

COMMODORE ATARI PC/IBM
videogame

& COMPUTER WORLD

ANNO II N. 3 - APRILE 1989 - SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

**COMPUTER
GRAPHICS**

CBM 64

**GEOS:
INTERNATIONAL
FONTPACK**

GUERRA DEL SOFTWARE
PIRATERIA ANCHE NELL'ORIGINALE?

**MAPPE FINALI DI
DUNGEON MASTER**

AMIGA

**PHOTON PAINT
TECHNOCOP
GALACTIC CONQUEROR
DRAGON'S LAIR & SOLUZIONE**

IBM & COMPATIBILI

**SPECIALE SIERRA:
MANHUNTER
POLICE QUEST II**

ATARI ST

**LEISURE SUIT LARRY II
LOMBARD RAC RALLY**

REFERENDUM 1989



I videogame ci stanno letteralmente sommergendo anche questo mese. Nuove versioni, nuove release, nuove produzioni..., insomma le software house proprio non conoscono riposo! I nostri inviati speciali hanno letteralmente razzato i negozi stranieri portando in redazione le ultimissime novità della Psygnosys, della Mandarin Software, della Loriciels, ecc.

Oltre alle consuete novità in campo ludico, questo mese abbiamo deidicato un maggior spazio alla adventure, trascurate particolarmente nel numero scorso. Gli importatori italiani infatti si stanno dando molto da fare per potenziare e rendere sempre più aggiornato e ricco di novità questo settore del software di intrattenimento; numerose infatti sono le avventure che toccano il suolo italiano in contemporanea con altri paesi stranieri. La serie di prodotti Sierra, ad esempio, proprio in questo mese vanta quattro nastri azzurri: Manhunter, Leisure Suit Larry II, Police Quest II e King's Quest IV.

Per quanto riguarda i Consigli, Trucchi... abbiamo inserito tutte le restanti mappe di Dungeon Master, per soddisfare le pressanti richieste di molti appassionati, da tempo bloccati nei sotterranei elettronici della Mirrorsoft/AFL. Grazie ancora a Mirko Marchesi quindi che ci ha già promesso nuovissime e utilissime soluzioni nell'arco dei prossimi numeri.

Il Referendum 1989, lanciato nel numero scorso, sta già dando i suoi frutti; le schede sono tutt'ora in fase di spoglio: sul prossimo numero i risultati!

Di chiacchiere ne abbiamo già fatte fin troppe: il numero di Aprile vi aspetta, buon divertimento!

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
Fabio Pistone
Giuliano Cimarra
Laura Frignani

Fotografia
Elias Willard

Video sistema di composizione grafica: **Esserelle**

Art director
Lavinia Piccini

Inviati dall'estero:
Anthony Remedios
Ronnie Dickinson

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

World News
Risposte Ai Lettori
Videogame Parade
Utility
CBM 64

Geos Fontpack
Amiga
Phon Paint
Atari St
Totomago

Games:
CBM 64:
4 Soccer Sim.
Dragon Ninja
Dynamic Duo
Led Storm
Menace
Mini Golf
Spaceball

Atari ST:
Captain Fizz
Crazy Cars II
Motor Massacre
Lombard Rac Rally
Bombuzal
Crocodile's Pastime
I Ludricus
Spitting Image

Amiga:
Amiga Gold Hits 1
Ball
Double Dragon
Galctic Conqueror
Helter Skelter

Segue Games Amiga:
4th & Inches
Advanced Ski Sim.
Spaceball
Technocop
Turbo Cup
The Munster
Victory Road
Dragon's Lair e I parte soluz.
Ibm & Pc Comp.
Gran Prix Tennis

Simulation:
CBM 64
Mars Saga
Ibm & Pc Comp.
F-15 Strike Eagle
Reach For The Star

Adventure
CBM 64
Neuromancer
Atari ST
Tanglewood
Leisure Suit Larry II
King's Quest IV
IBM & Comp.
Manhunter
Police Quest II
Legend Of The Sword

Consigli, Trucchi Ecc..
Romanzo
Le Voci di Ieri
Computer Graphics
Ms/Dos News
Economic News

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)

B/3

Scrivere possibilmente in stampatello

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

Data _____ Note _____

WORLD NEWS

Come dice il vecchio adagio, Aprile dolce dormire... ancor più dolce videogiocare... o non era proprio così?! Bhè ad ogni modo le software house di tutto il mondo stanno facendo di tutto per non lasciar riposare sugli allori tutti i videogamer, propinando loro la solita marea di novità, novità, novità!

Signori in carrozza: si parte!!

Inizia alla grande l'atteso ritorno del più famoso shoot'em up mai prodotto per home computer; stiamo parlando del plurigiocato Operation Wolf che arriva nel "secondo episodio" sempre Targato Ocean. Operation Wolf II sarà presto disponibile per tutti i più diffusi 8 e 16 Bit.

L'attesa sta per finire anche per Willow e Roger Rabbit, prodotti rispettivamente dalla Midscape e dall'Activision. Nel primo viene ripresa fedelmente la trama dell'omonimo campione di incassi cinematografico che tanto ha entusiasmato grandi e piccini. La Midscape è riuscita a ottenere l'ultima licenza di produzione dalla Lucasfilm statunitense prima che la US GOLD avesse il modo di accaparrarsi il diritto allo sfruttamento di tutte le prossime pellicole. Willow dovrebbe essere impostato sulla scia di giochi come Labyrinth e Alien (Activision) e sarà disponibile entro questo mese per CBM64/128, Amstrad, Spectru, Atari ST, Amiga ed IBM PC. Roger Rabbit invece arriva dalla Gainstar (che distribuisce in Europa l'Activision, almeno per il momento) che presenta contemporaneamente gli stupendi Sword Of Sodan e Snakepit. Tutti e tre i game presentano una grafica



Foto tratta da Roger Rabbit by Warner Bros. Inc.

eccezionale e mai vista su nessun 16 Bit.

La Spectrum Holobyte, dopo il successo ottenuto prima con PT 109 e poi con F 16 Falcon, catapulta sul mercato anglosassone (e presto anche sul nostro) la prima, vera e realistica simulazione di una missione Space Shuttle. Orbiter, questo il nome del programma, è stato realizzato sulla base di una ampia collaborazione nata tra la software house e la NASA stessa. Vista la qualità delle passate produzioni Holobyte, Orbiter sarà un vero gioiello di perfezione!

La Psygnosys continua a convertire i suoi più famosi successi per i computer a 8 Bit. Obliterator, dopo Barbarian, Terrorpods e Menace, arriva per tutti i Commodoristi & Company; costerà 25.000 lire nella versione su disco per il CBM64/128 e 12.000 lire su cassetta per lo Spec-

trum. Contemporaneamente continua la produzione Psygnosys per i 16 Bit che questo mese vanta titoli come Aquaventura, Chrono Quest, Baal e Captain Fizz. Gli ultimi due sono già arrivati in Italia (per ST e Amiga) mentre ci sarà ancora da attendere un po' per i rimanenti. Baal e Captain Fizz sono venduti a 39.000 lire cad.

Nuovissime release dalla Firebird che questo mese esce con Tyger Tyger, stupendo arcade-adventure alla Sword Of Sodan, Weird Dreams e l'attesissima versione di Star Trek per il Commodore 64. Sempre dalla casa londinese arriva anche 3D Pool simulator che pare destinato a concludere definitivamente la serie delle simulazioni sul gioco del biliardo; una gamma di ben 60 colpi, una realizzazione grafica innovativa e mai vista su personal computer, e un potentissimo algoritmo di intelligen-



Hello Willow by Lucasfilm

za artificiale sono le caratteristiche vincenti di 3D Pool Simulator.

Contemporaneamente dalla C.T.O. italiana viene importato Billiards Simulator Infogrames, considerato come la risposta francese alla simulazione prodotta dalla Firebird. Billiards simulator possiede realizzazioni grafiche a due o tre dimensioni, dei parametri di gioco interamente regolabili, 3 tipi di stecche, 6 tipi di biglie e l'opzione classica per uno o due giocatori. Billiards Simulator costa al pubblico 40.000 lire. Sempre da C.T.O. arriva Wanted, classico shoot'em up western ambientato nell'Arkansas del 1880 (34.000 lire), Real Time Sound Processor (299.000 compreso di interfaccia MIDI e digitalizzatore audio), The Temple Of The Flyng Saucers (40.000 lire), fantastico adventure a la Dungeon Master, e Action Service (33.000 lire), fantasmagorico war game tutto azione.

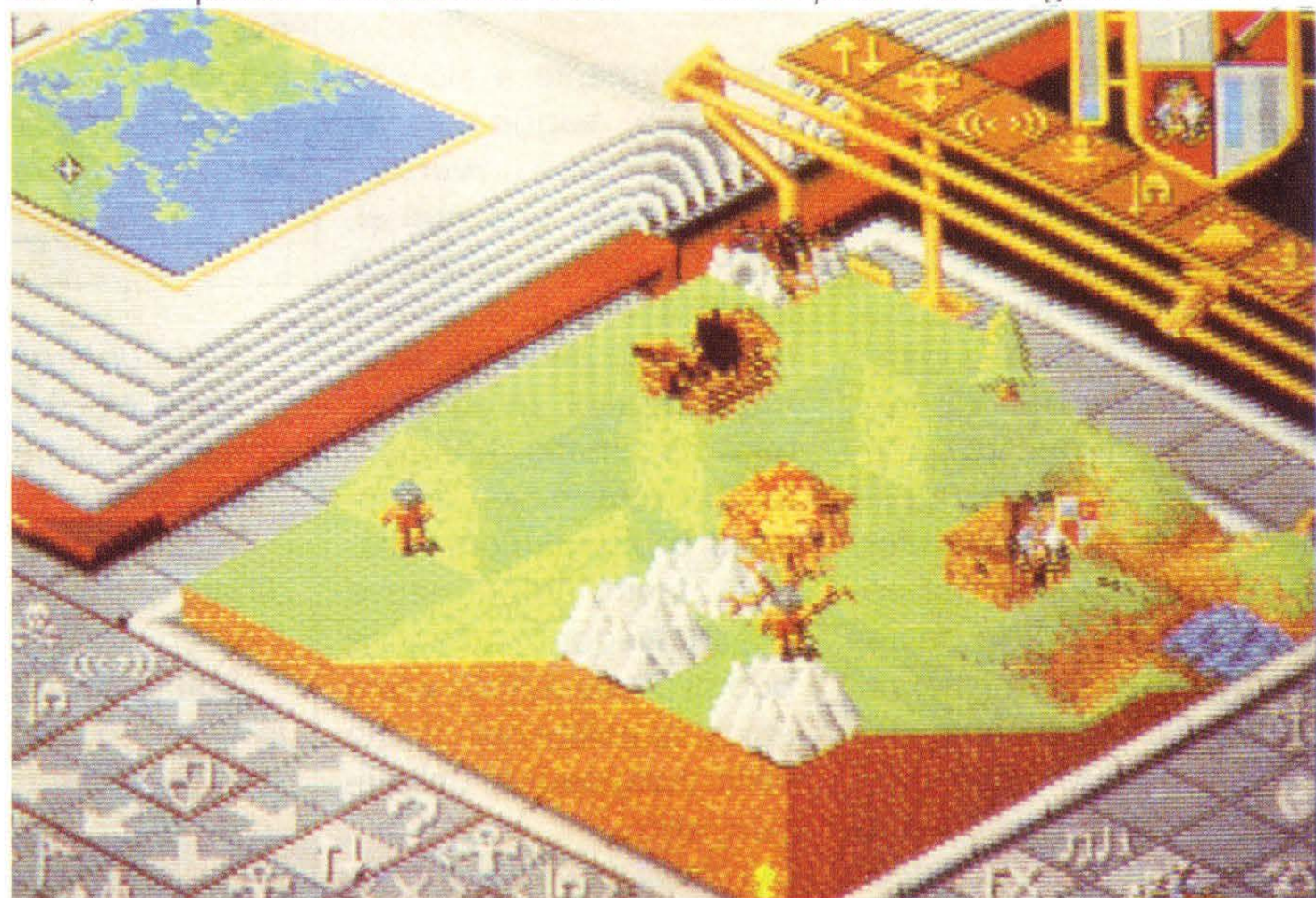
Previsti, sempre dalla C.T.O. di Bologna, l'atteso Dragon's Lair, Bomb Buster (degnu successore di Bomb Jack), Rock Challenge, Scary Mutant Space Aliens From Mars e Cosmic Bouncer. Verranno tutti tradotti e distribuiti con manualistica in italiano.

Dracula ritorna sugli schermi dei nostri monitor prodotto questa volta dalla Ubi Soft. Le versioni previste di Night Hunter (il cacciatore della notte appunto) gireranno su Atari

ST, Amiga, CBM64/128 e IBM PC.

Vi piacerebbe vestire per una volta i panni del nostro Creatore?! Populous dell'Electronic Arts ve ne offre l'occasione; in questo nuovissimo game, prodotto con la collaborazione della Bullfrog, si controlla infatti lo sviluppo genetico, sociale e morale di un nuovo mondo di nostra creazione, dipinto sul monitor da una grafica davvero superba. Populous EA sarà distribuito in Italia entro il mese di maggio.

La Gremlins, dopo Technocop e Motor Massacre, presenta la propria risposta ad Elite Firebird; si tratta di F.O.F.T. (Federation Of Free Traders) complessa simulazione com-

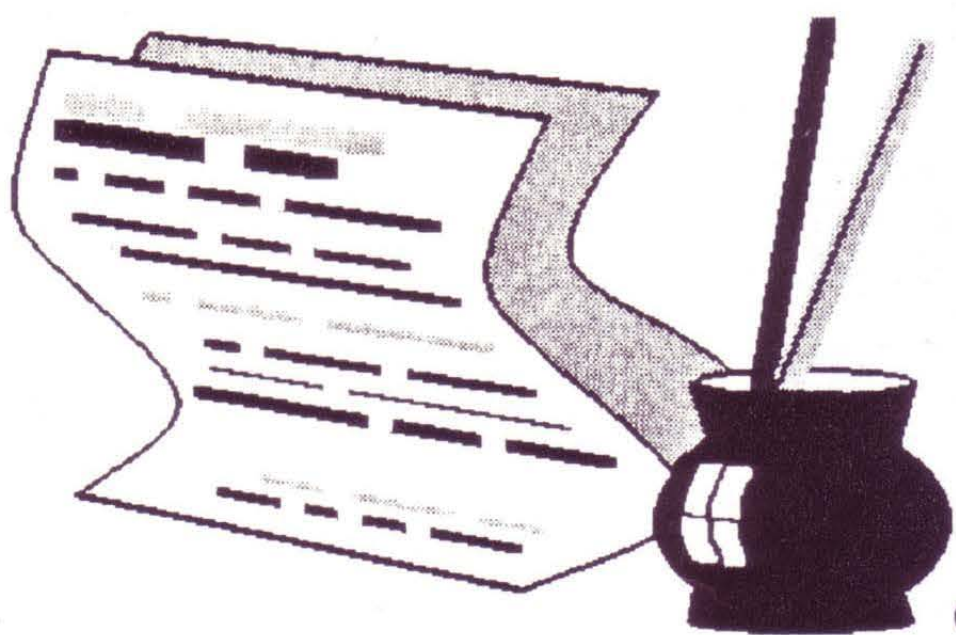


Populus by ECA

merciale futuristica che prende spunto direttamente dal megasuccesso Firebird. Il gioco ci mette nei panni di astuti ed avventurosi commercianti spaziali, in un universo formato da più di otto milioni di pianeti sparsi in un'area computerizzata di quasi 340 metri quadrati! F.O.F.T. sarà presto disponibile per Atari ST, Amiga e IBM PC.

La Addictive, dopo Football Manager II tradotto per Atari ST, sta per commercializzare The Krystal, epico arcade adventure di dimensioni incredibili. Si tratta di un prodotto che trae origine dai successi Cinemaware e che si presenta come un lunghissimo lungometraggio computerizzato ricco di sezioni puramente arcade unite a fasi strategiche, il tutto condito da un pizzico di adventuring! Il cocktail esplosivo di The Krystal sta per arrivare in Italia per Amiga, Atari ST e IBM PC.

Brutte notizie per i pirati del software: le ditte US.GOLD Italia, Ocean, Activision, nonché il loro distributore italiano ufficiale, la ditta Leader Distribuzione Srl, avendo accertato la presenza sul nostro mercato di giochi per computer copiati in modo integrale da quelli di loro proprietà, hanno dato corso ad azioni giudiziarie nei confronti dei produttori e dei distributori di tali prodotti. Inoltre alcuni rappresentanti delle suddette ditte sono stati incaricati di esercitare controlli presso i vari punti vendita più o meno clandestini per difendere e tutelare i propri diritti. La pirateria ha i giorni contati!



RISPOSTE AI LETTORI

Spett. redazione vi scrivo per chiedervi gentilmente se potete indicarmi a chi posso scrivere per farmi, inviare informazioni, il più dettagliate possibile, per quanto riguarda il funzionamento e il software del computer "Amiga 500".

Vorrei conoscere a fondo le sue potenzialità ed i suoi limiti, più precisamente vorrei conoscere le sue applicazioni in campo scolastico, specialmente nelle materie come: ragioneria, tecnica bancaria, matematica finanziaria, italiano.

Se voi potete aiutarmi anche in piccola parte ve ne sarei molto grato.

Aiutatemi vi prego, sono veramente interessato alle richieste da me formulatevi. Grazie.

Io sto frequentando ragioneria, terminato l'ITC posso con tranquillità andare all'università per fare informatica?

Potete consigliarmi per cortesia qualche corso per programmatori vicino alla mia zona, o per corrispondenza che sia veramente valido? E vale davvero la pena seguire uno di questi corsi.

Arti Massimiliano

Caro Massimiliano, per quanto riguarda le informazioni più dettagliate sull'hardware e sul software Amiga non possiamo far altro che consigliarti di visitare una libreria particolarmente fornita di pubblicazioni di questo genere. I libri e i compendi su molti personal computer, Amiga compreso, abbondano e perciò non dovresti avere problemi nel reperire ciò che ti serve.

Per quanto riguarda il tuo desiderio di iscriverti al Corso di Informatica dobbiamo metterti in guardia:

contrariamente a ciò che si pensa, seguire seriamente un corso universitario di questo tipo non significa videogiocare o avere a che fare tutto il giorno con personal e home computer su cui dilettersi più o meno seriamente. Si tratta invece di studiare profondamente materie molto impegnative che richiedono tutte una buona preparazione e una spiccata abilità nel campo della matematica, della fisica, ecc.

I corsi per "imparare a programmare" sono molti,

con svariate impostazioni e con diverse caratteristiche. Ce ne sono per tutti i gusti e per tutte le tasche, ma spesso si rende necessaria un'attenta valutazione da parte del potenziale allievo, al fine di identificare quello giusto per le proprie esigenze.

In parole povere, sarebbe consigliabile seguire un corso di questo tipo solo se si desidera ottenere un diploma o una qualifica di specializzazione per poi trovare un impiego.

Molte di queste iniziative non portano proprio a nulla e si limitano ad insegnare l'uso di alcuni fra i più comuni programmi gestionali che anche un singolo utente, con l'ausilio dell'accluso manuale di istruzioni potrebbe facil-

mente memorizzare e acquisire. Spendere cioè cifre notevoli per imparare ad usare un word processor, un database od uno spreadsheet non è certo una scelta intelligente. Purtroppo quindi i paroloni altisonanti che promettono mari e monti sull'"arte di saper programmare ed utilizzare un personal computer" costituiscono i classici "specchi per le allodole"!

Seguire invece un corso serio e basato su una vera istruzione globale e allo stesso tempo capillarizzata sulla materia può servire, come ripeto, per qualificarsi agli occhi di un eventuale datore di lavoro. Anche qui però non si tratta di videogiocare, attenzione dunque!

Sono un ragazzo di 14 anni vostro affezionato lettore. Abito a Udine, e qui purtroppo mi è molto difficile se non impossibile trovare i giochi che Voi pubblicate periodicamente per il mio P.C.

Vi sarei quindi grato se poteste darmi Voi qualche indirizzo di dove rivolgermi per poter acquistare i suddetti giochi.

Sperando in una Vostra cortese risposta, distintamente Vi saluto.

Delera Fabio
V.le Palmanova, 350/7
33100 Udine

Caro Fabio, come forse non avrai notato, nelle pagine della nostra rivista è inserito l'elenco di tutti rivenditori autorizzati Soft Center, divisi per tutte le regioni d'Italia. Nel Friuli abbiamo il negozio Mofert, in Viale dell'Unità 41 proprio ad Udine, ed alcu-

ni punti vendita a Trieste. Qualora tu non riesca proprio a trovare il software che ti interessa lo potrai richiedere direttamente alla Leader di Varese (via Mazzini 15, Casciago VA; tel.: 0332/212255) ottenendo così tutte le informazioni al riguardo.

Prima di tutto vi porgo i miei complimenti per la rivista che trovo ben curata negli argomenti trattati, anche se, essendo in possesso di un MSX2, devo esprimere il mio dispiacere nel vedere che, del mio computer, vengono trattati ben pochi argomenti.

Nella mia lettera vorrei chiedervi se non sia possibile "infilare" in ogni numero della vostra rivista 1 o 2 recensioni anche per noi poveri possessori di MSX.

Mi rendo conto che probabilmente sono le richieste che regolano le scelte del VS giornale, come del resto regolano quelle di tutto il mercato, ma non credo proprio che siano rarissimi i possessori di questo sistema e se questa mia lettera verrà pubblicata, spero che altri vi scrivano a sostegno di quanto ho esposto invogliandovi a curare una paginetta anche per noi.

Colgo l'occasione per esporvi un enigma che non riesco a risolvere.

Su un non recente (ma appassionante) gioco della Konami, KNIGHTMARE 2, in un tunnel appaiono dei codici preceduti da questa frase: "You want the secret code to waken my memory keep the records about you?" e da qui deduco che si tratti della possibilità di memorizzare parte del gioco (altrimenti lunghissimo), ma non riesco a capire come e dove usare questi codici.

Vi Pregoooooooo!!!! aiutatemi a risolvere questo enigma del quale non riesco ad avere ragione da mesi! un saluto a tutti e grazie.

Antonella Massari

Cara Antonella, (complimenti, sei fra le poche ragazze computermania- che!) dato il problema che esponi, abbiamo pensato bene di pubblicare la tua esortazione in favore del MSX da noi poco trattato. Come tu stessa dici, la regola principale che monopolizza il mercato influisce anche sulle scelte di questa o quella redazione a favore di un computer rispetto ad un altro.

A suo tempo abbiamo cercato di trattare l'Atari XE ma la penuria di software esistente ci ha co-

stretti a desistere.

Analogamente potrebbe succedere (ancor prima di cominciare) per lo standard MSX che non gode, diciamo così, di molti favori da parte delle software house internazionali.

Reperire prodotti di ottimo livello basati su una affidabile e reale rete di distribuzione non è affatto semplice per l'MSX. Che dirti di più, chi vivrà vedrà!

Abbiamo fatto di tutto per recuperare Knightmare II, ma la stessa Konami non ha potuto aiutarci in quanto, il programma è

uscito definitivamente di produzione (così ci è stato riferito!) e gli stessi game designer da tempo si sono dati ad altri impieghi.

Tutto quello che possia-

mo fare è girare la tua richiesta di aiuto a tutti i Knightmaristi in ascolto, nella speranza che qualcuno di loro possa darti le delucidazioni richieste.

Spett.le redazione, sono un soddisfattissimo possessore di un CBM 64 e trovo nella vostra rivista, un utile spunto per i miei acquisti. Complimenti!

Vengo ora al dunque: ho notato che, in alcuni casi, le vostre descrizioni dei giochi non combaciano affatto con quelle riportate su altre riviste, anzi, spesso sono addirittura opposte.

Cito ad esempio: Power Pyramids. Su recente numero della vostra rivista, lo valutate come un gioco più che scarso mentre, al contrario, sul numero Concorrenza, esso veniva valutato come un prodotto validissimo. Lo stesso fatto si è verificato con 1943, con Soldier of Fortune ecc. ecc.

Come spiegate ciò? In base a quali criteri i redattori delle riviste di questo genere formulano la pagellina globale del software?

Per concludere, mi piacerebbe tanto sapere che diavolo di fine ha fatto la rivista Videogiochi, ne ho perso le tracce.....

Rinnovo i complimenti e vi porgo i miei migliori saluti.

Sergio Scotti Campobasso

Caro Sergio,

Siamo molto contenti che tu ti riferisca a noi come ad una rivista che offre un ottimo servizio di informazione e di guida all'acquisto.

Il quesito che tu poni è molto acuto ed effettivamente ci aspettavamo prima o dopo che qualcuno parlasse proprio fra queste pagine della validità delle recensioni.

Ovviamente noi possiamo darti solamente delle spiegazioni sui criteri da noi adottati per la valutazione di un gioco che fra l'altro passa nelle mani di quasi tutta la redazione. Innanzitutto esiste il redattore che in base alla prova e alla visione minuta del gioco esprime i suoi pareri e le sue sensazioni su tutti gli aspetti del programma. Questo tipo di valutazione si basa principalmente sull'esperienza acquisita prima con il tempo (solitamente anche il più giovane dei redattori della nostra rivista si basa su di una esperienza di quattro anni di recensioni. La redazione di Videogame, prima di chiamarsi tale, apparteneva a due diverse testate che i più hanno conosciuto come Commodore Time e Computer Ti-

me). Se da un lato l'esperienza è fondamentale, sempre a nostro giudizio (e i tuoi complimenti, speriamo veri, lo dimostrano), anche la passione che spinge il redattore a provare a fondo e presentare ai lettori un certo prodotto si rivela una grossa componente dei giudizi finali e globali. A questo punto è inevitabile parlare di gusti propri e impressioni soggettive che quindi spesso non coincidono con altri tipi di osservazioni.

Per usufruire in modo esatto delle nostre osservazioni, espresse relativamente al software recensito, bisogna basarsi necessariamente sull'esperienza e sulla conoscenza di chi scrive. In parole povere, noi che di programmi ne abbiamo visti tanti ed altrettanti ne presenteremo abbiamo la presunzione di saperne un pizzico di più del semplice utente o del videogamer occasionale che appunto legge le varie pubblicazioni per informarsi e documentarsi. A questo punto, comunque, un "De gustibus..." non può certo mancare: capito?!

Videogiochi non esiste più e nessuno ne sa più niente da molto tempo.

VIDEOGAME PARADE

Quando parliamo di hit, subito sorgono nella mente i più venduti giochi del mese, ma d'altronde è ovvio!!! Questo mese di aprile è caratterizzato da nuovissimi cambi in vetta alla classifica di tutti i computer. Infatti per il CBM 64, Operation Wolf, splendido arcade della Ocean, ha subissato la grande preferenza precedentemente avuta per un altro colossal Ocean: Rambo III. Tra le nuove entrate citiamo il nuovo Dragon Ninja.

Per Amiga, al primo troviamo il divertentissimo Technocop della Gremlin. In ambiente Atari St, Batman ha incredibilmente surclassato Pacmania, il pluricelebre da bar. In IBM, Echelon ha terminato la sua inarrestabile scalata ai vertici della classifica, meritandosi a pieni voti il primo posto. Sicuramente da tenere d'occhio la più alta nuova entrata: F-19 Stealth Fighter della Microprose.

Ciao!!!!!!

Classifica TopGames CBM64/128

- 1) Operation Wolf - Ocean
- 2) Dragon Ninja - Imagine
- 3) Double Dragon - Melbourne
- 4) After Burner - Activision
- 5) Rambo III - Ocean
- 6) Guerrilla Wars - Imagine
- 7) Led Storm - Capcom
- 8) Robocop - Ocean
- 9) Return Of The Jedi - Domark
- 10) Wec Le Mans - Imagine



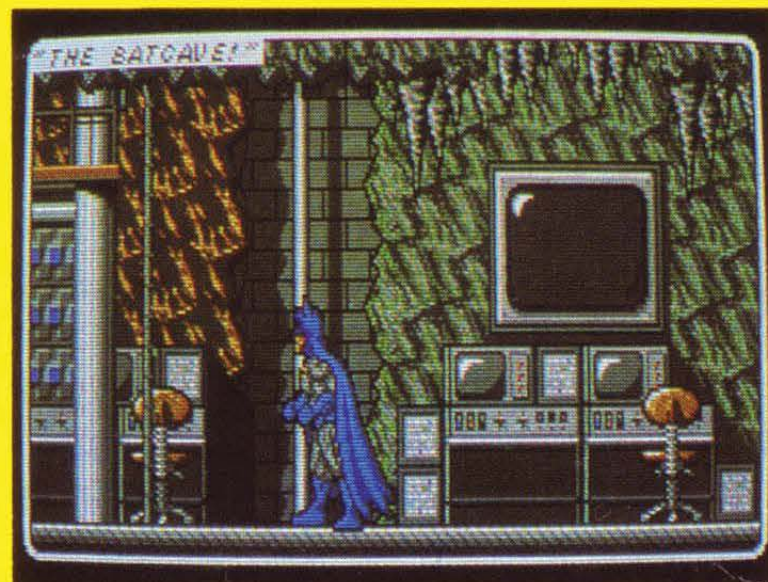
Classifica TopGames Amiga

- 1) Technocop - Gremlin
- 2) Double Dragon - Melbourne
- 3) Teenage Queen - Infogrames
- 4) ADD Heroes Of The Lance - SSI
- 5) Pacmania - Grandslam
- 6) Speedball - Image Works
- 7) F 16 Falcon - Spectrum Holobyte/Mirrorsoft
- 8) Tv Sports Football - Cinemaware
- 9) Triad Vol. 1 - Mirrorsoft
- 10) Purple Saturn Day - Infogrames



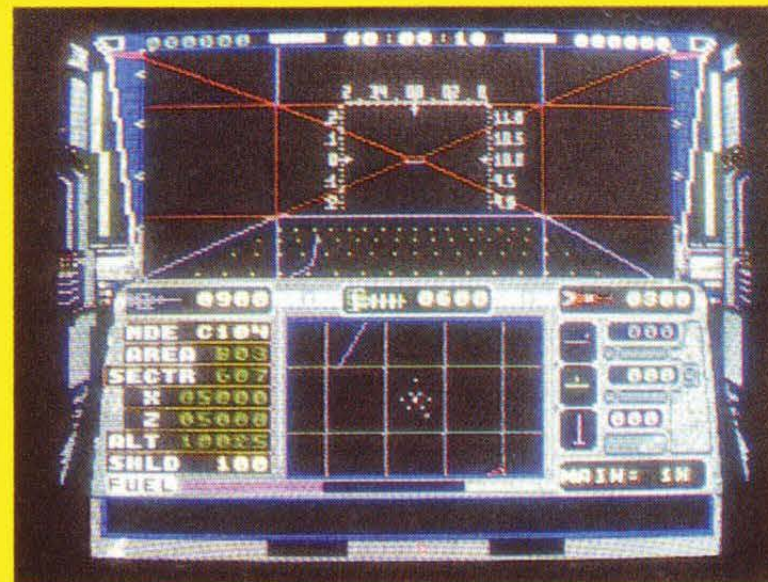
Classifica TopGames Atari ST

- 1) Batman - Gremlin
- 2) Pacmania - Grandslam
- 3) Flying Sharks - Firebird
- 4) Eliminator - Hewson
- 5) Hot Ball - Satory
- 6) Crazy Cars II - Titus
- 7) UMS - Rainbird
- 8) Technocop - Gremlin
- 9) Starglider II - Rainbird
- 10) SDI - Activision



Classifica TopGames IBM PC e Compatibili

- 1) Echelon - Access
- 2) F-19 Stealth Fighter - Microprose
- 3) PT 109 - Spectrum Holobyte/Mirrorsoft
- 4) Manhunter - Sierra
- 5) Flight Simulator Ver. III - Sublogic
- 6) Gran Prix Tennis - Mastertronic
- 7) ADD Heroes Of The Lance - SSI
- 8) Sentinel Worlds I - ECA
- 9) The Three Stooges - Cinemaware/Mindscape
- 10) The World Greatest II - Epix



Rivenditori **SOFT CENTER**

ABRUZZI

LANCIANO (CH) - **L.P. COMPUTER** Via Monte Maiella 57

CALABRIA

REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA

CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo n. 31

NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21

SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A

BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A

CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15

FERRARA - **BUSINESS POINT** Via C. Maier 85

FORLÌ - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122

MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali

MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20

PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B

PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41

PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4

REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C

REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C

SAN LAZZARO DI S. (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124

SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI

TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6

UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO

LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10

ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71

ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224

ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45

ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Pietro da Corbona 8

ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45

ROMA - **MUSICOPOLI** P.zza Ionio 17

ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini

VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA

GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2

GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R

RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19

SESTRI PONENTE (GE) - **CENTRO ELETTRONICA** Via Chiaravagna 10/R

LOMBARDIA

ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1

BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5

BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1

BRESCIA - **MASTER INFORMATICA** Cia F.lli Ugoni 10/B

BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3

BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17

CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34

CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66

COLOGNO MONZESE (MI) - **CASA DELLA MUSICA** Via Indipendenza 21

COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11

CORBETTA (MI) - **PENATI** Via G.Verdi 28/30

CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15

CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25

CUSANO MILANINO (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19

LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48

MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14

MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** Via Castellini 27

MILANO - **COMPUTER CASH** Viale Bligny 41

MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4

MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6

MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7

MILANO - **GIGLIONI EXPERT** Via Don L. Sturzo 45

MILANO - **MESSAGGERIE MUSICALI** C.so Vittorio Emanuele 22

MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)

MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38

MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4

PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5

RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24

SEREGNO (MI) - **TECNOCENTRO** Via Baracca 2

VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale

VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE

ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85

ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46

CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42

NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97

TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4

TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C

TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E

TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 140 Bis

TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H

TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E

TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381

TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA

BARI - **DISCORAMA** C.so Cavour 99 - BARI

BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRONICA** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA

CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12

SICILIA

CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140

MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71

PALERMO - **HOME COMPUTER** V.le Delle Alpi 50/F

PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentivegna 65

SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA

AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13

EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A

FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B

FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R

FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A

FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128

FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36

LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216

LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19

LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30

LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26

PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale

S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46

SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82

MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313

ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

UMBRIA

CITTA' DI CASTELLO (PG) - **WARE** Via dei Casceri 31/A

PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10

PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R.D'Andreotto 49/55

TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76

TERNI - **GBC RAMOZZI** Via P.S. Angelo 25/A

VENETO

CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9

LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10

MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22

MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32

ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D

PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63

PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute

PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19

PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON** Via Roma 46

S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10

TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11

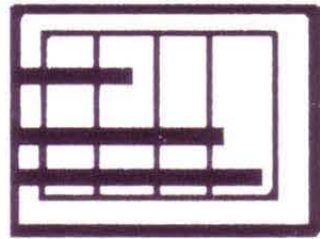
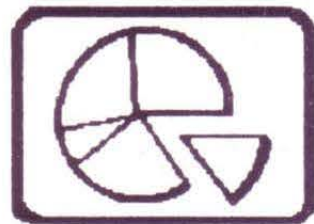
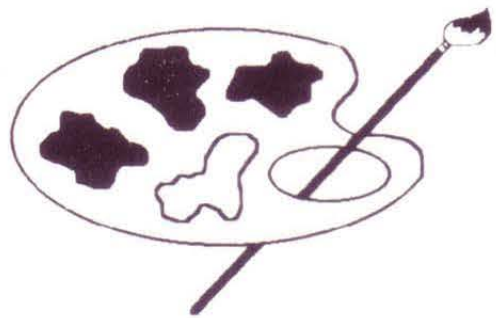
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457

VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco

VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10

VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8

VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8



UTILITY

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-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.

INTERNATIONAL FONTPACK



BERKELEY SOFTWAREWORKS

CBM 64-CBM128
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM 64
PREZZO LIT. 69.000
IMPORTATORE: LEADER

Anche se, ognuno di voi, in cuor suo, presupponeva un decadimento del CBM 64, questa uscita di una nuova utility per il geos, decreta il continuo interesse che sorge per il più famoso home computer. Ognuno di voi avrà probabilmente pensato a passare a miglior computer proprio in ragione del fatto che data la

longevità del 64 si presupponeva una prossima decaduta. Ma chi, come tanti credeva ancora nell'otto bit della Commodore, ha visto giusto. La Berkeley, rivoluzionaria casa di software americana, propone con questo Font pack 25 nuovi font tutti pensati per il pacchetto più completo esistente per 64 e 128, quale è il Geos.

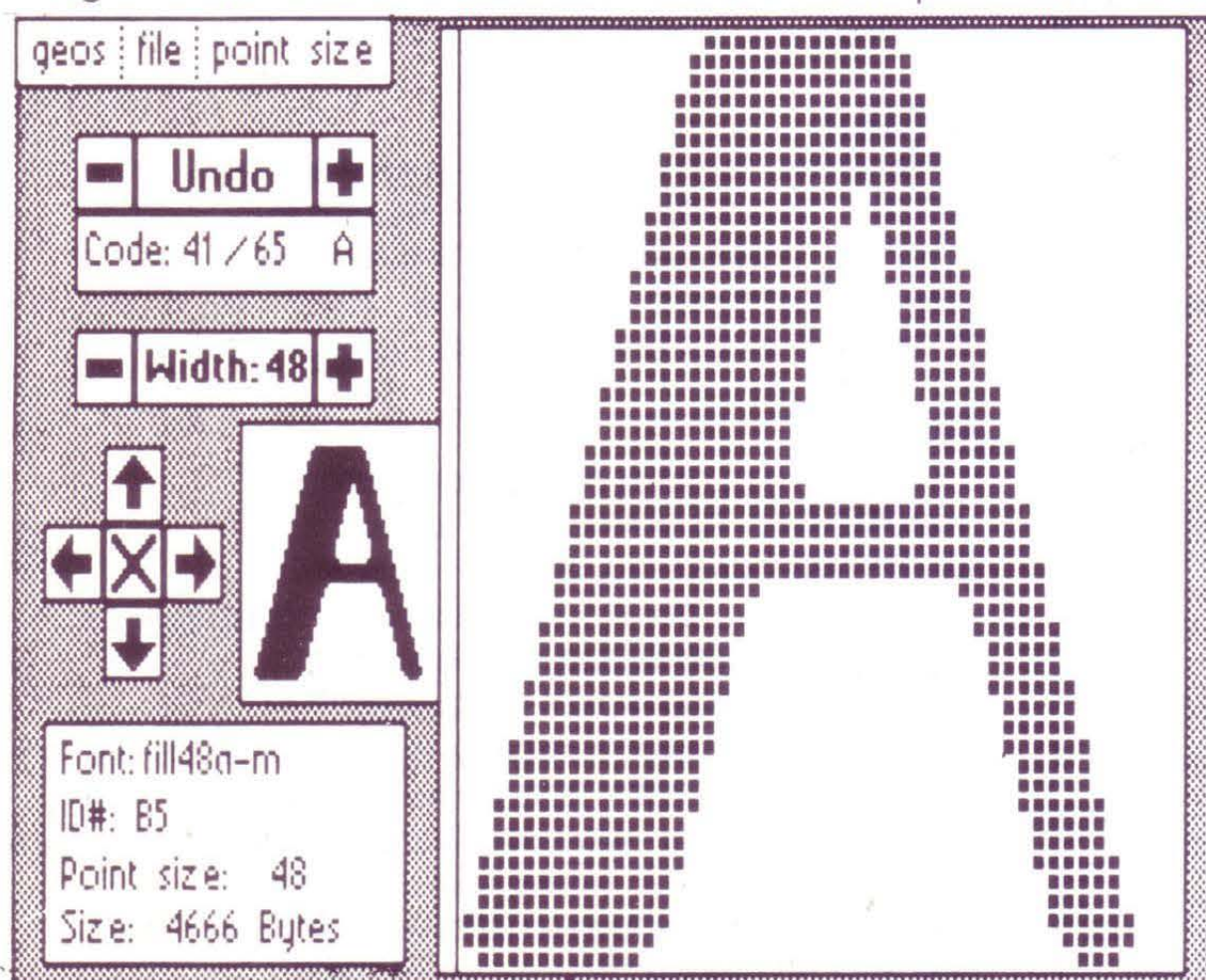
La compatibilità esiste per tutte le versioni di word processing della Berkeley Softworks come Geowrite Workshop per "sessantaquattro" e "centoventotto" (in ambiente 128!!). Oltre ai word processor, la Berkeley

ha pensato all'utilizzo di questi font anche per il recente Geopublish che peccava di pochissimi caratteri di stampa.

Come se non bastasse, per i su menzionati programmi, si è pensato anche alla possibilità di aumentare i Font e di poter costruire pixel per pixel ogni carattere preferito, oppure ancora di modificare quelli già esistenti in più elaborazioni preferite dall'utente (opzione esistente nel programma Geofont).

I Font presenti all'interno del package sono:

- Boalt nei formati 12 e 24
- Bowdirch nei formati 12 e 24
- Brennens nel formato 18
- Bubble nel formato 24
- California nei formati 10, 12, 14 e 18
- Channing nei formati 14, 16 e 24
- Cory nei formati 12 e 24
- Durant nei formati 10, 12, 18, 24
- Dwinelle nel formato 18
- Elmwood nei formati 18 e 36
- Evans nel formato 18
- FontKnox nel formato 24
- Harmon nei formati 10 e 20
- Hearst nei formati 10, 12, 18 e 24
- LeConte nei formati 12 e 18
- Mykonos nei formati 12 e 24
- Ormond 12 e 24
- Putnam nei formati 12 e 24
- Roma nei formati 9, 12, 18 e 24
- Stadium nel formato 24



Superb nel formato 24

Telegraph 18

Tilden nei formati 12 e 24

Tolman nei formati 12 e 24

University nei formati 6, 10, 12, 14, 18, 24.

L'uso di questo Fontpack è semplicissimo, com'è d'uopo, sarà necessario provvedere ad effettuare una copia di riserva del disco in questione con il solito procedimento.

Sussequentemente bisogna trasferire sul disco lavoro (ove sarà presente il programma principale da utilizzare, Geowrite, ecc.) i font da utilizzare. Anche se viene spontaneo spostare tutti i font presenti in Fontpack, è da notare che qualsiasi programma sussidiario di Geos consente di utilizzare in un'unica volta un massimo di sette Font (sei per il 128) e che per un utilizzo di tutti i font sarà necessario preparare più dischi lavoro. Ad esempio, se volessimo usare tutti e venticinque i font dovremmo preparare 4 dischi lavoro.

Tutto ciò fin qui detto, va tenuto in considerazione se i font a disposizione sono sufficienti.

Qualora questi non lo fossero, sa-

rà d'obbligo entrare da Desk Top in Geofont.

Questo vi darà la facoltà di poter creare o modificare qualsivoglia carattere semplicemente disegnandolo nell'apposita finestra che ingrandisce il carattere e permette la modifica pixel per pixel.

Geofont permette di creare caratteri con grandezza massima di 48 punti.

Anche se questo font pack fornisce altri caratteri rispetto alla precedente versione, la peculiarità di International Font Pack consiste nell'introduzione di caratteri tipici di ogni nazione, che fino ad ora non erano stati inseriti all'interno di nessun tipo di carattere.

Come illustrano le istruzioni è possibile finalmente utilizzare anche alcune lettere con gli accenti giusti (ad esempio la nostra è accentata) cosa che nella precedente non era possibile.

I caratteri internazionali inseriti in alcuni font sono stati preparati proprio per la cultura europea e sono stati fatti per il danese, francese, tedesco, italiano, svedese, spagnolo e

alcune varianti proprie della Svizzera e della Gran Bretagna.

Per poter identificare questi font con le determinate varianti, sarà necessario leggere attentamente le istruzioni che indicano a seconda di una piccola estensione posta nel titolo del file, quali e come chiamare le diverse lettere.

Com'è ovvio, in questo tipo di scrittura, non sarà possibile utilizzare N.L.Q, italico, ecc.. in quanto il font è considerato dalla stampante come un disegno.

La considerazione più lampante che sorge a chi legge questa recensione è che l'esigenza in ambiente Geos di utilizzare anche i propri caratteri nazionali era veramente importante e che questa utility avrebbe dovuto sorgere molto tempo fa.

Le istruzioni sono in italiano così come prevede la nuova filosofia della Berkeley. Sono molto esaurienti e insegnano come usare al meglio le utility inserite nel pacchetto.

Il prezzo è un po' alto. Sessantannovemilalire per delle applicazioni di un programma sono veramente esagerate.

PHOTON PAINT

MICROILLUSIONS

AMIGA

DISCO

PREZZO LIT. 74.500

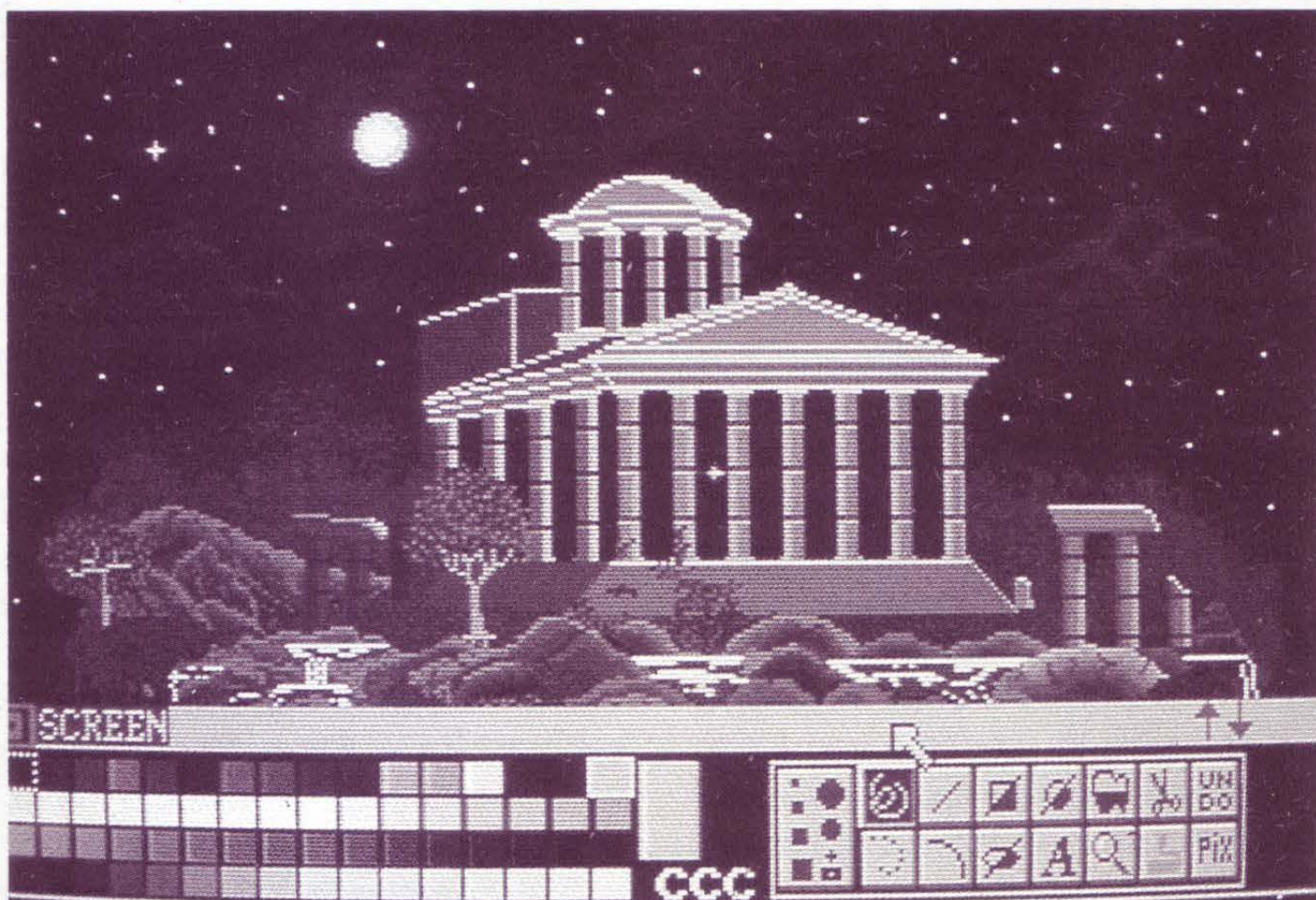
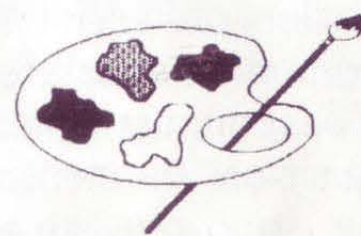
IMPORTATORE: LEADER

Arriva finalmente in Italia, con tanto di manuale di istruzioni completamente in italiano, l'atteso Photon Paint della Microillusions. La casa madre di The Fairy Tales, Romantic Encounters at the dome e Balckjack Academy, si dà ai programmi seri, ai tool grafici in questo caso.

Nonostante l'inesperienza nel settore, che si potrebbe erroneamente attribuire alla Microillusions, Photon Paint si rivela un ottimo prodotto, decisamente competitivo e forse un tantino più evoluto dei passati De Luxe Paint II, Graphics Studio ed Express Paint. Photon Paint è distribuito nel nostro paese dalla Leader di

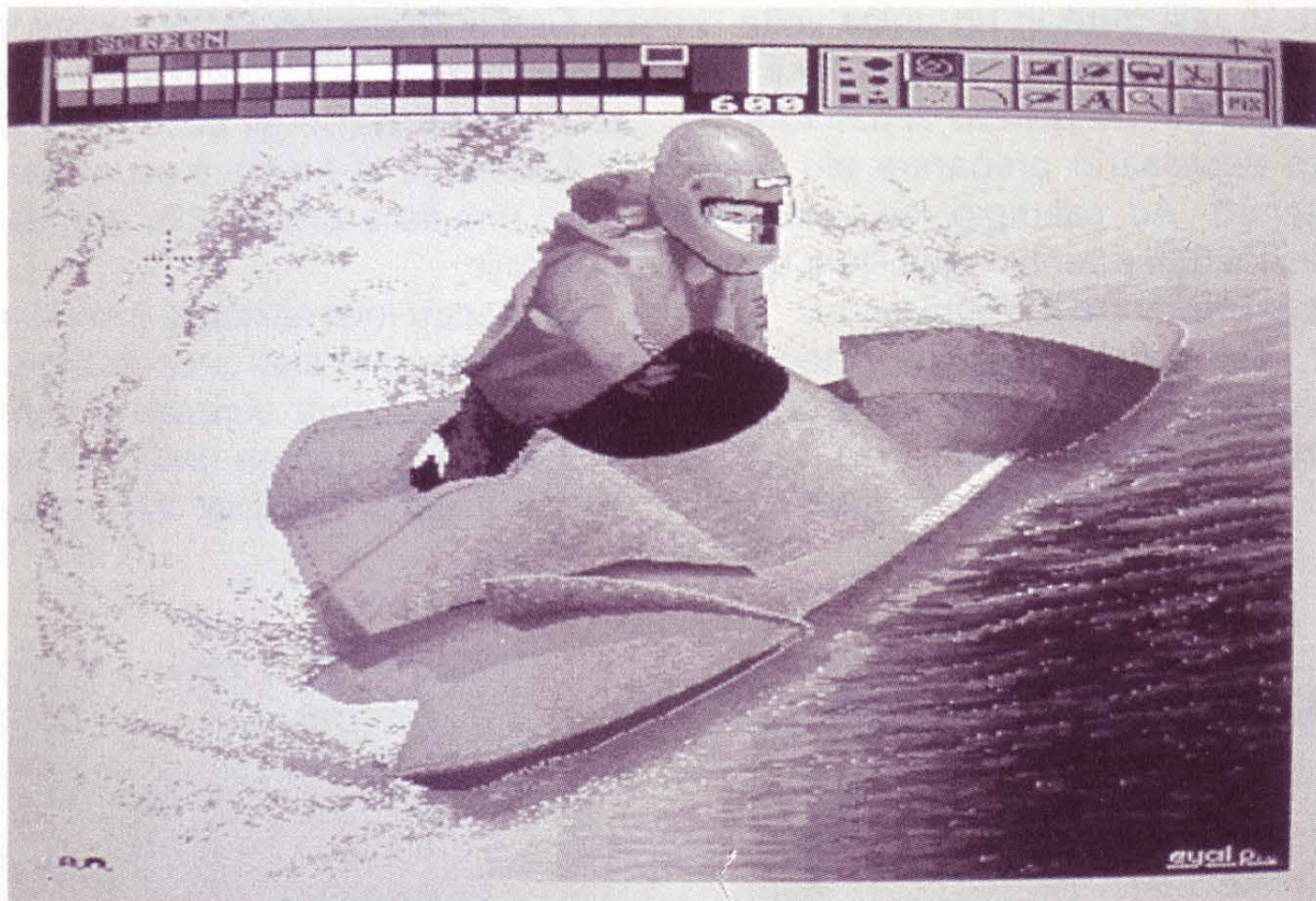
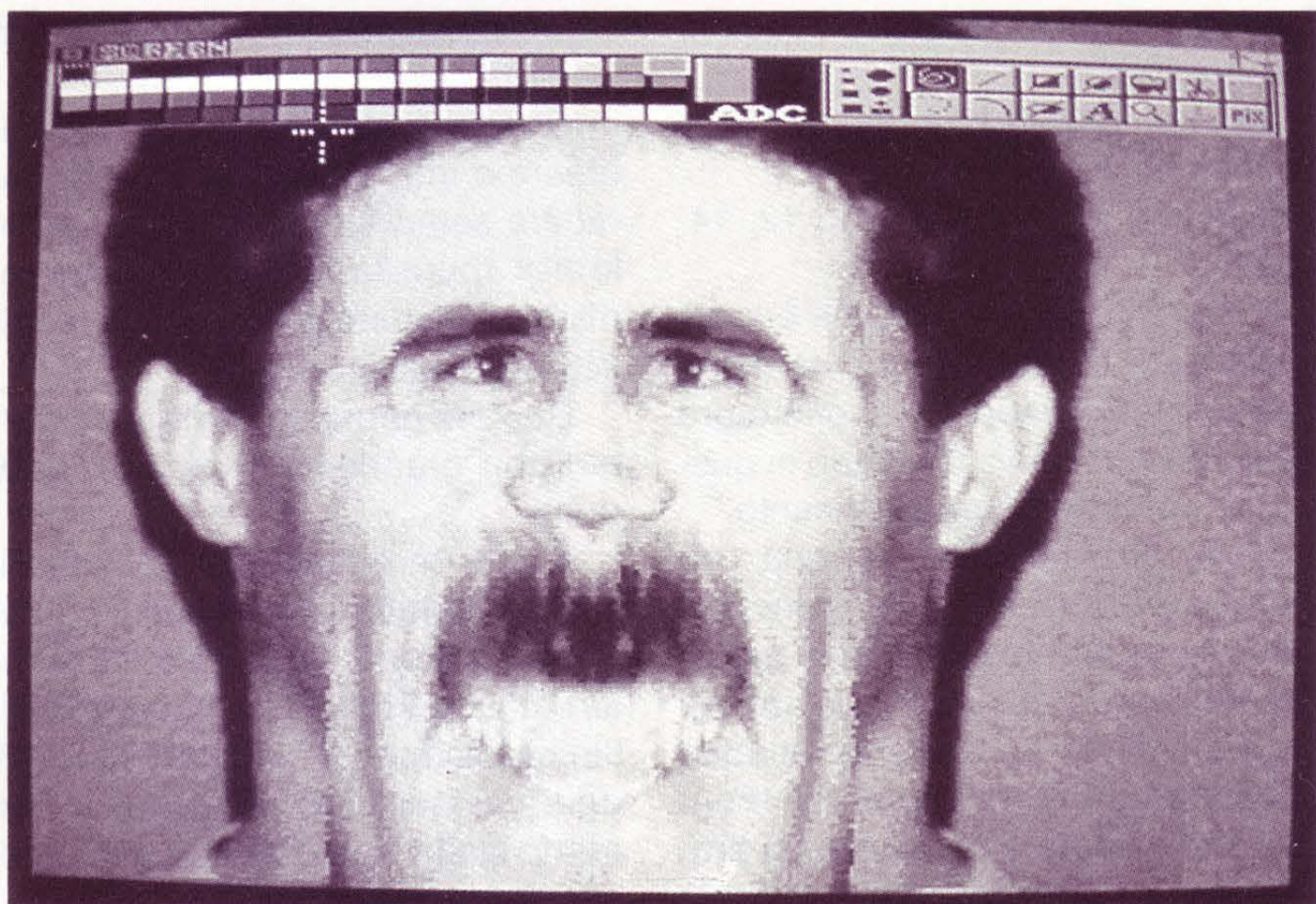
Varese che ne ha curato personalmente la traduzione del corposo manuale di istruzioni. Parliamo subito di costo; quasi 80.000 lire non sono

tantissime se consideriamo che Photon Paint lo si poteva già trovare, qualche mese fa, a più di 100.000 lire con manualistica completamen-



te in inglese. Tutto ciò non fa che spingere ulteriormente un programma che non ha bisogno di particolari presentazioni. Photon Paint è un sofisticato tool grafico destinato a soddisfare tanto le esigenze del neofita quanto quelle dell'esperto. Si sfrutta la modalità grafica HAM (Hold And Modify) che permette di visualizzare sullo schermo tutti i faticosi 4096 colori dell'Amiga. Molte delle opzioni e delle tecniche presenti in altri popolari tool di questo tipo, sono state riunite nel programma della Microillusions. Abbiamo il disegno a mano libera, la possibilità di dipingere con un colore particolare, indipendente da quello di sottofondo, o miscelare le due tonalità automaticamente, i soliti spray, copy e fill, l'opzione per ritagliare, copiare ed incollare porzioni di disegno, ecc., ecc. Un'ampia sezione dedicata alla gestione dei pennelli (brush) è stata inoltre inserita, così pure come un'interessante e potente opzione di ingrandimento, abbastanza simile (ma decisamente migliore) a quella vista per la prima volta nel vecchio Graphicraft.

Ma veniamo alle caratteristiche peculiari che rendono Photon Paint particolarmente versatile per applicazioni professionali. Possiamo, per comodità, spostare, ridimensionare e nascondere il menù di comandi in qualsiasi momento dell'elaborazione; sono previste sofisticate operazioni sui pennelli come distorsioni, trasparenze regolabili e inclinazioni prospettiche; è presente la modalità di avvolgimento dei pennelli su solidi tridimensionali, con forme geometriche e simmetriche disegnate a mano libera e sorgenti di luce opzionali. Si prosegue con la possibilità di regolare l'intensità luminosa e le miscele di colore con effetti e sfumature completamente indipendenti dalla sorgente di luce prefissata. Possiamo impiegare tipi di carattere speciali, anche di grosse dimensioni, visualizzare e gestire palette di 64 colori, a loro volta modificabili senza intaccare i punti depositati precedentemente sullo schermo. Si possono così utilizzare tutti i 4096 colori disponibili in una sola immagine. Le serie di tonalità cromatiche vanno impostate con i classici protocolli di calcolo RGB (Red, Green, Blue)



o HVS (Hue Saturation Value).

