

COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

ANNO II N. 6 - LUGLIO-AGOSTO 1989 - SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70 L. 5.000



ATARI ST

CIRCUS ATTRACTIONS
DANGER FREAK
3D POOL
EXPLORA II

AMIGA

STORMLORD
DEJAVU II
SCARY MUTANT ...
CARMEN SAN DIEGO
DE LUXE PAINT III

SOLUZIONE DI
LEISURE SUIT LARRY II
KING'S QUEST IV

CBM 64

GRAND MONSTER SLAM
DANGER FREAK
STORMLORD
TOTAL ECLIPSE I e II

IBM & COMPATIBILI

GRAND MONSTER SLAM
CIRCUS ATTRACTIONS
SIMULATORI A CONFRONTO:
F-16 FALCON AT&
COMBAT PILOT

RAMBO®

1

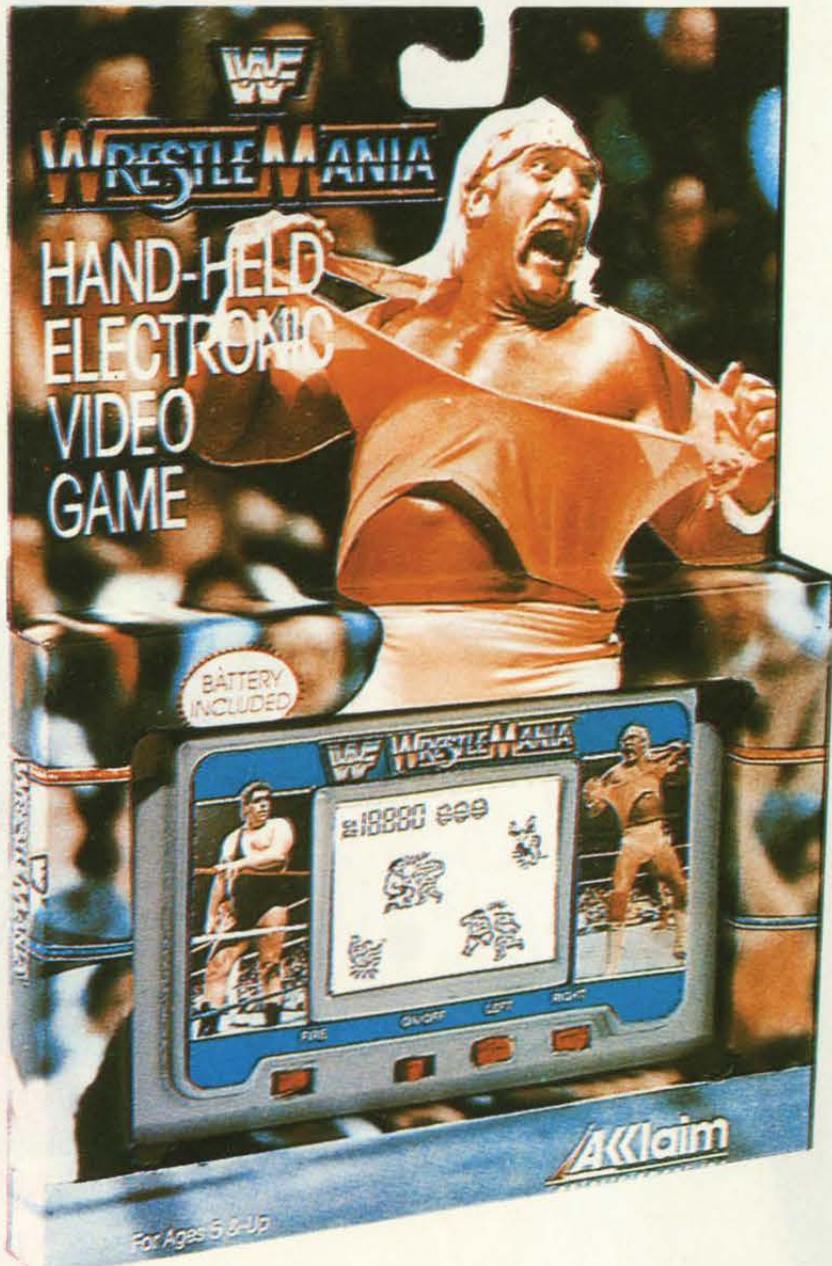
Il best-seller cinematografico è ritornato in esclusiva per giochi LCD dell' Acclaim. Rambo non ha pace, deve farsi strada attraverso la giungla, ma gli elicotteri nemici spuntano da ogni parte!



3

WRESTLEMANIA

Hulk Hogan e Andre the Giant, i due eroi mondiali del Wrestling, si incontreranno questa sera! Ma non importa chi vince perché non smetteranno mai di sfidarsi!



2

AIRWOLF™

Riuscirà Hawke a sconfiggere i suoi nemici a bordo di carrarmati, elicotteri e caccia F-14? La sfida è dura ma tutto dipende da te!



METTITI IN TASCA UN AMICO!
Gli scacciapensieri ACCLAIM non ti deluderanno mai.

LEADER

DISTRIBUZIONE

Nell'ambito delle riviste dedicate ai videogame si parla spesso di pirateria, di software copiato e di diritti d'autore infranti e non tutelati. Tutti si promuovono paladini di un'ipotetica crociata contro i filibustieri del software copiato ma, ben pochi tramutano in realtà le loro vane affermazioni. Certo, è molto conveniente fregiarsi del simbolo di protettori e tutori del software originale. Molti però realizzano pubblicazioni, mensili e giornaletti vari che si basano esclusivamente su software copiato perché tanto arriva per primo, costituisce la novità in assoluto e fa fare bella figura con i lettori. Ma, questi signori si chiedono quale possa essere l'effetto sull'acquirente di questa astuta ed intelligente politica?! Quello di cercare disperatamente un pirata che possiede già questo o quel programma per acquistarlo al più presto, dimenticandosi dell'originale (magari contemporaneamente importato) e finendo tra le sgrinfie di pseudo commercianti senza scrupoli. VG & CW non fa così. I nostri articoli non sono "vecchi" o superati. Sono invece la giusta, vera ed utile informazione per il lettore, l'utente ed il compratore potenziale che sa di potersi basare su dati coerenti, precisi, verificati e seri.

Il nostro lavoro si basa su effettivi e proficui contatti con importatori, software house di tutto il mondo e produttori che ci comunicano dati facilmente verificabili anche dal più piccolo utente. A che scopo illudere o deviare i lettori, favorendo di contrappunto il mercato delle copie? Pensate anche a questo quando leggete VG & CW.

Il direttore

COMMODORE ATARI PC/IBM videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - Capo redattore: Alessandro Gualtieri - Segretaria di redazione: Enrica Pagani - Hanno collaborato ai servizi: Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Domenico Colombo - Fotografia: Elias Willard - Comp. Esserrelle - Art director: Lavinia Piccini - Inviati dall'estero: Anthony Remedios - Pubblicità, abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 / 9303556 - Fax tel. 02/93502770 - 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 - Prezzo di copertina: L. 5.000 - Numero arretrato: L. 8.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO) - Sped. in abb. postale gr. 3/70 - Pubblicità inf. al 70%. In copertina: 007 License to kill della Danjaq S.A. All Right Reserved-v.game by Domark

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/6

Scrivere possibilmente in stampatello

NOME E COGNOME

VIA E NUMERO CIVICO

CAP. CITTA' (PROV.)

N. TELEFONICO

TESTO MAX 25 PAROLE

Data

Note

Sommario

Risposte ai lettori

The final test

Tutto...sui floppy disk

Utility

Amiga

De Luxe Paint III

World News

Games

Cbm 64

Hate

Circus Attractions

Journey To The Centre Of Earth

Mayday Squad

Navy Seal

Total Eclipse I E II

Danger Freak

Stormlord

Grand Monster Slam

3d Pool

Amiga

Blood Money

Where In The World Is Carmen San Diego?

Kick Off

Journey To The Centre Of Earth

Mayday Squad

Millenium

Raffles

Vindicators

Danger Freak

Stormlord

Grand Monster Slam

Time Scanner

Atari

Archipelagos

Kick Off

Circus Attractions

Journey To The Centre Of Earth

Millenium

Typhoon Thompson

Vindicators

Danger Freak

3d Pool

Time Scanner

Spherical

Ibm & PC Comp.

Circus Attractions

Journey To The Centre Of Earth

Grand Monster Slam

New Realese

Baal (Cbm 64)

Colossus Chess X (Amiga)

Star Trek (Cbm 64)

Better Dead Than Alien (Cbm 64)

Gunship (Amiga)

Microprose Soccer (Amiga-ST)

Adventures

Amiga

Dejavu II

Journey

Scary Mutant Space Aliens

From Mars

Atari St

Dejavu II

Explora II:time Run

Cbm 64

Battletech

Simulations

Ibm & PC Comp.

Arnhem

F-16 Combat Pilot

F-16 Falcon At

Cbm 64

Rommel

Atari St

Orbiter

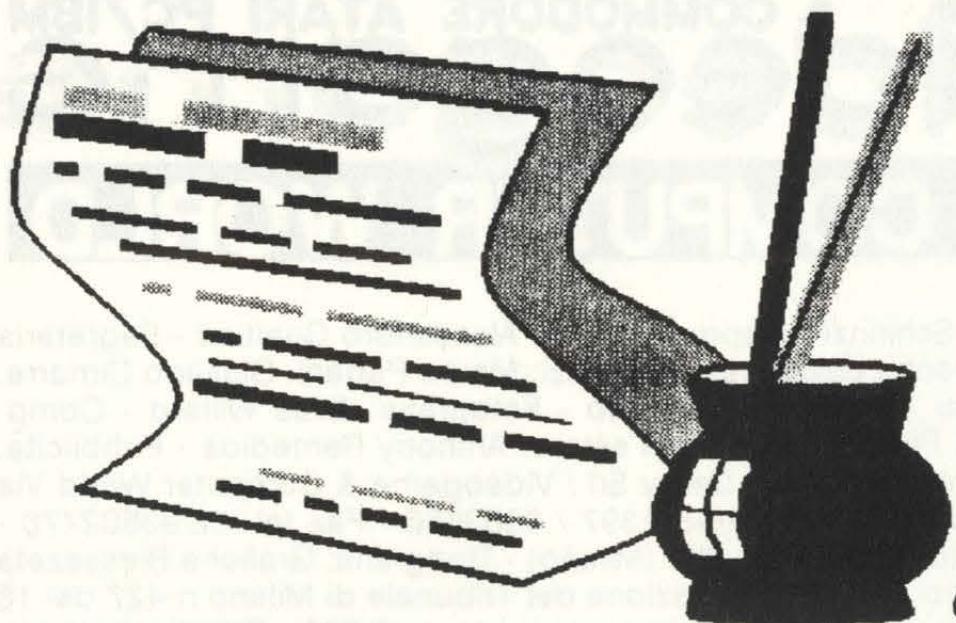
Pagina dell'avventura

Consigli, trucchi...

Ms/Dos news

Economic news

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 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.



RISPOSTE AI LETTORI

Spett.le Redazione di VG & CW
seguo la Vs Rivista sin dal primo numero, reputandola la migliore tra quelle del settore, perchè priva di fronzoli, con poca (ma buona) pubblicità e tante ottime recensioni di programmi.

Ho notato con piacere la nuova veste tipografica (leggi tutto a colori) e spero che continuate su questa strada per migliorare sempre più e dare a noi quanto più software recensito possibile.

Vengo ora a chiederVi, sempre che siete in grado di poterlo fare, un favore, e cioè se potete darmi l'indirizzo del sig. OBER-KOFLER REINHAR di cui avete pubblicato la lettera sul numero di Maggio.

Sarei interessato a mettermi in contatto con lui per sapere se posso ricevere a casa copie della rivista per cui scrive articoli avendo interesse ancora per le problematiche degli Atari a 8-bit 130/XE 800/XI.

Spero che esaudiate al più presto la mia richiesta.

Un saluto affettuoso a tutta la Redazione e un arrivederci al numero di Giugno.

GUIDO ULIANO VIA NOLANA, 29 80045 POMPEI (NA)
L'INDIRIZZO E': OBERKO-

FLER REINHARD S.GIACOMO, 101 39030 VALLE AURINA (BZ)

Spettabilissima redazione di VG&CW sono un ragazzo di 15 anni e possiedo da un anno ormai un Amiga 500.

Leggendo la vostra interessante rivista da pochi giorni mi sono dedicato alla rubrica "Consigli Trucchi e Strategie" però non riesco a capire in quale ambiente debbano essere battuti i comandi che riportate nella suddetta rubrica.

Gradirei ricevere risposta.

Cordiali saluti.

MILAN RICCARDO TREVISO

Caro Riccardo, nei consigli inseriti nella nostra rubrica viene specificato il tipo di computer a cui sono riferiti. Quando leggi, ad esempio, "STAR

WARS (Domark, per Amiga)" quel "per Amiga" significa che il trucco funziona sul 16 Bit Commodore.

Spett.le Redazione,
sono Prondi Elisa e ho 15 anni. Ho avuto l'opportunità di sfogliare la Vostra rivista del mese di Marzo 1989 che proponeva una serie di videogiochi molto interessanti. Io, attualmente possiedo un computer IBM PC-XT con video della Philips a colori con scheda grafica CGA. Ora Vi chiedo cortesemente di inviarmi un catalogo di videogiochi adattabili al mio computer con le rispettive caratteristiche: grafica, suono, giocabilità e il costo.

RingraziandoVi anticipatamente Vi porgo i miei più cordiali saluti.

P.S.: Complimenti per la rivista. Continuate così. Bravi!! Ciao!
BRANDI ELISA CUNEO

Cara Elisa, ciò che ci chiedi va be oltre le nostre possibilità.

Compilare appositamente un'enciclopedia del software esistente per il tuo computer richiederebbe un sacco di lavoro ed una serie di volumi!

La Leader di Varese, la Lago

e la C.T.O. comunque saranno certo in grado di fornirti un listino aggiornato su tutte le produzioni per MS/DOS.

Per quanto riguarda i giudizi ti possiamo solo consigliare di continuare a leggerci, OK?!

Spett. redazione di VG&CW,
sono un vostro utente regolare e preferisco la vostra rivista ad altre sul mercato.

Ho 10 anni, posseggo un Amiga 500 e vorrei darvi dei consigli per migliorare la vostra rivista.

1) Aggiungere ai softcenter Leader altri privati, in modo da avere una lista completa.

2) Non fotografare titoli di giochi, perchè è impossibile vederne la qualità (Chubby Crisle e Eliminator hanno dei bei titoli ma il gioco in sé è scadente). Così facendo, potrete fare più fotografie a colori (al limite il titolo va in bianco e nero).

3) Aggiungere agli utility copiatori (che non siano il Diskcopy) e magari anche programmi antivirus.

4) Visto che chiedete consigli per la critica dei videogiochi, ho deciso di proporvene alcuni che a vostro giudizio verranno tenuti conto o meno: originalità, numero dischi, qualità della conversione console disco e soprattutto la funzionalità su un computer o un drive (Rocket Ranger sul mio 500 a un drive è una schifezza!!!)

5) Più versioni private su Amiga o Atari ST (non CBM64/128).

6) Dividere (come già suggerito), la classifica in giochi venduti-giochi buoni.

Con l'augurio che alcune proposte vengano tenute in conto vi saluto

PS: dimenticavo: mettere il mezzo con cui si gioca il videogioco (mouse o Joystick) non vi costa niente aggiungere i miei consigli.

THOMAS PETTLEY CORNAREDO

Caro Thomas, ecco le risposte ai tuoi quesiti.

1) I Soft Center convenzionati Leader vendono software originale: gli altri non si sa e non si può avere nessuna garanzia. In base a questa semplice regola non ci sentiamo in grado di pubblicizzare qualche onesto rivenditore ma anche qualche pirata che espone in vetrina qualche (e dico qualche) originale!!!

2) I titoli dei giochi non li mettiamo più già da qualche numero: contento?! (le tue critiche sono comunque giustissime).

3) I copiatori non si vendono in originale e bisogna comprarli da Capitan Uncino e simili: capito il discorso?! Per provarli cosa dovremmo dire poi, che il tal diskcopy protegge e copia Dragon's Lair e quell'altro copiatore duplica alla perfezione l'ultimo successo Microprose?!

4) Anche a riguardo di questi tuoi appunti ci stiamo già dando da fare.

5) Idem come sopra!

6) Idem idem come sopra!!

7) Il "mezzo" con cui si gioca mi sembra che lo mettiamo già, o no?!

Spett. redazione di VG&CW, sono un ragazzo di 15 anni felice possidente di Atari 1040 ST.

Vi faccio i più vivi complimenti per la rivista e allego a questa lettera la mappa di gioco che non ha riscosso molto successo, però io credo che sia un ottimo prodotto di una casa molto buona come la Mandarin che sta mettendo in commercio ottimi prodotti quali STOS Basic e Lombard Rac Rally. Sulla mappa da me speditavi ho messo in evidenza tutti i teletrasporti indicando il nome di ciascuno di essi, sono segnati su questa da bollini neri.

Ho indicato anche con alcune X le basi contenenti la navicella che il protagonista del gioco può prendere ogni volta lo riterrà opportuno.

Le porte, valicabili soltanto se si è in possesso della chiave, sono rappresentate da piccoli segmenti.

Le security door, valicabili soltanto se si è in possesso dei numeri relativi alla stessa o del possepartout (rettangolo rosso con disegno bianco all'interno), sono rappresentate con una T.

In alcune delle 512 stanze del gioco si trovano dei passaggi segreti che si possono trovare facilmente in quanto sono rappresentati da piccole rientranze rettangolari poste nelle pareti.

Li ho evidenziati sulla mappa con doppie frecce.

Sperando che la mappa venga pubblicata vi porgo i miei migliori saluti.

ALCUNI CONSIGLI

La chiave che apre le porte si trova spesso nelle vicinanze del teletrasporto ROKEA.

Il possepartout che d'ha la possibilità di passare la security door e di accedere ai piccoli computer sparsi per tutte le stanze si trova spesso nella stanza iniziale o nelle vicinanze del teletrasporto HINDI.

recuperati alcuni oggetti bisognerà riportarli nella stanza rappresentata sulla mappa con un quadrato.

Cercate di recuperare più Joystick possibili perché ognuno di questi vi d'ha una vita in più.

In alcune stanze si trovano dei muretti che non ci permettono il passaggio, potrete superarli, solo se vi trovate al di sopra di questi e se non avete la navicella, alzandovi sopra di questi e lasciandovi ricadere.

Premete F1 per formare il gioco per poter consultare la mappa.

FRANCESCO VATTERONI Roma
TEL.06/8869258

Francesco sei forte! La tua mappa verrà senza dubbio inserita in uno dei prossimi nu-

meri (al momento abbiamo qualche problema di spazio!). Aspettiamo la prossima!!

Gentile redazione di VG&CW,
vi scrivo per gridare a tutte le software house (non serie), un problema che mi assilla ormai da tempo.

Da molto tempo (ormai circa 9 mesi) leggo di una pubblicità riguardante un gioco del calcio il cui nome è: GARY LINEKER'S HOT SHOT!

Ora preciso che voi non avete mai riportato questo nome sulle vostre pagine, ho telefonato alla Lago, alla Leader e nessuno sapeva niente.

Premetto che io possiedo sia un CBM64 sia un Amiga500 e il gioco sopra menzionato doveva uscire già a dicembre per entrambi.

Vi prego datemi informazioni su questo programma non so più a chi rivolgermi. Aiuuuutoooooo!

Il vostro affezionatissimo

JOE

PS: un altro caso è il gioco (già uscito per 64) W.W.F. Wrestling per Amiga500. Non potete dirmi che ho visto male perché sono andato dai miei amici a vedere se vedevano quello che vedeva io! Capito?

Non sapete niente di W.W.F. Wrestling? Per Amiga e per Amiga anche G.L.H.S. vi pregooooooooooo!

Gary Lineker's Hot Shot è già uscito da tempo per il CBM64/128.

A quanto ne sappiamo noi lo distribuisce la Leader di Varese. Per quanto riguarda la versione per Amiga, così pure

per W.W.F., ancora non si sa proprio nulla. W.W.F. c'è per Atari ma, questo è tutto quello che sappiamo. I nostri agenti segreti sono comunque già all'opera per svelare questo mistero!

Spett. redazione,

la lettura casuale della vostra rivista ha contribuito in modo notevole a creare in me un forte interesse verso il mondo dei video game, tanto da spingermi a scrivervi, chiedendovi, sempreché ne abbiate il tempo e la possibilità, di accomodarmi gentilmente ad alcune mie richieste da neofita ed inesperto del settore.

Innanzitutto chiedevo se potevate mandarmi delle indicazioni bibliografiche attinenti la programmazione dei videogiochi; in secondo luogo desideravo sapere quale potrebbe essere l'iter per arrivare a lavorare in questo campo e quindi implicitamente, quali conoscenze di base sono necessarie possedere per arrivare ad essere un buon progettista o ideatore di videogiochi.

Confidando nella vostra cortesia, continuerò a seguirvi con attenzione dalle pagine della rivista.

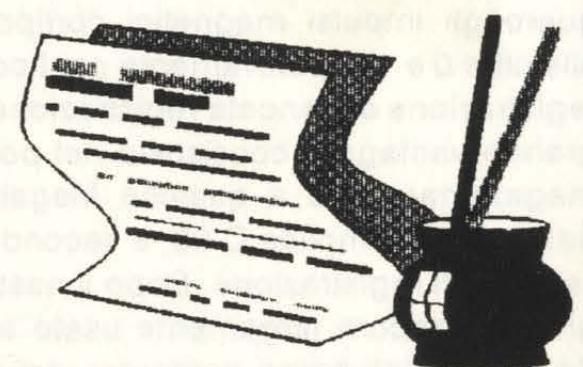
SESANA DARIO
Via Nazionale 4
22070 Vertemate (CO)

Designer per CBM64/128) che possono dare una certa infarinatura.

Per quanto riguarda le software house italiane le cose stanno un po' maluccio. La Italvideo, che produce la Future, è l'unica che cerca game designer.

Se fossimo inglesi, francesi o tedeschi tutto sarebbe più facile ma, sempre a causa del solito, annoso problema della pirateria del software; in Italia chi se la sente di investire denaro in questo settore?!

Tuttavia, proprio nelle ultime produzioni Anco, Addictive e Hewson, figurano i nomi di programmati italiani: perché non farsi sentire quindi?



ATTENZIONE!!!
Se non trovate
Videogame &
Computer World
compilate e presentate
questo coupon al
Vs Edicolante.
La prego di riservarmi una
copia di VG & CW
distribuito dalla DI NA STA (Rho-Milano)
nome e cognome _____
indirizzo _____
tel _____
firma _____
(se siete minorenni fate firmare da un genitore)

The final test

Tutto Quello Che Avreste Voluto Sapere Sui Floppy Disk e che...

Forse non tutti sanno come è fatto il supporto magnetico più usato dai nostri amati home e personal computer. Spesso si travisano le effettive capacità, gli scopi e le finalità di un floppy disk e dei suoi derivati; anche il più smaliziato utente può ignorare alcuni particolari che possono rendere ancora più potente e flessibile l'immagazzinamento di dati elettronici. In questa approfondita panoramica sugli altrimenti detti Storage Media scopriremo tutti i segreti della sofisticata tecnologia e degli insostituibili materiali indispensabili per offrire questa diffusissima nuova memoria magnetica.

LA "PREISTORIA"

Gli elaboratori di qualche tempo fa utilizzavano schede o nastri di carta per la registrazione di dati e di programmi. Ciò avveniva attraverso alcuni fori, praticati su questi supporti, che corrispondevano a numeri, lettere o simboli.

E' immediato immaginare l'incredibile schede necessarie per memorizzare anche una singola stringa di programma e i lunghi tempi di gestione per il recupero e la consultazione di tali supporti. Per sveltire e rendere più consono alle crescenti esigenze il sistema di immagazzinamento dati nacque i primi supporti magnetici nella fattispecie delle audiocassette del tipo musicale. Al posto dei fori praticabili sulle schede, nacquero gli impulsi magnetici corrispondenti alle cifre 0 e 1 rispettivamente per i codici di registrazione e mancata registrazione. Il più grande vantaggio consisteva nel poter immagazzinare fino a qualche Megabyte di dati su una semplice C-90, a seconda della velocità di registrazione. Dopo il nastro magnetico, ancora largamente usato a livello dei più piccoli home computer, arrivò il disco, o floppy disk (disco flessibile); questo tipo di storage media offre, ed offre tutt'ora, gli insostituibili vantaggi dell'accesso ai dati completamente casuale (Random Access). Inoltre, e ciò vale per il supporti magnetici in generale, esiste un altro grande vantaggio: cassette audio e floppy disk possono essere riutilizzati.

COS'E' IL RANDOM ACCESS

Fate conto di dover ricercare un brano musicale su una cassetta audio e su un Long Playing; sulla prima si dovrà scorrere il nastro avanti e indietro per qualche minuto, anche se si dispone di un dispositivo di ricerca (come quelli comuni agli impianti Hi-Fi più evoluti); su un disco vero e proprio basterà alzare la testina e posizionarla sul solco prescelto o proprio all'inizio del brano e l'operazione richiederà qualche frazione di secondo.

Questo è un rudimentale esempio dell'accesso casuale ai dati su cui si basa la tecnologia dei Disk Drive, o lettori di floppy disk. Ulteriori perfezionamenti hanno reso ancora più immediato questo procedimento espandendo lo stesso principio anche alla futuristica tecnologia dei Compact Disk.

REGISTRARE MAGNETICAMENTE

Tutti sappiamo che avvicinando un pezzo d'acciaio ad una normale calamita il primo riceve una magnetizzazione che dura anche dopo l'allontanamento. Ai materiali magnetici, come quelli impiegati per la costruzione di floppy disk, viene applicato lo stesso principio per la memorizzazione dei dati. Ora un magnete ha due poli, uno positivo ed uno negativo; la registrazione magnetica può quindi scegliere fra due tipi di effetto. I dati per computer non sono altro che serie di 0 ed 1, cioè sfruttano solo due condizioni che rendono estremamente facile ed elastica la registrazione su un media magnetico. La registrazione avviene tramite una testina di scrittura/lettura che contiene un'elettrocalamita; il flusso magnetico che interviene nel processo scorre tra le due estremità della testina. Chiaramente più piccola è la distanza fra le due estremità, minore sarà lo spazio richiesto per registrare i dati. Alcuni dischetti di altissima qualità presentano un maggior numero di spazi disponibili per la registrazione (cosiddetti Tracce) che permettono quindi processi di memorizzazione ad alta densità. Si sono perciò affiancate alle testine tradizionali le testine Thin Film, basate sulla tecnologia dei semiconduttori. La lettura dei dati avviene secondo un semplice principio di fisica: un conduttore che si muove in un campo magnetico, in questo caso il campo creato dalla magnetizzazione sul dischetto, genera una corrente elettrica; quest'ultima viene sfruttata esclusivamente come sorta di segnale. Il conduttore è rappresentato dalla testina posta sopra il disco in movimento (rotazione).

LA MACCHINA PER LEGGERE E SCRIVERE

La gestione dei floppy disk impiega attrezzi e macchinari decisamente più complessi di quelli utilizzabili per le cassette audio. Nascono quindi i disk drive che, vista la tecnologia più avanzata e sviluppata, vengono a costare molto di più dei normali registratori audio. Ogni computer che impiega floppy disk delega la gestione di questi ad un particolare aspetto della propria "mente": il DOS (Disk Operating System), o Sistema Operativo Del Disco. Un classico esempio è l'MS/DOS creato dall'IBM e poi adot-

tato da tutti i PC Compatibili, o ancora l'Amiga DOS e via dicendo. Questo sistema operativo è incaricato della registrazione dei dati elaborati con il computer, della consultazione di questi, della scrittura e del cancellamento dei dischi e così via.

IL FLOPPY DISK, QUESTO SCONSCIUTO?

I floppy disk più usati da computer come il Commodore 64, l'Atari ST, l'Amiga, il McIntosh, gli IBM PC, ecc, sono di due tipi: quelli da cinque pollici e un quarto e quelli da tre pollici e mezzo. Queste misure indicano il diametro stesso della superficie utilizzabile del disco per le elaborazioni. Questa superficie è costituita, in entrambi i modelli, da un dischetto di poliestere ricoperto, su entrambi i lati, da ossido di ferro. A questa sostanza viene aggiunto un lubrificante speciale che favorisce lo scorrimento della testina del drive e dei composti resinosi con funzione di adesivi. I dischetti sono perciò registrabili su entrambe le facciate contrariamente ad un'errata opinione abbastanza diffusa. E' vero che i costruttori garantiscono, nella maggior parte dei casi, solo il lato superiore ma è altrettanto comprovato che l'ossido di ferro ben si presta alla magnetizzazione anche sul lato inferiore. La registrazione su entrambe le facce è possibile utilizzando un drive a doppia testina o semplicemente girando il floppy dentro all'unità. L'"anima" del disco è racchiusa, a seconda dei casi, in un tipo di involucro protettivo più o meno rigido di varie dimensioni.

