coloro che non posseggono un'ottima conoscenza della lingua anglosassone.

Non è possibile improvvisare nè seguire l'intuito: Romantic Encounter va vissuto e seguito, fin nei minimi dettagli (doppi sensi e sottintesi compresi), dall'inizio alla fine.

Nel complesso, 49.000 lire sono spese bene se, superata la barriera della lingua straniera, si desidera provare qualcosa di più, con un'avventura decisamente insolita e incredibilmente stimolante.

Non ci sono punteggi, non vi è un termine, una meta od un limite prestabilito da raggiungere: Romantic Encounter è l'avventura della vita, qualche passo in un probabile universo parallelo, un viaggio introspettivo nella propria anima.

GRAFICA 6  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 6



# MINDFIGHTER

ABSTRACT CONCEPTS

SPECTRUM-COMMOORE 64/128-AMSTRAD-IBM e PC  
COM.-ATARI ST-AMIGA  
DISCO-NASTRO  
VERSIONE PROVATA: COMMODORE 64  
PREZZO:LIT. n.p.

**M**indfighter è un'avventura tratta dall'omonima novella scritta da Anna Popkess, il cui libro è stato pubblicato esclusivamente per essere inserito, con un bellissimo poster, nella confezione.

Mindfighter, narra la storia di un gruppo di ragazzi studiosi di parapsicologia nell'Università di Southampton.

Robin, il protagonista, è un ragazzino di undici anni dotato di poteri paranormali.

I suoi genitori morirono durante l'incendio della loro casa a Bursildon, fortuna vuole che Robin riuscì, non si sa come, a fuggire

da quell'inferno. Rimasto orfano, visse per quattro anni in un orfanatrofio e, scoperte le sue capacità fu trasferito nella sopracitata Università.

Ora da due anni viene trattato come una cavia, giorno dopo giorno viene sottoposto a esperimenti dopo esperimenti, test su test.

Robin divide la camera con Matthew, un altro studente, reclutato sei anni prima dal professor Fergere, una persona molto importante nel campo della parapsicologia. Fra gli studenti c'è anche Alison, una diciannovenne con alle spalle un'infanzia resa

difficile dal padre, il quale indusse la moglie al suicidio, stanca dei continui maltrattamenti che doveva subire.

Sentendosi in colpa sparì, e dopo una lunga assenza ricomparve per tentare, brutalmente, di riavere la figlia Alison.

Fortunatamente il rapimento fu sventato da Harry, un altro studente, che, rimanendo vicino alla sfortunata ragazzina, riuscì a farle superare il tremendo shock.

Gli studi condotti dai ragazzi riguardano le metamorfosi dei corpi umani nei corpi di animali; ad esempio i lupimannari.

Un giorno, durante un esperimento, la mente di Robin viene proiettata nel futuro di Southampton dopo una guerra nucleare, mentre il suo corpo rimane nel presente come in uno stato di coma.

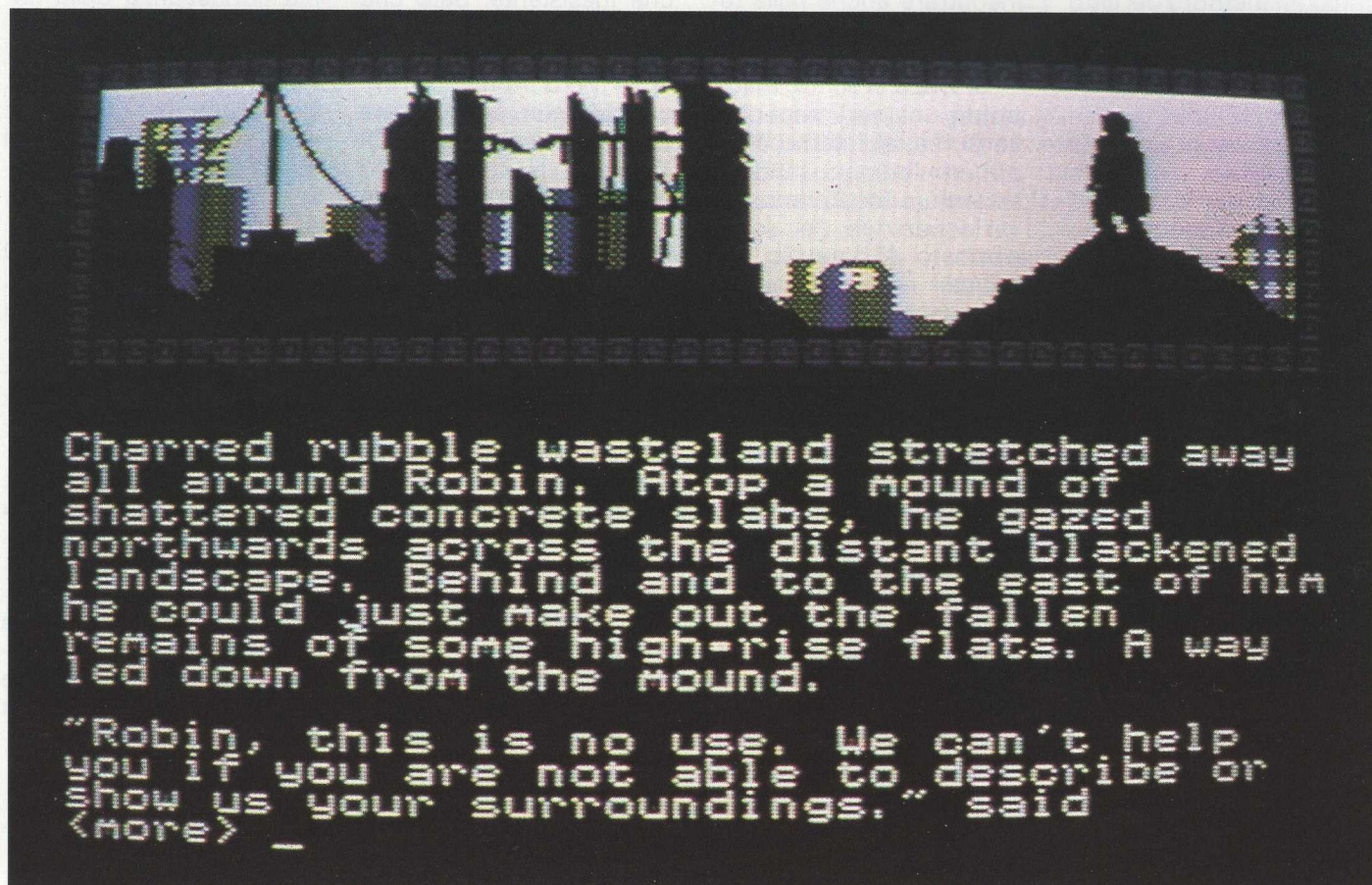
Il gruppo di studenti capitanato dal professor Fergere, si unisce a Robin per aiutarlo a trovare la chiave che impedirà lo scoppio della guerra, così da salvare l'umanità dal terribile futuro che Robin sta vivendo. Non preoccupatevi, verrete aiutati dai mutamenti di Robin nei diversi animali e dalle immagini dell'altro mondo che lui riesce a proiettare attraverso i suoi splendidi occhi verdi.

Il filone è stato sfruttato più che nelle avventure in ambiente cinematografico; non sono pochi i film usciti anche di recente, riguardanti i poteri della mente ed in particolare la telepatia.

Vi è inoltre da aggiungere che il filone appena illustrato, riesce ad avere un ottimo seguito.

E' nella filosofia umana intravedere alternative e a

# Adventures





non capacitarsi degli attuali poteri che la mente esercita attualmente sul corpo.

Il desiderio di possedere non comuni capacità viene appagato dalla realizzazione di libri o di film e in questo caso di giochi di avventura.

Senz'altro a chi interessa questo tipo di argomento, sarà invogliato all'acquisto di questo programma, tutto para e poco psicologia.

Tutte le versioni posseggono grafica e fotografia che cambiano attraverso una serie di schermate verticali, dando un effetto molto armonioso all'andamento dell'avventura (anche se la cosa più importante rimane la conducibilità di ciascuno di portare a termine l'avventura!).

Avendo provato il gioco sul commodore 64 ho notato che la grafica, anche se non animata è di ottima fattura e ben curata nei particolari. Viene proposta la guerra nucleare, proprio come noi la immaginiamo.

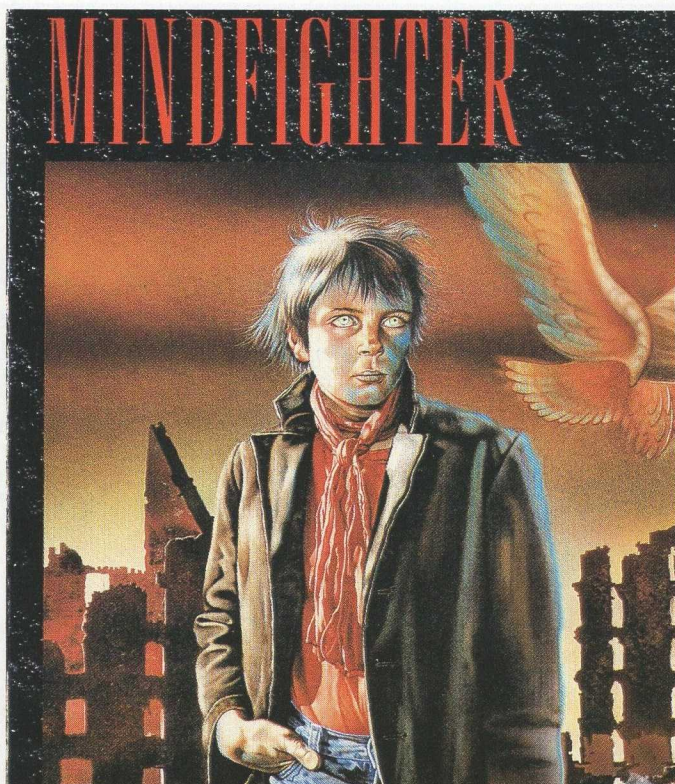
La prima schermata propone nella sua tragedia, rovine su rovine, dove appena visibili, appaiono questo o quel monumento che ricordano un arte, un mondo appena distrutto.

Il programma, accetta molteplici comandi: OOPS, RAM SAVE, SCRIPT, VERBOSE/BRIEF, e una facilitazione per richiamare e sistemare i primi comandi digitati.

Le maggiori caratteristiche sono controllate da icone e appaiono schiacciando il tasto RETURN.

In alcune versioni, ci sono pezzi casuali di musica che accompagnano il testo, così da rendere l'avventura ancora più emozionante.