Infine, sempre parlando di colori, ci viene offerta l'opzione per specificare le sedici tonalità di base nei registri interni dell'Amiga, rendendo attuabile la selezione del gruppo base per i calcoli HAM.

Photon Paint funziona propriamente nella risoluzione 320 x 200 (modo non interlacciato, 256 PAL) con un minimo di 512 Kb RAM. Per lavorare con risoluzione di 320 x 400 (512 PAL) è necessario disporre di 1 Megabyte di memoria. Ovviamente, per gestire velocemente ogni tipo di applicazione, vale la pena di procurarsi un secondo disk drive, come in qualsiasi utility che si rispetti.

L'architettura del programma è segmentata e permette una piena funzionalità in bassa risoluzione anche con mezzo Mega di memoria.

Nel complesso questo prodotto

della Microillusions si presenta ottimo sotto tutti gli aspetti e particolarmente elastico e versatile. La gestibilità è ottima, controllata interamente dal mouse, e creare svariati tipi di disegni, schemi e creazioni artistiche di qualsiasi genere risulta particolarmente divertente ed immediato. L'unica cosa che ci dovete mettere è...la fantasia!

Photon Paint può essere considerato, a tutti gli effetti, la miscela definitiva e professionale di tutte le caratteristiche e le tecniche di lavoro che hanno reso celebri analoghi tool grafici. Se vi manca uno strumento di lavoro di questo tipo, prendete Photon Paint in seria considerazione per i vostri acquisti. Peccato che nella libreria di immagini del programma non siano contenute tutte le stupende schermate di presentazione che appaiono sulla confezione!

TOTOMAGO

LINDASOFT

ATARI ST

DISCO

PREZZO: LIT. 39.000

DISTRIBUTORE: ATARI ITALIA

Molti di voi conosceranno senz'altro la software house italiana Linda Soft che da qualche tempo si sta dedicando alla produzione di ottimi e stimolanti programmi per Atari XE, XL ed ST.

Proprio in questi giorni, sotto l'egida dell'Atari Italia che ne cura la distribuzione, escono tre nuovi titoli, molto interessanti, dedicati alle macchine sopracitate.

Totomago è il primo di questi; si tratta di un insolito, originale e valido programma che serve a formulare pronostici calcistici basandosi nientepopodimeno che sui Tarocchi! Sì avete letto bene; invece di sfruttare complicati ed oscuri algoritmi, strane cabale sistemiste ecc., ecc., Totomago può compilare una schedina basandosi sulla lettura di Arcani Minori ed Arcani Maggiori, proprio come una vera chiromante.

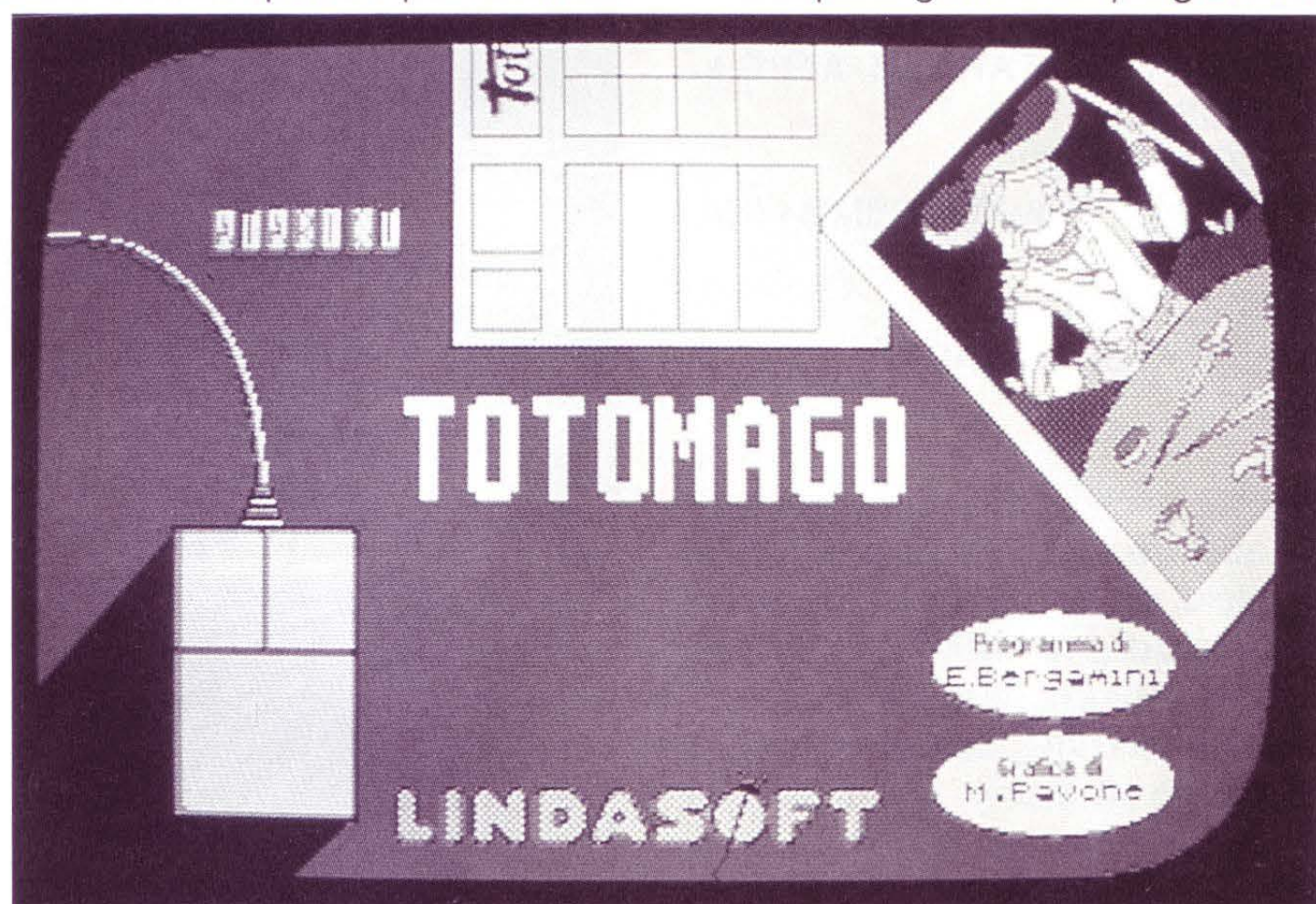
Per chi non conosce i Tarocchi faremo una piccola presentazione. Si tratta di un comune mazzo di 52 carte (da Scala Quaranta senza i Jolly, tanto per capirci) unito ad altre 21 che rappresentano gli Arcani Maggiori, ovverosia altrettante figure con determinati significati. Queste ultime, insieme agli Arcani Minori, vengono lette secondo vari tipi di estrazione ed interpretate. Esistono moltissime pubblicazioni al riguardo, se proprio volete documentarvi, ma comunque la lettura viene fatta esclusivamente dal nostro "mago ST". Il programma funziona così: innanzitutto bisogna inserire i nomi delle squadre in schedina ed assegnare loro uno speciale coefficiente di abilità e capacità che va da 0 a 2. Osservando quindi le varie posizioni in classifica e leggendo attentamente la Gazzetta dello Sport (gli sponsor non c'entrano, lo giuro!) si possono assegnare questi valori. Terminata questa prima fase il computer passa all'estrazione delle carte, preceden-

temente mischiate. Per ogni partita vengono estratte due lame (le carte dei Tarocchi si chiamano così) assegnate una per squadra. Il significato di queste viene letto, mostrato sullo schermo e messo in relazione ai valori precedentemente impostati dall'utente. A questo punto Totomago decide i segni della tripletta totocalcistica da inserire nel pronostico.

La fase di lettura delle carte prevede comunque un intervento "umano". Per estrarre le lame si deve premere la barra spazio e per continua-

con la fortuna e, chiamiamola così, la preveggenza alcuni aspetti normalmente imprevedibili per altri programmi e sistemi completamente "logici". Ci conforta il fatto che il programmatore di Totomago assicura, nelle istruzioni, di aver già vinto parecchie volte grazie a questa sua "fatica". Il fatto che non si sia ancora stabilito ai Caraibi o alle Maldive non significa che non si possano vincere i quattro miliardi e oltre di qualche mesetto fa!

L'aspetto grafico del programma,



re la consultazione si utilizza il return. Le istruzioni, dal canto loro, sono molto chiare al riguardo: durante la lettura bisogna concentrarsi molto, attenuare le luci e attendere il momento più propizio per premere la sbarra spazio! Al termine ci viene fornito e compilato sullo schermo il sistema integrale. Totomago purtroppo finisce qui; se infatti vogliamo effettuare delle riduzioni al pronostico integrale dobbiamo avvalerci di altri mezzi, magari sempre computerizzati. Ciò si rende particolarmente inevitabile qualora il costo del sistema integrale raggiunta cifre astronomiche!

Tanto per dirvelo, in linea di massima il sistema proposto presenta sempre un certo numero di doppie o triple che supera le 100.000 lire.

Totomagic quindi si differenzia solo nel fatto che tenta di cogliere

che allo stesso tempo non interessa più di tanto (ai fini pratici della consultazione) ed è la base portante di tutta l'originalità di Totomago, è realizzato in maniera eccellente.

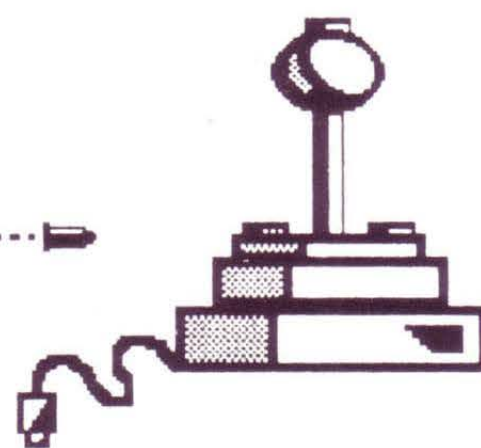
Nella versione per ST la definizione è superba e, udite udite, non manca nemmeno un simpatico effetto musicale che...crea l'atmosfera; come dire che manca solo la classica sfera di cristallo!

In questo Totomago si rivela palesemente la linea che Lindasoft sta seguendo da molto tempo; invece di offrire i soliti tipi di programmi di intrattenimento, che a lungo andare stancano e rischiano di passare inosservati, la casa di Monza preferisce imporsi all'attenzione di ogni tipo di utente con produzioni insolite, originali, ed in questo caso, particolarmente utili e simpatiche da sfruttare.



GAMES

GAMES



Commodore 64/128-Amiga-Atari St-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.

4 SOCCER SIMULATORS

CODE MASTER

SPECTRUM - AMSTRAD -
CBM64/128-ATARI ST-AMIGA-
MS/DOS

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM 64 (NA-
STRO)

PREZZO LIT. 18.000

IMPORTATORE: LEADER

Proprio nel numero di Gennaio, abbiamo parlato di programmi di calcio, proclamando il 1989, anno di rilancio di una vastità di giochi adibiti alla simulazione del famoso Soccer. Immedesimandoci profeti, qui in redazione abbiamo avuto ragione (finora!!) di quanto affermato, solo nei primi tre numeri di VG & CW sono stati recensiti una media di due giochi.

Sembrano non molti, ma se considerate che da un paio d'anni a questa parte il calcio era stato messo da parte, e solo saltuariamente si notava l'uscita di qualche piccolo soccer, la media risulta senza dubbio alta.

Con l'avvento di Super Star Soccer (scusateci se ci ripetiamo) e con il successo da lui intercorso, si è giunti ad una rinascita e un nuova vena d'interesse per il mondo del calcio computerizzato.

La compilation che ci accingiamo a recensire per il CBM 64, nonostante tale, propone dei giochi che, se la memoria non ci inganna, non sono mai stati importati in Italia.

I programmi inseriti nella compilation abbracciano un po' tutta la simulazione calcistica. Infatti i quattro game sono: 11 contro 11, classica



11-A-SIDE SOCCER



INDOOR SOCCER

partita; 5 contro 5, molto simile al nostro calcetto; la fase Street, ove dei ragazzini giocano al calcio in mezzo alla strada così come accade nella realtà non agonistica; la serie di game termina con una sorta di fase di allenamento, ove sarà possibile allenarsi in vista del prossimo incontro.

Anche se sembrano a prima vista diversi programmi, la base e cioè la giocabilità e le opzioni si ripetono in ogni gioco.

Questa prerogativa rende molto più facile lo svolgimento di ogni game senza doversi rileggere ogni volta le istruzioni.

Nel menu di apertura sono raccolte tutte le funzioni atte a condurre il gioco nella maniera preferita. Ad

esempio, com'è consuetudine dei giochi di calcio e dei game in genere, ci si può cimentare sia contro un avversario umano che contro il computer. Attenzione però, la gestione del menu avviene solo con la tastiera e con la barra spaziatrice seguita dal tasto di return. Ma non finisce qui! Oltre alla possibilità di poter interagire con due giocatori se ne può inserire un terzo che potrà essere controllato dalla tastiera.

Durante la partita i giocatori (coloro che si muovono all'interno del campo) possono essere scelti o tramite una selezione automatica (AUTO) o con una selezione manuale definibile tramite le direzioni scelte con il joystick.

In ogni momento della partita si potrà scegliere quale strategia attuare. Sono previste due tipi di strategia e sono o di attacco o di difesa.

Per prendere la palla sarà necessario portarsi presso di questa, per calciarla basterà premere il tasto di fire. Esistono anche diversi tipi di tiri. Premendo il tasto di fire nella direzione in cui vi state muovendo, alla palla sarà data la stessa direzione con una bassa forza di tiro. Per passare la palla sarà necessario spostarsi nella direzione in cui si vuole effettuare il passaggio. Per effettuare un tiro in porta con una maggior potenza si dovrà premere il tasto di fire e spostare la leva del joystick verso sud.

All'interno di ogni programma agonistico, sono inserite le regole del calcio reale in ogni sua fase, si va infatti dai falli laterali ai calci d'angolo, ai calci di punizione e, pensate un pò, ai calci di rigore (cosa che finora era stata di unico dominio di Emylin Hughes Int. Soccer).

In 11 A side, si potrà disputare una vera partita di calcio con tanto di righe verticali che evidenziano la tosatura dell'erba.

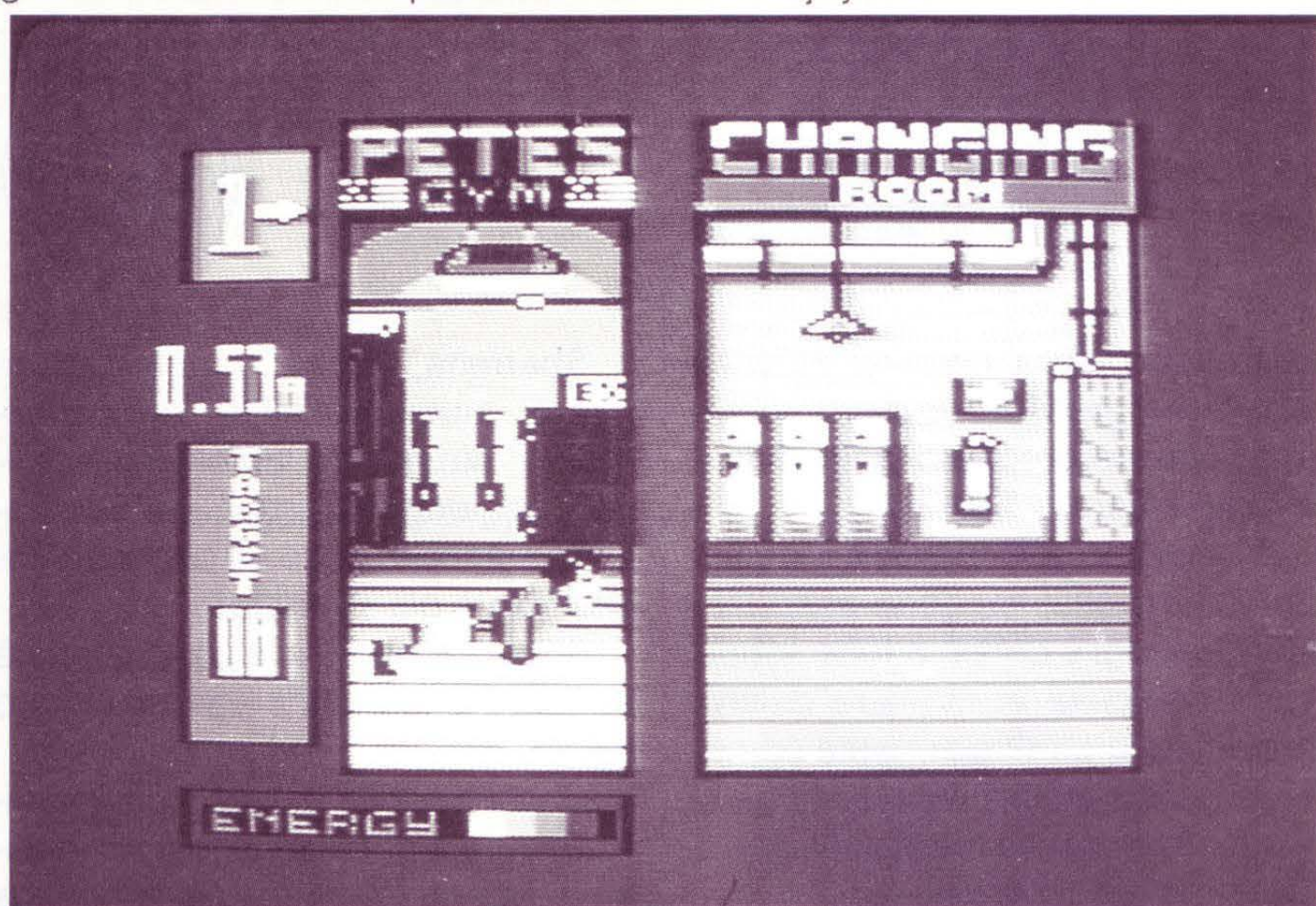
Un vero peccato non aver inserito un piccolo torneo da disputare tra amici.

In calcio Indoor si disputa una partita di calcetto coperto a 5 giocatori. Non esistono falli laterali (in quanto la palla rimbalza su di una specie di muretto), non esiste il fuorigioco ma se vi addentrate nell'area piccola degli avversari sarete penalizzati con un fallo a favore degli avversari.

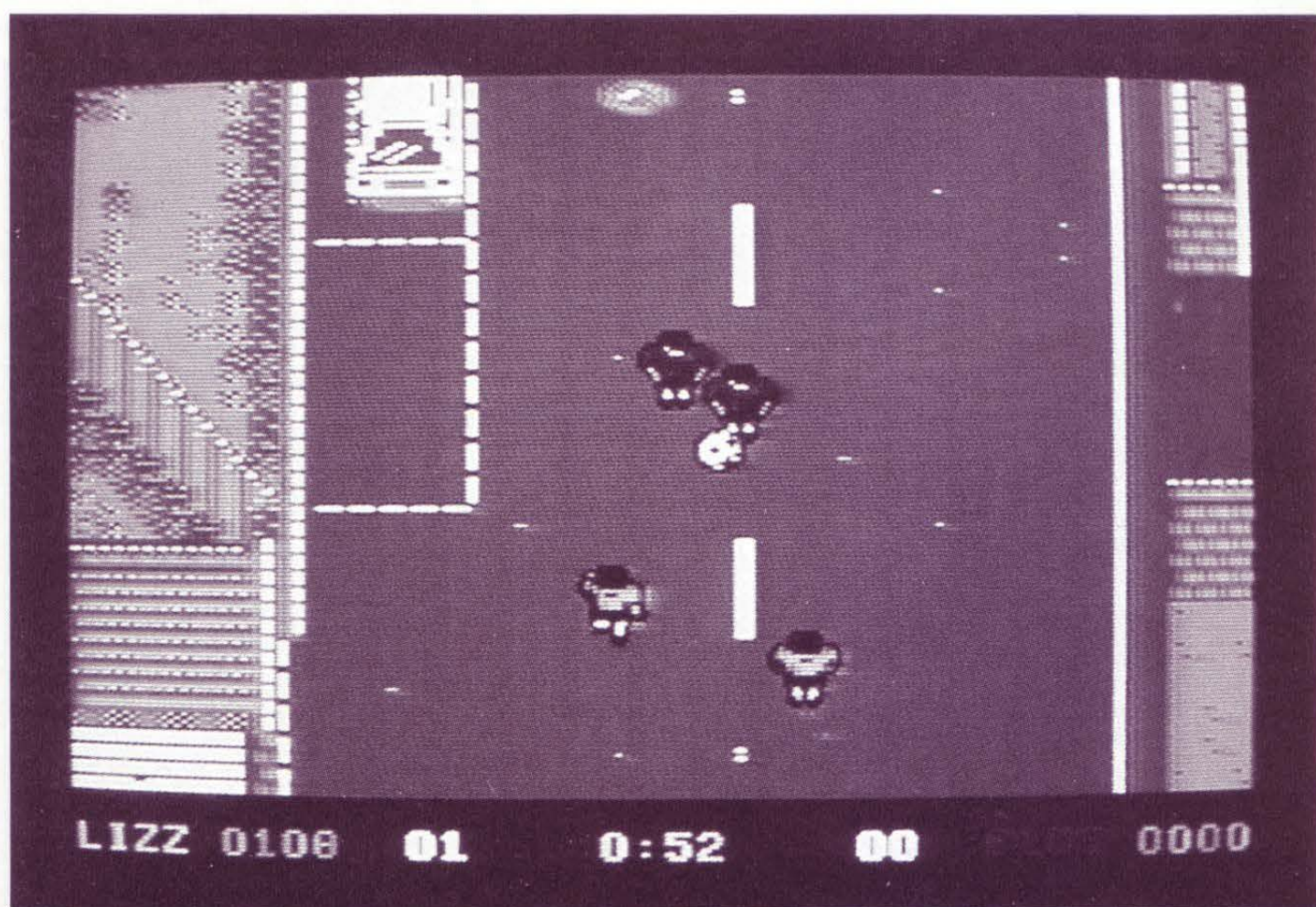
In Street Soccer, giocherete nel cortile o nella strada di fronte a casa vostra. Dribblate case, macchine facendo rimbalzare la palla sui muri ecc. ecc.

Poche sono le regole che accompagnano questo gioco, quindi attenzione a giocare bene la palla e a non far scoppiare risse.

In Soccer Skills, potrete cimentarvi assi del pallone facendo esercizi incredibili. Partendo da Controllo di palla fino ad i calci in porta ai calci di rigore in allenamento per la velocità ecc. ecc. Come se non bastasse, anche parecchi esercizi da palestra coronano questa parte di 4 Soccer, svolgerete flessioni, salto del-



SOCCKER SKILLS



STREET SOCCER

l'asse e sollevamento della sbarra.

Tutti i rispettivi movimenti da effettuare durante l'esercitazioni sono ben riportati nell'istruzioni.

Tutti questi giochi hanno una visione dall'alto, ma non come in Football Simulator della Microprose, ove è visibile solo la testa dell'omino, ma come se foste alle spalle della vostra porta (fate conto di essere spettatori in uno stadio nella gradinata sopra la porta di una delle due squadre!).

La grafica è abbastanza sufficiente da rendere i game reali quel tanto che basta. La giocabilità è effettivamente la dotazione più importante del programma. I giocatori sono

molto veloci nel muoversi e l'insieme delle regole poste all'interno di 11 A Side, essendo reali in tutto e per tutto, rendono ancora più bello il gioco.

A noi in redazione è piaciuto proprio 11 contro 11 anche se 5 contro 5 non è malvagio.

Gli altri due giochi, cioè l'allenamento e la partita per strada non ci sono piaciuti per niente (come del resto non ci era piaciuto nemmeno un'altro Street Sport Soccer della Epix), il calcio deve rimanere tale!

Il sonoro è molto "rumoroso" ad ogni Tackle un eco di tifo circonda l'atmosfera, la colonna sonora e ancora più rumorosa ed è senz'altro

più che azzeccato sentirla solo all'apparire del menu.

E' stato un peccato non aver avuto la versione da disco, senza dubbio più comoda da caricare.

Nell'istruzioni che sono fra l'altro in italiano, abbiamo notato che esistono altre versioni, la nostra speranza rimane quella di poter vedere questa compilation anche per Amiga o Atari ST.

Il prezzo è fatale come la sua giocabilità, incredibilmente appetibile.

GRAFICA 6
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

AMIGA GOLD HITS 1

US GOLD

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT.49.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo la riuscita compilation Triad Vol.I offerta a tutti gli amighisti, anche la US Gold ha pensato bene di riproporre in una bella raccolta quattro dei suoi più famosi successi. Nell'Amiga Gold Hits 1 troviamo: l'intramontabile Leaderboard, l'originale Jinx e due arcade quali Bionic Commando e Rolling Thunder.

La compilation in questione viene offerta ad un costo decisamente conveniente e risulta quindi particolarmente allettante per tutti coloro che non posseggono ancora questi bellissimi game.

Leaderboard (chi non lo conosce?) è il capostipite delle simulazioni tridimensionali animate del golf; qui è presente nella sua prima e più riuscita versione. Possiamo giocare fino in quattro, impostare tre livelli di difficoltà e scegliere 4 tipi di terreni di gioco, che vanno dalle 18 alle 72 buche complessive.

La nostra sacca computerizzata contiene tre mazze in legno, nove in ferro, un Putter e un Pitching Wedge (PW). Non mancano moltissimi elementi realistici come, l'effetto del

vento sulla pallina, i bunker, le fosse sabbiose, i green e una folta vegetazione che rende spesso molto difficile raggiungere le buche.

Il tabellone elettronico sul quale, di volta in volta, vengono annotati i vari punteggi è di tipo a tutto schermo e completa in maniera chiara, immediata e particolarmente comoda il programma. Se vi siete persi Leader Board ecco una buona occasione per procurarvelo.

Jinx non è altro che un'ennesimo, ma stranamente originale, clone di Arkanoid & affini.

Sbarretta, pallina, muri e mattoncini si muovono infatti orizzontalmente, sfruttando un'ottimo scrolling, aggiungendo così una particolare caratteristica ad un soggetto decisamente già sfruttato.

Si può giocare in due, l'azione è frenetica e la grafica davvero molto bella.

Dopo qualche partita a Jinx sembra davvero di essere al bar; un classico coin-op irrinunciabile che piace a tutti.

Proseguono quindi il genere arcade le due conversioni Rolling Thun-



Leaderboard

der e Bionic Commando. Nel primo, prendendo spunto da giochi come Mission Elevator e Impossible Mission, ci troviamo ad impersonificare un coraggioso agente segreto, penetrato nel quartier generale dello scienziato pazzo di turno.

Si tratta quindi di un classico platform-game che non risente minimamente del trasferimento dall'originario arcade alla versione Amiga. 5 livelli pieni zeppi di pericoli, trabocchetti e spietati killer attendono ogni smanettone che si rispetti per regalarci ore ed ore di divertimento.

Bionic Commando è un altro platform-game, più recente di Rolling Thunder.

Nei panni del solito Schwarzenegger di turno dobbiamo scalare montagne, addentrarci nel sottosuolo, esplorare labirinti ed aprirci un varco a colpi di laser, per raggiungere il cuore della roccaforte nemica.

Durante il gioco si possono raccogliere moltissimi oggetti bonus, vari tipi di armi e alcune speciali attrezzature, proprio come accade nell'omonimo arcade. Importantissimo è rifornirsi di munizioni onde evitare di rimanere "a secco" nel bel mezzo dell'azione. Le animazioni sono un tantino lente ma eccellenti, e la colonna sonora è davvero da Thrilling.

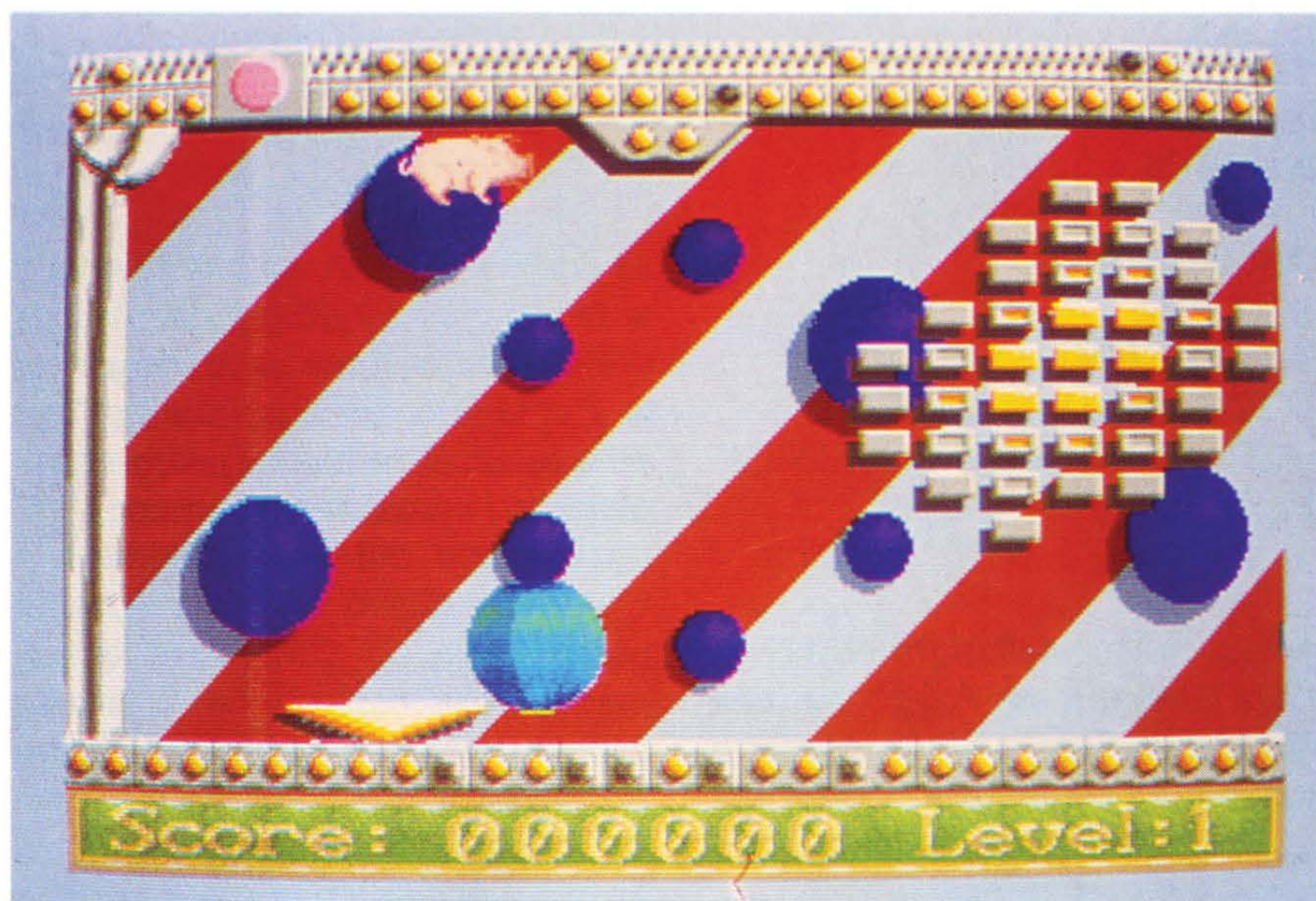
L'aspetto grafico del programma di discosta di pochissimo dalla versione da bar e anche la giocabilità risulta sempre di ottimo livello.

Nel complesso questa Amiga Gold Hits si presenta particolarmente allettante specialmente per chi non possiede nessuno dei titoli presentati. Non si tratta certo di novità ma, quattro classici del genere non possono mancare a nessun videogamer che si rispetti.

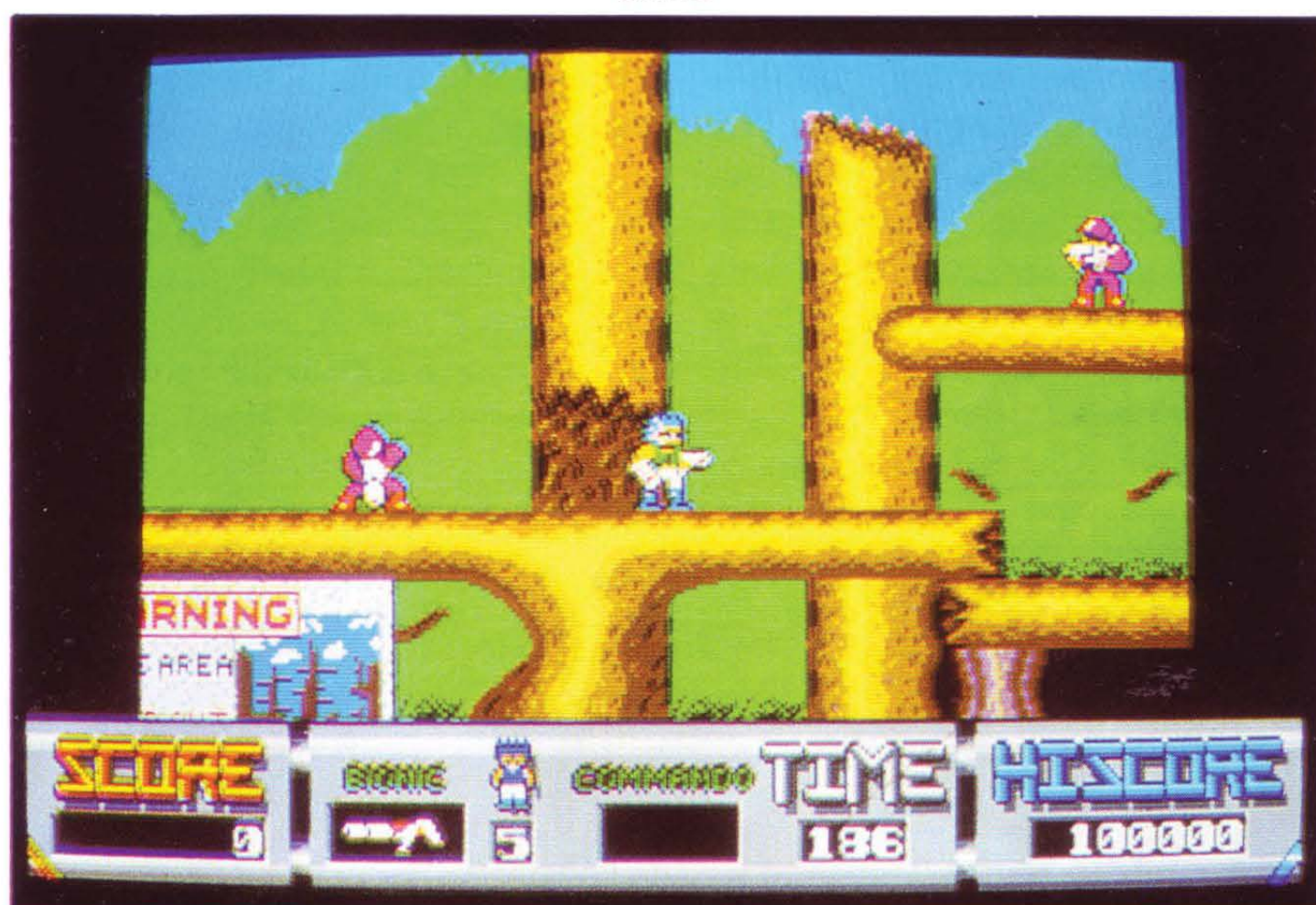
Un'avvertenza: Leaderboard contenuto nella compilation non può girare su Amiga 500 e 2000 in quanto risulta incompatibile con il Kickstart 1.2. Una brutta penalizzazione per la raccolta US GOLD.

In un solo ghiottissimo boccone ci si può portare a casa quattro ottimi game per tutti i gusti e per tutte le età.

GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 8



Jinks




Bionic Commando



Rolling Thunder

BAAL

GAMES 

PSYNOSYS

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: NON COMUNICATO

IMPORTATORE: NON COMUNICATO

Fresco, fresco dall'Inghilterra ci arriva Baal, firmato Psygnosys, che con Captain Fizz, Chrono Quest e Aquaventura costituisce la serie delle nuove punte di diamante della notissima software house.

Baal, suprema divinità maschile presso i popoli semitici, in onore del quale si celebravano riti di indicibile oscenità e terribili sacrifici (chi l'ha detto che a giocare con il computer non si impara nulla?!), viene chiamato in causa in questo videogame e viene gratificato di un nuovo look "horror" tutto spaziale, altrettanto pauroso e preoccupante.

Questa divinità, raffigurata da un toro nero, è a capo di una strana raz-

za di alieni mutanti, appartenenti più al regno delle tenebre e del mistero che a galassie lontane ed inesplorate. Per farla breve il "cornutone" (nel vero senso della parola!), vuole soggiogare l'intera razza umana, impossessarsi del nostro pianeta e creare un nuovo infernale quartier generale da cui continuare la sua inarrestabile espansione. L'armata di creature demoniache al suo servizio possiede una potentissima e misteriosa macchina da guerra quasi pronta a scatenare la sua insaziabile violenza sulla Terra.

Il tempo che ci rimane a disposizione per cercare di sventare la minaccia, è breve.

Al comando di una sfegatata legione di guerrieri del tempo dovremo penetrare il regno infernale di Baal, localizzare e distruggere la sua arma segreta e, possibilmente, ucciderlo insieme a tutti i suoi orribili accoliti. Il gioco si presenta molto interessante fin dalla paurosa tavola gra-

fica che appare sulla confezione: pensateci bene prima di buttarvi in questa avventura!

Durante il caricamento ci troviamo davanti ad altrettanti pagine grafiche computerizzate, davvero molto belle e...sempre più preoccupanti.

Dopo qualche partita Baal si rivela un ottimo platform game, molto veloce e senza dubbio interessante.

In esso è facile intravedere la formula vincente di giochi come Barbarian e Obliterator; tuttavia il tipo di gioco suddetto è stato particolarmente raffinato, smussato e liberato dalle notevoli imperfezioni delle passate produzioni Psygnosys.

L'omino che controlliamo si muove esclusivamente tramite joystick, non necessita di alcuna icona, è veloce, scattante, come pure lo scrolling video e si muove su un background coloratissimo, definito alla perfezione e disegnato da veri artisti.

Ecco dunque il punto di arrivo (e

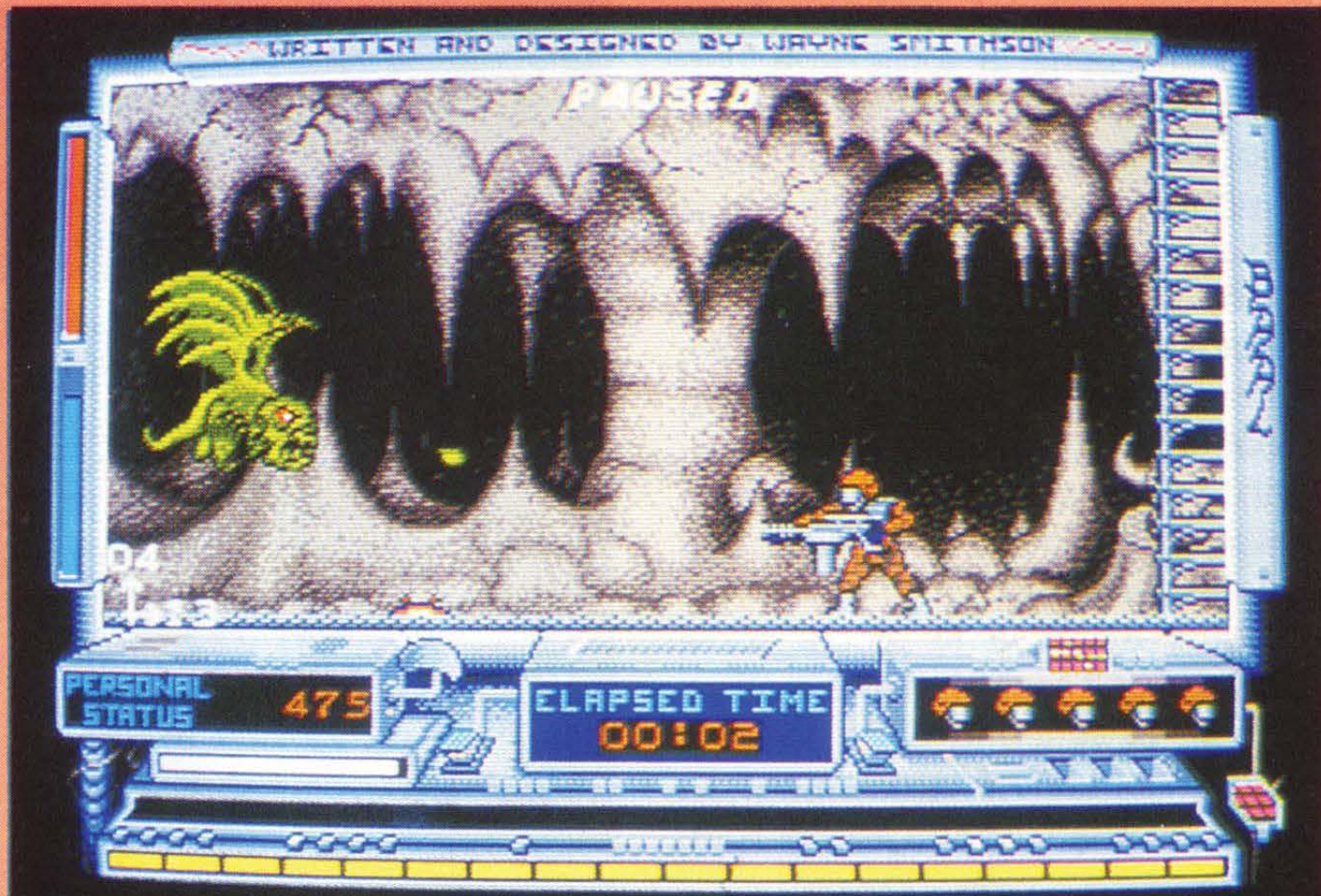


di partenza, per le nuove produzioni) dei platform game Psygnosys. Baal si snoda su più di 250 schermi, si divide in tre livelli ed è popolato da più di 400 tipi di mostri, coloratissimi, scatenati, terrorizzanti ma anche tanto, tanto buffi.

Lo scrolling dello scenario di gioco, come ripeto, è davvero ultra veloce, ultra omogeneo e ultra perfetto. Il gioco di per sé si presenta molto impegnativo e difficile, nella migliore tradizione Psygnosys.

Superare schermi su schermi, pieni di nemici, trabocchetti, scale, piattaforme e mille altre diavolerie, non è certo cosa facile con solo cinque vite a disposizione.

Nel complesso Baal è un ottimo e divertentissimo game che risolve in maniera eccellente il buon nome della software house che lo produce, recentemente "naufragata" con l'insipido Captain Fizz. Se cercate un



buon gioco, che duri a lungo e che vi offra una grafica molto simile a quella del bar, Baal saprà senza dubbio soddisfarvi.

Speriamo dunque in una prossi-

ma importazione in Italia!

GRAFICA: 8
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8

CAPTAIN FIZZ

PSYGNOSYS

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 39.000

IMPORTATORE: LEADER

Non è un nuovo eroe dei fumetti, magari sconosciuto al pubblico italiano, e nemmeno il nome di una nuova caramella o dolciume; Captain Fizz è il nuovo videogame targato Psygnosys che investe il mercato, primo di una massiccia ed imminente produzione della casa madre di Barbarian, Terrorpods, Obliterator e Barattacas.

Captain Fizz arriva in una elegante confezione, appariscente e sempre invitante, con tanto di presentazione grafica a la Karel Thole o giù di lì.

Il gioco si presenta subito, anche a chi non se ne intende, come un buon shoot'em up che si distacca notevolmente dalle recenti produzioni Psygnosys. Il succinto manualletto di istruzioni ci introduce quanto mai simpaticamente, per chi cono-

sce l'inglese, al centro della vicenda. Siamo appena stati operati alle tonsille (sì, avete letto bene!) e l'intervento è riuscito perfettamente, ma tuttavia, qualcosa è andato storto; invece di ritrovarci in una candida stanzetta di ospedale, il nostro corpo è stato rapito attraverso un warp temporale ed ora si trova arruolato, a tutti gli effetti, in un corpo di mari-

nes stellari, su un pianeta ad migliaia di anni luce dalla Terra.

Che volete farci, del resto le tonsille dovevamo toglierle prima o poi, no?!

Superato il primo momento di smarrimento, eccoci armati e pronti a combattere, ma... chi?! Non dovremo affrontare germi patogeni o virus mutanti, come l'operazione



GAMES 

che abbiamo subito potrebbe suggerire, ma bensì la solita orda inarrestabile, infinita e incavolatissima di robot alieni generati, in questo caso, da un maligno Master Computer (a la Tron).

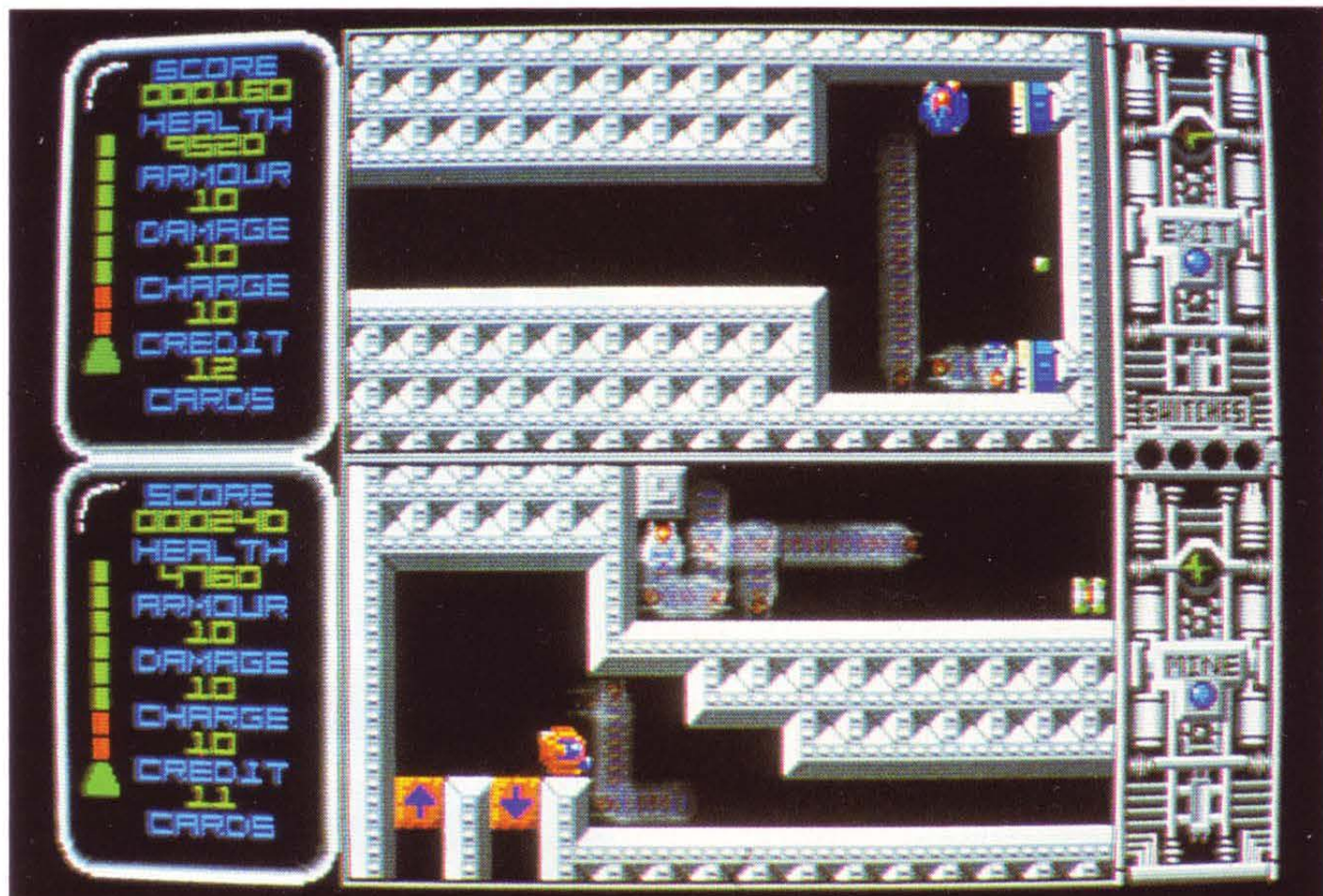
Una volta caricato il programma e giocate le prime due o tre partite, ci troviamo di fronte ad un classico shoot'em up molto veloce, visto dall'alto, coloratissimo e che ci offre la possibilità di giocare contemporaneamente in due.

Come avveniva in giochi come Pitstop, Ace 2 e nel recentissimo Turbo Trax, lo schermo viene diviso in due porzioni che rappresentano altrettanti scenari di battaglia per i giocatori.

A vederlo di primo acchito, Captain Fizz assomiglia tanto ad un qualsiasi Temple Of Apshai o a Time Bandits della Microdeal.

Abbiamo porte chiuse, passaggi forzati, oggetti da recuperare, la solita sterminata accozzaglia di nemici che ci sparano addosso da tutte le parti, ecc., ecc.

L'aspetto grafico, che dovrebbe a questo punto supportare e rendere accettabile la scarsa originalità del gioco, si dimostra scadente e senz'altro indegno di un qualsiasi Atari ST o Amiga.



Sembra quasi di giocare con il vecchio e mitico CBM64!

Di effetti sonori non se ne parla nemmeno: i soliti "Crash!", "Booom", "Zaaapp", "Squish", ecc., ecc., non si contano e sono sempre, immancabilmente gli stessi di tanti e tanti videogame.

Per chi vuole provare a tutti i costi Captain Fizz suggeriamo di munirsi di un amico dotato di joystick in quanto, come il programma stesso consiglia, è impossibile vincere da soli!

Come primo assaggio della nuo-

va serie di produzioni Psygnosys, le cose non si presentano molto rosee. Scarsa giocabilità, scarso interesse, scarso divertimento.

Il costo infine, davvero troppo alto per questo genere di game, penalizza definitivamente Captain Fizz, destinato quasi sicuramente a "passare" senza lasciar traccia.

Peccato!

GRAFICA: 5

SONORO: 3

GIOCABILITA': 4

CRAZY CARS II

TITUS

ATARI - AMIGA - IBM PC E COMPATIBILI

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 39.000

IMPORTATORE: LEADER

Il recente Decreto Ferri vi ha angustiato non poco? Non potete più scatenare la rombante potenza dei vostri "GTI", "GTS", "Special", "Turbo", ecc., ecc., sulle autostrade italiane?

Niente paura, per continuare a dar libero sfogo agli alter ego dei vari "Nuvolari" che si celano in voi, arriva, fresco, fresco dalla Titus, Crazy Cars II. Con questo allettante surro-

gato dei vostri veri bolidi, potrete percorrere gran parte delle autostrade americane, con medie orarie di 300 chilometri all'ora, facendovi beffe dei vari Multanova e diavolerie simili.

Mettendoci al posto di guida di una scattante, forse un tantino troppo, Ferrari F40, la Titus fa scorrere davanti a noi stupendi paesaggi che dovrebbero riprodurre fedelmente i magnifici scenari naturali dello Utah, del Wyoming, del Nebraska, ecc., ecc.

Al contrario di quanto accadeva nel primo Crazy Cars, in questo secondo tomo abbiamo abbandonato le "mediocri" Mercedes, Porsche e Lamborghini e, vista l'abilità dimo-

strata come abilissimi piloti, ci è stata affidata una delicata missione, nientepopodimeno che dall'FBI. A bordo di una tra le più veloci quattroruote del mondo (si sfiorano i 320 chilometri orari!) dovremo percorrere, nel minor tempo possibili, una frenetica Coast to Coast (o giù di lì), per smascherare e smantellare un potentissimo racket di macchine rubate.

L'aspetto poliziesco di questo delicato incarico verrà probabilmente trattato nella prossima puntata di Crazy Cars in quanto, nel gioco che stiamo presentando, si corre semplicemente da un capo all'altro degli States, sempre a bordo della suddetta fuoriserie.

GAMES 

Gli unici "concorrenti", che tentano di bloccarci ad ogni costo, sono gli automezzi della polizia autostradale. Invece di rifilarci multe astronomiche, gli "uomini in blu" (leggi gli "sbirri") ci sbattono fuoristrada o perchè sono corrotti dal racket dei ladri o semplicemente perchè non garba loro che una invidiabile F40 sfrecci a 300 K/H sulle loro autostrade!

A bordo del nostro "aereo" abbiamo perciò un potente radar "intercetta-polizia" che ci permette anche di rilevare la presenza di posti di blocco, barriere ed ostacoli simili.

Non abbiamo un numero di vite limitato bensì un inesorabile timer, allo scadere del quale, verrà sancita la fine di ogni gara.

Durante il gioco è necessario studiare la mappa stradale, richiamabile con il tasto F4, per procedere nella giusta direzione e per orientarsi in prossimità dei numerosi bivii che si incontrano.

Si gioca con il mouse, con il joystick o con la tastiera (vivamente sconsigliata!); abbiamo due marce (H e L, alta e bassa) e, purtroppo per voi, uno sterzo sensibilisssssiii-

mo!!! Del resto, quando si viaggia a certe velocità sembra quasi di volare, giusto?!

In questa particolare fase del programma la Titus ha reso particolarmente difficile il controllo della nostra Ferrari. Se il tracciato non offre particolari ostacoli, non abbiamo infatti curve troppo strette o chicanes, la guida del bolide risulta particolarmente più impegnativa e talvolta anche frustrante. Ciò significa che si finisce fuori strada in un batter d'occhio.

Il mouse si rivela ben presto il miglior device con cui giocare, grazie alla maggior sensibilità (anche se pare un controsenso).

L'aspetto grafico è bello, colorato e interessante, ma dopo qualche minuto di gioco, Crazy Cars II si rivela terribilmente noioso, monotono e poco originale.

Le macchine della polizia sono sempre le stesse, la strada ci offre interminabili rettilinei, il paesaggio non cambia, anche se si si passa da uno stato all'altro, ed... è facile venir colti da un colpo di sonno al volante!

Buon per noi quindi che non ci

troviamo ai comandi di una vera Ferrari, ma tutto questo non fa che diminuire notevolmente la carica di interesse e di originalità che il programma sembra possedere durante i primi approcci.

Gli indicatori di gioco sono ottimi, e incredibilmente realistici, il tabellone elettronico degli high score è veramente simpatico ed originale, le animazioni e lo stesso aspetto grafico sono migliorate moltissimo rispetto alle precedenti produzioni Titus ma non ci siamo ancora; manca quel qualcosina in più che potrebbe davvero promuovere notevolmente la giocabilità del programma.

Crazy Cars II non è altro che un semplicissimo clone di un qualsiasi Outrun, forse addirittura un tantino più noioso e ugualmente poco gratificante.

L'unica parola che viene in mente, giocando al Crazy Cars II, è noia.

Peccato!

GRAFICA: 8
SONORO: 4
GIOCABILITA': 4



DOUBLE DRAGON

GAMES 

MELBOURN HOUSE

AMIGA-ATARI ST-IBM & COMP.
DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO LIT. 29.000

IMPORTATORE: LEADER

Ma chi l'ha detto che il regno dei Karateka è finito??

Eccoci con un altro scontro mortale con gli ennesimi cattivi di turno nelle vesti dell'indomabile, immarcescibile emulo di non sappiamo quale eroe orientale.

Le trame per giochi di questo genere sono sempre le stesse, anche se qui, come in un altro gioco recensito lo scorso numero (Exploding Fist +), abbiamo un personaggio in più. Infatti possono essere controllati due giocatori (fra l'altro alleati), manovrabili con due joystick, quindi partecipare insieme alla disputa.

I fratelli protagonisti di quest'ennesima gara sono Billy e Jimmy Lee (non vi ricordano nessuno???)

Tra mille peripezie e mille avversari dovranno salvare la bella, impersonata, guarda il fato, dalla ragazza di Billy, rapita dai delinquenti di turno.

Tra gli avversari citeremo solo i nomi più importanti quali la setta dei Black warrior capitanati da Shadows Boss.

Non vi sono moltissime cose da dire al riguardo, Double Dragon non è proprio un game superinnovativo. Si può senza dubbio citare il buon lavoro effettuato sullo scenario di base del programma.

Ma se un buon scenario viene raffigurato sullo schermo, non si può dire altrettanto degli omini a nostra disposizione. Concepiti con una grafica piuttosto rozza e non certo all'altezza di un computer di nome Amiga.

La giocabilità è come di consueto buona per un gioco di questo genere, anche se nei più piccoli 8 bit, sono riportate molte più mosse.

Le mosse sono sempre le solite: salto in alto, salto avanti, salto indietro, gomitata, calcio con volteggio, ecc. ecc.



La prima cosa che viene in mente, nel guardare Double Dragon è che il game sembra più adatto ad un computer da 8 che ad un 16 bit.

La colonna sonora del gioco è appena, appena passabile, mentre gli effetti sonori del gioco sono veramente unici.

Pensate che, non potrete proseguire nel gioco fintantoché, i vostri avversari sfiniti non pronunceranno un Bleeeh!

Tutto questo mentre colpi quasi da "grancassa" vengono scagliati al vostro avversario o viceversa.

A chi piace questo genere di arcade tutto azione, Double Dragon sarà senz'altro piacevole, a noi che ne

abbiamo visti tanti di game di questo genere non ci ha detto nulla di nuovo o di eclatante.

Possiamo senza dubbio includere per la prima volta la Melbourne house e questo Double Dragon nell'enciclopedia degli arcade tutti simili fra loro.