FLOPPY DA CINQUE POLLICI E 1/4

I dischi da cinque pollici e un quarto presentano un sottile doppio foglietto di tessuto che avvolge la superficie del materiale magnetico ed agisce sia come protezione che come lubrificante. Un sottile anello di plastica rinforza il buco centrale del foglietto magnetico. Il tutto è racchiuso in una busta plastificata di forma quadrata che presenta tre aperture. La prima di queste è la finestra oblunga che mostra la superficie del disco sfruttabile dal drive. La seconda corrisponde al foro circolare preposto per l'agganciamento e la rotazione del disco. L'ultima apertura è la piccola finestrella presente, solitamente, sul lato destro del floppy; una

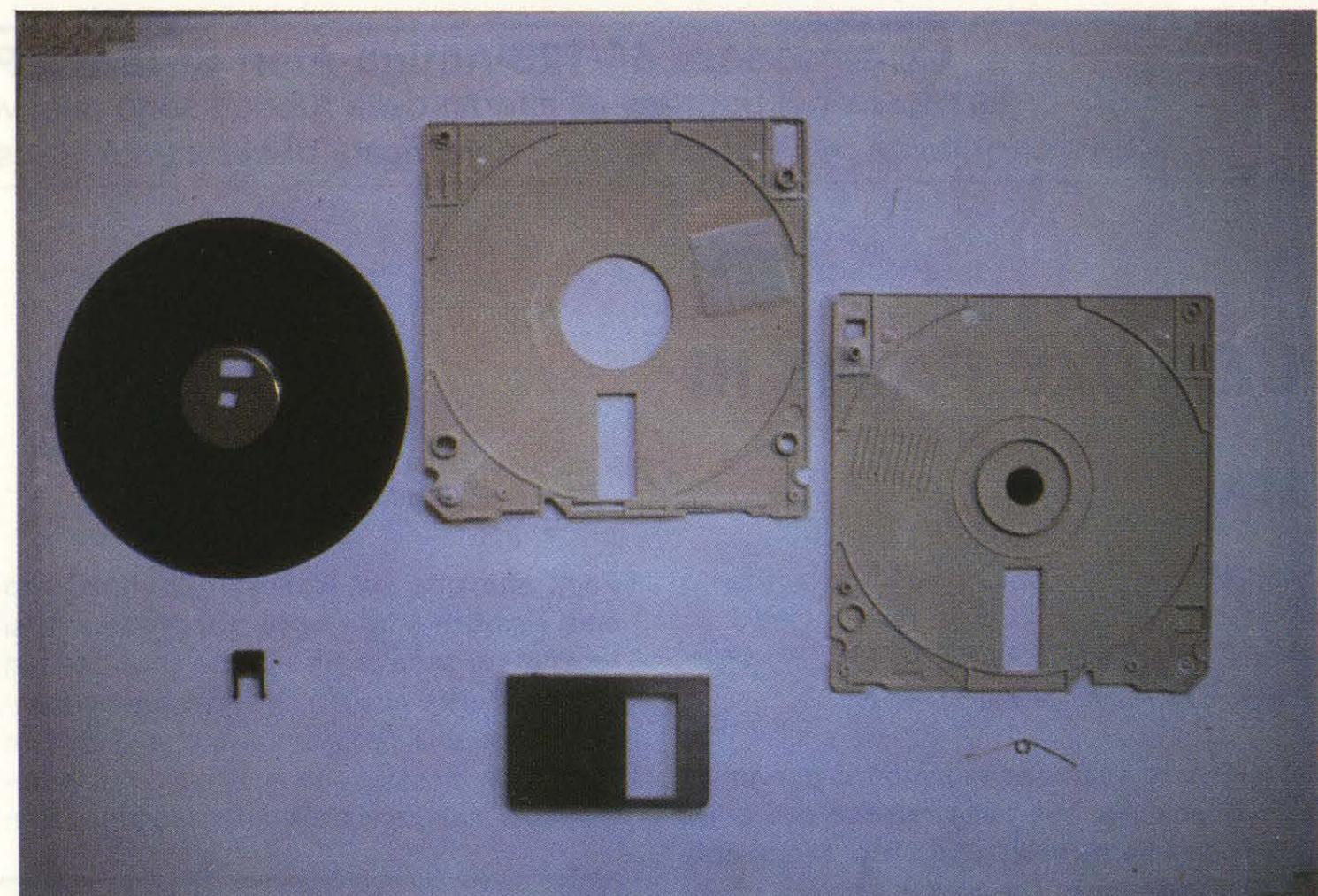
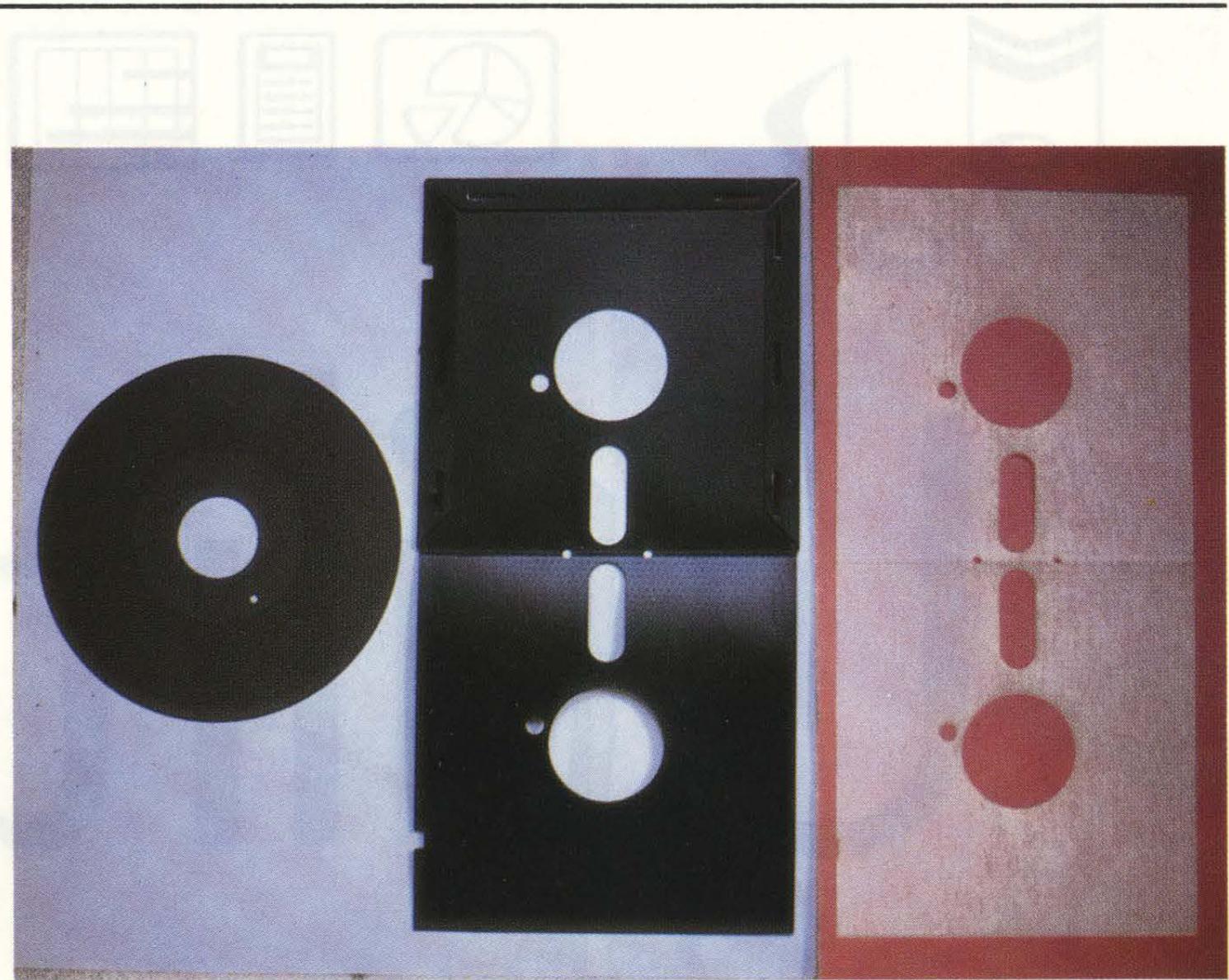
fotocellula inserita nel drive verifica la presenza di questa apertura per leggere esclusivamente o leggere/scrivere sul disco. Lo strato ricoperto da ossido di ferro gira infatti su sé stesso all'interno del floppy una volta inserito nel drive. Nei floppy da 5 pollici e 1/4 quando la finestrella per la fotocellula è aperta il drive può leggere e scrivere, quando è chiusa può solo leggere.

FLOPPY DA TRE POLLICI E 1/2

Questo tipo di mini-floppy è costruito in maniera alquanto più sofisticata del precedente. Il foglietto magnetico che costituisce l'anima del floppy è ovviamente più piccolo (di appunto 3 pollici e mezzo di diametro) e presenta ben due anelli di rinforzo di cui uno risulta pieno e dotato di due fori per favorire e migliorare l'agganciamento alla testina. Abbiamo quindi il doppio tessuto lubrificante, sempre a forma circolare. L'involucro in plastica rigida che racchiude il materiale magnetico e le protezioni risulta più resistente e pratico della busta semirigida dei floppy da cinque pollici. La "scatoletta" si sigilla attraverso agganci ed innesti particolari e presenta uno speciale meccanismo di chiusura. La superficie del disco infatti non è più esposta come negli altri floppy ma la contrario, appare solo all'intero del drive. Una speciale dispositivo di chiusura a scorrimento, dotato di una piccola molla, viene infatti manipolato all'interno dell'unità per posare la testina sul materiale magnetico. In questo modo anche se qualche agente esterno corrosivo o comunque dannoso entra in contatto con qualsiasi parte del dischetto non si rischia assolutamente di rovinarne il contenuto. Sia i drive che questi minifloppy sono realizzati per permettere un perfetto utilizzo anche in presenza di qualche leggera deformazione. Il disco metallico ri rinforzo appena citato, offre due punti di fissaggio all'asta del drive, garantendone quindi un perfetto ancoraggio e centraggio. Per garantire un'ulteriore affidabilità, all'interno del disco è stato inserito un piccolo supporto antivibrazioni che scosta leggermente l'anima dall'involucro che la contiene. Il sistema di protezione della scrittura dei mini floppy non si avvale più di un etichetta di carta per chiudere la finestrella "vista" dalla fotocellula; abbiamo infatti un comodissimo tassellino di plastica che può essere mosso, nel suo alloggiamento, per chiudere o aprire la piccola apertura quadrata. Esposte tutte queste considerazioni viene spontaneo capire il perché del costo un tantino più elevato di questo tipo di floppy disk. Nei floppy da 3 pollici e 1/2 quando la finestrella per la fotocellula è aperta il drive può solo leggere, quando è chiusa può leggere e scrivere.

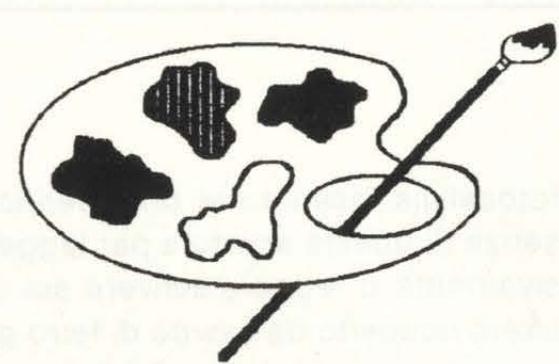
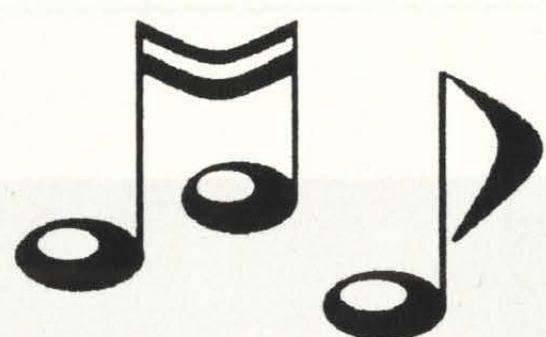
I DISCHI VERGINI NON POSSONO RICEVERE DATI IMMEDIATAMENTE

Quando si acquistano dei dischi vergini, vuoti cioè, la prima cosa da fare è formattarli. "Formattazione" è un parola che non esi-



ste sul vocabolario della lingua italiana ma altro non è se non un'italianizzazione del verbo inglese "To Format". Formattare significa, in parole poche, preparare un disco vergine a ricevere ed immagazzinare dati. E' come se ci venisse dato del legno con cui costruire alcuni contenitori per...delle arance (leggi = dati)!! Capito il concetto? Il processo di formattazione viene gestito dal DOS di ogni computer ed è strettamente esclusivo e proprio di ogni singolo elaboratore. Se cerchiamo di far "girare" un gioco per il CBM64 su un IBM PC non otterremo nulla proprio perchè, oltre all'incompatibilità dei dati, le formattazioni sono diverse. La densità delle registrazioni effettuate sui dischi può essere più o meno elevata, a seconda della qualità del floppy e della tecnologia del drive. Il metro utilizzato per quantificare questa caratteristica è quello che misura le Tracce Per Pollice (TPI). I dischetti

vengono infatti suddivisi in zone, denominate tracce e settori. Le tracce sono dei cerchi concentrici mentre i settori suddividono il disco in aree unendo il centro alla circonferenza. La formattazione crea tracce e settori. Sulle tracce più esterne si trovano comunemente gli indici del contenuto, denominati Directory. In questi indici possiamo controllare quanti e quali gruppi (Files) di dati sono immagazzinati su ogni floppy disk. Dopo gli standard IBM dei floppy da 8 pollici (1972), e quelli Shugart da 5,25, si è imposto sul tutto il mercato mondiale il nuovo prototipo di floppy disk da 3 pollici e mezzo. Incontrastato e utilizzato per ogni tipo di applicazione il floppy si rivela, sino ad oggi, il più comodo storage media mai creato per elaboratori. All'orizzonte informatico stanno già spuntando le prime sperimentazioni che impiegano i laser disk o i compact disk: fino a quando durerà l'egemonia del floppy?



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.

DE LUXE PAINT III

ECA

AMIGA
DISCO
PREZZO LIRE STERLINE 79.95
IMPORTATORE: N.P.

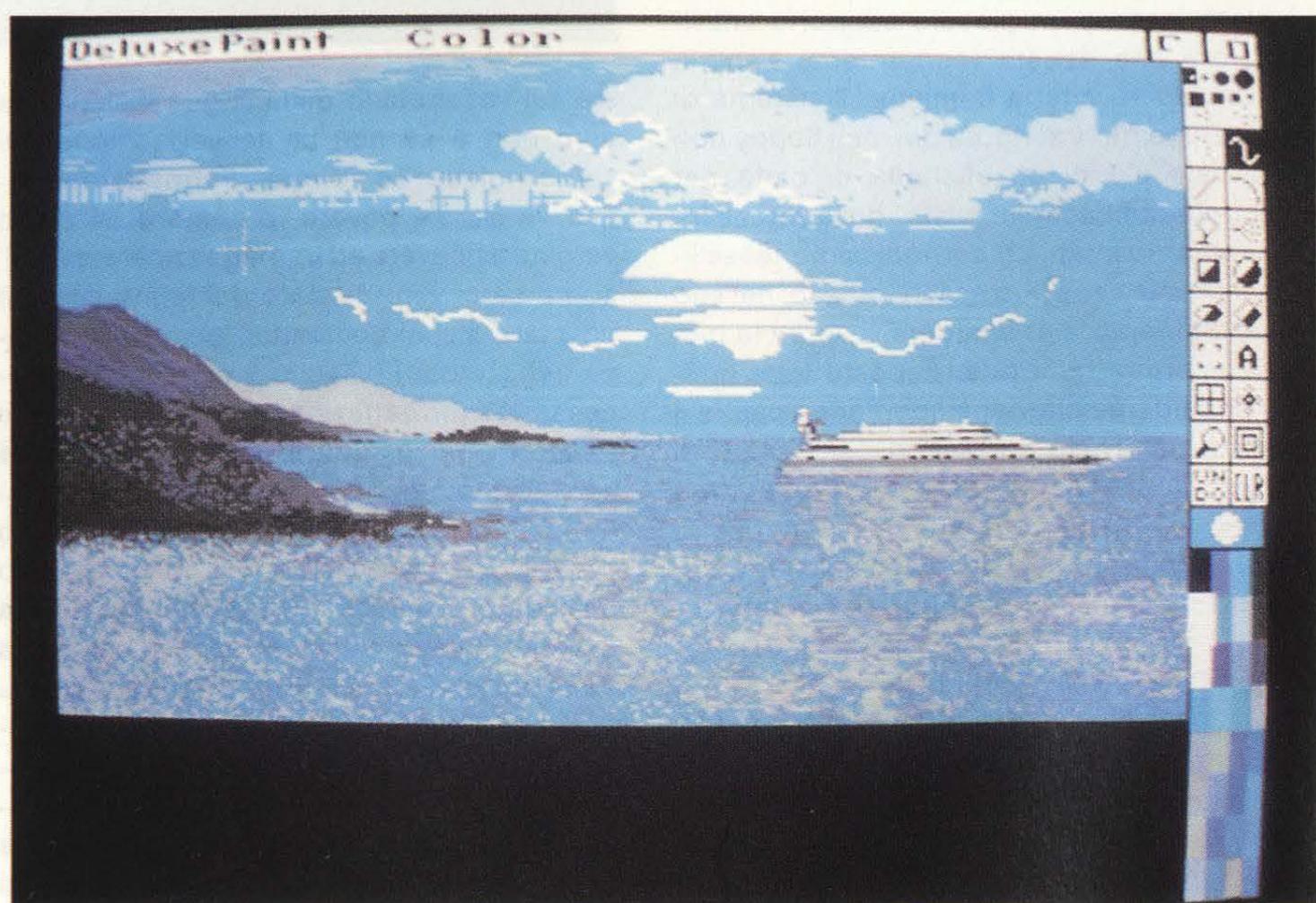
I più noto e famoso tool grafico per Amiga è giunto alla sua terza release che arriva particolarmente inaspettata ma, senza dubbio graditissima. L'autore è sempre quello (Daniel Silva), il programma no. Anche se il canovaccio principale su cui è nata questa "famiglia" di software creativo è stato totalmente riutilizzato, numerose appaiono le modifiche, le migliorie e le innovazioni di questa terza versione.

La novità più di spicco è la sezione d'animazione che, lasciandosi alle spalle i pseudo movimenti ottenibili con il Color Cycling, ci mette a disposizione un piccolo ma, completo tool per registrare, memorizzare, calcolare e mandare in esecuzione tutte le frame che vogliamo. A questo proposito è stato implementato il sistema di visualizzazione tridimensionale in modo da poter animare oggetti sui tre assi x, y e z. Sono stati quindi inseriti particolari brush (AnimBrush) che contengono fotogrammi che simulano il movimento.

Vediamo le animazioni. La sezione del DPaint III relativa a questa applicazione risulta paragonabile a quella del Quantum

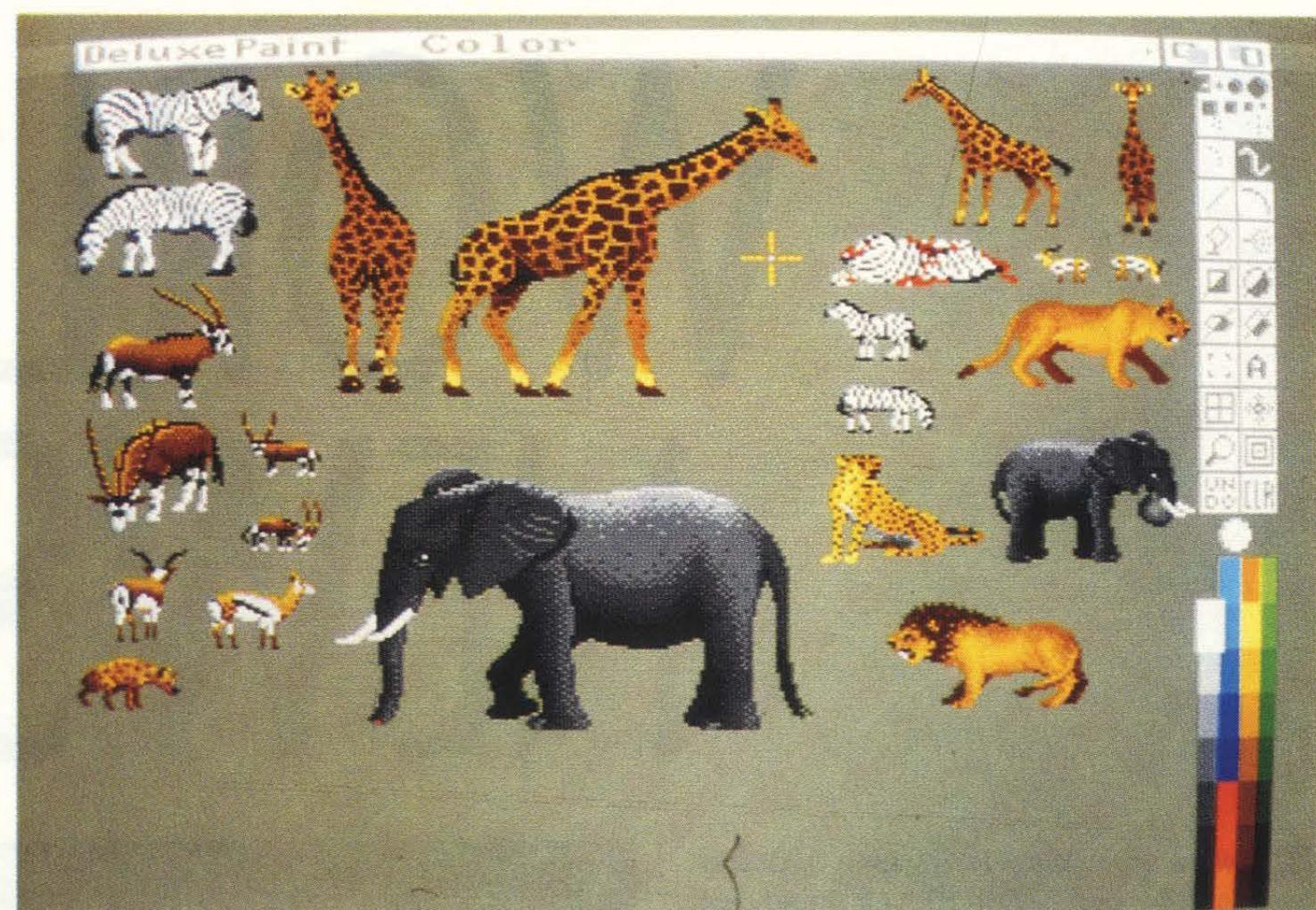
Paint che gira sull'Atari ST. Si impiegano cioè parecchie immagini disegnate e le si registrano, nella memoria del computer, in una sequenza che ricrea l'effetto movimento. Quello che programmi come Quantum Paint non possiedono è l'intervento automatico e indispensabile del calcolatore che,

se lo vogliamo, può calcolare e ridisegnare ogni frame completa, basandosi esclusivamente sui diversi set di coordinate che gli forniremo. Il tutto è collegato all'opzione Perspective che permetterà di creare sequenze che tengono conto anche degli spostamenti tridimensionali e delle rotazioni su-



gli assi cartesiani. Il tutto è chiaramente spiegato in ben due capitoli del manuale di istruzioni e, a dire il vero, sembra più complicato di quanto non sia nella realtà. Vale la pena di sottolineare però che per sfruttare l'Animation bisogna necessariamente disporre di almeno un Megabyte di memoria. Il DPaint III inoltre impiega il sistema EHB (Extra Half Bright) che permette di sfruttare, in bassa risoluzione ed in modo interlaccato, una tavolozza di ben 64 colori (32 tinte base + 32 tinte con tonalità inferiore, relative alle prime di Default). Creare effetti di ombreggiatura non sarà dunque più un problema con il DPaint III. Non per ultimo, ci viene offerto il formato schermo Overscan che, lavorando in tutte le quattro risoluzioni, amplia notevolmente l'area disponibile per disegnare. Il programma quindi lavora in uno pseudo PAL a tutto schermo.

Nei menu a scomparsa troviamo qualche piccolo cambiamento sviluppato dai comandi propri del DPaint II. I Requester per i file IFF sono stati sviluppati per gestire il salvataggio ed il caricamento dei vari fotogrammi d'animazione nel suddetto formato. Anche la sotto-finestra che contiene le opzioni di stampa ha subito delle migliorie, basate anche sulle nuove Preferences del Workbench 1.3 contenute sul disco del DPaint III. Simpatica poi l'aggiunta dello Status sulla memoria impiegata ed impiegabile ai classici Credits dell'autore. La stessa gestione Brush presenta il nuovo comando Edge che permette di creare automaticamente delle utili cornici, anche concentriche, ai brush in utilizzo corrente. La sagomatura dei pennelli risulta poi migliorata e potenziata dall'aggiunta di alcuni comandi che permettono di agganciare (per poi modificare) i Brush in qualsiasi loro porzione. Con i comandi Tint e EHB possiamo eseguire ombreggiature e velature trasparenti sui disegni da noi creati. Da non dimenticare è anche il menu EFFECT che, oltre ai consueti Background Fix-Free e le opzioni prospettiva presenta le opzioni Stencil per realizzare mascherine con tinteggiature fisse. Anche nel menu Preferences la ECA ha inserito tre

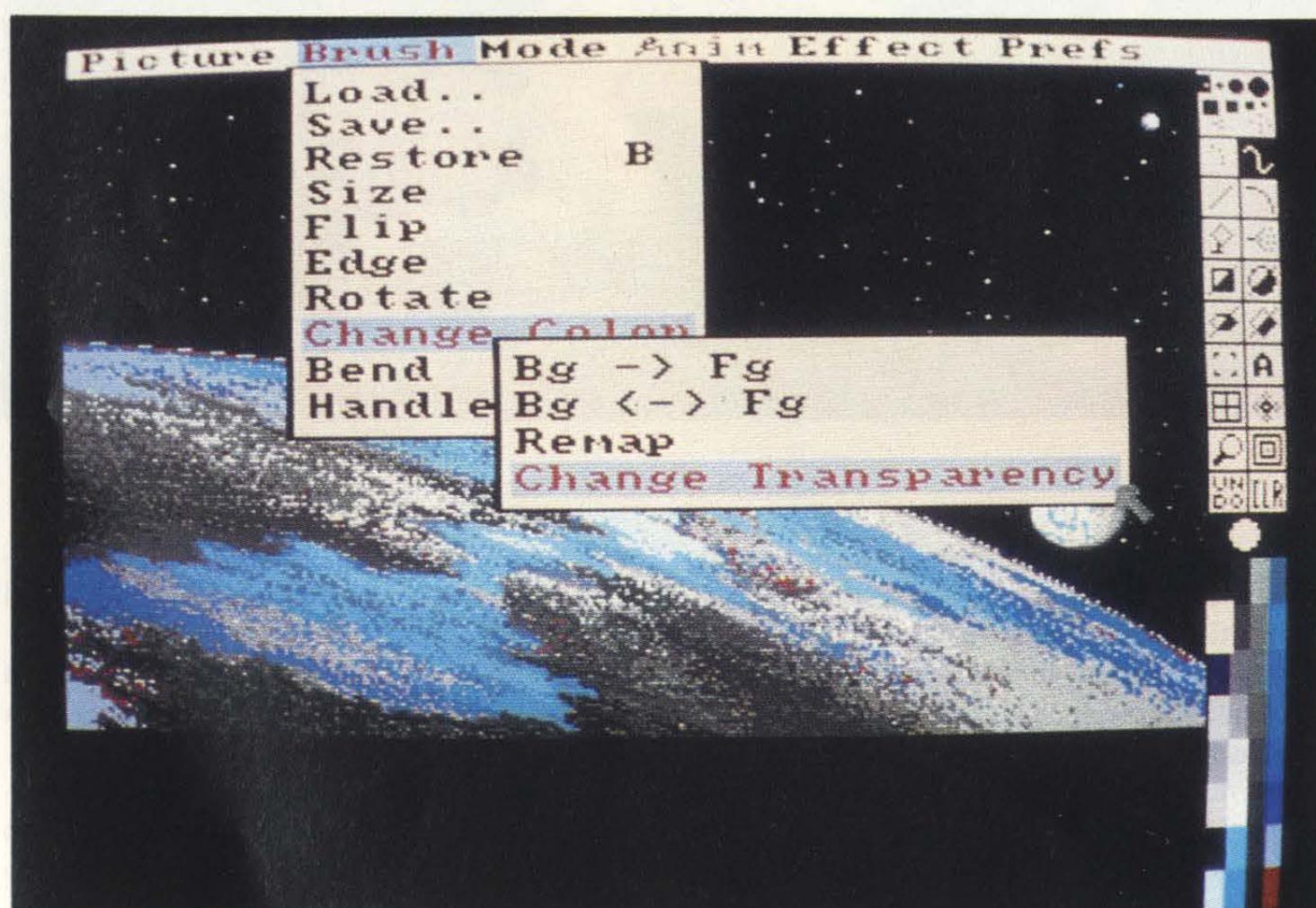


nuovi comandi: Autotrans, Autogrid e No Icons. I primi due servono per gestire la trasparenza e le griglie in modo automatico mentre l'ultima opzione salva le immagini su disco senza dotarle di icona (il classico Landscape) che, altresì, ruberebbe un pizzico in più di memoria. La tavolozza dei comandi, quella cioè che appare sempre sul lato destro dello schermo, presenta le solite funzioni ma, per quanto riguarda le finestrelle richiamabili con il tasto destro del mouse le cose sono cambiate. L'unico tool grafico direttamente modificato è il tratto a mano libera che permette anche di disegnare superfici chiuse piene, riempibili con un colore della palette, due tinte sfumate o con quelle di un brush. Grazie all'inserimento dell'Extra Half Bright il Fill Requester, ad esempio, comprende Tint, Brush e Wrap. Le prime due opzioni eseguono riempimenti di differente qualità (Tint sfrutta il corrente colore, rimpiazzando i livelli di Saturazione ed Hue dei pixel colorati con questa tonalità; Brush riempie un'area chiusa con un brush in utilizzo corrente) mentre la terza agisce pro-

prio come gli "avvolgimenti" del recente Photon Paint; significa che si può trattare una qualsiasi immagine su schermo ed avvolgerla "attorno" alla superficie chiusa da riempire. Tutto ciò dà origine ad interessanti effetti tridimensionali; manca comunque una più chiara connotazione di questo comando in quanto non abbiamo le sagome già prefissate (cono, sfera, spirale, ecc.) viste nel Photon Paint. DPaint III non possiede nuovi font, rispetto alle altre versioni, ma, fortunatamente, è stato realizzato per poter leggere ed impiegare tranquillamente ogni tipo di carattere residente su altri programmi. La ECA ha dunque aggirato superbamente questo grosso ostacolo!

CONCLUSIONI

Il De Luxe Paint III si rivela, com'è ovvio aspettarsi, la versione definitiva (almeno per il momento) di questa trilogia di tool grafici. Nuove funzioni e nuovi comandi incrementano ulteriormente la versatilità e le potenziali applicazioni del programma, rendendolo nuovamente attuale rispetto ai tool grafici più professionali commercializzati in questi ultimi tempi. Dimenticando per un attimo il discorso animazione, questo De Luxe Paint III non ci sembra particolarmente innovativo. Forse tutto questo deriva dal fatto che a forza di Graphic Studio, Photon Paint ecc., ecc., un'ulteriore, analogo tool grafico non può destare particolari scalpiti. Certo, come ci suggerisce la stessa ECA, possiamo restituire il nostro vecchio DPaint II originale ed ottenere la nuova versione con pochissima spesa ma, proprio questo particolare non fa che rafforzare la nostra impressione. Certo è difficile riuscire a creare qualcosa di nuovo su Amiga, basandosi sui "soliti" 4096 colori e sulle classiche quattro risoluzioni (pensate ad una scheda con 16 milioni di colori ed una risoluzione pari a quella del monitor prototipo Commodore monocromatico!!). Per le animazioni poi possiamo sfruttare tool specifici più potenti e più consoni a questa esigenza.