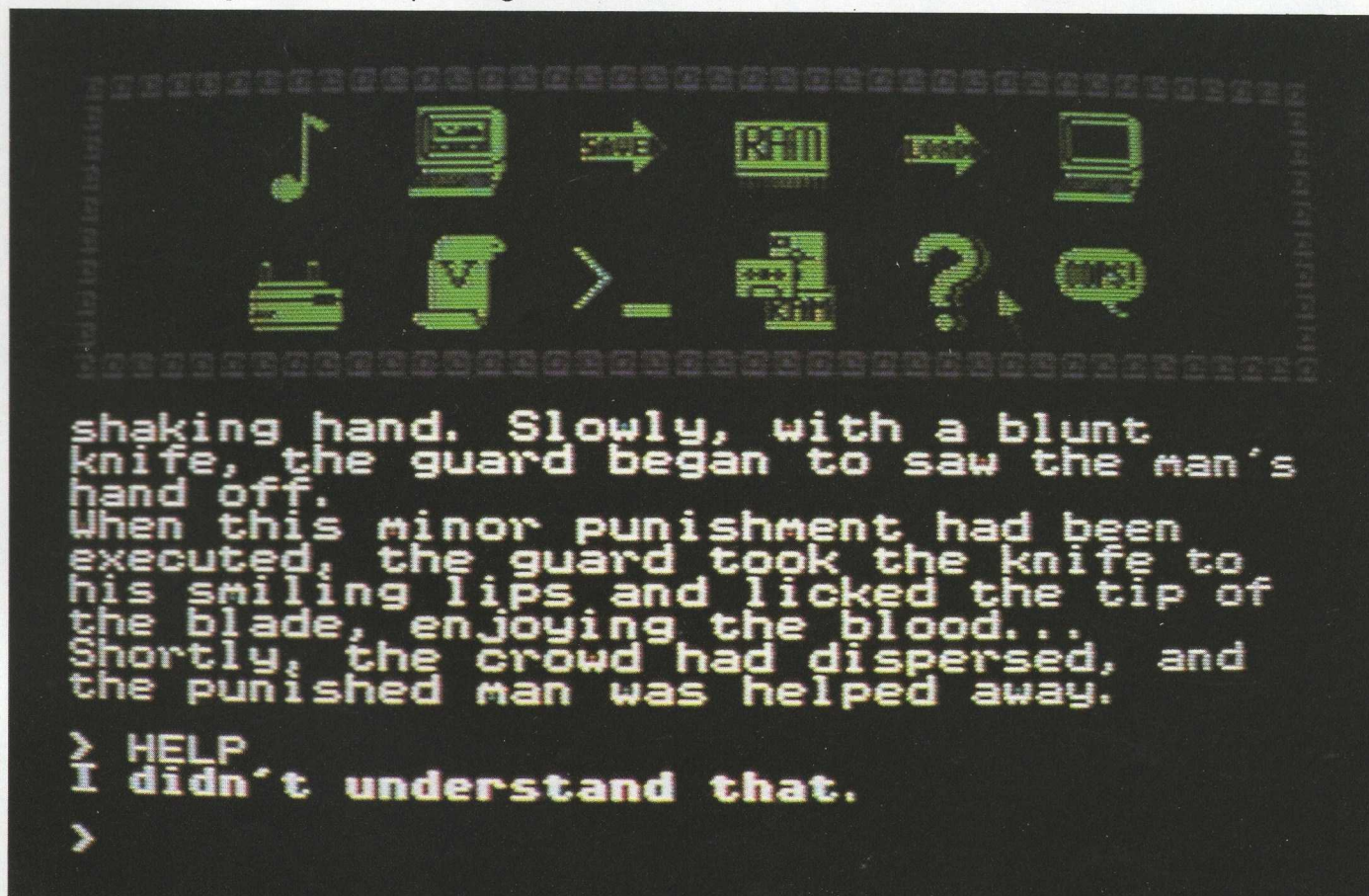
Il libro è stato necessariamente inserito per aiutare, lì dove esperti menti si arenano in questo o quel quesito (forse sarebbe stato meglio non includerlo, in quanto un maggior difficoltà prelude un maggior accanimento!). Forza, il tempo stringe, il futuro del



mondo è nelle vostre mani, mettete da una parte il libro, caricate il programma, e... buttatevi a capofitto, per gustare quest'avventura ricca di intrighi e di suspense.

Buon divertimento!

GRAFICA 6  
SONORO 6  
GIOCABILITA' 6





# LA PAGINA DELL'AVVENTURA

*Date le numerosissime richieste pervenute in redazione in seguito alla "risposta ai lettori" apparsa sul numero di Luglio-Agosto, abbiamo pensato di riproporvi la soluzione del difficilissimo UNINVITED, apparsa tempo fa su un numero di Computer Time.*

*A questo proposito la rubrica di La pagina dell'avventura questo mese è dedicata a chi, tempo fa, non è riuscito a leggere la parola fine in questa avventura.*

## SOLUZIONE DI UNINVITED

(Mindscape per Amiga)

Lo scopo di questa adventure è quello di vagare per le spettrali stanze di una oscura ed abbandonata magione, cercando di recuperare il vostro fratello minore, rapito dalle demoniache presenze che qui hanno fissa dimora.

Abbiamo raggruppato i vari suggerimenti in 20 punti da seguire alla lettera, per giocare l'avventura dall'inizio alla fine.

Eccoli.

**1**

Nella prima schermata, uscite immediatamente dall'autovettura, prossima ad esplodere, aprendo lo sportello.

Giunti di fronte alla casa, aprite il MAIL BOX, la lettera in esso contenuta e prendete l'amuleto, mettendolo nell'inventario. Aprite, quindi, la porta di casa ed entrate.

**2**

Qui giunti, dirigetevi subito nella biblioteca, stanza sulla destra e, aprendo il libro, leggete le formule magiche prendendone nota.

Ritornate nella Entrance Hall.

**3**

Andate in corridoio e salite immediatamente le scale, senza aprire nessuna porta.

Al piano superiore entrate nello sgabuzzino, prima porta a destra, e raccogliete la boccetta NO-GHOST.

Aprite e tenetela nell'inventario.

Uscite dallo sgabuzzino ed entrate nella seconda porta a destra.

Prendete l'ascia e uscite.

**4**

Ritornate al piano terra e aprite una porta a caso. Comparirà il fantasma da uccidere. Per fare questo cliccate su OPERATE, sulla boccetta del NO-GHOST e sullo stesso spettro. Aaarghhh, urlo di terrore: il fantasma si è volatilizzato!!

**5**

Ritornate nella Entrance Hall e rompete la seggiolina di sinistra con l'ascia. Raccogliete la chiave grigia così trovata.

**6**

Ritornate in corridoio ed entrate nella seconda porta a sinistra, verso la DINING ROOM.

Qui prendete il bouquet di fiori sul tavolo. Proseguite da qui verso lo studio, porta in alto al centro e, aprendo il cassetto del tavolo, prendete nota del numero dei metalli Argento, Oro e Mercurio.

**7**

Dalla DINING ROOM entrate in cucina, porta a sinistra, e andate nello sgabuzzino per prendere la scatola di fiammiferi. Ritornate in corridoio e salite al primo piano. Aprite ed entrate nella prima porta a sinistra e dissigillate l'armadio con la chiave grigia. Prendete la scatola marrone.

**8**

Scendete ancora al piano terra e ritornate nella ENTRANCE HALL. Qui, accendete il caminetto con i fiammiferi e depositate la scatola marrone sulle fiamme. Raccogliete la stella così ottenuta. Uscite in corridoio ed en-



trate nella prima porta a sinistra. Proseguite attraverso la porta in alto al centro e, giunti nella TROPHY ROOM, raccogliete la gabbietta.

**9**

Uscite, attraverso la porta in alto, nel BACKYARD e dirigetevi verso la serra, porta al centro in alto. Entrate nella serra e innaffiate il vaso senza germogli con l'innaffiatoio. Raccogliete il vaso e uscite. Lasciate la pianta nel BACKYARD.

**10**

Dirigetevi verso la chiesa e "dite" (SPEAK), al cane di sinistra, una delle parole magiche trovate nel libro (indovinate quale delle due!!). Voilà, i cani scappano!

Entrate nella chiesa e accendete il candeliere con un fiammifero.

Parlate alla testa posta sul capitello di pietra, dicendole la seconda parola magica (!). Apertosi il passaggio segreto, depositate la stella ed i fiammiferi e uscite attraverso questo. Un fantasma cercherà di uccidervi ma, spaventato dalle luci delle candele, scapperà immediatamente.

**11**

Entrate nel labirinto (vi consiglio di mappararlo!) e localizzate la tomba con la croce di pietra.

Durante il cammino uccidete lo zombie con l'amuleto (vedi Fantasma nel corridoio!).

Attenzione, se incontrate un gruppo di zombie, tornate da dove siete venuti e cambiate strada: quando sono in molti non si possono uccidere!

**12**

Sulla croce depositate i fiori ed entrate nel passaggio segreto che si aprirà. Dissigillate le gabbie, utilizzando la chiave grigia, nella serratura posta al centro di queste. Catturare, con la gabbietta raccolta nella TROPHY ROOM, l'uccello. Rimettere la gabbietta nell'inventario e dirigersi due stanze più a sud. Depositare, quindi, la gabbietta aprendola di fronte al mostro a forma di palla che, per seguire l'uccello così rimesso in libertà, vi permetterà di raccogliere il diamante.

**13**

Uscite dal labirinto e ritornate nella chiesa. Raccogliete la stella e prendete la croce sull'altare. Si aprirà un passaggio segreto in cui non dovrete assolutamente scendere (Vi piacciono i ragni giganti?!).

**14**

Tornate nel BACKYARD, raccogliete la pianta, nel frattempo cresciuta con tanto di frutti, e dirigetevi verso il MAGISTERIUM, prima porta in alto a sinistra. Qui giunti, osservate bene il vostro diamante e la sagoma di un ornamento della porta: non vi viene in mente nulla?!

**15**

Se riuscirete ad aprire la porta (attimo di suspense!), vi troverete faccia a faccia con un mostriciattolo azzurro, decisamente bruttino. Mettetegli davanti la pianta e attendete che questo ne assaggi uno dei frutti velenosi. Zac, più della magia sarà valso il brucior di stomaco! Liberati da questo ennesimo ostacolo, entrate nel LABORATORY, porta in alto al centro, ed aprite la cassaforte, utilizzando, per la combinazione, i numeri rinvenuti sulle schede dei metalli nello STUDY. Ricordate, Oro, Mercurio e Argento, formano una "chiave"! Prendete il vaso con i biscotti dalla cassaforte e ritornate nella TROPHY ROOM, all'interno della casa.

**16**

Rompete il vaso con l'ascia (ce l'avete sempre vero?!), ed esaminate il biscottino, deponendolo al centro della stanza. Da lì a poco, il diavolello che tiene in mano qualche cosa, arriverà di corsa per impossessarsi di questa leccornia e depositare sul pavimento un'utilissima chiave nera. Raccoglietela!

**17**

Andate ancora nel LABORATORY e scendete attraverso la botola sotto il caminetto. Attraversate la porta in basso a destra e, giunti nella cava ghiacciata, depositate al centro di questa la stella rinvenuta nel cofanetto marrone, qualche mossa fa. Le pareti di ghiaccio, sgelandosi, libereranno un corpo inanimato (del cattivo di turno!), che dovrete seguire in un buio tunnel. Giunti vicino al pozzo, buttateci dentro il corpo avvolto dal mantello nero e proseguite oltre.

**18**

Aprite la porta in cima alle scale, con la chiave nera, e, giunti di nuovo nello STUDY, uscite e recatevi al piano superiore della casa. Aprite ed entrate nella terza porta a sinistra e poi, da qui, procedete fino al bagno. La porta, però, si chiude alle vostre spalle e vi ritrovate introppolati nella toilette, mentre udite le grida di aiuto del vostro fratellino, provenienti dal soffitto!

**19**

Aprite il rubinetto della vasca da bagno ed attendete fino a quando l'acqua non avrà invaso il locale, quasi completamente. Riuscirete così a raggiungere la plafoniera della luce, che dovrete aprire e liberare una botola segreta. Passateci attraverso.