Nonostante la poca originalità del gioco, il prezzo, fra l'altro molto alto, pregiudica molto l'acquisto di questo Double Dragon

GRAFICA 6
SONORO 6
GIOCABILITA' 6



DRAGONNINJA



IMAGINE

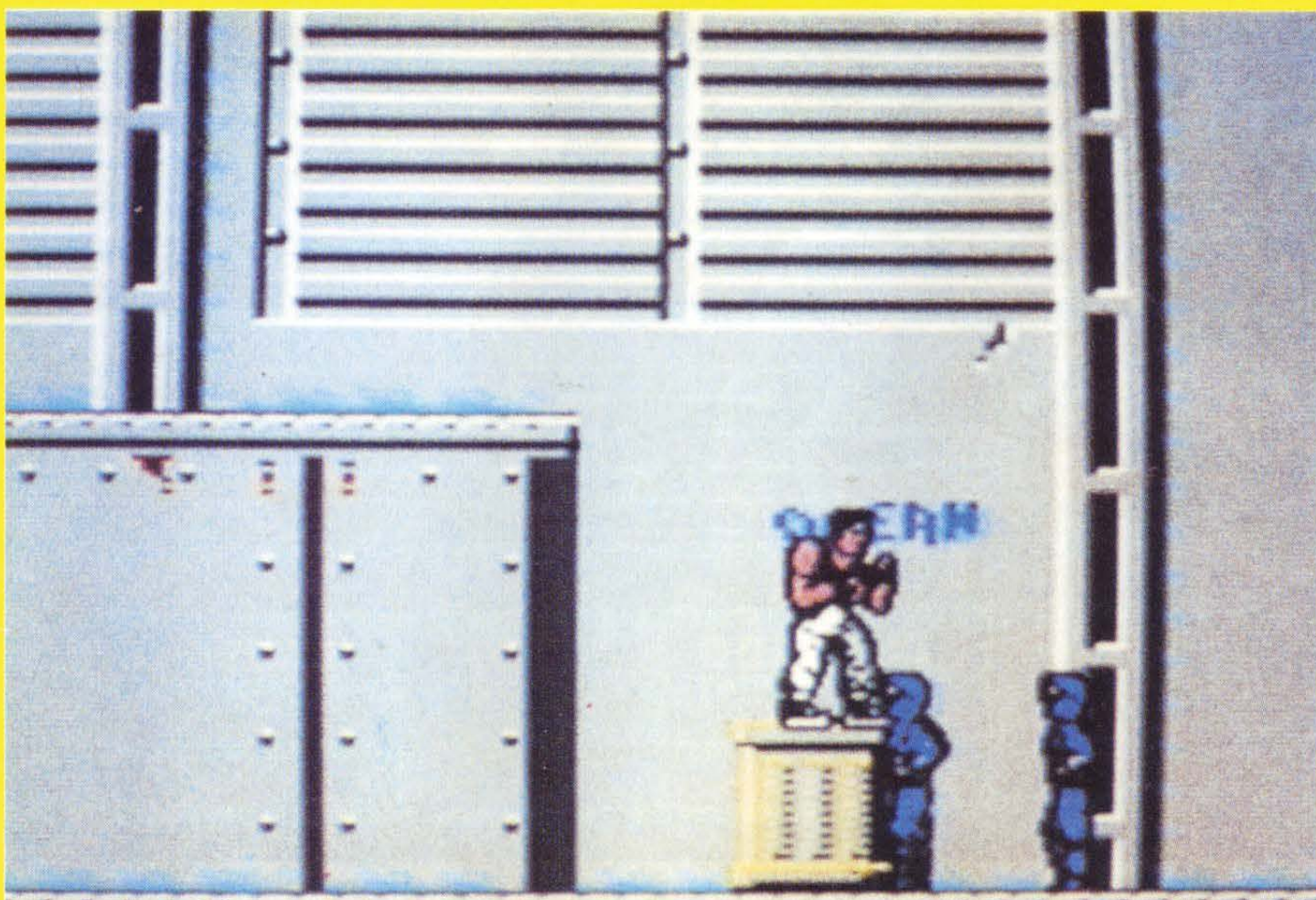
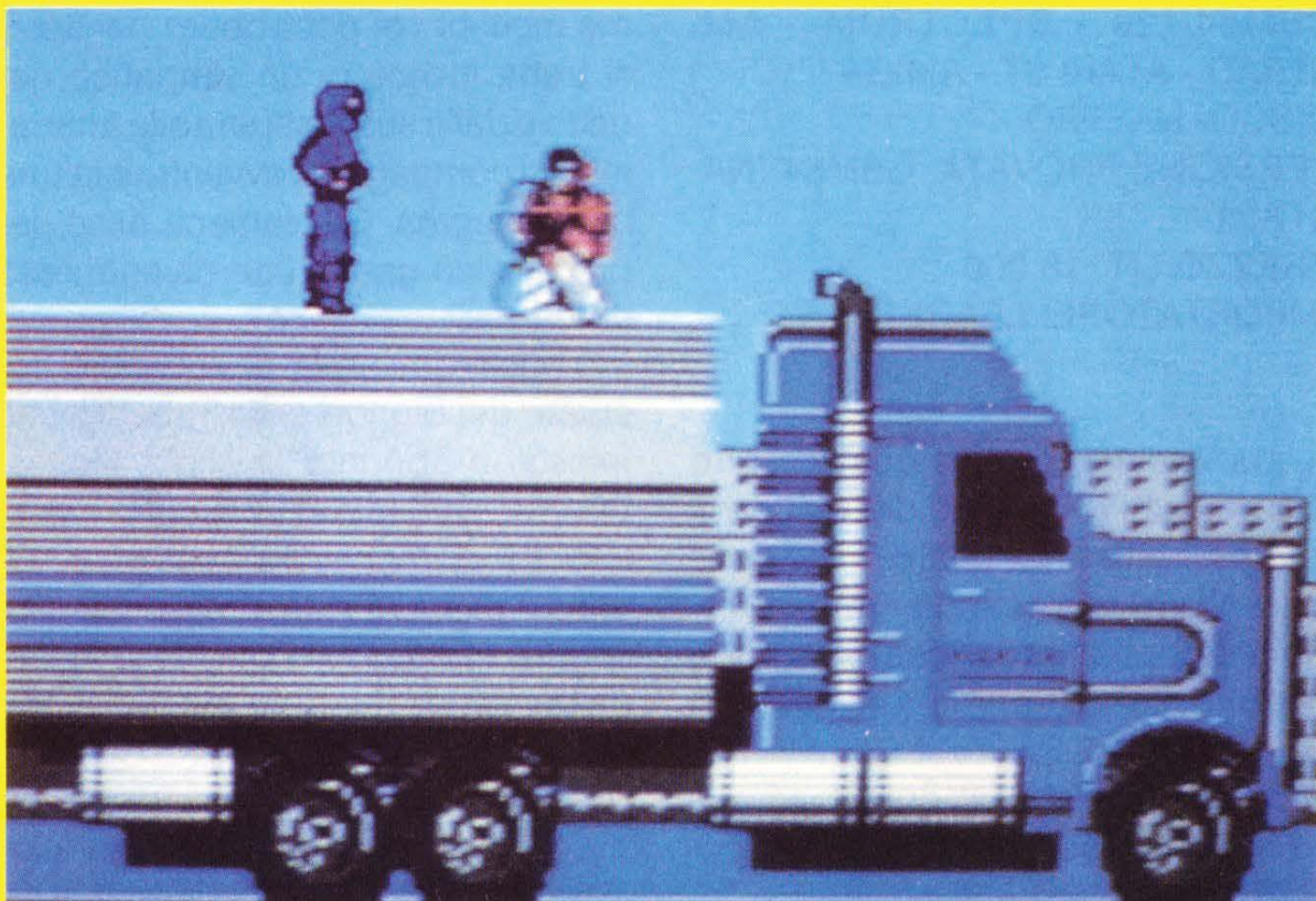
CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64

PREZZO: LIT. 15.000

IMPORTATORE: LEADER

Eccolo qui, per tutti gli irriducibili karateka del computer arriva l'ultimo esemplare di arti marziali "cibernetiche". Dopo una lunga attesa finalmente possiamo provare il nuovissimo Dragonninja, tratto direttamente dall'omonimo arcade targato data East. Nella migliore tradizione di questo tipo di giochi ci troviamo al cospetto della solita banda di malviventi da sconfiggere, schermo dopo schermo, a suon di pugni, calci e via dicendo. Come già avveniva nel recente Double Dragon (tanto per citare uno dei moltissimi videogoame di questo genere), Dragonninja si snoda su più livelli di gioco, al termine dei quali c'è sempre un super-nemico particolarmente tenace, agguerrito e duro da abbattere. Usando le nostre abilità nelle arti marziali e sfruttando micidiali pugni, salti, calci volanti e super cazzottoni (il tutto ottenibile attraverso l'inseparabile mouse), dovremo aprirci un varco fra i nugoli di nemici che ci attaccano e, nei casi di maggior difficoltà, utilizzare alcune armi dei guerrieri ninja in grado di aumentare la nostra potenza. Alla fine di ogni livello, come poc'anzi accennavo, si presentano i Maestri ninja, micidiali stregoni che impiegano poteri soprannaturali per cercare di sbatterci fuori gioco. Lo scopo del gioco è quello di salvare nientepopodimeno che il Presidente degli Stani Uniti dalle sgrinfie di tali loschi e biechi individui, dopo ore ed ore di gioco e moltissimi joystick fusi! La solita serie di 16 mosse, alternate con il tasto di fuoco, risulta particolarmente flessibile e gestibile attraverso il joystick. Si possono quindi raccogliere alcuni coltelli da lancio e le utilissime capsule a tempo o energetiche che permettono di allungare il timer di gioco e di ricostituire le forze perdu-



te in combattimento. Il super pugno, nostra indiscussa arma letale, ci permette di stendere più avversari in un colpo solo ma, tutto ciò, a scapito della nostra riserva di energie. Ecco quindi palese l'importanza della capsule energetiche suddette, al fine di continuare la nostra missione. Quest'ultima è scandita da un timer, allo scadere del quale il gioco finisce, e dalle nostre forze appunto la cui diminuzione a zero ci fa perdere una delle tre vite a disposizione. La giocabilità è eccellente e si presenta decisamente molto simile a quella del Dragonninja Arcade che tanti successi sta ancor oggi riscuotendo. L'aspetto grafico del programma

è di ottima fattura e presenta buone animazioni, uno scrolling particolarmente omogeneo e una serie di fondali sempre diversi, coloratissimi e...pericolosi da osservare (pena la mancanza di concentrazione!). Nel complesso si tratta di un buon videogoame tutto azione, dedicato quasi esclusivamente a tutti coloro che non si sono ancora stancati di arti marziali computerizzate. Una partita tira l'altra ma una buona dose di concentrazione e di abilità è necessaria per poter vedere la fine di Dragonninja. Buon combattimento!

GRAFICA: 7

SONORO: 7

GIOCABILITA': 8

DYNAMIC DUO

FIREBIRD

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO- NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64 (NASTRO)

PREZZO LIT. 18.000

IMPORTATORE: LEADER

Nuovissima produzione Firebird per tutti gli amanti dei platform-game di altissima qualità. Dynamic Duo ci arriva direttamente da New Oxford Street, sede londinese della Firebird, in anteprima per tutti i videogamer italiani.

Il dinamico duo in questione non è composto da Batman e Robin co-

me molti di voi potrebbero pensare; si tratta invece di un simpatico nanetto e dalla sua inseparabile anatra, insoliti compagni di avventure in una casa stregata. Gli elementi base per un classico game tutto divertimento come vedete ci sono!

I nostri due amici si trovano al cospetto dei Signori delle Tenebre che infestano appunto la Night House, owerosia un regno incantato, popolato da demoniache presenze. La casa è piena di stanze nascoste e di scrigni che contengono le porzioni della chiave che apre la "stanza dei calcoli" (no, non è una sala operatoria!). Qui giunti i due compagni d'arme si troveranno di fronte allo stre-

gone capo che dovranno sconfiggere in un duello all'ultimo sangue.

Il nano e l'anatra sono ben assortiti in quanto il primo può aprire ed esaminare gli scrigni, mentre la seconda può esplorare più rapidamente le varie locazioni di gioco e rintracciare appunto i forzieri.

Lo schermo di gioco è suddiviso in tre porzioni; nella prima troviamo l'area di movimento del duo, unito o separato, nella seconda appare invece la mappa che mostra le locazioni scoperte dal giocatore e gli oggetti qui presenti. Quando nano ed anatra si separano la mappa viene sostituita con una copia del primo schermo che mostra i progressi del duo in coppia. La terza porzione di schermo contiene i punteggi e il numero di frammenti di chiave raccolti. A Dynamic Duo è quindi possibile giocare da soli o in compagnia di un amico; quest'ultima possibilità si dimostra particolarmente utile per facilitare di un pizzico lo svolgimento della missione.

La versione da noi provata, per il Commodore 64, non prevede comandi da tastiera e rende perciò imperativo l'utilizzo del joystick (inutile dirvi il più robusto che avete!).

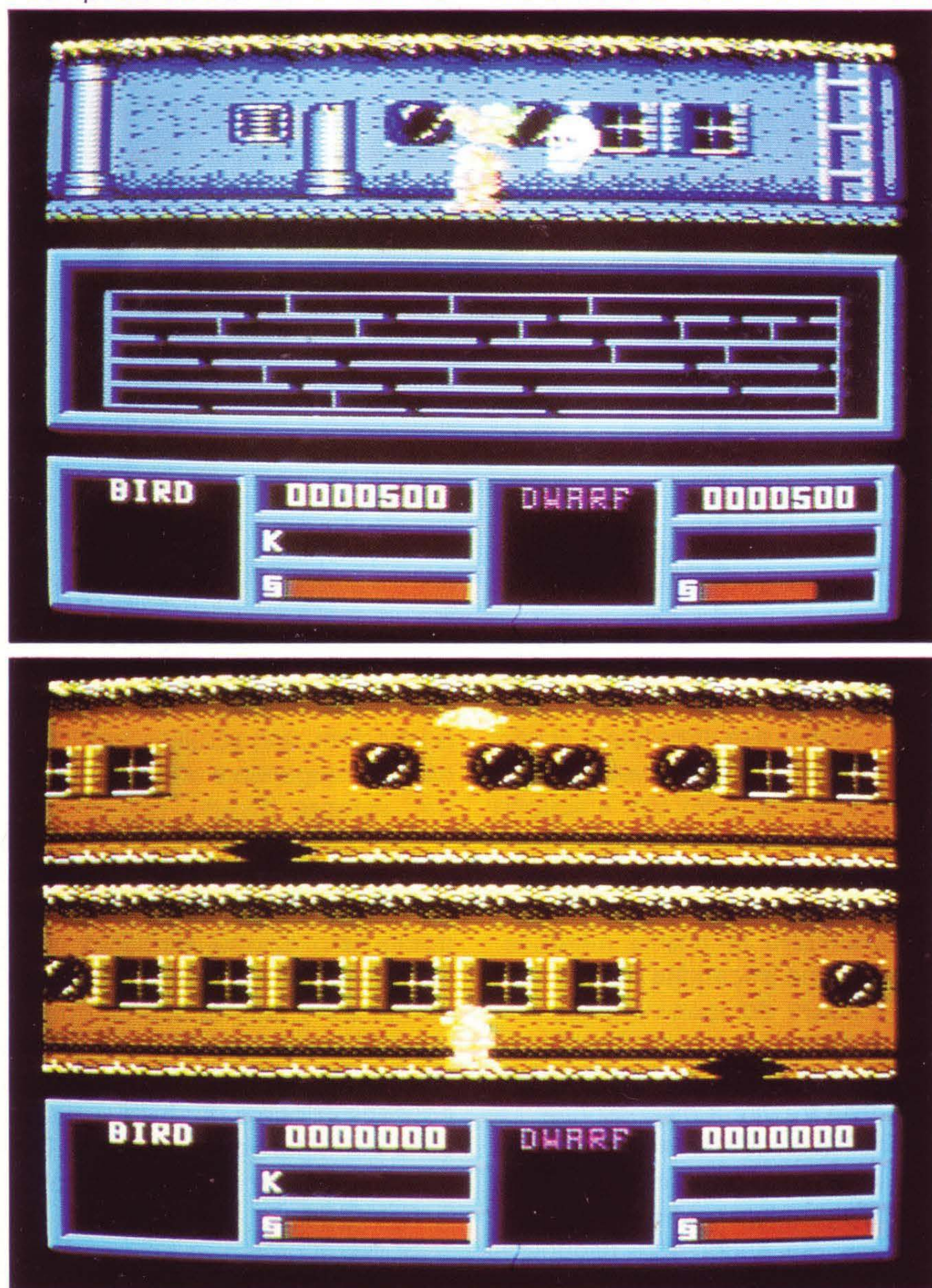
L'azione è veloce e divertente e nel complesso il soggetto di gioco si dimostra abbastanza originale e di facile presa soprattutto fra il pubblico di giovanissimi smanettoni.

Le immagini, gli scenari e le animazioni che sorreggono l'aspetto grafico del programma sono ben fatte, di impatto immediato, piene di colore e degne di un platform game di alto livello.

Il sonoro, colonna sonora compresa, è il solito, immarcescibile, irriverente e stimolante background musicale che da sempre accompagna questo genere di giochi.

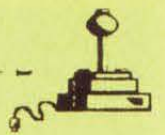
La Firebird dimostra quindi di avere ancora molto da dire in fatto di platform-game: ottimo lavoro!

GRAFICA: 8
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8



GALACTIC CONQUEROR

GAMES



TITUS

ATARI ST - AMIGA
DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

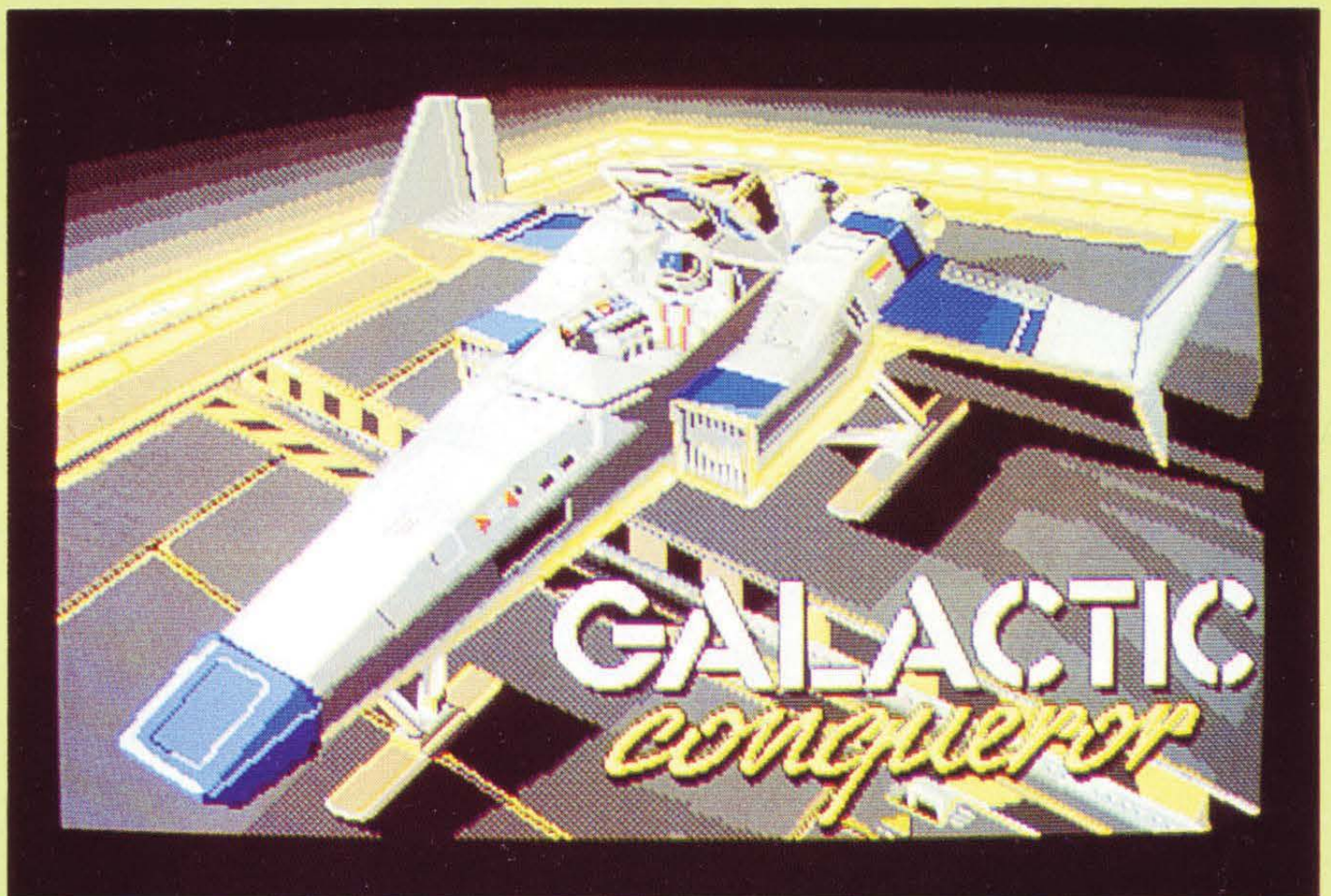
IMPORTATORE: LEADER

In uno svavillante e superbo package arriva, quasi contemporaneamente a Crazy Cars II, Galactic Conqueror della Titus.

Se molti di voi potrebbero stortare il naso, dopo i successi "a metà" di giochi come Offshore Warrior, Fire & Forget e Crazy Cars, possiamo anticipare che si tratta di qualcosa di nuovo e senza dubbio più riuscito.

Galactic Conqueror si presenta come un classico shoot'em up spaziale che tuttavia miscela alcuni interessanti ed originali elementi di strategia che lo rendono quantomai stimolante e vario.

Al centro della nostra galassia si trova il pianeta Gallion, supremo quartier generale della Legione Del-

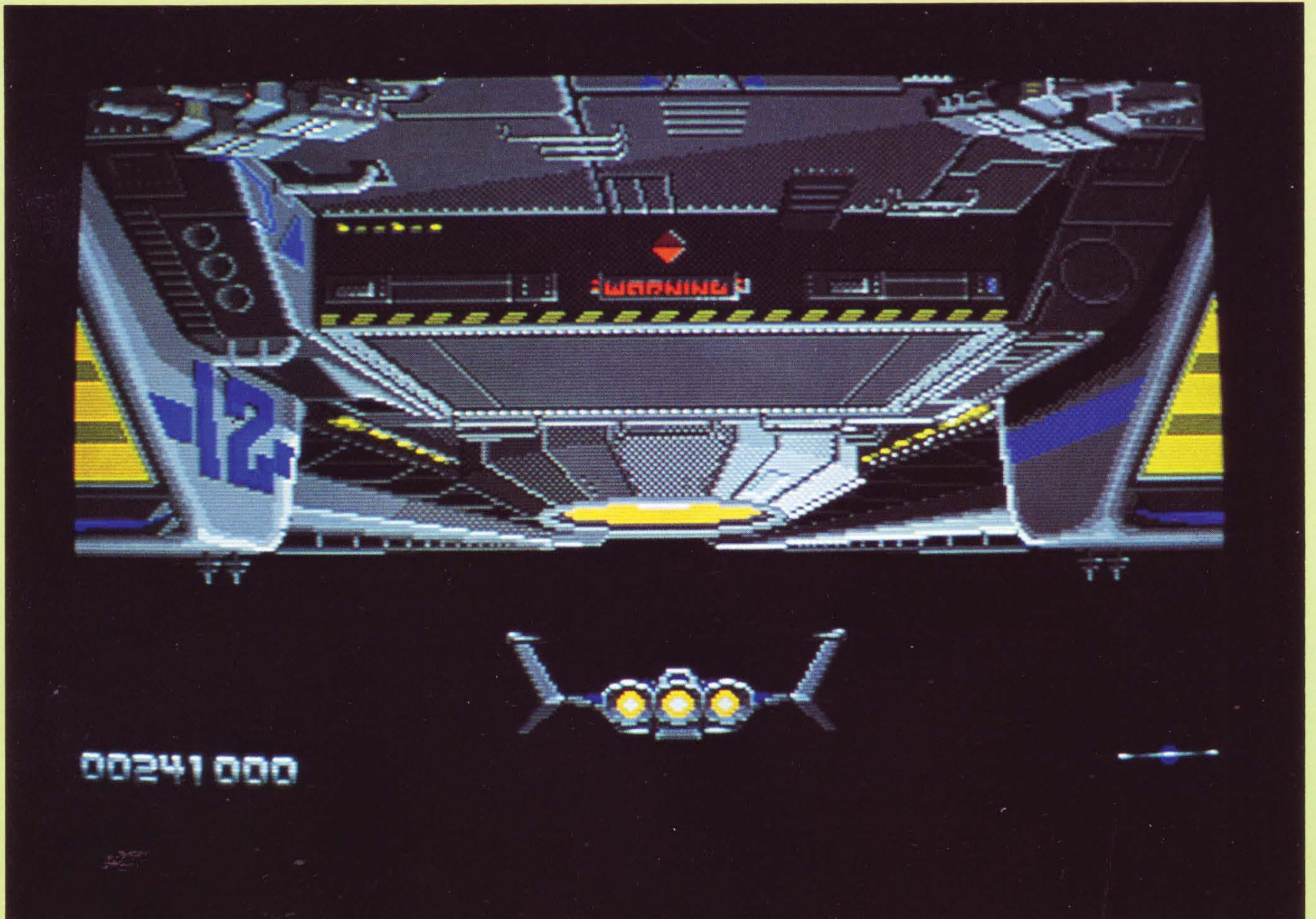


le Stelle, protettrice del genere umano contro aggressioni, invasioni ed iniziative belliche di ogni tipo. Le sonde di esplorazione della Legione, inviate ai margini della galassia, hanno recentemente scoperto un ingente quantitativo di navi da guerra alie-

ne, che viaggiano alla volta di pianeti da conquistare.

Se l'armata di invasori riuscirà nel suo intento potrebbe diventare sempre più potente e pericolosa anche per il genere umano: bisogna quindi correre ai ripari.





La Legione ha deciso di lanciare il suo più potente mezzo da combattimento, alla volta dell'armata extraterrestre, per disintegrarla e ricacciarla negli abissi stellari. Un attacco in larga scala potrebbe scatenare ancor di più la furia del nemico, mentre le sporadiche ma incisive e continue azioni di un solo aggressore, daranno senz'altro migliori frutti.

A bordo del Thunder Cloud partiamo nella nostra difficile (come sempre) missione. A questo punto non si inizia subito a sparare; è necessario visionare una complessa mappa galattica e organizzare un piano di attacco ben preciso, al fine di colpire le avanguardie nemiche ed i punti nevralgici dell'esercito invasore.

I pianeti in fase di conquista sono di colore rosso vivo, quelli prossimi ad essere attaccati appaiono in blu. Bisogna attaccare innanzitutto i primi non solo per fiaccare il cuore dell'orda aliena ma per evitare che da questi nuovi avamposti essa si possa ulteriormente rinforzare. Il secondo tipo di pianeta deve essere visitato, in un secondo tempo, solo per arginare l'avanzata del nemico. Ci si sposta

sul luogo dell'azione trasportati dalla possente nave madre del Thunder Cloud. All'inizio di ogni fase di gioco possiamo assistere ad una scena a la Guerre Stellari, in cui la nostra navetta si sgancia dalla corazzata ed entra in contatto con il nemico. Ogni pianeta da visitare costituisce una sotto-missione composta da tre fasi: combattimento sulla superficie, scontro aereo e attacco spaziale. In queste tre sequenze manovriamo il Thunder Cloud in altrettanti scenari differenti, molto belli da vedere. L'armata nemica è costituita da sonde robotizzate, veloci caccia, basi contraeree, incrociatori imperiali, cargo da rifornimento e trasporto truppe. Ogni singolo mezzo è ben descritto e raffigurato nel manualletto che accompagna il gioco (chiaramente in inglese!). Il Thunder Cloud non lo vediamo da dentro la cabina di pilotaggio, ma bensì da dietro e lo pilotiamo con il joystick. Abbiamo la classica scorta di energia degli scudi deflettori, che regola la durata di ogni scontro. Prima di soccombere, possiamo assorbire, senza problemi, più di un colpo sparato dal nemico. Con i tasti F6 ed F7 possiamo

rallentare ed accelerare, mentre con F4 possiamo richiamare in qualsiasi istante la mappa stellare.

Interessante ed utilissima, data la vastità del gioco, è l'opzione per salvare e richiamare una partita in corso, attuabile attraverso i tasti F2 e F3. L'animazione è scorrevolissima, omogenea, piacevole e pulita; gli scenari cambiano spessissimo, sono ben descritti, attraverso un misto di grafica ed immagini digitalizzate e sono ben gestiti da un ottimo scrolling omnidirezionale. Anche i velivoli avversari si muovono bene sullo schermo, non risentono di nessun rallentamento (anche quanto appaiono in gran numero) e pertanto risultano molto difficili da riconoscere e distruggere. Nel complesso, direi che la Titus ha fatto finalmente centro con un gioco divertente, ben strutturato e terribilmente invitante.

Il soggetto non è nuovissimo (ricordate Star Raider?) ma il divertimento e l'azione, su scenari avvincenti e grafica eccellente, sono senza dubbio assicurati.

GRAFICA 8

SONORO 7

GIOCABILITA' 8

DRAGON'S LAIR

READYSOFT INC.

AMIGA - ATARI ST
DISCO

PREZZO: LIT. 110.000

VERSIONE PROVATA: AMIGA

IMPORTATORE: C.T.O.

Dopo una lunghissima ed estenuante attesa fra tutti i videogamer (e non) amighisti, arriva finalmente lo strepitoso Dragon's Lair, questa volta in una versione che lo rende realmente degno di vantare un omonimo Arcade laser game.

Dragon's Lair per Amiga è proprio identico o quasi alla versione da bar e ci permette di giocare, su ben sei dischetti di programma, una ventina di situazioni comprese o meno nell'arcade.

Il costo è un po' eccessivo ma dopo qualche partita ci accorgiamo subito che sono soldi spesi bene; piuttosto che comprare qualche scialbo ed insipido shoot'em up, che ormai si conta a dozzine sull'Amiga, val la pena di salvaguardare per un po' il nostro salvadanaio e permetterci il lusso di Dragon's Lair Amiga.

I diritti per la produzione del gioco non se li è accapparati una qualsiasi Ocean, Activision o US GOLD ma, bensì la pressochè sconosciuta Readysoft Statunitense, autrice di videogame piuttosto bruttini e poco commerciali.

Ciò non toglie però nulla alla perfezione con cui l'avventura di Dirk e del cattivo dragone Singe è stata realizzata.

Il caricamento iniziale è incredibilmente veloce e ci trasporta direttamente all'entrata dell'ormai celeberrimo castello, diversa da quella dell'Arcade. Qui il prode Dirk, vittima di qualche tarlo che s'è mangiato un pezzo di ponte levatoio, deve vedersela con una specie di multipolipo decisamente ostile.

Si passa quindi alla classica stanza del "Drink Me" dove la nostra "sete" gioca un ruolo predominante! Se si riescono a controllare i nostri sensi si potrà passare allo schermo successivo.

Tralasciamo le ulteriori descrizioni delle varie stanze in quanto si possono trovare, relativamente alle mo-

GAMES 

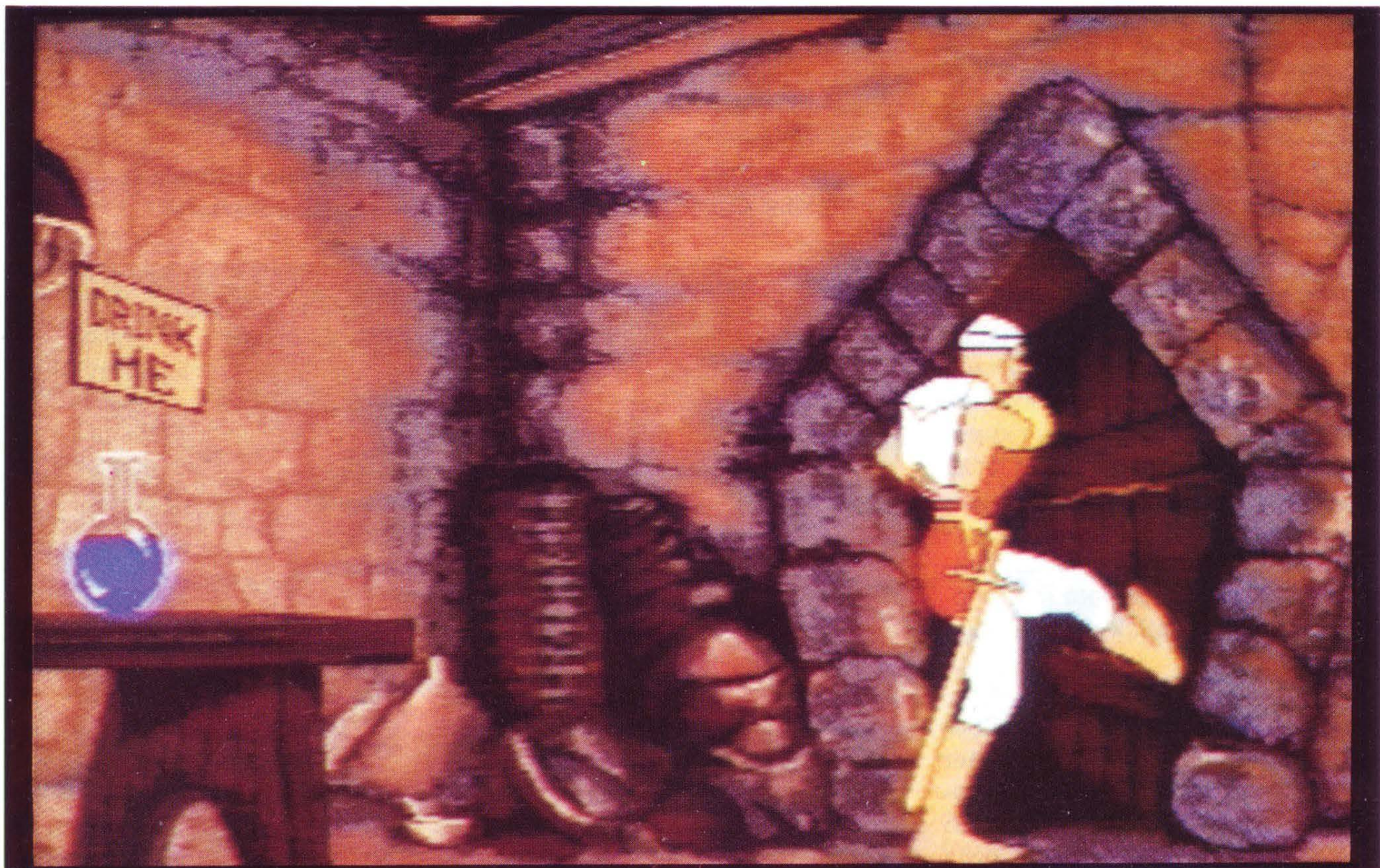
dalità per superare gli ostacoli, nella prima parte della soluzione del gioco (pubblicata al termine dell'articolo).

Basti sapere che tolta la prima scena, quella del ponte, gli schermi che ci troviamo ad attraversare sono più o meno identici a quelli dell'arcade; identici significa proprio che grazie alla perfezione grafica del programma, alla giocabilità e agli stupendi accompagnamenti sonori è facile credere di trovarsi in sala giochi.

Non manc la stanza delle sei pale colorate, la scacchiera mortale, il mostro verde di lava e, ovviamente, il combattimento finale con il drago. Tutto è stato ricreato alla perfezione.

Siamo dunque ben lontani dal primo ed insoddisfacente abbozzo di Dragon's Lair per computer, apparso qualche anno fa per il CBM64.

Particolare molto utile ed interessante è l'opzione che mostra le schermate di gioco in alta risoluzione (o in interlacciato), rimpicciolendole ma definendole in maniera superba. Il sonoro, digitalizzato intera-





mente, è davvero eccezionale.

La giocabilità del programma,

che non toglie nulla a quella dell'arcade, non risulta ovviamente carat-

Soluzione di Dragon's Lair (Prima Parte)

ENTRATA: Dirk sta camminando sul ponte levatoio quand'ecco che alcune assi cedono sotto il suo peso ed il nostro eroe si ritrova a penzolari sopra il fossato. I tentacoli viola sono pronti a stritolarlo; a questo punto si preme una sola volta il tasto di fuoco, per sguainare la spada e mollare un poderoso fendente. Spingere il joystick in avanti una o più volte per far tornare Dirk sul ponte e correre al riparo dentro al castello.

STANZA CON LA BOTTIGLIA "DRINK ME": Questo schermo è facilissimo; basta spingere il joystick verso destra, evitando di bere la pozione avvelenata, ed il gioco è fatto!

ENTRATA 2: Analogo procedimento del primo schermo; l'immagine è solo specchiata ma i movimenti con il joystick non cambiano.

SCALA CON I PIPISTRELLI: Questo schermo viene ripetuto per ben tre volte nel corso dell'intero gioco. Il trucco sta nel saltare il baratro che si apre improvvisamente nella

scalinata, al momento giusto. Non toccate assolutamente la spada per uccidere i pipistrelli!

ARMERIA: Non si tratta dell'omonima schermata arcade con il mostro di pietra ma bensì della stanza con i tentacoli verdi, analogamente presenti nella versione da bar. I movimenti da compiere sono sei. Dirk entra, quando sbuca il primo tentacolo lo deve recidere con un colpo di spada; quindi si muove in avanti, verso la rastrelliera con le spade e l'ascia. Da qui si sposta a destra, quando lampeggia la porta, e quindi ancora a destra verso le scale (che si illuminano a loro volta).

terizzata da un grado di interattività migliorato od ampliato. Ciò significa che, proprio come al bar, bisogna muovere il joystick al momento giusto e nella giusta direzione.

Chi sta scrivendo ha potuto finire il Dragon's Lair da bar e a questo proposito vi assicura che le differenze sono davvero minime.

Le capacità grafiche e sonore di Amiga sono davvero sfruttate al massimo.

Un gioco che è diventato ormai leggenda e che non deve assolutamente mancare a tutti gli utenti Amiga.

GRAFICA: 10
SONORO: 10
GIOCABILITA': 8

Da qui si muove a sinistra e poi, quando scoppia l'incendio e Dirk compie un'ultimo movimento in avanti (per lui), a destra per noi, passando per l'apertura nel muro celata dalla panca di legno.

Occorrono molto tempismo e nervi saldi!


SCALA CON I PIPISTRELLI: Vedi sopra (specchiata)

ARMERIA: Vedi sopra (specchiata)

Sul prossimo numero la seconda parte della soluzione!!



HELTER SKELTER

GAMES 

AUDIOGENIC

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 25.000

IMPORTATORE: LEADER

La confezione in cui è racchiuso il nuovo game della casa madre di Impact (lo ricordate vero?) assomiglia più ad un libro che ad un astuccio per dischetti. Tutto ciò ci fa storcere un po' il naso in quanto l'esperienza ci insegna che con tanto fumo...!

Lo stesso manuale di istruzioni (un modestissimo pieghevole) non ci fa sperare bene ma, una volta caricato il programma e giocata qualche partita di prova ci dobbiamo ricredere. Nonostante tutto Helter Skelter è un ottimo giochino (perché proprio di giochino si tratta), dannatamente divertente e incredibilmente stimolante.

Controlliamo una sferetta rimbalsante

che, a zonzo per un'infinità di schermi multicolore, deve colpire alcuni mostriciattoli che, di volta in volta, vengono indicati da una piccola freccetta. Quest'ultima appare sopra di loro solo per qualche secondo e tutto questo rende particolarmente veloce e difficile il nostro tiro al bersaglio. Inoltre, colpire il mostro sbagliato ne provoca una frammentazione in altri due o più, riempiendo letteralmente lo schermo.

Si devono colpire tutte le buffe creaturine entro il tempo scandito dal classico timer di gioco; una volta giunti a zero perderemo una vita. Al termine di ogni sequenza di schermi (ce ne sono 80 in tutto) ci viene rivelata una parola chiave che ci permetterà, da questo momento in poi, di iniziare a giocare dalla fase successiva (un po' come accadeva in Impact e nel recente Eliminator della Hewson).

Si può giocare contemporaneamente in due, controllando due pal-

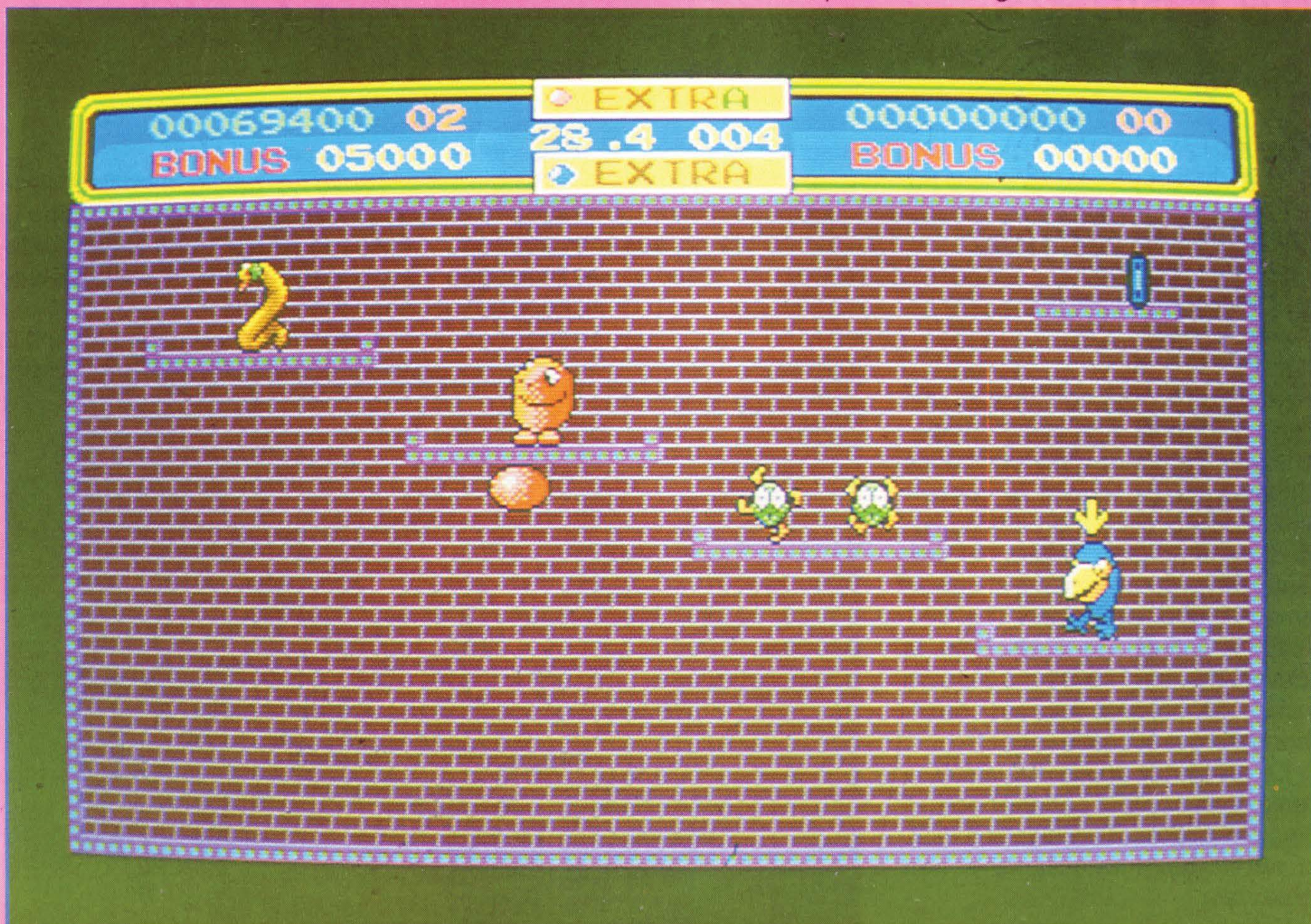
line rimbalsanti; questa opzione si rivela particolarmente divertente ed anche molto utile per riuscire a superare gli schermi più difficili (il numero 61 ed il 70 sono davvero impossibili da completare se si è soli!).

I mostri vengono di volta in volta racchiusi entro muri, scatolette e dedali vari entro i quali la nostra pallina si deve arrampicare a forza di rimbalzi.

Vi assicuro che tutto questo non è affatto facile; dirigere i pazzerelloni movimenti della sferetta con il semplice ausilio del joystick si presenta molto più arduo del previsto, almeno nelle prime partite.

Per quanto riguarda l'assegnazione dei punteggi abbiamo un meccanismo molto simile a quello del Pac Man: ogni mostro ucciso regala un punteggio bonus doppio del precedente e così via.

1000 punti si guadagnano al termine di ogni schermo e altri bonus si ottengono rimbalsando il minor





tro che aumentare la carica di interesse e di divertimento offerta da Helter Skelter. Non si finisce mai di giocare!

La grafica del programma è semplice ma molto bella, colorata e terribilmente simile a quella di un cartone animato.

L'avrete ormai capito, si tratta di un classico gioco di prontezza di riflessi, ricco di azione e divertimento tipicamente arcade.

Basta poco dunque per creare videogame interessanti, invitanti e giocabilissimi. Un pizzico di ottima grafica, un'animazione veloce e perfetta, una serie incredibile di schermi e...voilà il gioco è fatto (nel senso letterale della parola!).

Se cercate un buon passatempo computerizzato Helter Skelter fa proprio per voi.

GRAFICA: 8
SONORO: 7
GIOCABILITA': 9

numero di volte possibile, terminando un quadro alla svelta.

Durante il gioco possiamo infine raccogliere i classici gettoni regalo che compongono la parola E-X-T-R-A per ottenere una vita in più.

Ma non finisce qui; se si diventa troppo bravi e si arriva all'ottantesi-

mo schermo senza troppe difficoltà il programma ci mette a disposizione un ottimo screen designer per poter realizzare e creare dal nulla quadri a nostro piacimento.

Proprio come accadeva in Impact potremo quindi utilizzare un ottimo tool da game designer che non fa al-

4TH & INCHES

ACCOLADE

CBM 64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA - IBM PC DISCO - CASSETTA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.25.000
IMPORTATORE: LEADER

In concomitanza con l'uscita del nuovo football americano computerizzato, prodotto dalla pericolosa Cinemaware (in termini di concorrenza), la Accolade ha pensato bene di darsi un gran da fare per presentare la propria versione di questo famoso e popolare sport.

4th & Inches non è altro che la conversione per i 16 Bit dello stesso game che notevoli successi ha riscontrato quasi un anno fa.

La presentazione come la stessa confezione non è al pari del Football Cinemaware ma la simulazione risulta altrettanto interessante e ben strutturata.

Ci troviamo in panchina, come al-

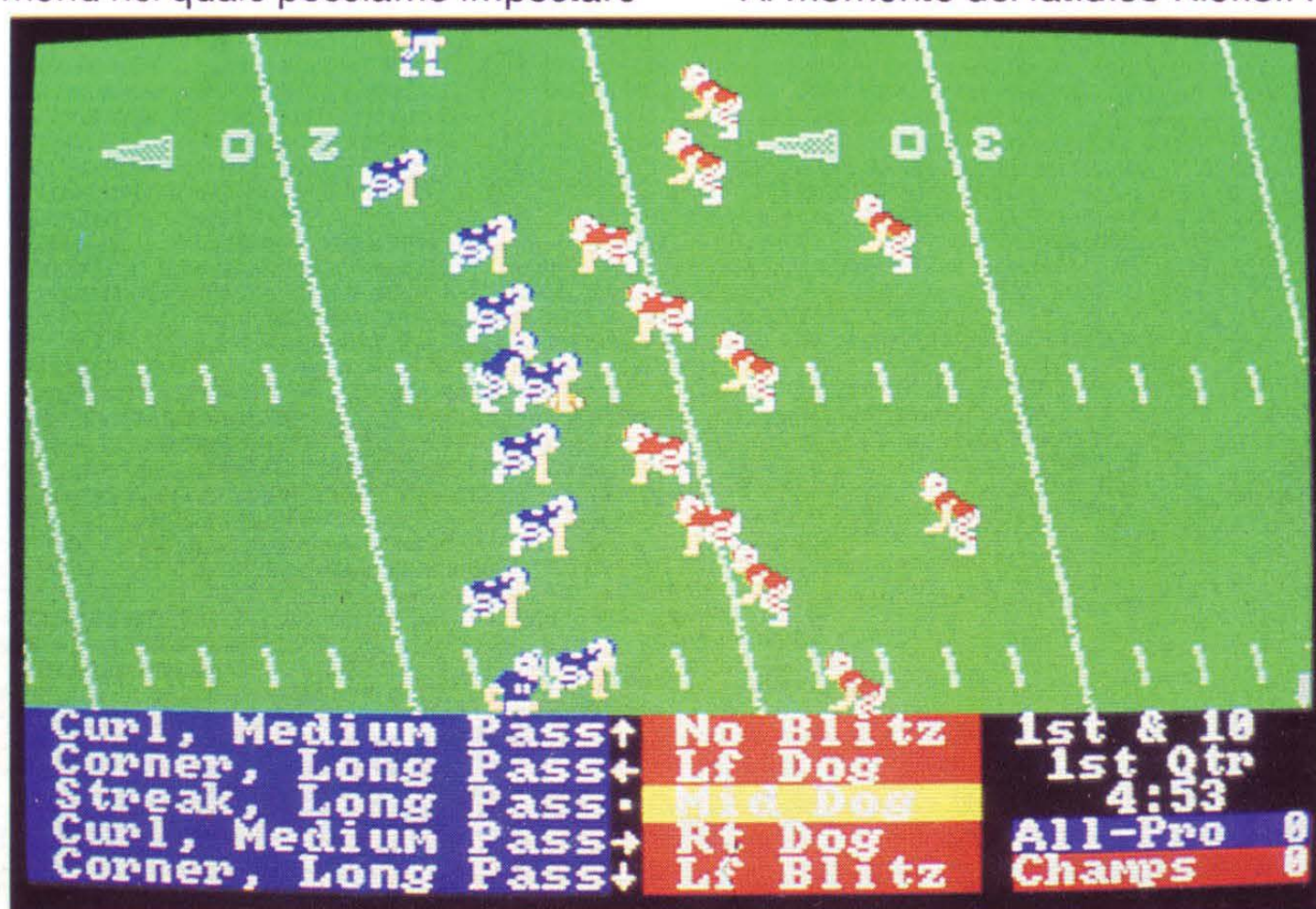
lenatori e giocatori allo stesso tempo, e possiamo sfidare la CPU o un avversario umano.

Come già accadeva in Hardball all'inizio del gioco ci viene sottoposto il classico ciclo di menu e sotto menu nel quale possiamo impostare

le varie scelte di gioco.

Risultano perciò modificabili: la lunghezza di ogni periodo, il tipo di atleti e di squadre che si confrontano, e, come ripeto, la competizione singola o doppia.

Al momento del fatidico Kickoff lo



GAMES 



schermo di gioco viene suddiviso in quattro distinte porzioni; abbiamo il campo, le finestrelle con gli schemi d'attacco e di difesa e il gadget che contiene il cronometro, il numero di yarda da percorrere ed i punteggi.

La scelta delle strategie di gioco avviene nei momenti di "time-out"

durante i quali si può gestire lo specifico e completo sotto menu relativo. Fate dunque conto di avere l'esatta copia di Hardball, per quanto riguarda le varie impostazioni e selezioni.

Non abbiamo gli interludi grafici e musicali di TV Sports Football e

nemmeno la classifica generale commentata da un simpatico speaker ma, nel complesso, la simulazione si presenta davvero realistica e molto bella da giocare.

L'aspetto grafico di 4th & Inches è bello, ben definito e decisamente migliorato rispetto a quello della versione a 8 Bit. Gli effetti sonori purtroppo non sono un gran che. Il "manuale" di istruzioni è costituito da uno scarno pieghevole, tutto in inglese, abbastanza esauriente e chiaro.

Inutile dire, a questo punto, che se non si conosce questo sport non vale davvero la pena di acquistare il gioco Accolade. Per tutti i neofiti è più indicata l'analogica simulazione della Cinemaware ma per i veri esperti anche 4th & Inches può offrire molte soddisfazioni ed una giocabilità davvero eccellente.

GRAFICA: 7

SONORO: 5

GIOCABILITA': 7

LED STORM

CAPCOM

CBM64/128

DISCO/NASTRO

VERSIONE PROVATA:CBM64 (DISCO)

PREZZO LIT. 15.000

IMPORTATORE:LEADER

Anche in Italia è arrivato l'ennesimo game della Capcom. Si tratta di Led Storm, fedele trasposizione per home computer dell'omonimo arcade che molti di voi senz'altro conosceranno.

Ci buttiamo nel futuro per provare l'ebbrezza della corsa su strada più pazza dell'anno.

Al comando di un potente veicolo dovrete attraversare ben nove tracciati irti di ostacoli di qualsiasi tipo che vi daranno molto filo da torcere.

All'inizio apparirà sullo schermo una mappa, sulla quale saranno disposti i nove percorsi: l'obiettivo finale sarà quello, come sempre, di arrivare a fine mappa.

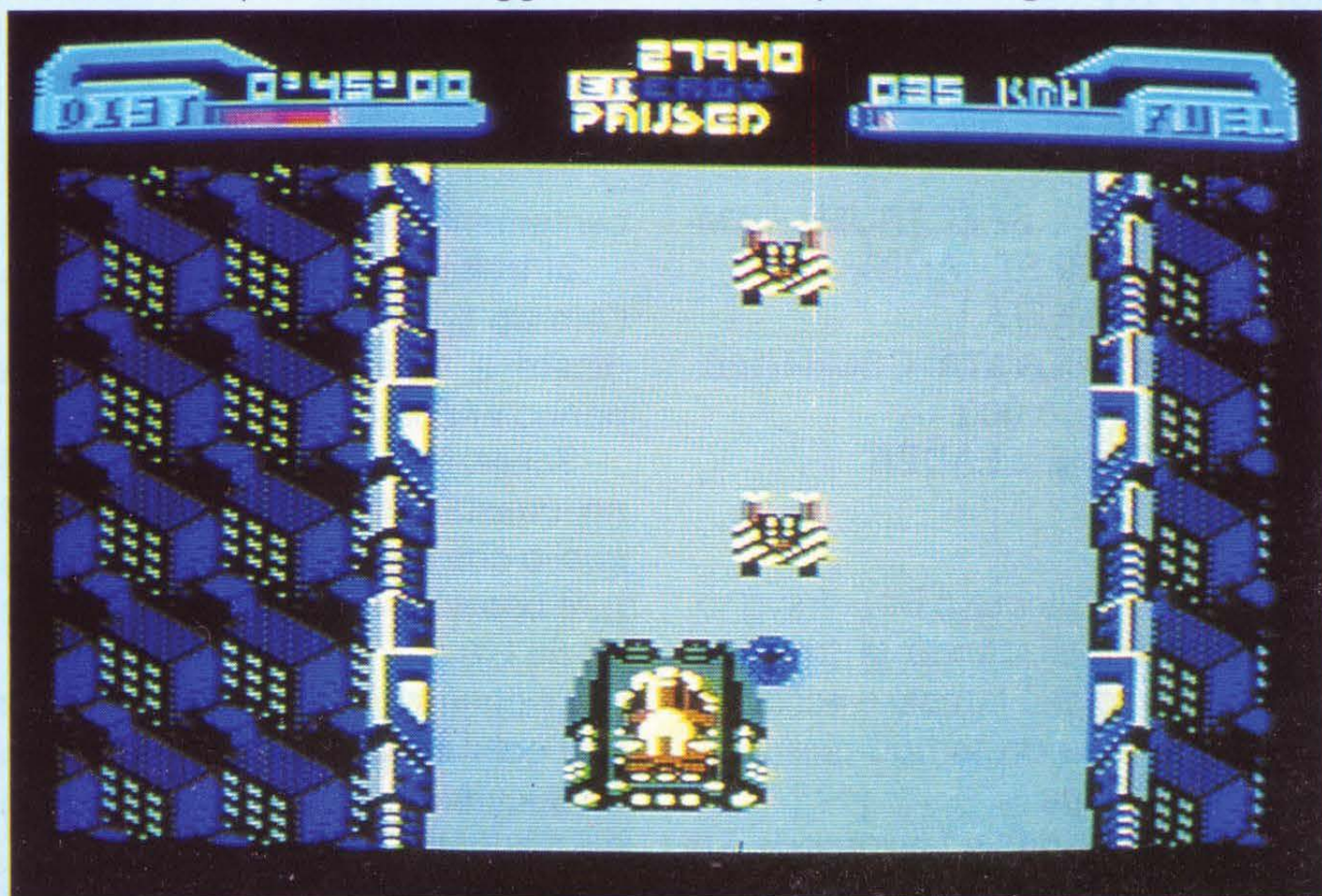
Nel primo stage, Capital City, gui-

deremo lungo le "autostrade interstellari".

Nel Netwood City, il paesaggio sarà costituito da rocce e dune di sabbia; sterando continuamente ci apriremo un varco attraverso valli e monti dove il pericolo è in agguato.

GAMES 

Eccoci quindi al terzo stage, Coral Sea, ovvero una colorata ed infida barriera corallina. Con il nostro mezzo, che è perfino anfibio, dovremo procedere guardandoci da crepacci, barriere coralline e mostri di roccia pronti ad inghiottirci in un sol





boccone.

Nel Big Cave Tunnel, quarto livello, entreremo in vastissime caverne, costellate di burroni, precipizi, crepacci e...chi più ne ha...!

Nel quinto livello, Ruins desert, il deserto sarà il nostro incubo; un solo sentiero sarà la giusta strada da seguire ma, attenzione alle statue antiche e alle ossa di dinosauro.

Passiamo al sesto stage, Million Valley, inseriamo il turbo e voliamo sopra alla strada che esploderà in ogni direzione.

Nel Thunder Road una pioggia di goccioloni cadranno a picco sopra di noi; passiamo sopra il ghiaccio e schizziamo via.

Siamo già all'ottavo livello (speria-

mo)? Il Marine Snow Pipeway, è formato da un tubo, con crateri e olio scivoloso, attenzione.

Finalmente giunti al nono e ultimo livello, chiamato Sky City, attraverso un cielo nuvoloso arriveremo alla città finale. L'apoteosi della difficoltà in un solo schermo di videogame. capito l'antifona?!?!

Durante il gioco andranno raccolte alcune utilissime taniche di benzina; passandoci sopra si illuminerà una lettera della parola ENERGY, che si trova sulla destra dello schermo. Appena l'ultima lettera si accenderà, riceveremo un grosso premio di benzina.

Alcuni simboli verranno lasciati da navicelle spaziali, un po' come

succedeva in Arkanoid. E sta per energia extra, B per barriera e P punteggio bonus. Anche le cupole di energia sono importanti, si potranno recuperare saltando per prenderle mentre si librano nell'aria.

Attenzione, invece, alle rane mutanti che si attaccheranno alla nostra macchina rallentandoci la corsa e impedendoci di saltare. Muovendoci con ritmo rapido da destra a sinistra per liberarcene.

L'avversaria principale sarà la macchina computer evitatela, perchè farà il possibile per cercare di annientarvi.

Un altro pericolo, sono i camion TNT evitateli a tutti i costi.

A complicare ulteriormente la cosa interverranno i lanciatori di mine: superarli o saltarli si rivela l'unica tattica vincente per evitare questo ennesimo ostacolo.

Se non vogliamo fare dei tremendi testacoda dovremo evitare anche le casse d'olio che appariranno ogni tanto sulla strada.

Abbiamo soltanto una vita a nostra disposizione; tutto ciò basta per convincerci che Led Storm è un gioco veramente impegnativo, difficile e destinato solo a chi mangia pane e joystick?!

GRAFICA 6
SONORO 6
GIOCABILITA' 5

MENACE

PSYGNOSIS

CBM 64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO- CASSETTA
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Anche per i piccoli 8 Bit la Psygnosys sta realizzando la trasposizione dei suoi più famosi e acclamati successi che da tempo girano su Atari St e Amiga.