WORLD NEWS

E' stata annunciata la versione di Dragon's Lair per l'Atari ST. La ReadySoft statunitense è infatti ancora all'opera per completare la trasposizione del favoloso game che tanto ha entusiasmato gli utenti Amiga. Purtroppo al momento non si sa ancora su quanti dischi girerà il programma; la distribuzione dovrebbe comunque cominciare entro il mese di settembre.

Battle Valley è il nuovo videogioco Hewson. Si tratta di una specie di Green Beret vissuto a bordo di un carrarmatino che sembra tratto direttamente dal recente Silkworm Virgin. Battle Valley sarà presto disponibile per tutti i 16 Bit.

Grand slam esce con un nuovo interessante titolo: Thunderbirds. Si tratta della saga di marionette animate che, soprattutto nelle reti televisive anglosassoni, ha spopolato a metà degli anni '60. Misto azione-avventura con grafica cartoon, Thunderbirds sarà disponibile per il momento solo per Amiga e Atari ST.

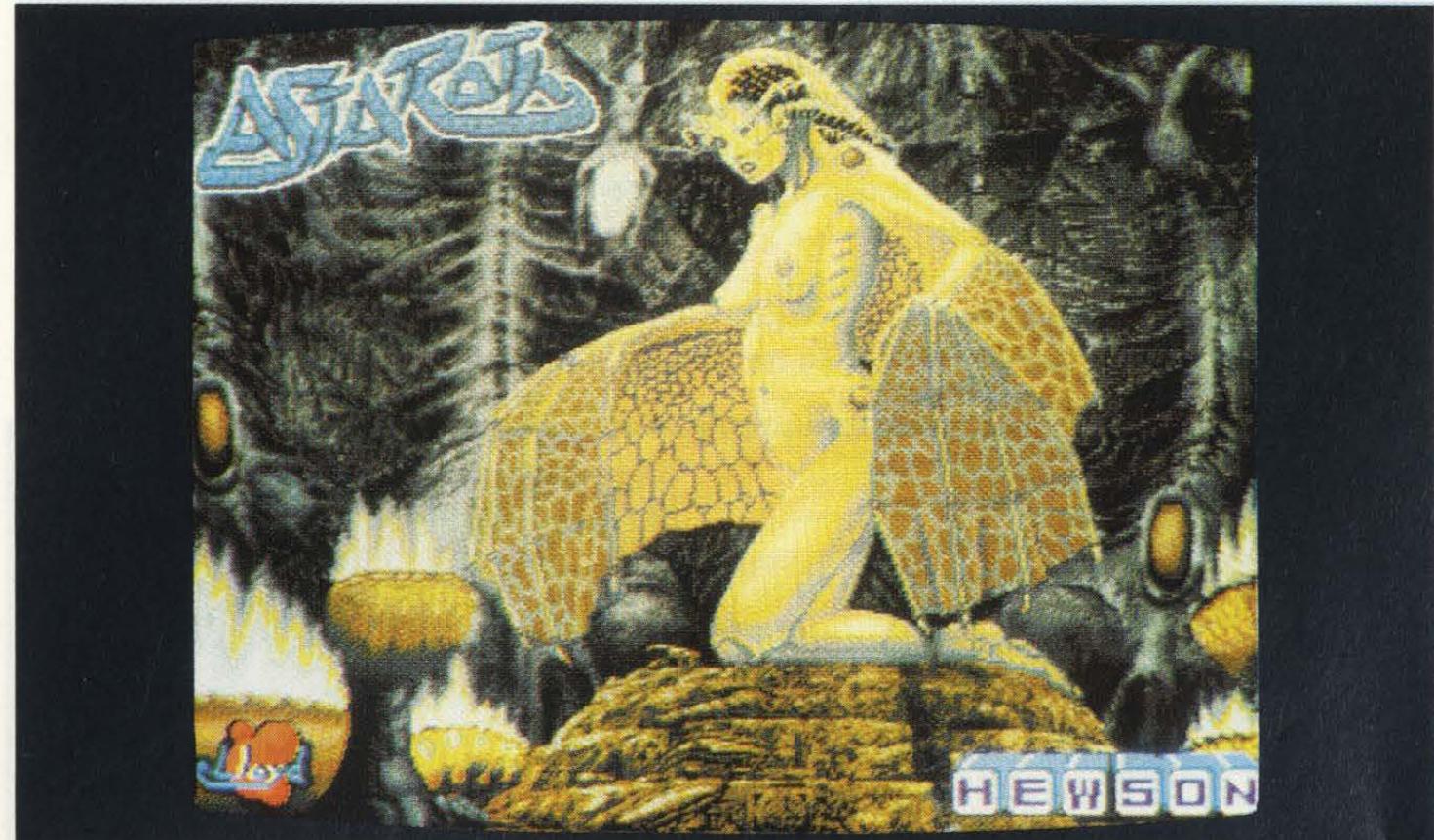
Fright Night è il nuovo videogioco targato Microdeal. Nei panni del vampirone dell'omonimo lungometraggio cinematografico ce ne andremo a zonzo per la città alla ricerca di belle donne da dissanguare: occhio però ai paletti di frassino degli ammazzavampiri! Fright Night è già disponibile per Amiga e Atari ST.

Si prolunga l'attesa per l'interessante Aquaventure di produzioni Psygnosys. Impegnatissima nella realizzazione di Baal, Captain Fizz, Blood Money ecc., ecc., la casa anglosassone ha per un attimo trascurato questo nuovo videogioco. Aquaventure dovrebbe uscire entro il mese di settembre esclusivamente per tutti i 16 Bit.

E' nuovo, arriva dalla US GOLD, è cattivo, sporco e...divertentissimo: è Vigilante. Si tratta di un eroe tuttomuscoli, debole erede di Robocop, impegnato a ripulire la città da una banda di pericolosi e incavolatissimi teppisti. Vigilante è il nuovo successo tutto arcade della US GOLD per Atari ST, Amiga e CBM64/128. E' già in Italia!!



Fright Night della Microdeal



Astaroth della Hewson

Una vera tavoletta grafica sta per essere distribuita in tutta Europa per l'Amiga. Prodotta in Germania la CRP Tablet viene prodotta in due formati: A4 e A3. Viene garantita compatibile con tutti i CAD ed i tool applicativi grafici che girano sui computer Commodore a 16 Bit. Viene fornita con una penna ma, optionalmente, si può acquistare uno specifico mouse con puntatore e quattro tasti funzione. Il costo della CRP Tablet

è di 454 Sterline e 684 sterline, rispettivamente nelle versioni di formato A4 e A3. Il mouse extra costa 98 sterline.

Già commercializzata nel Regno Unito è invece l'analogia tavoletta Summa Sketch prodotta dalla HB Marketing anglosassone. La tavoletta prevede le stesse identiche funzioni della precedente ma costa al pubblico 458 sterline, nella sola versione di formato A4.

Una normale immagine grafica Atari realizzata in formato Degas o Neochrome può essere ruotata e avvolta in qualsiasi forma tridimensionale. Tutto questo ci viene offerto da un nuovissimo tool grafico, Cyber Texture, prodotto dalla Electric Distribution anglosassone. Il programma, distribuito al momento nel solo territorio inglese, costa al pubblico 49.95 sterline.

Nuova "puntata" delle avventure Cinema-ware. Mentre è ancora in fase di completamento il TV Sports Basketball, arriva un'altro game tratto direttamente dai classici filoni della fantascienza "anni '30". Questa volta, invece del simpatico Rocket Ranger, impersonificheremo un analogo intrepido eroe alle prese con un'invasione di formiche giganti. "It Came From The Desert" pare infatti il titolo definitivo del nuovo game che sta per essere commercializzato nel giro di qualche settimana.

Indiana Jones torna fra noi con un nuovissimo film e, ovviamente, un'ennesimo videogame. Direttamente da "Indiana Jones And The Last Crusade" sarà tratto il gioco prodotto dalla US GOLD che ne ha acquistato i diritti. A settembre ne vedremo delle belle su CBM64/128, Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST, Amiga ed IBM PC!

La Telecom Soft, ovverosia l'insieme della Firebird e della Rainbird, è stata acquistata dalla Microprose anglosassone. Si allunga ulteriormente l'attesa per Weird Dreams e Verminator mentre stanno per uscire Star Trek per CBM64/128 ed IBM PC (ma, non per Amiga!!), Spacecutter Plus, versione migliorata e corretta di Whirligig, per IBM PC, Action Fighter, tratto dall'omonimo hit Sega, per IBM PC, CBM64/128 e Amstrad, e Virus per IBM PC. Sempre dalla Microprose arriva poi Oriental Games che pare destinato a dire la parola definitiva nel campo dei giochi di karate. Le discipline del Kung Fu, del Sumo Wrestling, del Kendo e del Karate sono contenute in questa speciale compilation (ma di raccolta non si tratta in quanto i game sono nuovi di zecca!). Oriental Games sarà disponibile per tutti i formati prestissimo!

License To Kill è il nuovo film di James Bond che vede per la seconda volta il simpatico Timothy Dalton nei panni del noto agente segreto. La Domark poteva farsi sfuggire questa irripetibile occasione per creare un nuovo videogioco?! No di certo e state sicuri che entro settembre ce lo vedremo scodellare per tutti i formati di home e personal computer. A proposito, visto che il primo film di 007 si intitolava "Dr. No", in inglese, e "Licenza di uccidere", in italiano, chissà come potranno tradurre il nuovo lungometraggio?!?!

Nuovissime produzioni dalla Hewson che annuncia Stormlord e Astaroth The Angel Of Death. Il primo è un classico game alla Sword Of Sodan (con sprite più piccoli però!) che mescola i classici filoni degli Arcade e degli Adventure. Astaroth ha invece



Aquaventura della Psygnosis



Red Heat della Ocean



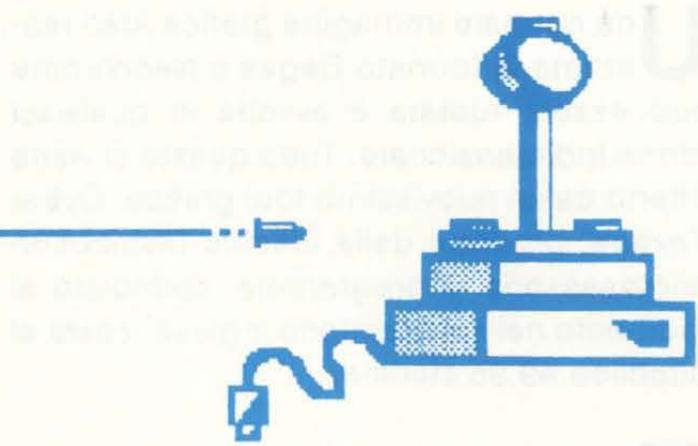
007 Licence to kill della Domark

più dell'avventure, è basato su più di cento stanze da visitare e sfrutta una grafica stupefacente. Hewson ha quindi abbandonato gli shoot'em up per darsi ad un tipo di software forse più impegnativo ma ugualmente divertente. Entrambi i programmi saranno presto disponibili per tutti i formati.

Red Heat, "Danko" in italiano, sta per diventare finalmente un videogioco. Ri-

petutamente già annunciato dalla Ocean di Manchester, il game ispirato all'omonimo lungometraggio (con Arnold "Tuttomuscoli" Schwarzenegger e Jim Belushi) campione d'incasso, verrà pubblicato prestissimo nei formati CBM64/128, Spectrum, Amstrad, Atari ST, Amiga e IBM PC. Bella grafica e stupende animazioni dovrebbero fare da contorno ad un soggetto che sta a metà fra l'arcade e l'avventura.

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.

ARCHIPELAGOS

LOGOTRON

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST

PREZZO: LIT. 69.000

IMPORTATORE: LEADER

Facile da giocare, difficile da smettere; questo potrebbe essere lo slogan più azzeccato per definire l'ultimo gioco prodotto dalla rinomata Logotron, venuta alla ribalta grazie alla lunga "saga" dei Sargon.

Nella migliore tradizione della software house di Cambridge ci viene proposto un game molto intelligente, stimolante e finalmente davvero originale.

Non c'è sangue né violenza, non si spara e non si uccide, in Archipelagos ci si trova di fronte solo madre natura che ci impegnà continuamente in una sfida silenziosa vissuta su desolati e remoti atolli ed isolette.

La storia è tanto semplice quanto insolita. Un gruppo di semi-dei dotati di poteri soprannaturali si è visto sottrarre con la forza e la violenza un vero e proprio paradiso naturale creato con molta fatica impiegando incantesimi di magia bianca.

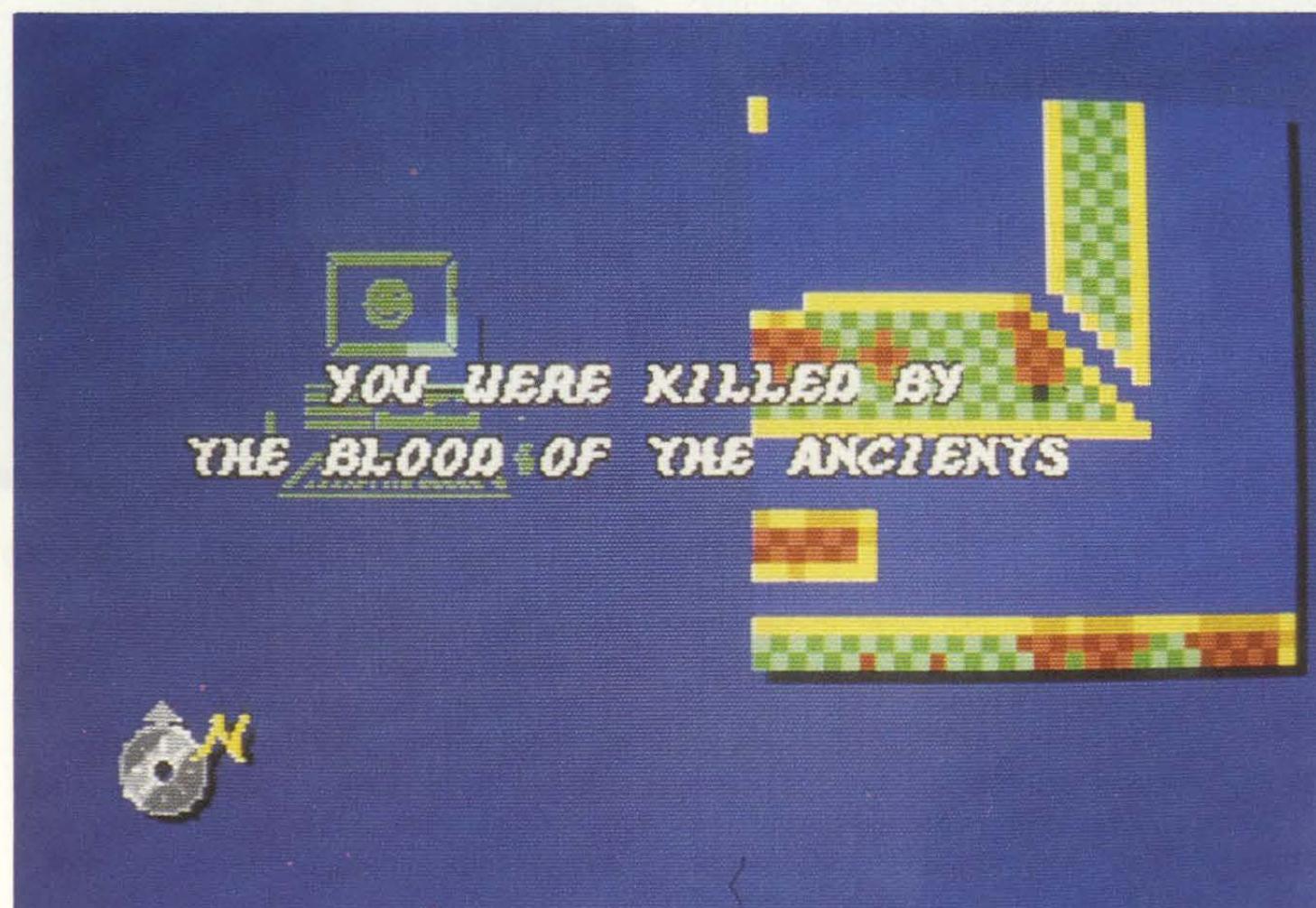
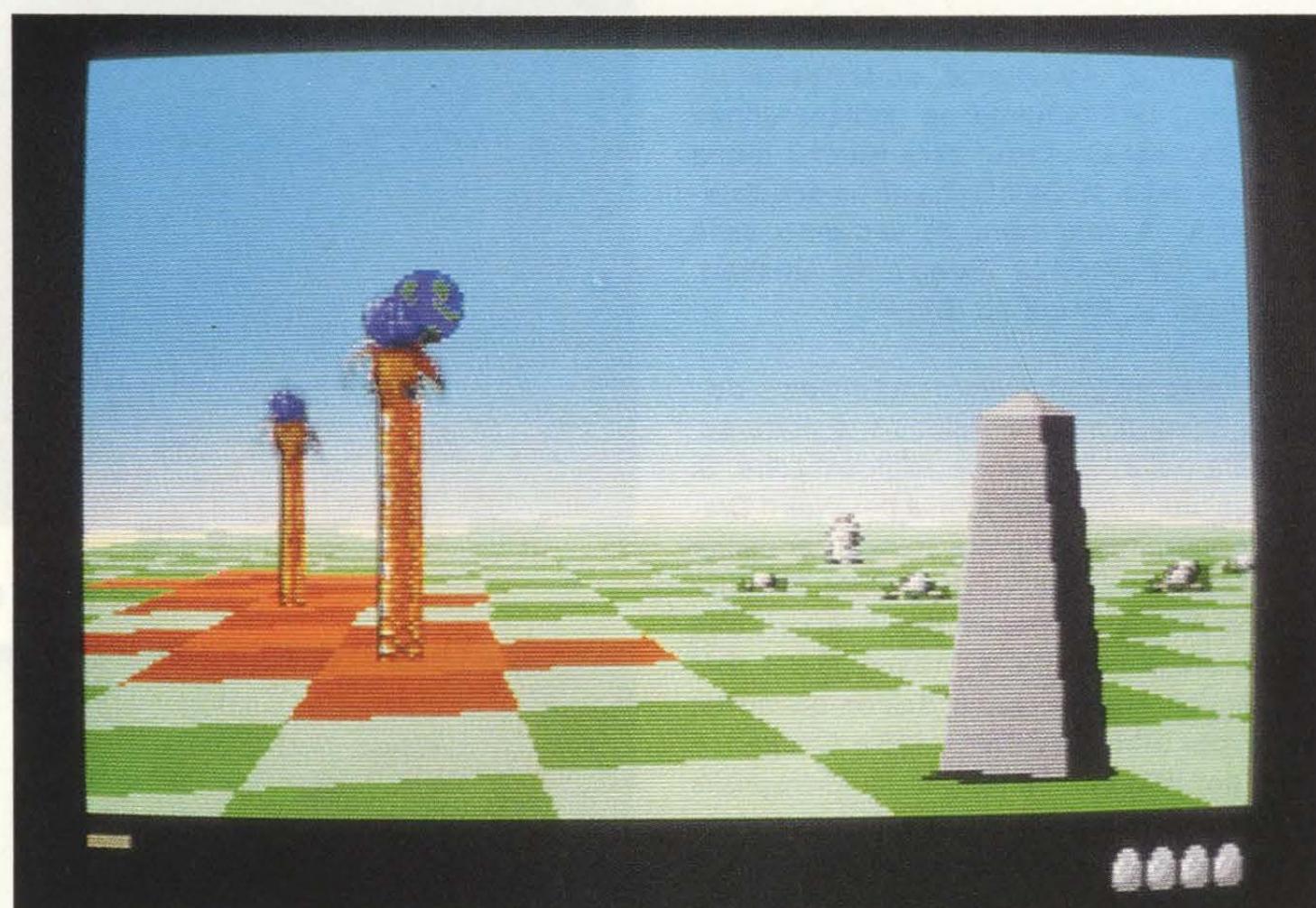
Gli invasori umani hanno lordato con il sangue dei semi-dei ogni isoletta che componete un vastissimo e pressoché infinito arcipelago.

Come simbolo e testimonianza della loro usurpazione e del loro insediamento questi brutali homo sapiens hanno eretto degli strani obelischi su ogni atollo.

Questi pietroni sono incantati e resistono all'usura del tempo traendo una specie di energia vitale da alcuni pietroni anch'essi depositati sulla terra ferma.

Il nostro compito, vestendo i panni di un'essenza ultraterrena vendicatrice sarà quello di abbattere gli obelischi e restituire alle poche anime dei semi-dei la loro terra. La natura, cui mi riferisco poc'anzi, è stata anch'essa soggiogata al servizio del male e pertanto cercherà di ostacolare e bloccare la nostra opera di liberazione.

Il tutto funziona così: noi sorvoliamo a mezz'aria ogni arcipelago, dobbiamo localizzare e distruggere tutte le pietre che forniscono energia agli obelischi ed, infine, ab-



Le piante in agguato...

battere questi ultimi. Per distruggere i pietroni bisogna assicurarsi che questi siano collegati, attraverso anche una sola striscia di terra ferma, alla zona ove sorge ogni obelisco.

Sarà quindi possibile costruire, o meglio, creare porzioni di terra ferma emersa in modo da effettuare questo tipo di collegamento.

Per far ciò si abbisogna dell'energia sottratta ai pietroni al momento della distruzione.

Un'altra preziosissima fonte di energia deriva dalla distruzione dei germogli di ogni pianta sanguinante che sta per nascere. Man mano che si procede nel gioco sarà facile trovarne moltissimi che, fra l'altro, se non verranno eliminati subito incrementeranno la velocità di espansione del sangue.

La nostra unica nemica è uno strano tipo di fauna composta da orrendi alberi che crescono e moltiplicandosi bagnano con

del sangue ogni arcipelago.

Si tratta perciò di una lotta contro il tempo perché una volta inzuppato ogni settore dell'isola il gioco terminerà.

A complicarci le cose contribuisce una terribile setta di creature demoniache che spesso ci ostacolano il cammino e ci intrapolano in letali incantesimi.

Ora, reggetevi forte: ci sono ben 9999 arcipelagi da "ripulire"!

No, non sto scherzando; il meccanismo di gioco di Archipelagos si basa effettivamente su questo numero di livelli, gestiti attraverso una superba e realistica tridimensionalità solida.

Il gioco permette di salvare su disco i tempi record in cui si abbatta l'obelisco di ogni isola in modo da poter ricominciare a giocare dall'ultimo livello terminato.

I primi livelli si completano in un paio di minuti al massimo ma già al 28esimo ci vuole più di un quarto d'ora!

Si gioca con il mouse e con i primi tre tasti funzione, tutto qui. Ne deriva che il grado di interazione, già alto per sé stesso, gode e beneficia incredibilmente di questa semplicissima gestione.

Ma l'aspetto grafico di Archipelagos è, assieme all'originale soggetto, la punta di diamante del game. Stiamo parlando di una fantastica realizzazione tridimensionale ancora più fluida, omogenea e particolareggiata di quella di giochi come Virus e simili.

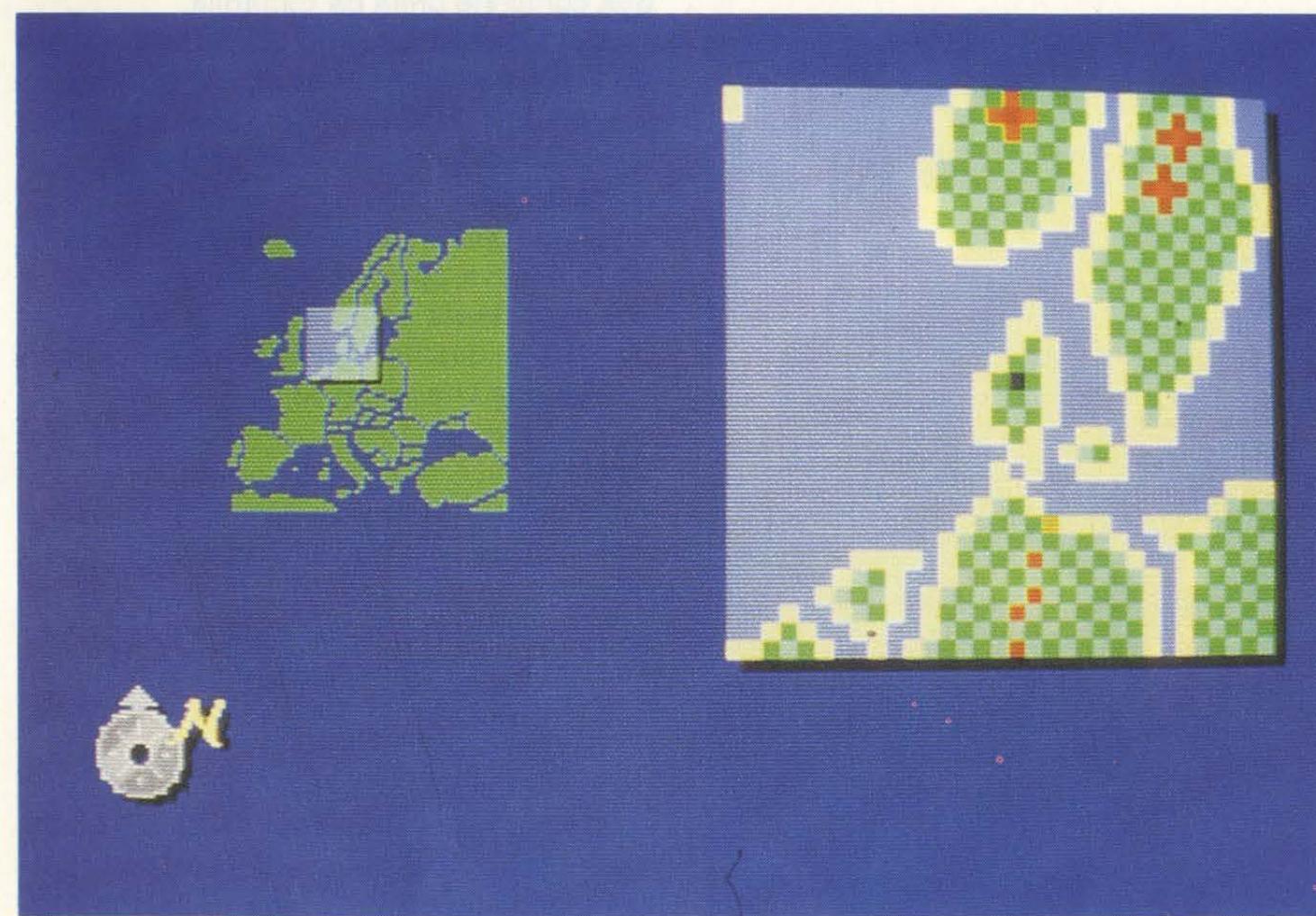
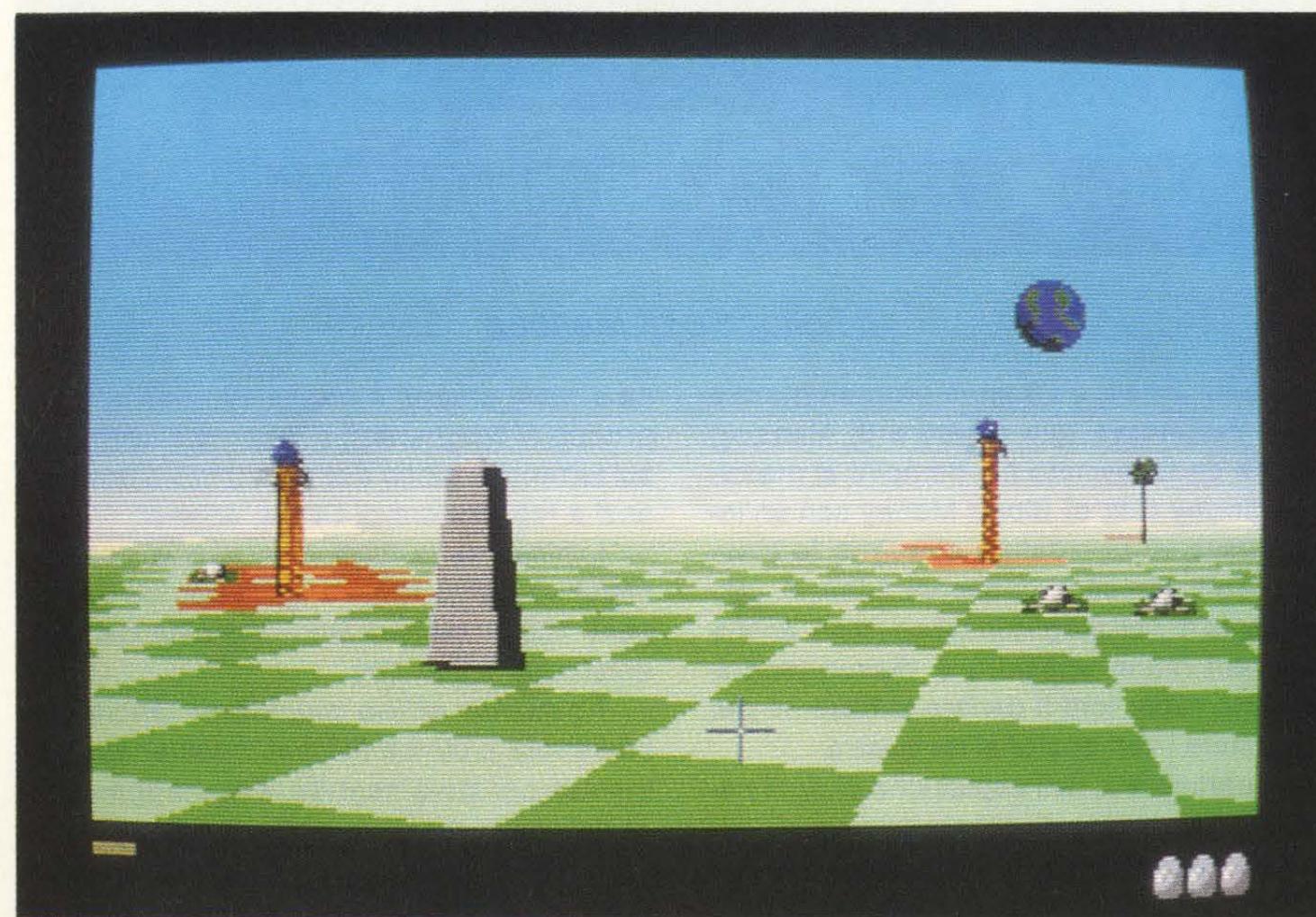
La velocità di movimento e di esplorazione non viene minimamente penalizzata da un'eventuale lentezza di elaborazione e offre una vera rappresentazione 3D in tempo reale.