**20**

Signori e Signore, siamo così giunti all'ultima stanza, quella segreta, dove incontrerete, finalmente, il vostro fratellino, ancora posseduto da un crudele demone. Rompete la finestra e permettete alla "carne della vostra carne" di uscire dall'angusta stanzetta e affrontate il demone che comparirà, con la croce raccolta nella chiesa. Uccisa l'ultima presenza demoniaca che alberga in questa oscura dimora, uscite dalla finestra e... gotetevi il finale dell'avventura.

Ce l'avete fatta!!!



# CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

## 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 fintanto che 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.

**C**omplimenti vivissimi per il recormen di questo mese.

Dalla stupenda fotografia si nota come, Giannini Roberto di Grosseto, abbia raggiunto la vetta di 1.665.000 a Black Lamp.

Tutti gli smanettoni raccolgano la sfida. E... vinca il migliore.

Per i fanatici del Vietnam, questo mese abbiamo preparato la mappa di platoon, con annessi vari suggerimenti e alcuni trucchetti per sconfiggere definitivamente i maledetti "musi gialli" e

tornare vittoriosi alla propria patria.

ARKANOID (Imagine)  
Punti 1.520.450 -  
Giorgio De Rossi, Roma

BARBARIAN (Palace Software)  
PUNTI 398.630 -  
Antonio Banfi, Cremona

BEAMRIDER (Activision)

Punti 1.708.898 -  
Tommaso Filippini, Chieti

BLACK LAMP (Firebird)  
Punti 1.665.000





---

## CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE

Giannini Roberto, Grosseto	GUNSHIP (MicroProse) Punti 365.400 - Franco Carrisi, Lecco	STAR PAWS (Firebird) Punti 767.345 - Luca Annoni, Milano
BEYOND THE ICE PALACE (Elite) Punti 175.520 - Alberto Castelnuovo, C.Monferrato	METROCROSS (US GOLD) Punti 1.225.550 - Stefano Gernetti, Bordighera	TENTH FRAME (Access) Punti 400 (Livello Professionale) Alessandro Biraghi, Milano
BUGGY BOY (Elite) Punti Nord:99.600 - East:90.960 - West:89.760 - South:88.870 Alessandro Gualtieri, Milano	ST KARATE (Prism Leisure S.) Punti 78.450 - Andrea Chiusano, Como	WONDER BOY (Ocean) Punti 434.871 - Giovanni Tedeschi, Napoli
FIRETRACK (Electric Dream) Punti 678.963 - Emiliano Fedele, Lecce	SILENT SERVICE (Microprose) Punti 200.145 - Piero Genovesi, Lucca	WIZBALL (Ocean) Punti 172.280 - Paolo Coppola, Milano

### VITE INFINITE PER MARAUDER CBM 64

Tenere premuto il tasto Commodore,Q,2,e la SBARRA SPAZIATRICE, le parole "CHEAT ON" appariranno ad intermittenza nella parte bassa dello schermo.

### VITE INFINITE PER THUNDERCATS ATARI ST

350 REM \*\*\*\*\* Vite e tempo infinito

370 DATA 5,0,16620,&h4a79,0,17282,&h4a79,0,3838,&h4e71,0,3840,&h4a79,4,29060,&h4a79,&h4155,6h544f

380 DATA &h5c54,&h48855,&h4e44,&h4552,&h2e50,&h5247,&h0000,99999

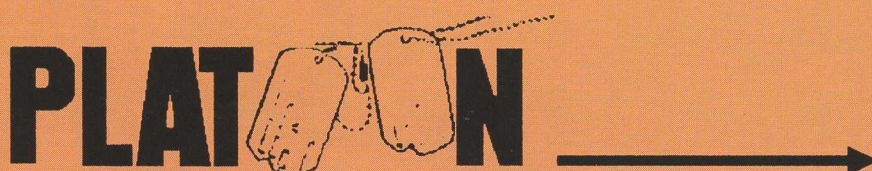
400 BSAVE "TCAT\_CHT.PRGM",CHEAT,512

### GIANA SISTER'S PER CBM 64

Se non siete degli ottimi smanettoni e non riuscite a vedere tutti gli schermi di Giana, non prendetevela, vi svelo un segreto.

Tenendo premute le lettere A R M I più N, come per incanto proseguirete schermo dopo schermo.

Segue  
nella prossima  
pagina con la mappa di





## MAPPA PLATOON

Questa mappa vi permetterà di attraversare l'intricata jungla e di giungere, senza perdervi, al villaggio; attenzione!, non dimenticate di raccogliere gli esplosivi (segnati con la lettera E) che troverete lungo il vostro tragitto. Giunti al ponte non sarà facile attraversarlo, tuttavia, una granata ben piazzata, e dei "musi gialli" non resterà che una nuvola di polvere; cercate di evitare le pallottole e di saltare le granate se volete continuare.

Dopo aver attraversato il ponte, fatelo esplodere con l'esplosivo raccolto, ciò impedirà ad altri Viet Kong di assalirvi alle spalle.

Un suggerimento, se tenete alla vostra pelle, non lasciate che i vostri nemici vi si avvicinino troppo, sparate non appena compaiono sullo schermo.

## IL VILLAGGIO

Bene, siete arrivati, indenni o forse con qualche graffio, all'entrata del villaggio. Vi son ben sei capanne, lasciate perdere le prime tre che incontrate ed entrate nella quarta; abbattete i guerriglieri prima che lo facciano loro. Ok, ora vi dovete recare alla capanna (sesta) che troverete sulla vostra sinistra, entrate e prendete la torcia alla destra della ciotola di riso. Fate bene attenzione su dove camminate, dell'esplosivo è pronto a farvi saltare in aria non appena lo tocgate, siate molto cauti. E' ora la volta di entrare nella quinta capanna (la prima a destra) dove troverete una botola; nella quale troverete l'accesso al tunnel.

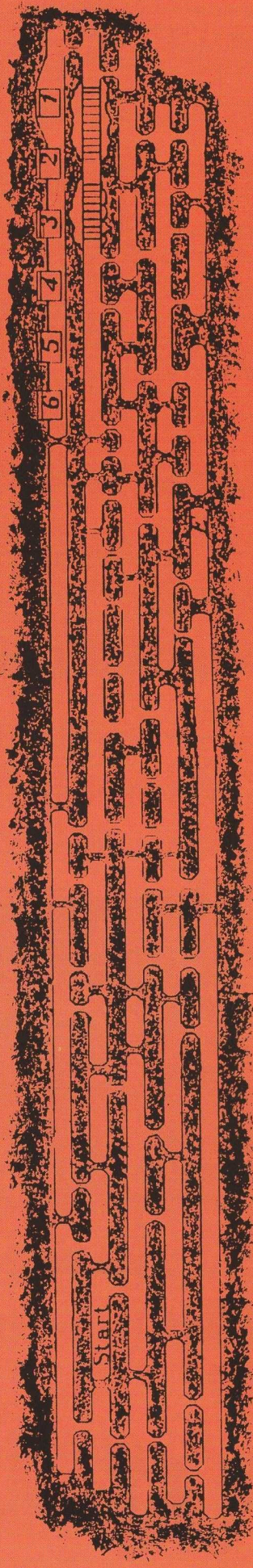
## IL TUNNEL

Tenete sempre sott'occhio la mappa del tunnel, vi sarà molto di aiuto. Le stanze più importanti che do-

vrete visitare sono la 1, la 4, la 9 (permette di uscire dal tunnel!) e la 10.

La prima stanza contiene alcuni razzi che vi permetteranno, una volta giunti all'aperto, di illuminare la tenebrosa jungla e di far fuoco contro le postazioni nemiche. Non vi sarà tanto facile impossessarsene in quanto custoditi da soldati ben armati e pronti a far fuoco a chiunque tenti di entrare. Non vi preoccupate se non riuscite a passare le linee nemiche e ad appropiarvi dei razzi, potrete trovarne altri nella decima stanza, nella quale potrete accedere facilmente. Nella quarta stanza troverete la bussola che vi permetterà, quando vi troverete nella jungla, di portare in salvo il vostro plotone.

Non soffermatevi troppo tempo nello stesso posto, se non volete vedervela con un soldato armato di un coltellaccio.



## IL BUNKER.

Sarà un ottimo posto per riposarvi e rifocillarvi dopo un estenuante giorno.

## LA JUNGLA.

Dopo essere usciti dal villaggio, vi troverete nuovamente nell'intricata foresta.

Dovrete iniziare a correre ziczagando a destra e a sinistra senza fermarvi, altrimenti inizieranno a comparire pattuglie nemiche che sicuramente vi renderanno difficile il compimento della missione.

Continuate ugualmente a sparare, non si sa mai, ma attenzione a dove mettete i piedi in quanto i "musi gialli" hanno seminato la foresta di mine, fili spinati e altre diavolerie, per non farvi giungere alla sospirata meta.

## SEZIONE FINALE.

Forza!!!

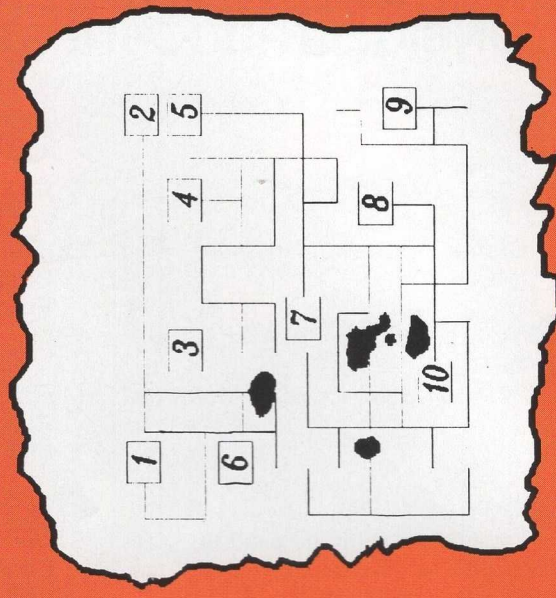
Un ultimo sforzo.

Siete ormai in vista dell'ultima roccaforte nemica che dovrete abbattere con precisi lanci di granate, ovviamente la vostra azione sarà disturbata dalle sentinelle nemiche che faranno il possibile per guadagnarsi una medaglia fermando la vostra corsa verso la vittoria.

Saranno la vostra prontezza di riflessi, una buona mira e soprattutto nervi saldi che vi permetteranno di raggiungere sani e salvi la vostra patria.

CONGRATULAZIONI!!!!!!