Dopo Barbarian e Terrorpods è la volta di Menace, uscito proprio re-

centemente per i suddetti 16 Bit.

Si tratta di un velocissimo shoot'em up spaziale (e ti pareva?!), dedicato a tutti coloro...che non ne hanno ancora avuto abbastanza!!

Scherzi a parte, vediamo da vicino questa interessante versione di quello che potrebbe certo non sfigurare come un qualsiasi "spara e fuggi" da bar.

La confezione, sempre superba e particolarmente invitante, racchiude un succinto manualetto di istruzioni e il dischetto programma.

La presentazione del gioco (quel-

la scritta su carta) dice che Menace possiede uno scrolling ultra veloce e perfetto, anche su CBM64/128, sei differenti livelli, più di 60 tipi di nemici, una eccellente colonna sonora con moltissimi effetti speciali (anche digitalizzati), due livelli di difficoltà e un ottimo e utilissimo tabellone elettronico degli high score, registrabile su disco.

Dopo qualche partita ci accorgiamo subito che le affermazioni della Psygnosys sono vere. Anche se di versione a 8 Bit si tratta, Menace non risente affatto di nessuna perdita di

GAMES 



giocabilità o di qualità rispetto al fratello maggiore Amiga o ST. L'azione è altrettanto frenetica e divertente e sempre ben definita in ogni singolo

dettaglio grazie ad un'impostazione grafica eccellente che rende il giusto merito al glorioso e immarcescibile C64.

Anche le icone che rappresentano i vari bonus sono riprodotte in maniera molto chiara ed immediata. Abbiamo quella dei 1000 punti bonus, il cannoncino extra (senza big-nè!), il laser militare, il velocizzatore, lo scudo difensivo, le due navette di scorta, e il bonus di energia che ricostituisce la barra presente in basso sullo schermo.

Anche se al CBM64 "mancano" quei fatidici 8 Bit per diventare "grande" questa conversione Psygnosys ri rivela riuscitissima e davvero molto giocabile.

Il costo è accettabile e, come nella migliore tradizione dei best seller shoot'em up, il divertimento è assicurato e pressochè infinito.

GRAFICA: 8
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8

MINI-GOLF

MAGIC-BYTES

CBM64/128-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64 (DISCO)
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Chissà quanti di voi avranno già giocato realmente al Minigolf.

La Magic-Bytes con questo programma, ha pensato di riproporvi anche per casa vostra e senza avere tantissimo spazio (quello che occupa il vostro computer) il gioco del Mini-golf.

Il gioco descritto in pochissime parole, si rifà al suo più illustre e prestigioso padre, il Golf. Tra le differenze sostanziali non esiste il cambiamento di mazza, non si necessita di grandissimi spazi ed è più facile fare buca!!!.

Mini-golf è predisposto ad arrivare fino ad un massimo di 4 concorrenti che di volta in volta affronteranno la buca.

Come anche nel golf più illustre, il gioco consiste nell'andare in buca nel minor numero di tiri possibile.



Il gioco è molto semplice, ma data la varietà di schermi nel quale ci potremo addentrare, risulta essere veramente vario e interessante.

I livelli in cui potremo cimentarci sono due diversificati, com'è consuetudine, in "brocco" ed esperto.

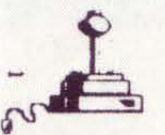
Ovviamente i tre livelli considerati in progressione, differiscono soprattutto per le difficoltà che variano a seconda degli effetti, delle curve da

calcolare, dall'effetto del vento, ecc.

Minigolf, è interamente gestito dal joystick che organizza la potenza e la direzione di tiro.

Tutto questo avviene tramite la pressione del tasto Fire dalla base ove si inizia (rappresentata con una barra bianca), spostandosi direzionalmente; apparirà quindi una linea che imposta l'angolazione e la potenza del tiro.

GAMES



SPROBAM FQIOM

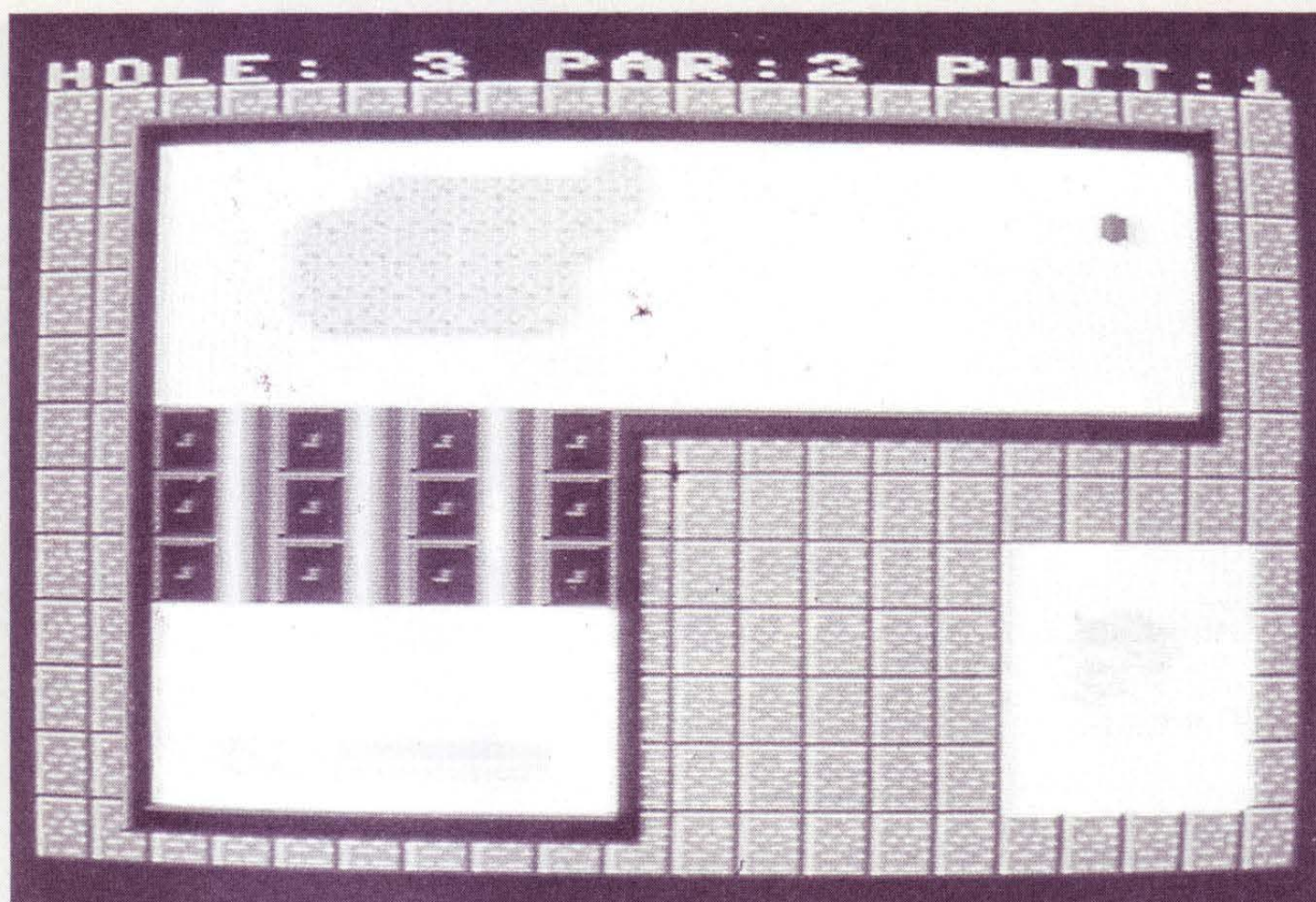
Il meccanismo di gioco è tutto qui; la semplicità con cui si può gestire Mini-Golf è infatti l'asso nella manica per il sicuro successo del programma. Gli schermi rappresentano fedelmente quelle famosissime piste che molti di voi, al mare o ai monti, avranno certamente calcato durante qualche ora di svago e di relax.

Oltre ad una certa serie di buche viste dall'alto, abbiamo anche la possibilità di cimentarci su tracciati pseudo-tridimensionali che realizzano una stimolante ed originalissima dimensione di gioco.

Mini-Golf vanta una grafica semplice, semplice ma quantomai immediata, piacevole e particolarmente adatta a gestire un tipo di gioco molto divertente e rilassante.

Vale perciò il discorso fatto, in occasione di qualche precedente articolo, al riguardo della crescente carenza di spunti per i game designer di tutto il mondo.

Lasciando per un attimo da parte



astronavi, mostri e sotterranei infestati da miriadi di creature infernali, basta guardarsi intorno, nella realtà, per scoprire interessanti e poco sfruttati filoni per videogame altrettanto divertenti.

Mini-Golf è bello, costa poco e di-

verte moltissimo: cosa volete di più?!

GRAFICA '6
SONORO 4
GIOCABILITA' 8

MOTOR MASSACRE

GREMLIN

CBM64/128-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Anche in Motor Massacre, come in Techno Cop, si parla di futuro e di auto ma, in un modo completamente diverso.

E' avvenuto il Grande Massacro Biologico e tu, prima di questo allucinante evento, vivevi una vita sfrenata, sempre a caccia di avanzi di galera, sempre all'erta contro il nemico, la tua vita era appesa ad un filo.

Adesso, finalmente ti sei adattato a una vita tranquilla nell'ultima città che resta sulla terra, ma certe volte la vita è fin troppo quieta, comunque è sempre meglio qui che fuori, dove c'è solo un'enorme caotica mutazione.

Tutto è cominciato, quando quello sciagurato di Dr.A.Noid, ebbe la

brillante idea di arricchirsi mettendo in circolazione quello schifoso sostituto del cibo, lo Slu.

Lui sapeva benissimo quello che poteva accadere a chi lo avrebbe mangiato, cioè diventarne drogati e dipendenti.

Visto che il cibo scarseggiava, la frase "accaparrarsi il mercato" aveva assunto un nuovo significato e quel pazzo omino verde era diventato il padrone assoluto.

Ora tutti sono intrappolati nella città, impotenti di liberarsi dalla presa infernale dello Slu e del dottore.

In questa città, auto infernali si aggirano per le strade in cerca di qualcuno come te, da arrotare, così come negli edifici abbandonati orde di zombi eccitati si aggirano per le sale in cerca di vittime sane da contaminare.

L'unico modo di uscire da questa fiera degli orrori è di aprirsi la strada lottando fino alla morte in un carosello sfascia macchine.

A te non dovrebbe importare gran

che, perché la tua città non è stata colpita da questo tremendo incubo, è l'unica rimasta incontaminata, la vita è ottima, anche se a volte un po' noiosa.

Ma i soldi non bastano mai, hai saputo che c'è una grossa somma sulla testa di quell'ignobile dottore e poi, è proprio il lavoro che fa per te.

E' arrivato il momento di tirare fuori gli attrezzi del mestiere: il giubbotto di pelle, gli occhiali scuri, la pistola carica e il tuo Veicolo Corazzato Tattico (ATV), dotato di un potente cannone con 50 colpi e incorporante un piccolo Ram-Car, che verrà buono negli sfondamenti.

Pronto? Avvia il motore e parti, sei sulla strada della distruzione e non si torna indietro.

Sei sicuro di lasciare la tua bellissima città per andare incontro alla morte quasi certa? Sarà meglio di sì.

Sei intrappolato nella prima città, il Dr.A.Noid, ha elaborato un anello di protezione attorno a sé e tu devi lottare in tre città per poter arrivare



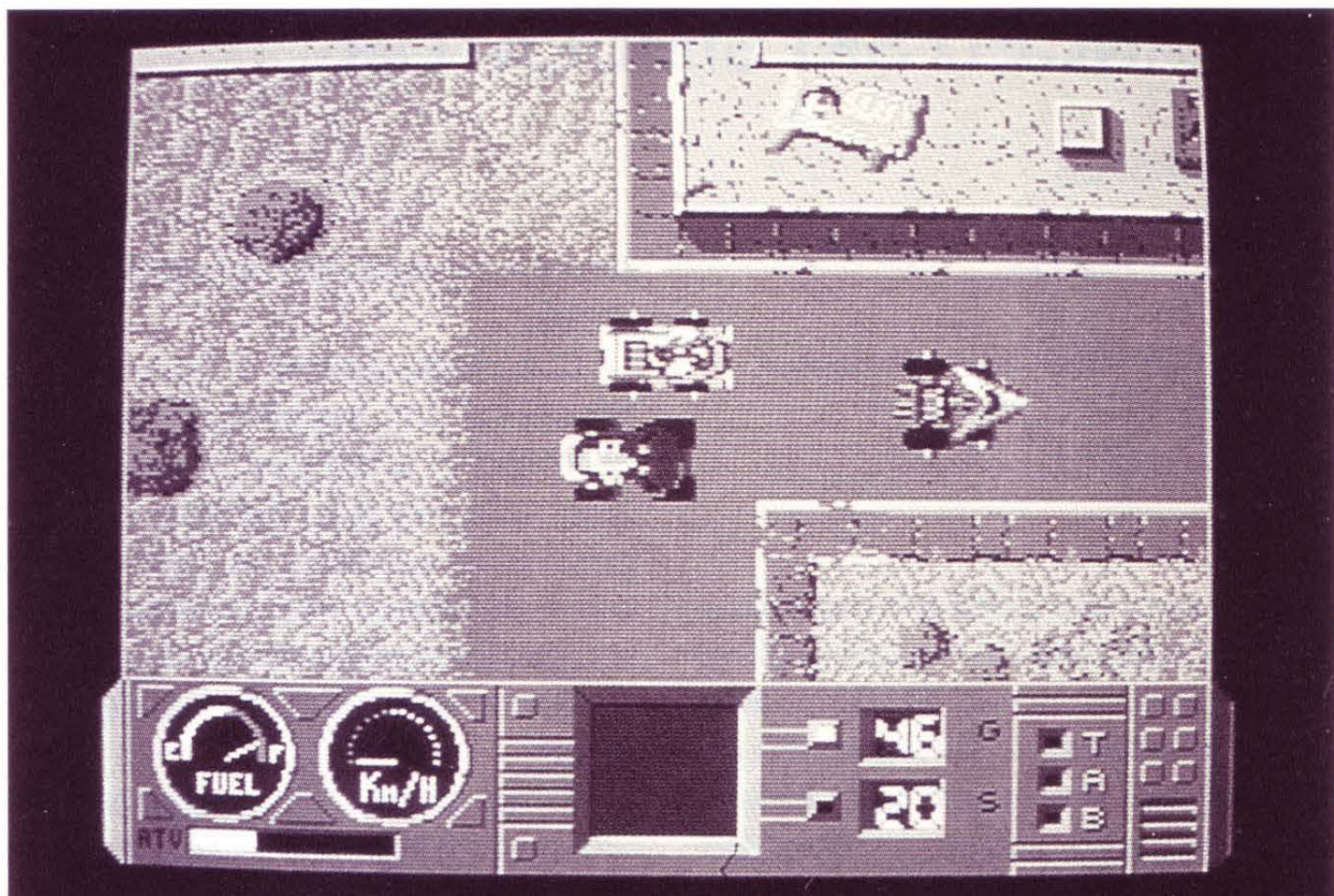
alla meta. La parola d'ordine è sopravvivere e i pronostici sono contrari. Accertati di trovare i rifornimenti, i soldi non valgono niente, ma il cibo sì, così come la merce di scambio per ottenere benzina, riparazioni, munizioni, armi, ecc.

Attento agli ingressi degli edifici, non sarà facile, dovrai lottare per le strade con macchine kamikaze che ti inseguono furiosamente.

Dentro potrai trovare: cibo, utensili per la macchine se sei fortunato e anche una tessera per lo stadio, che ti permette di andare nell'arena alla periferia della città.

Ci troverai, anche, un esercito di schifosi mutanti in attesa di mettere le mani su di te. Certo hai la pistola, ma se finisci tra questi criminali non ti divertirai affatto. Una volta trovata la tessera per lo stadio, recatici, li troverai il Dr.A.Noid che organizza le gare tra i suoi mutanti più duri e chiunque sia matto abbastanza da affrontarli. Se ce la fai, verrai a trovarti nella città seguente, sempre alla ricerca del dottore, se riesci anche nella terza città, non solo sarai stato fortunato, ma anche totalmente pazzo. Comunque la vittoria non è ancora nelle tue mani, infatti devi eliminare anche Dr.A.Noid che ti aspetta nell'ultimo stadio, pronto a darti la sfida della tua vita. Il tuo equipaggiamento ATV è formato da: un cannone, l'indicatore carburante, il tachimetro, l'indicatore danni, lo schermo radar, l'indicatore munizioni, e gli indicatori turbo, freni ad aria e corazza.

Inoltre, perlustrando gli edifici, trovi altro equipaggiamento da aggiungere al tuo ATV, oppure puoi comprare materiale nelle stazioni di servizio. Puoi trovare: il turbo charger, il radar, i freni ad aria, il cannone multiplo, il lancia missili, il fumogeno e la corazza. Ora che sei seduto sul tuo ATV devi imparare a guidarlo, per questo potrai usare il tuo affezionato joystick. Il primo obiettivo è di trovare la tessera per lo stadio in uno degli edifici e poi recarti di corsa nell'arena, solo che l'unico problema è quello di trovare la strada in una città sconosciuta e con un branco di auto impazzite che ti inseguono, inoltre il tuo ATV non funziona ad aria, quindi devi trovare quello che serve per farlo andare. Ricorda



che le strade sono piene di pericoli; come le macchie d'olio, le mine, torrette di cannoni e vicoli ciechi. Anche le altre auto sono un pericolo, infatti continueranno a speronarti cercando di distruggerti, non ti abbacchiare, spara con il cannone e massacrati tutti. Troverai le entrate per gli edifici contrassegnate con una freccia rossa, mentre lo stadio lo riconoscerai della parola "arena". Arrivato all'edificio entra e raccogli tutto quello che trovi, ricordati che non hai bisogno di soldi ma sostanzialmente di cibo, che potrai cambiare per avere benzina e riparazioni per la tua auto, occhi ben aperti per trovare la tessera! Attento ai mutanti che vagano per gli edifici, sono più lenti di te, quindi puoi anche sfuggire, sebbene sparagli addosso è molto più divertente! Dopo questa lunga presentazione del gioco parliamo di grafica.

La versione da noi provata per l'Atari ST non eccelle di certo per quanto riguarda animazioni, effetti speciali e scenari da favola.

Sembra di avere tra le mani un classico giochino per un qualsiasi 8 Bit e ciò non rende certo competitivo il prodotto.

Il soggetto stesso di gioco si avvicina notevolmente a quello dell'attualissimo Technocop, sempre prodotto dalla Gremlin.

Il costo di Motor Massacrare non è quindi proporzionato alla qualità del gioco e quindi non si potrà certo parlare di best seller. La gestione del joystick risulta imprecisa, lenta e quantomai scomoda. Motor Massacre è quindi da considerarsi un classico buco nell'acqua.

GRAFICA: 6
SONORO: 5
GIOCABILITA': 5

ADVANCED SKI SIMULATOR



CODE MASTER

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Dalla neonata Code Master arriva, preceduto da un nuvolone di neve, il nuovo Advanced Ski Simulator. Non è un'ennesima versione dei giochi invernali inaugurati Epix e nemmeno il solito slalom mozzafiato; questo videogame è un insolito e stranissimo misto di discipline come lo sci di fondo, la discesa libera e lo slalom gigante, riunite in un'insipida e terribilmente rozza competizione. La confezione del programma può fare numerose vittime, vi avvertiamo; lo sticker con "istruzioni in italiano", colori sgargianti, istantanee stupende e persino la foto dei due game designer, poco più che quindicenni, che hanno avuto il coraggio (e sì, proprio il coraggio) di apparire in co-

perta, invitano terribilmente all'acquisto.

Una volta aperto il "manuale di istruzioni" (un succinto pieghevole) ci troviamo a leggere la bellezza di sole nove righe in italiano che ben poco ci raccontano del game. Poco male, pensiamo noi, del resto anche i migliori arcade non necessitano di particolari presentazioni, e via con il gioco.

Si può sfidare il computer o un avversario umano in una specie di slalom al rallentatore che assomiglia più allo sci di fondo in versione "pensionati". La grafica è davvero superba ma tutto finisce qui; giocare è quasi impossibile. Il joystick va letteralmente capovolto in modo da riconoscere la destra e la sinistra e l'avanti e l'indietro, il tasto di fuoco serve per dare poderose racchettate, visto che di pendenze non c'è nemmeno l'ombra, e il nostro omino sembra davvero addormentato.

Il "drone" mosso dal computer

(bell'opzione ad un giocatore) si muove velocissimo e termina il percorso in un batter d'occhio (grazie tant!) ma per noi le difficoltà sono moltissime.

L'animazione è lenta e imprecisa, i fondali posseggono una pseudo definizione tridimensionale che inganna e nasconde gli ostacoli, mentre lo scrolling è appena salvabile.

Le discipline sportive sembrano quattro, a causa dell'astuta presentazione sulla confezione, ma il gioco è aimè sempre quello. Si tratta di completare un numero imprecisato di piste sempre più complicate e prive di particolari caratteristiche. Non ci sono discese, i paletti si distinguono male, il tracciato da seguire c'è ma non si vede o viene maldestramente nascosto, le animazioni sono terribilmente lente.

Il nostro sciatore cade, si rialza dopo un'eternità, non riesce a raggiungere una certa velocità e risulta difficilissimo da controllare. Giocare





in due è ancora più penoso ed annoiante. Alla fine non si può come manovrare il joystick, quale percorso seguire e a che scopo continuare a giocare.

Advanced Ski Simulator di "avanzato" e di "sci" non possiede proprio nulla. Se non fosse per la stupenda, e sprecata, grafica sarebbe paragonabile ai primi tentativi di questo ge-

nere apparsi, anni ed anni or sono sul glorioso CBM64.

Ora tutto questo ci fa seriamente dubitare sulla serietà e sull'affidabilità della software house che lo produce; perchè ingannare i possibili acquirenti con una stupenda confezione e quindi rifilar loro un pessimo prodotto, terribilmente ingiocabile, frustrante e indegno di "girare" su un home computer?

I due game designer sono, come ripeto, giovanissimi ma questo non giustifica il loro insuccesso; come dire che...chi arte non sa fare..., ovvio no?!

No, no, Code Master queste cose proprio non si devono fare: che brutta figura!

GRAFICA: 9
SONORO: 7
GIOCABILITA': 2

SPACEBALL

RAINBOW ARTS

CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA,
CBM64
PREZZO LIT.49.000 (Amiga)
LIT.15.000 (Cbm 64)
IMPORTATORE: LEADER

Dagli autori di Gauntlet I e II e di Giana Sister arriva il nuovo Spaceball, realizzato per i 16 Bit più diffusi e per il Commodore 64. Dalla colorata confezione esce il dischetto programma e un succinto manuale di istruzioni. Dopo la bella schermata di presentazione, molto simpatica anche nella versione per CBM64, ci troviamo di fronte ad un'ennesimo ma insolito clone di Arkanoid. Sopra uno scenario stupendo (ed immobile purtroppo!) si muovono due sbarrette verticali che fanno rimbalzare la solita pallina.

I mattoncini da distruggere sono posti esattamente dietro alle sbarrette. Tutto questo ci ricorda vagamente un certo videogame di nome Pong, ormai passato alla storia co-

me capostipite e pioniere di questo tipo di divertimento computerizzato.

Si gioca in due o da soli, contro il computer, utilizzando joystick, tastiera e mouse (quest'ultimo è previsto solo nella versione per Amiga). E' inoltre possibile sfidarsi reciprocamente fino ad un massimo di otto partecipanti, in un vero e proprio tor-

neo. Lo scopo del gioco è di distruggere quanti più mattoncini avversari sarà possibile e colpire con la pallina i velivoli stellari che vagano a zonzo per lo schermo. Inoltre spingere uno di questi ultimi attraverso una breccia aperta nel muro dell'avversario può far guadagnare ben 1000 punti.



Spaceball CBM 64

Rainbow * Arts



Spaceball Amiga

Per passare ad un livello di gioco successivo uno degli sfidanti deve totalizzare almeno 2000 punti. In questo caso l'avversario verrà squalificato e un'altro subentrerà al suo posto. In caso contrario il gioco terminerà. Non mancano poi i classici

bonus che compaiono, sotto forma di lettere volanti, tutte le volte che si colpisce un velivolo al centro dello schermo.

Abbiamo F ed S (Fast e Slow), per variare la velocità del gioco, M, H, D e B (Mirror, Half, Double e Blink) per

modificare l'aspetto della nostra sbarretta.

L'aspetto grafico del programma, lo ripeto, è bello solo per quanto riguarda gli stupendi fondali ma davvero mediocre per le animazioni, le sbarrette e gli sprite in movimento. Particolarmente simpatici sono i "bumper" che fanno rimbalzare la pallina a guisa di flipper, posti in alto e in basso allo schermo.

Il gioco si rivela un po' noioso, terribilmente ripetitivo e decisamente già visto.

La versione per Amiga ha un costo spropositato mentre quella per il CBM 64 si salva appena. Nel complesso, dopo i successi ai quali la Rainbow Arts da sempre ci ha abituati, siamo rimasti terribilmente delusi da Spaceball. Compratelo se proprio non riuscite a farne a meno!

GRAFICA: 7 (AMIGA) - 6 (CBM 64)
 SONORO: 6 (AMIGA) - 6 (CBM 64)
 GIOCABILITA': 6 (AMIGA) - 6 (CBM 64)

TECHNO COP

GREMLIN

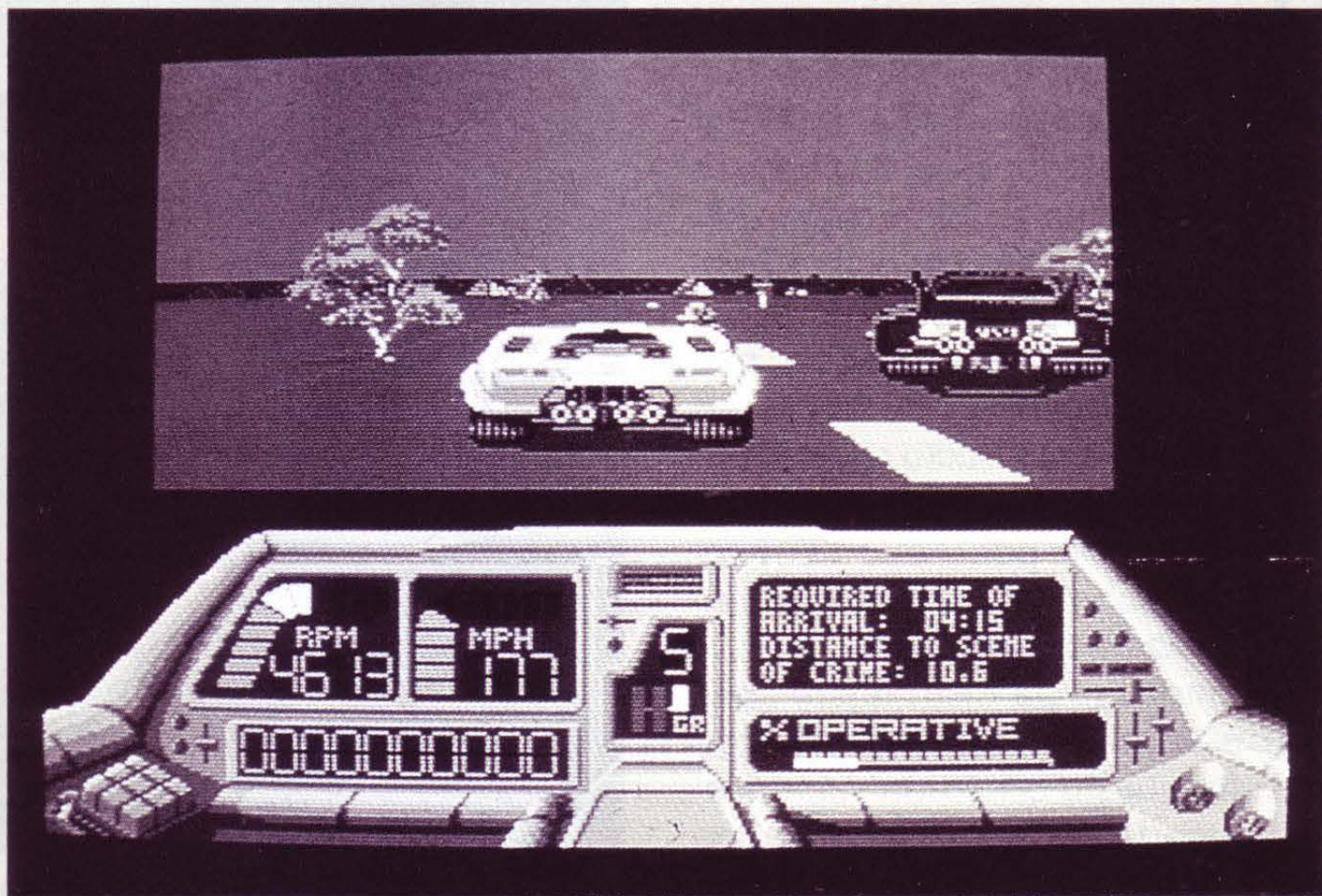
CBM64/128-ATARI ST-AMIGA-CBM & COMPATIBILI
 DISCO-NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO LIT. 25.000
 IMPORTATORE: LEADER

Techno Cop è il tuo nome se vuoi impersonificare un membro della più esclusiva forza di polizia futuristica del paese detta Enforced.

La tecnologia ha superato la società ma i ricchi sono ancora più ricchi, i poveri sempre più poveri, il caos, i tumulti, la distruzione, regna incontrastata l'anarchia, il terrore incombe. La città è paralizzata da criminali senza scrupoli, la tua missione è di catturarli e distruggerli. Prima di partire, vieni equipaggiato con l'ultimissima sofisticata attrezzatura anticrimine. Hai a disposizione un computer da polso, un potente radar per localizzare i delinquenti, un fuci-

le spara-rete, una pistola calibro 88 magnum e ovviamente, non sei a piedi ma alla guida del nuovissimo veicolo da inseguimento: l'intercettore a doppio turbo VMAX. Inizi la tua missione, andando a bloccare le

operazioni di un losco impero del crimine, conosciuto in tutto il mondo come Death on Arrival (D.O.A.). Corri per le strade malfamate, le auto della D.O.A. ti attaccano ma, come ripeto, i mezzi a tua disposizione



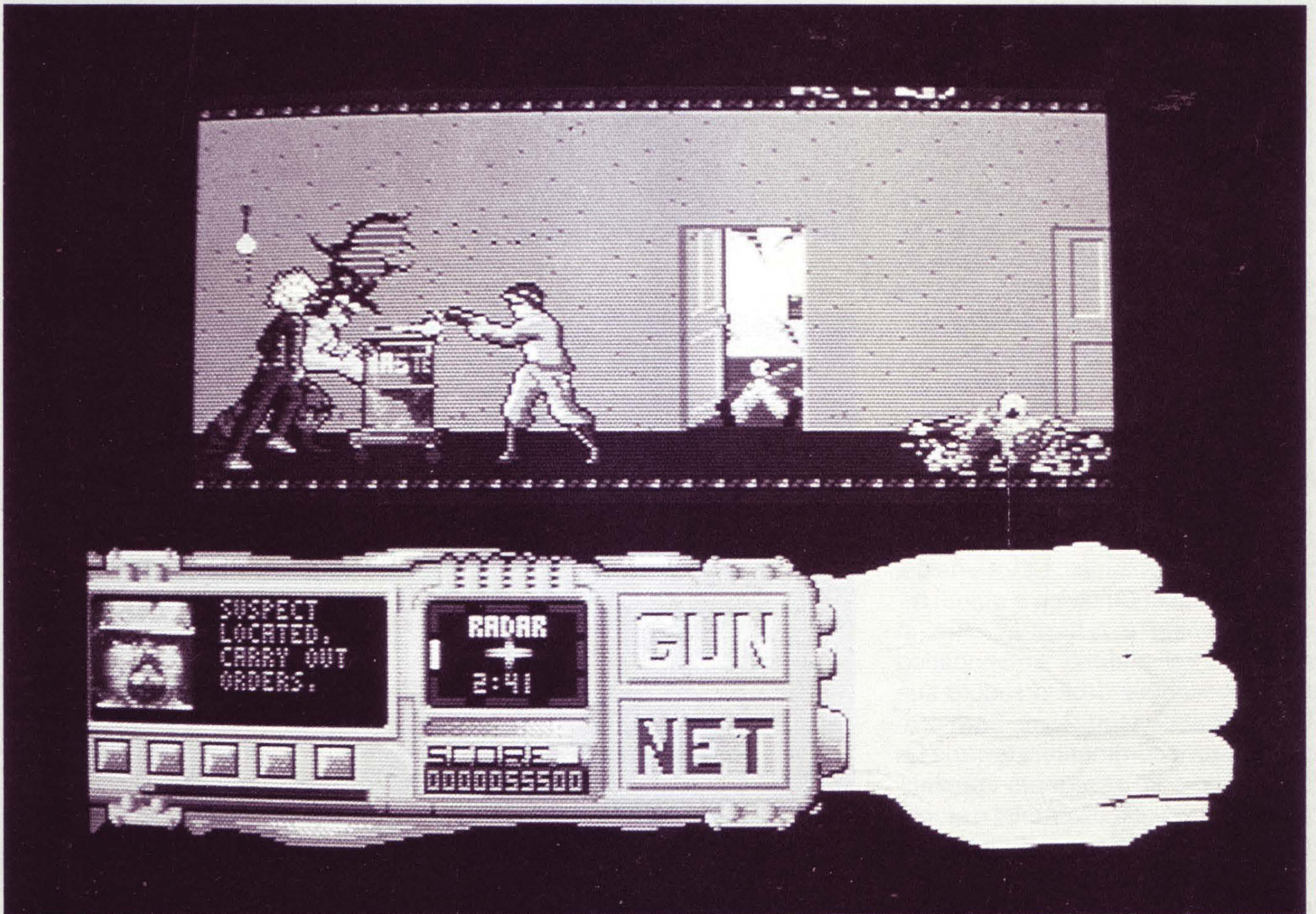
non mancano di certo. Una volta arrivato sui vari "luoghi del delitto" il computer ti mostra il volto digitalizzato del ricercato di turno; per catturarlo, con l'aiuto del radar cerca con cautela all'interno dell'edificio, il colpevole deve essere tuo vivo o morto. Attento al pavimento, ha in serbo delle strane sorprese, in più i delinquenti abbondano da ogni parte vogliosi di stroncare la tua ricerca. Inizia la tua missione guidando il tuo uomo con un potente joystick o con la tastiera. Sullo schermo appaiono la plancia della VMAX e il computer da polso, che puoi trovare schematizzati nelle istruzioni. Sei armato inizialmente con un cannoncino montato lateralmente sull'auto: usalo per spazzare via tutto quello che incontri. Successivamente, aumenti o aggiungi armi, per avere: il turbo, che ti dà potenza, gli speroni idraulici che servono per buttare fuori strada le auto nemiche, il cannone ad alta potenza e le bombe nucleari per ripulire le strade dalle altre auto. Mentre corri sulla strada tieni presente due cose: sei in corsa contro il tempo e chiunque altro si trovi sulla strada è il tuo nemico. Attento anche al

superpunk della D.O.A., che salta da un camion sulla tetto della VMAX cercando di distruggere il motore, sbanda a più non posso, solo così potrai toglierlo di torno. Controlla sempre la tua auto, curve improvvise possono farti sbandare e gli incidenti rallentano la corsa facendoti perdere tempo. Durante la tua corsa sfrenata, una cicalina ti avverte con il suo segnale l'avvicinarsi all'edificio ove si sta svolgendo l'azione criminale, inoltre il computer ti mostra la foto del delinquente e le scritte: catturare o eliminare. Una volta fuori dalla tua VMAX, cammina diritto fino all'edificio e inizia ad inseguire il criminale, ovviamente, per entrare devi far saltare un po' di delinquenti, e superare ostacoli non indifferenti, ricorda di non uccidere gli innocenti perché vieni penalizzato di molti punti. Importante per la buona riuscita dell'operazione seguire sempre le istruzioni del computer da polso. Per le missioni più impegnative segnati le posizioni degli ascensori e dei muri, inoltre cerca le refurtive e gli ostaggi dopo aver scovato il delinquente, non incapperai in spiacevoli ritardi di tempo che possono in-

fluire negativamente sulla tua missione. Di primo acchito pensavamo fosse il solito spara spara, invece dopo la prima prova ci ha subito appassionati tanto da farci litigare perché tutti volevano recensirlo.

La grafica è superba, ne danno la prova i numerosi particolari che compaiono sia quando si è alla guida dell'auto che quando si entra nell'edificio. Molto bello è il paesaggio il cui sfondo è formato da catene di montagne innevate, e da un cielo dall'azzurro intenso, così come lo spostamento dell'auto sulla strada molto simile alla realtà denotano lo studio della grafica. Superbe sono tutte le animazioni e particolarmente divertenti, realistici e anche un po' truculenti sono gli "squartamenti" alla "Callahan" dei nostri nemici appiattiti. Impressionante è anche il sonoro; dove il rombo della macchina è molto reale così come la frenata, le sbandate, ecc. Il rapporto prezzo/qualità è ottimo, ...insomma non perdetevelo!!

GRAFICA: 9
SONORO: 8
GIOCABILITA': 9



GRAND PRIX TENNIS

GAMES 

MASTERTRONIC

IBM PC E COMPATIBILI
DISCO
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Per tutti gli utenti MS/DOS, amanti delle buone simulazioni sportive, abbiamo una chicca davvero prelibata.

Dimenticati i timidi e insicuri tentativi di tennis computerizzato, come ad esempio il classico Match Point, la Mastertronic ci propone una nuova e giocabilissima simulazione ambientata appunto nel mondo di Borg, Panatta, Jerulaitis & co.

Grand Prix Tennis arriva dunque per IBM PC e compatibili ad un prezzo davvero allettante, con tanto di predisposizione EGA e suoni digitalizzati. Il Tennis lo conosciamo tutti ed è proprio in questa ottima occasione che possiamo ritrovarlo, descritto ottimamente sin nei dettagli, sullo schermo dei nostri computer...assetati di giochi! La competizione rappresentata è quella di una infuocata ed estenuante finale di Wimbledon. Se vorremo essere i soli ad alzare la famosa coppa d'argento dovremo sudare sette camicie e...sette joystick. Si può competere contro un avversario umano o contro il computer, utilizzando eventualmente anche la tastiera (vivamente sconsigliata). Le istruzioni del gioco, realizzate un po' grossolanamente, ci informano che possiamo effettuare dritti, rovesci, volee, schiacciate, pallonetti e molti altri colpi da campioni. Premendo il tasto di fuoco si possono quindi eseguire schiacciate e pallonetti, rispettivamente normali, dritti o rovesciati. La visione del campo è assonometrica e quindi tridimensionale e raffigura, oltre al campo e agli sfidanti, un simpatico ma incorruttibile arbitro seduto sull'immane seggiolone. Sarà proprio costui a commentare le varie fasi di gioco e ad assegnare i punteggi, sfruttando una divertente e ottimo meccanismo di voce sintetizzata che rende ancora più realistica la sfida. Gli indicatori di gioco sono ben

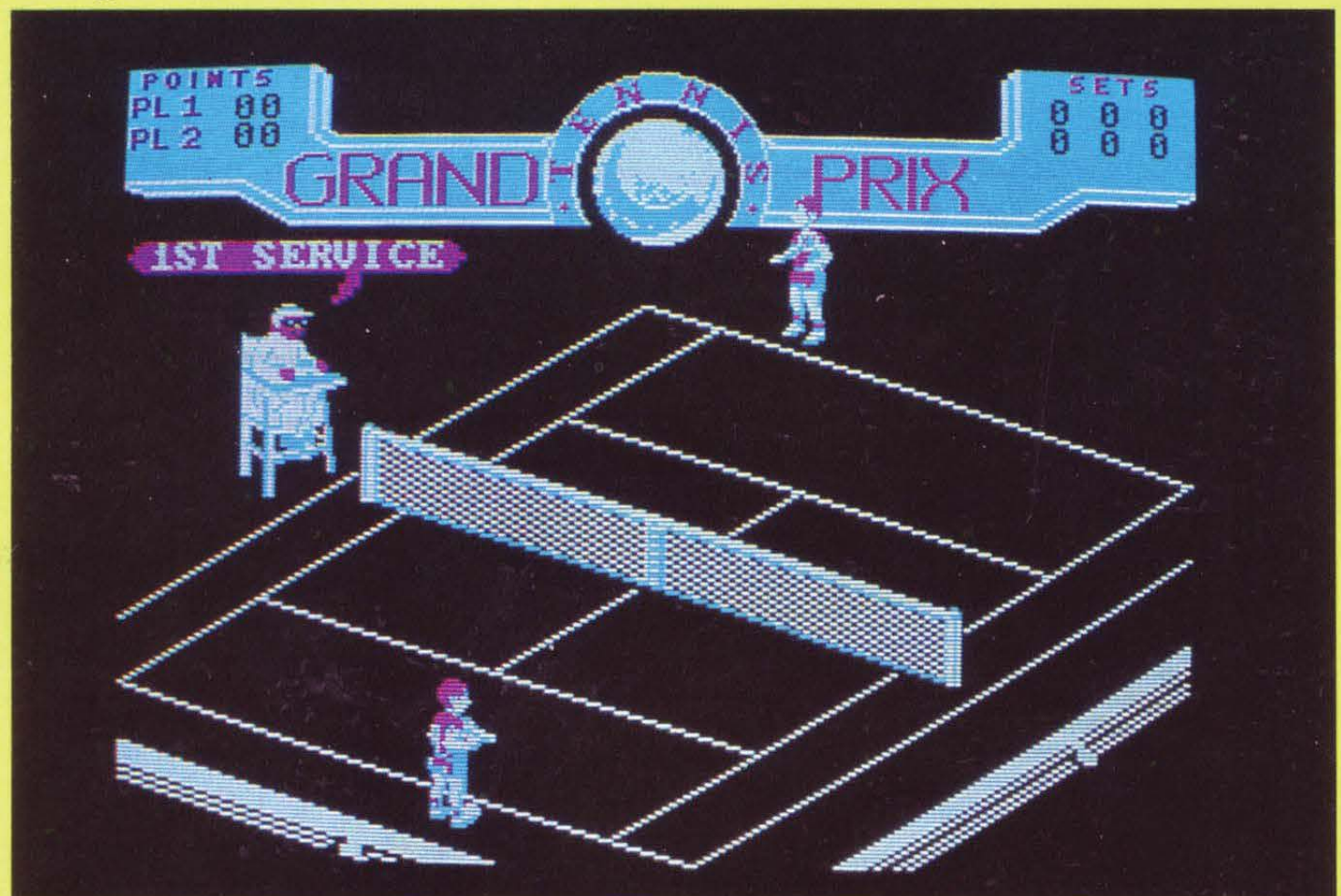
fatti, immediati ed evidenziati nella parte superiore dello schermo.

L'unica pecca, se così può essere chiamata, è una certa velocità di gioco che rende particolarmente impegnativa ogni partita. Non abbiamo quindi lente e rozze animazioni ma atleti che corrono, scattano e attaccano proprio come nella realtà. Anche la versione che gira con scheda CGA si presenta abbastanza chiara e ben definita, fermo restando che utilizzando una scheda EGA ci troviamo di fronte ad un vero, piccolo gioiellino di colore e definizione.

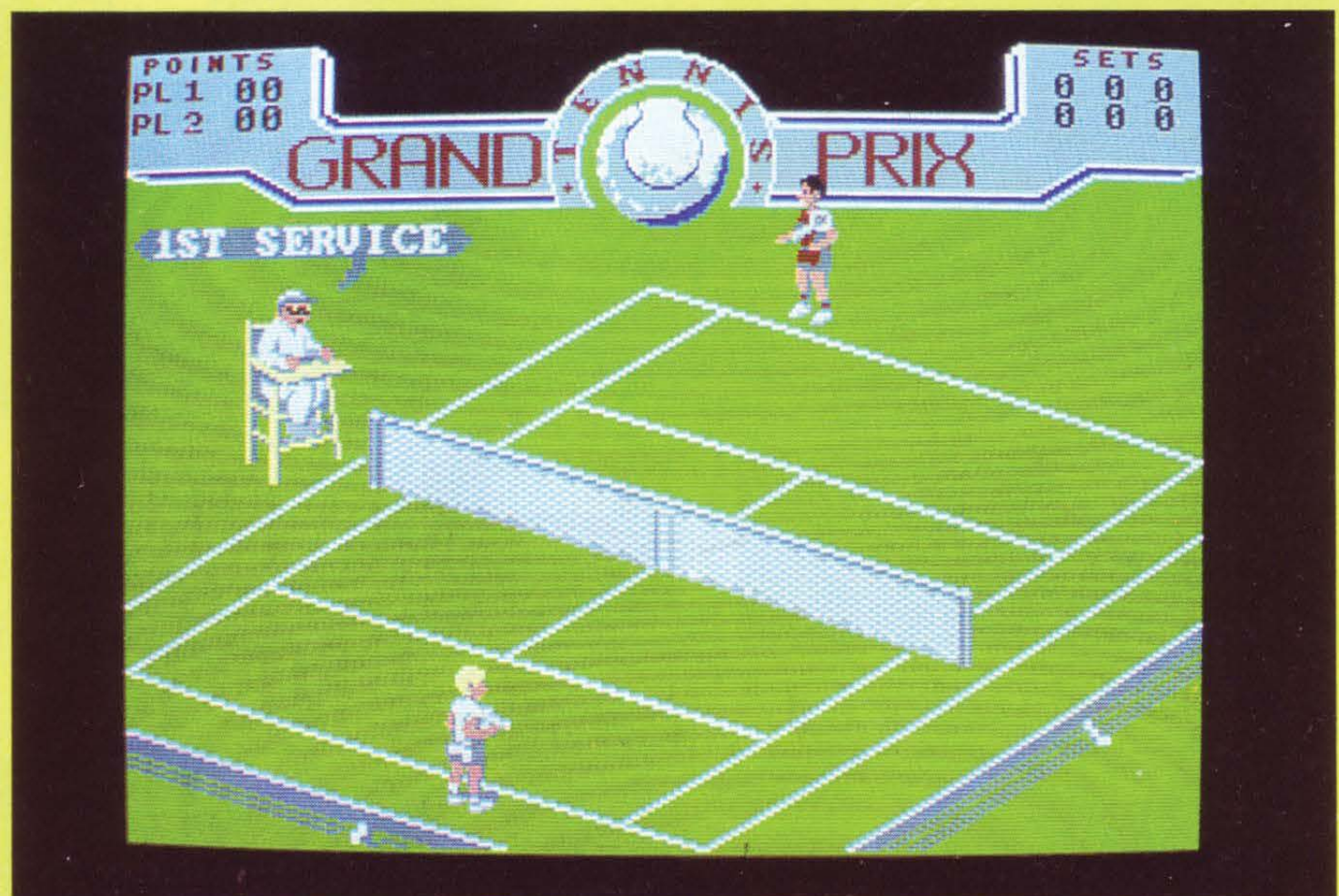
ne. Non si arriva certo a livelli di grafica come GrandSlam che gira su Amiga ma, credetemi, non manca davvero nulla a questo game per essere eletto nell'olimpico dei più venduti del momento.

Nel complesso, se amate il tennis, le sfide a due e, ovviamente, il vostro computer, varrà la pena di spendere qualche liretta per acquistare Grand prix Tennis Mastetronic.

GRAFICA: 7
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8



Grafica CGA



Grafica EGA

MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.



MEGA BLESTER

L. 29.000



NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA
FANTASTICA OCCASIONE !

CON SOLO L. 29.000 TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

LOMBARD RAC RALLY

GAMES 

MANDARIN

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIRE STERL. 24.95

Lombard RAC Rally è il nuovo videogame della Mandarin Software, prossimo ad essere distribuito anche nel nostro paese. Proprio per offrirvelo in anteprima ce lo siamo procurati in quel del Regno Unito, anticipando i tempi previsti dagli importatori.

Dalla simpatica e colorata confezione esce, oltre ai due dischi programma, un piccolo manuale di istruzioni, in inglese, ed alcuni originali sticker da applicare al nostro "bolide a quattroruote" (leggi: Amiga o Atari ST!).

Il videogame è basato completamente sulla simulazione (giocata) di un vero e proprio rally automobilistico ambientato sul suolo anglosassone. La partenza e l'arrivo sono infat-

ti situati ad Harrogate, subito sopra Manchester. La vettura che potremo guidare è una potente e agilissima Ford Cosworth che parte dalla versione base, modificabile con veri optional offerti durante il corso del gioco.

La struttura della gara consiste innanzitutto in cinque prove a tempo che si corrono, separatamente, sui percorsi da Harrogate a Telford, Carlisle o Harrogate. Per qualificarci al Rally vero e proprio bisogna arrivare nei primi tre posti in almeno una delle cinque gare suddette. Per fare ciò basta raggiungere il traguardo entro il tempo limite assegnato dal computer.

All'inizio del programma ci viene proposto un comodo menu dal quale potremo accedere alle varie sezioni. Oltre alle gare vere e proprie infatti disponiamo di un'ottima officina nella quale, denaro permettendo, potremo acquistare ed installare sulla vettura alcuni utilissimi accessori.

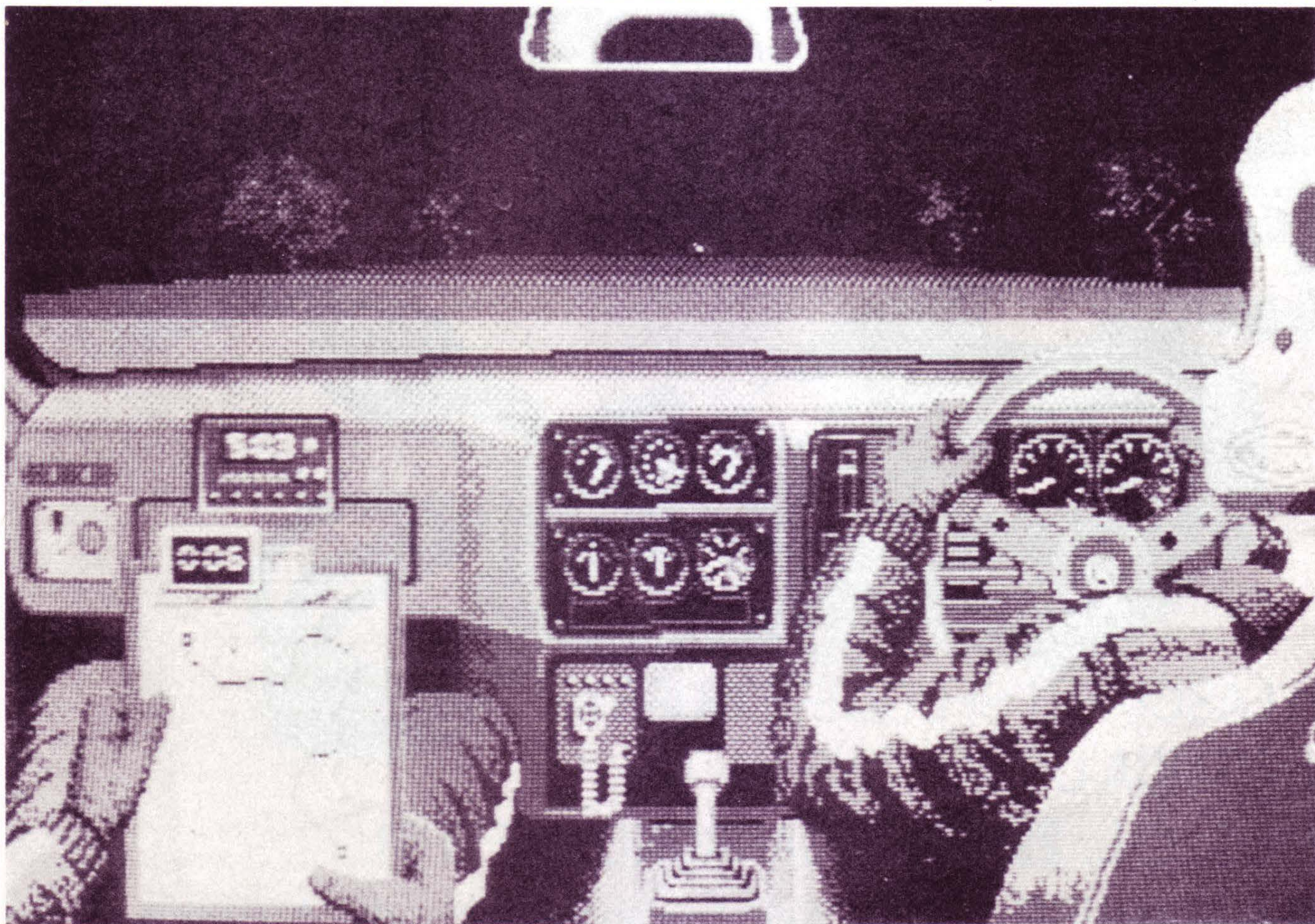
Abbiamo innanzitutto una vasta gamma di pezzi di ricambio e quindi fari antinebbia, alcuni tipi di pneumatici, un motore a sei valvole più potente, la trazione posteriore o su quattro ruote motrici, sospensioni modificate e via dicendo. Anche la carrozzeria della Cosworth può essere rimessa a nuovo dopo qualche incidente avvenuto in gara.

Per guadagnare il denaro necessario alle riparazioni/modifiche esistono due modi: vincere le gare o concedere interviste alla stampa, in qualità di assi del volante.

Se il primo vi spaventa, aspettate a veder il secondo!

L'"intervista" non è altro che una specie di telequiz in cui bisogna rispondere ad alcune domande sulla storia del Lombard RAC Rally e di "cultura generale" rallystica.

Per vincere del denaro bisogna sapere, ad esempio, chi vinse questa famosa competizione nel 1980, chi la sponsorizza e da quanti anni,



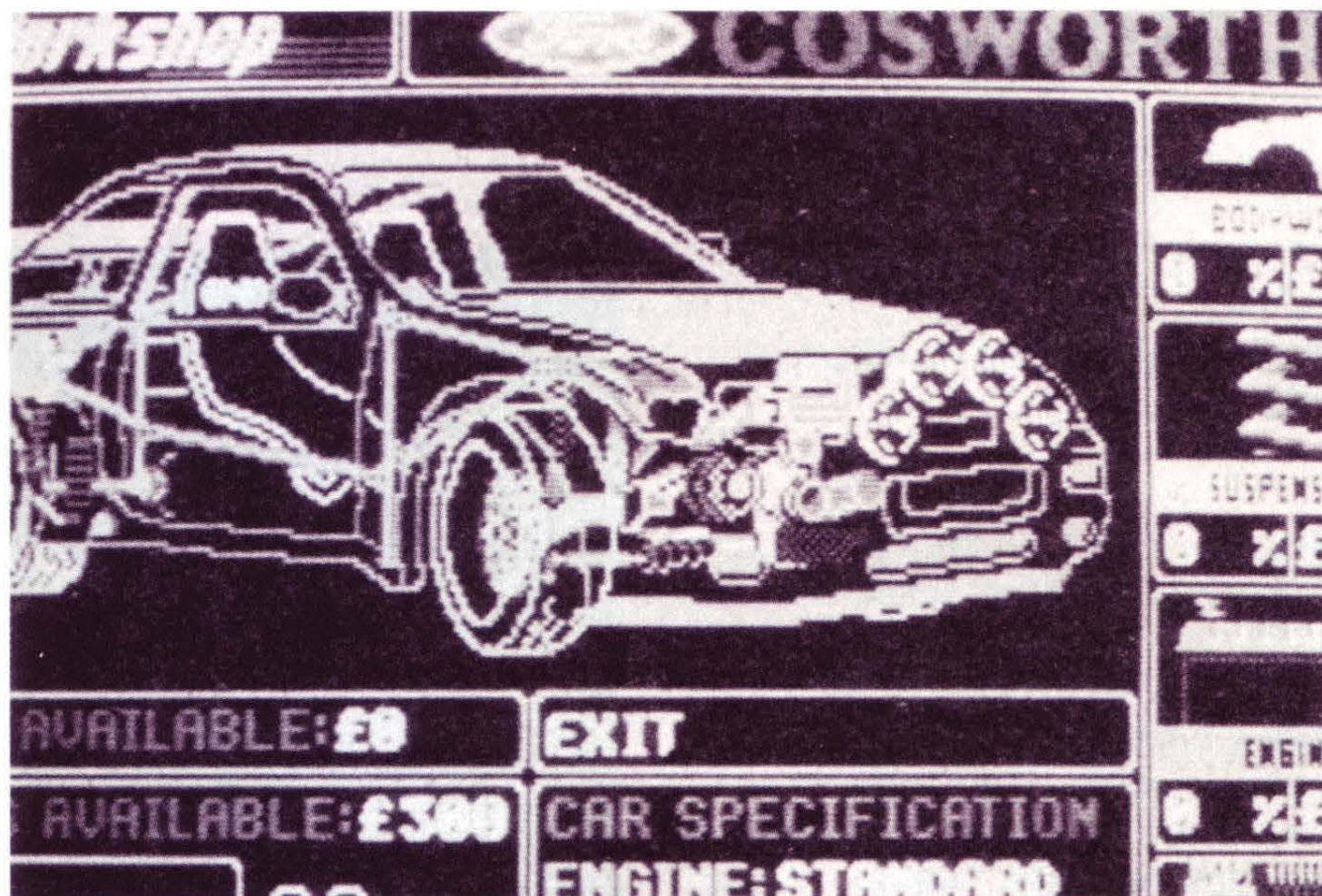
qual'è la caratteristica principale dei rally svedesi, che titolo ha vinto Frank Wittmann e così via (tutte queste nozioni sono contenute nel manualletto di istruzioni).

Attenzione però, rispondendo in maniera errata (scegliendo fra le tre possibili risposte offerte dal programma di volta in volta) si perdono soldi!!

Infine vale la pena di sottolineare che una sola intervista viene concessa per ogni gara (non fate quindi i furbetti per guadagnare cifre astronomiche senza mai toccare il volante!).

La gara viene vista dall'interno della vettura come se fossimo seduti sui sedili posteriori. E' molto interessante e realistico osservare il pilota sterzare e cambiare marcia, azionato indirettamente dal nostro joystick.

Il navigatore regge una piantina del percorso di gara, dove vengono automaticamente annotati i nostri progressi, ed un cronografo. L'interno della vettura è realizzato in maniera superba ed è pertanto immediato e facilissimo osservare la strumentazione di bordo in ogni singolo



dettaglio. Si guida abbastanza facilmente grazie anche ad una certa continuità nelle animazioni; la strada si snoda davanti a noi con un ottimo scrolling mentre gli ostacoli, che possono essere balle di paglia, rocce, paletti ecc., si muovono un pò a scatti. I pietroni che costeggiano i tracciati collinosi, in particolare, sembrano quasi sospesi per aria e dotati di...vita propria!