In redazione siamo già arrivati al 32 livello e crediamo di potervi dare un utile consiglio: all'inizio di ogni fase cercate sempre l'area dell'obelisco e quindi dirigetevi verso i pietroni collegando questa agli eventuali atolli.

CONCLUSIONI

Archipelagos è un gioco terribilmente intelligente e senza dubbio molto stimolante. I primi dieci livelli di gioco risultano semplicissimi e attirano in "trappola" ogni tipo di videogamer. Riuscire infatti a smettere di giocare è dannatamente difficile. Si vuole sempre continuare per vedere e visitare il prossimo arcipelago; non si accumulano punti, si gareggia solo per raggiungere la 9999esima isola!

Giochi come questo se ne vedono ben pochi e purtroppo non certo frequentemente: non perdetelo davvero!



Lo scrolling è stupendo

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,8

BLOOD MONEY

PSYGNOSYS

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 59.000

IMPORTATORE: LEADER

Lo abbiamo annunciato ed ora è finalmente arrivato (scusateci la rima!); si tratta forse del più bello e migliore shoot'em up mai prodotto finora su un 16 Bit (e fra poco anche sugli 8 Bit, visto che la Psygnosys ne ha annunciato la conversione per CBM64, Spectrum e Amstrad).

Il titolo dice poco ma il gioco è veramente superlativo.

Eccovi la ricetta di Blood Money: prendete due floppy disk, un'introduzione di quasi cinque minuti, una colonna stereofonica da discoteca, un mare, un mondo ed un universo pieno zeppo di nemici, una cifra incredibile di schermi, tantissima grafica arcade e...voilà il game è fatto!

C'è poco da spiegare, come in ogni shoot'em up che si rispetti, si può contrastare un'orda di nemici di moltissime specie, a bordo di un sottomarino, di un elicottero, di un'astronave o di uno scomodo, quanto imprevedibile scooter spaziale alimentato da un jet pac "a schiena"!!

I nomi dei mondi da visitare, lo diciamo per dovere di cronaca, rispondono a Gibba, Grone, Shreek e Snuff e, vi assicuro, non promettono nulla di buono.

C'è invece di consolante il fatto che, durante la missione, potrete acquistare una miriade di accessori bellici che vi renderanno sempre più potenti e temibili agli occhi del nemico. Quest'ultimo appare in varie fogge: meduse giganti, granchi, scorpioni, demoni, spiritelli, serpentoni, mostri meccanici da guerra e chi più ne ha...



Il figlioccio di Menace

David Jones, il 23enne programmatore della Psygnosys (già creatore di Menace) non ha certo lesinato nel riempire al massimo i floppy disk di Blood Money con un intero universo di creature di sogno (o incubo!). Tutti questi simpaticoni sono in giro con tanto di portafoglio in tasca (si sa, anche gli alieni fanno spesa!!!) e distruggendoli potremo rubar loro il denaro sufficiente per acquistare i vari optional da guerra.

In particolare, nell'esplosione di ogni nemico si libera una piccola monetina, di differente valore, che può, anzi deve, essere raccolta. Il nostro conto in banca cresce man mano che si procede nell'opera di distruzione.

ne e molti empori e negoziotti (non si tratta proprio di drogherie!!) si trovano disseminati sul terreno di gioco e ci aspettano a braccia, anzi a registratore di cassa, aperto!

I missili terra-terra o terra-aria costano rispettivamente 100 crediti, le bombe dirompenti 150 e i potenziatori di gittata dei sudetti ordigni ben 200.

Possiamo anche munirci di lanciarazzi posteriore (200 crediti) e di booster supplementari per incrementare la maneggevolezza del nostro mezzo d'attacco. Infine per soli 250 crediti (venghino, venghino, siorre e siorri!!) possiamo comprare un device di clonazione che sdoppia il nostro mezzo in due complete unità da battaglia.

Lo stupendo scrolling del gioco ci sposta da sinistra a destra, dall'alto al basso e in una miriade di direzioni diagonali che rendono Blood Money terribilmente vicino alla realtà arcade.

Si può giocare da soli o in due, scegliendo la relativa opzione da un menu iniziale che si presenta sempre diverso dal precedente, per quanto riguarda l'impostazione grafica (ma che fantasia!!!).

A questo punto è doveroso parlare, nei dettagli, della grafica; Blood Money possiede un'animazione ed un tipo di scrolling, come accennavo poc'anzi, del tutto superlativi.

Decine e decine di sprite si muovono velocemente sullo schermo senza problemi e, soprattutto, senza intaccare la velocità del gioco.

Per muovere alcuni particolari sprite ci sono volute addirittura dalla 15 alle 20 frame e delle specialissime routine di programmazione appositamente create. Gli sprite raggiungono dimensioni massime di 100 per 144 pixel. I fondali e le varie scenografie,



Armi a Go-Go!!



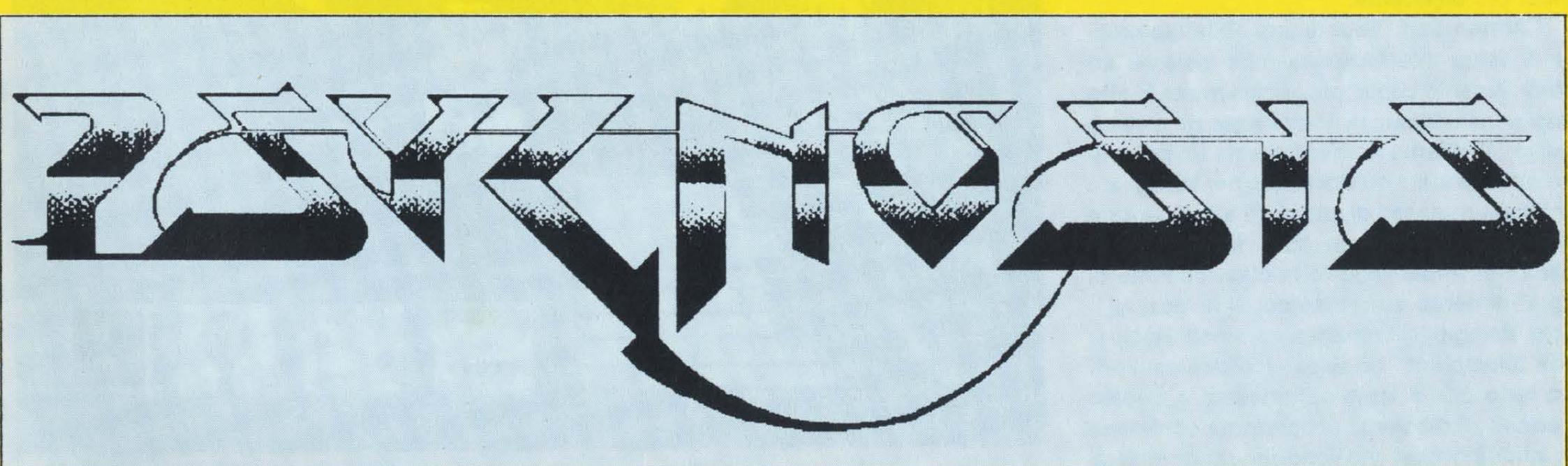
Vi piacciono le meduse??

nate dalla mano esperta del game designer di Menace, hanno dell'incredibile. Dettagli, colori, effetti tridimensionali e scorimenti omogenei come mai se n'erano visti, realizzano una solidissima base portante del game. Il tutto richiede quasi un Megabyte di spazio su disco, unito a ben 250 K di colonna sonora! Non per niente ci sono voluti ben 8 mesi di duro lavoro per dare alla luce, ed in pasto ai famelici divoratori di shoot'em up, Blood Money.

CONCLUSIONI

Una giocabilità superlativa e una realizzazione da premio Oscar sono gli aspetti più allettanti di Blood Money.

Diciamo che Menace sia servito per riscaldare i vostri joystick e per prepararvi il palato al "piatto" principale. Se vi piacciono gli arcade, se siete smanettoni indefessi e se, semplicemente, amate il vostro computer non dovete assolutamente perdervi questo gioco.



I nemici sbucano da ogni dove

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,6

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?

BRODERBUND

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

Molti di voi ricorderanno senz'altro questo programma nella versione che girava sul CBM64 qualche anno fa. Si tratta di una delle ultime produzioni della Broderbund che, ai tempi, arrestò la realizzazione di nuovo software ludico o applicativo per ragioni sconosciute. Oggi, oltre a riproporre per i 16 Bit questo divertente videogame, la stessa software house sta invadendo il mercato con molti, interessanti nuovi titoli.

Carmen San Diego, come ormai tutti gli "addetti ai lavori" chiamano il programma, è una specie di giallo computerizzato che trae origine da molti di giochi da tavolo polizieschi. Si va da un Cluedo ad un Lie Detector, sposando il classico filone delle investigazioni alla Christie ad un piccolo supporto prettamente didattico che rende il game ancor più divertente.

Carmen San Diego è una abile rapinatrice di fama internazionale che insieme ad altri 9 "Arsenio Lupin" progetta e mette in atto colpi sensazionali; la nostra agenzia investigativa (si chiama Acme, pensate un po' che fantasia!) è stata quindi scelta per sbrogliare l'intricata matassa di tutti i furti e assicurarne alla giustizia i responsabili. Mettiamoci in tasca dell'impermeabile la classica lente di ingrandimento e mettiamoci al lavoro. All'inizio del gioco veniamo nominati Rookie, cioè principianti. Un telex ci informa sul primo furto che è stato commesso. A questo proposito il dischetto programma contiene un'infinità di casi che vengono randomizzati e proposti al giocatore in base al suo grado di abilità. Può succedere dunque che a San Marino qualcuno abbia rubato dei preziosissimi fracobolli o che a Istanbul sia stato sottratto ad un museo nazionale un vero tappeto volante! Ci troviamo comunque sempre sul luogo del delitto dove potremo raccogliere importanti indizi. Per risolvere il caso, entro una settimana di tempo, dovremo inseguire il ladro, identificandolo, da una parte all'altra del globo fino al suo nascondiglio segreto, quindi richiedere un mandato di cattura alla polizia e arrestarlo. Nella città dove è stato perpetrato il furto, così come in tutte le altre località che visiteremo, possiamo interrogare alcuni testimoni; questi ci danno delle indicazioni al riguardo della destinazione verso la quale il ladro si è mosso e alcune informazioni chiave per identificarlo. In ogni momento del gioco infatti è possibile consultare uno speciale dossier che comprende le schede segnalistiche di tutti e dieci i possibili indiziati, appartenenti alla banda di Carmen. Le schede riportano dati salienti come, il nome, la foto, gli hobby, i segni particolari, il colore dei

capelli, i gusti in fatto di cibo e persino il tipo di mezzo di trasporto preferito di ogni malvivente. In base alle testimonianze raccolte potremo quindi ricostruire un indentikit del ladro. Una volta completato quest'ultimo potremo trasmettere i dati alla sede centrale della nostra agenzia che provvederà ad emettere il mandato di cattura indispensabile per risolvere il caso.

Ora gli indizi che ci vengono forniti sono tutti da interpretare secondo la nostra infallibile logica di detective. Se il ladro si è recato a San Marino ci verrà detto, ad esempio, che egli voleva visitare la "Repubblica più serena del mondo"; analogamente se si è diretto verso la Grecia verremo a sapere che ha

acquistato Dracme o che ha consultato testi sulle civiltà elleniche. In nessun caso ci viene riportata esattamente alcuna tipo di informazione. E' facile perciò confondersi e prendere clamorosi granchi, soprattutto se non si conosce bene la geografia e le caratteristiche principali di ogni nazione mondiale. Il tutto ci porterà a inutili perdite di tempo, che potranno compromettere la felice soluzione di ogni caso.

Per giocare utilizziamo esclusivamente il mouse. Lo schermo di gioco è sempre diviso in quattro porzioni. Nella prima vediamo le stupende istantanee delle località in cui ci troviamo e un piccolo prospetto delle destinazioni ad esse collegate. Nella seconda



Clouseau vi guarda!!



Una bella cartolina da....

abbiamo una classica window in cui, oltre ad apparire le utili note geografiche sul posto, verranno evidenziati i vari messaggi del gioco; sempre in questa finestra appare, se siamo sulla pista giusta, il ricercato in questione, ormai irrimediabilmente braccato! Nell'ultima porzione di schermo sono raffigurate le quattro icone che gestiscono l'intero gioco. Depart (l'aeroplano) viene selezionata ogni volta ci si sposta da una città all'altra, Hide/Show (Triangolino) mostra le località raggiungibili dal punto in cui ci troviamo, "?" (Lente di ingrandimento) accede al meccanismo di interrogazione dei testimoni e CRIME (il computerino) ci permette di consultare la banca dati collegata

alla ACME. Carmen San Diego sembra, di primo acchito, un giochino semplice, semplice, creato bell'apposta per i giovanissimi. Ciò è vero soltanto in parte perché dopo qualche caso, il gioco diventa terribilmente intrigante e stimolante per qualsiasi tipo di videogamer di ogni età.

E' facile intuire che la giocabilità, così come l'interazione, sono di altissimo livello, proprio per rendere il più divertente possibile il programma e basare la sua carica di interesse sul solo ed intatto soggetto.

Si può giocare in quanti si vuole, senza alcuna limitazione; più si è e più diventa facile risolvere i casi che, via, via, si fanno sempre più intricati.

Simpatici gli effetti sonori che caratterizzano le fasi salienti del game, così come la stupenda grafica cartoon che rende Carmen San Diego ancor più divertente.

Bella grafica, ottimi effetti, stupenda gestione da mouse.

Non c'è altro da dire: Carmen San Diego è un giochetto molto originale che diverte tantissimo, per molto, molto tempo.

CONCLUSIONI

Giocando si può anche imparare, non so chi ha detto così ma per Carmen San Diego è proprio vero.

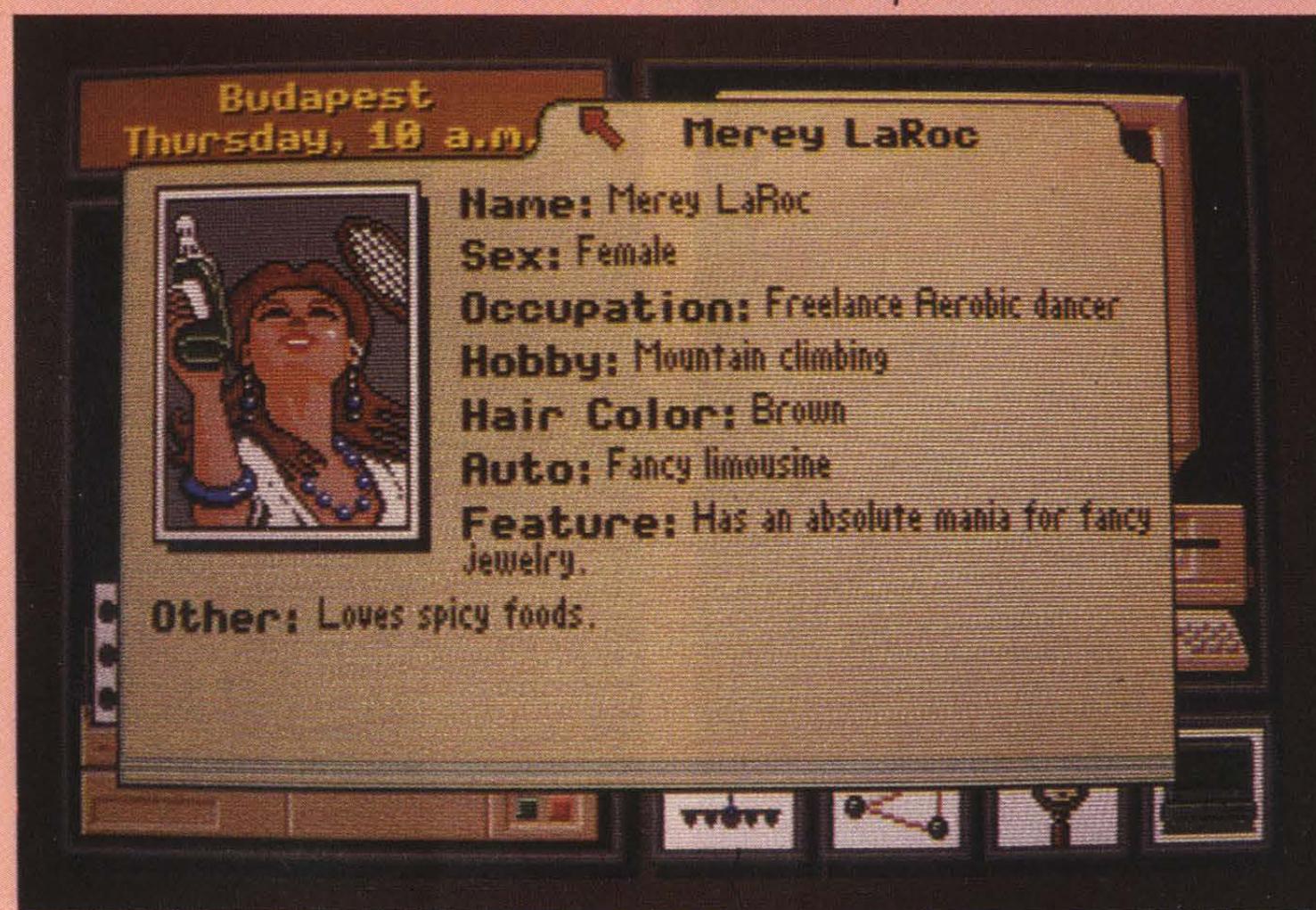
Ok, ok, tutti sanno che la bandiera francese è blu, bianca e rossa e che a Sidney c'è la famosa Opera House ma forse molti ignorano molte altre piccole curiosità su altre usanze e paesi, che sarà molto piacevole imparare e scoprire alla ricerca dei colpevoli.

Tutto questo è Carmen San Diego, un game appassionante, facile da giocare, ben realizzato e dotato di una notevole carica di interesse.

C'è solo un piccolo handicap: è tutto in inglese ma, per fortuna, si tratta di frasi molto semplici e facilmente comprensibili con l'ausilio di un piccolo vocabolario. Drriiinnn! Sulla mia polverosa scrivania di Investigatore Capo squilla nuovamente il telefono: chissà cosa avranno rubato questa volta, scusate ma, il dore mi chiama!!!



Le vedete le icone? è tutto qui!



E' più bello del Cluedo

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	8

H.A.T.E.

GREMLIN

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD -
ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER

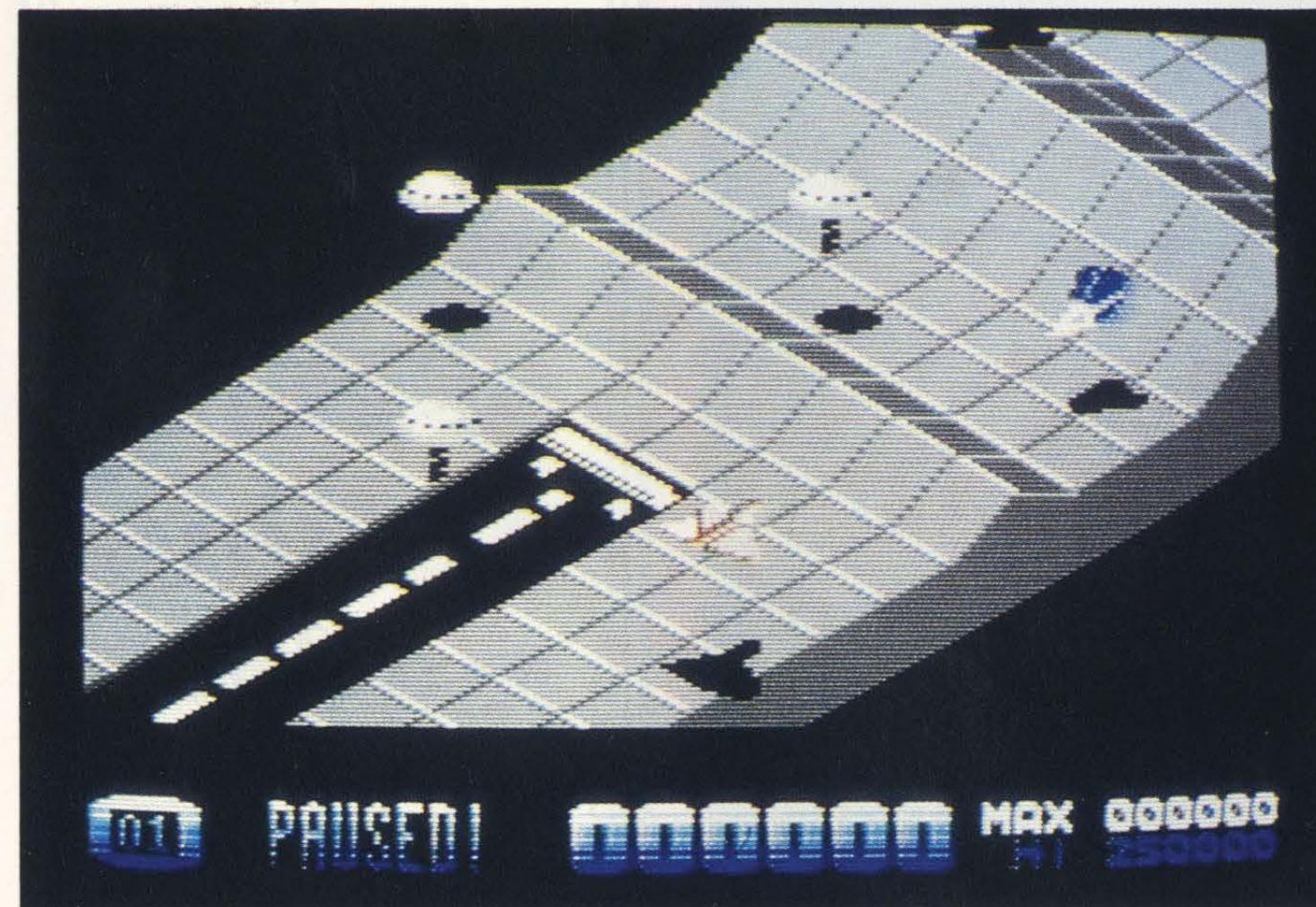
Ha.t.e. (in inglese, letteralmente, "Odio") è il classico gioco che abbiamo visto, rivisto, stravisto fino alla nausea. E' il solito spara-spara, con scrolling diagonale, miriadi di nemici, segrete e mille altri classici ammennicoli che ai tempi decretarono il successo di un filone allora nuovo ed originale. Si comanda un aeroplano da combattimento ed un mezzo cingolato, percorrendo un classico percorso di guerra irti di ostacoli e barriere di vario tipo. Siamo nell'anno 2320 e i soliti, cattivissimi alieni (io

scommetto che nell'universo non ce ne sono più: li hanno usati tutti per i viedogame!!) stanno invadendo i soliti settori, della solita colonia terrestre, sul solitissimo pianeta di recente scoperta. Si spara senza pensarci troppo su e soprattutto senza far troppe domande: gli alieni, dal canto loro, sono poco loquaci!!

Appena si inizia a giocare viene in mente una considerazione: "Ma, non l'ho già visto da qualche parte 'sto gioco?!" Ebbene sì, rilevare le differenze tra H.a.t.e. e un qualsiasi Zaxxon è cosa ben difficile. Il nostro aeroplano sorvola la classica piattaforma scorrevole e spara all'impazzata contro astronavi nemiche e ostacoli vari. Per superare questo livello non basta percorrere l'intera piattaforma, bisogna anche raccogliere tutte le cellule energetiche al plasma disse-



minate sul terreno. Per fare ciò si devono colpire delle specie di funghetti che, una volta esplosi, libereranno le cellule in questione. Portato a termine questo incarico si passa al controllo di un mini carro da battaglia, anch'esso impegnato a distruggere nemici ed ostacoli e a recuperare le plasma cells. Si ricomincia quindi con un nuovo aereo ed un nuovo scenario, quindi un'altro carro armato, un'altro aereo, un'altro carro armato, ecc... uffa che barba!!! Le difficoltà aumentano, d'accordo, ma, la giocabilità viene penalizzata dalla noia mortale che assale il giocatore non appena si terminano i primi due livelli. Nemmeno l'aspetto grafico del gioco brilla per originalità o realizzazione: pochi colori, scrolling lenti ed incerti, sprite piccoli e mal definiti, mancanza di particolari, fondali bui e monotoni..., insomma una vera pizza! Non parliamo poi del sonoro che a partire dalla arcinota musichetta spaccanervi fino allo "Zap! Zap!" degli spari ha condito più di qualche decina di video-game del passato. Insomma sul CBM64 un gioco così non merita proprio di girare!



CONCLUSIONI

Se uno shoot'em up non fa di tutto per assomigliare tremendamente ad un fratello arcade è perduto in ogni senso e non può (e direi anche non deve) entrare in nessuna classifica di vendita. H.a.t.e. merita quindi di rientrare in questa categoria. E' un gioco scialbo, noioso, terribilmente ripetitivo e povero di interesse.

Se proprio non ce la fate a non comprarlo aspettate almeno che venga inserito in una compilation o che venga riproposto in versione economica: non bisognerà aspettare molto, credetemi!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale
3,4

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38	ROMA - COMPUTER SHOP di Verubbì Maria Pia Via Casal de' Patti 113 VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65	BIELLA (VC) - SIGEST Via Beriodano 8 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 126 TORINO - MARCHISIO Via Pollenzio 6 TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/BIS TORINO - MATRIX Via Massena 38/H TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E TORINO - RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 395 TORINO - RADIO TV MIRAFIORI Via Carlo Alberto 31 TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16	LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19 LIVORNO - ETA' BETA Via S. Francesco 30 LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26 PISA - TONY HIFI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - I.C.S. Via Garibaldi 46 SIENA - BROGI RENATO P.zza Gramsci 28 SIENA - VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17
CALABRIA REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello			
CAMPANIA CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo 31 NAPOLI - ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21 SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23			
EMILIA ROMAGNA BOLOGNA - CARTOLERIA STERLINGO Via Murri 75/A BONDENO (MO) - COMPUTER HOUSE Via Marconi 28/C CARPI (MO) - COMPUTER VIDEO CENTER Via Turati 18/A FORLI' - 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 - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6 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 RIMINI (FO) - EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 SAN LAZZARO (BO) - ARCHIMEDE SYSTEMI Via Emilia 124 SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martini Partigiani 31			
LOMBARDIA ABBiategrasso (MI) - PENATI Via Ticino 1 BERGAMO - SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1 BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci (Int. Città Mercato) BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavignana 17 BUSTO A. (VA) - MASTER PIX Via S. Michele CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67 CERNUSCO SUL N. (MI) - SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 CINISELLO BALSAMO (MI) - GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 88 COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49 CREMONA (CR) - GBC EL.COM Via Libero Comune 15 CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25 CUSANO MI. (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM V. Provinciale 3 LECCO (CO) - LECCO LIBRI Via Cairoli 48 MANTOVA - 32 BIT Via C. Battisti 14 MELEGnano (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER V. Castellini 27 MILANO - B.C.S. Via Montegani 11 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 - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37 MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio) MILANO - SUPERGAMES Via Vittorio 38 MONZA (MI) - BIT 84 Via Italia 4 PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 RHO (MI) - ESSEGIMME SISTEMI Via De Amicis 24 SEREGNO (MI) - TECNOCENTRO Via Baracca 2 VARESE - COMPUTERIA P.zza del Tribunale VARESE - SUPPERGAMES Via Carrobbio 13			
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 - CHOPIN Via Chopin 27 ROMA - DISCOLAND Via Baldo degli Ubaldi 45 ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Province 19 ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C (Ponte Milvio) ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45 ROMA - MUSICOPOLI P.zza Ionio 17 ROMA - COMPUTER SHOP di Riti F. - Via Delle Palme 56/AB ROMA - S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini			
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 - ELETTRONICA CENTOSTELLE V. Centostelle 5 A/B FIRENZE - HELP COMPUTER Via Degli Artisti 15/A FIRENZE - PUNTO SOFT Via Viani 126/128 FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Ponchielli 2 LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216			
PIEMONTE ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 ARONA (NO) - JO COMPUTER Via Cavour 46			

KICK OFF

ANCO

AMIGA-ATARI ST
VERSIONE PROVATA: ATARI ST-AMIGA
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Direttamente dalle World News di giugno, eccoci giunti al tanto decantato e atteso di un vero calcio computerizzato per 16 Bit. Nonostante la Anco non si sia mai posta in rilievo per le sue produzioni, questa volta bisogna darle atto che Kick Off è proprio un game ben riuscito.