QUI A LATO, LA MAPPA DEL TUNNEL





# COMPUTER GRAPHICS

## ILLUMINAZIONE INTERATIVA NEI SISTEMI DI COMPUTER GRAPHICS E CAD

*In questo articolo vi parlerò di un aspetto fondamentale della computer graphics e dei sistemi di cad/cae, è cioè dell'illuminazione degli oggetti e delle scene con varie procedure software altamente sofisticate.*

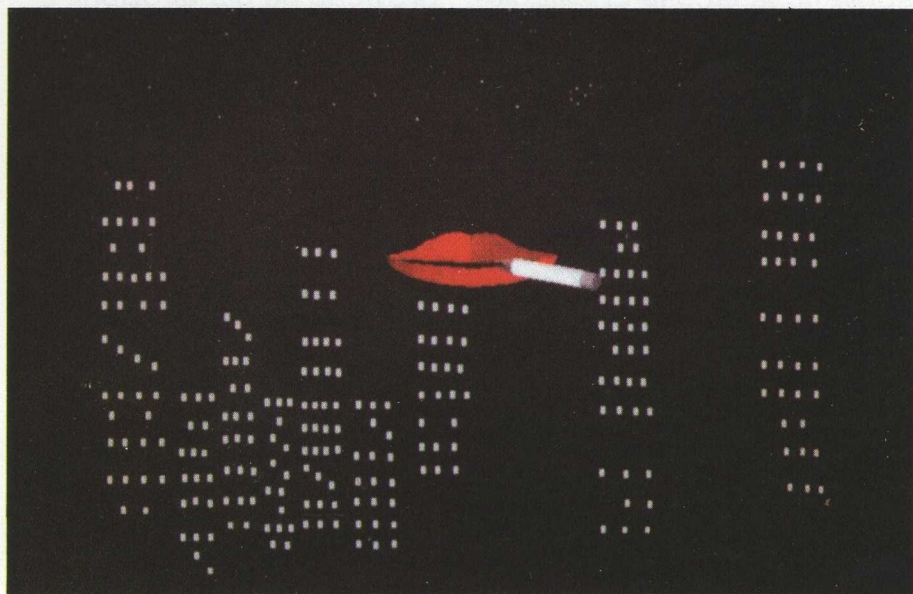
*Nel passato, i coprocessori grafici, erano impiegati principalmente per velocizzare le operazioni del prodotto di matrici, della suddivisione di immagini sovrapposte e di conversione; tutti passaggi indispensabili per il processo di rendering.*

*I calcoli per l'illuminazione di un oggetto o di una scena venivano eseguiti dal software e memorizzati in una lista di visualizzazioni.*

*Quando si voleva modificare un parametro di illuminazione o una caratteristica delle superfici, i calcoli dovevano essere necessariamente rifatti e memorizzati in una nuova lista di visualizzazioni.*

*Questo precalcolo, che si ottiene per il valore della luminosità, è soddisfacente per i riflessi diffusi o lievi di una*

*scena, ma non dà dei risultati corretti per superfici di tipo lucido riflettenti, in quanto i valori di luminosità di queste superfici dipendono dalla posizione relativa dell'oggetto, della sorgente di luci e dall'osservatore; quindi i valori di luminosità sono diversi a seconda della posizione con il quale guardiamo l'oggetto.*







Con l'avvento delle workstation grafiche ad alte prestazioni si è avviato al problema di ricalcolo; ad esempio, abbiamo parlato nel precedente articolo, della stazione grafica basata su PC/AT e scheda grafica REVOLUTION in versione PAL, con questa è possibile inserire anche una maggiore richiesta numerica di operazioni di rendering.

Quello che ne consegue è che i valori di luminosità possono essere ricalcolati per ogni punto di visione e, in questo modo, è possibile ottenere una maggiore velocità del disegno della scena, inoltre abbiamo la facoltà di calcolare direttamente la luminosità delle superfici riflettenti e, infine, modificarne l'illuminazione o la superficie senza mutare l'interattività del sistema, essendo il ricalcolo molto veloce.

Il controllo interattivo dell'illuminazione della scena è il punto focale per la valutazione finale della qualità estetica del soggetto, ed è utile, anche, nella progettazione in 3D; perchè un'ottima illuminazione può dare quei suggerimenti visivi sulla forma dell'oggetto.

La terminologia usata per l'illuminazione è suddivisa in categorie basate sul tipo di riflessi prodotti, sugli schemi di interpolazione e sul tipo di sorgenti luminose.

La prima categoria è costituita da riflessi ambientali, da riflessi diffusi e dai riflessi speculari.

La seconda categoria è costituita dagli algoritmi di interpolazione o di shading.

I riflessi ambientali sono indipendenti dalla posizione dell'osservatore e della sorgente luminosa, normalmente vengono usati per simulare un'illuminazione diffusa che proviene da più direzioni.

I riflessi diffusi dipendono dalla sorgente luminosa e danno quell'aspetto tipico del gesso.

Infine, i riflessi speculari dipendono dalla posizione relativa fra oggetto, sorgente luminosa e osservatore.

Per quanto riguarda la seconda categoria, possiamo definire shading costante o piatto, quel tipo di ombreggiatura in cui un colore costante viene definito ad ogni poligono per avere un'immagine dell'oggetto sfaccettata come se fosse un mosaico.

Un altro tipo di shading e quello continuo o di Gouraud e si ottiene quando il colore e l'intensità di ogni vertice del poligono, viene interpolata con quella dei vertici adiacenti, creando una sfumatura continua su tutta la superficie.

Ma veniamo ad un appuntamento molto atteso dagli appassionati di computer graphics e non, alla edizione 1988 dello SMAU, che si svolge in questi giorni alla fiera di Mila-

no e dove lo studio Hi-Res presenta una novità assoluta nel campo della animazione computerizzata, con uscita direttamente su pellicola 35 mm ad un costo molto competitivo rispetto a quello che offre il mercato; (un costo avvicinabile anche dall'amatore esperto).

L'unità principale è una POLAROID FREEZE FRAME in versione RGB interfacciata con un modulo progettato dall'Hi-Res, abbinabile ai sistemi Commodore Amiga.

Con questo modulo l'animazione viene trasmessa automaticamente alla POLAROID, alla quale, è stato aggiunto un dorso di carico e di scarico della pellicola, che può arrivare fino ad un massimo di 60 secondi di animazione, senza neanche un frame di scarto.

Questo perchè tutta l'animazione è stata in precedenza calcolata e programmata.

Quindi qualcosa di nuovo oltre ai soliti sistemi di registrazione in 3/4 di pollice o in pollice per avere poi una risoluzione non certo all'altezza di un master in 35 mm cinematografico.

Fabio Pistone



# PIACERE, COBOL !

*Come da Voi proposto, in questo numero pubblichiamo  
tutte le lezioni fino ad ora editate e conseguentemente la quinta lezione.*

**C**omputer World, propone ai programmatori MS/DOS che vogliono avvicinarsi al COBOL, questa nuova rubrica. Le possibilità offerte dai personal computer sono ormai talmente ampie, da favorire lo sviluppo di applicazioni con linguaggi di programmazione che erano, fino a poco tempo fa, utilizzabili convenientemente solo su grandi macchine, i cosiddetti mainframe.

A questo risultato si è arrivati, soprattutto, grazie a prodotti realizzati da grandi software house in linea con una realtà, che vuole il personal computer parte non secondaria del sistema informatico delle aziende, e lo vede utilizzato sempre di più come "stazione di lavoro", collegabile al mainframe.

Un simile utilizzo nel campo della progettazione del software, ha stimolato le software house alla realizzazione di pacchetti che permettono, grazie ad editor dedicati, la creazione del programma sorgente, il debug e la creazione del modulo eseguibile.

Notate che, la creazione del modulo eseguibile può, solitamente, essere demandata al mainframe, mediante trasmissione del sorgente oppure, grazie ad apposite opzioni, si possono creare delle applicazioni espressamente dedicate al personal computer.

Questa introduzione credo sia utile per capire quanto sia sottile il filo che separa il grande calcolatore dal suo piccolo fratellino, e per stimolare un avvicinamento, da parte dei programmatori che operano sui personal computer, e degli appassionati al settore, verso un linguaggio di programmazione che, pur non essendo il più potente, è senza dubbio il più diffuso.

Considerando che certi prodotti permettono di avere sul personal, la sintassi completa del COBOL dei mainframe IBM ed una velocità di esecuzione notevole, ritengo che lo sforzo per l'apprendimento del linguaggio, possa essere ben ripagato.

Terminata questa introduzione, veniamo a quelli che saranno gli obiettivi della nostra rubrica.

In questo numero, oltre alla necessaria introduzione, parleremo proprio di uno dei prodotti dedicati allo sviluppo completo di programmi COBOL, mentre nel prossimo, inizieremo un viaggio all'interno del linguaggio vero e proprio.

Il prodotto che, grazie alla 3I (Industria Italiana Informatica), ho avuto modo di provare per Computer World (prima C. Time), è il Professional Cobol della Micro Focus, rel. 1.2.

Il pacchetto è composto da cinque dischetti e, naturalmente, da un'ampia documentazione.

Professional Cobol si potrebbe definire, per potenza e comodità d'uso, un "turbo cobol", ovvero un sistema integrato composto da otto tools.

Questi tools sono:

1) "**FULL SCREEN EDITOR**" studiato per una pratica scrittura dei programmi sorgenti, ma molto comodo anche per creare la documentazione necessaria.

2) "**FORMS**" per creare le mappe video, sotto forma di schermi e strutture di working-storage.

3) "**SYNTAX CHECKER**" per il controllo della sintassi (ANSI '74).

4) "**ANIMATOR**" per visualizzare i singoli step del programma in funzione.

5) "**COMPILER**" per creare un codice di maggiore velocità e compattezza.

6) "**RUN-TIME**" è il sistema che permette di vedere in funzione il programma, durante la sessione di lavoro.

7) "**BUILD**" permette di combinare, in un unico file, il sistema run-time e l'applicazione.

8) "**LIBRARY**" è un ottimo modo di tenere ordine nella propria directory.

Per un programmatore abituato a utilizzare strumenti implementati su mainframe, la prima impressione che si riceve, dopo aver digitato cobol per entrare nel siste-



ma, è che tutto sia sempre sotto controllo, e che, nonostante la rapidità e la facilità di spostamento da un'operazione ad un'altra, le possibilità di errore siano minime.

In caso di dubbio, è comunque sempre disponibile uno schermo di aiuto (help), tramite la pressione del tasto F1.

Il text editor disponibile, è suddiviso in tre aree: le colonne 1-7, che vengono utilizzate per l'attribuzione del numero di sequenza; le colonne 8-72, corrispondenti all'area A e B; e le colonne 73-80 area commenti. Esistono, naturalmente, tutte le classiche funzioni che, un editor deve possedere, quali paginazione, inserimento e cancellazione di righe o blocchi ecc., ma risultano particolarmente comode e veloci le funzioni di ricerca e cancellazione/sostituzione di stringhe.

"FORMS" opera creando pagine video, che si dividono in informazioni fisse, quali possono essere le linee, cornici per menu e tutti quei caratteri utilizzati per rendere piacevole e più chiara la mappa, e informazioni variabili, cioè campi destinati all'input dei dati. Mediante la pressione del tasto F2, si può scegliere tra la creazione di campi fissi "text" o campi variabili "data". Il principio del "quello che vedete è quello che appare", solitamente adottato per i text editor, è valido anche per questo "map editor". Spostandosi, con i tasti cursore, all'interno dello spazio video, è possibile creare mappe che, con strumenti classici, sarebbe molto difficile realizzare.

Per la creazione delle mappe mediante "forms", ci si può avvalere di diversi attributi come colori, alta intensità, reverse-video e campi giustificati.

Terminata questa fase, si può passare alla creazione della struttura che contiene tre livelli 01, naturalmente la creazione è rigorosamente automatica.

Il primo livello 01, definisce gli attributi di ogni singolo campo della mappa, il secondo definisce le aree testo, ed il terzo le aree dati.

Facendo un **DISPLAY** della mappa, si visualizza il secondo livello 01, utilizzando il primo per specificare i vari attributi e, allo stesso modo, funziona l'**ACCEPT**, che però prenderà in input il terzo livello 01.

"FORMS" ha solo un piccolo neo, e cioè una certa rigidità nel trattare i campi variabili, ovvero i "data", come campi necessariamente in input.