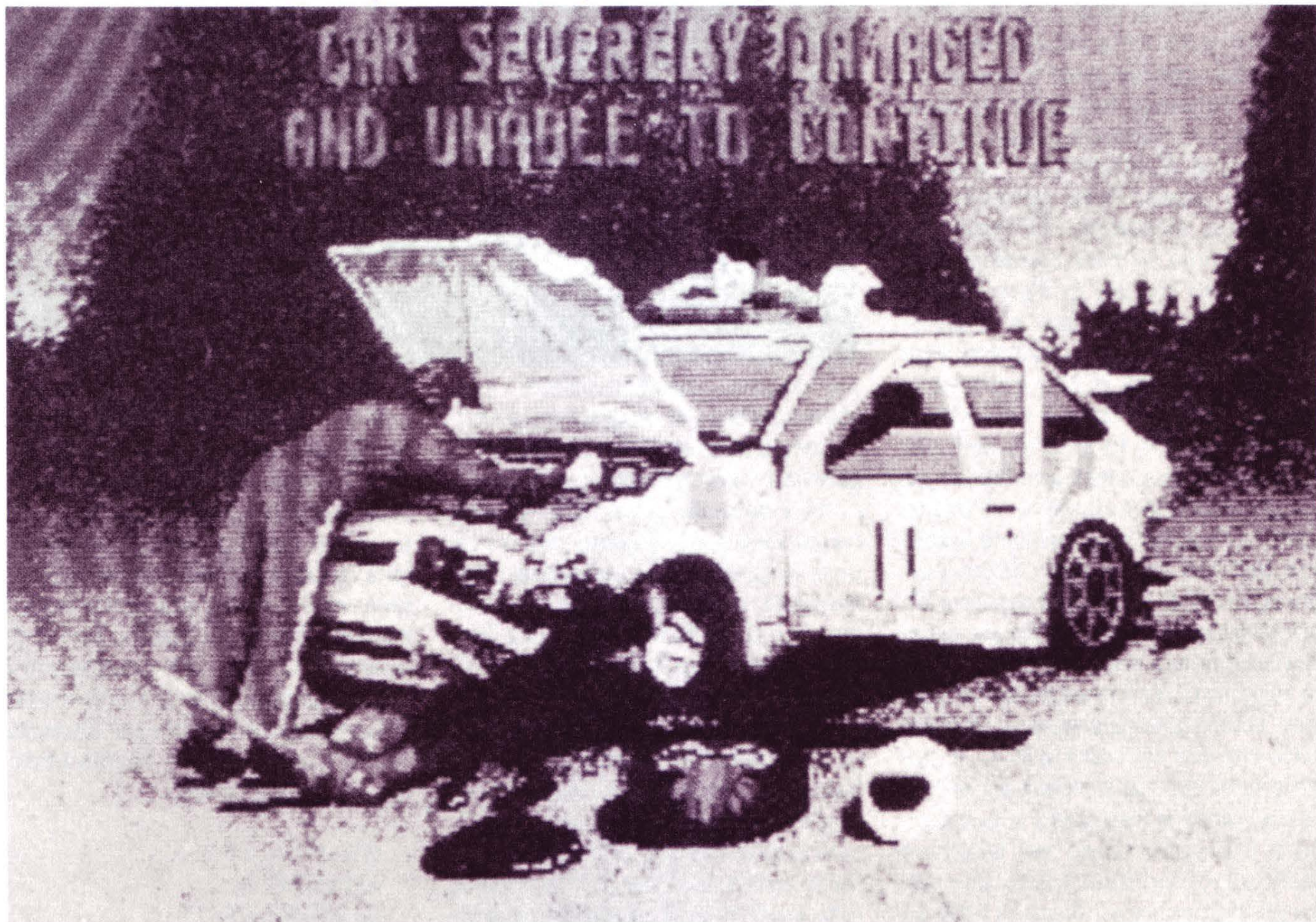
Nel complesso comunque si trat-

ta di un ottimo e divertente game decisamente molto giocabile.

Grafica e sonoro sono di ottima fattura, il soggetto è originale e ben sviluppato, e la carica di interesse dura per moltissime partite.

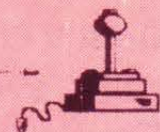
Ottimo prodotto.

GRAFICA: 8
SONORO: 6
GIOCABILITA': 8



TURBO CUP

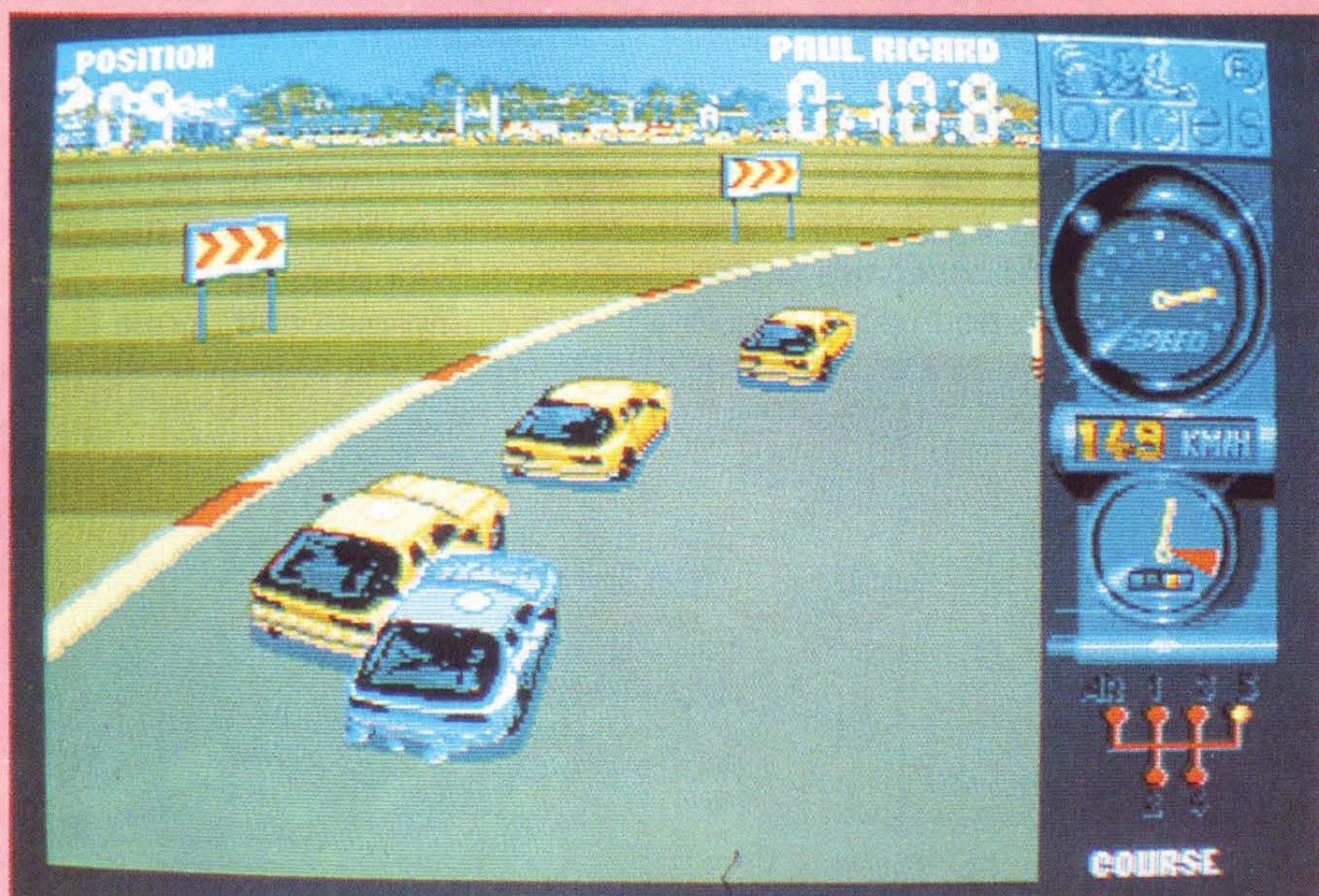
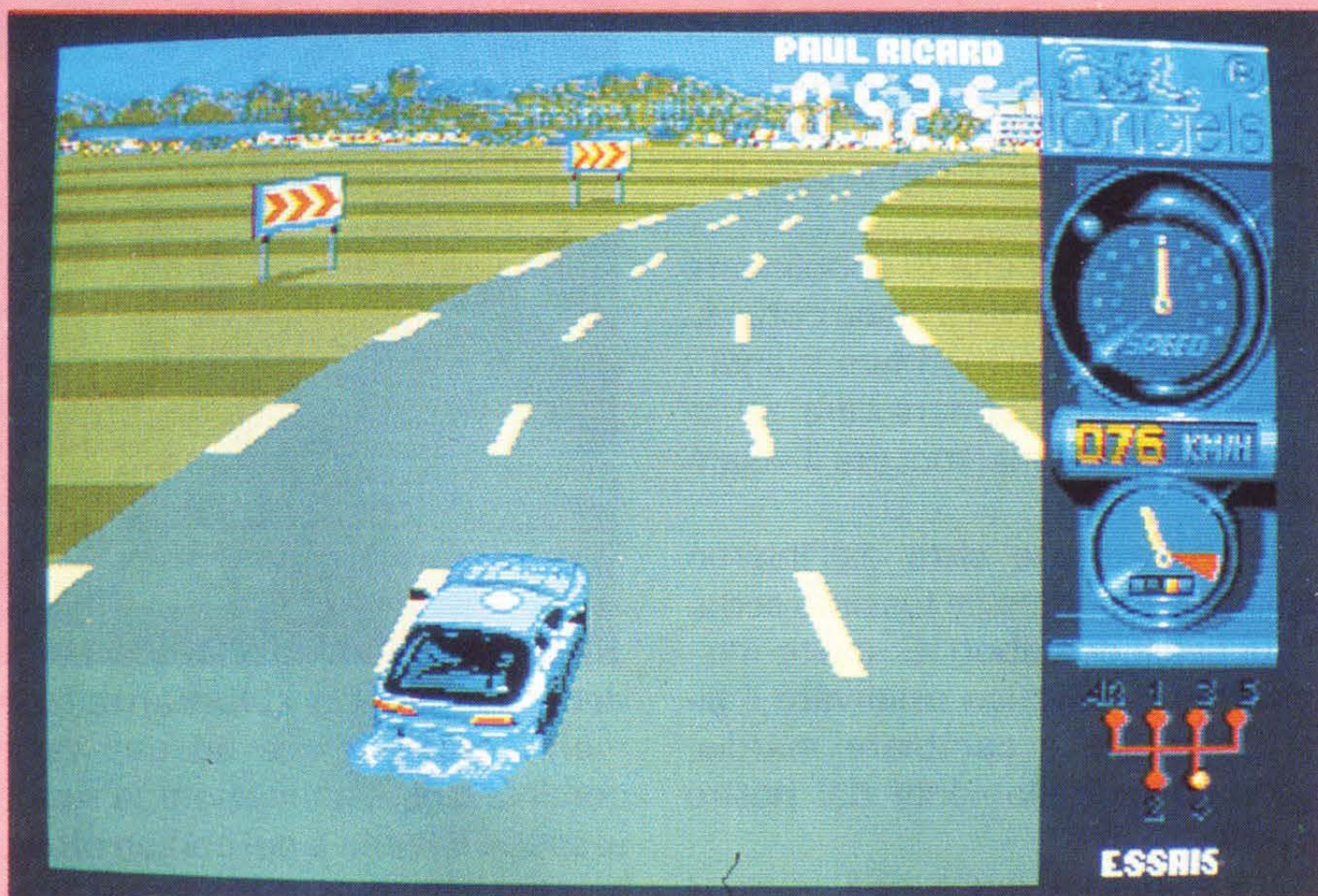
GAMES



LORICIELS

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO : N. P.

Come avevamo già annunciato nelle world news, qualche tempo fa, la Loriciels francese presenta la sua ultima fatica ambientata nel magico mondo dei motori e dell'alta velocità. In attesa di una prossima importazione ce lo siamo fatti spedire direttamente dalla Francia, proprio per recensirlo in anteprima. Turbo Cup è un degno erede della saga iniziata da game come Pole Position e Pitstop, e proseguita dai vari Test Drive, Ferrari Formula 1 ecc. Questa volta il bolide in questione è una Porsche 944 che forse stava meglio in un gioco come Lombard RAC Rally; su un tracciato di formula uno infatti ci troviamo a disputare la solita, indavolata gara di velocità. Simpatica è la confezione che racchiude il disco programma; oltre ai soliti sticker e via dicendo, nella voluminosa scatola (stiamo parlando di quella originale francese) troviamo un vero modellino in metallo pressofuso della Porsche in questione. Finito di giocare (siamo tutti bambinoni!!) passiamo all'azione. All'inizio del programma si può scegliere uno dei quattro circuiti di Paul Ricard, Nogaro, Dijon-Prenois e Magny-Cours. Ognuno di questi presenta notevoli difficoltà e non è possibile identificare il più facile o il più difficile. Il primo giro lo si fa da soli, per qualificarsi, successivamente si gareggia con una quindicina di avversari. La nostra macchinina la vediamo dall'alto così come l'intero percorso di gara. Le cinque marce a disposizione vengono cambiate automaticamente a seconda della velocità raggiunta ed il joystick serve solo per accelerare/rallentare e frenare, oltre che per spostare la 944. Il gioco è tutto qui; se si riesce ad arrivare fra i primi al traguardo si può scrivere il proprio nome nel tabellone elettronico computerizzato che salva gli high score su disco. Il tutto su



solli quattro, ripetitivi circuiti. L'aspetto grafico del programma è molto curato soprattutto per quanto riguarda il nostro mezzo e le quattro ruote avversarie. La nostra macchina sembra quasi digitalizzata e così pure le spettacolari sequenze degli incidenti, delle sbandate e degli slittamenti, durante la gara. Sulle fiancate della nostra 944 appare ben visibile la sponsorizzazione Loriciels e persino le lucette dei freni ed il tubo di scappamento emettono realistici bagliori durante l'intero gioco. Analogamente sono ottimamente realizzate le altre vetture, che differiscono dalla nostra solo per il colore (sono tutte color oro). Il paesaggio e la pi-

sta non sono purtroppo della stessa qualità; le animazioni a scrolling sono rapide, imprecise e noiose mentre il fondale non offre particolari di interesse alcuno e non varia in nessuno dei quattro circuiti. Insomma, tolta la bella confezione, la macchinina vera e una bella schermata di presentazione, Turbo Cup non si differenzia da tanti altri programmi di questo genere, che a lungo andare finiscono decisamente per stancare. Turbo Cup dovrebbe essere importato in Italia a giorni.

GRAFICA: 7
SONORO: 5
GIOCABILITA': 7

BOMBUZAL

GAMES 

IMAGE WORKS

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT.39.000

IMPORTATORE: LEADER

L'unico scopo della nostra esistenza, nel nuovo gioco della Image Works (quella di Fernandez Must Die e Speedball) è far esplodere bombe! In una manciata di secondi dobbiamo svuotare ogni livello di gioco da pericolosi ordigni, stando molto attenti a non farci male.

Bombuzal, lo diciamo subito, è un gran bel gioco; non è il solito clone dei vari Bomb Jack ma bensì un intelligente ed originale videogame che, non per ultimo, sfrutta un'impostazione grafica tridimensionale di eccellente fattura e delle simpaticissime animazioni.

Bombuzal è arrivato, qualche tempo fa, per i piccoli 8 Bit ma, a di-

re il vero, non ci era apparso così divertente ed interessante. Sui sedici bit il game viene infatti riverniciato erimesso a nuovo, con grafica da cartoon, ottime animazioni e una maggiore giocabilità.

Si può giocare da soli o in due, a turni; lo scopo del gioco è, come ripeto, quello di percorrere delle particolari piattaforme, ognuna delle quali costituisce un livello, raccogliendo e facendo esplodere in sequenza alcuni ordigni al T.N.T.!

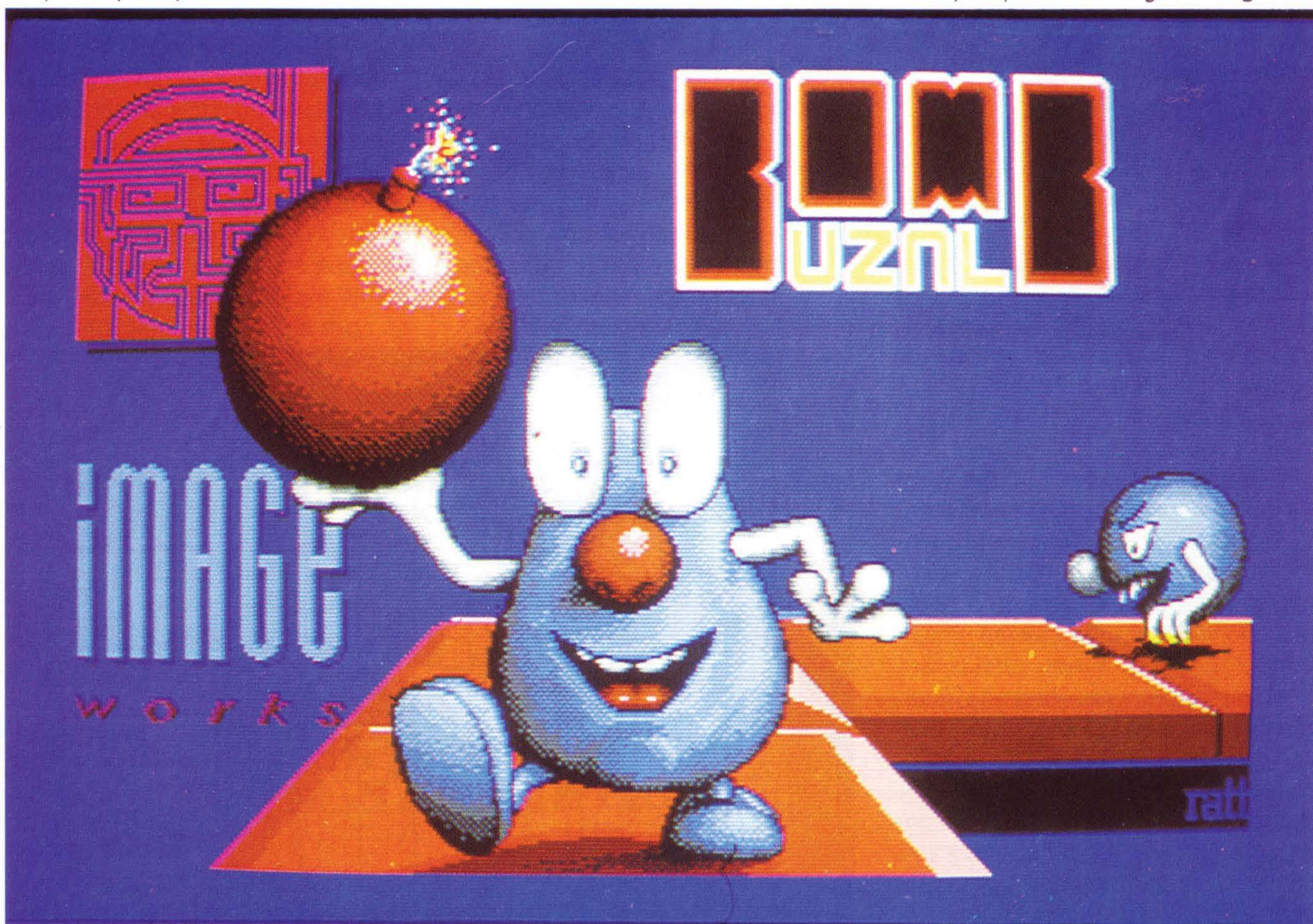
Fin qui il gioco sembra banale ma l'abile zampino di un certo Jeff Minter (che ha collaborato alla stesura del soggetto originale) ha inserito una classica connotazione da rompicapo in Bombuzal.

Le tesserine che compongono la piattaforma infatti possono essere di svariati tipi; vi sono quelle che si disgregano e non una volta che ci si passa su e ci si allontana, quelle ghiacciate, che rendono precario il controllo del nostro omino, e molte

altre che influiscono sulle modalità di raccolta e spostamento delle bombe. Queste ultime sono di due tipi: le Swell Bomb, che variano in grandezza, e le A Bombs (quando se ne fa esplodere una si causa la detonazione di tutte le altre A Bombs del livello).

Sulle varie piattaforme di gioco possiamo inoltre trovare i Power Temples, utili per assorbire l'onda d'urto di una bomba che esplode, i punti di teletrasporto, da sfruttare per movimenti rapidi da un capo all'altro del livello, gli interruttori (Switch), che modificano interamente le caratteristiche di una piattaforma, ecc., ecc.

Possiamo anche creare degli alter ego telecomandati che si muovono sulla scacchiera esattamente come faremmo noi, e incontrare nemici che girano sempre a destra o a sinistra, il cui tocco ci risulta mortale. Il gioco quindi si rivela una specie di rompicapo alla Shanghai o meglio an-

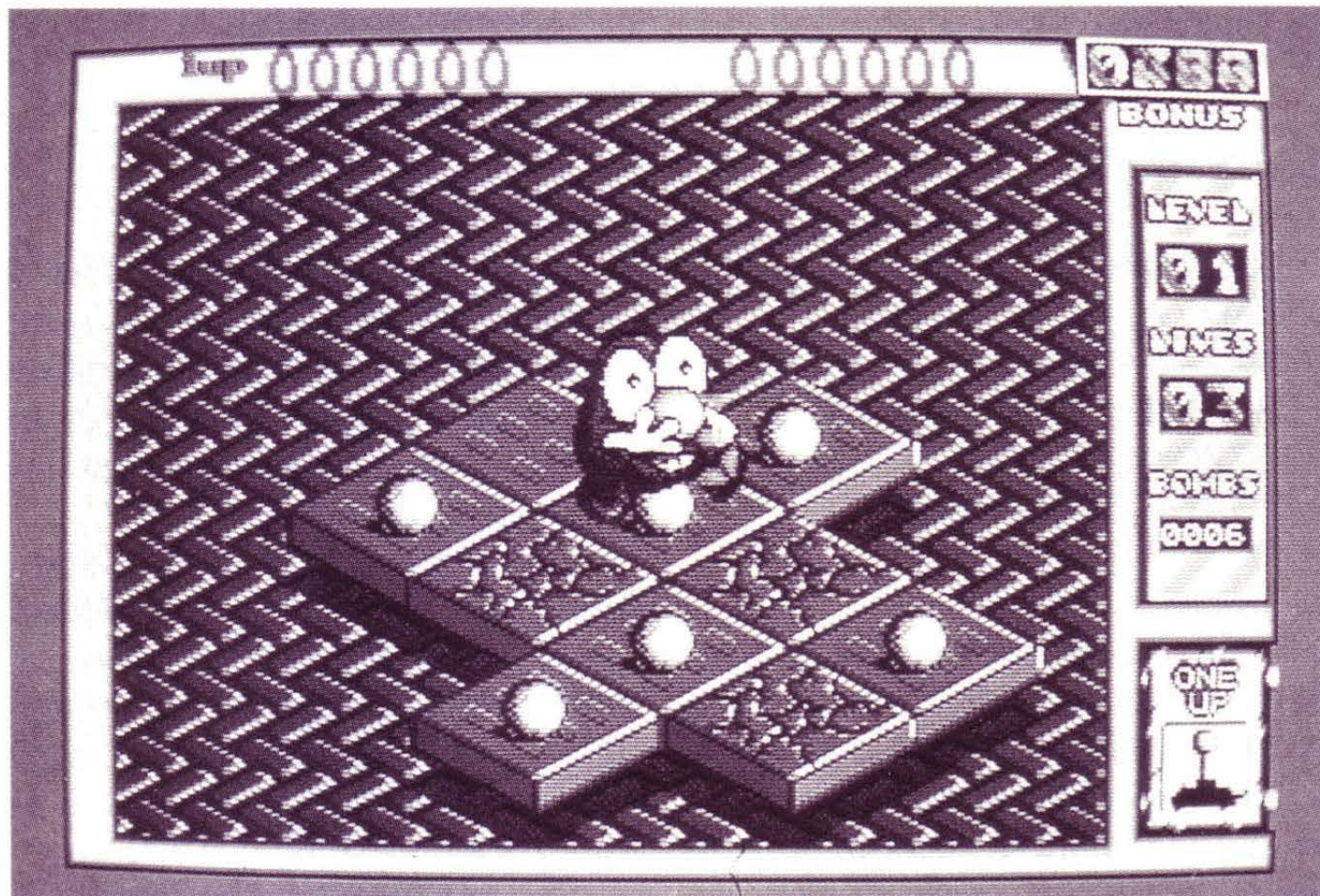


cora alla Soko-ban, sperando che qualcuno di voi si ricordi di questo interessante solitario computerizzato.

Non ci si può muovere a caso in Bombuzal nè si può giocare improvvisando. Ognuno degli oltre cento livelli di gioco va provato, studiato e riprovato per poterlo terminare e passare così al successivo. L'aspetto grafico del gioco allevia fortunatamente le nostre "sofferenze" regalandoci innanzitutto un simpaticissimo personaggio come protagonista, e quindi una serie di fantastici scenari che possiamo osservare in due o tre dimensioni.

Un menu riassuntivo sui tipi di tessere presenti nel gioco è inserito nella seconda schermata di presentazione così come la possibilità di iniziare a giocare da livelli più alti tramite l'inserimento di una password precedentemente ottenuta.

Bombuzal è davvero un ottimo



gioco, intelligente e senz'altro in grado di "resistere" nelle mani di molti esperti videogamer per molti, molti giorni.

Un fantastico e intrigante passatempo anche per ogni genere di

utente a "16 Bit"!

GRAFICA: 8

SONORO: 6

GIOCABILITA': 9

CROCODILE'S PASTIME

GAMES 

LINDASOFT

ATARI ST

DISCO

PREZZO LIT. 25.000

DISTRIBUTORE: ATARI ITALIA

Ohh! Finalmente un gioco interattivamente italiano!

Crocodile's Pastime è il nuovo videogame prodotto dalla Lindasoft di Monza (chi altri se no?), che ha avuto la brillante idea di creare un gioco innovativo.

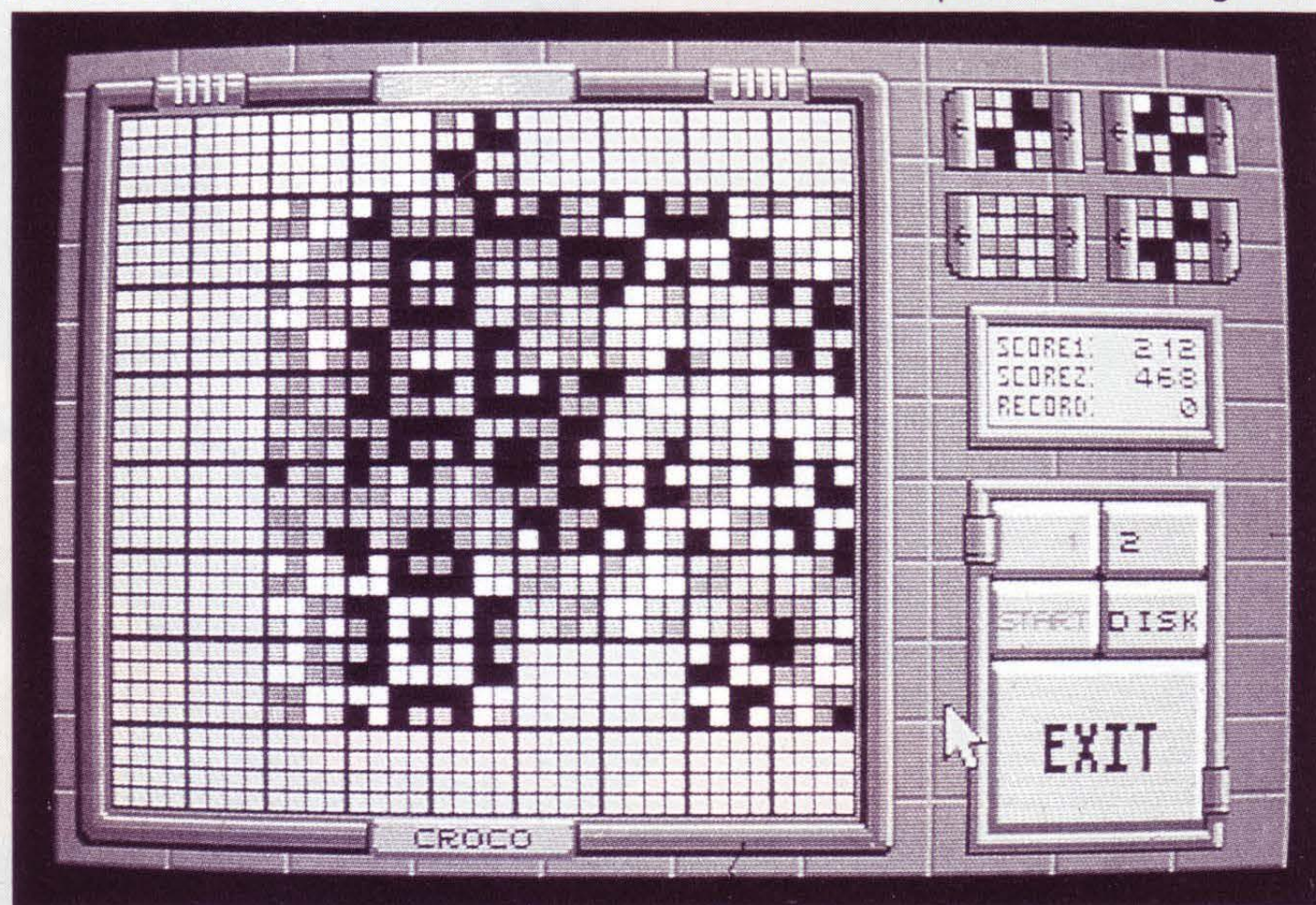
Prodotto sotto l'egida dell'Atari Italiana e pensato apposta per la "serie Educativi", cioè programmi destinati ai bambini e ai ragazzi che vogliono spremersi le meningi e divertirsi intelligentemente, questo passatempo, non potrà non affascinare anche i papà, che vorranno finalmente uscire dallo stress giornaliero.

Non è il solito spara spara e nemmeno un'avventura ma, un'entusiasmante gioco di strategia, dove il risultato della partita rimarrà in sospeso fino all'ultima mossa.

Con questo game eleverete al massimo il vostro quoziente di intelligenza e diventerete dei supercervelloni. Crocodile's Pastime può essere giocato da soli contro il computer o in compagnia di uno sfidante. Sullo schermo comparirà una tessera di 4x4 quadretti colorati disposta in mezzo alla scacchiera centrale.

Questo sarà il pezzo di partenza del gioco; a questo punto nella parte destra in alto ne appariranno altri quattro dello stesso formato a griglia di quadretti 4x4.

Sono le tessere operative del gioco, che verranno estratte casualmente fra le 55 tessere totali. Il gioco consiste, quindi, nel collegare di



volta in volta una di queste tesserine in modo da fare combaciare il maggior numero possibile di colori uguali. I quadretti con colori uguali in grado di proseguire da una tessera già posta sulla scacchiera ad una nuova tessera contano per i giocatori un punto ciascuno.

Come in tutti i giochi che si rispettano anche questo dispone di punti bonus, che si acquisiscono in determinate situazioni particolari di gioco. Per esempio, quando dall'accostamento di 4 tessere poste in modo regolare si forma una configurazione di "quadrato", che può essere semplice se è data dalla cornice di 12 quadratini aventi lo stesso colore, o doppia, nel caso anche i quattro quadretti interni siano dello stesso colore.

C'è persino una terza possibilità molto rara e cioè che non vi sia il

quadrato esterno, ma semplicemente il quadrato interno di 4 colori uguali.

Ci chiediamo allora, se tutto il gioco si debba risolvere nella ricerca delle configurazioni a quadrato, capaci di garantire più punti.

La risposta è negativa, poiché alla fine della partita è in agguato un'altra e ben più pesante regola dei bonus che, garantirà al giocatore più oculato, cioè quello che avrà attaccato il maggior numero di pezzi di uno dei qualsiasi colori del gioco una super ricompensa che va dai trenta ai sessanti punti a seconda del divario che ci sarà stato nel numero di colori.

Chi riuscirà a sottrarre questo Bonus al Coccodrillo?

Su questo state tranquilli, Croco è fortissimo e per garantirsi questo prezioso Bonus finale non esiterà a

compiere mosse che vi sembreranno a di poco sconcertanti.

L'aspetto grafico del programma è discreto ma anche qui vale il discorso fatto per lo stesso Kubika, sempre prodotto dalla Lindasoft: in un buon rompicapo non conta proprio nulla la grafica a la Cinemaware!

Crocodile's Pastime è quindi un ottimo programma, molto divertente e dannatamente intelligente. Non si possono improvvisare le mosse, bisogna giocare con arguzia, prontezza di riflessi e moltissima abilità.

Infine non abbiate pietà delle "lacrime di coccodrillo"!!.

Attenti a non farvi pappare!

GRAFICA: 6
SONORO: N.C.
GIOCABILITA': 8

I LUDRICUS

ACTUAL SCREENSHOT

ATARI ST - AMIGA
DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 29.000

IMPORTATORE: LEADER

Sempre sotto l'egida della nota SCRL londinese la Actual Screenshot propone il suo secondo videogame dopo il fortunato Transputor. Se quest'ultimo deve il suo successo ad una spiccata originalità del soggetto anche I Ludricus non è da meno e rapisce immediatamente l'attenzione di ogni videogamer che si rispetti.

Ludricus (che scritto correttamente in inglese è ludicrous) significa "incredibile" ed è proprio tale il soggetto di questo simpaticissimo game. Ludricus è infatti un meschino e tremebondo spazzino della Roma dei Cesari che si trova suo malgrado costretto ad affrontare in duello terribili gladiatori e nugoli di leoni inferociti.

Nella stessa arena, il Colosseo, che fino a poco fa egli aveva liberato dal sangue e dai poveri resti degli

sfortunati combattenti Ludricus si ritrova gettato per aver insultato la compagna di un cattivissimo gladiatore in una vicina locanda (probabilmente l'antica Hostaria al Gladiatore che sorge proprio di fronte al Colosseo!!).

Il povero Ludricus è armato con un piccolo scudo di legno e con un poco rassicurante spadino; i nemici da combattere sono tre: tale Herr

Liss, germanico incavolatissimo, la bellissima quanto pericolosa Bon Dagè e il pauroso Bud Vyrz, vera e propria montagna di muscoli!

Ogni scontro viene combattuto su sei round dai quali Ludricus deve uscire vittorioso almeno tre volte per passare al successivo.

A questo punto entrano in scena i leoni (uno nel nostro caso) che costituiscono altre due fasi bonus,

GAMES 



ugualmente impegnative e rischiose.

Possiamo gestire con il joystick ben 16 tipi di mosse che per fortuna ben poco hanno in comune con quelle dell'ormai onnipresente karate computerizzato.

Ludricus può infatti chinarsi, colpire con lo spadino le gambe o il petto dell'avversario, parare con lo scudo, compiere giravolte su sè stesso (molto divertenti grazie alla splendida animazione), muoversi in avanti e all'indietro, ecc.

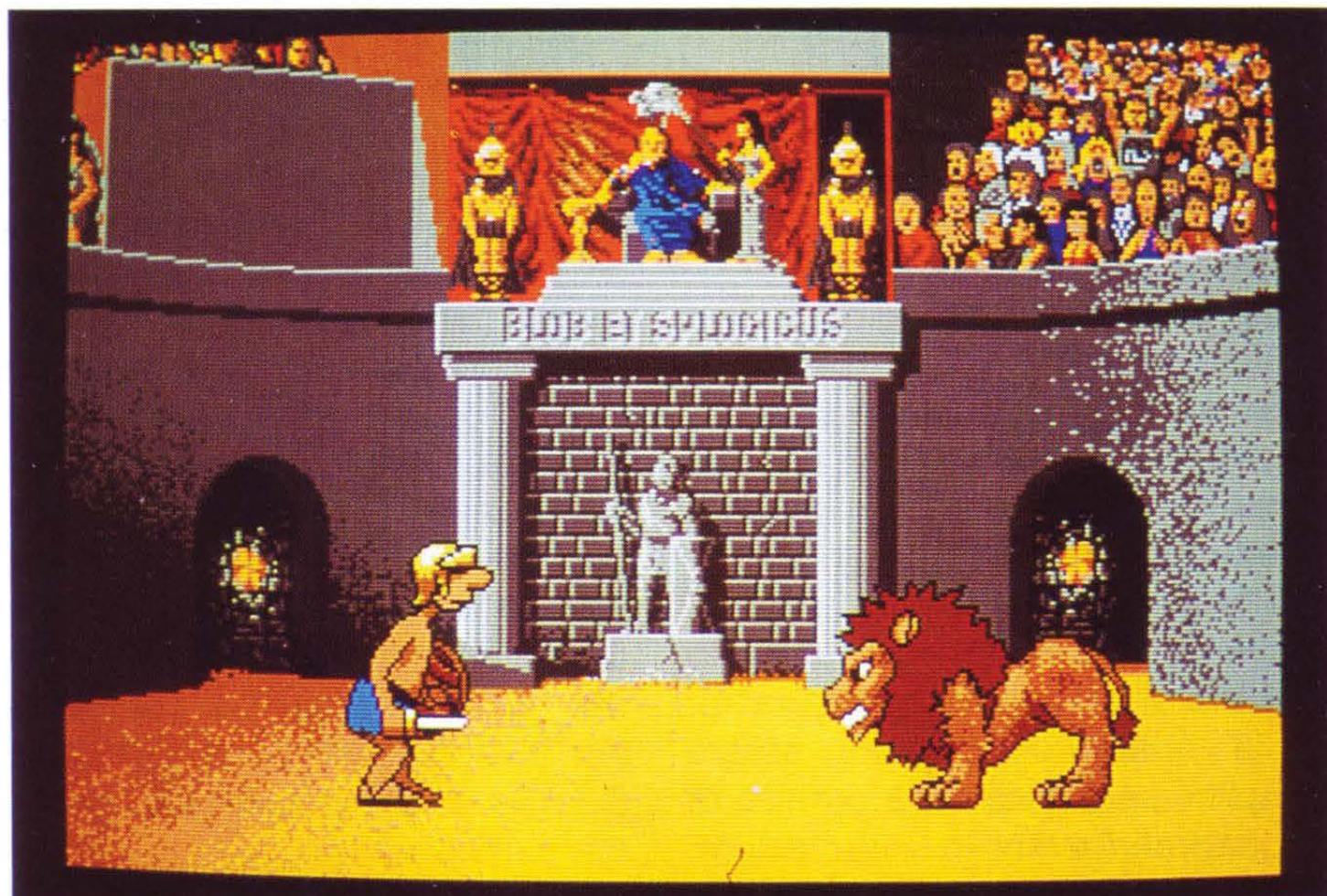
Il tutto condito da una grafica eccellente, da animazioni non troppo veloci e per questo particolarmente godibili, e da un sonoro davvero strepitoso.

I versacci di Ludricus e compagni risuonano nell'arena così pure come uno scrosciante applauso digitalizzato quando viene vinto un round.

Fortunatamente non abbiamo la solita musicchetta scassatimpani a condire il tutto!

L'atmosfera, lo avrete capito ormai, è proprio quella di un vero cartone animato.

Lo scrolling che interessa il fondale, peraltro ottimamente disegnato, è un po' impreciso ma istantaneo e conclude degnamente un prodotto di ottima qualità.



L'unica pecca di I Ludricus è la mancanza di altri avversari e di altre scenette di combattimento; tuttavia riuscire a "vedere" sullo schermo e a sconfiggere il cattivissimo Bud Vyrz richiede più di qualche ora di gioco e di allenamento!! Simpatica e molto divertente è l'opzione per due giocatori che proprio a questo proposito permette di impersonificare uno dei tre paurosi sfidanti oltre al sopraccitato Ludricus.

Nel complesso I Ludricus è un ottimo game, sbarazzino, divertentissimo e senza dubbio insolito; la ver-

sione per gli 8 Bit è già stata annunciata ma l'aspetto grafico e la giocabilità non saranno certo le stesse, almeno a nostro giudizio. Su Atari ed Amiga la grafica dà il meglio di sè stessa e la giocabilità risulta ottima. Un programma fresco, brillante, veloce, giusto nel prezzo e nella qualità. Sembra quasi di recensire un prosciutto! Compratelo, che aspettate?!

GRAFICA: 8

SONORO: 7

GIOCABILITA': 9

THE MUNSTER

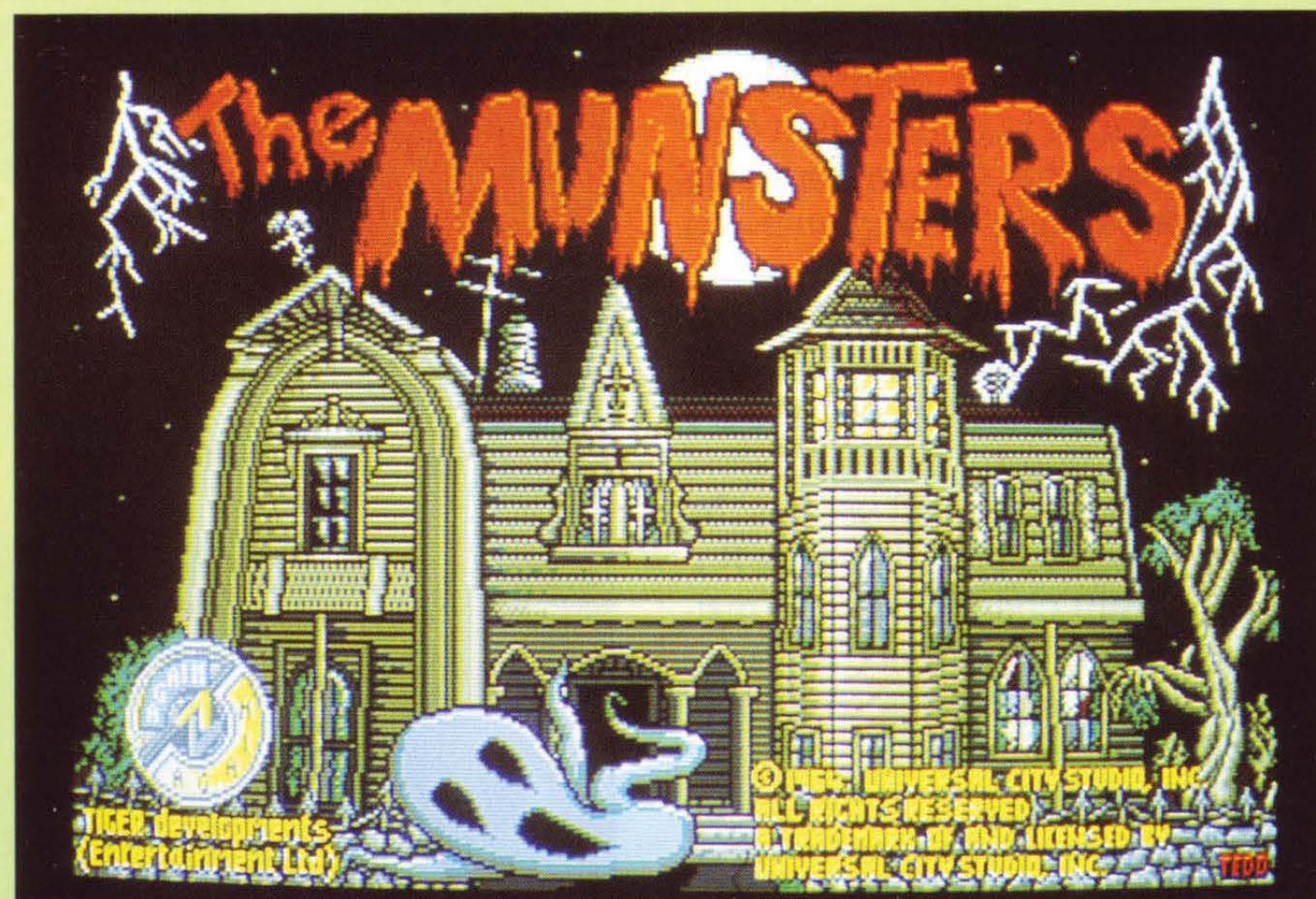
AGAIN AGAIN

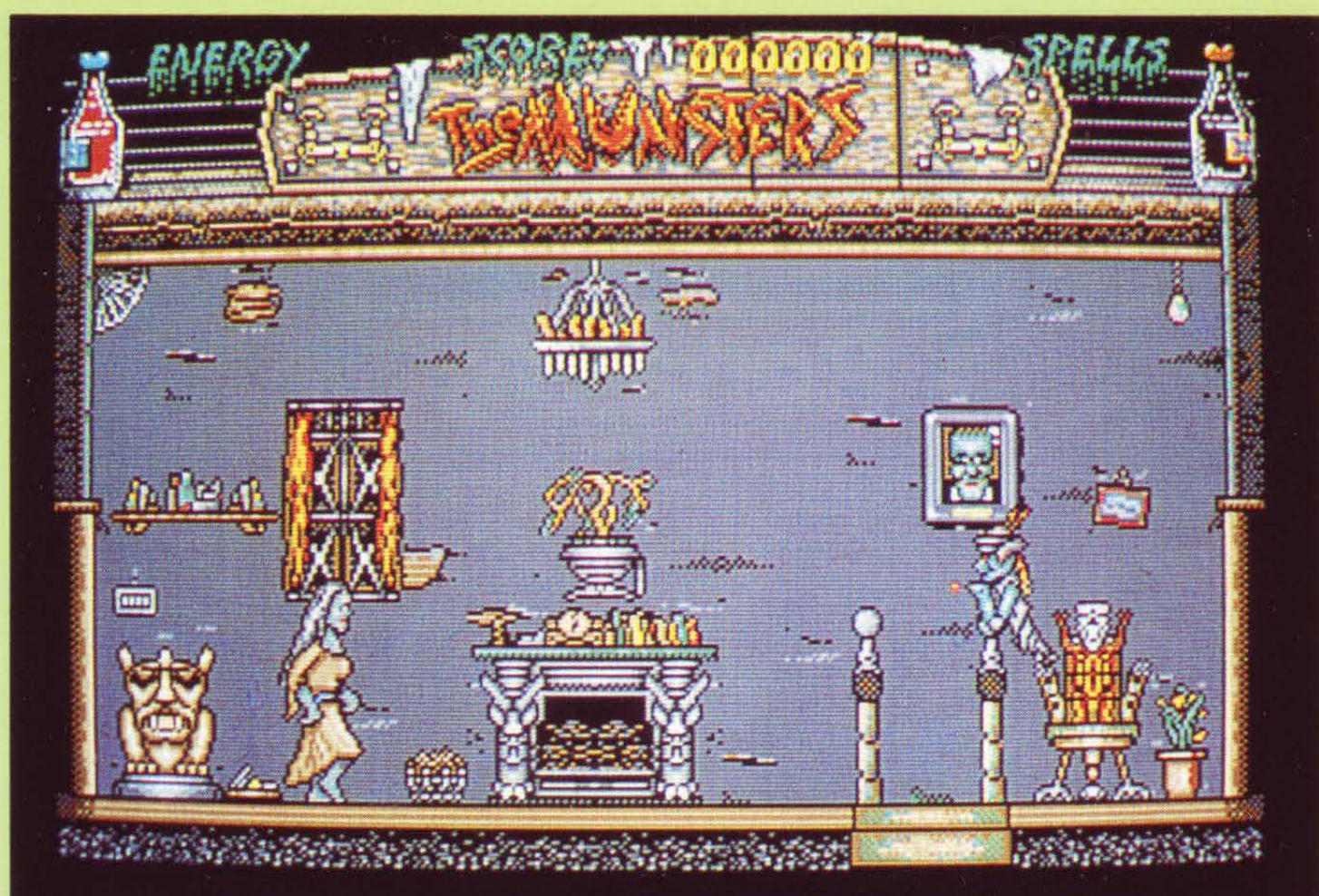
CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 19.99 STERLINE

In attesa di una imminente importazione, ci siamo procurati da oltre Manica una copia del simpatico The Munster.

Per chi non l'ha capito si tratta della versione computerizzata dei famosi serial televisivi della famiglia Addams. La magica, tenebrosa e dissacrante atmosfera di questo celeberrimo soggetto è stata riportata fedelmente dalla Again Again sugli schermi di tutti i più diffusi 8 e 16 Bit.

GAMES





Dunque, dunque, Mortiria (conosciuta nel Regno Unito come Marilyn) è stata rapita dal malvagio Old Nick e portata nel suo tenebroso castello (come se la residenza degli Addams fosse un paradiso!!).

I componenti della famiglia quindi non indugiano oltre e organizzano una spedizione di soccorso. Nel gioco si impersonifica la piccola Lily Munster che deve visitare moltissime locazioni e vedersela con un nugolo di demoniaci scagnozzi di Old Nick prima di salvare Marilyn.

Lily è già una stregghetta in erba e può utilizzare contro gli avversari delle potenti sfere magiche infuocate. Questo tipo di arma però può diventare sempre più potente in modo da permettere la distruzione dei nemici più resistenti e minacciosi. Uccidere perciò una gran quantità di normalissimi spettri (prima ancora di affrontare i veri e propri demoni) che affollano le locazioni di gioco può servire a tale scopo. Purtroppo però se ci si imbatte in un fantasma indistruttibile si rischia di esaurire la

propria riserva di poteri magici e di terminare miseramente la partita. Una sola è infatti la vita messa a disposizione per finire l'intero game. Tutto ciò si rivela particolarmente frustrante soprattutto nelle prime partite. Di conseguenza anche dopo aver acquisito una certa abilità risulta quasi impossibile continuare ad esplorare tranquillamente i vari schermi e, diciamo pure, a rilassarsi un tantino e godersi il game.

Inevitabile quindi che la giocabilità di The Munster ne soffra notevolmente a scapito degli incauti acquirenti.

Se l'aspetto grafico è decisamente buono e simpaticamente realizzato, non si può certo dire altrettanto del programma in sé stesso.

Si poteva certo fare molto di più. Ci troviamo quindi di fronte al classico soggetto originale e famosissimo sfruttato male e studiato esclusivamente per investire l'ignaro pubblico con una martellante campagna pubblicitaria e nient'altro.

Peccato davvero per i Munster; guardiamoceli in TV: è meglio!

GRAFICA: 8
SONORO: 6
GIOCABILITÀ: 4

SPITTING IMAGE

DOMARK

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO 19.95 STERLINE

Chi ha avuto modo di seguire le trasmissioni televisive inglesi per qualche tempo conoscerà senz'altro l'esilarante serial Spitting Image. Si tratta di una dissacrante e buffissima parodia delle gesta di tutti i più famosi Vip del mondo, dal macrocosmo della musica alla politica e dallo sport al classico Jet Set.

I pupazzi di cera e gomma che "recitano" questo famoso show sono realizzati come simpatiche caricature dei vari alter ego in carne ed ossa

e si impegnano in copioni ricchissimi di comicità.

Spitting Image approda anche sui personal ed home computer grazie alla Domark che ne realizza la versione.

Lo scopo del gioco è quello di impersonificare uno fra i sei leader politici più famosi e potenti e di sfidare quindi i restanti in animati corpo a corpo per il dominio del mondo.

I sei Vip in questione rispondono ai nomi di: Ronald Reagan, Ayatollah Komeini, "Gorby" Gorbachov, Giovanni Paolo II, Margareth Thatcher e il presidente Botha.

Per l'occasione il commento parlato dei vari incontri di lotta libera che i sei dovranno sostenere è affidato nientepopodimeno che alla Re-

gina di Inghilterra!

Già dalla schermata di presentazione ci accorgiamo che la Domark ha fatto le cose in grande. La grafica del programma infatti di preannuncia davvero stupenda.

Le nostre aspettative non vengono quindi deluse quando iniziamo a giocare. Su un insolito menu infatti dobbiamo selezionare uno dei sei personaggi realizzati con grafica eccellente e mini-animazioni da cartoon.

A questo punto si inizia a giocare il mondo, raffigurato al centro dello schermo con una preoccupante miccia accesa!

Gli incontri di lotta sono gestiti dal joystick e prendono direttamente spunto da un classico Karate com-

GAMES 

puterizzato. Tuttavia, invece di sfruttare le solite 8/16 mosse micidiali, i nostri simpatici "atleti" si tirano dei gran calci e cazzottoni e utilizzano una semplice ma letale mossa segreta personale.

Il Papa ad esempio sotto la tonaca cela una piccola suora che al momento opportuno si rivela e pesta i piedi all'avversario; il presidente Botha invece gioca sul pesante e fa addirittura la pipì sul vestito dell'avversario!

Queste mosse/gag particolari sono perciò tutte da scoprire!

Ogni combattimento dura cinque round dai quali si deve uscire vittoriosi almeno tre volte per poter procedere nel gioco.

I fondali su cui si muovono i grossi sprite di Spitting Image sono realizzati sempre in maniera diversa e sono basati sul tema della madre patria degli sfidanti.

Se si combatte contro Reagan apparirà sullo sfondo un classico Fast Food all'americana (Ronald's Restaurant), se si sfida Gorby una spettacolare immagine del Kremlino, ecc., ecc.

La componente grafica quindi



predomina nettamente in Spitting Image.

Il gioco di per sé non è nulla di particolare o di originale ma la vena di sano umorismo che avvolge e caratterizza l'intero programma rende quantomai piacevole e godibile ogni partita.

La musicchetta di accompagnamento è l'ideale per un videogame di questo genere.

Nel complesso Spitting Image si

rivela un'ottimo game, incredibilmente insolito e terribilmente divertente.

Se volete "ridipingere" le spesso tristi notizie del telegiornale con una colorata nota di umorismo e di spensieratezza Spitting Image fa per voi!

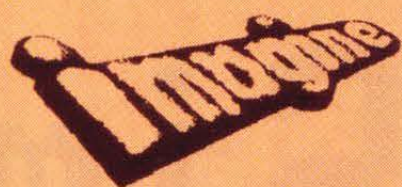
GRAFICA: 10

SONORO: 7

GIOCABILITA': 9



VICTORY ROAD



IMAGINE

ATARI ST-AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO LIT. N. P.

IMPORTATORE: LEADER

L'Imagine, è la casa di software che più di ogni altra distribuisce i suoi prodotti esclusivamente a coloro i quali posseggono un gusto tipico degli arcade. Le conversioni da giochi da bar a versione per home computer hanno sempre affascinato la Imagine che ne è diventata la promotrice.

Anche se questo Victory Road, non è una conversione da bar, il filo-

ne in cui può essere raffigurato è senza dubbio quello degli arcade.

Nello scrolling verticale del video traspare la trama del gioco, fra l'altro molto semplice.

Bisognerà salire una scalinata attraverso un paesaggio estremamente diverso da quello a cui siamo soliti vedere, tra mostriciattoli e serpenti vagamente si intravedono personaggi egiziani che riportano la mente a strani e arcani messaggi.

Come accadeva anche in altri giochi quali Beyond on the Ice palace ecc. ecc. si susseguiranno mostri sempre più brutti e difficili da uccidere, abbiamo infatti mostri a due o tre teste.

Ovviamente con il susseguirsi del gioco verranno mano a mano inserite anche nuove trappole.

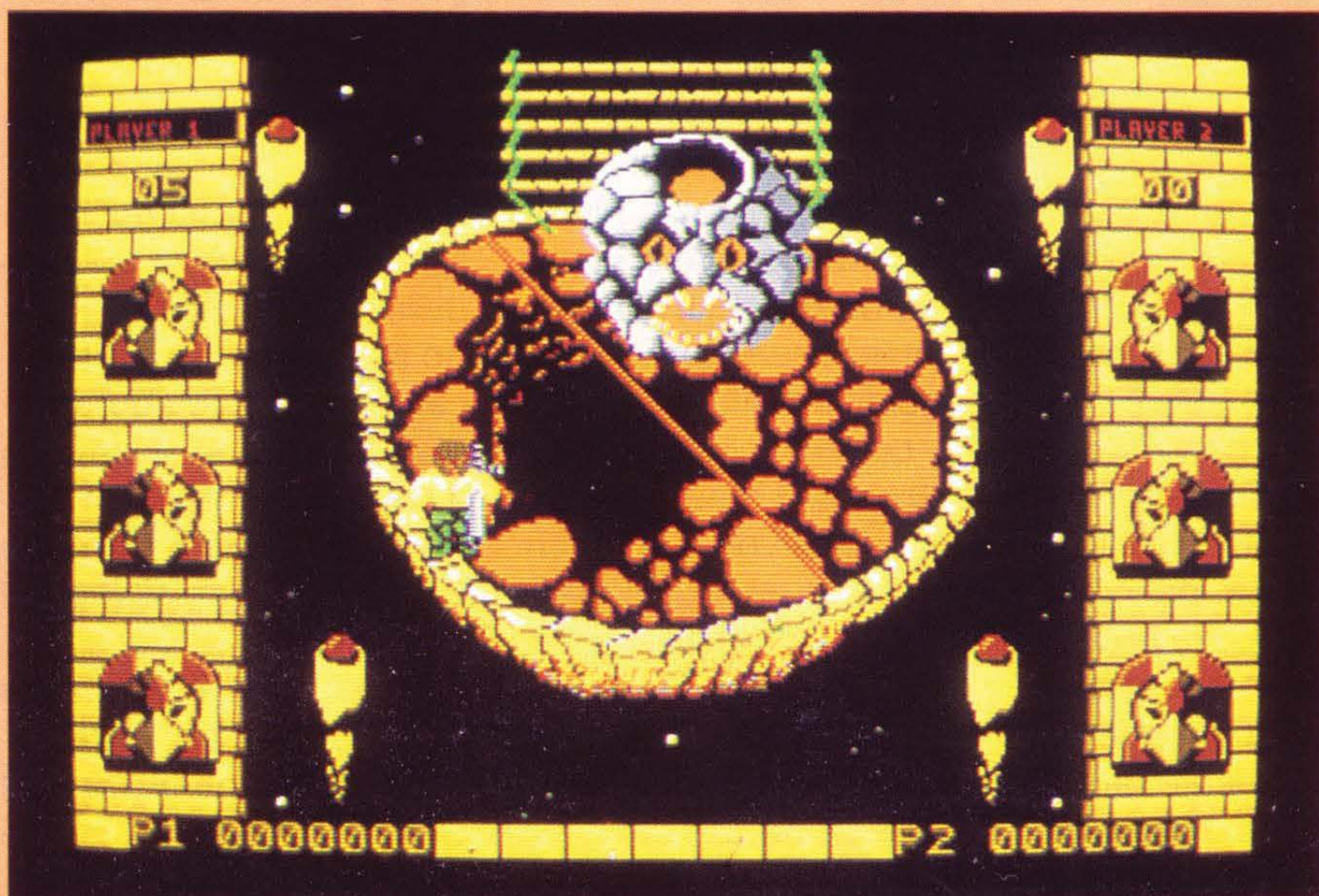
Tutto sommato nulla di nuovo, Victory Road è un altro di quei game tutti azione che vi faranno perdere la testa.