Nell'ambiente dei 16 bit non esistono a tutt'oggi simulatori di calcio all'altezza di quelli che girano su i più piccoli predecessori ad 8 bit; la Anco però è riuscita a creare un vera e propria situazione di strategia e di gioco che riesce a surclassare le precedenti produzioni.. Dalle foto che appaiono sulla

confezione di Kick Off, traspare una netta differenza tra le due versioni per i 16 bit; purtroppo la più brutta sembra proprio quella per Atari ST. Sono garantite dalla Anco tutte le regole principali per effettuare un vera partita di calcio e sono state inserite tutte le regole che variano dal rigore al corner, dal fallo laterale alla punizione e pensate un po', in conseguenza ad una brutta entrata sui piedi del nostro avversario, possiamo essere ammoniti o addirittura espulsi (accompagnati fra l'altro da fischi del pubblico e urla di disapprovazione!). Dopo la schermata di presentazione (niente di speciale!!) appare come di consueto il menu che raggruppa le opzioni del game. Se in altri calcio computerizzati non c'è un vero e proprio training, in Kick Off esiste proprio una speciale opzione con la quale ci si può

allenare e soprattutto impraticarsi nel coordinamento fra occhio, joystick e pallina. Anche se la deduzione sembra del tutto ovvia, in Kick Off vi garantiamo che non lo è! Infatti, anche se il game possiede pochi particolari grafici che potrebbero distogliere l'attenzione, richiede riflessi prontissimi (molto di più che in qualsiasi Shoot'em Up) e uno sguardo "strabico" per buttare un occhio al display del campo miniaturizzato e all'azione di gioco. Lo scopo del training è quello di perfezionare e bilanciare la direzionabilità del tiro, la possibilità di passaggio e la rapidità di movimento e di decisione. Vi garantiamo comunque che di primo acchito e a parità di livello nessuno può riuscire a battere il "terribile computer"! Nella seconda opzione, anche questa molto importante e più coinvolgente, possiamo impraticarci con l'esecuzione di 5 rigori, dapprima nel ruolo di calciatore e poi in quello di portiere. Nel primo caso, un'apposita freccia indicherà l'angolazione del tiro ed inoltre la pressione del fire più o meno prolungata darà alla palla maggior potenza. Nel secondo caso, ci compete la sola parata che, con buoni riflessi (ed un pizzico di fortuna) potremo eseguire senza fare brutta figura. La prima vera prova che ci aspetta è il Single Game. In questa opzione disputiamo un vero match. Sarà possibile (giocando contro il computer) decidere la nostra abilità e quella nostra avversario (famosissima opzione per bari di professione!!!!). Questa caratteristica varia su 5 livelli che vanno da squadre interregionali fino alle vere nazionali. Ovviamente la propria capacità potrà essere misurata solo giocando con un avversario computerizzato di stesso livello. I livelli sostanzialmente si differiscono per un aumento di rapidità e di sensibilità di tutti i giocatori. In Play League si disputa un vero e proprio torneo. Le squadre possono essere gestite sia da avversari umani che dal computer, la modifica è ottenibile con l'apposito riquadro; inoltre per poter disputare le gare è necessario premere anche il tasto F1 per poter inserire i controlli joystick. Vi è inoltre da considerare che il torneo è giocato solo a livello International (in poche parole, è da considerarsi un record vincerne uno!!!). Ultima opzione è la variabilità della durata dei due tempi che vanno da un minimo di 5 minuti ad un massimo di 45 per tempo. I giocatori possono effettuare quasi tutte le mosse che esistono nella realtà, il colpo di testa, il tackle scivolato lo stop con passaggio, la rovesciata, ecc. ecc. Durante la partita possono essere commessi dei falli (ad es. con un tackle scivolato) che possono risolversi con un rigore, con un fallo oppure con una ammonizione o un cartellino rosso. Un'altra opzione molto interessante sempre in questo contesto è l'esecuzione del corner; nei programmi finora visionati, la palla poteva essere calciata solo muovendo direzionalmente il joystick, in Kick Off, un'icona vi consente di poter scegliere angolazione



di tiro ed eventualmente anche l'effetto. Un display (Scanner) raffigurante il campo di calcio vi dirà in ogni momento, dove si trovano i giocatori per effettuare il passaggio ma, proprio in questa doppia visione si trovano molte difficoltà in quanto tenere sott'occhio sia i giocatori che lo scanner crea un po' di confusione. Fortunatamente un tasto consente la disabilitazione completa del display, oppure l'ingrandimento od il rimpicciolimento. Il manuale di Kick Off è in inglese ma, il programma può essere tradotto in italiano, attraverso la selezione del linguaggio nel menu iniziale. Le traduzioni sono a dir poco buffe ("Calcio d'angolo", "Artellino Gaillo", "Formazione", ecc., ecc.) ma, raggiungono ottimamente lo scopo.

VERSIONE ATARI ST

La grafica non è all'altezza di un 16 bit,

pochi sprite e soprattutto pochi particolari rendono Kick Off scialbo e terribilmente sempliciotto. Il campo ha la brutta abitudine di traballare come in un "flicker" dell'Amiga in High-Res. I pochi sprite da gestire comunque sono manovrabilissimi ed esprimono una velocità veramente incredibile, che rende il game molto giocabile. Soprattutto nel livello più difficile diventa velocissimo e solo una buona esperienza e riflessi pronti possono battere il computer. Il sonoro è digitalizzato male e sembra quasi un gracilare di rana tra un ciuffo d'eretta e l'altro.

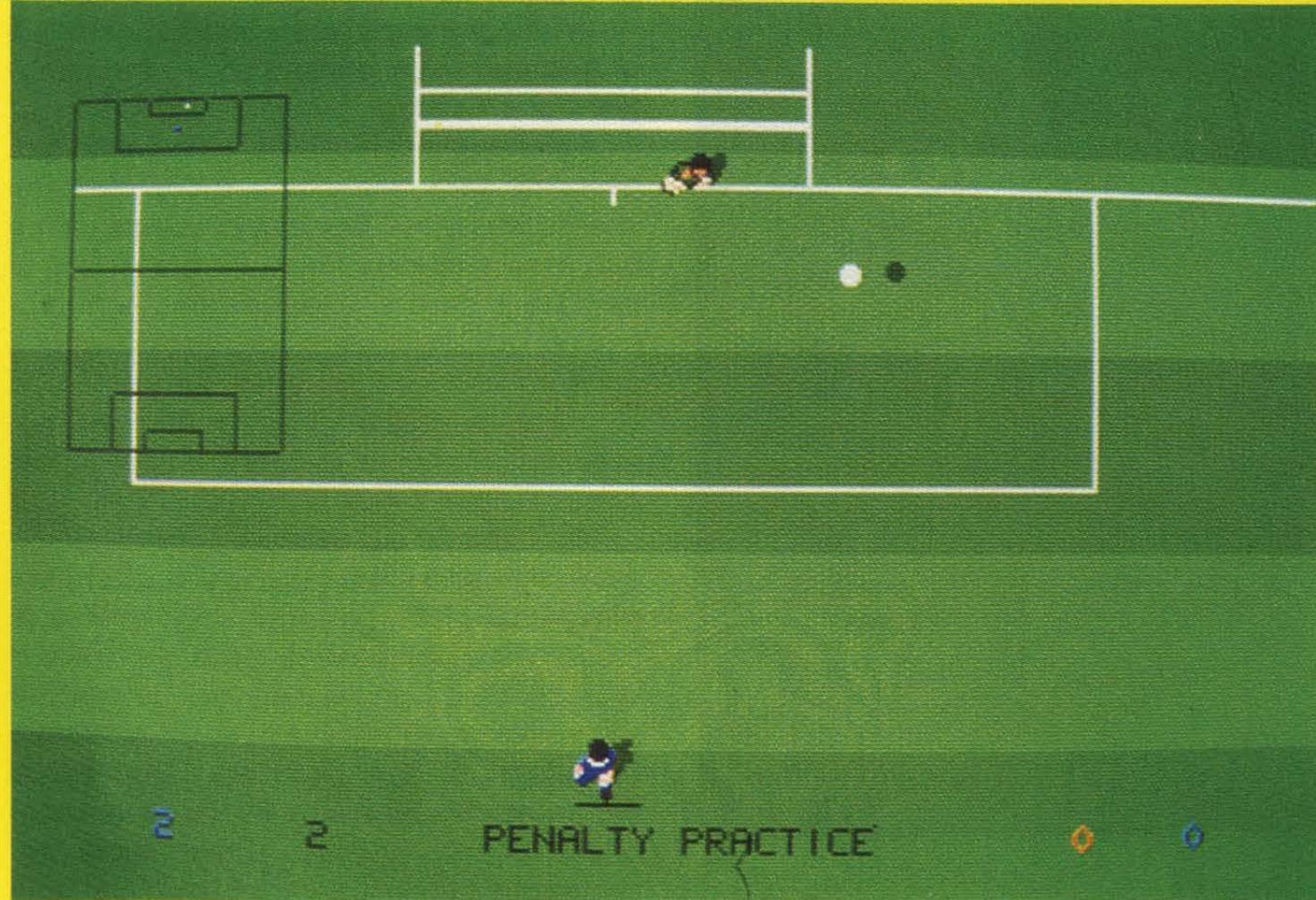
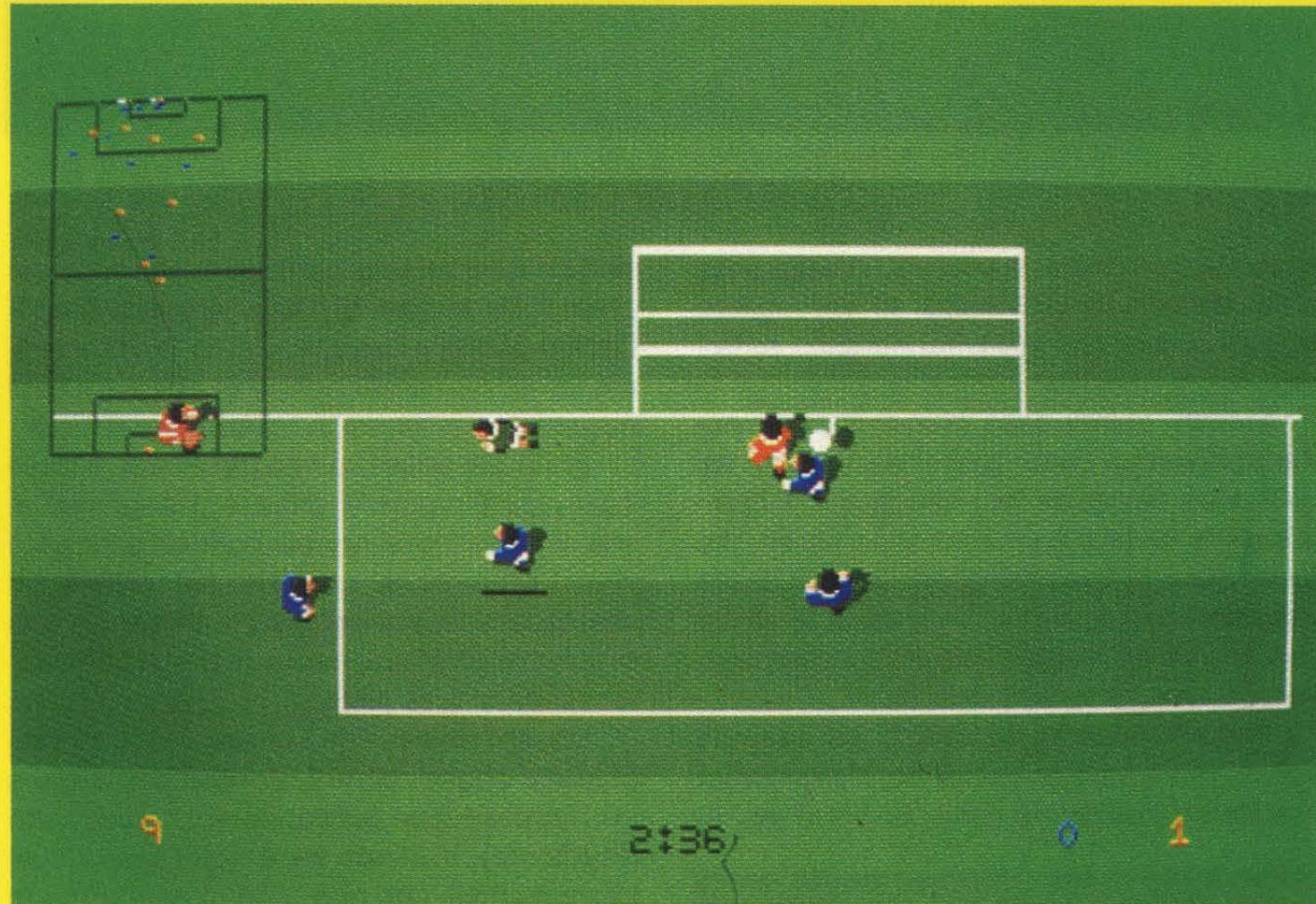
VERSIONE AMIGA

L'aspetto grafico è davvero molto bello e non ha proprio nulla a che vedere con quello dell'ST. Ottima la giocabilità con tantissimi sprite da manovrare con ottime animazioni. Bello il sonoro, scarso ma esaltante.

CONCLUSIONI

Il game è da acquistare; merita veramente di entrare a far parte dell'encyclopédia di software per amanti di calcio computerizzato.

La giocabilità rende molto appassionante il game, soprattutto per la terribile voglia di battere "mastro-computer" nel livello più difficile. Inoltre tutte le regole riportate sono ben realizzate e il rigore come i corner e le punizioni elargite aiosa (tranne per qualche arbitro che....). Kick Off non è da considerare come un clone di Microprose Soccer; la Anco ha prodotto qualcosa di completamente diverso, più serio, professionale (se si può dire di un videogioco) ed interattivo.



Atari St

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,2

Amiga

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,8

CIRCUS ATTRACTIONS

RAINBOW ARTS

CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128-ATARI
ST-IBM & PC.
PREZZO: LIT. 15.000-29.000-29.000
IMPORTATORE: LEADER

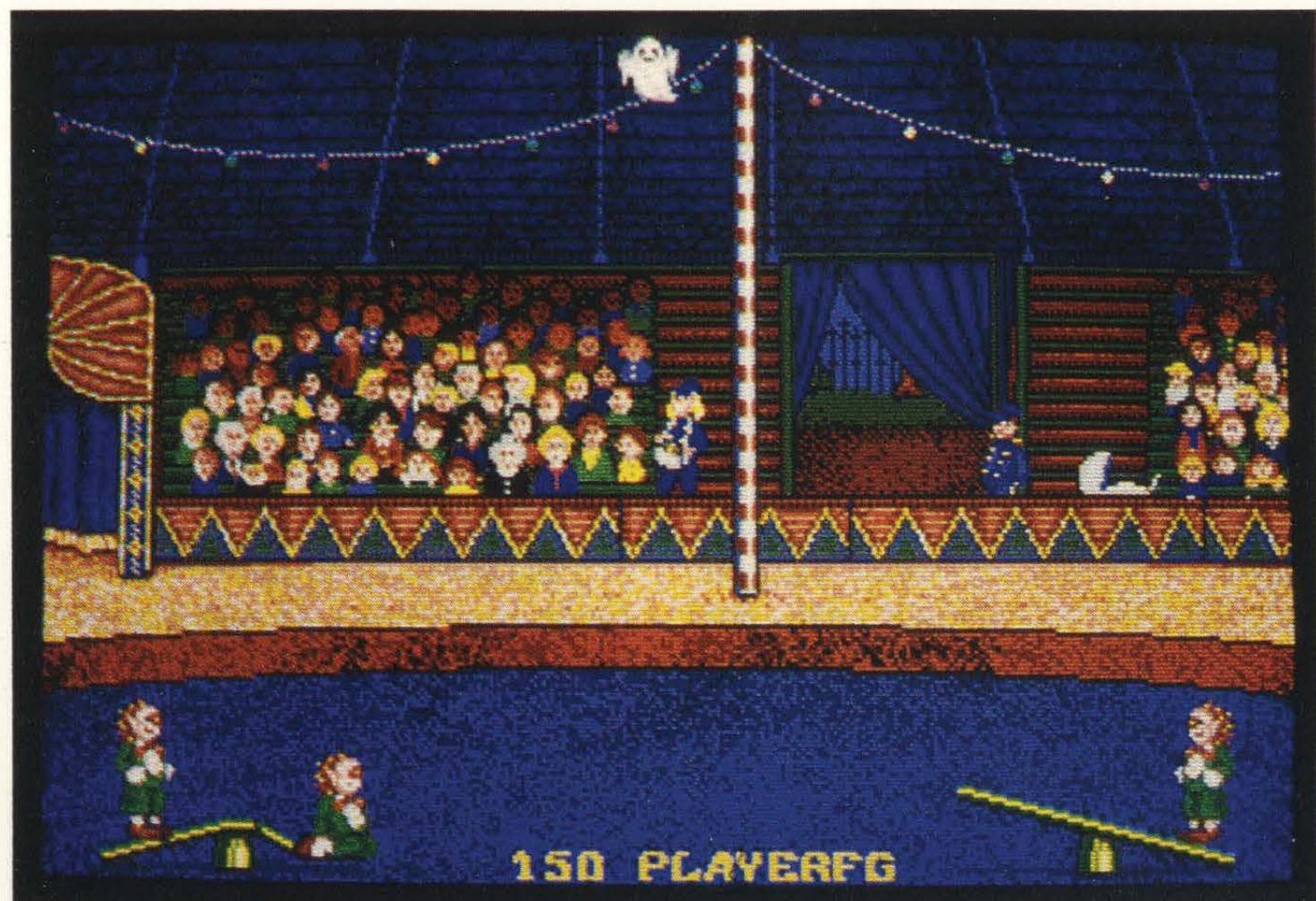
Venghino, venghino, signore e signori ad assistere al grande spettacolo del circo equestre a cui lor signori potranno persino partecipare!!! Dopo il recente Circus Games della Tynesoft anglosassone, arriva la risposta tedesca in fatto di clown, giocolieri e domatori di leoni.

La Rainbow Arts ci ha appena inviato il suo più recente prodotto, intitolato appunto Circus Attractions, che ci offre una magica avventura sotto il tendone colorato degli Orfei e dei Barnum.

Cinque numeri particolari richiedono la nostra partecipazione come star della ribalta e quindi...cosa stiamo aspettando!!

Iniziamo come trampolieri (Trampolining); sul magico tappeto elastico, inventato dall'Ammiraglio inglese Arnold Frederik e sfruttato professionalmente per la prima volta da Phillip Concorde, dovremo compiere incredibili acrobazie, salti mortali compresi, raccogliendo al volo alcuni oggetti che ci verranno lanciati. Si può giocare, o meglio, saltare anche in due contemporaneamente cercando di far durare il numero il più possibile: attenzione, il pubblico si stanca alla svelta!

Si continua quindi come equilibristi (Tighrope Walk), vestendo i panni di una avvenente, quanto preparata, artista. La bellissima di turno cammina automaticamente da una capo all'altro di una corda sospesa ma, ovviamente, avrà bisogno del nostro aiuto per bilanciarsi e non cadere. Eseguendo



Versione per CBM 64

anche la sforbiciata, ovverosia un salto sulla fune, avremo la possibilità di raccogliere oggetti bonus che appariranno sullo schermo.

Stanchi quindi delle grandi altezze, potremo divertirci come giocolieri con ben sei palline da tennis da far volteggiare. A complicare le cose c'è un simpatico clown che ha la mania di investire i giocolieri con la sua rombante motocicletta. Un pizzico di abilità come saltatori, magari acquisita sul trampolino elastico, ci servirà senz'altro!

Sempre in tema di rischio ed azzardo eccoci poi a lanciar coltelli contro la nostra assistente (bellissima come sempre) legata

saldamente ad una ruota girevole. Non vogliamo far la fine di Dario Argento vero?! Occhio quindi a dove lanciamo le affilatissime lame, cercando anche di colpire alcuni oggetti bonus situati sul tendone del circo.

Il numero finale, quello dei clown, è forse il più spettacolare e difficile. I pagliacci in scena sono tre e noi ne controlliamo solo uno; l'esercizio consiste nel saltare, in alternanza, da una trampolino all'altro in una sequenza continua, senza mai atterrare violentemente sulla pista.

Librandosi nell'aria i clown possono raccogliere oggetti bonus, sempre per la gioia del pubblico (che purtroppo si annoia molto facilmente), evitando però di toccare alcuni strani spiritelli che non amano esattamente gli artisti di questo numero.

In tutti gli esercizi è prevista la possibilità di giocare in due, aiutandosi (e non gareggiando) a vicenda.

Il punteggio di gioco viene calcolato globalmente dalle medie degli score totalizzati in ogni attrazione. Ognuna di queste ultime può essere ripetuta fino ad un massimo di tre volte in caso si voglia migliorare la propria prestazione o semplicemente riuscire a portare a termine l'esercizio completo.

L'aspetto grafico di Circus Attractions si rivela decisamente migliore di quello del Circus Games Tynesoft.

Più dettagli, più colore e soprattutto migliori animazioni contribuiscono a rendere quantomai piacevole ogni singola fase di gioco. L'interazione è di altissimo livello e sfrutta esclusivamente il joystick con tutte le sue sedici posizioni, alternate ed impostate a seconda di ogni esercizio. Simpatica e decisamente appropriata è la colonna sonora che fin dalla stupenda schermata di presentazione...continua a spaccarci i timpani!!



Versione per Atari St

VERSIONE CBM64

Ottime animazioni, sprite ben definiti, simpatiche musicette e tantissima giocabilità. L'unica pecca? Il caricamento degli eventi da disco, un po' troppo lungo!

VERSIONE ATARI ST

Dimenticatevi Circus Games, questo è il vero spettacolo circense per un Atari ST. Stupenda la grafica che sfrutta appieno le potenzialità eslettivi e ottimi, per un volta, gli effetti sonori che non ci lasciano tregua. Un po' lunghino il caricamento degli eventi ma, mai come quello di Circus Games. Ottima la giocabilità.

VERSIONE IBM PC

Giocare con la tastiera è cosa davvero ardua anche per coloro mai sposerebbero il proprio, serioso PC ad un joystick. La grafica come le animazioni, soprattutto in versione EGA, strabiliante e affascinano ogni tipo di utente. Peccato per la colonna sonora che non può sfruttare una Music Card. Finalmente un gioco stupendo anche per lo MS/DOS!!

CONCLUSIONI

Se un periodo di stasi e di crisi coinvolge anche i protagonisti in carne ed ossa dello spettacolo circense, non si può dire altrettanto per i loro alter ego computerizzati. Grande successo lo ha riscosso il primo gioco di questo filone ed altrettanto farà il Circus Attractions della Rainbow Arts. La giocabilità è ottima, il game è piacevolissimo e particolarmente interessante e stimolante è l'opzione a due giocatori che caratterizza ogni parte del programma. Un ottima fattura per un intelligente e poco sfruttato soggetto: complimenti Rainbow Arts!

Dimenticavo di dire che ben 50 confezioni del programma contengono una miniatura circense placcata in oro: pensare che c'è qualcuno che non compra software originale!!!



Versione per Ibm & Pc Comp.

**Rainbow
Arts**

Cbm 64

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,8

Atari St

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

Ibm & Pc Comp.

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,4

JOURNEY TO THE CENTRE OF EARTH

CHIP/US GOLD

CBM 64 /128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC

DISCO

VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - ATARI

ST

PREZZO: LIT.21.000-29.000

IMPORTATORE: LEADER

Direttamente dal romanzo di Giulio Verne è tratta la seconda produzione di spicco della Chip anglosassone, già apparsa alla ribalta con *Joan Of Arc*.

Il Viaggio Al Centro Della Terra in questione è una specie di avventura animata che comprende numerosi sotto-giochi prettamente arcade e che si avvicina incredibilmente ad un classico Interactive Movie della Cinemaware.

Lo scopo del gioco è quello di intraprendere una fantastica spedizione al centro del pianeta appunto, per provare al professor Otto Lindenbrook la veridicità delle sue teorie e, chiaramente, raggiungere una popolarità scientifica di risonanza mondiale: vi gusta l'idea?!

Bene, mettiamoci in viaggio, selezionando un esploratore da impersonificare tra i quattro che ci vengono proposti in una delle prime schermate del gioco.

Ovviamente, proprio come succedeva in *Defender of the Crown*, ognuno dei quattro personaggi possiede diverse caratteristiche, relative alla forza fisica, all'abilità, alla capacità di esplorazione e via dicendo.

Arriviamo quindi ad una schermata particolarmente complessa in cui vediamo e scegliamo, innanzitutto, i vari percorsi possibili per raggiungere le più remote caverne sotto la crosta terrestre.

Inoltre qui appare la nostra immagine (fresca e riposata, per il momento!!), l'ora e la data e moltissimi indicatori. Tra questi



Versione per Atari St

notiamo lo status fisico, il cibo e l'acqua in nostro possesso, la vitalità e le condizioni di salute generali.

Per quanto riguarda i movimenti e le varie azioni, utilizziamo sempre questa schermata; possiamo andare su o giù, cercare acqua, riposarci, razionare le nostre scorte di cibo e studiare la morfologia dei luoghi in cui ci troviamo.

Questa schermata menu si alterna alle sudette fasi arcade che realizzano i vari incontri e le varie scoperte in cui ci potremo imbattere. Vulcani sotterranei, precipizi, dedali sotterranei (molto, molto simili tra loro!), maremoti e un'accozzaglia di creature d'in-

cubo che popolano questi remoti luoghi saranno gli imprevisti più ricorrenti durante l'esplorazione.

Si gioca sempre con il joystick o con il mouse (la tastiera ve la sconsiglio caldamente!).

Moltissime schermate digitalizzate, su cui spesso si muove il nostro sprite, fanno da contorno alla vicenda, rendendola ancora più appassionante. Belli gli effetti sonori anche se la giocabilità è notevolmente basta visto il limitato meccanismo di interazione.

VERSIONE CBM64

L'aspetto grafico del gioco, penalizzato da un processore particolarmente limitato, risulta decisamente rozzo ed impreciso, fornendo un'errata rappresentazione visiva. Giocare diventa poi un problema in quanto l'animazione degli sprite è analogamente difficile e confusionaria. Gli effetti speciali sono pochi e per niente entusiasmanti.

VERSIONE ATARI ST

Posto il fatto che la giocabilità è appena accettabile, visto che le scene arcade sono poche e terribilmente noiose, l'unica cosa che si salva è l'aspetto grafico del programma. Il tutto poi verrà convertito, pari, pari, sul floppy che gira su Amiga.

VERSIONE AMIGA

Vale tutto quello che è stato detto per la precedente versione.

La gestione joystick/mouse è discreta, la grafica è identica a quella ST e l'unica cosa un tantino originale sono gli effetti sonori digitalizzati.



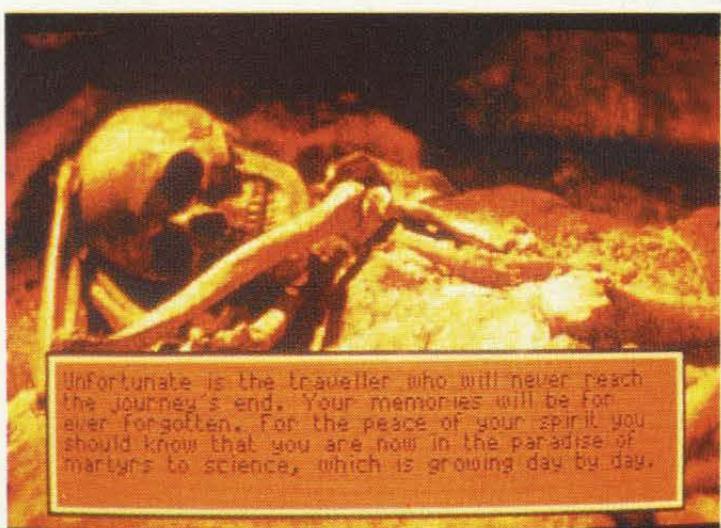
Versione per Cbm 64

CONCLUSIONI

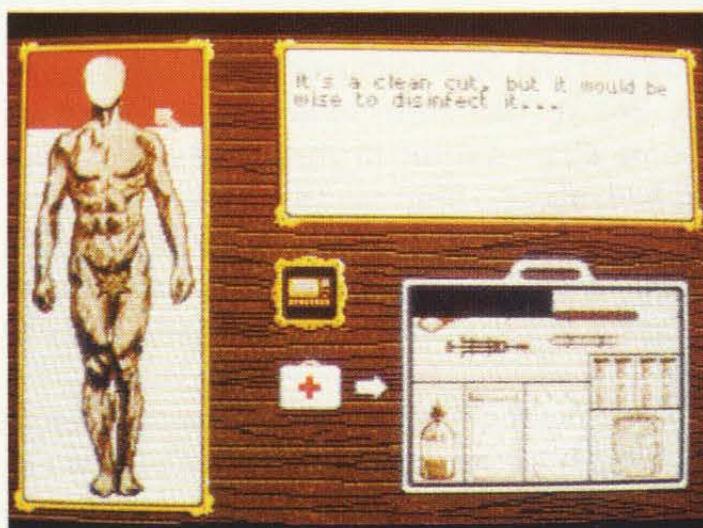
In Journey to the centre of earth c'è un grande assente: il divertimento. I tempi di caricamento sono lunghi e di azione, ahimè, ce n'è proprio poca. Di primo acchito sembrerebbe un degno emulo degli Interactive Movie inventati dalla Cinemaware ma è inevitabile ricredersi dopo una sola partita. Al contrario di quanto accadeva nell'interessante Joan Of Arc, in questa nuova fatica della Chip manca quel pizzico di interazione in più che potrebbe risollevare decisamente un gioco noioso, terribilmente lento e poco appassionante. Non per ultimo, il costo decisamente elevato rende poco invitante questo "viaggio al centro della terra". Non è una strategia, non è un arcade, non è una simulazione, non è un'avventura, c'è un po' di tutto ma purtroppo non basta per farci gridare al best seller.



Versione per Amiga



Cbm 64



Atari St



Amiga

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	5,4

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	6,2

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	6,2

MAYDAY SQUAD

TYNESOFT

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - AMIGA
PREZZO: LIT.25.000-39.000
IMPORTATORE: LEADER

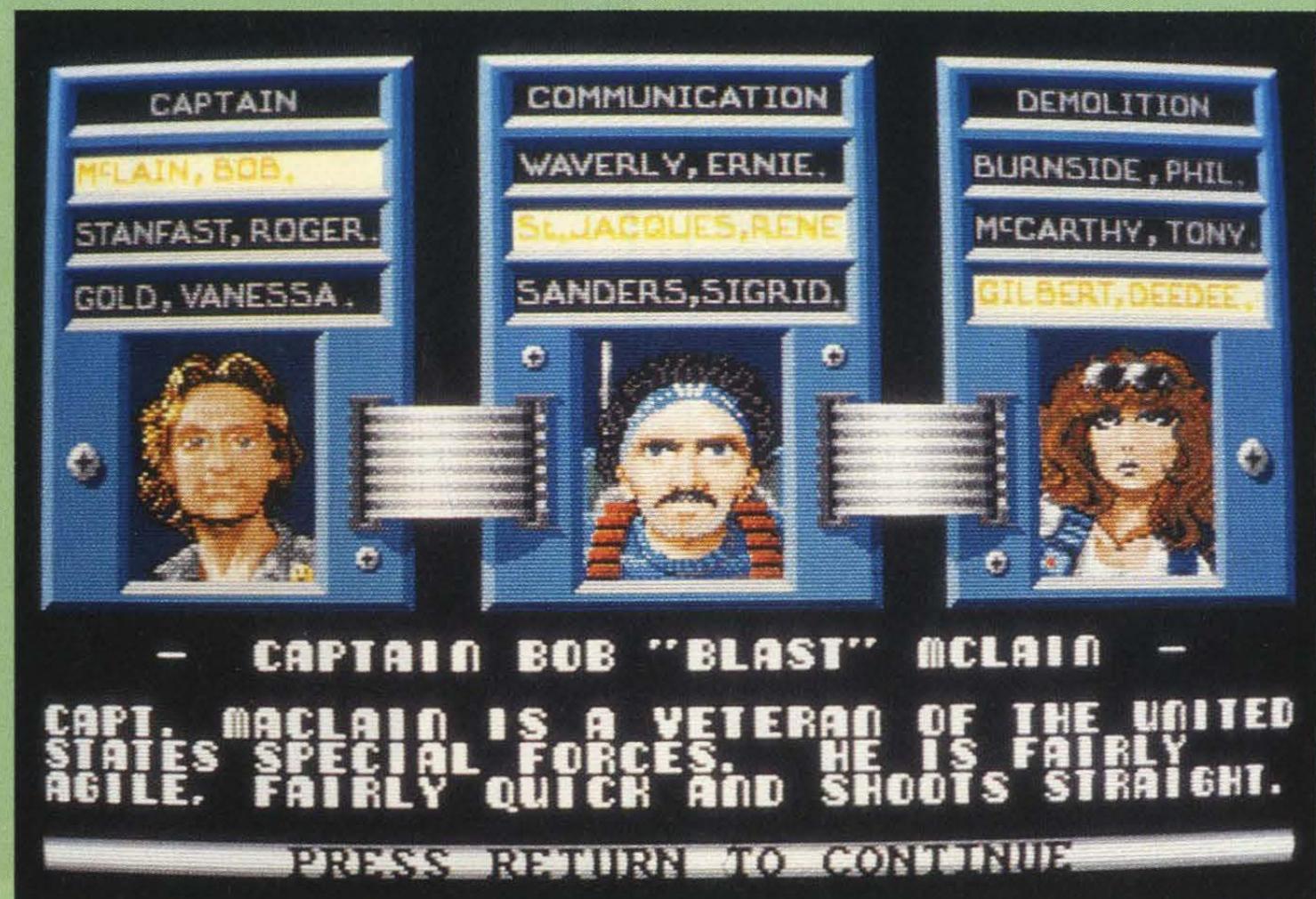
Dopo giochi come Saboteur (Durell), Commando (Imagine), Hostages (Info-grammes) e lo stesso Navy Seal (Cosmi), recensito proprio in questo numero, hanno dato origine al filone di giochi d'azione con un unico comune denominatore: il macho di turno che fa fuori ogni tipo di cattivone. MayDay Squad ripropone quindi il tema, mettendoci al comando di un manipolo di coraggiosi assaltatori incaricati di liberare un intera ambasciata da un assedio terroristico. Il luogo d'azione è il palazzo dell'ambasciatore della Lutonia (non cercatela sull'atlante!) e i cattivi in questione sono la cosiddetta

Legione Rossa che minaccia di far saltare per aria l'intero edificio. A complicare le cose c'è anche il fatto che la figlia dell'ambasciatore si trova all'interno della costruzione, nascosta da qualche parte per non finire in mano ai terroristi.