Volendo definire una linea della mappa, come zona per messaggi di errore, "forms" pretende che questa area venga definita come area-dati, e quindi come area non protetta e digitabile.

Ricevendo in input una mappa definita in questo modo, l'utente ha la facoltà di muoversi anche nella linea dedicata ai messaggi di errore, e questo è, sicuramente, inaccettabile.

Questo ostacolo è, comunque, facilmente aggirabile agendo sulla struttura generata.

Come se la comodità di generare mappe e relative strutture in modo automatico non fosse sufficiente, "forms" permette al programmatore di creare, automaticamente, anche gli statement necessari alla visualizzazione ed all'accettazione, nel sorgente su cui si sta lavorando.

Il **"SYNTAX CHECKER"** testa la sintassi del programma e crea un file intermedio utilizzabile dal run-time, dall'animatore o dal compilatore.

Tra le opzioni possibili, la stampa del programma, completo di file copy, ed eventualmente "xref" per stampare in coda al programma un riepilogo di tutte le variabili utilizzate e le righe dove queste variabili sono utilizzate.

Naturalmente è necessario eseguire il check del programma, ogni volta che il source viene modificato.

"ANIMATOR" è forse la più spettacolare delle possibilità offerte da Professional Cobol ed è, allo stesso tempo, un ottimo strumento per testare il regolare funzionamento del programma.

La spettacolarità, consiste nella possibilità di vedere il programma in esecuzione step dopo step, a velocità variabile, ma la spettacolarità passa in secondo piano, se si pensa alla reale utilità di una funzione, che permette di controllare che il programma scorra esattamente come desiderato. Nel caso in cui, si rendesse necessario esaminare o modificare il contenuto di un campo in formato ASCII o esadecimale, animator permette anche questo.

"COMPILER" leggendo il file prodotto dal syntax checker, compila il codice intermedio in codice macchina, aumentando notevolmente la velocità ed l'efficienza.

"RUN TIME" è il sistema che esegue, sempre in ambiente professional cobol, il programma compilato o in codice intermedio (prodotto dal checker).

Il sistema provvede alle operazioni di input-output ed incorpora un potente sistema di accesso multi-key ai file **ISAM** (indexed sequential access method), oltre al modulo **SORT-MERGE**. Terminato il debug del programma, è necessario separarlo da quello che ho chiamato "ambiente professional cobol", per fare in modo che possa funzionare indipendentemente presso gli utenti.

"BUILD" realizza proprio questa fase, inserendo in un file finale il Run-Time e la propria applicazione.

Il file creato, che sarà **.COM** o **.EXE** a seconda delle dimensioni, sarà, quindi, pronto per l'uso.

"LIBRARY", infine, permette l'archiviazione di vari moduli, necessari alla propria applicazione, che potrebbe essere composta da più programmi, in un unico file.

Oltre a mantenere una maggiore ordine nella directory, questo sistema, permette un accesso ai moduli chiamati (CALL) dal programma principale più veloce.

Rispetto a quelle che sono le notevoli possibilità offerte da Professional Cobol, la descrizione di questo prodotto è stata ridotta al minimo necessario. Credo comunque che, pur avendo fatto un'analisi approssimativa del pacchetto in questione, coloro che ritengono il COBOL un linguaggio poco dinamico, si debbano ricredere, di fronte ad un sistema di sviluppo software così elevato.

**V**i ho parlato, fin qui, delle grandi possibilità che un linguaggio di programmazione diffuso e standardizzato come il COBOL, può offrire.

Ho cercato di fare una presentazione del linguaggio che risultasse convincente, sia per coloro che vorrebbero imparare un linguaggio di programmazione, sia per quelle persone che utilizzano altri linguaggi (anche i linguaggi di programmazione seguono la moda).

Ai primi, ho evidenziato come possa essere utile apprendere un linguaggio diffuso e standardizzato ai massimi livelli, indipendentemente dalla macchina o dal sistema operativo, ai secondi ho dedicato la presentazione di un prodotto creato per lo sviluppo del software in COBOL, su personal computer in ambiente MS/DOS.

Possiamo, quindi, iniziare il nostro viaggio all'interno del COBOL, proprio dalle basi fondamentali per qualsiasi linguaggio di programmazione.

Per guidare le azioni che un calcolatore deve eseguire, occorre un linguaggio che la macchina capirà solo se è stata costruita per funzionare con le istruzioni di quel linguaggio.



Queste istruzioni, costituiscono il linguaggio base (o linguaggio macchina) ed è l'unico che la macchina sia in grado di accettare.

L'uso del linguaggio macchina è, tuttavia, piuttosto complicato, dato che richiede una notevole conoscenza della macchina e dei tempi di realizzazione e di prova dei programmi decisamente lunghi.

Il COBOL è un linguaggio, basato su una serie di espressioni e simboli che, essendo molto vicini al linguaggio comune (anche se straniero), lo rendono molto più efficace nei confronti della risoluzione dei problemi.

La traduzione del linguaggio simbolico, il programma sorgente, in linguaggio macchina, o programma oggetto, è lasciata ad altri programmi (compilatori).

Il COBOL (COMmon Business Oriented Language), ha ormai quasi trent'anni ed è stato progettato alla fine degli anni '50, su richiesta del Pentagono, per l'elaborazione di grandi masse di dati ed è per questo che al COBOL, è affiancato il suffisso ANS, che significa American National Standard.

Per la scrittura di un programma COBOL, ci si avvale, solitamente, di editor come WORDSTAR o simili, tenendo presente quali sono le colonne utili.

## COLONNE

1-6 sono usate per l'assegnazione del numero progressivo di minutazione del programma.

7 è utilizzata per indicare, tramite un trattino, che il primo carattere sulla riga corrispondente, è la continuazione di una parola della riga precedente. Se a colonna 7 appare il simbolo dell'asterisco, il compilatore interpreta la riga come un commento e non come delle istruzioni.

8-11 Margine "A".

12-72 Margine "B".

Il COBOL ha la caratteristica di essere strutturato in modo tale da permettere più tipi di espressioni:

- dichiarazioni di aree di lavoro
- frasi imperative che comandano l'esecuzione di un lavoro

- frasi di commento
- e altre.

Le frasi di commento, riconosciute dal compilatore dalla presenza di un asterisco a colonna 7, sono costituite da una sequenza di caratteri, che il programmatore usa in assoluta libertà. Le frasi informative, uniche ed obbligatorie, caratterizzano il gruppo di istruzioni successive, informando il compilatore quale tipo di azioni il programma sta per richiedere.

Le frasi imperative, comandano l'esecuzione di un'azione, ed è proprio l'insieme delle frasi imperative, a determinare la risoluzione del problema. Le frasi imperative hanno un preciso formato di scrittura, costituito da:

- comandi (lettura, confronto, sottrazioni)
- operandi (a disposizione del programmatore, sui quali agisce l'istruzione).

Gli operandi (variabili e costanti), sono scelti da chi scrive il programma, e possono avere una lunghezza massima di trenta caratteri.

Il compilatore riconoscerà validi gli operandi all'interno di tutto il programma.

Un altro gruppo di operandi, che il programmatore può scegliere con libertà, è costituito dalle Label, che

contraddistinguono il nome di una procedura o di una routine.

Procedure e routine fanno parte del programma, distinguendo gruppi di istruzioni, le prime come blocchi principali, le seconde come azioni ricorrenti in più procedure.

La label di procedura o di routine, deve essere scritta a margine "A" e chiusa, senza spazi, da un punto.

Le frasi imperative devono essere scritte nel margine "B", cioè dalla colonna 12 in poi, con facoltà di inserire, tra le singole parole, gli spazi desiderati.

Altri simboli a disposizione del programmatore, sono i simboli di condizione:

= uguale a  
> maggiore di  
< minore di

() parentesi per delimitare quantità e controllare la sequenza delle operazioni.

Inserendo la parola *NOT* prima di =, >, <, si negano i simboli associati.

I simboli aritmetici, simili al *BASIC*, sono:

+ addizione  
- sottrazione  
\* moltiplicazione  
/ divisione  
\*\* elevamento a potenza  
= come i simboli di condizione  
{  
}

Un programma COBOL, è costituito da quattro divisioni:

## IDENTIFICATION ENVIRONMENT DATA PROCEDURE.

Devono essere presenti TUTTE e nella sequenza precedente; a loro volta sono divise in sezioni.

Nella IDENTIFICATION DIVISION, si assegna il nome al programma e si possono aggiungere informazioni come il nome dell'autore, data di scrittura e compilazione e note varie.

Queste informazioni non verranno tradotte dal compilatore.

Nella ENVIRONMENT DIVISION, si specifica il tipo di elaboratore e le caratteristiche dei file.

La DATA DIVISION è dedicata alla descrizione dei dati interni ed esterni al programma, e cioè, sia quelli legati alle aree di input/output, sia quelli relativi alle aree di memoria utilizzate per immagazzinare i risultati intermedi ed altre indicazioni.

La PROCEDURE DIVISION, contiene le istruzioni raggruppate in procedure e routine.

Ecco lo sviluppo completo delle divisioni e delle sezioni:

```
{IDENTIFICATION DIVISION.}
{ID DIVISION.
PROGRAM-ID. nome-del-prg.
[AUTHOR. ....]
[INSTALLATION. ....]
[DATE-WRITTEN. ....]
[DATE-COMPILED. ....]}
```



[SECURITY. ....]  
 [REMARKS. ....]  
**ENVIRONMENT DIVISION.**  
**[CONFIGURATION SECTION.**  
**[SOURCE-COMPUTER.** tipo-elaboratore]  
**[OBJECT-COMPUTER.** tipo-elaboratore]  
**[SPECIAL-NAMES.** clausola....  
**[DECIMAL-POINT IS COMMA.]]]**  
**[INPUT-OUTPUT SECTION.**  
**FILE CONTROL.** clausola...  
**[I-O-CONTROL.** clausola...]]

**DATA DIVISION.**  
**[FILE SECTION.** descrizione file.  
 descrizione record.]  
**[WORKING-STORAGE SECTION.**  
 descrizione dati indipendenti.  
 descrizione dati composti.]  
**[LINKAGE SECTION.**  
 descrizione dati indipendenti.  
 descrizione dati composti.]

## PROCEDURE DIVISION

**imperative**

.....

.....

**commenti**

.....

**A**bbiamo concluso una descrizione di massima delle quattro divisioni del Cobol:

## IDENTIFICATION DIVISION

## ENVIRONMENT DIVISION

## DATA DIVISION

## PROCEDURE DIVISION

Fermo restando il fatto che questa rubrica non pretende di approfondire, come farebbe un completo corso di programmazione, tutte le regole, le clausole ed i comandi del Cobol, ma vorrebbe essere un aiuto ed uno stimolo ad ulteriori approfondimenti, entriamo nel merito di queste quattro divisioni.

L'IDENTIFICATION DIVISION è una divisione composta da diversi paragrafi (n.d.r vedi numero precedente) di cui è obbligatorio solo il PROGRAM-ID, mentre gli altri possono essere utili solo come documentazione. Nel paragrafo REMARKS si possono inserire delle righe di commento aggiuntive es:

**IDENTIFICATION DIVISION.**  
**PROGRAM-ID.** EXE-PGM.  
**AUTHOR.** COMPUTER-WORLD.  
**INSTALLATION.** MILANO  
**DATE-WRITTEN.** MAGGIO 1988.  
**DATE- COMPILED.** 15/05/88  
**SECURITY.** AD USO TEST.  
**REMARKS.** QUESTO PROGRAMMA VISUALIZZA  
 LO SVILUPPO COMPLETO DELLA  
 IDENTIFICATION DIVISION.