Non si distanzia di molto dai vari arcade tipo Rambo I, Guerrilla War o Operation Wolf che hanno affascinato amanti del genere di tutto il mondo. Bisogna anche aggiungere che però il programma non è proprio all'altezza dei giochi appena citati.

La grafica è veramente sottosviluppata, soprattutto per i pochi colori inseriti all'interno del gioco (predomina il colore giallo sporco! Che effettivamente non rende merito ai tanti colori a cui ci hanno abituati altri game per Amiga).

Il sonoro è appena, appena passabile, anche se non sembra nemmeno stereo. La giocabilità è il vero punto di forza del programma. Giocarci anche solo una volta, ti riduce ad un vero e proprio parassita del computer proprio per la fobia che attanaglia un qualsiasi computeromane quale potremmo essere sia noi che voi.

Il prezzo è un pò alto per un gioco come questo che potrebbe essere più collocato per ambiente 8 bit che per i più sofisticati 16 che meritano senza dubbio un pò più di cura.



GRAFICA 5
SONORO 5
GIOCABILITA' 6

COMMODORE ATARI PC/IBM
videogame
& COMPUTER WORLD

Simulations



Commodore 64/128-Amiga-Atari St-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.

F-15 STRIKE EAGLE

MICROPROSE

IBM - C64 - APPLE - ATARI
VERSIONE PROVATA SU
IBM AT CON SCHEDA
GRAFICA EGA
PREZZO LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

La versione di F-15 STRIKE EAGLE appena giuntaci fra le mani è l'evoluzione della vecchia release che già da anni abbiamo utilizzato sia su C64 sia su IBM. Le modifiche rispetto alle precedenti versioni sono da ricercare soprattutto nella possibilità di utilizzare appieno le nuove schede grafiche a 16 colori, come l'EGA o come la Tandy. Una volta caricato in macchina il programma vi trovate alla guida di uno dei più potenti aeromobili da combattimento del ventesimo secolo. La strumentazione di cui disponete è superba. Fra gli altri strumenti ricordiamo:

- l'altimetro
- l'indicatore della velocità
- l'indicatore dell'arma selezionata
- l'indicatore del livello del carburante
- il radar (che può essere utilizzato in diversi modi)
- l'indicatore del grado



di inclinazione dell'aereo - la spia che indica l'attivazione delle contromisure elettroniche. Questo per quanto riguarda la metà inferiore del monitor, quella superiore mostra invece l'esterno dell'aereo. Si può vedere tutto ciò che realmente si scorge dall'interno della cabina di pilotaggio di un F-15. Sempre nella parte superiore del video sono riportate tutte le informazioni fornite, al pilota, dal computer di bordo. Fra le altre cose ricordiamo i diversi dispositivi di puntamento per l'inseguimento automatico del bersaglio da parte dei missili in dotazio-

ne all'aereo. L'armamento che avete a disposizione è veramente impressionante, potete contare su:

- sei cannoncini da 20 mm, in grado di sparare 6000 colpi al minuto
 - quattro missili AIM-9L, a corto raggio che viaggiano ad una velocità di mach 3.0 e utilizzano un sistema di guida ad infrarossi
 - quattro missili AIM-7F Sparrows, a medio raggio in grado di volare a mach 4.0, hanno un raggio massimo di 62 miglia ed un raggio ottimale di 30 miglia
 - sei gruppi di tre bombe MK-82 da 500 libbre.
- All'inizio vi vengono

proposti diversi teatri di battaglia e missioni più o meno difficoltose, ricordiamo:

- Libya: il 19 agosto 1981, una task force USA comprendente la portaerei a propulsione nucleare Nimitz, si trovava al largo delle coste libiche, quando aerei USA hanno intercettato dei cacciabombardieri Su-22 che si stavano avvicinando alle navi statunitensi. Vostro compito attaccare ed abbattere gli aerei nemici.

- Egypt: è il 6 ottobre 1973, gli egiziani attraversano con ingenti forze il Canale di Suez. Dovrete penetrare le difese egizia-

ne ed attaccare le basi di missili SAM dislocate a protezione dell'area. Durante questa missione oltre a bombardare le installazioni nemiche dovrete anche difendervi dagli attacchi missilistici provenienti dai Mig avversari.

- Haiphong: dopo un anno di pausa l'aviazione statunitense riprende a bombardare il Nord Vietnam. Vostro compito penetrare le difese nemiche e distruggere le rampe di missili Sam dislocate all'interno del territorio vietnamita.

- Persian Gulf: siamo nel 1984, per l'esattezza è il 5 giugno, forze aeree iriane cercano di colpire le installazioni petrolifere dell'Arabia Saudita, vostro compito intercettare e distruggere gli aerei avversari, prima che possano recare danno ai pozzi di petrolio.

- Iraq: è il 7 giugno 1981, gli Iracheni hanno appena terminato la costruzione di una imponente centrale elettronucleare in grado di produrre uranio arricchito, idoneo alla costruzione di bombe atomiche. La missione comprende la completa distruzione del reattore nucleare e delle basi missilistiche che difendono la zona.



- Syria: i Siriani hanno appena installato delle rampe di missili Sam, i modernissimi Sam-9.

E' il 12 marzo 1984, dovrete cercare di distruggere queste basi prima che possano diventare un pericolo.

Questa missione è particolarmente ardua, vista l'efficienza di questi nuovi vettori.

- Hanoi: anche in questo caso dovrete radere al suolo le installazioni di missili Sam appena entrate in funzione sul territorio vietnamita.

Sarete costretti a spingervi nel cuore del Vietnam e se possibile cerca-

te di fare terra bruciata attorno a voi.

Prestate molta attenzione a non passare troppo vicino ai molti aeroporti dislocati nella zona.

Come vedete c'è solo l'imbarazzo della scelta, le missioni che vi vengono proposte sono già state vissute nella realtà da piloti americani od israeliani. A voi l'arduo compito di emularli e se possibile di superarli.

Come già detto all'inizio F-15 STRIKE EAGLE è in grado di girare su computer muniti di scheda grafica EGA e di sfruttarne i 16 colori, la risoluzione è invece la solita della CGA,

320 per 200 pixel.

La grafica è grossolana, molto simile a quella della precedente versione per CGA.

Sicuramente si poteva fare di meglio, soprattutto ora che la MicroProse ha iniziato la commercializzazione di F-19, uno stupendo simulatore di volo tridimensionale di cui parleremo prossimamente.

F-15 STRIKE EAGLE è un acquisto consigliabile solo se si possiede una scheda grafica CGA.

GRAFICA: 7

SONORO: 6

GIOCABILITA': 7

MARS SAGA

ELECTRONIC ARTS

C64/C128

DISCO

PREZZO LIT. 22.000

IMPORTATORE: LEADER

MARS SAGA è il classico gioco di ruolo, che sotto molti aspetti si avvicina ai vari fantasy che

stanno facendo la fortuna di molte case produttrici di software.

Il game è ambientato nel futuro, dopo l'anno 2000, su Marte, pianeta da poco colonizzato dalle forze terrestri. Le forze di colonizzazione hanno già costruito quattro città:

- Primus: che è stata la prima ad essere edificata sulla superficie, è un ritrovo per minatori e per bande di irregolari e di ladri

- Progeny: ha una numerosa popolazione, le forze di polizia sono ben organizzate e tengono sotto controllo la città, che ha

un basso tasso di criminalità

- Parallax: l'insediamento urbano più recente, localizzata in un'area insalubre, è il ritrovo di Nomadi e di avventurieri

- Proscenium: ancora in fase di completamento è destinata a diventare la



città più grande di Marte.

Proprio quest'ultimo insediamento è quello che sta dando il maggior numero di grattacapi alle autorità legali del pianeta. Infatti da alcuni giorni si è perso il contatto con Proscenium, e non si sa cosa stia succedendo in città. Vostro compito cercare di ristabilire il contatto.

Per portare a compimento l'avventura dovete prima reclutare un certo numero di guerrieri e di tecnici indispensabili per la perfetta riuscita della missione.

Avete la facoltà di scegliere i vostri uomini fra le forze di polizia o fra i marines.

Dovrete prestare una particolare attenzione alle varie caratteristiche di ogni singola recluta.

Ogni carattere prescelto ha diversi indici che aumentano con l'aumentare dell'esperienza e dopo ogni combattimento.

Fra le varie caratteristiche che dovete attentamente valutare, prima di scegliere una persona, ricordiamo:

- Agility: è un parametro

molto importante, è direttamente proporzionale col numero di mosse che un personaggio è in grado di compiere ad ogni turno

- Wisdom: è l'indicatore dell'intuizione di ogni contendente, molto utile a superare le situazioni più critiche

- Education: strettamente legato al grado degli studi portati a termine all'accademia, un alto valore indica un eccezionale grado di apprendimento

- Charisma: indispensabile per essere dei buoni comandanti e per farsi se-

guire dai propri uomini, è il valore che fa di un essere normale un leader.

Questi, logicamente, sono solo alcuni dei dati che dovete valutare prima di scegliere un personaggio e farlo diventare un membro del vostro agguerrito gruppo.

Le varie operazioni di reclutamento avvengono in un bar di Primus, dove oltre ad incontrare poliziotti e marines potete anche scegliere fra una folta fauna composta da: delinquenti, contrabbandieri, guerrieri, ladri, ecc..... Una volta formato il vostro piccolo esercito personale potete dare un "save" per mettere al sicuro le scelte fatte ed iniziare la missione.

In ogni gruppo deve essere presente almeno un medico ed un esperto di armi, così facendo si possono ridurre le perdite durante gli scontri ed avere a disposizione sempre delle armi perfettamente funzionanti. A proposito di armi, avete solo l'imbarazzo della scelta.

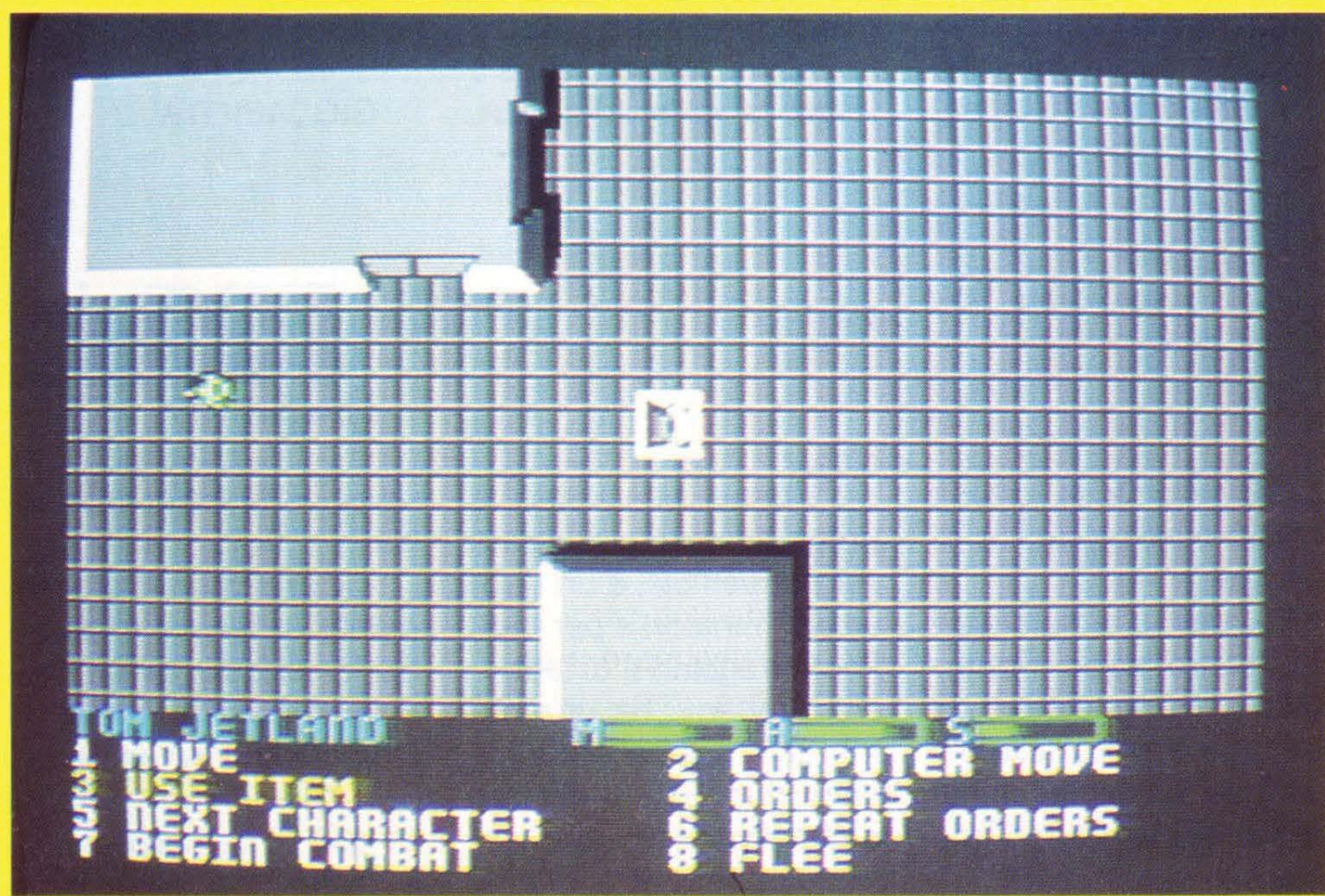
Le forze di polizia vi forniranno un arsenale.

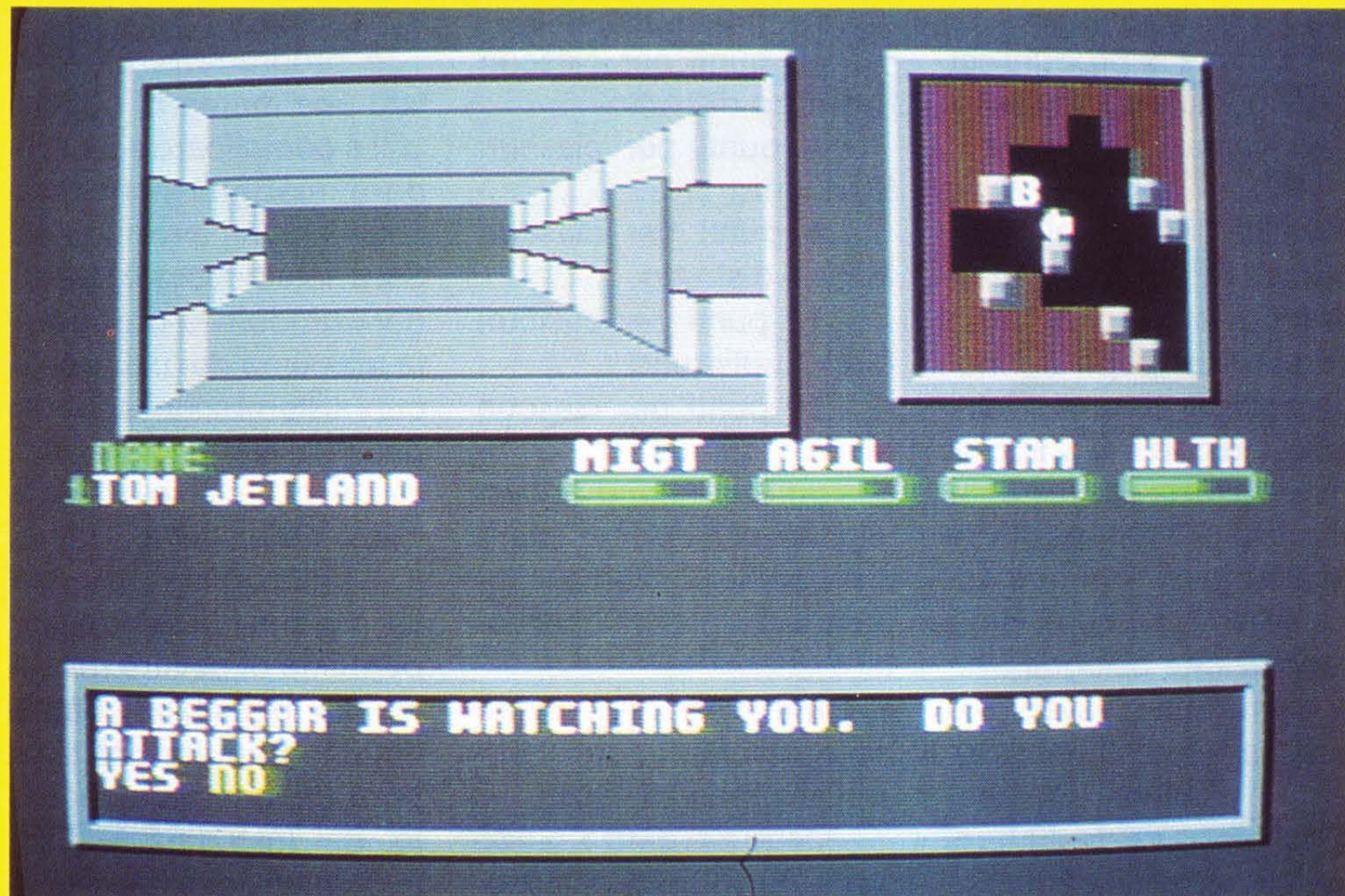
L'equipaggiamento comprende: armi da fuoco automatiche, proiettili chimici, spade e coltelli con lame ad energia, lancia-missili portatili, fucili.

Durante lo svolgimento della missione tenete presente che vi trovate su un pianeta da poco colonizzato, utilizzato e sfruttato soprattutto per l'abbondanza di minerali.

Spesso il terreno degli scontri è molto simile ad un gruviera pieno di miniere molte anche a cielo aperto.

Prestate particolare attenzione alla possibilità di imboscate, alcune volte è consigliabile allungare la strada scegliendo un per-





corso più sicuro.

I combattimenti fanno perdere tempo e spesso alcuni membri del gruppo

riportano ferite o danni.

MARS SAGA può essere giocato quasi interamente col joystick, l'utiliz-

zo della tastiera è limitato ad una decina di comandi indispensabili per spostarsi da una schermata all'al-

tra.

Studiatevi molto bene la mappa del luogo, che viene aggiornata dopo ogni vostra perlustrazione.

MARS SAGA non è solo un gioco di ruolo, in alcuni frangenti è un vero e proprio arcade.

Il background è piacevole, un po' meno cupo dei sotterranei e delle segrete dei vari DUNGEONS & DRAGONS.

La giocabilità è elevata.

La grafica in alcuni casi poteva essere migliore, ma il livello generale è ottimo.

GRAFICA: 7

SONORO: 7

GIOCABILITA': 8

REACH FOR THE STARS

Simulations



STRATEGIC STUDIES GROUP PTY LTD

IBM - C64/128 - AMIGA - APPLE
VERSIONE PROVATA SU IBM AT CON EGA
PREZZO N.P.

Finalmente un wargame (in grado di girare sotto MS-DOS) che sfrutta appieno la grafica EGA. REACH FOR THE STARS non solo funziona a 16 colori (come molti giochi di guerra) ma gira ad una risoluzione di 640 per 350 punti.

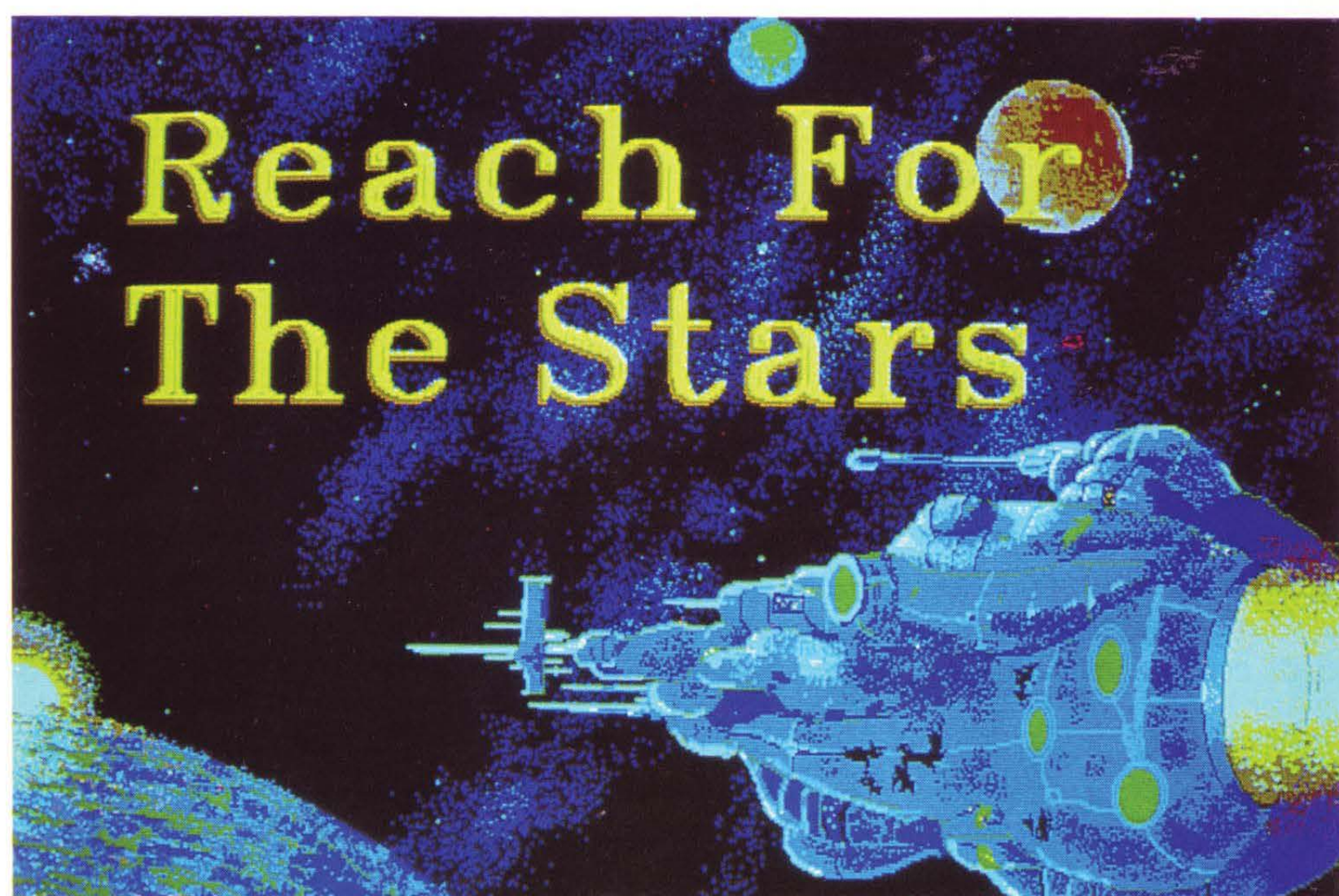
REACH FOR THE STARS è una mega simulazione di una guerra fra galassie per la conquista dell'universo.

All'inizio ogni contendente è il padrone-signore di un mondo abitato da svariati milioni di esseri (umani e non). Ogni pianeta ha la capacità di pro-

duurre armi e tecnologia più o meno sofisticata. E' compito di ogni giocatore aumentare la produttività dell'industria e così facendo incrementare il benessere dei propri sudditi. Po-

tenziando l'industria si potranno destinare risorse alla difesa della galassia ed aumentare le capacità tecnologiche nella costruzione di incrociatori da combattimento spaziale.

All'inizio ogni giocatore è in grado di costruire navi del tipo Mark I, dopo molti anni di ricerca e molti investimenti si potranno fabbricare navi tipo Mark IV. Per aumentare il proprio



potere si cercherà di invadere mondi vicini e non ancora colonizzati, per fare ciò si dovranno costruire dei trasporti, indispensabili per trasferire una parte della popolazione in esubero. Logicamente i viaggi avvengono alla velocità della luce ed il tempo necessario per spostarsi da un sistema all'altro non supera mai i due o tre turni. Solitamente i pianeti etichettati come ostili per la vita, sono quelli con le potenzialità industriali più accentuate, se vorrete colonizzare e bonificare un pianeta di tali caratteristiche cercate di avere sempre delle navi traspor-

relative tecnologie investite. La vita e la produttività sono regolate da una semplice formula matematica:

$$RPs = (\text{popn} \times 2) + (\text{ind.cap} \times \text{soc. level}) / 16$$

dove RPs è la produzione globale per ogni turno sul pianeta, popn è il numero degli abitanti il pianeta, ind.cap è il grado di industrializzazione e soc.level è il tenore di vita degli abitanti. Per fare aumentare il numero della popolazione bisogna avere un grado di soc.level molto elevato, almeno superiore a trenta. La durata del gioco va da 40 turni alla sconfitta finale di tutti gli avversari. Se si decide

- in caso di battaglia:
- 10 punti per ciascun trasporto distrutto
- 4 punti per ciascun Mark I distrutto
- 8 punti per ciascun Mark II distrutto
- 12 punti per ciascun Mark III distrutto
- 20 punti per ciascun Mark IV distrutto
- punti vengono poi assegnati per i danni inferti alle popolazioni ed alle industrie dei pianeti attaccati.

Punti vengono anche assegnati per i danni causati alle forze di difesa

- viene poi dato 1 punto per ogni 16 unità di popolazione e di industria dislo-

per 23 esagoni.

Il programma offre infatti una marea di opzioni utili a complicare ed a rendere maggiormente casuali alcuni avvenimenti. Sarà infatti possibile rendere random la produttività massima dei pianeti, alcuni sistemi solari saranno decimati da malattie infettive, ecc..., c'è solo l'imbarazzo della scelta.

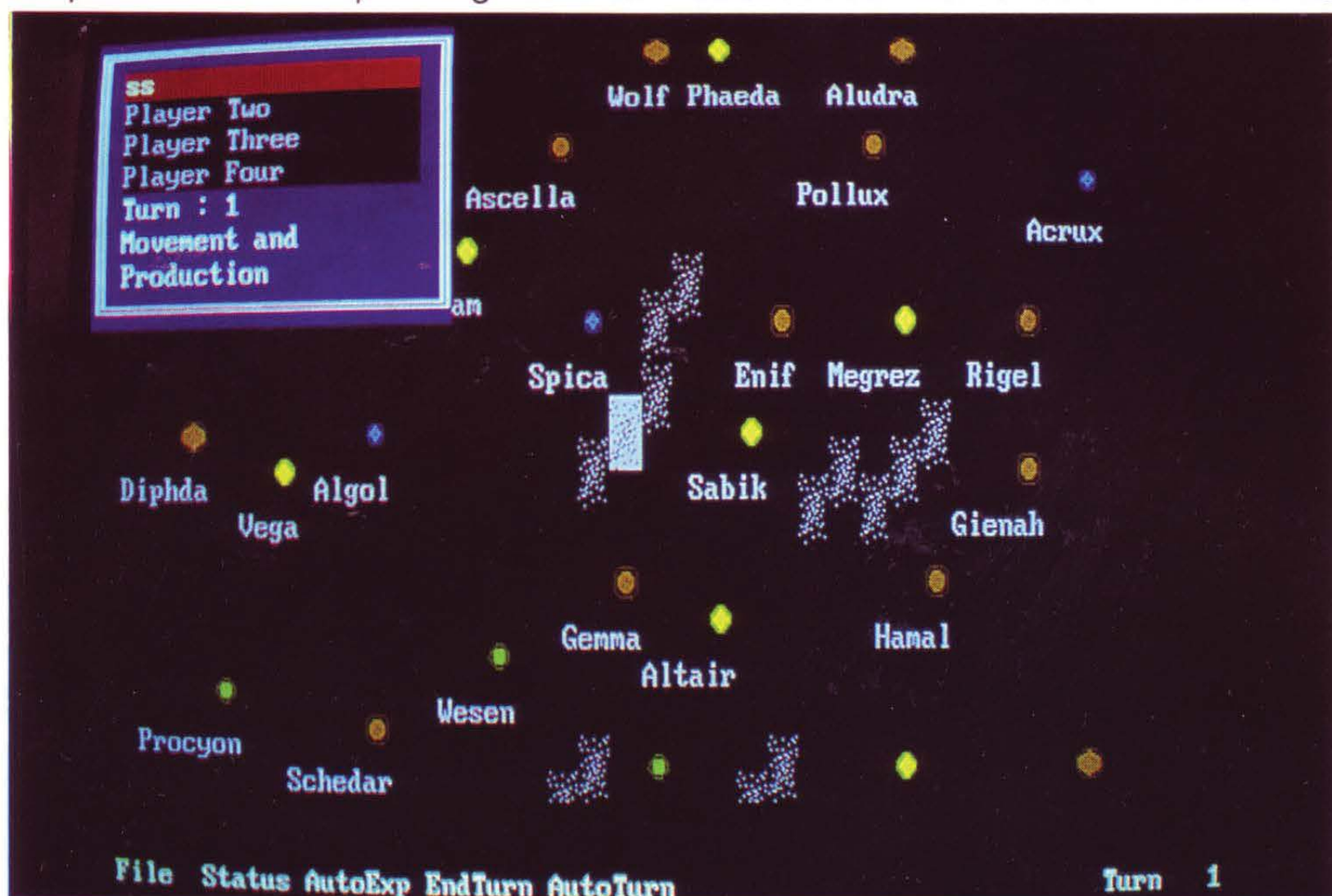
La giocabilità è elevata. Un sistema di windowing permette di gestire tutte le infinite possibilità offerte dal programma col semplice utilizzo delle frecce, dei tasti ESC e DEL. Passare da una finestra all'altra è immediato e tutte le informazioni fornite sono subito comprensibili e la loro elaborazione è immediata.

Rispetto alla vecchia versione di REACH FOR THE STARS per C64 la differenza che subito salta all'occhio è l'interfaccia utente utilizzata, degna dei migliori programmi "seri" in commercio.

Il sistema di windowing usato è simile a quello adoperato dalla Borland per i suoi ultimi nati come Sprint o Quattro.

Se siete appassionati di wargame non dovete assolutamente farvi sfuggire questo stupendo REACH FOR THE STARS !!!!

GRAFICA: 8
SUONO: 6
GIOCABILITA': 10



to nelle vicinanze, per poter sostituire la popolazione deceduta. Se un mondo resta senza popolazione viene perso tutto il lavoro di colonizzazione e le

di dare un termine ai combattimenti, bisogna prestare molta attenzione al punteggio raggiunto fino a quel momento. I punti vengono così distribuiti:

cate sui vari pianeti. Questa non è che una breve spiegazione delle infinite possibilità offerte da questo wargame che si sviluppa su una superficie di 34

COMMODORE ATARI PC/IBM
videogame
& **COMPUTER WORLD**

Adventures



Commodore 64/128-Amiga-Atari St-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.

NEUROMANCER

INTERPLAY/ELECTRONIC ARTS



CBM64/128

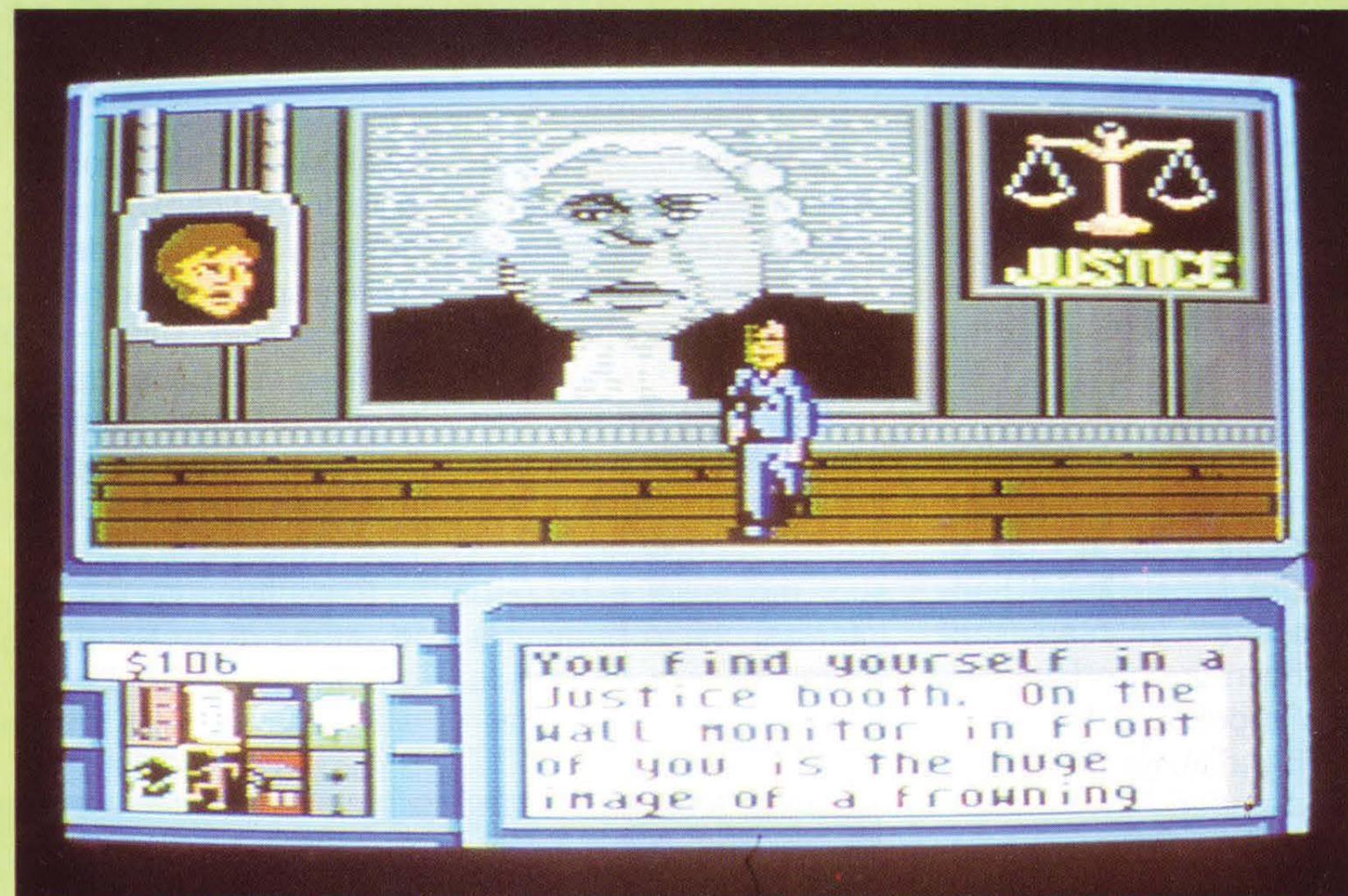
DISCO

PREZZO: LIT. 30.000

IMPORTATORE: C.T.O.

Complicatissima ma dannatamente rivoluzionaria e divertente è questa nuova adventure prodotta dalla Interplay, neonata software house, comparsa sulla scena mondiale sotto l'egida della Electronic Arts.

Neuromancer è una specie di Role Playing Game ambientato sulla Terra, nell'anno 2058. Ci troviamo a Chiba City, sulla baia di Tokyo, in Giappone. Chiba è una grande metropoli infestata da un nuovo genere di contrabbandieri e pirati commerciali che controllano un vastissimo mercato nero dei prodotti medicinali e della cosmesi. Noi non siamo un superpoliziotto o un inappuntabile e fegatoso tutore dell'ordine ma, semplicemente un normalissimo cittadino di Chiba City. Siamo appena "nati" socialmente e per continuare a vivere, comprendendo e assumendo tutte le informazioni dell'am-



biente che ci circonda, dovremo acquistare degli speciali Chip di intelligenza artificiale da inserire nella corteccia cerebrale! Iniziamo quindi a dialogare con gli altri cittadini e a spostarci nelle varie zone delle città, cercando di familiarizzarci con l'ambiente. Ben presto però ci accorgiamo che molti amici e conoscenti scompaiono misteriosamente senza lasciare traccia.

Conoscere gli abitanti di Chiba City è per noi di importanza vitale in quan-

to l'informazione e la conoscenza, in questo mondo ostile ed asettico, sono basilari per sopravvivere. Scopo principali della nostra esistenza a Chiba City è dunque quello di rintracciare gli amici scomparsi e, soprattutto, di indagare sulla causa di queste misteriose sparizioni.

Per fare ciò potremo utilizzare alcune importanti fonti di informazione come le cabine di comunicazione PAX, il quotidiano locale Night City News ed un bollettino personale, in

continuo aggiornamento, denominato BBS (Bulletin-Board -System).

L'unico mezzo adatto per iniziare le nostre "Private Investigations" (I Dire Straits non c'entrano nulla!) è quello di acquistare un computer (nel gioco, naturalmente!) e il relativo hardware necessario per utilizzarlo come terminale. La nostra carriera di detective inizia quindi come un incallito Hacker, alla ricerca di preziose e segretissime informazioni. Il gioco viene quindi struttu-

rato completamente come una versione evolutissima, decisamente migliorata e quasi dotata di vita propria, di giochi come Hacker I e II dell'Activision.

Spiegare l'intera, complicatissima trama dell'avventura richiederebbe almeno tante pagine quante quelle del completissimo manualletto di istruzioni in inglese.

A questo punto sia ben chiaro a tutti che, non conoscendo questa lingua straniera, ci si deve ben

guardare dall'acquistare Neuromancer.

La pressochè perfetta padronanza dell'inglese infatti risulta basilare per comprendere e vivere fino in fondo questa articolatissima adventure.

Il soggetto è stato tratto direttamente dall'omonimo romanzo di fantascienza scritto da William Gibson; procurarsene una copia e leggerlo tutto d'un fiato potrebbe rivelarsi un'ottima strategia per iniziare a giocare corretta-

mente. L'aspetto grafico, contrariamente a ciò che ci si potrebbe aspettare in un'adventure come questa, è molto curato e completa egregiamente, a livello audio-visivo (la colonna sonora del gioco composta dai Devo!), l'intero programma.

Neuromancer è qualcosa di più di una semplice avventura ed anche di un piatto role playing game; si tratta di un sogno, di una esperienza nuovissima e rivoluzionaria nel mondo

del software per intrattenimento, che per qualche ora ci permette di affacciare i nostri pensieri su una possibile realtà del domani, ben diversa da come molti scrittori di Sci-Fi la immaginano.

Neuromancer è unico nel suo genere e come tale va assimilato, capito e giocato molto, molto lentamente.

GRAFICA: 9
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8

TANGLEWOOD

MICRODEAL

AMIGA - ATARI ST
DISCO
VERSIONE PROVATA:
AMIGA
PREZZO: 19.95 STERLINE

In occasione di un nostro recente tour in quel di Londra, i nostri inviati hanno scovato un'interessante adventure prodotta dalla Microdeal, quella di Time Bandits, Karate Kid II e Goldrunner.

Si tratta, come già è accaduto nella tradizione Microdeal, di un particolare tipo di avventura che prevede un'interazione computer-giocatore che raggiunge i massimi livelli di espressione.

Non abbiamo infatti il semplice utilizzo della tastiera, come mezzo di input ma, bensì la possibilità di gestire l'intero programma esclusivamente con il mouse o con un qualsiasi joystick. Tanglewood sta quindi a metà fra l'adventure vero e proprio e l'arcade tutto azione e prontezza di riflessi.

Tutto ha inizio in una ridente mattina primaverile quando sullo zerbino di casa vostra vi viene recapitata una strana busta azzurrognola.

Vostro zio Arthur (non ditemi che non avete uno zio che si chiama Arthur!!!), conosciuto per i suoi molteplici e bizzarri interessi che lo portano a viaggiare su e giù per le galassie, vi scrive, chiedendo aiuto.

Arthur è il solo possessore di una licenza di sfruttamento minerario del remoto e sconosciuto pianeta T'ngl-y-wd. Tutto ciò gli ha reso ben poco, durante gli scorsi anni, dato che il piccolo corpo celeste si è rivelato povero di qualsiasi minerale di valore.

Recentemente, tuttavia, le vittime di un terremoto che ha sconvolto T'ngl-y-wd, salvate dalle sonde d'escavazione dello zio,

hanno rivelato a quest'ultimo la presenza di un grosso filone di pietre preziosissime, fino ad ora sconosciute.

I Dog Crystal (così sono chiamate le pietre) posseggono un valore immenso, soprattutto per impieghi militari; tutto sembrerebbe andare per il meglio ma, lasciandosi sfuggire il segreto (dopo qualche birra di troppo), Arthur ha compromesso

Adventures



la sua fortuna. La compagnia mineraria infatti, ora nega di aver ceduto i diritti di sfruttamento del pianeta allo zio ed ha rimesso in funzione le proprie escavatrici per impossessarsi dei cristalli. A complicare le cose sono interve-

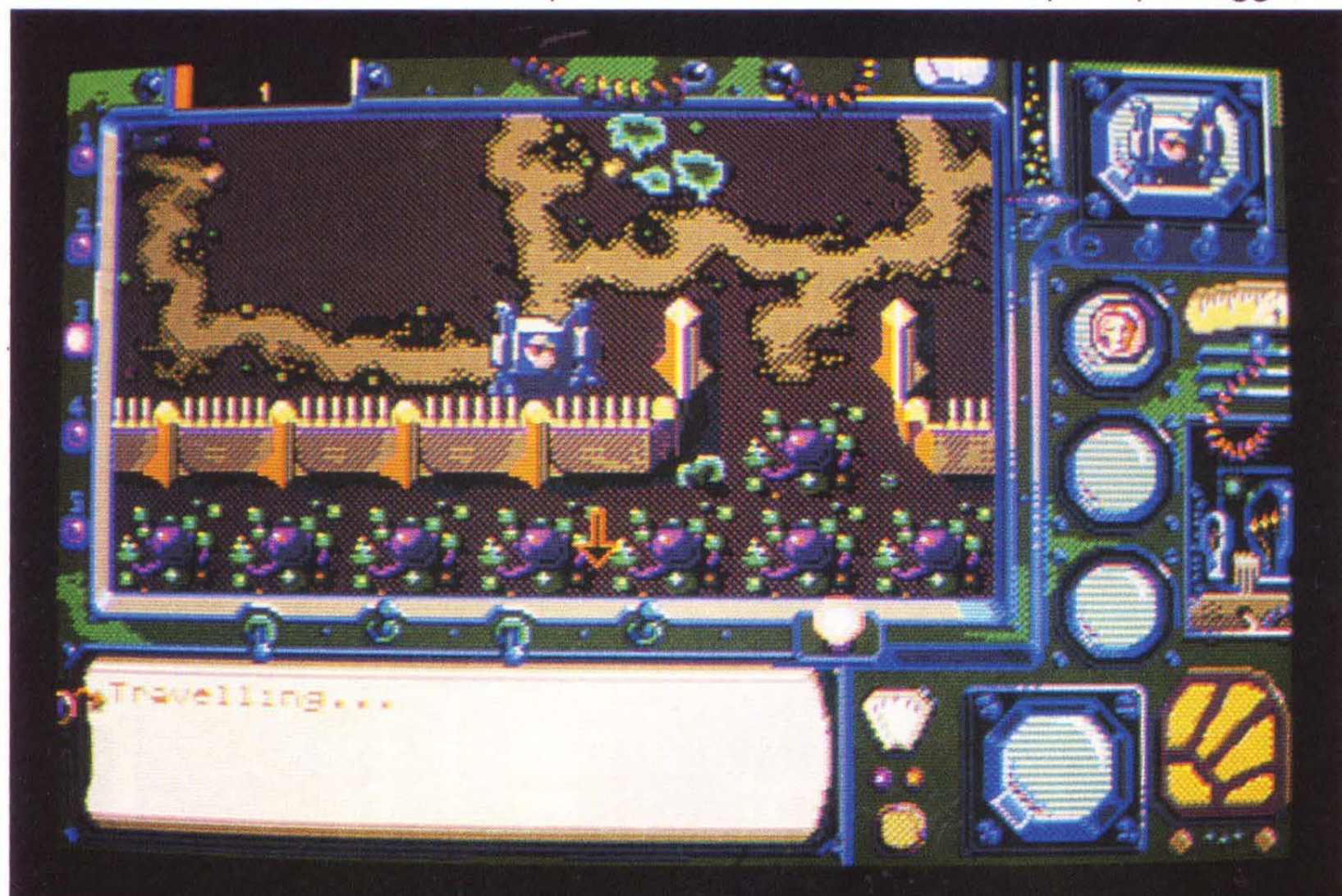
me! La popolazione, piuttosto schiva ma amichevole, sembra possedere poteri telepatici; è comunque difficile guadagnarsene la fiducia completa. A questo scopo è necessario seguire fedelmente le direttive di comportamento da essa

d'obbligo rispondere tutte le volte che suona un telefono: che volete farci, pianeta che vai...! I Dog Crystal sono, a detta dei Tangliani, bellissimi da vedere. Inoltre posseggono la proprietà di proteggere chiunque li posseda, as-

tare i colpi dei Disrupter; è tuttavia priva dei dati di scavo. La seconda è un poco più evoluta in quanto dispone di un piccolo propulsore a reazione, per coprire in un batter d'occhio grandi distanze, e di alcuni potenti respingenti; il propulsore però, all'inizio del gioco, è fuori uso e nel computer di bordo manca sempre la serie di dati necessari per entrare ed uscire da una miniera. La terza sonda è simile alla seconda ma possiede un utilissimo riduttore della forza di gravità che la rende indispensabile per l'esplorazione delle paludi: c'è bisogno di dirvi che mancano i set di istruzioni per farlo funzionare? La quarta macchinetta è completamente anfibia ma l'antenna ricevente, indispensabile per trasmettere ogni comando, è andata perduta. Bisogna quindi ritrovarla a qualsiasi costo per poter sfruttare anche questo mezzo. L'ultimo carro sonda è il più avanzato, è invulnerabile ai colpi dei Disrupter, può riparare i danni riportati dalle altre sonde ma presenta notevoli problemi di surriscaldamento e non è stata programmata per entrare negli edifici. Come vedete c'è di che passare qualcosa di più di qualche mezz'oretta, giocando a Tanglewood. L'originalità del programma, come ripeto, è basata soprattutto sull'alta interazione che si ispira direttamente agli ormai standard di adventure prodotte dalla Sierra americana.

L'aspetto grafico è simpatico, curato e di sicuro ed immediato impatto.

GRAFICA: 7
SONORO: 4
GIOCABILITA': 8



nuti i muletti d'assalto (Disrupter) della compagnia, che attaccano e distruggono le modeste sonde minerarie di Arthur. Infine, i documenti che comprovano l'ignobile atto perpetrato ai danni di questo, sono stati trafugati e nascosti in qualche sperduto angolo del pianeta.

Nessuno vuol quindi lavorare con lo zio e, data la vostra familiarità con i computer, voi siete la sua ultima speranza. Riuscite a guidare le quattro sonde rimaste, alla ricerca dei documenti e dei preziosissimi cristalli?! Se avete continuato a leggere siete dei veri "Adventurer"; dunque, dunque, tanto per fornirvi un utilissimo "briefing" di introduzione alla missione, eccovi le informazioni sul pianeta. Questo viene, innanzitutto, chiamato Tanglewood dato che nessuno sa pronunciarne esattamente il no-

consigliate e attenersi strettamente alle usanze e ai numerosi rituali che sono parte integrante della cultura della popolazione. Giornalmente, a guisa di insolito rituale sacro, dal pianeta partono tre traghetti spaziali per le tre lune Neera, Fatha e Furthera. Su Tanglewood vi sono solo quattro, grandi empori. In ognuno si usa un tipo di valuta differente e, dato che i Tangliani lo fanno solo per cortesia nei nostri confronti (loro non usano alcun tipo di moneta), non hanno l'abitudine di darci il resto! Inoltre, per poter acquistare merce di qualunque tipo, anche qui è necessario uno strano e specialissimo rituale. Su tutta la superficie di Tanglewood sorgono numerose cabine telefoniche; l'utilità di queste non è ancora chiara, dato che gli abitanti utilizzano la telepatia per comunicare. Tuttavia è

sorbendo, grandi quantità di radiazioni nucleari e altissime concentrazioni di tossine. La leggenda dice anche che, oltre a queste pietre, hanno immenso valore anche gli Ice Emerald Crystal, ancor più difficili da trovare. Il gioco è impostato su un'unica schermata base dove possiamo osservare una piccola porzione del pianeta, che ci troviamo ad attraversare, utilizzando la console di controllo delle quattro sonde. Ognuno di questi mezzi abbisogna di alcuni preziosi dati, da immettere nel proprio mini computer di navigazione, relativi alle modalità di scavo, di recupero dei materiali e di impiego delle varie apparecchiature installate a bordo. La prima di queste è la più antiquata ma, oltre ad essere ancora in perfetta efficienza, possiede delle speciali corazzature in grado di soppor-

MANHUNTER NEW YORK

Adventures



SIERRA ON-LINE INC.

IBM/TANDY/MS-DOS
COMPATIBILE - AMIGA -
ATARI ST - APPLE
VERSIONE PROVATA:
IBM
PREZZO: L. 69.000
IMPORTATORE: LEADER

MANHUNTER, ultima nata in casa SIERRA ON-LINE, è ambientata a New York nell'anno 2003.

La terra è stata invasa da alcuni anni dagli alieni che ne hanno conquistato una parte. Voi siete MANHUNTER, un detective, che cerca di fare trionfare la giustizia senza però scontrarsi apertamente né con gli umani né con gli extraterrestri ed i loro robot, macchine quasi perfette che spesso dovrete eludere, se vorrete risolvere i vari casi che vi si presenteranno.

MANHUNTER, è una strana avventura, non è necessario scrivere nemmeno una parola, vi spostate con l'ausilio delle solite "freccette" o del joystick.

All'inizio vi trovate nel vostro letto e state gustandovi un ben meritato riposo, quando improvvisamente venite svegliati di soprassalto da una richiesta di aiuto: dovete recarvi immediatamente al Bellevue Hospital dove è appena avvenuta una tremenda esplosione.

Per gli spostamenti avete a disposizione una aggiornatissima cartina topografica di New York.

Per spostarvi da una zona all'altra della città potete utilizzare il MAD, questo marchingegno oltre a permettervi di localizzare ogni umano che vi doves-

se interessare, vi permette anche di avere le più disparate informazioni.

Durante lo svolgersi delle azioni vi troverete a fare gli incontri più strani.

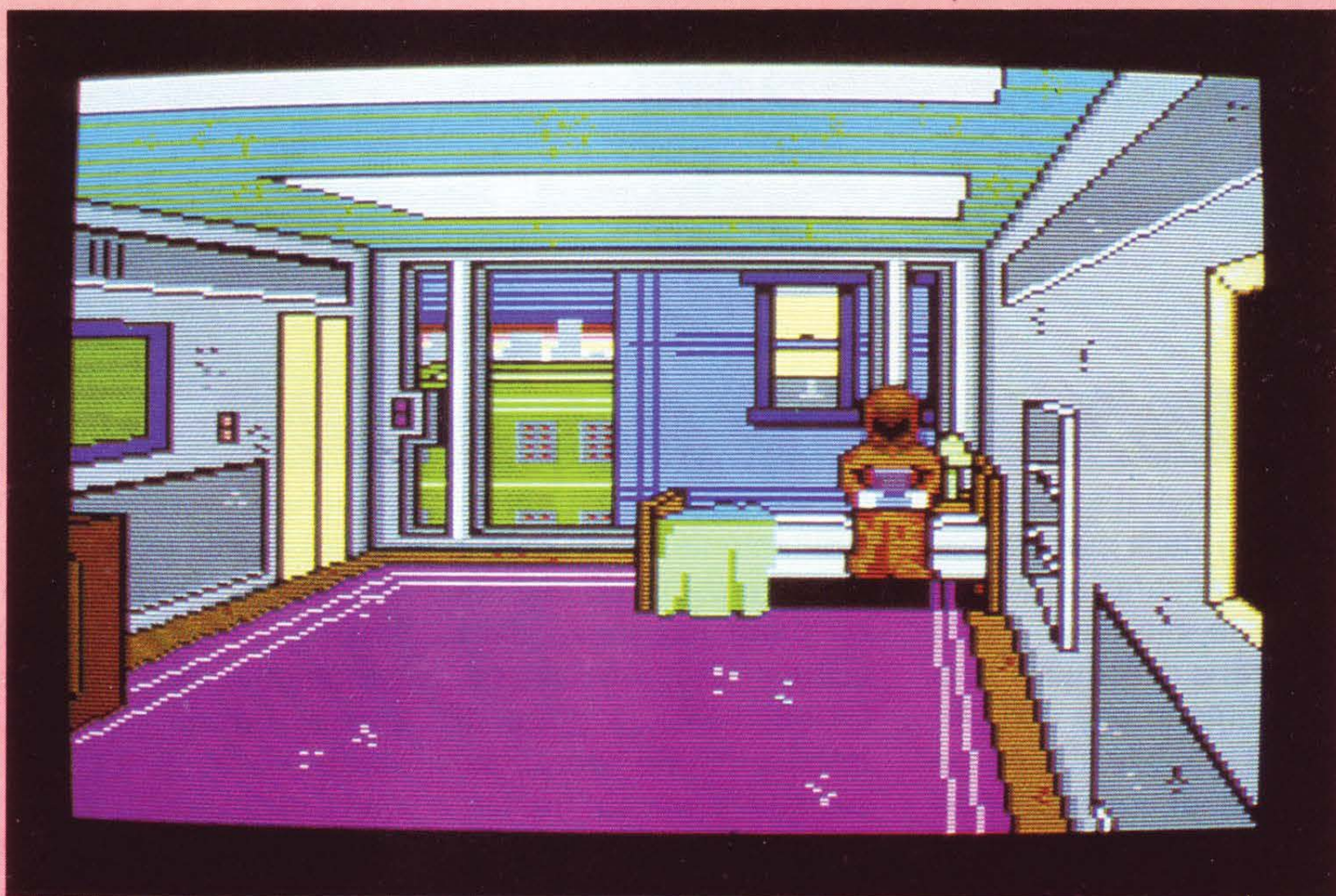
Sulla vostra strada troverete: GUARD ROBOT e MAINTENANCE ROBOT, destinati i primi a proteggere, le zone utilizzate dall'Alleanza, da attentatori e da sovversivi, i secondi a mantenere in funzione tut-

ti i meccanismi di controllo dell'Alleanza. Sarà vostro compito primario (fra le altre cose) scoprire gli autori dei vari attentati che stanno causando non pochi grattacapi all'Alleanza ed alle sue strutture.

Il programma è su cinque dischi, per farlo girare senza problemi è preferibile caricarlo su hard disk, così facendo si può gustare la velocità dell'azione e

si riducono al minimo i tempi d'attesa fra una schermata e l'altra. MANHUNTER racchiude più di 250 scene differenti !!!!! Con il programma viene fornita una cartina su supporto cartaceo, la stessa è però visionabile anche su video, impartendo l'appropriato comando.

Premendo il tasto ESC si possono attivare le varie opzioni tramite dei menu



Position Marker over a destination.

a tendina situati nella parte superiore del video. La veridicità delle azioni è aumentata dalla tridimensionalità della grafica.

MANHUNTER oltre ad essere un'ottima avventura in alcuni casi sconfinava nel gioco d'azione.

La possibilità di vivere i vari fatti senza digitare comandi sulla tastiera aumenta la fascia di persone interessate all'acquisto di MANHUNTER.

Le schermate che si susseguono sul video sono stupende, la possibilità di utilizzare schede grafi-

che avanzate come la VGA e l'EGA hanno consentito ai programmatori della SIERRA ON-LINE di produrre una avventura dalle caratteristiche eccezionali.

Il programma può essere installato su hard disk (tramite l'apposito file INSTALL), cosa che raccomandiamo a tutti i possessori di un sistema con disco rigido, l'aumento della velocità dell'azione e di caricamento delle singole schermate è notevole, così facendo si ha anche una migliore interattività fra

giocatore ed avventura.

Il programma permette di salvare lo stato di avanzamento del gioco ogni qualvolta l'utente lo ritenga opportuno, state però attenti, se usate un sistema a floppy disk, sul disco programma si possono salvare solo 12 partite, se volete superare questo numero dovrete crearvi un disco apposito.

MANHUNTER è in grado girare anche su computer muniti di scheda grafica CGA ed Hercules, oltre alle già citate VGA ed EGA. Sono necessari al-

meno 256 K di memoria.

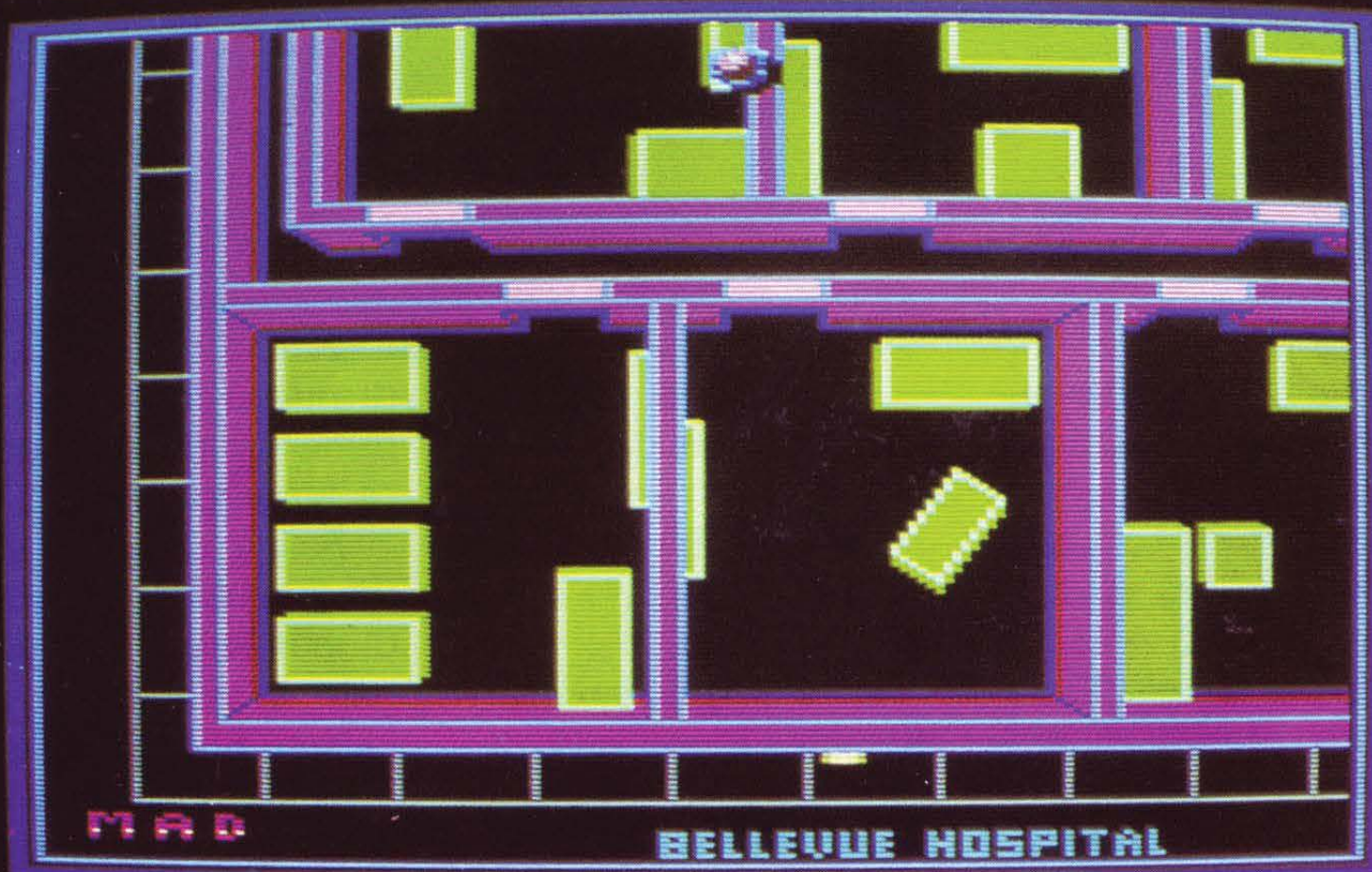
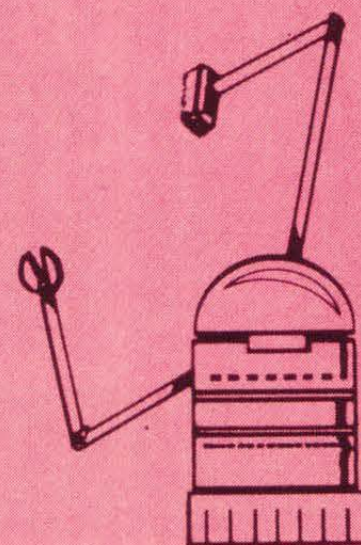
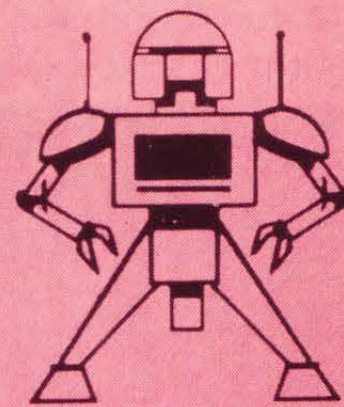
Oltre alla versione su dischi da 5 pollici ne viene fornita anche una su dischetti da 3" e 1/2.