Il tempo stringe, le richieste dei fuorilegge non possono essere soddisfatte e si rende perciò inevitabile un intervento di forza.

Siamo quindi stati chiamati sul posto ed incaricati di formare e comandare un trio di specialisti in grado di risolvere la questione. Per fare ciò innanzitutto sceglieremo tre uomini (o donne) fra nove "professionals" che appartengono alla nostra élite di SAS o giù di lì (scusate ma questo gioco mi ricorda tanto il film "Chi osa vince"!).

Attraverso uno stupendo menu iniziale dovremo formare il team con un leader, un



Versione per Amiga

addetto alle comunicazioni ed un artificiere.

Entrati nell'ambasciata ci troviamo di fronte ad un dedalo di corridoi e cunicoli sui quali si aprono moltissime stanze. In ognuna di queste, oltre ai terroristi armati fino ai denti e pronti a riceverci, troveremo alcuni oggetti indispensabili per la nostra missione.

Armi, caricatori e ordigni esplosivi serviranno per garantirci la necessaria potenza di fuoco durante l'azione, mentre computer, cassaforte, scrigni e radiotrasmettenti ci forniranno preziose informazioni sulla nostra posizione, su quella del nemico e sull'ubicazione della figlia dell'ambasciatore e dell'e-

licottero che aspetta i terroristi sul tetto del palazzo. Bisogna bloccarli ad ogni costo e quindi non si deve perdere tempo.

Il gioco ci viene proposto in visione tridimensionale solida con un punto d'osservazione posto alle spalle del nostro trio.

Si gioca con il joystick o con il mouse; per effettuare vari spostamenti si clicca su una speciale rosa dei venti che gestisce anche i movimenti da un piano all'altro. Per sparare si utilizza un comodo mirino che appare al centro dello schermo (quando cioè il puntatore si sposta dalla bussola o dagli indicatori-personaggio); infine, per gestire le varie azioni dei tre eroi, si clicca su altrettante icone che richiamano i relativi sotto menu.

Il leader del gruppo controlla ed amministra la scorta di munizioni e la ricarica delle armi; l'artificiere può piazzare o disinnescare una bomba, rilevare eventuali trabocchetti e raccogliere materiale di vario tipo; l'addetto alle comunicazioni può far funzionare i computer all'interno della base, aprire porte (senza farle abbattere dall'artificiere) e, fra le altre cose, tracciare i movimenti del nemico. Molte stanze nascondono trappole e pericoli di svariato genere, ecco perché è necessaria una stretta collaborazione tra i nostri assaltatori al fine di poter superare ogni tipo di difficoltà.

Gli indicatori di gioco sono realizzati in modo molto chiaro ed immediato così come le icone ed i sottomenu sopradescritti. Se si esaurisce l'energia si muore tutti insieme e non è pertanto possibile continuare a giocare con il trio decimato.

All'inizio del gioco possiamo impostare alcuni importanti parametri che regolano la difficoltà di ogni partita. Innanzitutto possiamo scegliere un tipo di missione facile



Versione per Cbm 64



Versione per Amiga

(Greenie), normale (Regular) o da veterani (Veteran); quindi si imposta il numero di colpi necessari per uccidere ogni soldato nemico (da 20 a 50); infine si fissa il numero di granate, di detonatori e di munizioni da portare con sè come dotazione iniziale.

Volete il caricamento automatico delle armi? Anche questa opzione è prevista in questo menu. A questo punto è inutile consigliare di mappare attentamente il percorso di gioco onde evitare di girare in tondo per un'ora e finire dritti, dritti nelle mani di un grosso numero di terroristi.

Finire Mayday Squad è molto difficile ma non impossibile anche se ciò richiede più di qualche ora di gioco. Purtroppo per voi non è prevista un'opzione di salvataggio della partita in corso; per fortuna la pianta del palazzo dell'ambsciata è sempre quella e non viene randomizzata a caso all'inizio del gioco.

VERSIONE CBM64/128

Simpatico e davvero coinvolgente è il Mayday Squad che gira sul CBM64. L'aspetto grafico è notevole e riesce a non fare confusione con l'incredibile quantità di indicatori, particolari e dettagli che appaiono sullo schermo. Anche la gestione del joystick si rivela precisa e prontissima in risposta, incrementando notevolmente la giocabilità.

La tridimensionalità è ben realizzata e così pure gli effetti sonori scassatimpani.

VERSIONE AMIGA

Mayday Squad è un gioco che mancava davvero sul 16 Bit Commodore. Un timido tentativo lo si era già visto con Hostages della Infogrames (che volete farci, i francesi...!) ma questa volta si gioca bene e per-



Versione Cbm 64

CONCLUSIONI

Giocare a Mayday Squad ci fa dimenticare tranquillamente i nostri beneamati shoot'em up e simili, offrendoci un'esperienza che sta a metà tra un arcade ed una complicata avventura. Si potrebbe paragonare ad un sorta di Operation Wolf "intelligente"! Un'ottima ambientazione e una lunga carica di interesse confeziona no alla perfezione questo ennesimo successo Tynesoft.

davvero!! L'aspetto grafico del gioco ci stupisce e ci affascina a tal punto da farci dimenticare per qualche istante il mondo che ci circonda.

Si gioca molto meglio con il mouse che regola un puntatore non troppo veloce ma precisissimo.

I movimenti sono veloci e tuttavia non penalizzano minimamente la tridimensionalità dei luoghi che si attraversano. Ottimi anche gli effetti sonori che ricreano un'atmosfera di altissima tensione.

Cbm 64

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

6,6

Amiga

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7

MILLENIUM

ELECTRIC DREAMS

ATARI ST - AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA

PREZZO: LIT. 49.000

IMPORTATORE: LEADER

Le previsioni di Nostradamus non erano del tutto errate quando egli ipotizzava la fine del genere umano nel giro di un certo numero di anni. Secolo più, secolo meno, un gravissimo cataclisma ha ridotto il nostro pianeta ad un ammasso stellare di macerie e lava fumante dove ormai non è rimasta nessuna traccia di civiltà. Terremoti, maremoti e terribili sconvolgimenti naturali che hanno annichilito e cancellato la figura dell'Homo Sapiens, sono stati causati dal tremendo impatto di un enorme meteorite, di 20.000.000.000 di tonnellate di ghiaccio, che nel settembre 2200 è entrato in collisione con il nostro pianeta. La tecnologia e le scoperte scientifiche raggiunte in questa era a nulla sono servite per sventare questo evento irreparabile. Al comando di Base Luna 1 (forse ci siamo arrivati grazie alle nostre indiscusse abilità con i videogame) siamo rimasti, insieme ad uno sparuto gruppo di coloni, l'unica rappresentanza del genere umano, sopravvissuta alla sciagura. Il futuro dell'uomo è dunque nelle nostre mani! (e pensare che c'è chi pensa che nei videogiochi ci sono solo buffi e spensierati omini saltellanti e mostriattoli mangiapallini!). Base Luna 1 al momento non è chiaramente abbastanza sviluppata ed attrezzata per lanciare un progetto di colonizzazione e ripopolamento della Terra su vasta scala. Dovremo quindi sfruttare e potenziare tutte le nostre risorse e le nostre fonti di sussistenza per progettare, innanzitutto l'esplorazione e lo sfruttamento di tutti gli altri corpi



Versione per Amiga

celesti del nostro sistema solare e quindi impiegare queste nuove sorgenti di materiali ed energia per intraprendere il suddetto, complesso progetto. Non si tratta quindi di un classico shoot'em up spaziale, magari tipo SDI Activision, ma di una vera ed articolatissima simulazione che si avvale di grafica eccezionale e di una completa e comodissima gestione mouse. Il gioco infatti viene vissuto attraverso numerose schermate chiave ed una serie di icone onnipresenti. In particolare abbiamo 10 simboli che corrispondono ad altrettante azioni. Moon Base e Colonies danno accesso al nostro quartier generale e alle varie colonie create. Craft

Roster è deputato alla sezione trasporti interplanetari (una volta costruiti razzi, navette e shuttle), Data Base corrisponde ad un minuscolo archivio che contiene le informazioni relative ai pianeti del sistema solare, Bulletin Board realizza un piccolo sistema di intercomunicazioni. Vengono poi il File Access, per il salvataggio/caricamento di una partita, il LOG, libro di "bordo" del comandante della base, due meccanismi di compattazione e regolazione del tempo trascorso e uno zoom che agisce sui telescopi d'osservazione della base lunare. Quando ci troviamo nella schermata di Base Luna 1 o di una qualsiasi colonna, possiamo accedere alle varie sezioni cliccando direttamente su uno dei vari centri di controllo raffigurati. Il tutto ci porta ad ulteriori meccanismi di interazione. Research ci permette di sviluppare ed iniziare vari tipi di progetti che vanno dalla colonizzazione di nuovi mondi, all'installazione di pannelli solari e dalla costruzione di razzi e piste d'atterraggio allo sfruttamento degli eventuali giacimenti scoperti. Energy ci informa sullo status delle nostre riserve di energia e Life Support permette di ampliare la costituzione delle varie colonie, incrementando così la popolazione. Production dà il via alla produzione in larga scala di tutto ciò che ci serve per mettere in pratica ogni tipo di progetto sopradescritto. Defense e Resource servono rispettivamente ad organizzare le difese delle colonie (non si sa mai, qualche bellico extraterrestre può essere sempre sfuggito dai videogame!) e a immagazzinare e gestire le nostre riserve di materiali preziosi. Flight Bay infine ci trasporta direttamente sulle varie landing pad degli shuttle, che potranno essere ampliate e modificate per garantire un grosso volume di interscambi e comunicazioni interplanetarie.



Versione per Atari St



rie. Per prima cosa sarà quindi necessario definire nuovi progetti di esplorazione e sfruttamento per incrementare le nostre Resources e iniziare un lavoro di colonizzazione. Il manuale di istruzioni, nonostante sia stato tradotto (alquanto rozzamente) in italiano, non risulta assolutamente approfondito sugli effettivi movimenti che dobbiamo compiere. Nulla infatti ci viene suggerito o indicato per poter stabilire un piano d'azione dettagliato e organizzato. Tutto ciò crea non poche difficoltà iniziali che possono penalizzare notevolmente un divertente e stimolante primo approccio. Non mancano comunque alcune fasi arcade, come quella di combattimento e difesa delle nostre installazioni, ricreate ad immagine e somiglianza di analoghi aspetti di Elite Firebird. L'aspetto grafico del gioco è eccellente e sopperisce, almeno in parte, alla mancanza di approfondimento sul sistema di interazione con il gioco. A questo punto eccovi una spiegazione sintetica di quanto bisogna fare per iniziare a giocare (visto che il manuale non si sogna nemmeno di dirvelo!). Iniziate e portate a termine i progetti sulla Probe (Sonda) e sui primi modelli di Pannelli Solari. Attivate il sistema di estrazione dei materiali dal sottosuolo lunare e quindi date il via alla produzione del pannello MKII. Continuate in questo modo fintantoché non disporrete di ben 35010 Kw di potenza (con un MKX). A questo punto, o nel frattempo, iniziate a mandare le sonde a visitare i vari pianeti e a raccogliere dati. Per far ciò dovete costruire una e quindi cliccare, a produzione ultimata, sulla piattaforma di lancio numero uno sulla cupola centrale di Moonbase. Ogni sonda a bisogno di un nome prima di essere lanciata (utilizzate il nome del pianeta su cui volete mandarla). A questo punto siete pronti a conquistare l'universo. Occhio ai marziani e cercate di produrre alcuni fighter per

ricacciare ogni tipo di attacco. A proposito, qualcuno di voi sa dove si può trovare un pizzico di Rame (Copper)?!?! Se non lo trovate, provate a dare una buona occhiata fra gli ultimi pianeti del database (leggi: asteroidi).

VERSIONE ATARI ST

La versione ST di Millenium 2.2 si rivela ben fatta e comodamente gestibile tramite mouse. Non è supportato l'impiego di un secondo drive ma, fortunatamente lo swapping del disco va fatto solo all'inizio. Bella la grafica, ottime le poche animazioni ma, un pochino inutili e chiassosi gli effetti sonori.

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga ben poco si discosta da quella del primo 16 Bit. La grafica è eccellente ma per gli effetti sonori vale quello detto poc'anzi per l'ST. Abbiamo riscontrato qualche problema di funzionamento sui modelli Amiga 2000 con il secondo drive.

CONCLUSIONI

Millenium 2.2 sta a metà tra un Defender Of The Crown Cinemaware ed un gioco puramente strategico della SSI. Non c'è comunque da spaventarsi: una stupenda grafica ed un'altissima gestibilità con il mouse sveltiscono e rendono particolarmente piacevole ogni singola fase del gioco, prettamente tattica. Tengo a precisare che nei nostri giudizi finali non abbiamo tenuto conto della scarsissima manualistica al fine di non penalizzare l'immagine globale di un ottimo gioco. Se imparate a giocare bene Millenium 2.2 è un gioco che può regalarvi ore ed ore di divertimento e soddisfazione. Peccato per il libretto di istruzioni che oltre ad essere particolarmente succinto, non spiega nulla, ma proprio nulla sullo svolgimento del gioco. Si sente infatti almeno la mancanza di una sezione introduttiva ai complessi meccanismi di interazione di Millenium 2.2. Insomma, senza un pizzico di "grano salis" non so quanti di voi riusciranno a giocare e a capire fino in fondo il programma, dopo sole poche partite: fateci sapere e chiedeteci pure consigli: noi siamo già diventati dei veri assi!

Atari St

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

Amiga

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,5

FORGOTTEN WORLDS

CAPCOM

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD -
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER

L'imperatore Bios, Dio della distruzione, ha creato otto entità maligne che stanno distruggendo tutta la civiltà conosciuta. Le città già colpite da questa ondata di morte sono ridotte ad un cumulo di rovine e sono state ribattezzate "mondi perduti" (Forgotten Worlds appunto). Ed è proprio in questo scenario di distruzione e desolazione che si muovono gli eroi di questo nuovo gioco Capcom, tratto direttamente dalle sale giochi.

I superuomini in questione sono stati creati, attraverso arcane manipolazioni genetiche, dai pochi umani sopravvissuti. Il compito dei paladini è ovviamente quello di opporsi all'orda di Bios per garantire un futuro migliore al genere umano.

Bios, oltre a vantare il solito grandioso esercito composto da brutti ceffi di ogni tipo, si appoggia a tre paurosi e potentissimi mostri quali, un Drago d'oro, un Dio della guerra ed il terribile Paramedum. Il gioco, o meglio, la battaglia all'ultimo sangue si svolge su un teatro d'azione suddiviso in quattro livelli, sempre più complicati. E' un po' come giocare una specie di Space Harrier con scrolling orizzontale e molti, molti più nemici. Il nostro uomo infatti si sposta volando, mediante un jet pack pressoché invisibile ai nostri occhi.

Fra le rovine della città, nel primo livello, affronteremo ragni meccanici e droidi di sorveglianza per poi confrontarci con il primo degli otto semi-dei creati da Bios. Combattendo in questo scenario dovremo localizzare un passaggio sotterraneo per rag-

giungere l'unica via d'accesso al secondo livello. Il semi-dio di poco fa altro non è che una orrenda mostruosità mutante che sprigiona metifici lapilli ed è difeso da un nugolo di detriti e rifiuti che si animano come per magia.

Nel mondo di polvere, cioè il secondo livello, lo scontro si fa più accanito e avviene, prevalentemente, tra noi ed un enorme Drago di polvere che dev'essere necessariamente colpito al cuore per morire; colpirlo altrove servirà solo a fargli aumentare l'aggressività e allora poveri noi!! Un nugolo di vipere meccaniche funge da "antipasto" prima del Drago.

Il Tempio del Dio della Guerra, che si erge, maestoso nel terzo livello di gioco, è protetto da una fortezza corazzata e da un numero infinito di mitragliere anti-intruso. Alcuni lucertoloni giganti ci complicano ulteriormente l'avanzata e l'unico modo per sconfiggere il Dio consiste nel colpirlo alle spalle.

Riusciti anche a superare questa fase ci addentriamo nel Dominio degli Dei, ovvero un vero inferno di morte e distruzione ma, anche paradiso di tutti gli smanettoni più irriducibili. Non c'è infatti tempo da perdere, i nemici sbucano da ogni dove. Mostri, monaci assassini, draghi e creature d'incubo ci aspettano fra le nuvole del quarto livello per cercare di fermare la nostra avanzata verso Bios. Se dopo poche partite riuscirete infine a distruggere anche l'odiato spirito maligno potrete considerarvi dei veri assi del joystick!

Come spesso avviene in questo tipo di game, durante il percorso si possono raccogliere alcune armi extra che incrementano il nostro potere di offesa e di difesa; abbiamo quindi missili, napalm, Cannoni V, bombe multidirezionali, razzi a ricerca automatica, torce di fuoco e corazze. Inoltre esiste un cosiddetto booster che permette di incre-

mentare la potenza di ognuna delle armi extra appena citate.

Forgotten Worlds, ormai lo avrete capito, non è altro che un ennesimo clone dei vari R-Type, Salamander, Game Over, ecc., ecc.

L'unica differenza è che al posto dell'astronave si comanda un vispo e scattante omino dotato di mini razzo propulsore. Si può comunque giocare contemporaneamente in due, dando così moltissimo filo da torcere a Bios & soci.

Le animazioni purtroppo non sono particolarmente eccitanti anche perché gli spiriti in movimento posseggono pochissime frame. Simpatici gli effetti sonori comunque che rendono merito ad un soggetto tratto dall'originale arcade e decisamente proporzionata è la giocabilità.

Lo schermo di gioco è ancora piccolo, uffa! Quand'è che vedremo giochi a tutto screen come Space Harrier su Amiga?! La giocabilità è comunque buona e così pure l'aspetto grafico che rende particolarmente invitante il prodotto.

CONCLUSIONI

Forgotten Worlds è un classico sparsa-spara che tra origine da gamee come R-Type e Space Harrier. Si sfondano i joystick, ci si spacca le orecchie a forza di esplosioni ed effetti speciali, ci si diverte moltissimo (almeno gli smanettoni!). Ad un costo accettabile quindi ci si può permettere una bella esperienza pseudo-arcade nell'intimità della propria casa. Ci sono le istruzioni in italiano!



<i>Giocabilità</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Interesse</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Manualistica</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Grafica</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Sonoro</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Valore Globale</i>	7,2

RAFFLES

THE EDGE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 42.000
IMPORTATORE: C.T.O.

I nuovo gioco che abbiamo appena ricevuto dalla C.T.O. di Bologna si intitola Raffles ed è prodotto dalla nota The Edge londinese.

In questo game vestiamo i panni di un ladro particolarmente abile che viene assoldato per uno strano ed insolito colpo. La signora Crutcher, da poco rimasta vedova dell'anziano marito, non riesce a ritrovare i propri gioielli custoditi e nascosti gelosamente dal diffidente consorte che pare non si fidasse di banche, casette di sicurezza e simili. La vedova non sa più dove andare a frugare ed è per questo che con un abile trucchetto ci ha indirettamente incaricati di ritrovare tutti i suoi inestimabili diamanti. Chi meglio di noi saprà individuare i nascondigli e recuperarli?!

Una finestra di casa Crutcher è stata lasciata intenzionalmente aperta e sul tappetino d'ingresso giacciono da tempo, alcune bottiglie di latte. La signora ci fa credere

di essere partita per un lungo viaggio ma non appena entri nella lussuosa villa ecco-ela apparire davanti. Ella ci confida i suoi intenti e noi accettiamo di buon grado anche perché lei non è a conoscenza dell'esatto numero di diamanti nascosti: un paio di questi ci ripagheranno senz'altro delle ore di lavoro, non vi pare?!

Il gioco viene presentato con una stupenda grafica tridimensionale vista in prospettiva che rende ancora più interessante e piacevole la nostra ricerca. Bisogna frugare dappertutto raccogliendo preziosi indizi sull'ubicazione dei gioielli.

A questo punto molti di voi, specie gli ex-«sessantaquattristi», avranno riconosciuto in questo soggetto di gioco lo stesso game della The Edge intitolato Inside Outing; ed è proprio questo passato best seller che viene riverniciato con uno specialissimo look a sedici bit e viene offerto a tutti gli Amighisti e Ataristi assetati di ottimi game.

Per portare a termine Raffles bisogna giocare per più di qualche semplice mezzoretta; in questo gioco riconosciamo i classici canoni dell'arcade-adventure che ci costringono a mappare attentamente ogni spostamento e a prender nota di ogni indizio e di

ogni traccia recuperata durante la missione. La giocabilità è ottima e sfrutta il comodissimo joystick che ci offre un grado d'interazione davvero notevole.

Ci viene in aiuto un'ottima grafica tridimensionale ed una serie di fluide animazioni che rendono particolarmente piacevole tutto il programma.

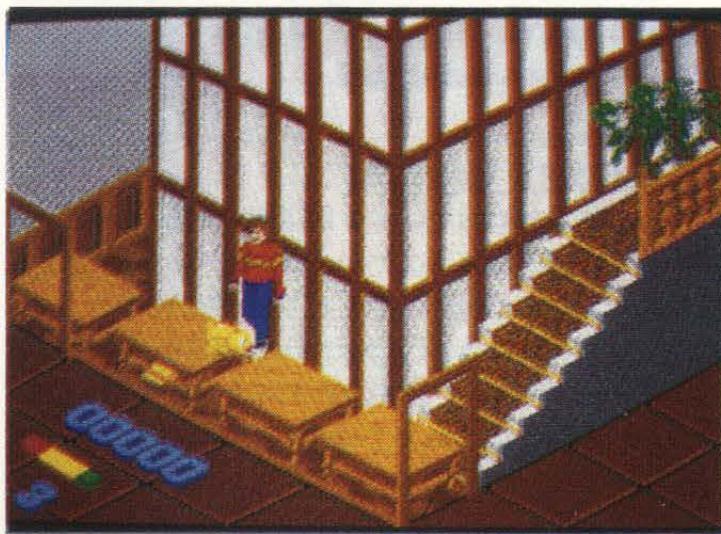
Ogni dettaglio è realizzato con particolare cura e perciò osservare, vagare e frugare, senza lasciare nulla di intenntato, si rivela più facile del previsto. Le stanze rappresentate nel gioco si avvalgono di una tridimensionalità solidissima e di una grandissima quantità di colori che le rendono incredibilmente reali e quasi vive all'interno dello schermo.

Simpaticissimi sono anche gli effetti sonori a cui ben si addice l'aggettivo pochi ma buoni.

CONCLUSIONI

Raffles è un gioco che forse molti aspettavano per i 16 Bit. Chi non ha invidiato, almeno per un attimo, qualche amico possessore di un CBM64/128 quando giocava con Inside Outing circa un anno fa?! Rimangiamoci quindi l'invidia e facciamo vedere a quell'amico con quanta perfezione è stato ricreato questo soggetto di gioco sui nostri Amiga ed Atari.

Giocabilità ottima ed un sacco di schermi, pieni zeppi di ostacoli, indizi e mille simpatici quesiti, rendono molto piacevole questo game. Il prezzo è proporzionato alla qualità del prodotto. Ottimo il foglietto di istruzioni in italiano.



Vi sembrerà di toccarlo con mano!

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,6

TYPHOON THOMPSON

BRODERBUND

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

In una tiepida giornata di febbraio, nell'anno 2124, si persero i contatti con un piccolo shuttle passeggeri, denominato Volo 396, nella immensa distesa oceanica che costituisce il 90 % del pianeta Aguor. I piloti dello shuttle comunicarono di aver iniziato una discesa forzata verso le infide acque dell'oceano ma al momento di fornire la loro esatta posizione la trasmissione radio si interruppe per sempre. Un debole segnale di una boa di emergenza sta però continuando a rimbalzare di satellite in satellite fino al radar del nostro quartier generale terrestre dove, recentemente, tre spedizioni di soccorso sono già state approntate. Purtroppo anche i membri di questi team sono stati dati per dispersi e si inizia a temere il peggio. I pochi dati in nostro possesso, relativi al pianeta Aguor, riportano la presenza di una sparuta popolazione indigena costituita da strani folletti e spiritelli dichiaratamente ostili al genere umano. A questo punto entriamo in scena (noi, videogamer avvezzi ad ogni tipo di insolita esperienza), nei panni di un intrepido esploratore, inviato su Aguor come ultima speranza dei possibili naufraghi. Il gioco inizia quindi con il nostro alter ego computerizzato già a bordo di una velocissima acqua-slitta, armata con un piccolo laser militare e attraccata all'isola degli Spiriti Guardiani, nell'oceano di Aguor. Gli spiriti in questione sono gli unici nostri alleati in questa disperata missione di soccorso. Essi infatti ci forniranno preziose istruzioni per arrivare dritti alla metà a patto di riportare loro quattro particolari reliquie sacre rubate dai folletti. Abbiamo un totale di quattro missioni di recupero e l'impresa finale di salvataggio dell'equipaggio dello shuttle (ah, mentre scrivevo è arrivata conferma, qui al quartier generale, che si tratta di un unico sopravvissuto, un bambino di 12 anni!). Gli spiriti ci dicono quale oggetto recuperare in alcuni gruppi di atoli, popolati dai folletti. Per arrivarci dovremo seguire una specie di bussola "cerca-isole" installata sulla slitta. Gli atoli sono costituiti da un anello di isolette e da una parte emersa centrale ove è custodito l'oggetto da recuperare. Per fare ciò dovremo sparare su ogni isola e, successivamente, ucciderne o imprigionarne nella nostra rete i relativi spiritelli che le abitano (per fortuna ce n'è solo uno per ogni isola!). A questo punto l'oggetto in questione potrà essere recuperato e restituito agli Spiriti Guardiani. Missione, dopo missione, le difficoltà aumentano notevolmente e vedono incrementare anche la fauna di Aguor che ci attaccherà senza darci tregua, per fare del proprio oceano la nostra tomba! Fortunatamente gli Spiriti ci vengono in aiuto: nuove



armi ci verranno fornite in cambio di ogni oggetto restituito; si parte con i laser della slitta per continuare con le Scatter Bomb (soliti ordigni dirompenti alla "Denaris" ed "R-Type"), le calamite attrai-spiritelli e le bombe congelanti. Queste ultime vanno usate per neutralizzare gli stormi di zanzaroni, cosiddetti "flyers", che appoggiano costantemente gli attacchi dei folletti. Le calamite invece funzionano esclusivamente sott'acqua dove possiamo andare tranquillamente con la nostra slitta, senza il bisogno di indossare bombole e maschera. I Flyers sono di 7 diversi tipi: i Bumper, veloci e particolarmente rumorosi, i Whomper, pistoni esplosivi, i Forcer, che ci affondano ad ogni minimo contatto, i Sucker, dotati di una particolare forza d'attrazione, i Bubbler, terribilmente letali, gli Spitter, che sparano a raffica proiettili mortali, e gli Zapper, ultimi e più pericolosi avversari. Gli indicatori di gioco, che realizzano il pannello di comando della nostra slitta, comprendono l'orologio, la bussola, un conta isole e spiritelli, la bussola a ricerca automatica, l'altitudine di volo della slitta (sotto o sopra la superficie dell'oceano) e il numero di vite rimanenti (si parte con cinque). Il punteggio di gioco è basato sul numero di missioni completate, la quantità di isole liberate dai folletti, il numero di nemici uccisi e il tempo impiegato per fare tutto questo. Per la gioia di tutti i videogamer "malati" di protagonismo non manca il tabellone elettronico che regista perennemente sul floppy programma i vari record. La giocabilità di Typhoon Thompson è eccellente, soprattutto perché basata sull'esclusivo utilizzo del joystick/mouse.

La carica di interesse è notevole al punto di far durare particolarmente a lungo il gioco nel drive del vostro computer.

L'aspetto grafico è senza dubbio la caratteristica più simpatica ed accattivante di

questo insolito e pazzo game. Le animazioni sono ottime così pure come il veloce scrolling del video che conferisce una spettacolarità tutta tridimensionale al programma.

Le istruzioni sono inglese ma non c'è da preoccuparsi: Typhoon è più intuitivo di quanto possa sembrare.

CONCLUSIONI

La Broderbund si è finalmente rimessa a produrre ottimi game che, come sempre, brillano per originalità e divertimento. Se volete qualcosa di veramente diverso, senza abbandonare assolutamente il classico filone degli spara e fuggi, provate assolutamente questo gioco.