L'ENVIRONMENT DIVISION è quella divisione del Cobol dedicata alla trasportabilità del software su elaboratori differenti.

Il programma deve dichiarare il nome del supporto logico che contiene i file e del tipo di unità fisica con diversi sistemi operativi sarà necessario ricompilare il programma e modificare opportunamente questa divisione.

**ENVIRONMENT DIVISION.**  
**CONFIGURATION SECTION.**  
**SORCE-COMPUTER.** nome-computer.  
**OBJECT-COMPUTER.** nome-computer.  
**SPECIAL-NAMES.**  
**INPUT-OUTPUT SECTION.**  
**FILE-CONTROL.**

La funzione della CONFIGURATION SECTION è quella di indicare il tipo di macchina che compilerà il programma (SOURCE-COMPUTER) e quello che lo eseguirà (OBJECT-COMPUTER).

Il paragrafo SPECIAL-NAMES è opzionale ma di notevole utilità nelle applicazioni.

Permette infatti di utilizzare le rappresentazioni dei numeri in stampa secondo la notazione europea (DECIMAL POINT IS COMMA) sostituendo il punto decimale alla virgola e di sostituire il simbolo '\$'.

Mediante il paragrafo FILE-CONTROL si dichiara al compilatore il nome dei files utilizzati ed il relativo supporto fisico.

Se, ad esempio, volessimo usare il file "CLIENTI" residente su disco, dovremmo associare al suo nome esterno un nome interno come "FILE-CLIENTI":

**SELECT FILE-CLIENTI**  
**ASSIGN TO DISC CLIENTI.**

I dispositivi utilizzabili sono il disco (DISK) il nastro (TAPE) e la stampante (PRINTER).

La funzione della DATA DIVISION è di riservare al programma delle aree di memoria di dimensioni adeguate e associare ad ognuna di queste dei nomi scelti dal programmatore.

La prima sezione della DATA DIVISION è la FILE SECTION, utilizzata dal compilatore per le operazioni di lettura/scrittura dei file. La seconda sezione, la WORKING-STORAGE SECTION, definisce le zone di memoria (campi) a disposizione del programmatore.

L'uso della FILE SECTION è obbligatorio nel caso in cui si, intendano utilizzare dei files.

Ogni file descritto al compilatore mediante l'indicatore FD (file description):

**DATA DIVISION.**  
**FILE SECTION.**  
**FD CLIENTI.**

Dato che stiamo parlando di file, argomento importantissimo in un linguaggio di programmazione, possono essere utili alcune informazioni relative ai files.



Un file sequenziale potrebbe essere letto un record alla volta, ma

questo allungherebbe i tempi di elaborazione obbliggando i supporti

fisici a continue operazioni (ad esempio il posizionamento della testina sulla traccia o sul settore).

E' preferibile organizzare i record di un file in blocchi in modo

che ogni operazione fisica di lettura/scrittura tratti più record.

Tornando al Cobol, se non vengono dichiarate clausole relative al

bloccaggio dei record il Compilatore riserva un'area di memoria pari alla lunghezza del record.

Se, invece, il programmatore dichiara il blocco composto da un certo numero di records il Compilatore riserverà un'area (buffer) per contenere tutti i record del blocco.

Clausole valide per il bloccaggio dei record sono ad esempio:

**BLOCK CONTAINS 40 RECORDS.**

**BLOCK CONTAINS 1 TO 50 RECORDS.**

**BLOCK CONTAINS 200 CHARACTERS.**

**BLOCK CONTAINS 20 TO 1000  
CHARACTERS.**

Nella descrizione di un file obbligatoria la clausola LABEL RECORD che specifica se il file da elaborare ha delle etichette (labels).

**OMITTED  
LABEL RECORD IS  
STANDARD.**

Naturalmente la parola OMITTED specifica che il file è senza label

mentre STANDARD si usa per file che sono o devono essere creati con etichette standard previste dal sistema operativo.

Per il file assegnato alla stampante è obbligatoria la parola OMITTED.

Solitamente i record contenuti in un file hanno tutti uguale lunghezza, comunque è possibile trattare altri tipi particolari di record con la clausola RECORDING MODE.

**RECORDING MODE IS**  
F  
V  
U  
S

Per default (automaticamente) viene assunta la F, cioè, record a lunghezza fissa.

Tale lunghezza viene calcolata in base alla descrizione dei record.

V (variabile) dichiara al compilatore che i record hanno lunghezza variabile.

U (indefinito) caratterizza un file in cui i records possono avere, entro un prefissato intervallo, lunghezza qualsiasi.

Il riconoscimento del tipo di record, in questo caso, è effettuato dal programmatore mediante qualunque criterio.

S (agganciati) specifica un file in cui i records logici hanno una lunghezza che supera la dimensione del blocco. In questo caso i record vengono agganciati (spanned) a diversi blocchi.

La clausola RECORD CONTAINS specifica la lunghezza del record, anche se la stessa pu essere determinata del compilatore in base alla descrizione dei records.

RECORD CONTAINS [intero-1 TO] intero-2 CHARACTERS.

**S**iamo entrati in uno degli argomenti più importanti del SCOBOL, 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**

**VALUE '77'.**

**88 ANNO-1978**

**VALUE '78'.**

**88 ANNO-1979**

**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.

**F**inalmente siamo arrivati alla PROCEDURE DIVISION. Anche se questa quarta ed ultima divisione del COBOL è la divisione in cui il programmatore inserisce le vere e proprie istruzioni da eseguire per risolvere un determinato problema il programmatore deve considerare con molta attenzione eventuali soluzioni che comprendano tutte le divisioni.

Le istruzioni della PROCEDURE DIVISION possono essere organizzate secondo tre livelli gerarchici decrescenti. Al livello più basso troviamo le frasi o periodi ovvero una serie di istruzioni eseguibili in sequenza come fossero un' unica istruzione. La sequenza di istruzioni può essere suddivisa logicamente in diversi paragrafi, che sono raggruppamenti di istruzioni di varie dimensioni. I paragrafi sono individuati da nomi a partire dalla colonna 8 (margine A) e chiuso da un punto. I paragrafi consentono la possibilità di rientrare in diversi punti del programma mediante istruzioni di salto condizionato e di eseguire le istruzioni di un certo paragrafo con il verbo PERFORM (seguito dal nome del paragrafo). Per il compilatore un paragrafo è terminato quando si incontra un altro paragrafo. La sezione (SECTION) è la struttura di ordine superiore che può raggruppare i paragrafi. I nomi delle sezioni seguono le stesse regole dei nomi dei paragrafi, ma devono essere seguiti dalla parola riservata SECTION. La sezione termina dove ne inizia un'altra o alla fine del programma.

Ecco una struttura generale della procedure division organizzata in sezioni e paragrafi.

#### PROCEDURE DIVISION.

AA00-INIZIO SECTION. (sezione).

AA10-OPEN. (paragrafo).

.....  
..... ISTRUZIONI.  
.....

AA20-READ. (paragrafo).

.....  
..... ISTRUZIONI.  
.....

BB00-ELABORA SECTION. (sezione).

BB10-READ. (paragrafo).

.....  
..... ISTRUZIONI.  
.....

BB15-WRITE. (paragrafo)

.....  
..... ISTRUZIONI.  
.....

ZZ00-FINE SECTION. (sezione).

ZZ10-CLOSE. (paragrafo).

.....  
..... ISTRUZIONI.  
.....

STOP RUN. (fine elaborazione).

L'aspetto principale del COBOL è la particolarità di essere un linguaggio discorsivo.

Come nei linguaggi umani ogni azione che il calcolatore deve eseguire è richiesta mediante verbi.

Ogni verbo viene tradotto dal compilatore in una sequenza di istruzioni in linguaggio macchina per agire sui supporti hardware richiesti dall'istruzione.

I verbi del Cobol sono tutte parole riservate che possono essere utilizzate solo nelle forme previste.

E possibile suddividere i verbi del COBOL in cinque categorie a seconda del tipo di funzione in grado di eseguire.

#### CONDIZIONALI -

Permettono di analizzare il verificarsi di un dato evento:

IF  
SEARCH

#### INPUT/OUTPUT -

Verbi che consentono il trasferimento dei dati da e verso differenti unità periferiche del calcolatore:

OPEN  
CLOSE  
READ  
WRITE  
ACCEPT  
DISPLAY

#### CONTROLLO SEQUENZA -

Danno un flusso logico al programma:

GO TO  
PERFORM  
EXIT  
STOP

*Il seguito al prossimo numero...*



## **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 Montediveto 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 - FIORENZUOLA (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 - FORLÌ  
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

## **FRIULI**

MOFERT V.le Unità 41 - UDINE  
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE  
FOTOTECHNICA 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 Leone 17 - ROMA  
BIG BYTE Via De Vecchi Pieralice 35 - ROMA  
HOBBY VIDEO Via Tarsia 41 - ROMA  
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA  
NOVELLI RITA Circonvallazione Giannicolesse 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 57R - 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 GIOCATTOLE Via S.Maria 54 - PARABIAIO (MI)  
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)

## **32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA**

SUPERGAMES Via Carrobbio 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 KONTSCHIEDER 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 Marco 3457 - 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

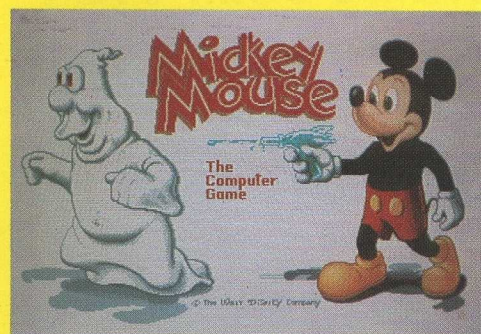
*Supersmanettoni ottobri, eccoci giunti all'ennesimo appuntamento con la nostra Hit Parade. Molti sono stati i cambiamenti alle vette della classifica delle top ten inserite nella nostra rubrica. In quella del CBM 64, è stato destituito il glorioso Gary Lineker's, nientepopodimeno che, da Topolino o Mickey Mouse che, sin dalla sua preannunciata venuta, suscitò un grosso scalpore. Appena arrivato anche Nineteen della Cascade, ha subito fatto da padrone imponendosi con la sua terza posizione. Per Amiga rimane indiscusso detentore Buggy Boy della Elite, che, nonostante la sua longevità, domina sugli altri programmi, anche se ferrari F.1 e The Three Stooges fremono alle sue spalle. Per Atari St c'è Dungeon master che domina in vetta, raggiunto velocemente dallo stupendo Beyond the Ice Palace.*

*Per MS/Dos o Ibm non sussistono sostanziali modifiche svetta Driller; novità di rilievo sono Rampage e Aces High rispettivamente al terzo e sesto posto.*

*Ciao a tutti e, al prossimo numero!!*

## CLASSIFICA TOP GAMES C64/128

- 1) Mickey Mouse - Gremlin
- 2) Gary Lineker's Superstar soccer - Gremlin
- 3) Nineteen Boot Camp - Cascade
- 4) Skatecrazy - Gremlin
- 5) Impossible Mission II - Epix
- 6) Platoon - Ocean
- 7) Buggy Boy - Elite
- 8) The Three Stooges - Cinemaware
- 9) The Empire Strikes Back - Domark
- 10) World Class Leader Vol. II - Access-Us.Gold