Se possedete la porta game ed il relativo joystick potrete meglio immedesimarvi nel personaggio che state interpretando: un potente MANHUNTER, un cacciatore di uomini, nome che da anche il titolo a questa bellissima avventura, definita dalla SIERRA ON-LINE "a 3-D animated adventure game".

Uno stupendo ibrido, non game ma neppure avventura.

Le varie versioni per AMIGA e per ATARI ST (che attendiamo con ansia) avranno sicuramente una giocabilità superiore soprattutto per l'ausilio del mouse, che certamente renderà logica ed immediata ogni azione.

GRAFICA: 9
SONORO: 6
GIOCABILITA': 7



Press S to skip.
Press C to close MAD.



To exit the Tracker and return to the Main Menu... Press <ENTER>.

POLICE QUEST II

THE VENGEANCE

Adventures 

SIERRA

ATARI- AMIGA - IBM PC E
COMPATIBILI
DISCO
VERSIONE PROVATA:
IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Un pericoloso maniaco omicida è stato appena rimesso in libertà. L'"Angelo della Morte", così come è stato tristemente soprannominato, si aggira nuovamente per le strade della pacifica cittadina americana di Lytton. Questa notizia vi colpisce come una durissima sferzata non appena varcate la soglia del vostro ufficio di capo investigatore. La Polizia di Lytton è in subbuglio. Quali nefaste imprese sta per compiere il terribile criminale?

Ecco, in sintesi, l'antefatto che precede l'inizio vero e proprio di una delle nuovissime adventure Sierra, Police Quest II, intitolata per l'appunto "La Vendetta". Si tratta del pro-



seguimento di questa saga poliziesca che tantissimi successi ha riscosso fra gli avventurieri di tutto il mondo, non più tardi di qualche mesetto fa.

La Sierra sta infatti presentando ulteriori e particolarmente interessanti produzioni, migliorando e potenziando il filone adventure che da sempre l'ha contraddistinta.

Police Quest II è stato scritto sempre da un vero ex-poliziotto americano, Jim Walls, che vanta ben 15 anni di servizio fra gli "uomini in blu".

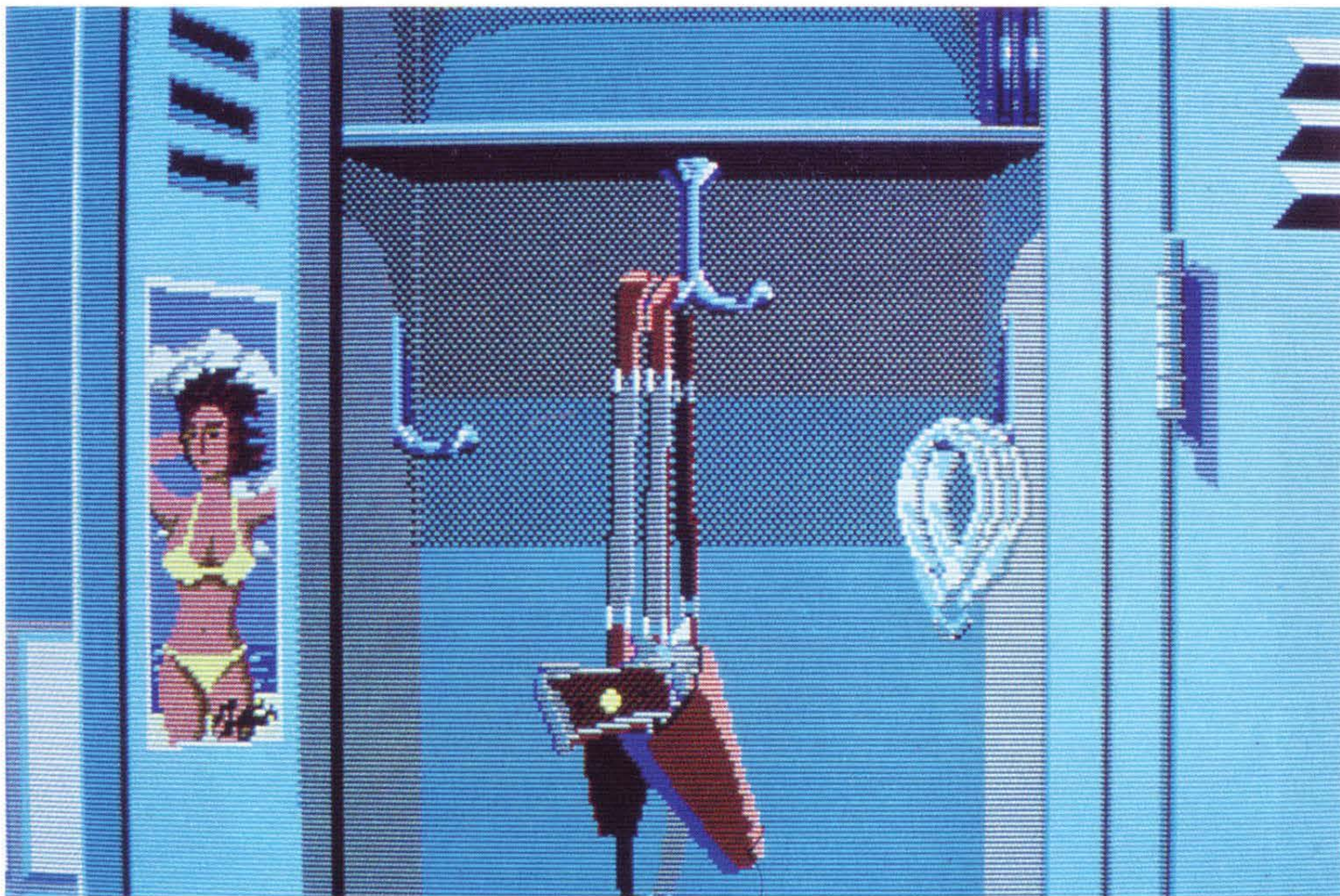
Mentre stavamo introducendo il soggetto dell'avventura, l'Angelo della Morte non ha perso tempo. Uno sfortunato tutore dell'ordine è già stato assassinato. Eccoci quindi

di nuovo in caccia, sulle orme del pericolo pubblico numero uno.

Police Quest II sfrutta un rivoluzionario sistema di interazione, già accennato in adventure come Leisure Suit Larry 1 e Space Quest II. Durante il gioco ci si può spostare a piacimento in tutta l'avventura, vivendola in prima persona e, scusate la ripetizione, vivendoci dentro. Come poliziotti ci si può permettere il lusso di perdere qualche fase di gioco esercitandoci al tiro a segno, al poligono, mangiare un hamburger al più vicino snack bar e, non dimentichiamolo, tutelare l'ordine e controllare l'intera città di Lytton, indipendentemente dallo scopo principale del gioco.

Attenzione però, anche questi piccoli e apparentemente inutili particolari possono rivelarsi particolarmente importanti per terminare vittoriosamente la nostra caccia e conseguire il punteggio massi-





mo (come sempre espresso in percentuali di gioco risolto).

Le procedure standard di pedinamento, investigazione, combattimento ed arresto sono descritte ampiamente nel manuale di istruzioni e si svolgono sullo schermo con un realismo davvero impressionante e a volte preoccupante. Sembra quasi di "giocare" direttamente un qualsiasi serial televisivo come "Sulle strade della California"!

Police Quest II è stato realizzato con una particolare doppia risoluzione grafica che ne presenta ogni locazione ed ogni singola situazione in maniera eccellente. Non abbiamo più le rozze pagine colorate delle prime avventure Sierra ma vere e proprie istantanee...della scena del delitto.

Anche il sistema di interazione è stato notevolmente migliorato ed ampliato, così pure come il vastissimo vocabolario che rende ancor più giocabile ed elastica l'intera vicenda. A questo punto si presenta il solito handicap della lingua inglese che penalizza notevolmente

questo eccellente prodotto; tuttavia, come già abbiamo detto al riguardo del secondo episodio di Leisure Suit Larry, se siete davvero aficionados delle avventure, questo ostacolo non dovrebbe spaventarvi.

Il manualetto di istruzioni è un po' più dettagliato rispetto a quello di altre avventure Sierra (badate bene, non sto dicendo che fornisce degli aiuti!!) proprio perchè descrive fino in fondo il comportamento tipico di un ufficiale di polizia, la lista di codici di

emergenza utilizzati nelle comunicazioni radio, e tutta la gamma di azioni e movimenti disponibili includendo anche la classica mappa di Lytton, già vista in Police Quest II.

Si apre dunque una nuova dimensione nel mondo delle avventure computerizzate sempre grazie alla Sierra, prima fra tutte a rivoluzionare e reimpostare interamente questo tipo di programmi.

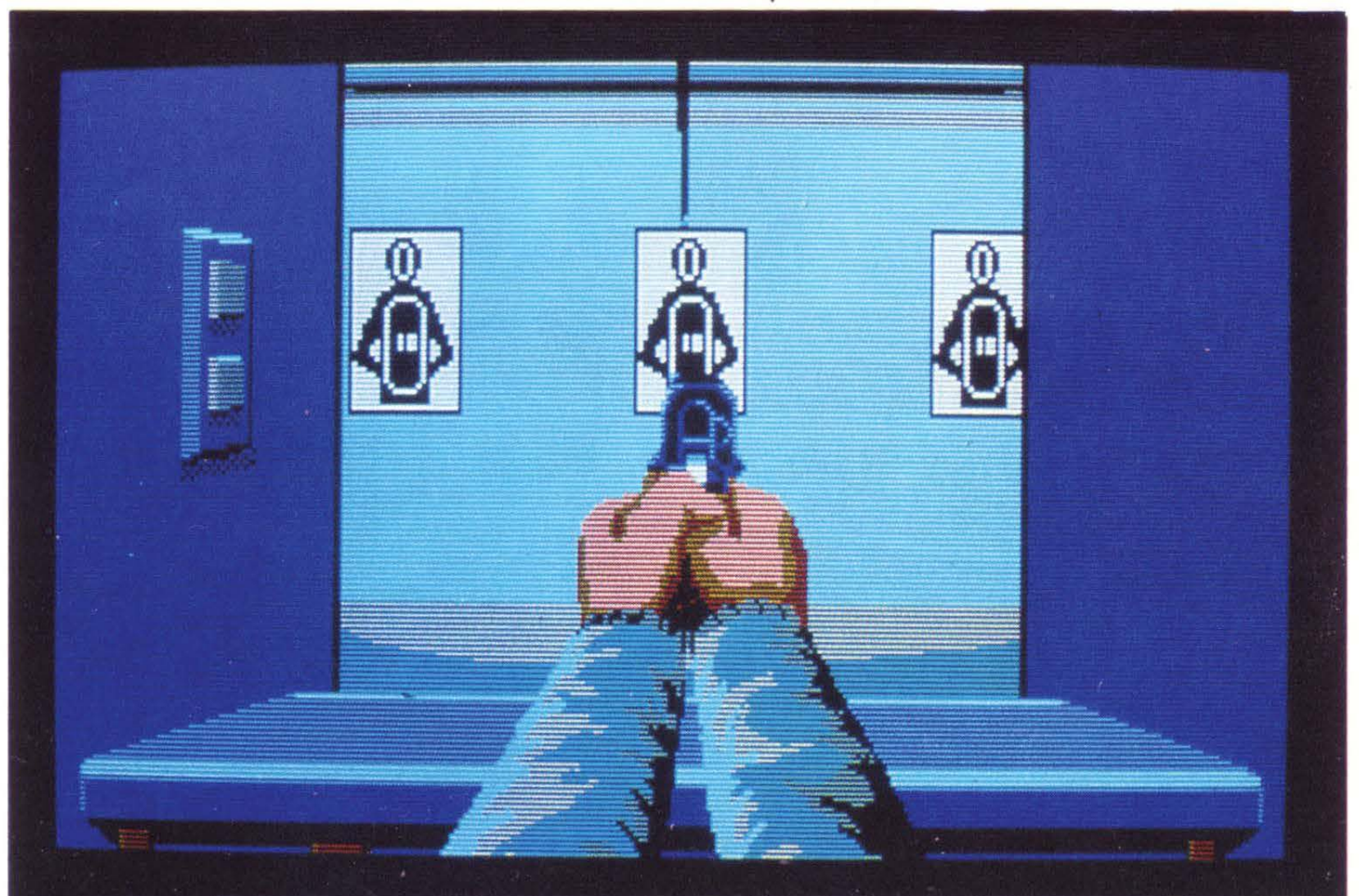
Su IBM PC, sfruttando possibilmente una scheda grafica EGA, le immagini sono davvero stupende,

dettagliatissime e incredibilmente reali. Il programma, tenetevi forte, è contenuto su ben sei dischetti, fortunatamente trasferibili sul vostro hard disk (se lo possedete!).

Interessante (purtroppo un po' meno per noi italiani) è la possibilità di collegare il nostro PC ad un impianto stereo, previa installazione di una speciale Music Card disponibile negli States, per rendere favolosa la colonna sonora inserita nel programma.

Per chi non ha mai provato (Urrà, direbbe qualcuno!?!?) un'avventura Sierra, Police Quest II può rivelarsi una fantastica sorpresa; per chi già conosce le ottime produzioni della casa fondata da Ken e Roberta Williams si tratta di un'ennesima, imperdibile e divertentissima esperienza.

GRAFICA: 9
SONORO: 8
GIOCABILITA': 8



LEISURE SUIT LARRY II

GOES LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES

Adventures



SIERRA

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA:

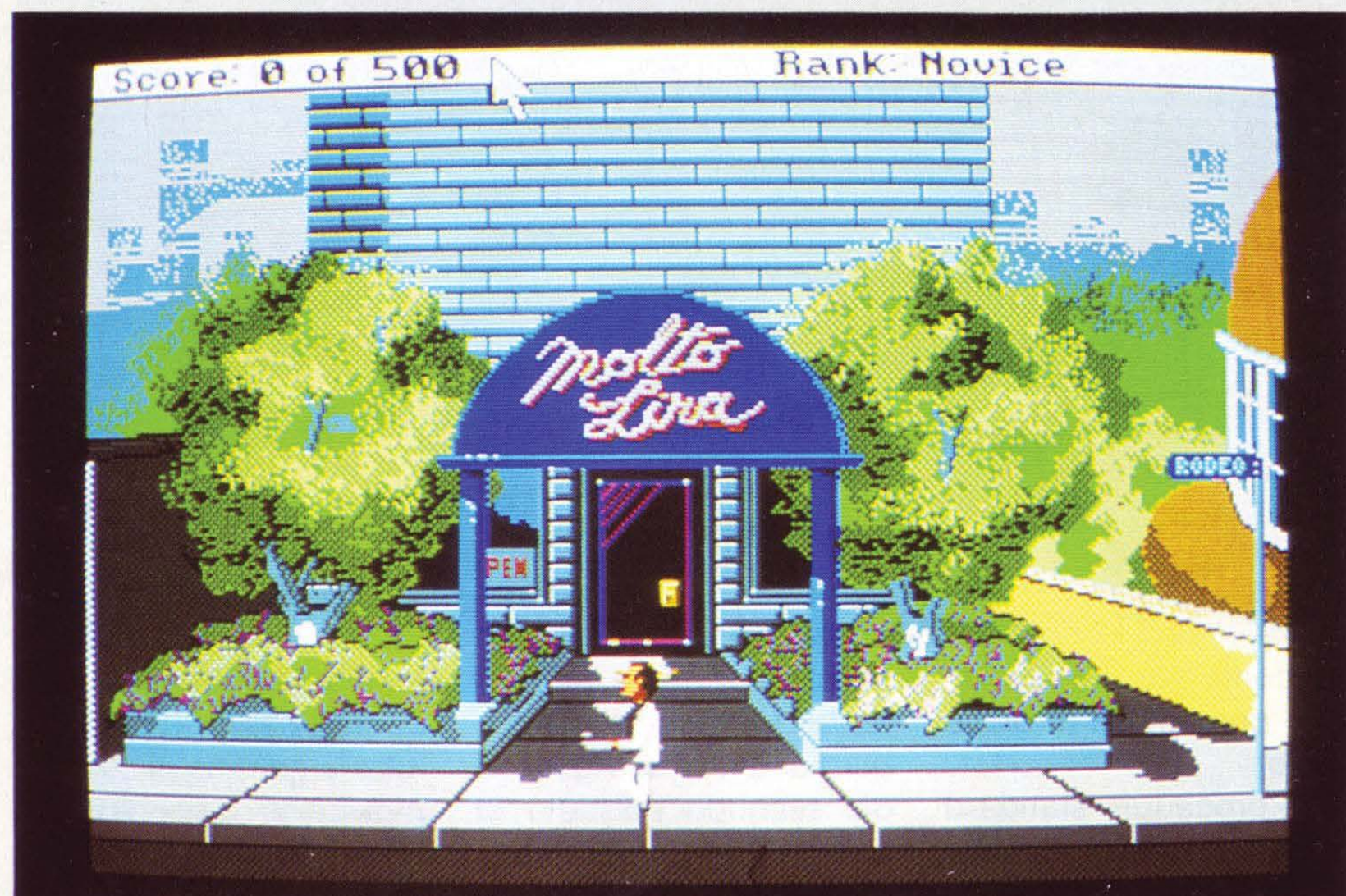
ATARI ST

PREZZO: LIT. 59.000

IMPORTATORE: LEADER

Ricordate il più simpatico, irriverente, imprevedibile eroe che la storia delle adventure annovera?! Sìiii, stiamo parlando proprio di lui: Larry Laffer, alias Leisure Suit Larry, ri-alias Larry Laffer (questo solo per l'anagrafe)!

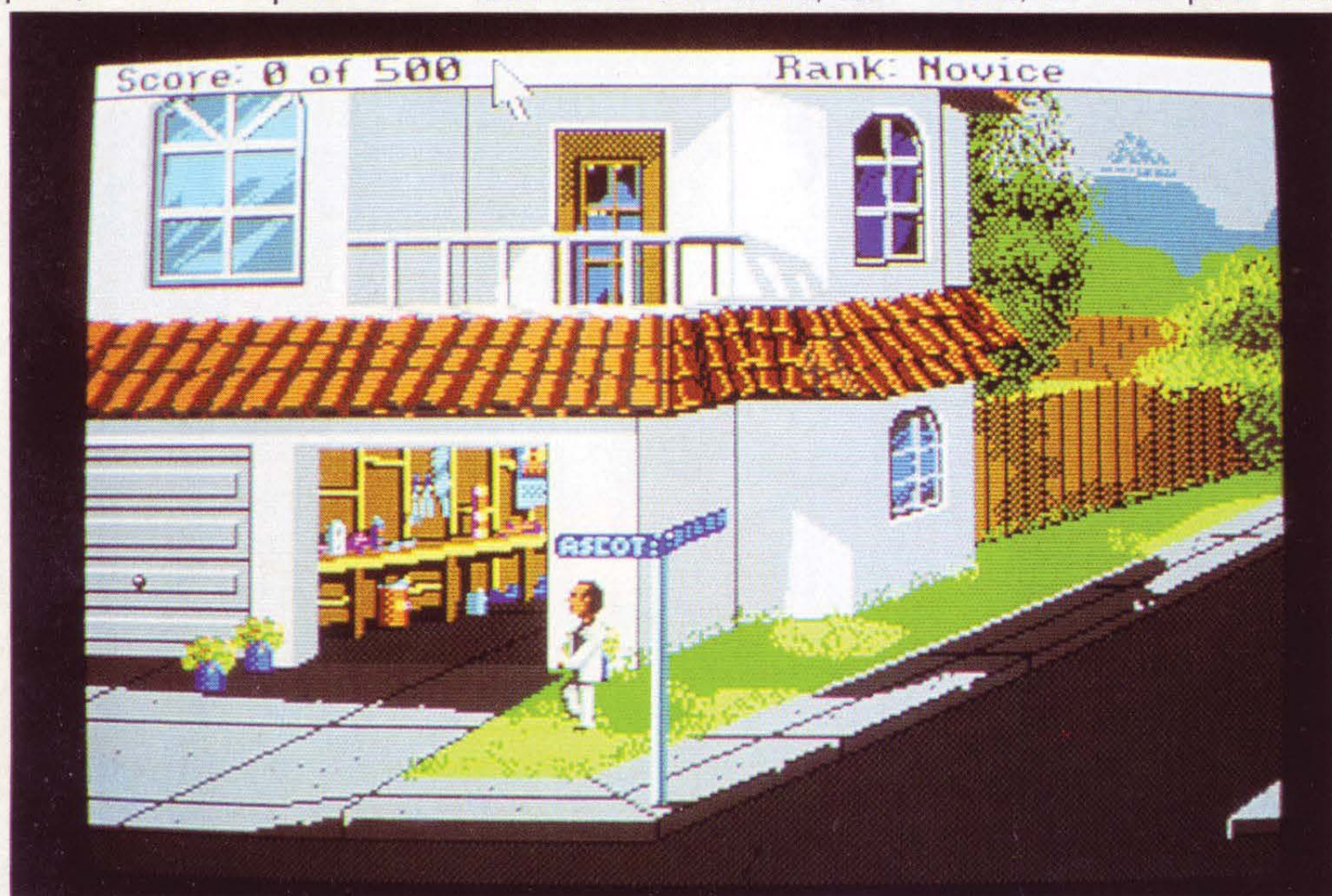
Quello che è diventato ormai il simbolo ed il mito vivente degli scapoli assatanati di tutto il mondo ritorna nel secondo episodio delle sue incredibili avventure, prodotto come sempre dalla Sierra. Lo diciamo subito, è necessario conoscere molto bene la lingua inglese per poter apprezzare e, diciamo pure, amare alla follia questa nuova adventure. C'è il movimento animato, c'è parecchia azione ma, ripeto, è basilare poter tra-



durare perfettamente ogni messaggio, ogni frase e ogni descrizione del gioco. Se tutto questo potrebbe rivelarsi un terribile handicap per il programma, l'estrema originalità e l'incredibile carica di divertimento in esso contenute, riesciranno a farlo svettare ai primi posti delle classifiche di vendita di tutto il mondo. Inoltre, da-

to che stiamo parlando a veri avventurieri, il problema della lingua inglese non dovrebbe costituire particolari preoccupazioni, vero? Apriamo l'armadio, togliamo dalla naftalina la "leisure suit" (leggi: il completino a la John Travolta), pettiniamoci con un quintale di brillantina e...via, alla ricerca dell'amore, in molti posti sba-

gliati! (come appunto suggerisce il titolo) Il caro Larry ha terminato la sua prima avventura (L. L. in the land of the Lounge Lizard) conoscendo una stupenda ragazza, Eve, in un idromassaggio giapponese in quel di Los Angeles. Dopo averlo lasciato in buonissima compagnia, lo ritroviamo all'inizio di questa avventura nei paraggi della casa di Eve; Larry si è perdutamente innamorato e dopo aver rintracciato l'indirizzo della ragazza, si appresta a dichiararle tutto il suo ardore e la sua passione. Eve arriva poco dopo, a bordo di una potente fuoriserie, ma invece di cedere alle lusinghe di Larry e corrispondere il suo amore, lo scaccia prontamente, facendone crollare i progetti di matrimonio. Lo stesso cagnaccio di Eve, Brutus (a dire il vero è però molto simpatico!), viene azzato contro il povero Larry che invece di rimediare al massimo qualche



morso, si vede rovinare miseramente i costosi pantaloni (indovinate un pò come?!). Per il nostro eroe ricominciano i tempi duri, tutto questo come se la prima adventure non fosse servita a nulla. Lasciando Larry al suo destino di "cacciatore" sfortunato (ricordiamoci che ha ormai 38 anni scoccati e nessuna relazione fissa) ci spostiamo brevemente in un'isoletta del sud Pacifico dove stanno accadendo cose misteriose. La popolazione di Noontony Island infatti, si chiede il perchè di alcuni fittissimi nebbioni che da qualche tempo avvolgono l'intero atollo. Essi ignorano che questi strani fenomeni atmosferici costituiscono una perfetta copertura per celare l'attività di uno scienziato pazzo. Il malvagio dottor Nonookee sta tramando qualcosa di incredibilmente nefasto ai

danni delle donne di Los Angeles. Si parla di una macchina per trasferimento, di una nuova "tratta delle bianche" ...non sappiamo altro. Dopo questo flashback, inserito nella lunga e bella presentazione dell'avventura, possiamo incominciare a giocare.

Larry deve visitare moltissime locazioni (abbiamo ben tre dischi da tre pollici e mezzo pieni zepi), acquistare un vestito nuovo nell'atelier "Molto Lira" (un modo per dire "chi entra verrà dissanguato" all'americana!), andare dal barbiere, procurarsi alcuni preziosi oggetti e così via. E' ovvio che prima o poi le strade del nostro eroe e del dottor Nonookee si incontreranno, ma lasciamo a voi il gusto di scoprirlo. In questa nuova produzione della Sierra, che esce in contemporanea con Manhunter e l'atteso Police Quest

II, le cose sono molto migliorate rispetto alle precedenti produzioni. L'aspetto grafico innanzitutto è stato rimodellato e potenziato al massimo per offrire un livello di realismo davvero unico. Muovere il nostro Larry (con joystick, mouse o tastiera) in una vera città, con tantissime locazioni descritte fin nei minimi dettagli è un'esperienza davvero divertente ed unica, propria della adventure Sierra. Su Atari ST, come del resto su Amiga, questo aspetto raggiunge i massimi livelli di espressione e gratifica incredibilmente il giocatore, rendendo terribilmente obsoleti i prodotti di case come la Magnetic Scrolls, la Infocom e la Level 9.

Il vocabolario è molto ricco, prevede vari tipi di dialogo, diretto o indiretto, e, particolare incredibilmente buffo, può essere impostato a seconda di un

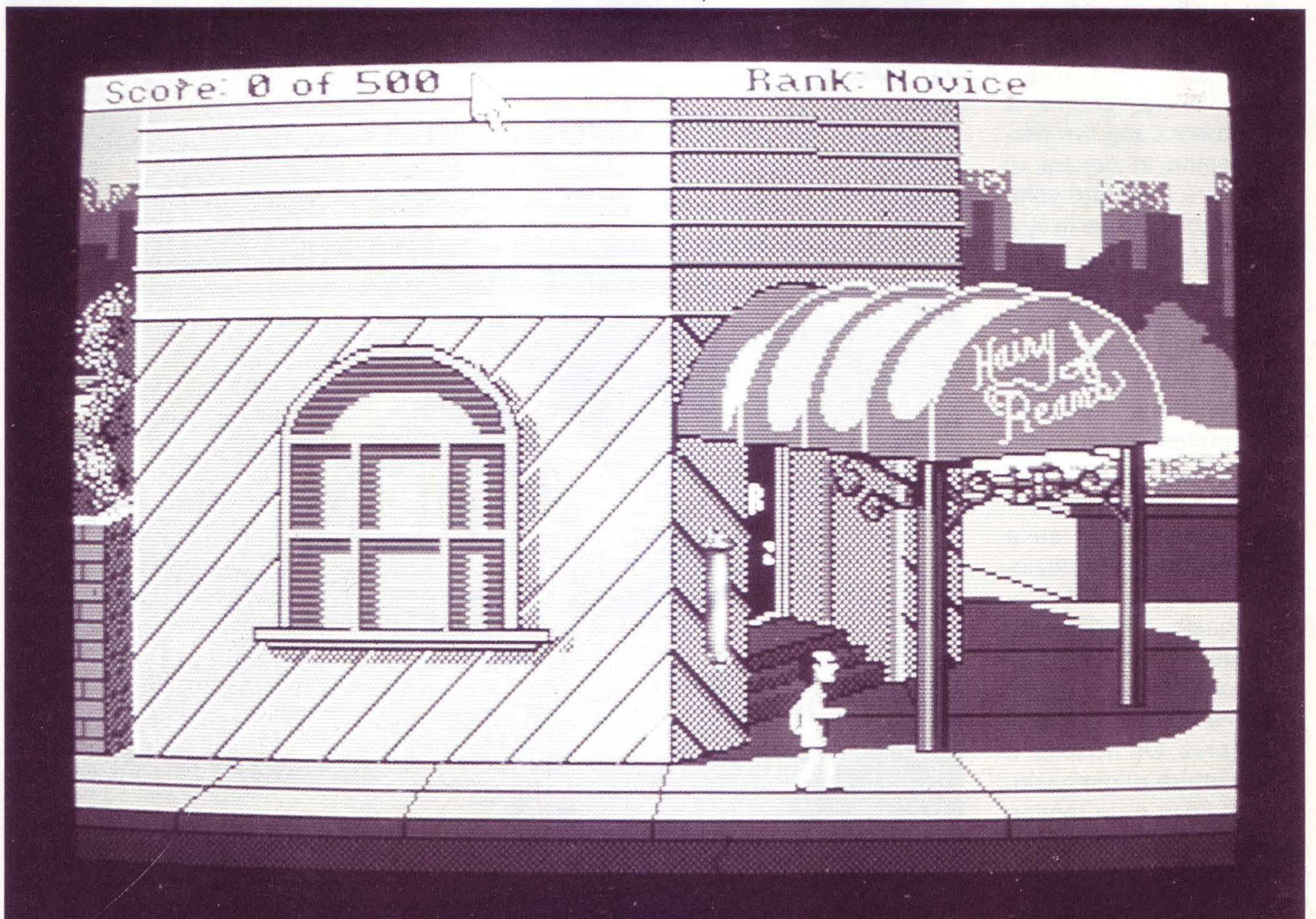
grado di linguaggio irriverente e gergale, direttamente dall'utente. Tutto questo stà a significare che, in base alle proprie preferenze, ci si può sentire rispondere dal computer: "Perbacco questa parola non la conosco" o "Che cavolo stai dicendo?!". I quesiti e gli ostacoli da superare sono moltissimi, particolarmente complicati e, nella migliore tradizione Sierra, strettamente collegati l'uno all'altro. Dopo un breve periodo di stasi, il mondo dell'adventure è di nuovo in fermento; oltre allo stupendo Leisure Suit Larry e alle due adventure succitate, sta anche per arrivare il terzo episodio di Space Quest.

C'è bisogno di consigliarvi di non perdere Leisure Suit Larry II????

GRAFICA: 9

SONORO: 8

GIOCABILITA': 9



KING QUEST'S IV

THE PERILS OF ROSELLA

Adventures 

SIERRA

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA:
ATARI ST
PREZZO: LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER

Preparatevi per un'avventura spettacolare, tre volte più vasta e complessa di ogni avventura Sierra pubblicata, con uno scenario, una serie di personaggi ed una selva di ostacoli, enigmi e problemi da risolvere contenuti su ben 4 dischetti, per un totale di più di 3 Megabyte di programma.

Si tratta del quarto episodio dell'ormai celeberrima saga di King's Quest, intitolato The Perils Of Rosella.

Su quella che ormai è diventata una vera e propria leggenda per gli amanti delle avventure, la Sierra americana si è persino sentita in dovere di pubblicare un intero volume che comprende la storia approfondita del background sul quale le quattro adventure sono basate; The Official Book Of King's Quest, questo il titolo del libro, contiene anche la serie completa degli Hints necessari per terminare le avventure e molte interessanti informazioni sulla progettazione e la creazione delle stesse. Per riceverlo basta compilare lo speciale coupon inserito nella confezione del gioco.

Come dicevo poc'anzi The Perils Of Rosella è un'avventura di dimensioni grandiose e un tantino preoccupanti anche per i più smalzati appassionati; la progettazione grafica

è dell'ultima generazione di prodotti Sierra, come Police Quest II e Leisure Suit Larry II, e offre un'infinità di stupende e dettagliatissime "istantanee di gioco" durante lo svolgersi dell'avventura.

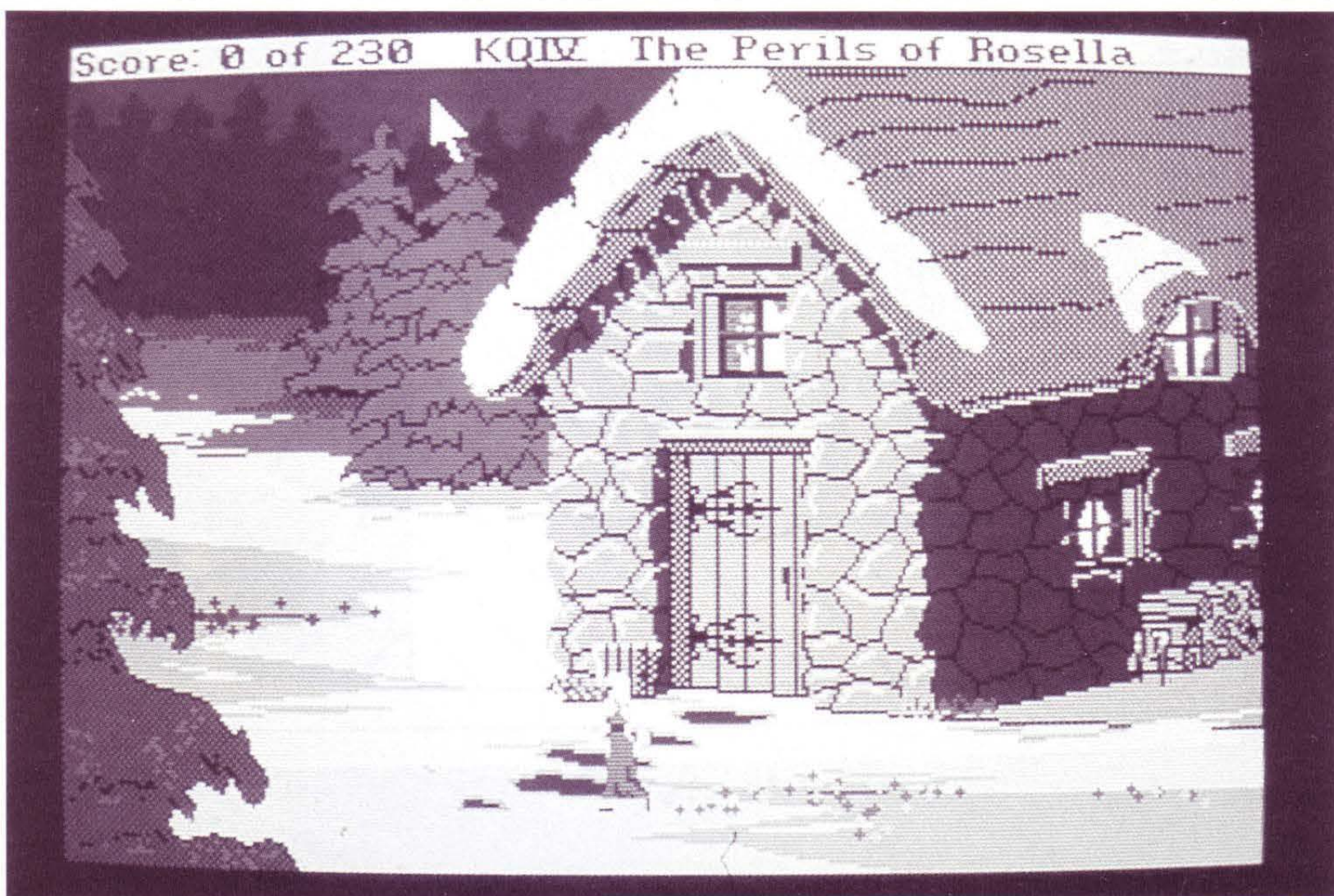
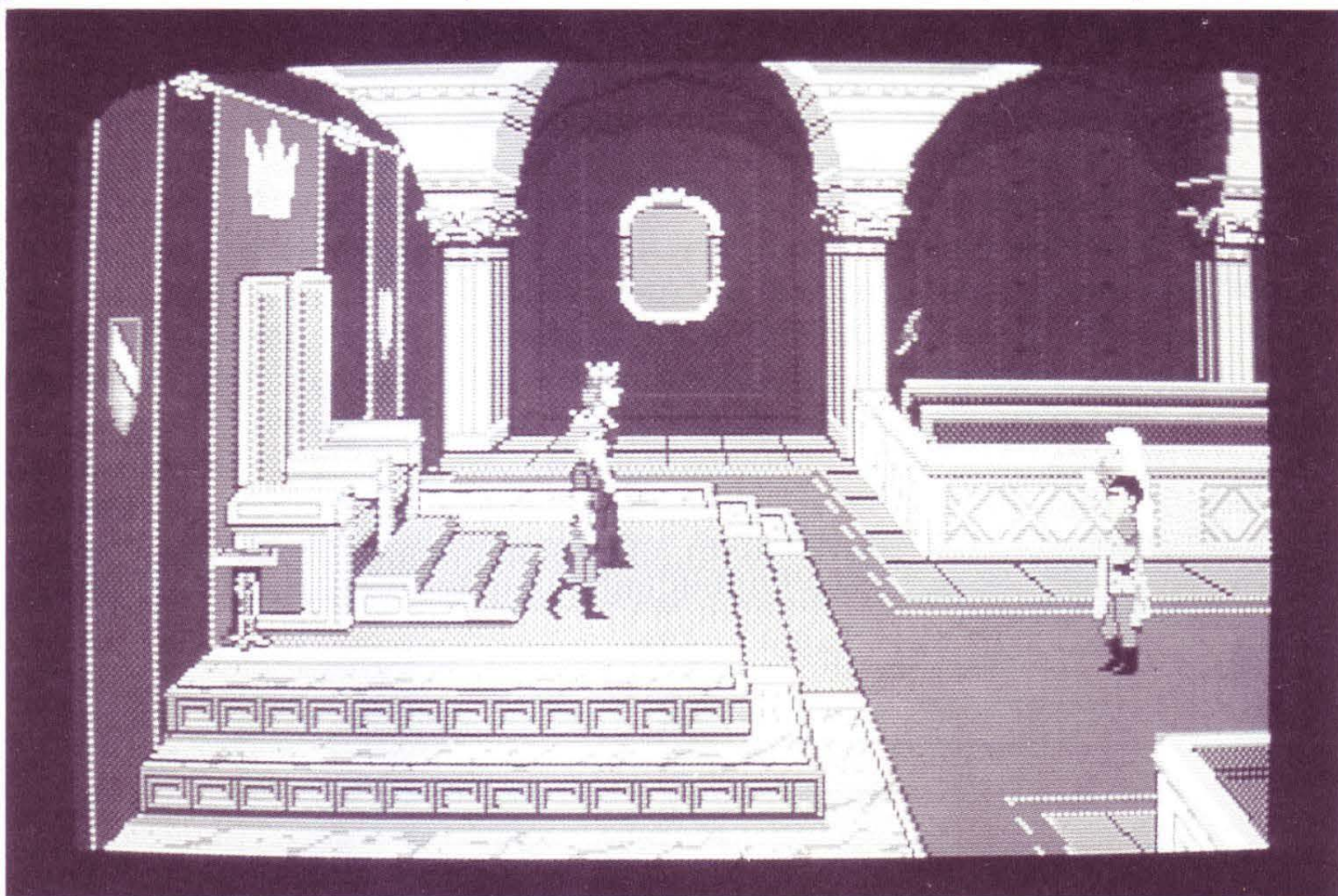
La storia di KQ IV è presto detta: Sir Graham, diventato re di Daventry al termine di KQ II, ha raggiunto una certa età e ha

deciso di investire della nomina di avventuriero supremo uno dei suoi figli.

A tale scopo egli lancia, come gesto propiziatorio e simbolico, il suo copricapo a la Robin Hood (vestito in KQ I e II) alla Principessa Rosella e al fratellino per lasciar decidere alla sorte chi dei due dovrà seguire da vicino le orme paterne.

Il copricapo guizza nell'aria quand'ecco che Re Graham cade al suolo, colpito da un improvviso malore. Moglie e figli, dimentichi del copricapo, si ritrovano a vegliare il povero re al suo capezzale, preoccupati per la sua sorte.

Le ali della morte stanno per sfiorare il sovrano ma, come per incanto,



dallo specchio magico (una delle reliquie di Davenportry già apparso in KQ I) appeso nella sala del trono la fata Genesta offre a Rosella la possibilità di salvare il padre.

Genesta vive nella lontana terra incantata di Tamir dove la leggenda dice cresca un frutto in grado di guarire ogni sorta di male, compreso quello che affligge Re Graham. Rosella si trova perciò trasportata a Tamir in un baleno. La fata tuttavia versa in un grave momento di crisi in quanto la sua riva-

le, la strega cattiva Lolotte, le ha appena sottratto un preziosissimo talismano, fonte inesauribile dei poteri di Genesta.

Se non si ritrova il talismano, impedendo così alla crudele Lolotte di diventare signora incontrastata di Tamir, la stessa Rosella non potrà nè trovare il mitico frutto nè tornare a casa.

Non c'è niente da dire, cari avventurieri siete in un bel pasticcio!

Per una volta quindi impersonificheremo una insolita eroina dell'avventu-

re, ... a caccia di streghe (è proprio il caso di dirlo!).

King's Quest IV è molto, molto lunga e comprende una ricca serie di locazioni ed un incredibile insieme di enigmi.

I progressi raggiunti vengono calcolati in percentuale e qualora si riesca a terminare l'avventura sullo schermo apparirà uno speciale codice segreto. Trascrivendolo sull'allegato coupon e mandandolo direttamente alla Sierra si potrà concorrere per l'estrazione di un favoloso viaggio in Inghilterra,

di un sistema completo di personal computer Tandy 1000XT, di un carnet di prodotti Sierra (oltre i 50 \$ di valore), nonché di 1500 magliette di "Master Adventurer"!

Il vocabolario di gioco è molto vasto anche se non particolarmente flessibile e viene gestito sempre tramite tastiera, per i comandi più complessi, e con il mouse per le azioni più frequenti, inserite nei classici menu a scomparsa.

La colonna sonora è di alto livello ed è stata realizzata dal grande musicista William Goldstein, autore, fra le altre cose, delle "soundtrack" di Fame, Hello Again e dell'LP Switched On Classic.

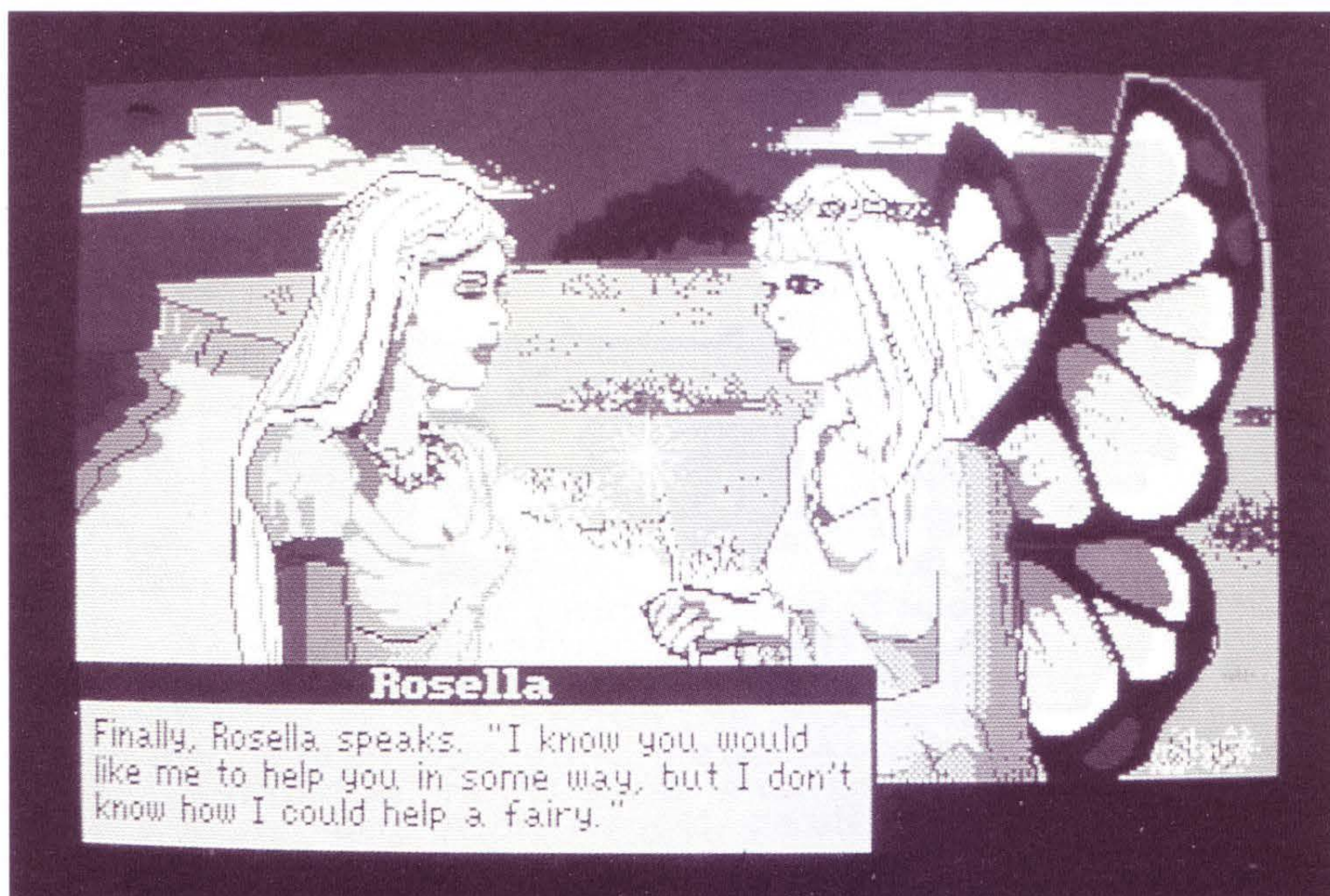
Insomma, King's Quest IV è un vero e proprio capolavoro.

Le adventure testuali sono quindi destinate a finire proprio come la Infocom sembra dimostrare, di recente, con il suo attualissimo Zork Zero.

La Sierra, dal canto suo, si sta guadagnando, meritatamente, il primo posto come produttrice di adventure con produzioni sempre più complete, coinvolgenti e terribilmente divertenti.

Se anche non conoscete nessun adventure uscita dalla fertile immaginazione di Ken e Roberta Williams non dovete perdere assolutamente King's Quest IV.

GRAFICA: 10
SONORO: 9
GIOCABILITA': 8



LEGEND OF THE SWORD

RAINBIRD

CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC E COMPATIBILI
DISCO
VERSIONE PROVATA:
IBM PC

Nuovissima release della Rainbird per tutti gli utenti di IBM PC; si tratta dello stupendo Legend Of The Sword già apparso qualche tempo fa per Amiga e Atari ST. Per gli amanti delle belle adventure, molto interattive e lunghissime da giocare Legend Of The Sword si presenta come un vero e proprio punto di arrivo.

Il programma prevede l'utilizzo di una scheda colore EGA (sono richiesti 640 K di memoria) e pertanto si può basare su una stupenda grafica che nulla ha da invidiare alle versioni a 16 Bit.

La storia è questa: le mitiche leggende della terra di Anar raccontano, da sempre, di una magica spada e dello scudo incantato che da sempre proteggono questo mondo e tutte le genti che lo popolano. La setta dei Corsarian, che nessuno ha mai visto, si dice protegga queste preziose reliquie sin dalla notte dei tempi.

Fin qui tutto bene se non fosse per il malvagio stregone Suzar che, recentemente si è messo in testa di rubare Spada e scudo!

L'orrenda accozzaglia di demoni, mostri e zombie che compone l'esercito di Suzar sta mettendo a ferro e fuoco le terre di Anar, massacrando molti coraggiosi guerrieri che

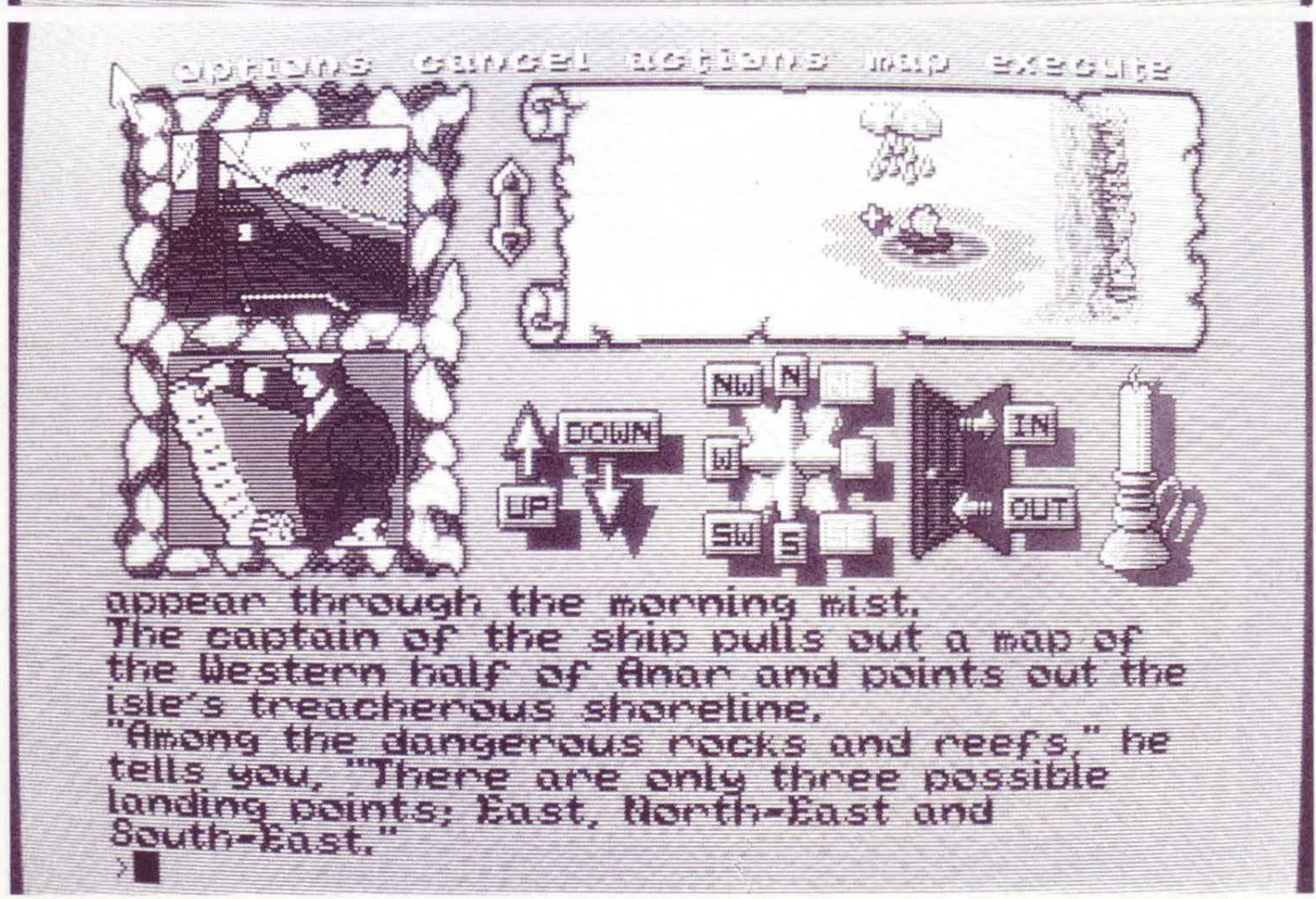
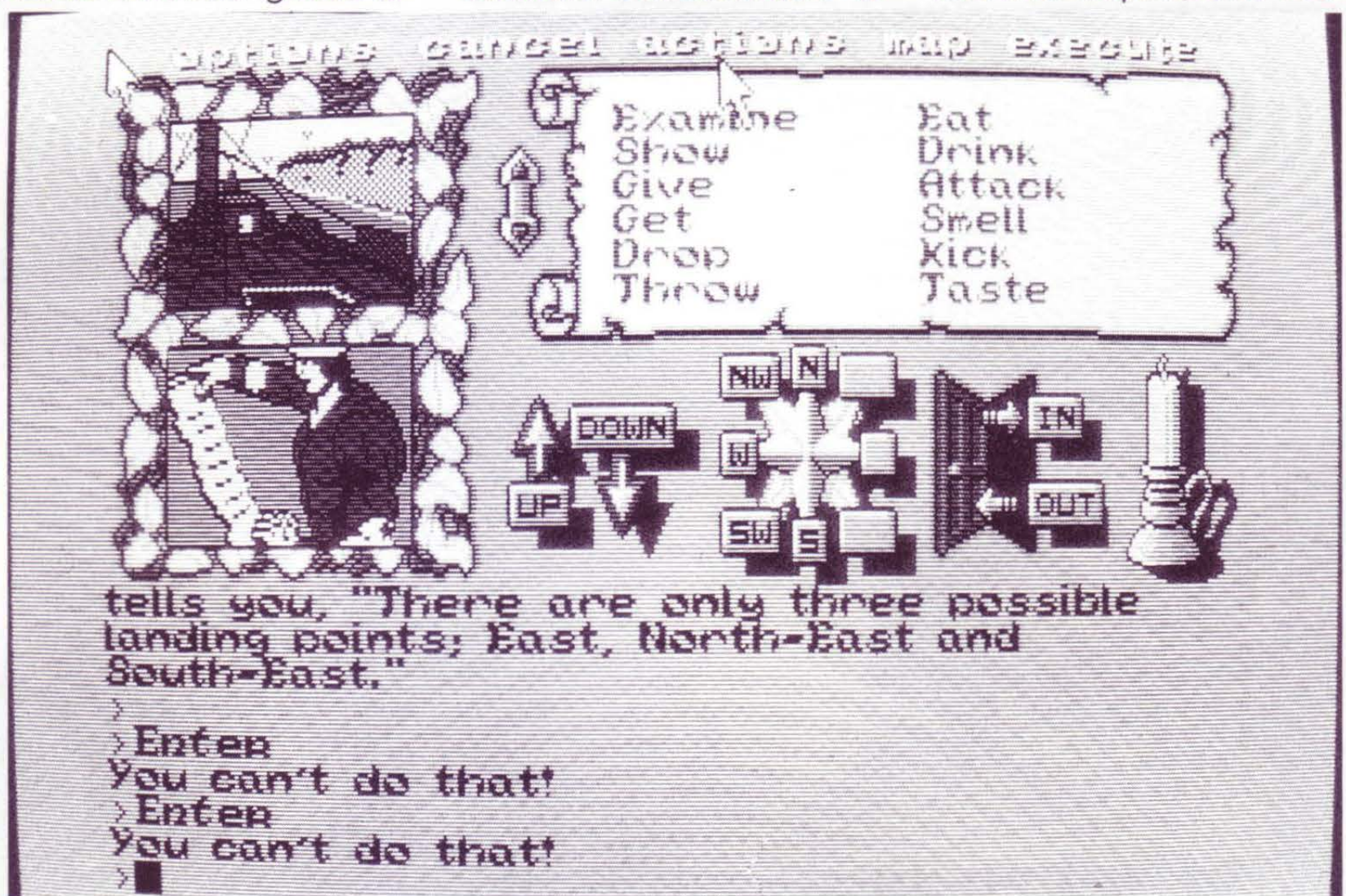
sono scesi in campo per difendere le proprie genti. Re Dario di Anar ci ha quindi convocati, in qualità di migliori spadaccini ed avventurieri, per affidarci una delicata missione. Dovremo rintracciare il luogo sacro ove le reliquie vengono custodite, impossessarcene e quindi affrontare l'armata di Suzar, riuscendo possibilmente vittoriosi grazie al-

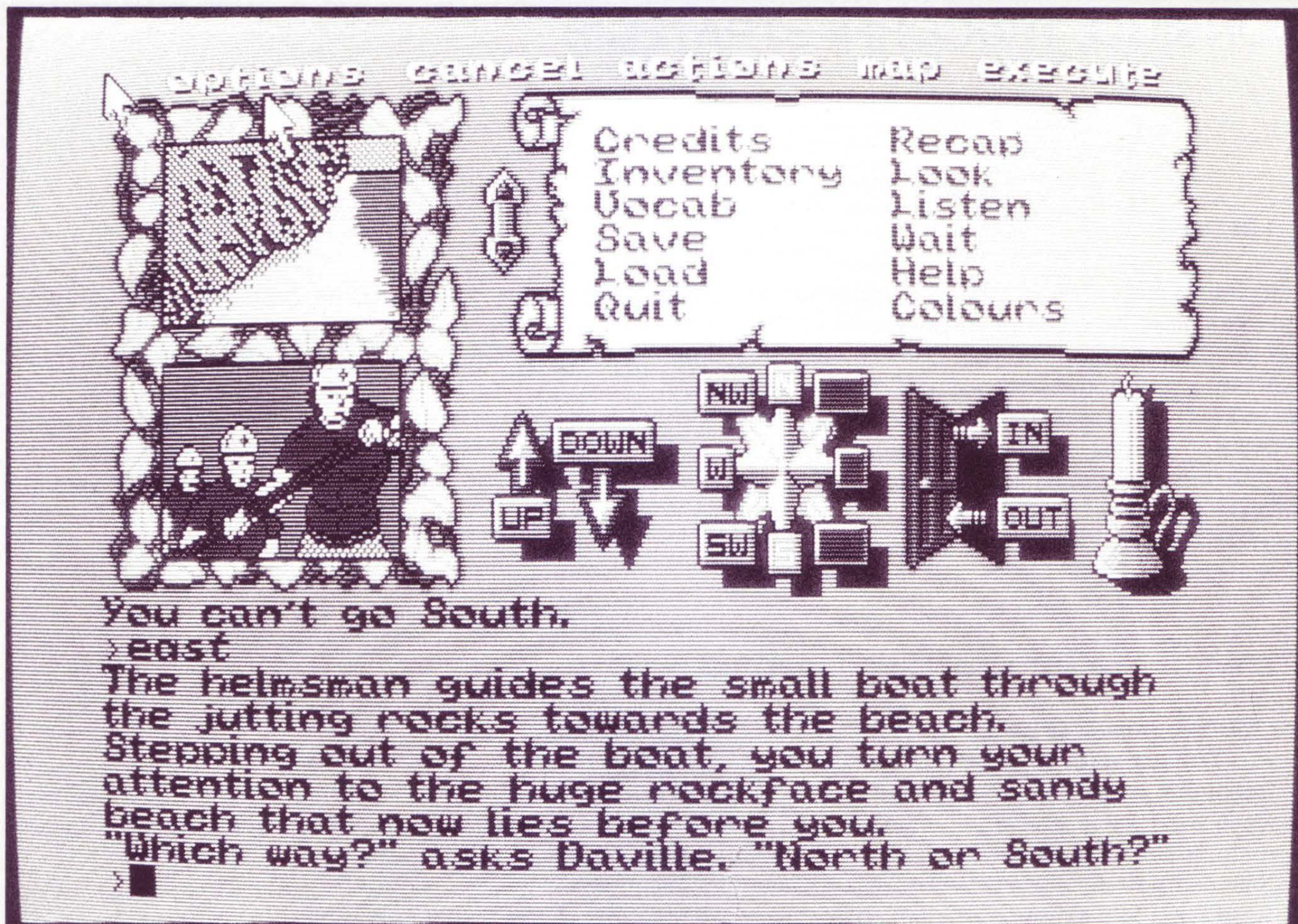
l'aura protettrice emanata dalla spada e dallo scudo.