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,6

TOTAL ECLIPSE - TOTAL ECLIPSE II

INCENTIVE

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. N.P.
IMPORTATORE: LEADER

Questo videogioco della Incentive se lo stanno sognando in molti per i 16 Bit. Questa versione è già in commercio nel Regno Unito ma da noi... nemmeno l'ombra. Per tutti i fortunati possessori di CBM64/128 arriva comunque anche in uno stupendo, e conveniente, Double Pack (pacco doppio, un po' come i detergivi!) che comprende anche l'attesissimo "capitolo due".

Eccovi dunque, per cominciare, la trama del primo Total Eclipse. Come avrete già capito vestiamo i panni di un archeologo esploratore, alle prese con un'inviolata tomba egizia. Il nostro compito non consiste solo nel raccogliere tesori e preziosi manufatti (da esporre in un museo eh, non fatevi venire strane idee!!!) ma, soprattutto, nel cancellare una terribile maledizione... del Faraone!

Per vari motivi storici, che non sto ad elencarvi per pietà, dovete sapere che nella stanza segreta della piramide che dovremo esplorare, giace la mummia di un potente e malvagio stregone. Costui al momento della morte ha formulato un pazzesco sortilegio che, tradotto alla buona dai cartigli a geroglifici, suona così: "Qualsiasi cosa o persona che un giorno dovesse impedire ai raggi del Dio-sole di baciare la mia piramide, verrà distrutto all'istante". Ora, nessuno si sognerebbe mai di spegnere il sole, anche per un secondo, ma, la luna, birichina, si sta preparando ad una eclissi! Se vogliamo che il pianeta Terra rimanga tale e quale a come noi lo conosciamo, evitandogli una terribile pioggia di detriti stellari, dovuti alla distruzione del suo satellite naturale (leggi Luna;

proprio di astronomia non ve ne intendete?!?) dovremo raggiungere la camera del sarcofago entro due sole ore (simulate) e riddurre in pezzi la mummia del mago (Bhhhhh, che schifo!). Il gioco inizia in pieno deserto africano, nelle vicinanze della piramide. Spetta quindi a noi trovarne l'ingresso, esplorarla, evitarne le insidie, i trabocchetti e le varie maledizioni per i predoni e gli spogliatori infedeli, e portare a termine la nostra missione.

Tutta l'avventura viene vissuta in prima persona grazie all'ambientazione tridimensionale tipica dei nuovi giochi Incentive dotati di Freescape (Ricordate Driller?!). In nostro possesso abbiamo un revolver, utile per uccidere scorpioni e serpenti, un orologio da polso, una bussola ed una borraccia con un po' d'acqua (tenetela sempre sigillata mi raccomando, il caldo potrebbe giocarvi un tiro birbone!).

Durante il gioco si possono trovare le "croci della vita" (Ankh), utili per svelare molti misteri della piramide ed aprire passaggi sigillati, catini pieni d'acqua (potabile?!?), e tesori di vario tipo. Per raccogliere ogni oggetto basta andarci contro o passarci sopra. Lo schermo di gioco è diviso in molte porzioni. In alto troviamo, il numero di Ankh raccolti, il valore dei tesori e l'indicatore del tempo trascorso. Nella porzione centrale possiamo vedere, in una stupenda tridimensionalità, l'interno della piramide; in basso sono inseriti, la finestrella messaggi e le icone degli oggetti che compongono la nostra dotazione base. In particolare, nella finestra messaggi ci viene indicata la nostra posizione attuale e l'altezza sul livello del deserto, espressa in cubiti (lo sapete cos'è un cubito, vero?!). L'entrata alla camera del sarcofago è posta a 72 cubiti di altezza.

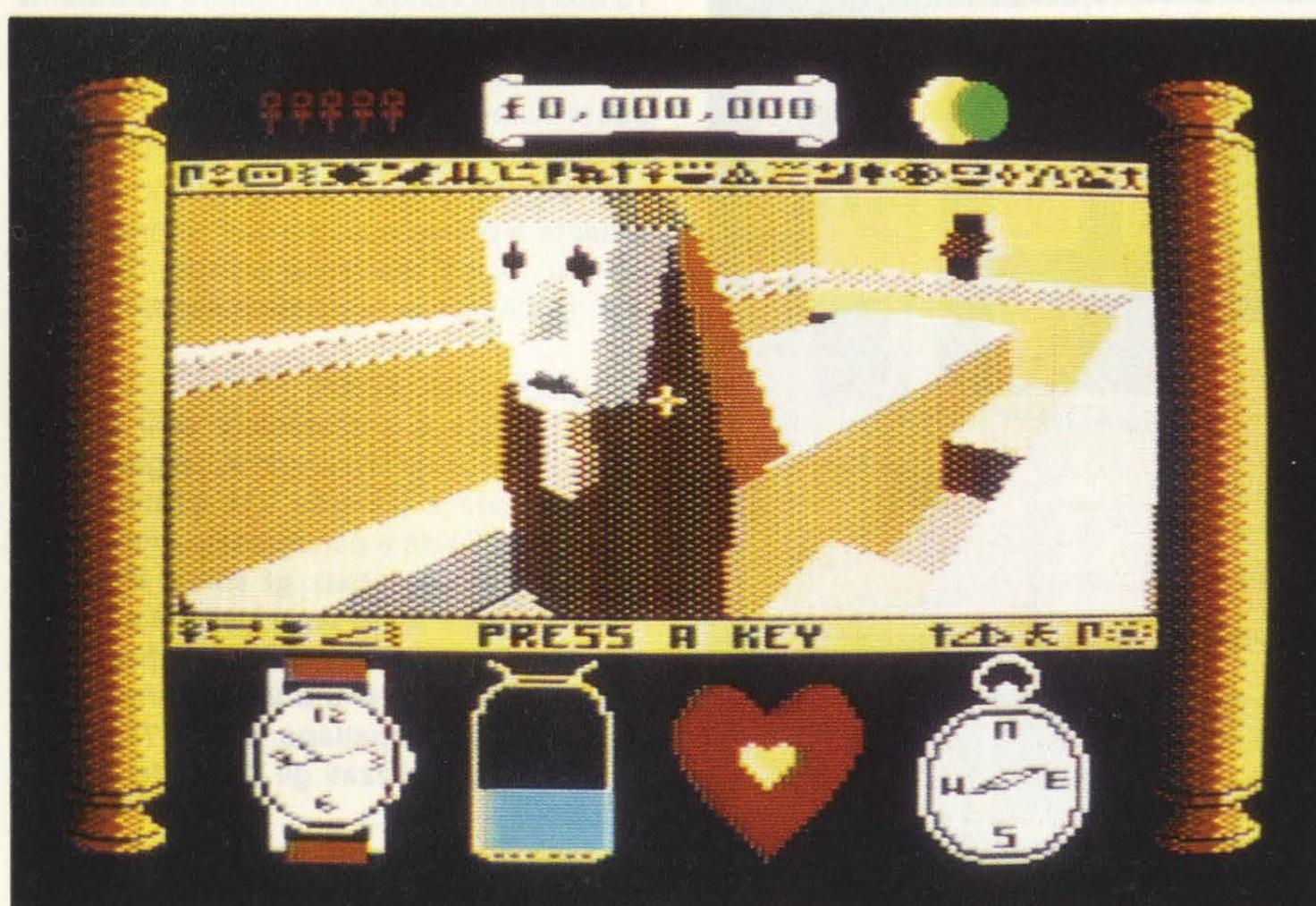
Se riusciremo nella nostra difficile missione un altro compito impossibile ci atten-

de in Total Eclipse II. Sempre in determinato limite di tempo (questa volta è di un'ora), che precede la prossima eclisse, dovremo percorrere una rete di sotterranei, da qualche parte nella Valle Dei Re, alla ricerca dei dodici pezzi della Sfinge (distrutta da una maledizione!). Poi ce la dovremo ricostruire: contenti?! Gli oggetti-base sono gli stessi, o tesori ed i manufatti extra rispondono sempre a quelli di Eclipse I ma, le difficoltà sono più grandi! Per noi esperti archeologi tutto ciò sarà come bere un bicchiere d'acqua, non è vero?!

CONCLUSIONI

Visto che chi scrive è un Amighista-Atarista sfegatato, è inevitabile che da queste righe trasudi una nota di invidia per tutti gli utenti del Commodore 64. Che volete farci, Total Eclipse è così bello, intrigante e piacevole da giocare, che... non vedo l'ora che arrivi su un bel dischetto da tre pollici e mezzo!!!

Compratelo: c'è da diventarsi matti per risolvere entrambi gli episodi, divertendosi un mondo. Chissà poi che non riuscite a migliorare i vostri voti in storia!!



Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,8

VINDICATORS

TENGEN-DOMARK

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD -

ATARI ST - AMIGA

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA

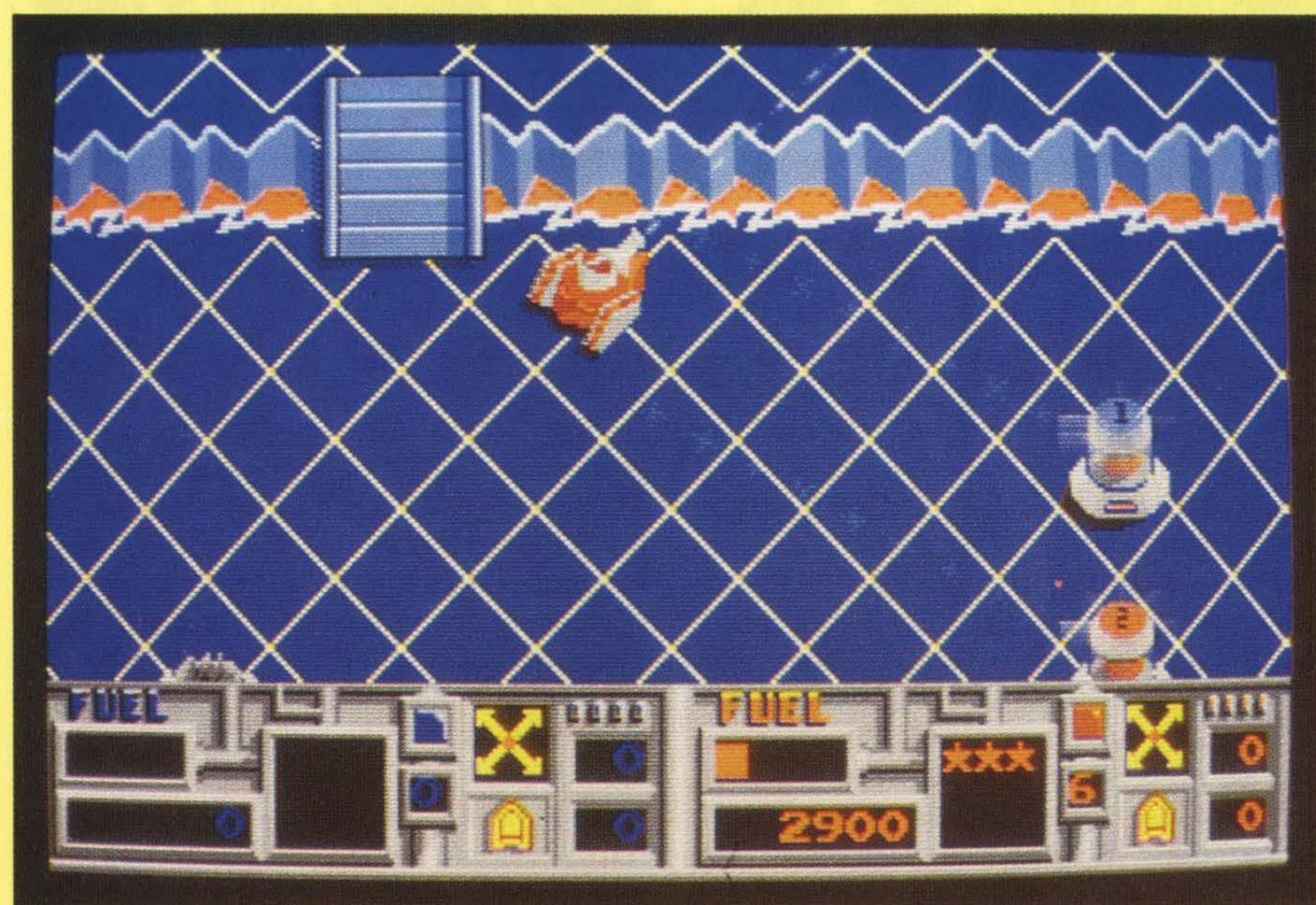
PREZZO: LIT.25.000

IMPORTATORE: LEADER

Vindicators è un classico, e nuovissimo, arcade (Da non confondere con il quasi omonimo karate Konami) che è stato convertito per i più diffusi home computer sotto l'egida della Domark (quella della saga degli 007 computerizzati e di Guerre Stellari). Il nome della software house è già sinonimo di alta qualità e dopo sole poche partite ci accorgiamo che il prodotto in questione è di alto livello. Non so quanti di voi lo avranno già provato in sala giochi, visto che ultimamente l'arcade-mania è un po' in ribasso nel nostro paese, ma vi posso comunque assicurare che si tratta di un fantastico "mangiamonetine" (nel senso che vi dovrete portar dietro un bel gruzzoletto perché è difficilissimo smettere di giocare!!).

Vindicators è ambientato nell'anno 2525, nella remota galassia TR15. Lo scopo del gioco è quello di intercettare e distruggere l'orda nemica che si sta espandendo dall'Impero Tangente. A bordo di un potente e futuristico carro armato si passa attraverso numerosissimi settori che vanno ripuliti e resi sicuri, mediante la distruzione delle centrali di controllo nemiche.

Gli invasori dispongono di 14 stazioni spaziali equipaggiate con potenti cannoniere ed alcune pattuglie di carri da pattugliamento, molto veloci e particolarmente pericolosi. La limitata riserva di carburante dei nostri mezzi d'assalto, analogamente letali, si rivela l'handicap più sentito durante il gioco. Dovremo perciò riempire costante-



Versione per Atari St

mente i serbatoi raccogliendo i classici bidoni che si possono trovare lungo il percorso.

A questo punto parliamo di armi; come in ogni buon shoot'em up che si rispetti partiamo con un modesto cannoncino ma, ci viene offerta la possibilità di acquistare nuovi strumenti di offesa, sempre più sofisticati, raccogliendo delle piccole stelline bonus. Attraverso l'accumulo di queste ultime potremo incrementare il raggio d'azione dei tiri e la loro velocità, energizzare il nostro scudo difensivo, munirci di mine e di bombe e montare alcune cannoniere extra.

Si gioca esclusivamente con il joystick o

con la tastiera; nel primo caso si dovrà comunque impiegare un set di tasti che permettono di modificare l'arma di corrente utilizzo e utilizzare i potenti ordigni esplosivi, se acquisiti (un po' come la classica "smart bomb" di molti arcade spaziali).

Gli scudi protettivi ci servono per economizzare il consumo di carburante e molti nemici possono essere eliminati solo con l'ausilio di armi speciali.

Si può giocare anche in due, in competizione, per cercare di piegare più alla svelta il comune nemico dell'Impero Tangente.

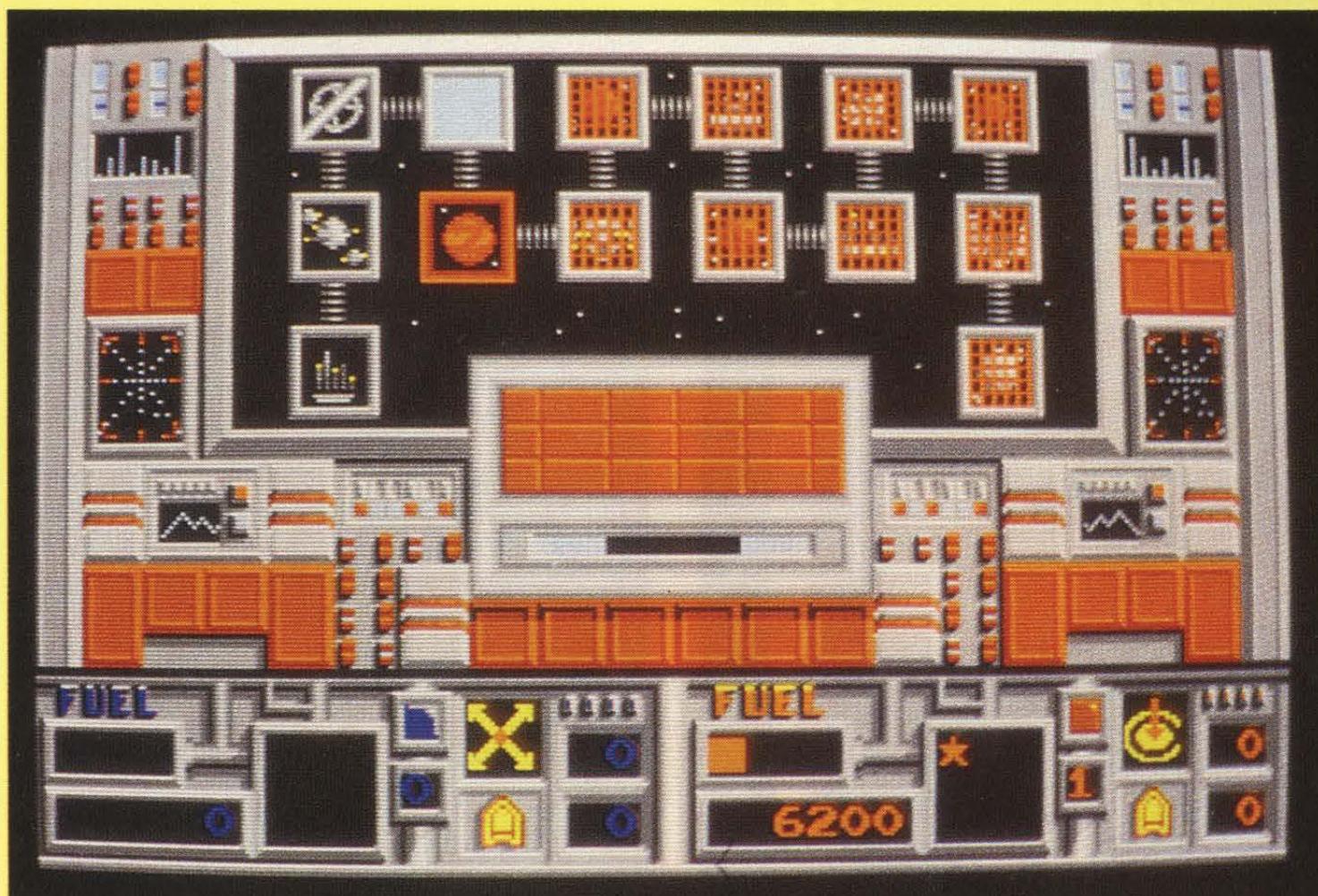
Riuscire a distruggere la quattordicesima stazione comporta l'assegnazione di 10.000 punti bonus, di un buono carburante e di un buono stellare che possono incrementare ulteriormente il nostro high score; quest'ultimo viene registrato sul dischetto programma in una simpatica Hall Of Fame.

L'aspetto grafico del programma è eccellente e prevede animazioni simpatiche e davvero vicine alla realtà arcade. Poco curata risulta invece la colonna sonora.

VERSIONE ATARI ST

La grafica è simpatica e così pure le animazioni, un tantinello lente. La giocabilità è accettabile e prevede una gestione joystick molto fluida e con risposta immediata. Due sono gli handicap: gli scarsi effetti sonori (che gira e rigira sono sempre quelli sul "povero" esettet) e la presenza di due floppy disk su cui è contenuto il programma; ma perché non li compattano, dico io?!(Ah, già, verrebbero penalizzati gli utenti del 520ST, pardon!).

Tutto sommato Vindicators su ST ricrea una simpatica atmosfera arcade che piacerà senz'altro a moltissimi videogamer.



Versione per Atari St

VERSIONE AMIGA

Grafica eccellente, animazioni omogenee e una stimolante giocabilità sono le caratteristiche vincenti di quello che diventerà sicuramente un best seller sul 16 Bit Commodore. L'ambientazione è davvero tutta arcade e non ci fa rimpiangere assolutamente la tanto cara sala giochi! Bello anche il prezzo che invoglia ulteriormente all'acquisto.

Tra le software-immondizie che girano su questo computer, ogni tanto spunta un bel programma come questo.

Anche se non vi piacciono da morire gli shoot'em up, provate per benino Vindicators: ne vale la pena!

CONCLUSIONI

Ancora una volta la Domark è riuscita ad accaparrarsi la distribuzione di un ottima conversione arcade. Dopo i vari Star Wars, ricreati ad immagine e somiglianza dei loro cloni Coin-Op, Vindicators si impone agli occhi di tutti come un capolavoro di giocabilità e divertimento. Non è stato perciò sfruttato solo il nome ed il successo dell'omonimo arcade ma si è pensato di potenziare al massimo l'interazione e la realizzazione grafica della conversione. Ci sono anche le istruzioni in italiano. Provatelo!



Versione per Amiga



Versione per Amiga

Atari St

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,4

Amiga

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8

DANGER FREAK

RAINBOW ARTS

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD -

ATARI ST - AMIGA

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - ATARI

ST - AMIGA

PREZZO: LIT. 15.000-25.000

IMPORTATORE: LEADER

Quante volte, assistendo ad un film d'azione, avete ammirato le mirabolanti imprese mozzafiato dei vari cascatori?! Questi signori sono i "veri" Schwarzenegger e James Bond dello schermo e per questo vengono profumatamente pagati.

La vita di questi signori non è però tutta rose e fiori, visti gli indicibili rischi cui si espongono. Se comunque tutto ciò non vi preoccupa (o, come minimo, non intacca la vostra sete di danaro!) potete diventare stuntman a tutti gli effetti nel nuovo game targato Rainbow Arts: Danger Freak.

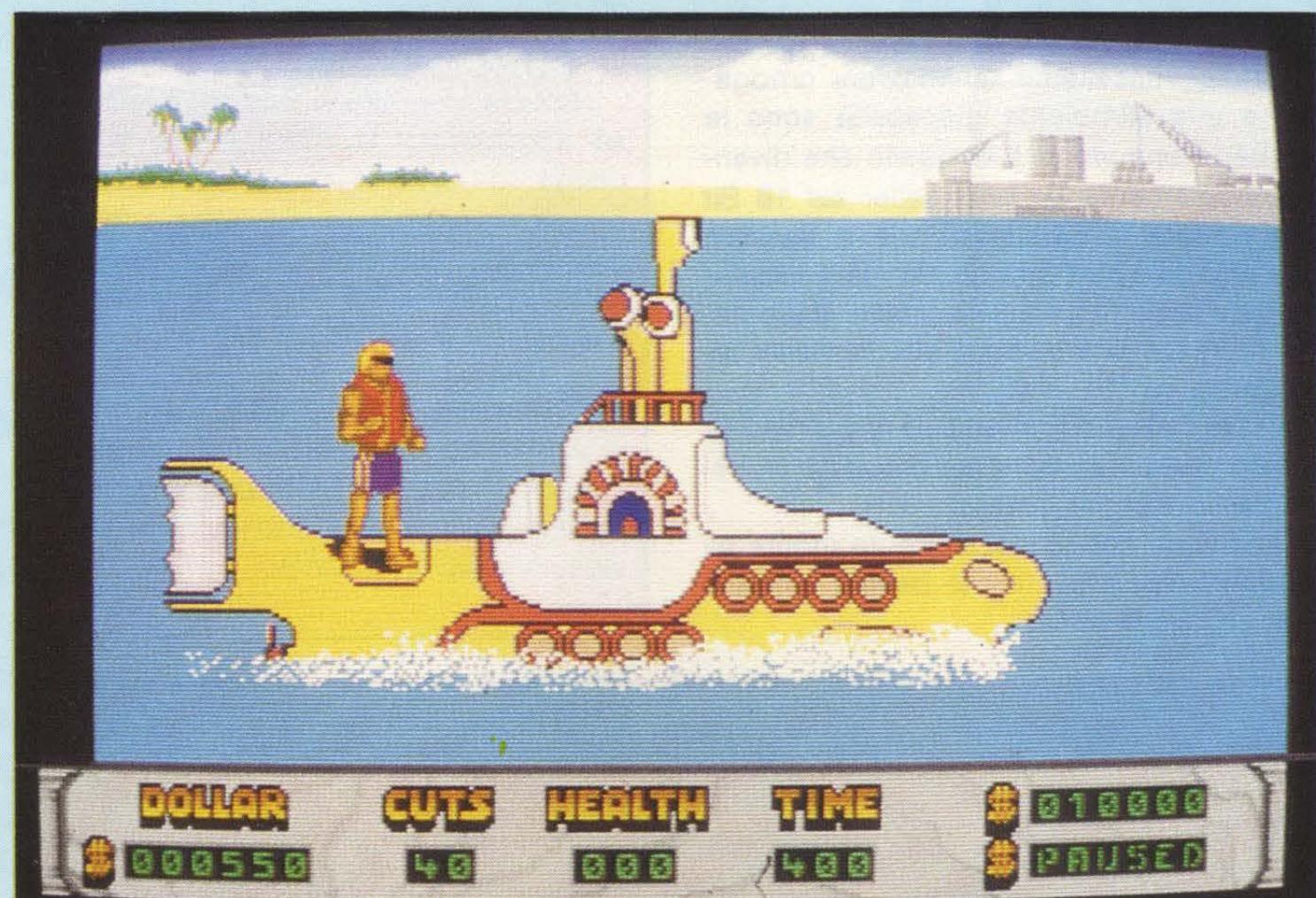
Albert Broccoli vi ha assunto (se non sapete chi è andatevi a vedere un film di 007!) e dovete dimostrare di sapere il mestiere.

Ci sono tre film in preparazione, in ognuno dei quali dovete eseguire diversi tipi di acrobazie (le più spericolate possibile) per battere i vostri concorrenti, aspiranti al ruolo.

Sbagliare, durante le sequenze, comporta un taglio della pellicola: collezionarne sette ci porta ad un inevitabile Game Over!

Abbiamo tre livelli di gioco, uniti da un intervallo, possono partecipare un massimo di quattro giocatori. Il punteggio è regolato su quattro fattori: i soldi guadagnati, i numeri di tagli al film, il nostro stato di salute ed il tempo rimanente.

Nel primo livello si parte a bordo di una potente "enduro" e si percorre una Highway To Hell (il povero Bon Scott non c'entra



Versione per Amiga

nulla!) irta di ostacoli. Bidoni, sbarre sospese, trampolini di salto, crepacci e alcuni pericolosi "battitori" armati con possenti clavi, ci ostacolano il cammino verso una decapottabile. Una volta ai comandi della vettura l'odissea continua fintantoché non verrà calata da un elicottero un scaletta di corda che conduce al secondo livello.

Il titolo della nuova pellicola è Jetbikers & Sharkhunters (brr!....) ed il compito del cascavatore è quello di attraversare acque pericolose che circondano la baia di Bodega. Il tutto va fatto a bordo di una acqua-slitta, nella maniera più spericolata e spettacolare possibile.

Mine galleggianti e pescatori... "di uomini" sono gli ostacoli più frequenti. Al termine della fase si salta su un sottomarino giallo (si è proprio quello dei Baronetti di Liverpool!) e da qui al solito elicotterino "cambia-livello".

Flight Of Icarus (ancora una volta, non c'entra nessun complesso di Heavy Metal!) è il terzo ed ultimo lungometraggio.

A bordo di una classica Bond Mobile si percorre la solita pista della morte dove ci ostacoleranno: streghe volanti (su scopa naturalmente!), uccelli rapaci e rocce esplosive.

Al termine della scena ci si dovrà catapultare fuori dalla vettura, utilizzando sedile eiettabile e paracadute!

Ogni livello di gioco è collegato al successivo da un intervallo in cui si può giocare fino in quattro, contemporaneamente (tuttavia vi servirà un'adattatore come quello usato per Gauntlet II e Super Sprint). Si tratta di una corsa velocissima, alla Dragster, verso un traguardo finale dove la giuria assegnerà punti bonus in relazione all'ordine di arrivo.

Si gioca con il joystick o la tastiera (vivamente sconsigliata!).

La difficoltà di Danger Freak è notevole e porta decisamente ad un livello di interesse e di durata particolarmente stimolante.

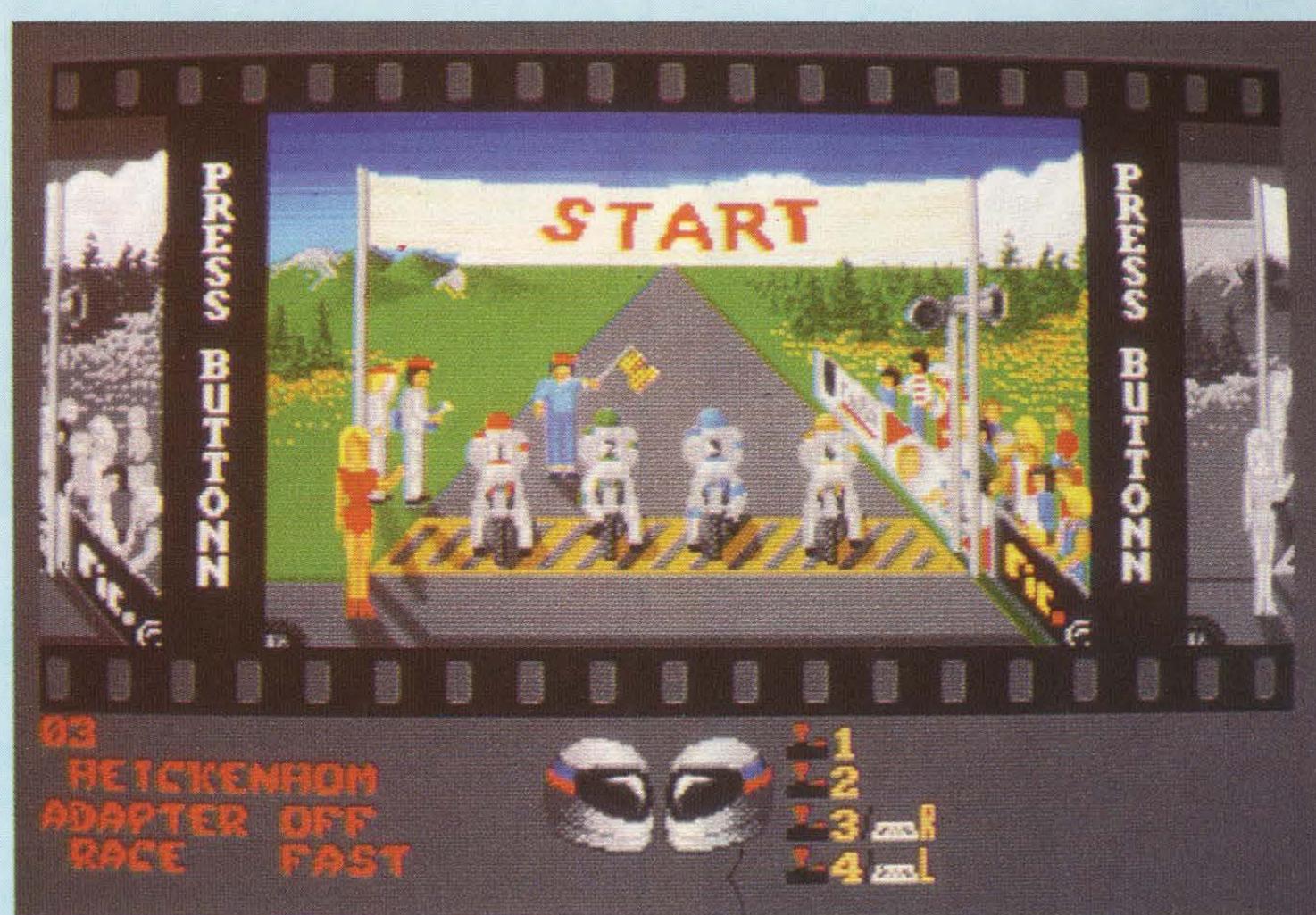
L'aspetto grafico è molto curato, dettagliato e simpatico, così come gli effetti sonori, studiati egregiamente dalla Rainbow Arts.