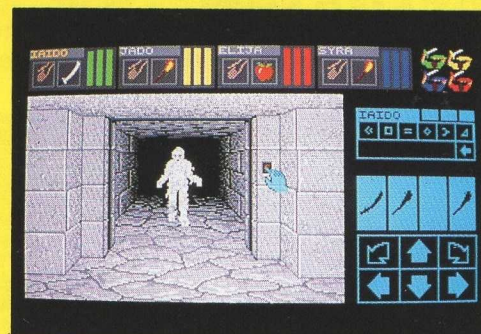
## CLASSIFICA TOP GAMES AMIGA

- 1) Buggy Boy - Elite
- 2) Ferrari Formula One - Electronic Arts
- 3) The Three Stooges - Cinemaware - Mirrorsoft
- 4) Return to Atlantis - Electronic Arts
- 5) Thundercats - Elite
- 6) Aaargh - Melbourn house
- 7) Fire & Forget - Titus
- 8) Rockford - Melbourn house
- 9) The hunt for Red October - Argus Press
- 10) Obliterator - Psygnosys



## CLASSIFICA TOP GAMES ATARI ST

- 1) Dungeon master - ATF/Mirrorsoft
- 2) Beyond ecc. - Elite
- 3) Out Run - Us Gold
- 4) Mission impossible II - Us. Gold
- 5) Thundercats - Elite
- 6) Predator - Activision
- 7) Carrier Command - Firebird
- 8) Bionic Commando - Capcom
- 9) Captain Blood - Ere Inf./Infogrames
- 10) Buggy Boy - Elite



## CLASSIFICA TOP GAMES IBM E PC COMPATIBILI

- 1) Driller - Incentive
- 2) Platoon - Ocean
- 3) Rampage - Activision
- 4) Wizball - Ocean
- 5) Tau Ceti - CRL
- 6) Aces high - Ocean
- 7) Drean warrior - Us Gold
- 8) Ace 2 - Cascade
- 9) Impossible Mission II - Elite
- 10) Gunship - Microprose







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
Coprmonitor	LIT. 20.000
Contentore Posso 3"1/2	LIT. 40.000
Contentore Posso 5"1/4	LIT. 40.000
Contentore 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

## 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

#### Continua da Personal Computer

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

## MONITOR

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

## 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 que-  
sto spazio come IBM, Olivetti, Amiga, Commodore ed al-  
tri 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 \_\_\_\_\_



# LE VOCI DI IERI

di  
Dave Dawn

## NONA PUNTATA

I due poliziotti iniziarono a parlare con Cuscinetto. *"Maledizione, proprio gli unici due agenti umani è andata a scovare quel dannato uomo cane!!"*

Pensò, preoccupatissimo, Kane.

Il trio a pochi metri da lui, continuava a discutere ma, la reazione degli interlocutori di Cuscinetto non fu quella prevista da Kane. Invece di metter mano ai laser e di bloccare Draghuur con un collare di costrizione, i due agenti scambiarono tranquillamente qualche parola e dopo poco, uno di essi si incamminò verso il marine.

Kane si trattenne: mettersi a correre e scappare, a questo punto, avrebbe significato la cattura certa.

Quando il poliziotto iniziò a parlare, le sue parole suonarono incredibili alle orecchie di Kane.

*"Il suo assistente ci ha appena avvertiti, Maggiore".*

Disse il corpulento tutore dell'ordine, osservando le mostrine sul giubbotto di Kane.

*"Con noi non correrà alcun pericolo, la scoteremo sino al suo vascello."*

Negli occhi del poliziotto, Kane notò una strana luce e, ancora incredulo, decise di stare al gioco.

*"Grazie molte sergente,...con voi mi sentirò più sicuro."* Replicò Kane.

Nel frattempo, Cuscinetto si avvicinò e, prendendo sotto braccio il marine, si incamminò verso l'entrata dello spazioporto.

*"Mai sentito parlare dei poteri mentali di noi Anterios, Kane?! E' stata davvero una gran fortuna poter incontrare gli unici due sbirri umani fra tutta questa "ferraglia"! Ah, mi scordavo di dirti che loro ti credono un reduce pluridecorato in compagnia del suo assistente; tu stai partendo per Kryos, dove andrai a trovare la tua famiglia. Hai chiesto che ti scortino fino alla tua nave perchè temi di essere assalito da qualche losco individuo, all'interno del porto: sai, con i tempi che corrono e i numerosi evasi in libertà!!!".*

Terminò Cuscinetto, assumendo un ghigno irriverente mentre pronunciava la parola "evasi".

*"Dannato testa calda, la tua è una buona idea ma, se viene loro in mente di richiedere l'aiuto di altri robopoliziotti che facciamo?!"* Sbraitò, sottovoce, Kane. *"Tranquillo marine, ho anche detto loro che non ami molto la*

*presenza degli androidi ed, in ogni caso, i due si aspettano che tu faccia il loro nome presso la robosedede centrale, per una nota di merito.*

*Non se la vorranno certo dividere con le "teste di latta"!"*

*"Già, hai ragione, sei più furbo di ciò che pensavo; probabilmente non si aspettavano che un evaso potesse presentarsi impunemente all'entrata principale di uno spazioporto; ecco perchè hanno messo di guardia due agenti umani invece di due "teste di latta", condizionate contro la telepatia ed i poteri mentali".*

Indovinò Kane.

*"Sì, è probabile; ad ogni modo cerchiamo di tenerci alla larga dai robopoliziotti all'interno e, soprattutto, cerca di non alzare la voce e di non fare movimenti o scatti improvvisi: due, contemporaneamente, sono difficili da controllare e potrebbero sfuggirmi al mio potere in un secondo."*

Avvertì Cuscinetto, mentre entravano nel grande salone principale di Tragor.

I due, seguiti dalla speciale scorta, proseguirono verso gli ascensori per i livelli extraplanetari. Il sergente non fece entrare nessun altro nell'ascensore occupato da Kane e da Cuscinetto.

Dopo qualche secondo le porte scorrevoli si aprirono ed i quattro si ritrovarono all'ingresso di un lunghissimo corridoio, illuminato da neon azzurri.

Gli accessi ai punti di imbarco si aprivano sulla destra del corridoio ma, Cuscinetto fece segno agli altri di seguirlo verso la zona di entrata agli hangar.

Nonostante tutto, Kane continuava a sudar freddo; non gli piaceva avere davanti a sé ed alle sue spalle due poliziotti che, da un momento all'altro sarebbero potuti uscire dallo stato ipnotico ed arrestarlo insieme al suo compagno uomo-cane.

Una seconda piattaforma elevatrice si celava dietro un pesante portello di plastoglass trasparente che si aprì dopo che Cuscinetto ebbe digitato il codice di accesso sul piccolo tastierino numerico della serratura.

*"Quello di sinistra mi sta sfuggendo,...ha una forza di volontà troppo forte!"*

Disse, quasi sibilando, Cuscinetto, mentre una stilla di sudore faceva capolino sulla sua fronte.

*"Posso far niente per aiutarti?"* Rispose Kane.

*"No, no, ce la faccio, forse ce la faccio...siamo quasi arrivati."*

Dopo un breve tragitto sulla piattaforma il gruppo si trovò all'entrata di un grandissimo hangar, davanti ad una nave stellare di medie dimensioni.

Alcuni tecnici e meccanici stavano sigillando i pannelli del reattore di destra, dopo una revisione.

Un personaggio grassissimo, vestito con una logora tenuta di volo e con un monocolo 3D all'occhio sinistro, sbucò dal portello di carico della nave.

Evidentemente allarmato dalla presenza dei due poliziotti, il nuovo arrivato sguainò il fulminatore laser che portava alla cintola; con il dito già sul grilletto si accorse che Cuscinetto gli stava facendo segno di non sparare.

I due poliziotti non si accorsero di quello che stava succedendo.

Sprofondati nella trance ipnotica creata da Cuscinetto, lo stavano seguendo come cagnolini.

Per evitare che si accorgessero del laser in mano al pilota, un potente impulso psichico li aveva accecati per un paio di secondi.

*"Sono ipnotizzati, metti via il laser immediatamente!!"*

Disse sottovoce Kane. Questi, riconosciuto in Cuscinet-





to il vecchio amico contrabbandiere, si rilassò un poco e fece cenno di aver capito la situazione.

Sputando un cuscinetto di Draghior consumato, richiuse la fondina e si avvicinò a Draghuur, sfoderando uno smagliante sorriso di denti in plastoglass.

*"Vecchio pirata, ce l'hai fatta a fuggire dalle teste di latta eh?!"*

*A dire il vero non ho creduto neanche un secondo nel tuo piano di fuga ma, visto che sei qui mi devo proprio ricredere!"*

Disse il corpulento contrabbandiere, lanciando qualche minacciosa occhiata verso i poliziotti. Cuscinetto non diede segno d'aver sentito le parole dell'amico, intento com'era a mantenere la trance dei due agenti.

*"Sono un amico di Draghuur, sono anch'io un fuggitivo"*

Disse, sempre parlando sottovoce, Kane.

*"Salute a te, marine; dico bene?!"*

Disse il grassone e continuò:

*"Mi chiamo Zuruck e sono un vecchio amico del tuo compagno d'evasione; qual "buon vento" ti ha portato fin qui dalla colonia penale di Argonia?"*

Kane si accinse a spiegare brevemente la sua storia quando un meccanico, che stava spingendo un pesante carrello ricolmo di attrezzi e strane apparecchiature elettroniche, inciampò improvvisamente cadendo in avanti.

Un grosso cacciavite magnetico cadde sull'impiantito dell'hangar producendo un fracasso d'inferno.

*"Cosa..., che diavolo, ...sono gli evasi, ci hanno ipnotizzato!!!"*

Esclamò uno dei due agenti, risvegliandosi improvvisamente dallo stato di trance.

Prim'ancora che questi potesse metter mano al laser d'ordinanza, il pugno destro di Kane lo aveva già raggiunto in pieno viso, facendolo stramazzare al suolo.

Il secondo agente non si persè d'animo e mettendosi al di fuori della portata del pugno di Kane, impugnò il laser ed esplose un colpo paralizzante all'indirizzo di Cuscinetto.

Quest'ultimo cadde tramortito, all'indietro, mentre Zuruck si immobilizzava alzando le mani in segno di resa. Kane fece altrettanto, rimpiangendo di non indossare la sua corazzina da combattimento capace di sopportare i colpi di qualsiasi laser portatile.