Insieme ad un modesto drappello di intrepidi fegatosi eccoci quindi catapultati nel cuore delle vaste e sconfinite lande di Anar, in un'impresa mai tentata prima d'ora.

Se la trama di Legend Of The Sword non presenta particolari innovazioni o insoliti soggetti tutta la struttura dell'adventure si

rivela davvero nuova e particolarmente interattiva con il giocatore. Sullo schermo appaiono: la mappa della zona che stiamo esplorando, due finestre grafiche che dipingono, di volta in volta, le varie azioni, alcune icone che facilitano e sveltiscono il gioco e il classico box testo. Premetto, anche se molti di voi l'avranno sicuramente capito, che l'av-





ventura è interamente in inglese (manuali compresi); una conoscenza media di questa lingua può quindi tornare utile per gustare fino in fondo Legend Of The Sword.

Oltre alle caratteristiche sopra descritte è presente anche un comodo menu che richiama istantaneamente l'insieme delle azioni/opzioni più usate durante il gioco. Possiamo gestire comandi come Eat, Get, Drop, Throw, Attack, Examine, Show, ecc. selezionandoli dalla lista presente in un sotto menu, senza doverli digitare; analogamente possiamo accedere al salvataggio/caricamento su disco,

alla modifica dei colori dello schermo (solo in versione EGA), allo zoom e alle consultazioni della mappa, al riassunto sintetizzato degli ultimi minuti di gioco, all'inventario, ecc.

Il tutto viene a realizzare un sistema di gestione ben lontano dalle tediose digitazioni e manipolazioni di adventure come The Pawn, Time And Magick e Fish. Per aumentare la giocabilità è previsto anche l'utilizzo di un'eventuale mouse e la possibilità di usufruire dei tasti funzione per selezionare le azioni più ricorrenti.

Inoltre ogni personaggio presenta nella vicenda

vive una propria esistenza regolata dal computer, in modo da offrire molteplici possibilità di approccio, dialogo e azione. Il vocabolario è incredibilmente vasto e sfrutta un tipo di interpretazione dei nostri input particolarmente sensibile ed elastica. L'aspetto grafico di Legend Of The Sword è eccellente in tutte le sue 350 locazioni; sfruttando una scheda EGA ci si trova davanti a stupende pagine grafiche di eccellente fattura che rendono ancora più realistica, coinvolgente e giocabile l'intera avventura.

Quest'ultima si presen-

ta alquanto lunga e complicata offrendo così ore ed ore di puro divertimento a tutti gli avventurieri incalliti.

Legend Of The Sword si presenta quindi come un degno erede delle adventure come Shadowgate e Uninvited, particolarmente potenziato e migliorato. Sperando in una prossima impostazione, già annunciata dalla Leader italiana, non possiamo far altro che consigliarvelo molto caldamente.

GRAFICA: 8
SONORO: N.C.
GIOCABILITA': 8

COMMODORE ATARI PC/IBM
videogame
& COMPUTER WORLD

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 fintantochè non saranno superati.

La sfida è aperta a tutti: sotto con i videogame!!!

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

- 1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
- 2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
- 3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/11 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.

Appasionados (da appassionati, non da apache!!!!) di tutti i record, questo mese, per la gioia e il gaudio dei Dungeristi, abbiamo completato la pubblicazione di tutti i rimanenti livelli.

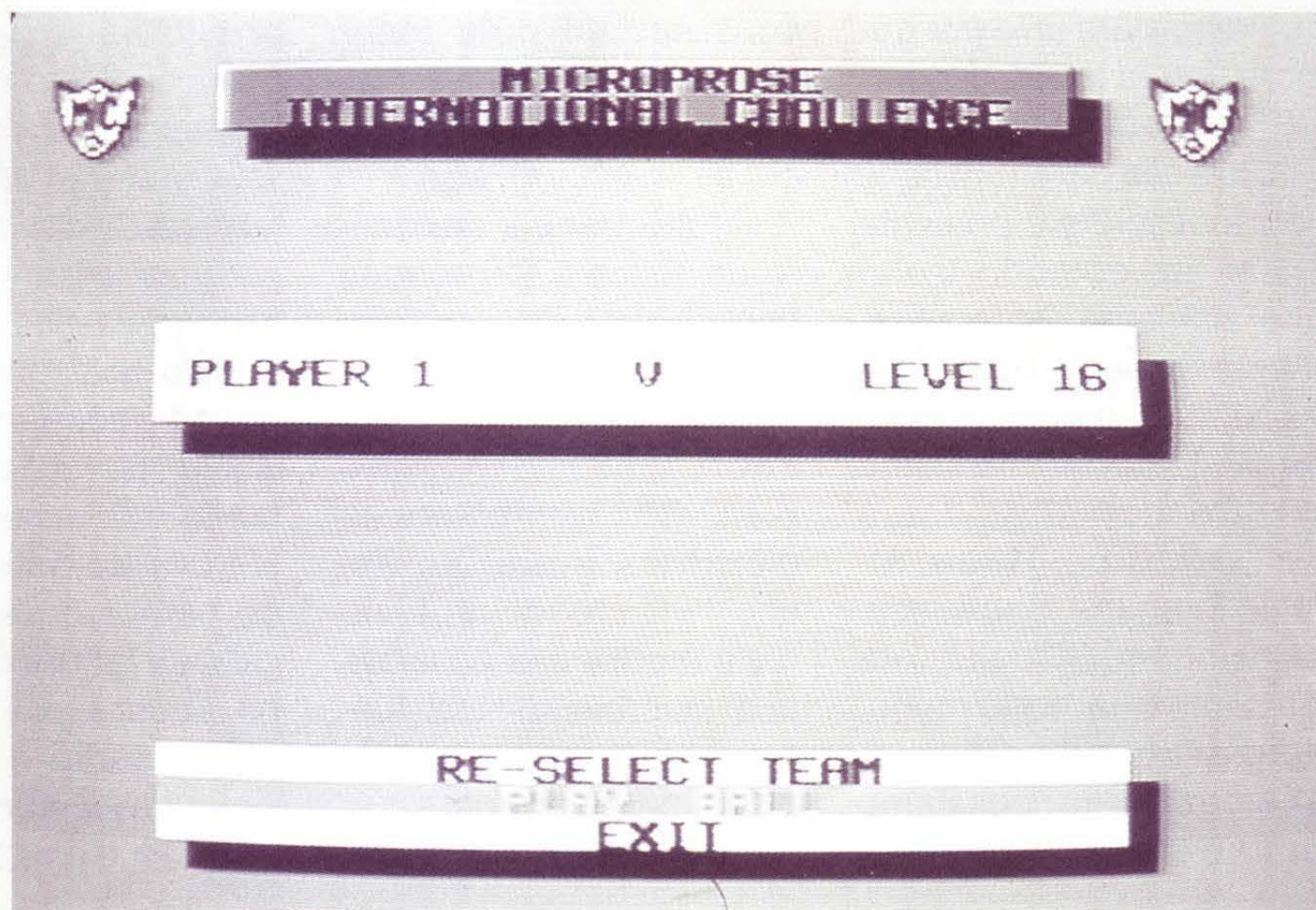
A voi quindi la possibilità di completare l'avventura e di godervi la stupende sequenze finali.

Bonnal Giovanni di Abbadia Lariana, Lecco ci ha spedito questo nuovo record fatto con l'ultimissimo calcio della Microprose, che nonostante la possibilità di cimentarsi con amici, offre anche la facoltà di poter disputare partite contro il computer.

Pensate che esistono ben 16 livelli ed il nostro recordman Giovanni è arrivato al 15mo livello e non è ancora riuscito a vincere nel 16mo.

Molti ci hanno scritto dicendo che il record dello scorso numero per Super Star Soccer concernente la realizzazione della vincita del campionato e della Coppa di lega, era stato raggiunto già da molti altri.

A questo proposito, cari amici,



15 livello in Football Sim. Microprose

noi della redazione non ne eravamo al corrente.

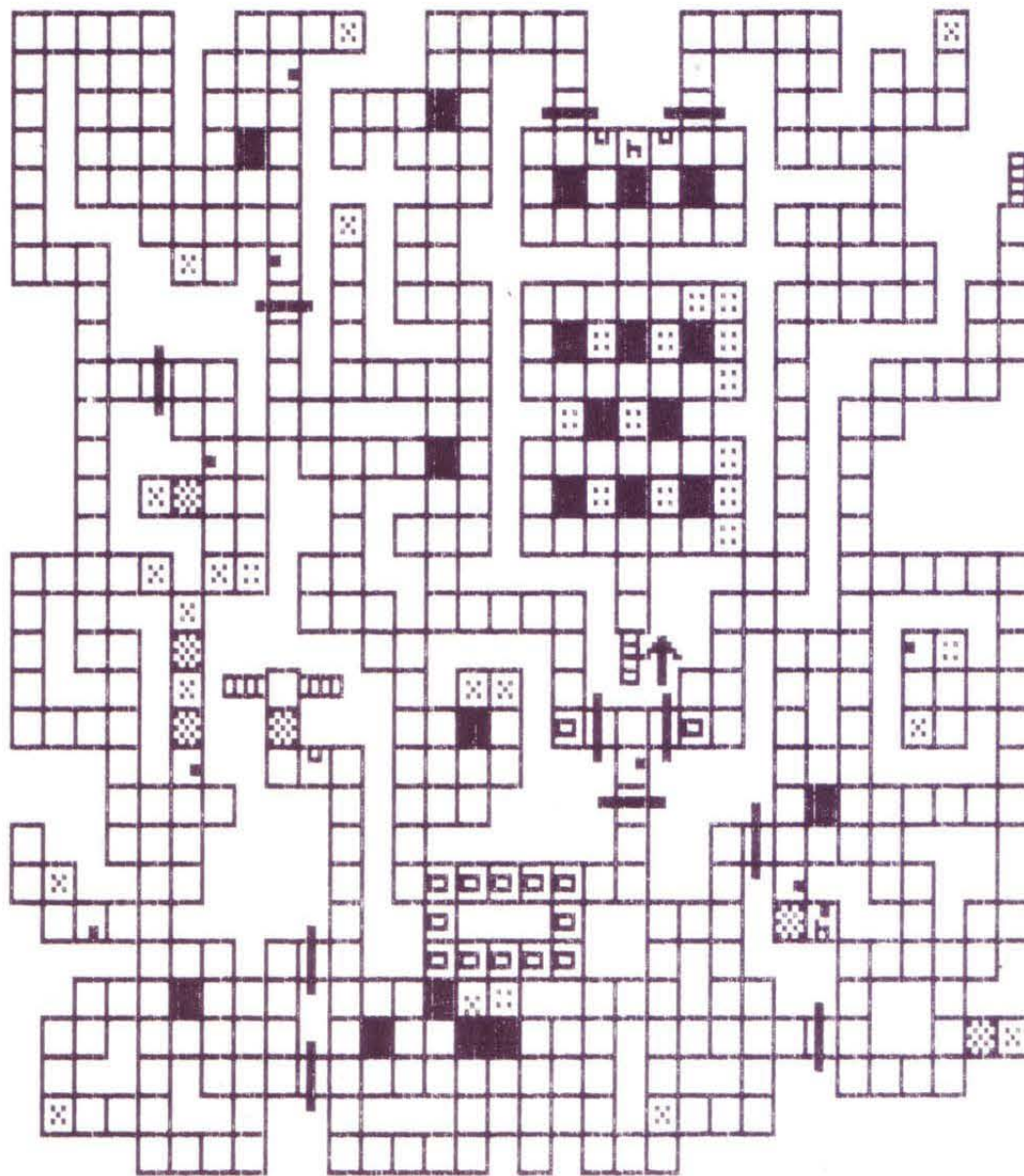
Inoltre bisogna anche considerare che il record è stato stabilito da una gentil donzella (cosa che non accade tutti i giorni!!! Ragazzi che

tasto siamo andati a toccare ! noi siamo tutti femministi accaniti!!! Fra l'altro anche perchè in redazione esiste un'altra gentil donzella che altrimenti sarebbero guai!!!)

Alla prossima !!!!!

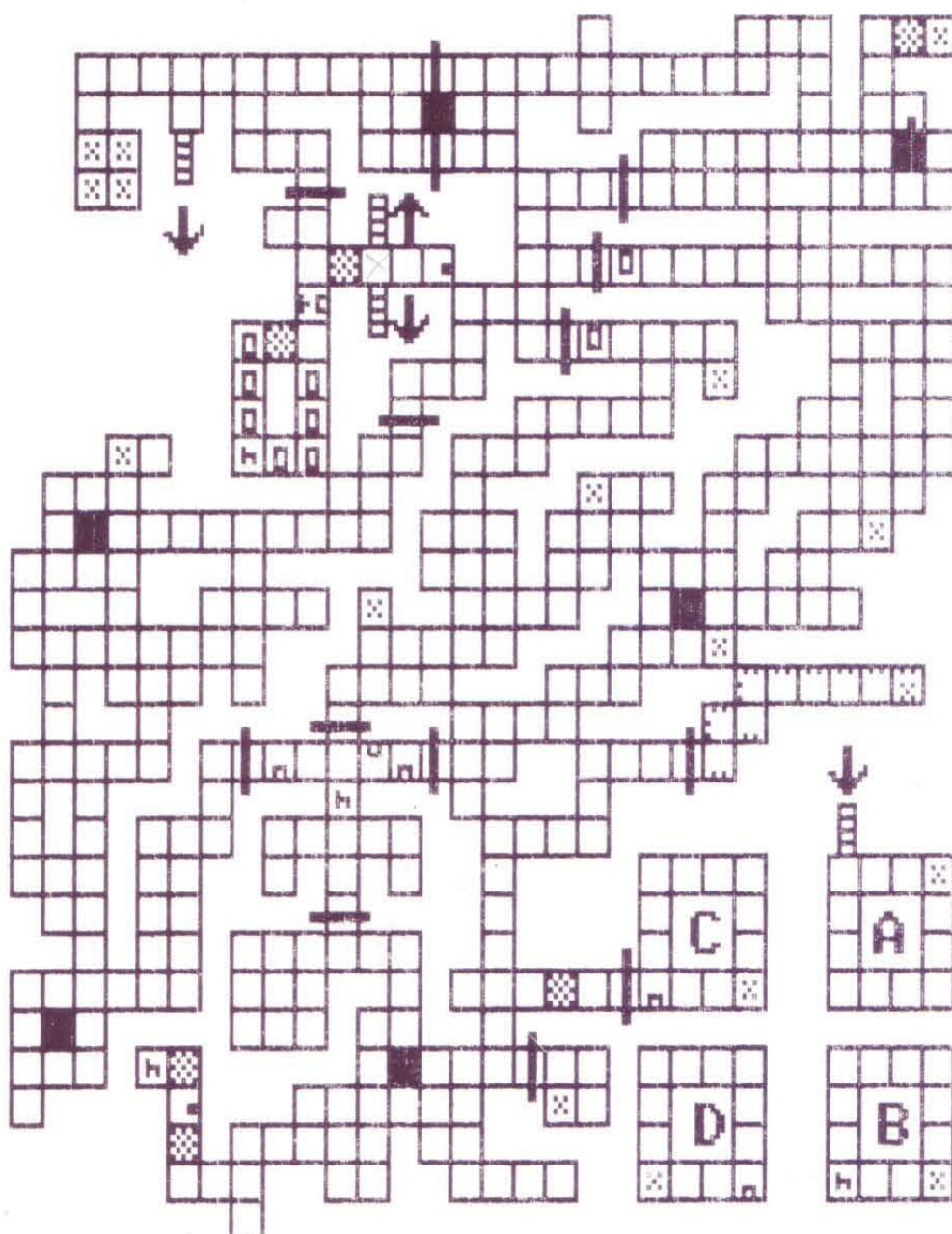
CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

Finisce finalmente la soluzione di Dungeon Master con la pubblicazione di tutti i restanti livelli, un grazie ancora a Marchesi Mirko che ci ha permesso di conoscere la parola fine.



DUNGEON MASTER LIVELLO 9 by MIRKO

- h = chiave
- a = serratura
- x = cibo, oggetti
- = pulsante
- o = pedana

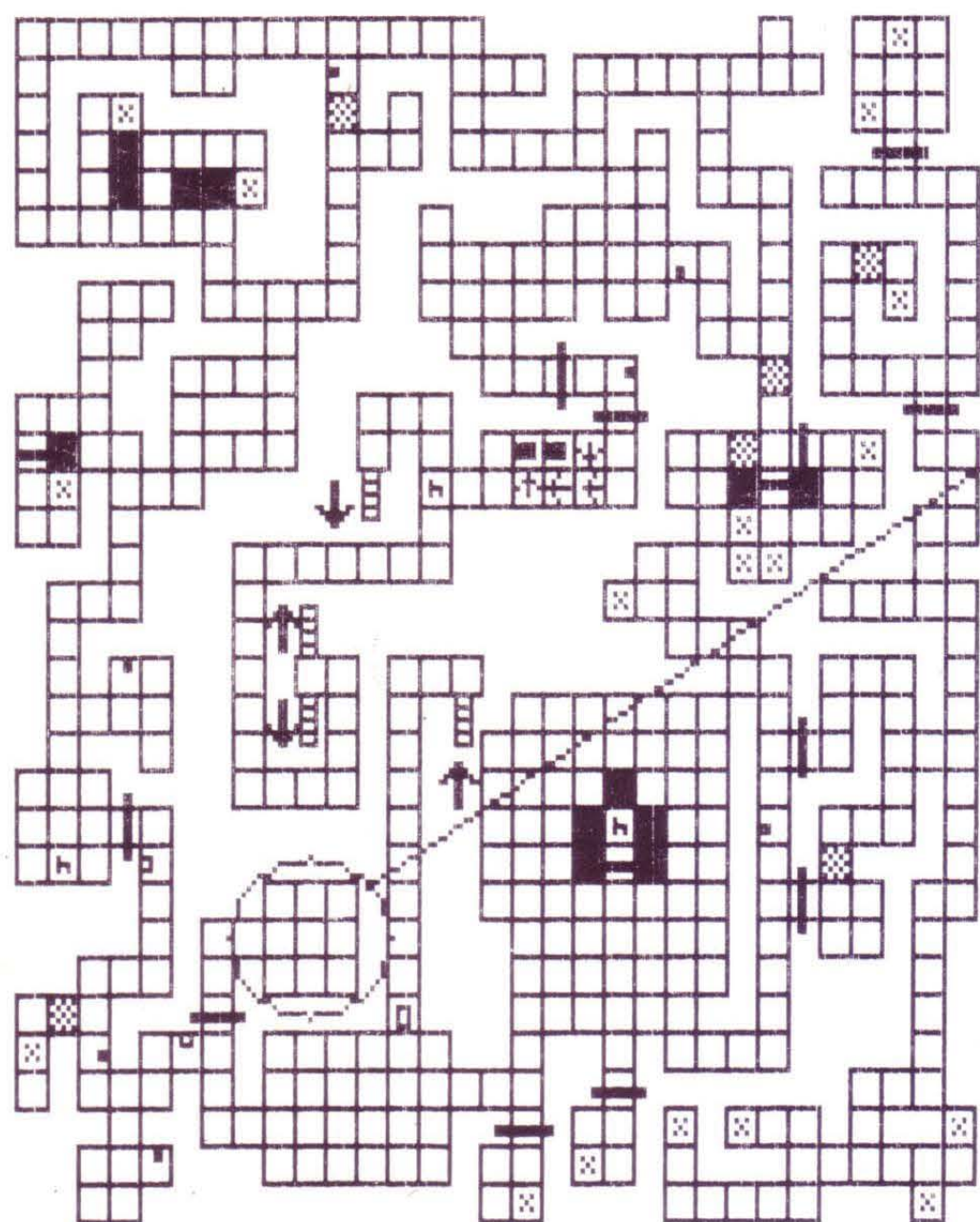


DUNGEON MASTER LIVELLO 10 by MIRKO

NEI PUNTI A, B, C, D
BISOGNA CAMMINARE
COME I GAMBERI.

- h = chiave
- a = serratura
- = pulsante
- = occhio
- o = pedana
- x = sputaveleno

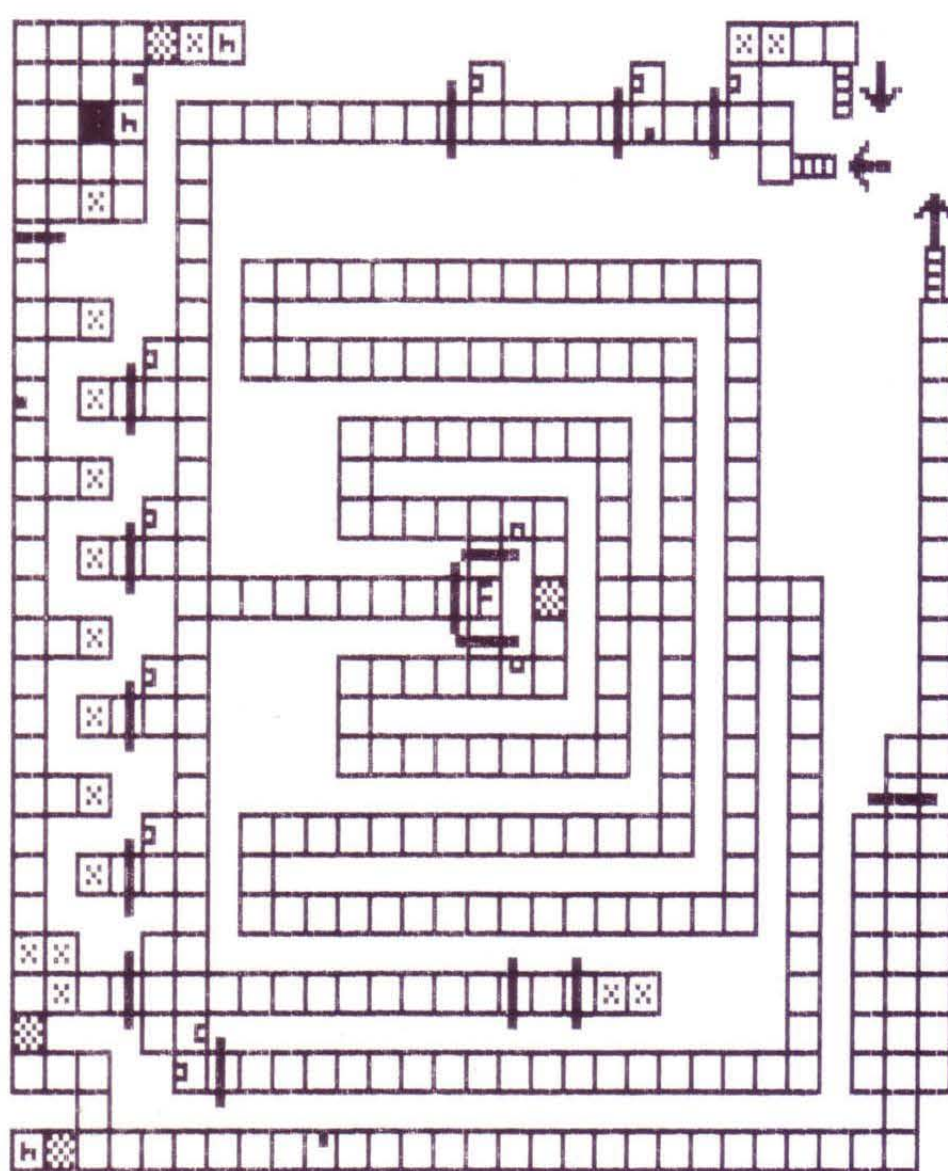
CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE



DUNGEON MASTER LIVELLO 11 by MIRKO

L'ARMATURA DI QUESTA STANZA POSSIEDE UNA CHIAVE. PER AVERE LA CHIAVE SI DEVE ELIMINARE L'ARMATURA.

- h = chiave
- s = serratura
- p = pulsante
- b = pedana
- = botola
- x = cibo, oggetti
- ← = itinerario botole



DUNGEON MASTER LIVELLO 12 by MIRKO

QUESTO LIVELLO E' IN REALTA' TRA IL 6^ E IL 7^ LIVELLO MA PER LOGICA VIENE COME IL 12^.

- F = FIRESTAFF
- h = chiave
- s = serratura
- p = pulsante
- x = cibo, oggetti

ORIGINALI O COPIE?

Denuncia della Leader di Casciago (Va): chiesto il sequestro dei pezzi "copiati"

La notizia è apparsa su più testate della Lombardia: da qui è giunto l'obbligo anche per la nostra rivista di trattare lo scottante argomento ed informare il più correttamente possibile anche i lettori della denuncia a carico di una nota ditta di Bologna.

Le accuse di concorrenza sleale e di truffa partono dagli uffici della Leader di Casciago (Va) che accertati della presenza sul mercato di identico materiale ma di diversa origine, si è subito preoccupata di informare sia la stampa che la magistratura della possibile truffa.

Giovedì 16 marzo è stata concesso il sequestro della merce appena menzionata e si aspetta un verdetto più preciso nei prossimi giorni.

L'inchiesta come appena detto parte proprio dalla presenza sul mercato di materiale identico a quello commercializzato dalla Leader e venduto ad un prezzo più basso; da questo partono le indagini a la Sherlock Holmes e la Leader in base agli accordi precedentemente stipulati, ha condotto un sua indagine presso i distributori Europei più conosciuti.

Dalla Ocean alla Grem-

British
TELECOM

Telecomsoft
First Floor
64-76 New Oxford Street
LONDON
WC1A 1PS

Telephone number
National 01-379 6755
International +44 1-379 6755
Telex 9419074 T.soft G
Fax 01-631 3589

To:
From: Telecomsoft
Date: February 27, 1989
Attention:

Dear Mr

We are in receipt of a copy of a Savage cassette for the Commodore 64 machine. The game carries a sticker showing it is distributed by your company

Both our duplicators and printers have confirmed that both the product and packaging are pirated.

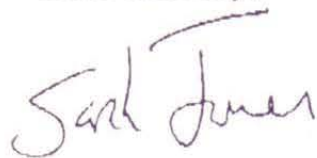
- The cassette shell case is of Italian design, and not one that is used by Telecomsoft.
- There are differences in the printing of the cassette label.
- The paper used for the inlay card is a different colour and weight to that used by Telecomsoft.
- The yellow colour underlying what should be black printing indicates that the whole inlay has been rescanned and copied from our own.

British Telecom is an international and worldwide corporation with offices in Milan. We will therefore be taking legal proceedings against you through our Italian office.

I am amazed that while blatantly pirating our games and infringing our copyrights, you still continue to pursue us as regards legal distribution for our products.

I look forward to your comments.

Yours faithfully,

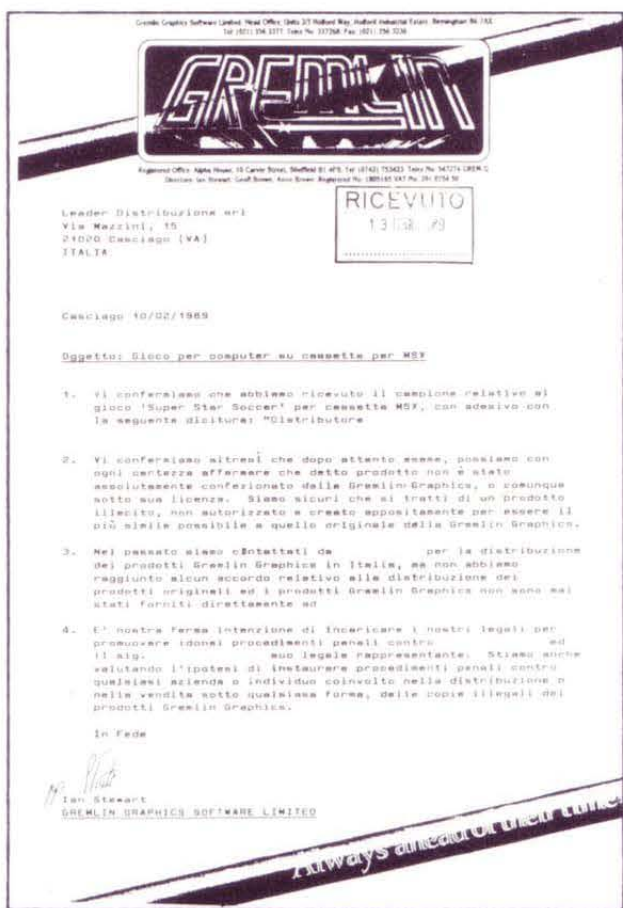


Sarah James
Group Overseas
Sales & Marketing Manager



Telecomsoft

British Telecommunications plc
Registered Office 81 Newgate Street LONDON EC1A 7AJ
Registered in England No. 1800000



lin e alla Telecomsoft sono partite tante piccole inchieste che a loro volta hanno dichiarato la completa estraneità con la ditta di Bologna (le fotocopie nella pagina accanto e in questa ne sono la prova certa). Da tutto questo è partita la denuncia della Leader che oltre alla truffa commerciale richiama l'attenzione di tutti, nell'ambito dell'annoso problema della pirateria. Purtroppo come ben sapete vi è inoltre da aggiungere

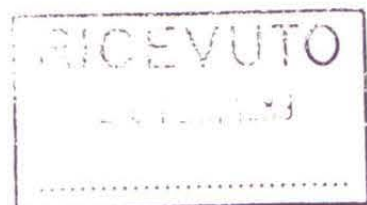
che in merito alla vendita del software, in Italia, non si è ancora giunti ad una vera e propria legislazione che regoli il mercato come avviene ad esempio per le musicassette e le videocassette. Per chiarire ancor di più, nei limiti di quanto ci è stato concesso, questa chiacchierata introduttiva ecco i fatti: su tutto il territorio nazionale sono apparsi, da qualche tempo, esemplari di moltissimi programmi di ogni genere che nonostante si presentino, all'apparenza, perfettamente originali si sono rivelati di dubbia provenienza. In alcuni giochi su cassetta, ad esempio, i libretti di istruzioni, i supporti magnetici e gli stessi package differiscono sensibilmente dai veri originali provenienti dalle software house che forniscono la Leader di Casaleggio. Nessuno, tantomeno le stesse case produttrici, sa nulla sulla provenienza di questo strano materiale.

Si parla già di originale copiato alla perfezione e commercializzato a prezzi più bassi.

Oggi, in base agli accordi stipulati con il rappresentante legale della Leader (Dott. Augusto Basilio), non siamo ancora in grado di fornire spiegazioni più dettagliate sulla vicenda, unitamente ai nomi della ditta o delle presunte ditte indiziate.

Per correttezza e serietà possiamo avvertire tutti i nostri lettori che non si tratta assolutamente della rinomata distributrice di software originale C.T.O. di Zola Predosa (BO).

Sul prossimo numero forniremo quindi tutti i dettagli relativi al procedere della vicenda, includendo ulteriore documentazione.



OCEAN SOFTWARE LIMITED
6, Central Street, Manchester, M2 5NS, England
Telephone: 061-832 6633 (10 LINES)
Facsimile No: 061-834 0650
Telex: 669977 OCEANS G.

Oggetto: Giochi per computer su cassetta per Commodore 64

1. Vi confermiamo che abbiamo ricevuto i campioni relativi al gioco 'Rambo III', 'Operation Wolf' and 'Guerilla War', per cassetta Commodore 64, con adesivo con la seguente dicitura:
2. Vi confermiamo altresì che dopo attento esame, possiamo con ogni certezza affermare che detti prodotti non sono stati assolutamente confezionati dalla Ocean Software, o comunque sotto sua licenza. Siamo sicuri che si tratti di prodotti illeciti, non autorizzati e creati appositamente per essere il più simile possibile a quelli originali della Ocean.
3. Nel passato siamo stati contattati da _____ per la distribuzione dei prodotti Ocean in Italia, ma non abbiamo mai raggiunto alcun accordo relativo alla distribuzione dei prodotti originali ed i prodotti Ocean non sono mai stati forniti direttamente ad _____
4. E' nostra ferma intenzione di incaricare i nostri legali per promuovere idonei procedimenti penali contro il sig. _____ suo legale rappresentante. Stiamo anche valutando l'ipotesi di instaurare procedimenti penali contro qualsiasi azienda o individuo coinvolto nella distribuzione o nella vendita sotto qualsiasi forma, delle copie illegali dei prodotti Ocean.

In Fede.

Tony Emmett
International Sales Manager
Ocean Software Limited



Registered Number: 2133521 England
Registered Office: 6, Central Street, Manchester, M2 5NS, England
The Ocean Logo is the registered trade mark of Ocean Software Ltd

COMPUTER GRAPHICS

a cura di
Fabio Pistone dello Studio
HiRes di Milano

Nel precedente articolo vi abbiamo parlato dei principali programmi di grafica impiegati dai professionisti che utilizzano l'AMIGA per creare le proprie animazioni. Ora vediamo più dettagliatamente i singoli software e iniziamo con lo SCULPT 3D della Byte by Byte. Sculpt 3D è un programma con il quale si possono creare scene tridimensionali di eccezionale realismo. Costruire un oggetto progettare forme con questo programma è semplicissimo.

La costruzione geometrica di una vostra idea sullo schermo viene impostata attraverso la rappresentazione bidimensionale delle facce che

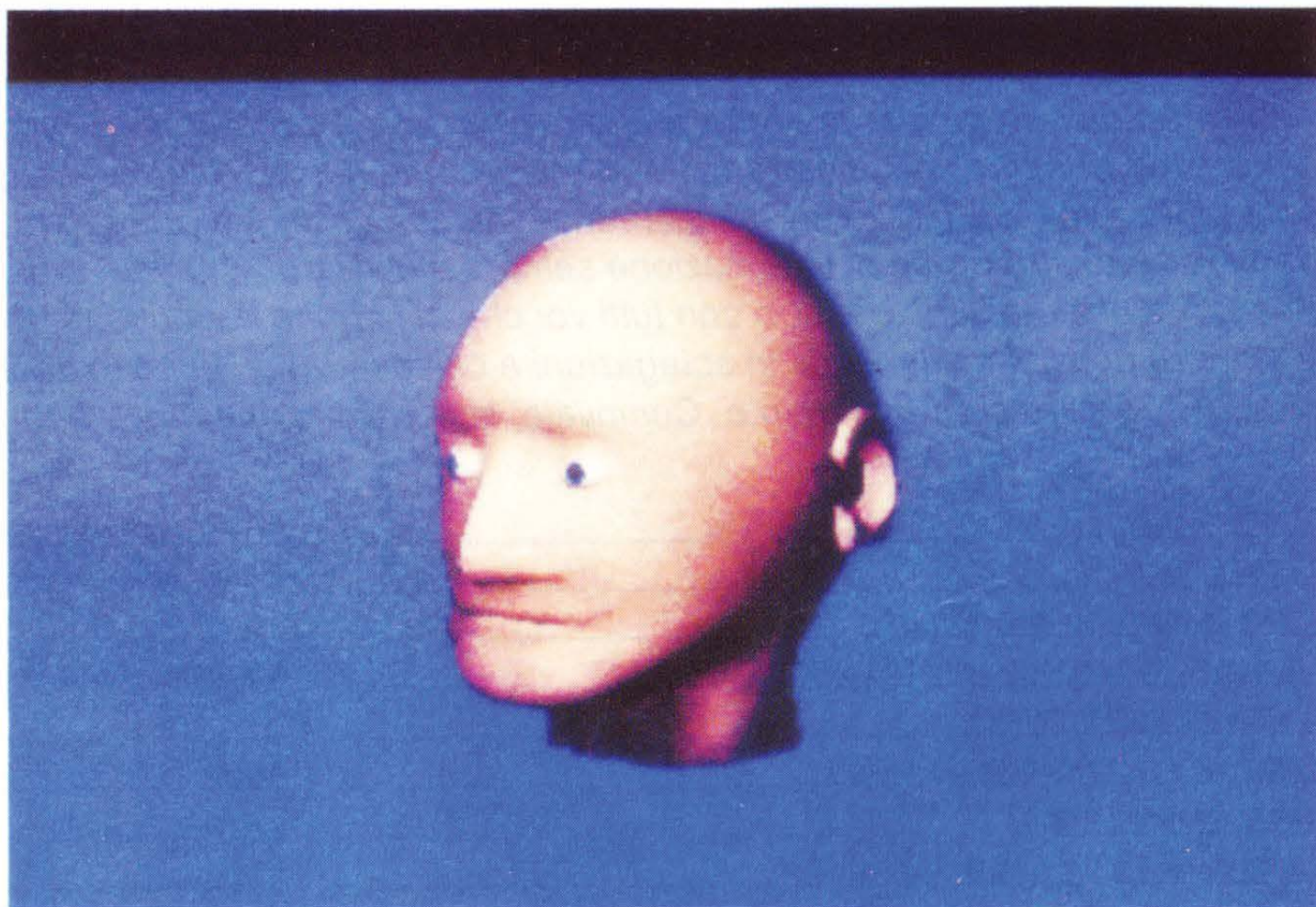
costituiscono il vostro oggetto e potete disegnarlo sulle tre finestre marroni che la schermata iniziale vi offre. Queste tre finestre sono chiamate TRI-VIEW e rappresentano la visione frontale, laterale e dall'alto e possono essere ingrandite a piacere. Qualsiasi poligono viene costituito da triangoli e ogni triangolo costituisce una faccia. Il programma vi offre anche delle figure solide già definite come sfere, tubi, cubi, cilindri o prismi. Questa vi permetterà di velocizzare le operazioni di costruzione che altrimenti dovrete impostare triangolo per triangolo. Quando siete entrati nel mondo tridimensionale

di SCULPT 3D e avete creato la vostra idea dovete preoccuparvi della visione prospettica. Questa viene creata parallelamente alla visione reale che compie il nostro occhio, infatti bisogna localizzare da quale angolazione viene vista l'idea e poi specificare la luce dell'oggetto con il posizionamento di lampade che ne illuminano la superficie. E' molto importante piazzare bene questi tre elementi in tutte le finestre del disegno per far sì che il controllo sia totale. Inoltre bisogna aggiungere che l'osservatore di SCULPT 3D lavora come un obiettivo fotografico è quindi bisogna selezionare le lenti



Immagine tratta da Sculpt 3d della Byte by Byte

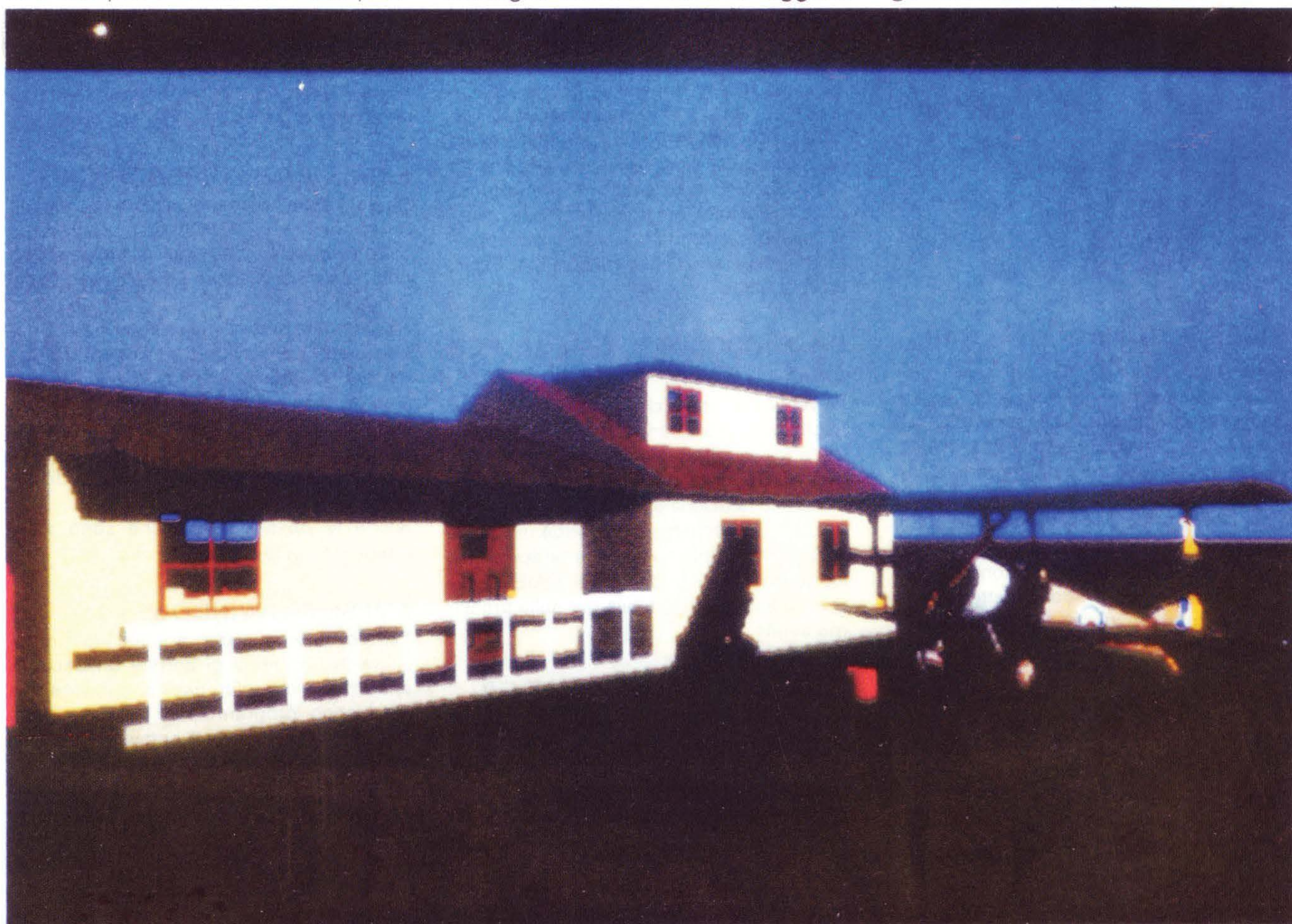
della camera e controllare l'esposizione. Oltre alla scelta grafica del disegno potete scegliere anche le sue dimensioni: minuscola, media, grande e full e il tempo che impiegherà l'immagine è subordinato al suo formato. Per ultimo lo SCULPT 3D permette di scegliere la risoluzione dello schermo arrivando al massimo con l'HI-RES in interlace. Come abbiamo potuto constatare lo SCULPT 3D vi offre l'immediata visione a tre dimensioni e basta fare un po' di pratica con gli schermi di TRI-VIEW per avere dei risultati ottimi e soddisfacenti. Ora veniamo alla colorazione dei vostri oggetti e alla manipolazione grafica per rendere realistica la vostra scena. La colorazione è soggetta al sistema RGB e quindi dovrete lavorare sull'interrogatore dei colori, sul quale farete la scelta di un colore per poi modificarlo con il mouse. Una volta che avete deciso la colorazione di ogni faccia triangolare o porzione del vostro disegno potete occuparvi degli effetti che potete dare alla superficie dell'oggetto. Ricordatevi di selezionare sempre i vertici che compon-



gono il disegno da colorare. Le trame che potete selezionare possono essere opache, lucide, luminose o speculari scegliendo anche l'effetto levigazione. I comandi per la colorazione e per le caratteristiche delle superfici si trovano nel menu -edit texture- e -edit color-. L'effetto speculare risulterà particolarmente realistico. Ottenere effetti speculari con immagini riflesse su uno oggetto

non sarà facile all'inizio, vi conviene imparare bene tutti i passaggi di colorazione e di illuminazione in modo poi da riuscire a prevedere con più facilità il risultato della vostra immagine.

Nel prossimo articolo vi parlerò dettagliatamente dei singolicomandi dello SCULPT 3D, per arrivare poi, all'animazione delle vostre scene generate con ANIMATE 3D.



Immagini tratte da Sculpt 3d della Byte by Byte

REFERENDUM VIDEOGAME & COMPUTER WORLD 1989

Abbiamo ricevuto moltissime lettere che lo chiedevano, altre che accennavano alla possibilità di un vero scambio di idee con tutti i nostri lettori; finalmente eccolo qua, il Referendum sulle vostre preferenze che speriamo risulti molto utile per migliorare gli aspetti della nostra rivista e potenziare al massimo i suoi contenuti, nell'ottica di offrirvi uno strumento di informazione sempre più valido. Abbiamo creato questo piccolo questionario proprio per aprire un ennesimo dialogo con tutti voi che ci seguite da molto tempo. Dato che nelle risposte ai lettori non è sempre possibile dilungarsi in spiegazioni e chiarificazioni, ecco lo strumento adatto per comunicarci ogni vostra idea, parere e suggerimento. Compilate, imbustate e spedite! Videogame & Computer World è tutto vostro!

Quanti anni hai? _____
Di cosa ti occupi? _____
Quale computer possiedi? _____
Da quanto tempo leggi la nostra rivista? _____
L'acquisti regolarmente? _____
Leggi altre pubblicazioni del settore? _____
Leggi riviste straniere? _____
Cosa vorresti all'interno della rivista? _____
Quale aspetto di Videogame & Computer World si dovrebbe migliorare, e come? _____
Vorresti più foto? _____
Vorresti più articoli? _____
Vorresti vedere la pagellina nelle recensioni, oltre ai giudizi "Giocabilità, Sonoro e Grafica"? _____
Ti piace il romanzo a puntate? _____

Quale rubrica ti interessa di più? _____
Quali altri argomenti dovremmo trattare? _____
Vorresti avere una hit parade basata sulle preferenze dei lettori? _____
Note: _____

MS/DOS NEWS

FORSE IL NUOVO 1-2-3 SARA' COSI':

La Lotus sta seriamente pensando di fare una release 3.0 in grado di girare solo sui sistemi con microprocessore 286 e 386. Questa nuova versione sarà in grado di indirizzare fino a 16 mega di memoria. I sistemi basati sui processori 8086 ed 8088 non potranno utilizzare la release 3.0 perchè sia l'8086 sia l'8088 non sono in grado di funzionare in modo protetto. Il programma "logicamente" funziona coi 640 K visti normalmente dal DOS, ma la presenza di una espansione di memoria sarà indispensabile per le applicazioni più consistenti. In ogni caso per gli utenti che posseggono un XT verrà commercializzata una nuova release contenente buona parte delle innovazioni della versione 3.0.

NOVITA' ANCHE IN CASA QUARTERDECK

La Quarterdeck, produttrice del DESQVIEW ha annunciato la prossima com-

mercializzazione della versione 2.2 di questo fortunato programma. Anche in questo caso la fame di memoria è mostruosa, ormai i 640K bastano solo per far girare le applicazioni più semplici. Oltre alla versione 2.2 è iniziata anche la distribuzione della release per 386. Per chi non conosce DESQVIEW ricordiamo che questo software permette di lavorare in multitasking sotto DOS. La compatibilità coi vari programmi è stata aumentata, ora non si hanno più grossi problemi con tutti i pacchetti più importanti tipo Paradox, PageMaker 3.0, Excel, Word 4.0 ecc.....

DA MICROSOFT: OMEGA PER OS/2

Le voci di corridoio che si sono susseguite negli scorsi mesi hanno ora un fondamento: la Microsoft ha annunciato la prossima presentazione di OMEGA, un eccezionale database relazionale in grado di girare sotto OS/2. Il pacchetto comprende una serie di utility che abbrevieranno i tempi di sviluppo delle varie applicazioni. OMEGA dovrebbe essere disponibile già dalla prossima estate.

FINALMENTE WORDSTAR 5.0

E' iniziata la commercializzazione della release 5.0 di WORDSTAR, forse, il wordprocessor più famoso del mondo. La nuova versione, molto migliorata rispetto alla 4.0, che oramai era stata abbondantemente superata dalle ultime versioni di Word e di Sprint, abbisogna di circa 3 mega, sull'hard disk, per poter girare. Unico neo di quest'ultima release è la non completa compatibilità dei file testo generati dal programma

con quelli che sono i più diffusi wordprocessor in commercio. Altro inconveniente l'obbligo di possedere un disco rigido per poter usare il programma. Cosa che mantiene ancora ben calda sul mercato la versione 4.0, in grado di girare su sistemi muniti di due drive.

FINALMENTE SUPERCALC 5

Da gennaio è commercializzata la versione 5 del potente SUPERCALC. Il programma ora distribuito anche in Italia si colloca in diretta competizione con i fratelli-rivali Excel e 1-2-3.

Rispetto alle precedenti release è stata potenziata la possibilità di gestire enormi tabelle e grandi quantità di dati. E' inoltre stata aumentata la compatibilità di lettura dei files LOTUS. Lo spreadsheet per poter eseguire le applicazioni più complesse abbisogna solitamente di almeno 300K di memoria libera.

Anche le possibilità grafiche sono state adeguatamente potenziate.

AMI SOTTO WINDOWS

Tempo fa, vi avevamo annunciato l'intenzione della Samna di portare un decisivo attacco alle maggiori case di software che producono programmi di gestione testi. Ora la dinamica casa di software americana ha iniziato la distribuzione di AMI un eccezionale wordprocessor funzionante in ambiente WINDOWS. La possibilità di utilizzare il mouse e, tramite suo mandare in esecuzione tutte le funzioni ed i comandi, fanno di SAMNA AMI un programma che si rivolge soprattutto (ma non solo) a chi ha scarsa dimestichezza coi personal.

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 Amiga 500 + drive esterno + monitor 1081 + archivio programmi + stampante star nl10
Silvano Bompieri
S.da Dei Colli, 60
46040 Monzambano (MN)
Tel.0376/800772

VENDO videocassette VHS causa rottura videoregistratore e impossibilità a sostituirlo. da lit.35.000 a lit.45.000 tutto compreso. vasto assortimento
Massimiliano Arti
Via Vignetta, 2/a
28041 Arona (NO)
Tel.0332/45150

VENDO Commodore 64 + disk drive 1541 modello nuovo + registratore + 200 giochi su disco e cassetta il tutto a lit.600.000 3 mesi di vita
Luca Meroni
Via Valle, 14
20035 Lissone (MI)

VENDO C64 + drive + monitor + adattatore telematico + 2.500 programmi + cartuccia velocizzatrice
Prezzo da pattuire
Giuseppe Malaspina
Via Matteotti
04023 Formia (LT)
Tel.0771/24618

CERCANO CONTATTI PER AMIGA

Fausto Mura
Via Mastino,2
07100 Sassari
Tel.079/293987

Piercarlo Cassinelli
Via Degli Alpini,9
24068 Seriate (BG)

Sergio Cavicchioli

Via Donismonda, 31
46026 Quistello (MN)
Tel.0376/619557

Tina Chini
Via Della Croce,71
54030 Cinquale (MS)
Tel.0585/309739

Lucio Lazzerini
Via S.antonio,49
38041 Albiano (TN)
Tel.0461/689294 Da Lunedì' A Venerdì' 22-23 Sabato 12-16

Gianni Cottogni
Via Strrambino,23
10010 Carrone (TO)
Tel.0125/712311

Alessandro Bruno
Via Lago S.michele,1
10015 Ivrea (TO)
TEL.0125/46472

Diego Giorgi
Via Cortemaggiore,1212
93012 Gela (CL)
Tel.0933/938404

Zanini Alessandro
Via Amendola, 3
Codisotto Luzzara (RE)
Tel. 0522/976717

CERCO CONTATTI PER PC IBM

Francesco Fontana
Via S. Francesco,21
20075 Lodi (MI)
Tel.0131/95862 (Sabato Domenica)

CERCANO CONTATTI PER CBM 64

Eporedia Computer Club

Casella Postale,14
10019 Strambino (TO)

Marco Riazzola
Via Gaslini, 2
20052 Monza (MI)

Mario Ciciotti
Via Vidimari,41
67051 Avezzano (AQ)
Tel.0863/552261
Vendo Penna Ottica

Marco Bernardeschi
Via Fratelli Bandiera,1
57010 S.p. In Palazzi (LI)
Tel.0586/660358 (ore pasti)

Giuseppe Malaspina
Via Matteotti
04023 Formia (LT)
Tel.0771/24618

Luigi Campus
Via Iuglaris,62
Moncalieri (TO)
Tel.011/640410

CERCANO CONTATTI PER ATARI ST

Ferdinando Bozzacarini E Nicola Majello
Via Ognissanti,56
35100 Padova
Tel. 049/8072923 ore ufficio e serali

Pierluigi Passavanti
C.so Langhe, 51
12051 Alba (CN)
Tel.0173/33184

Gianluca Traini
Via Savona,21
63018 Porto S.Elpidio (AP)
Tel.0734/99128

PAC-LAND

TM and ©1984
NAMCO Ltd.



AMS SCREENSHOT



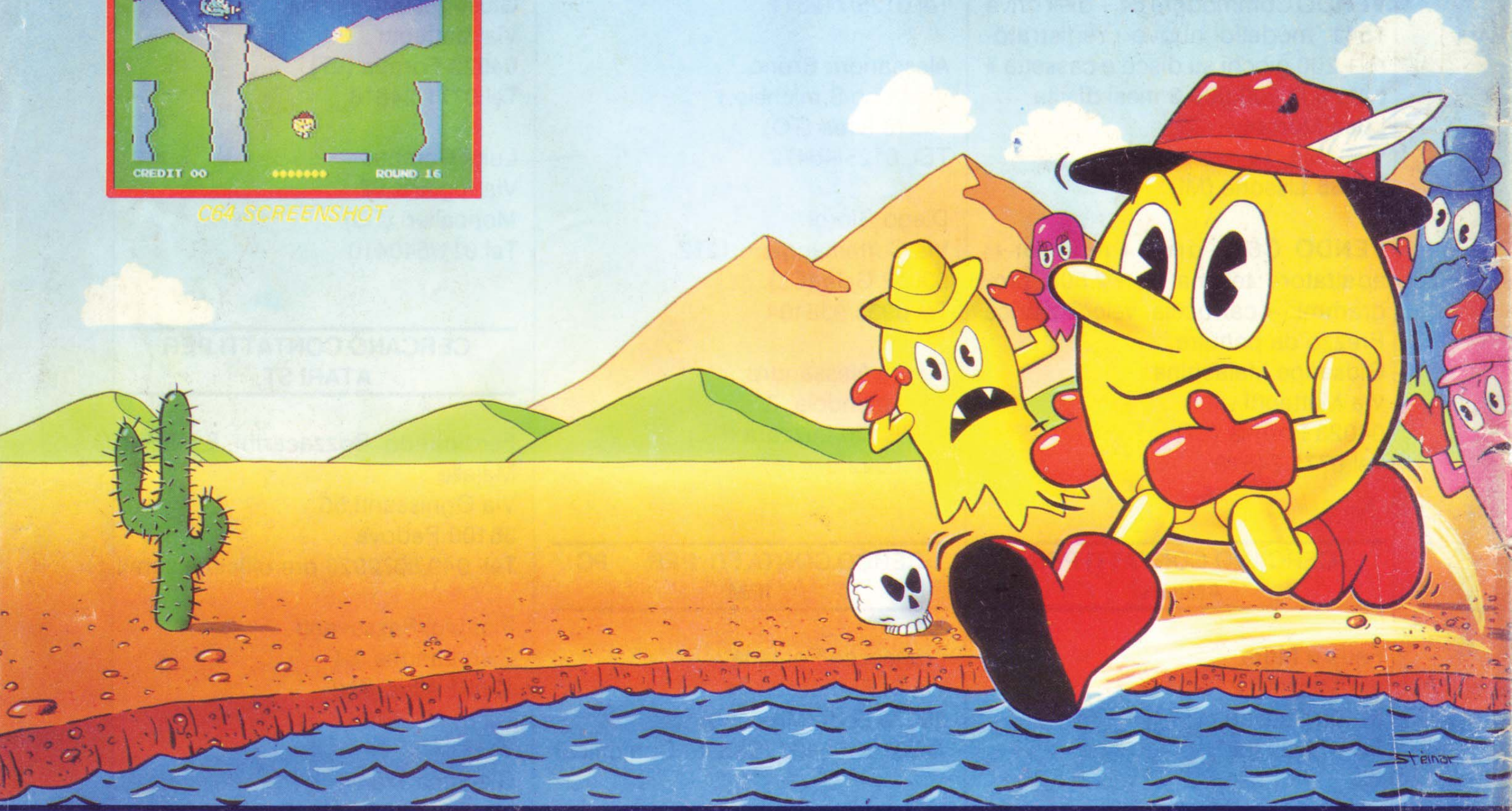
SPECTRUM SCREENSHOT



ATARI ST SCREENSHOT



C64 SCREENSHOT



PAC - Il più famoso personaggio del mondo dei computer, è tornato. Una superba conversione del più famoso e più gettonato coin - op di tutti i tempi, è ora disponibile per tutti i formati.



Commodore 64 cass./disc.	L. 15.000
AMSTRAD cass.	L. 15.000
SPECTRUM cass.	L. 15.000
MSX cass.	L. 15.000
AMIGA	L. 25.000
ATARI ST	L. 29.000