*"Vediamo di non fare movimenti bruschi e di non tentare altre idiozie, capito?"*

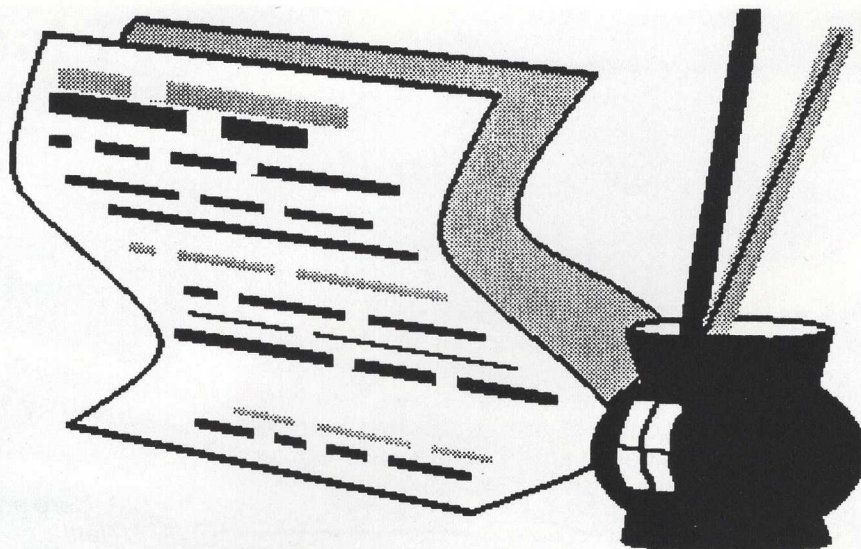
*"State ben fermi, il mio laser è ora regolato per uccidere e non più per paralizzare!"*

Avvertì il poliziotto, ancora un poco stordito dallo stato ipnotico.

Mantenendo ben salda la pistola d'ordinanza nella mano destra, impugnò la trasmettente che portava alla cintola. *"Attenzione, attenzione, a tutti i settori. Gli evasi sono stati localizzati nel settore AH1 d'accesso agli Hangar; sono tutt'ora sotto controllo ma ho bisogno di rinforzi, ripeto, settore AH1!"*

Kane sapeva che tutto questo sarebbe successo, l'idea di ipnotizzare gli sbirri non gli era mai piaciuta fin dal primo momento; con Cuscinetto paralizzato e un fulminatore pronto a sparare, la fuga stava per concludersi amaramente.





## Risposte ai lettori

*Spett. redazione, dopo aver letto il primo numero della vostra/nostra fantastica rivista, ho ritenuto doveroso comunicarvi ciò che, secondo me, sono i punti ancora deboli.*

*Il più appariscente riguarda la recensione dei programmi; in tutta la rivista non avete espresso un solo parere negativo su nessuno dei programmi, mentre alcuni di essi se lo meritavano veramente (Vampire's empire, Guts, Att ecc.); sono solo alcuni di quei programmi che hanno avuto scarsissima valutazione dalle maggiori riviste inglesi; che io riconfermo avendo avuto la sfortuna di provarli.*

*Faccio presente che il 90% dei lettori usa la rivista come "guida all'acquisto" del software e perciò vi esorto ad essere molto più severi nel formulare i vostri giudizi.*

*Altri piccoli consigli:*

*1) fate per ogni computer due singole classifiche "Top games", una per arcade e l'altra per le "adventure" (è una cosa alquanto logica);*

*2) quando è possibile provate lo stesso programma in più versioni, evidenziandone i pregi, i difetti e le differenze.*

**T. EZIO IVREA**

Caro Ezio, abbiamo ritenuto giusto pubblicare la tua lettera, in quanto, con il tuo giudizio, ci aiuti a rendere ancora più efficiente e perfetta la (come la chiami tu, a ragion veduta) nostra/vostra rivista. Riteniamo, effettivamente è giusto l'appunto che ci fai, soprattutto per la nostra indulgenza al riguardo di programmi che alcune vol-

te risultano essere non troppo belli; è però da dire che non tutti hanno la stessa visione e il gioco visto magari da occhi diversi risulta bello e soprattutto acquistabile.

Quindi il redattore che ha effettuato la recensione ha visto, secondo il suo parametro di valutazione, nei giochi che tu hai elencato delle caratteristiche

di giocabilità, di sonoro e di grafica migliori di quelle che tu hai valutato. E' comprensibile del resto il fatto che, il o i giochi possono essere belli o brutti a seconda dei gusti. Proprio per cercare di evitare valutazione troppo personali, da parte di un singolo redattore, si è pensato da questo numero di inserire dei voti specifici, decisi di comune accordo fra tutti i redattori, che valuteranno in concerto il programma dandone una valutazione identificabile con voto che varierà dal uno al dieci (quasi come a scuola) evidenziandone la giocabilità, il sonoro e la grafica. E' molto interessante, la proposta di creare diverse classifiche su i "top game" diversificando gli arcade dalle adventure, devi però anche darci atto che le classifiche sono redatte in seguito alle vendite del

software. Vendite, che nel settore delle singole avventure non ha considerevoli fluttuazioni, in quanto i programmi nuovi che vengono prodotti per questo tipo di utenza non sono molti rischierebbero, quindi, di creare una classifica stantia. Rispondendo alla tua seconda proposta, vedrai che sulle stesse pagine della rivista, quando riporteremo valide e soprattutto tante le differenze nelle varie versioni, recensiremo nuovamente il prodotto dandone immediatamente le differenze e le caratteristiche principali e ovviamente con le variazioni di prezzo. Bisogna anche constatare che l'importatore, di solito, commercializza solo alcune delle versioni del gioco e magari susseguentemente, se ne sorge la richiesta, importa le ulteriori versioni.

*Gentil. redazione, ecc., vorrei sapere se è possibile inserire anche per Amiga, nella sezione trucchi ecc., qualche truccetto per i giochi, tipo aumento delle vite, inoltre, vorrei sapere se nel prossimo futuro farete qualche corso per imparare la programmazione in basic, sempre per il suddetto computer...*

**Maggi Alessandro Magenta (Mi)**



Caro Alessandro, effettivamente non ci hai trovati sprovvisi alle tue richieste e stiamo già lavorando per aiutare non solo i possessori di Amiga ma anche quelli di Atari St e ben presto troverai tra le pagine di Videogame & Computer World tutto ciò

che ti interessa. Per quanto concerne il corso di basic, mi sembra che il discorso potrà essere attuabile se, oltre alla tua richiesta, ne giungessero altre atte a giustificare l'inserimento di una nuova rubrica.

senti sulla scheda, dagli 8520 al 68.000 e al pal (quello quadrato), e strano ma vero, l'inconveniente non si è più presentato.

Non ti garantiamo che sia proprio questa la causa, però tentare non nuoce (se la garanzia è scaduta!).

*Gentile redazione,*  
sono un lettore che da poco a scoperto la vostra rivista, devo dire che sono felice di trovare nella suddetta, oltre ai giochi anche dei programmi di utilità, come programmi di grafica, che fino ad ora mi erano stati proposti solo da riviste molto più costose. Quindi devo dirvi che le 5.000 lire sono ben spese in considerazione del fatto che le altre hanno un onere più alto e sostanzialmente offrono quello che offrite voi (se non meno)!

Comunque passo immediatamente a farvi qualche domanda (sperando che possano essere pubblicate con, ovviamente, le dovute risposte!):

1) Vorrei sapere se per il computer Amiga uscirà il programma di calcio Superstar soccer (quello di Gary Lineker), mi hanno detto che è il più bel gioco di calcio;

2) A me è capitato più di una volta di vedere il mio Amiga in panne, mi spiego meglio, mi è capitato di vedere, al posto della schermata che riferisce di inserire il Workbench, lo schermo diventare verde o alcune volte rosso. Dopo aver spento e acceso il computer un paio di volte si rimette a posto, cosa mi consigliate di fare (senza doverlo portare all'assistenza commodore, perchè lontano)?

**Enrico Tonali Peschici (FG)**

Sei stato tra i pochi che ci hanno scritto per dirci della cosa che a cuor nostro sembra più evidente. Abbiamo cercato appositamente di abbassare il prezzo proprio per offrire a Voi l'opportunità di acquistare un prodotto senza dover spendere molto (soprattutto perchè scarna di pubblicità).

Per il tuo primo quesito, effettivamente non sappiamo come risponderti, si è parlato molto di questo gioco e noi, proprio il mese scorso, lo abbiamo recensito. Non siamo sicuri che possa essere fatta anche una versione per Amiga, se ne è parlato, ma solo a livello ufficioso.

Di sicuro la Mindscape ha proprio in questi giorni commercializzato il prodotto nuovo del serie Gary Lineker che dovrebbe es-

sere una sorta di campo di allenamenti.

Per il tuo secondo quesito forse più che a noi dovresti veramente rivolgerti ad una assistenza tecnica Commodore, soprattutto se ancora in garanzia.

Comunque se per te fosse un problema (come fra l'altro ci accenni), un aiuto possiamo dartelo, due dei nostri Amiga hanno presentato lo stesso difetto, accendendolo anzichè apparire la schermata di richiamo Workbench rimaneva oltre che con la schermata dei colori verdi o rossi, fermo con la luce del drive accesa ininterrottamente. Abbiamo ovviato, curiosi come siamo all'inconveniente, semplicemente aprendo il computer e pigiando con forza (ma non troppa) tutti gli integrati con zoccolo pre-

*Gent. redazione,*  
posso promettervi che non mi lamenterò più?

Devo riconoscere che è davvero un momento di grande soddisfazione per me, e credo per tutti i possessori di Atari St, dopo la lettura del primo numero di Computer World (preferisco questo titolo al banale Videogame).

Infatti, nonostante la politica suicida dell'Atari Italia, e la pochissima spinta che la stessa dà alla diffusione dell'ST (è possibile fare conoscere a quei signori il parere degli utilizzatori?), sono i fatti a parlare, e credo che questa sia la cosa più importante.

Al di là della vostra recensione di Dungeon Master, veramente proporzionata ad un gioco incredibilmente affascinante e per il quale anche la rivista americana Computer Gaming World ha usato la definizione "vale da solo la spesa dell'acquisto dell'Atari ST", nella rubrica World news si dimostra la vitalità della casa Atari (americana s'intende) e dell'interesse crescente delle software house per questa macchina, anche di quelle che, fino a poco tempo fa, si occupavano solo di Apple, Commodore o Mac.

Sono abbonato a CGW, forse la miglior rivista di recensione di giochi strategici e no (americana s'intende, perchè nel mondo siete voi!!!), e da una breve analisi della stessa e anche dalle pagine di pubblicità di case americane sul tipo Lago, si devono fare alcune deduzioni: che praticamente tutti i programmi sono disponibili per Cbm 64 e Apple (vera divinità americana), ma che subito dopo viene l'Atari e ancora un pò, l'Amiga. Insomma, per non farla lunga l'Amiga non ha avuto neppure negli States quel successo che la Commodore si aspettava nonostante l'enorme spinta pubblicitaria del colosso americano, mentre poco a poco il "fascino discreto" dell'ST conquista spazi e acquirenti "intelligenti", tanto per ricollegarmi al discorso iniziato con voi su un vecchio numero di Computer Time, dove l'intelligenza è soltanto la capacità di acquistare non perchè spinti a farlo, ma per scelta.

Vorrei che fosse chiaro che questo non vuole essere un tentativo di fomentare rivalità fra ST e Amiga, perchè credo che siano entrambe ottime macchine e rispetto tutti coloro che hanno scelto diversamente da me, ma soltanto un piccolo contributo a quello che mi pare che anche voi stiate cercando di fare e cioè di informare senza condizionare, con plauso particolare, in quanto l'Atari Italia non vi aiuta per niente.

E vi ringrazio anche perchè, nel vostro spazio dedicato alla posta, non ci sono soltanto le solite risposte del tipo "nell'avventura XXXXX, davanti alla porta del WC, cosa devo fare?" o le immane megomanie "ho fatto tre bilioni di punti", ma anche la possibilità di dialogare con voi, che siete davvero disponibili, e con gli altri lettori....

**Beppe Fasolis Castello d'Annone (AT)**



# 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



Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)