VERSIONE CBM64/128

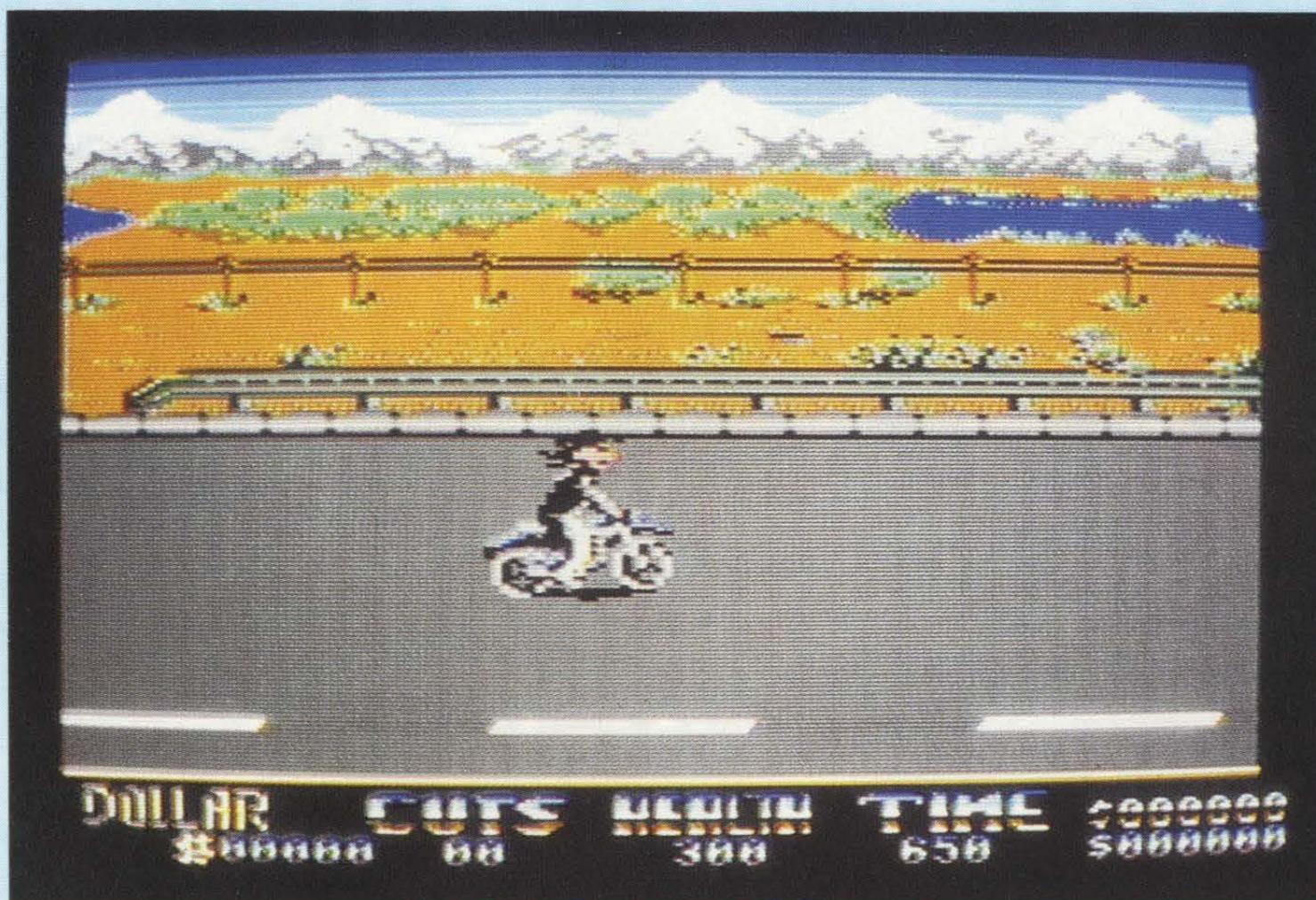
Bruttina la versione di Danger Freak sul "piccolo" di casa Commodore.

Gli sprite sono un po' rozzi e si muovono in maniera disorganizzata e caotica.

Gli effetti sonori corrispondono a terribili



Versione per Atari St



Versione per Cbm 64

pernacchione del computer e, a questo punto, la giocabilità, appena accettabile, viene terribilmente penalizzata.

È inutile, Danger Freak non è un gioco per gli 8 Bit.

VERSIONE ATARI ST

Posto il fatto che le differenze tra i due Danger Freak per i 16 Bit sono pressoché inavvertibili, su Atari ST notiamo un'altissima giocabilità, unita ad una rappresentazione grafica eccellente. L'unica nota negativa so-

no gli effetti sonori che, come sappiamo, non sempre brillano sul 16 Bit Atari.

Manca anche, a livello di animazioni, una maggior dinamicità e velocità che, comunque, renderebbero ingiocabile il prodotto. Sembra facile diventare ottimi stuntman ma, non è così; evitare ed aggirare tutti gli ostacoli richiede ore e ore di allenamento e di...divertimento naturalmente!

VERSIONE AMIGA

Vale tutto quanto detto fin'ora, relativa-

mente alla prima versione a 16 Bit.

Una particolare menzione va però fatta per gli effetti sonori e per la stupenda introduzione musicale che varrebbe la pena di registrare su musicassetta e riascoltare in macchina.

Un gran bel gioco, divertente e poco costoso!

CONCLUSIONI

Danger Freak appartiene alla nuova serie di produzioni Rainbow Arts.

E' perciò dotato di impostazioni grafiche eccellenti e di ottima giocabilità.

Un classico giochino di prontezza di riflessi ed abilità con il joystick che non sfigurerrebbe di certo in una vera sala giochi.

Ottimo anche il prezzo e le istruzioni in italiano!

**Rainbow
X Arts**

Cbm 64

Giocabilità

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Interesse

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Manualistica

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Grafica

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Sonoro

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Valore Globale

6,4

Atari St

Giocabilità

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Interesse

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Manualistica

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Grafica

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Sonoro

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Valore Globale

7,6

Amiga

Giocabilità

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Interesse

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Manualistica

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Grafica

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Sonoro

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Valore Globale

8

STORMLORD

HEWSON

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - AMIGA
PREZZO: LIT.25.000-39.000
IMPORTATORE: LEADER

L'abbiamo già inserito nelle World News di questo mese ma, nel frattempo ci è appena arrivato, dritto dritto dalla Hewson londinese. Stiamo parlando di Stormlord, ultima fatica del bravissimo, e particolarmente prolifico, Raffaele Cecco, celebrato autore di Cybernoid I e II. Stormlord è un videogame che prende direttamente spunto dai classici Ghost'n'Goblins e Beyond The Ice Palace; è cioè un arcade adventure dotato di ottima grafica anche sul "piccolo" CBM64 (e che grafica ragazzi!!).

La storia del gioco è molto semplice; il nostro eroe, un nano guerriero soprannominato Stormlord (Signore della Tempesta), deve liberare un numero incredibile di fatine (belle come quelle di Labyrinth ma, molto più buone e simpatiche!) rapite e tenute prigioniere da una maga malvagia, che come al solito mira ad impossessarsi di tutte le terre di fiaba di Stormlord. Il nostro eroe parte quindi alla riscossa, muovendosi su un tracciato a schermi sviluppati in orizzontale ed in verticale. A questo proposito il meccanismo di scrolling si dimostra particolarmente curato. Analogamente a quanto accade in altri games di questo tipo, Stormlord è diviso in livelli. Per proseguire verso quello successivo si devono infatti liberare tutte le fate imprigionate. Queste ultime sono rinchiuse in alcune cellette accessibili solo attraverso megabalzi da trampolinetti che si trovano qua e là in ogni livello. I nemici che cercano di ostacolarci sono di vario tipo e attaccano secondo i classici schemi di R-Type, Ghost'-



Versione Amiga

n'Goblins ecc., ecc. Vermi, fantasmini, draghi volanti e palline rimbalzanti (che fuoriescono da piccoli vulcani) sono decisamente gli avversari più pericolosi. Al termine di ogni normale livello di gioco assistiamo alla classica fase bonus in cui potremo vincere una vita extra. Per far questo dovremo cercare di "toccare" con i nostri baci (leggi: cuoricini volanti) il maggior numero di fatine possibile, che popolano questo schermo bonus. Dovremo però fare in fretta, le piccole svaniscono inaspettatamente.

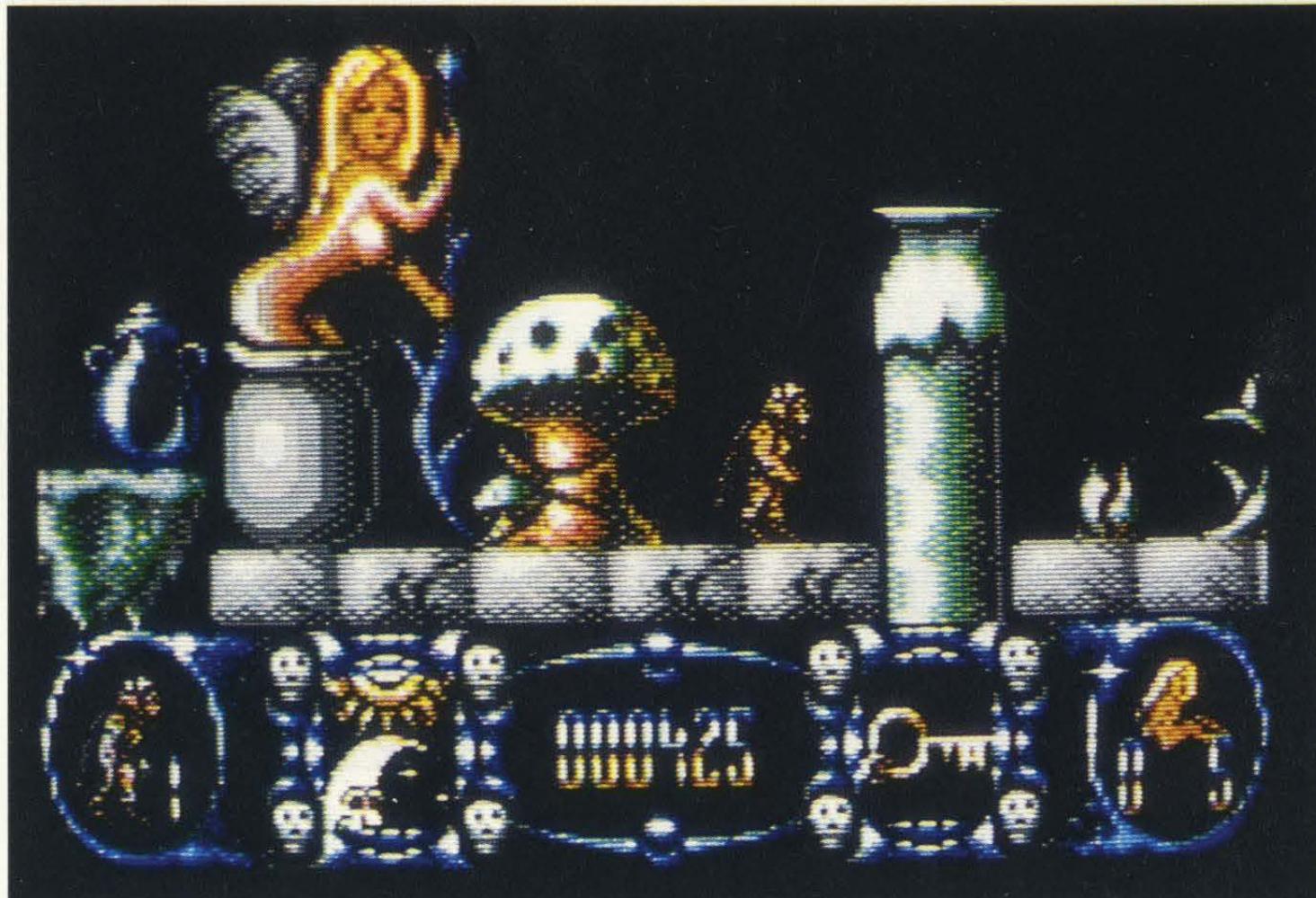
La giocabilità risulta piacevolissima e di altissimo livello, proprio come accadeva nelle precedenti produzioni del "nostro" Raffae-

le Cecco (a questo punto un bel "Forza Italia!" ci vuole, giusto?!). L'aspetto grafico, come già accennavo poc'anzi, è davvero ottimo in tutte le versioni commercializzate.

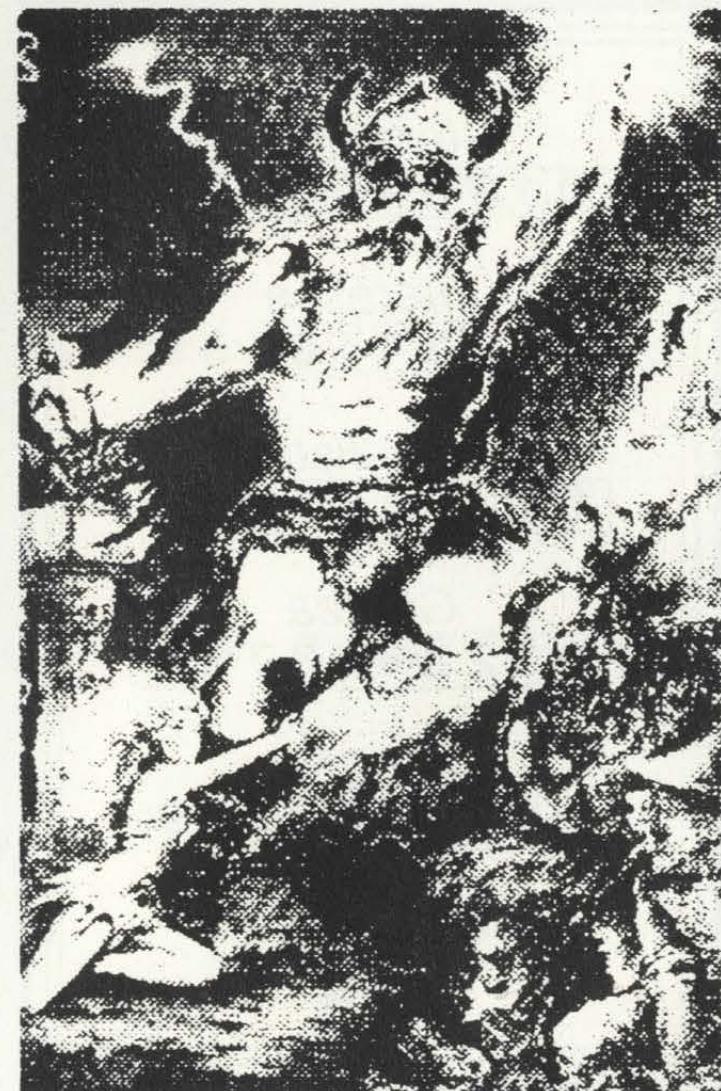
Ottimi gli effetti sonori e quelli speciali spaccatimpani che condiscono abilmente ogni fase di gioco.

VERSIONE CBM64/128

Ottima grafica, stupenda giocabilità ed effetti sonori d'atmosfera confezionano un simpaticissimo e divertente prodotto. Gustatevelo pian pianino: Raffaele Cecco sta già scrivendo un nuovo game ma ci vorrà un bel po' di tempo prima di vederlo!



Versione Cbm 64



VERSIONE AMIGA

Lo zenith della grafica arcadre su Amiga lo si può vedere in questo Stormlord. Le animazioni sono stupende e così pure la definizione dei fondali lungo i quali si muove il simpatico Stormlord. Il dischetto vi durerà nel drive per moltissimo tempo; un'altro gioco soltanto riesce ad eguagliare Stormlord: Savage (andatevi a leggere la recensione!).

CONCLUSIONI

Stormlord è un gioco che meriterebbe di essere convertito per un coin-op arcade. Incredibile risulta l'aspetto grafico della versione per gli otto bit che ha davvero dell'inverosimile.

Tantissimi schermi, meravigliosamente descritti ed animati, ospitano la classica, intramontabile e sempre entusiasmante avventura arcade in grado di tenerci incollati allo schermo per ore ed ore.

State certi che fra poco tempo qualcuno ci spedirà la mappa di Stormlord: è troppo bello da esplorare e giocare.

Cbm 64

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8

Amiga

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

L'Alternativa alle grandi marche e ai loro prezzi impossibili, Vi offre:

Corsi di preparazione su pacchetti applicativi

Servizio di Assistenza per Pc comp.

Vendita Servizio Fax

sia per ricezione che per trasmissione dei Vs messaggi.

Esclusivo!!!

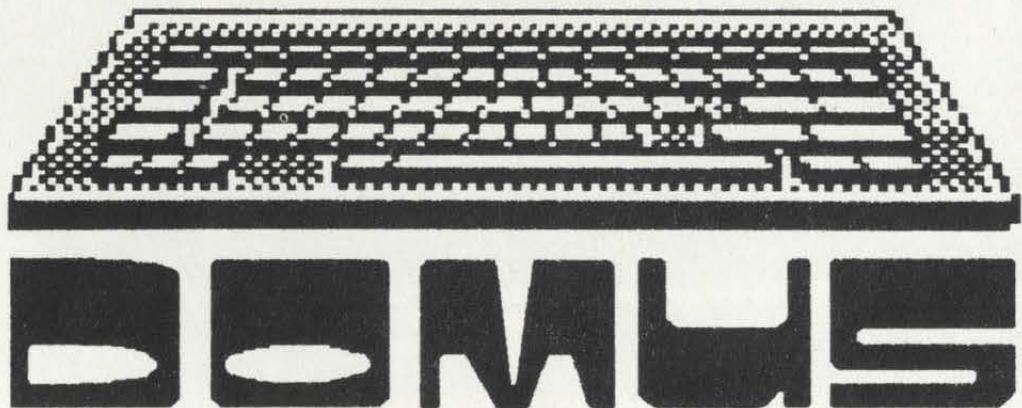
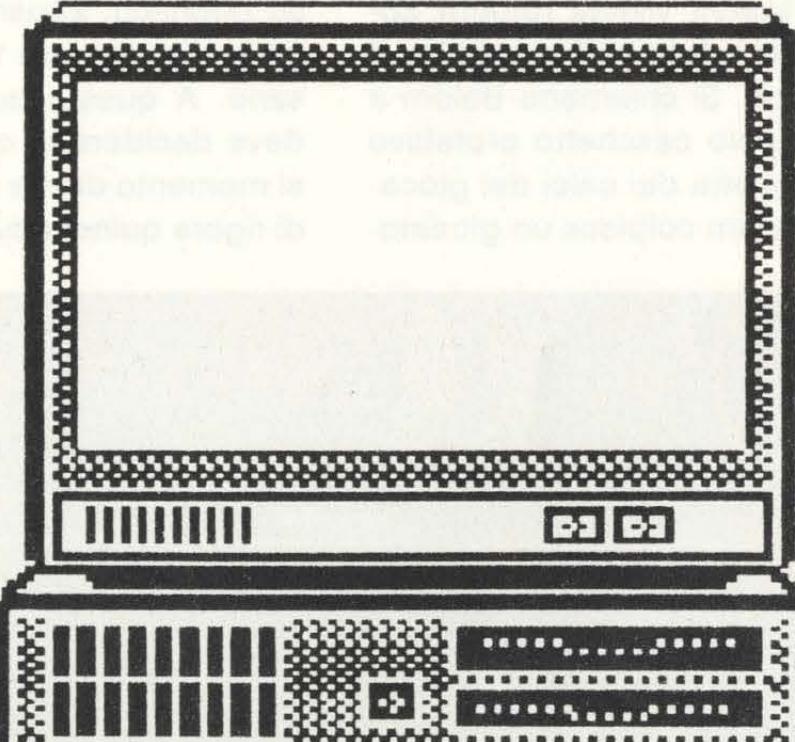
servizio tempestizzazione per tutti i sistemi operativi

Vendita computer con velocità che partono da 4.77 fino a 32 Mhz

Computer con 8088 da Lit. 900.000
(config. base)

Computer con 80286 da Lit. 2.000.000
(config. base)

Vendiamo anche in contrassegno



DWUS

Hardware & Software srl
Via Sacchini, 20 - 20131 Milano
Tel. 02/29404107 - Fax 02/225012

GRAND MONSTER SLAM

RAINBOW ARTS

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
PREZZO LIT. 15.000-29.000-
IMPORTATORE: LEADER

Da qualche parte nell'universo si trova il magico mondo di Ghold; abitato da esseri di ogni tipo e razza questo microcosmo di fiaba ha visto, in passato, scorrere molto sangue in cruenti battaglie per la superiorità combattute dai vari abitanti. Oggi finalmente sono state deposte le armi, di comune accordo, e i vari campioni di ogni specie vivente si affrontano in un particolarissimo torneo sportivo dove possono fare sfoggio di tutte le loro qualità. La singolare tenzone di cui si parla si chiama Grand Slam (dei mostri, visto che non vi partecipano solo gli umani!) e ad essa prendono parte gnomi, nani, troll, gobelin, fate, guerrieri, valkirie e mille altri pittoreschi personaggi. Il tutto si svolge annualmente nelle terre del sud dove, da un momento all'altro, si spera arrivino anche i campioni delle razze del settentrione per rendere ancora più viva e stimolante la competizione. Abbiamo fondamentalmente tre discipline agonistiche. La prima è una sorta di football molto rozzo in cui due soli sfidanti devono segnare colpendosi a vicenda con la palla. Di palle ce ne sono moltissime e, a dire il vero, differiscono totalmente dal classico pallone in cuoio bianco e nero. Le palline in questione sono rappresentate da malcapitati esserini viventi rotondi appunto e pelosissimi, che per l'occasione si prestano allo scopo. Si chiamano Belom e vestono un minuscolo caschetto protettivo che li protegge appena dai calci dei giocatori! Quando un Belom colpisce un giocato-



Versione per Cbm 64

re lo stende per qualche secondo offrendo una possibilità in più all'avversario per calciare tutte le rimanenti palle nell'altra porzione di campo; lo scopo finale del gioco infatti è quello di rimanere senza palle nella propria area, calciandole al di là della metà campo. Esistono anche delle punizioni per vari comportamenti scorretti. Se si manda un belom fuori campo, colpendo il colorito e chiasso pubblico, apparirà una simpatica papprotta che regalerà tre colpi bonus all'avversario. A questo punto il giocatore falloso deve decidere in quale direzione spostarsi al momento dei tre calci avversari; una sorta di rigore quindi dove si deve cercare di non

prendere (leggi = venir colpiti) le sfere volanti. Nel secondo gioco i Belom si prendono la loro rivincita su chi li ha tanto maltrattati. Un solo giocatore viene posto al centro di un piccolo spiazzo, armato con una specie di palo respingente. Assalito da ogni parte dai beloms incavolatissimi, il malcapitato "atleta" dovrà cercare di resistere il più a lungo respingendo gli attaccanti. Proprio perchè si vuol dare un contentino ai Beelm i giocatori non possono vincere in questo sport: si tratta solo di una prova di resistenza. Nell'ultima disciplina bisogna sempre calciare i poveri belom nelle fauci di sei mostriattoli posti su piedestalli di diversa altezza, dall'altra parte del solito campo. Ai belom è stato assicurato che poi verranno risputati fuori dai bruttissimi faulton (i mostriattoli in questione) e non dovete aver pietà nel calciare! Anche qui si tratta di uno sport singolo in cui si possono guadagnare preziosi punti per ottenere la qualificazione ad un secondo analogo torneo. Il primo match del Grand Slam viene giocato da 8 sfidanti che si affrontano a due a due. I pareggianti ed i vincitori formano le coppie del secondo match; i rimanenti due combatteranno fra loro per eleggere il vincitore del primo match. Questo dovrà affrontare "la rivincita dei beloms" prima di procedere nelle gare. Continuando fino alla vittoria assoluta di un solo campione che verrà proclamato vincitore dell'annuale Grand Slam. Tutti i nostri quindici sfidanti vivono di vita propria all'interno della competizione, adottando ciascuno diverse tattiche, strategie e comportamenti di gioco. Si gioca bene, comodamente e senza troppe complicazioni, utilizzando solo il joystick. Le animazioni sono stupende e godibilissime e lo stesso soggetto di gioco risulta intrigante e stimolante anche per tutti



Versione per Amiga



Versione per Ibm & Pc Scheda Ega

coloro che non prediligono i videogame sportivi.

VERSIONE CBM64/128

Grand Monster Slam sul piccolo di casa Commodore ha un solo difetto, non possiede che tre soli sport. Oltre a queste discipline, peraltro presenti nello stesso numero per tutte le altre versioni, non v'è nulla d'altro; data l'ottima grafica e la stupenda giocabilità viene infatti il desiderio di un seguito o di un "part two" che continui questo gioiellino

di originalità e divertimento. Incredibili gli effetti sonori e, come ripeto, piacevolissima la grafica. Il caricamento è un po' lento ma c'è di bello che il programma risiede su un solo, comodo floppy.

VERSIONE AMIGA

Inutile dire che la massima espressione di questo game Rainbow Arts la troviamo sul 16Bit Commodore. Le animazioni e la grafica da cartoon non hanno nulla da invidiare a quelle di molti altri best seller concorrenti.

Favolosi gli effetti sonori e incredibile giocabilità. Il caricamento dai due floppy si rivela accettabilissimo anche per chi possiede un solo drive, a differenza di quanto accade per i programmi Cinemaware.

VERSIONE IBM PC

Se utilizzate una scheda EGA non dovete perdervi questo gioco. Notare la differenza tra un Amiga ed un PC si rivela infatti molto arduo. Anche con una CGA si ottengono simpatici risultati ma sappiamo tutti che quattro colori sono sempre e solo quattro colori. Udite, udite, è anche prevista l'ultimissima e potente scheda grafica VGA: immaginatevi un po' che roba!!

La giocabilità è un tantino compromessa se non si può disporre di un joystick. Inoltre non è prevista la compatibilità con una scheda musicale quindi gli effetti speciali non sono nulla di particolare. Ad ogni modo Grand Monster Slam è un fantastico videogioco che molti utenti MS/DOS aspettavano da tempo. Il programma risiede su ben tre dischi che prevedono, fortunatamente, l'installazione su hard disk.

CONCLUSIONI

Grand Slam Monster è un ottimo multi-game che si fa decisamente beffe delle varie saghe sportive Epix. Originalità e divertimento sono la parola d'ordine della Rainbow Arts. Un prodotto validissimo e, scusate se mi ripeto, davvero imperdibile per ogni vero intenditore!

Cbm 64

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,4

Amiga

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

Ibm & Pc

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7

3D POOL

FIREBIRD

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - ATARI ST
PREZZO: LIT. 25.000-39.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo il recentissimo Steve Davis Snooker, gli amanti della stecca computerizzata potranno finalmente giocare l'annunciato e tanto pubblicizzato 3D Pool della Firebird (ora appartenente al gruppo Microsoft).

Si tratta di una simulazione meno complessa e completa, se vogliamo, di quella della CDS ma, senza dubbio analogamente perfetta e sofisticata grazie soprattutto alla superba realizzazione grafica tridimensionale.

3D Pool ci permette di giocare al classico "pool" anglosassone che assomiglia molto al noto Scramble americano.

Abbiamo cioè un biliardo a 6 buche, una palla bianca (Cue Ball), una nera, quindici colorate in rosso e in giallo. Lo scopo del gioco consiste nell'imbucare tutte le palle del proprio colore tenendo per ultima la nera.

Quest'ultima infatti verrà mandata in una buca che il giocatore sceglierà a seconda della posizione.

Per determinare il colore di ogni sfidante, si terrà conto della prima palla, gialla o rossa, che verrà imbucata, solitamente nelle fasi iniziali della partita.

Non si deve assolutamente colpire mai per prima quella nera o mandare in buca la Cue Ball, pena la perdita del colpo e l'assegnazione della "Cue Ball in mano" all'avversario. Non si deve nemmeno toccare per prima qualsiasi palla del giocatore, né far saltare letteralmente la nostra biglia bianca sul tappeto.

Le regole più approfondite del gioco si trovano chiaramente spiegate nel modesto pieghevole di istruzioni, purtroppo in inglese.

Il gioco è realizzato in questo modo: tutto lo schermo rappresenta il tavolo di gioco che, come vedremo in seguito, si può spostare ed esaminare a piacere, mentre nella porzione superiore abbiamo in sovrapposizione le icone di controllo.

Le prime sei, i tavoli miniaturizzati cioè, ci servono per "girare" intorno al tappeto verde, avvicinarci o allontanarci e variare l'angolo di prospettiva d'osservazione.

La Cue Ball al centro serve per piazzare il piccolo mirino a croce in modo da impostare tiri normali o ad effetto. Viene poi la classica sbarra che misura la forza del tiro e altre due Cue Ball che effettuano un tiro già con effetto standard prefissato (lo spin a destra e a sinistra cioè).

Un'ultima palla bianca quindi lampeggia (insieme a quelle colorate) a sinistra o a destra dello schermo per evidenziare a chi

tocca tirare. Il vero menu di gioco, che appare in sovrapposizione o in trasparenza, contiene numerose opzioni. I tipi di match disponibili sono: Tournament (torneo completo), One-Two Player (nel primo caso si giocherà contro il computer), Practice (partita di allenamento), Trick Play e Demo Mode.

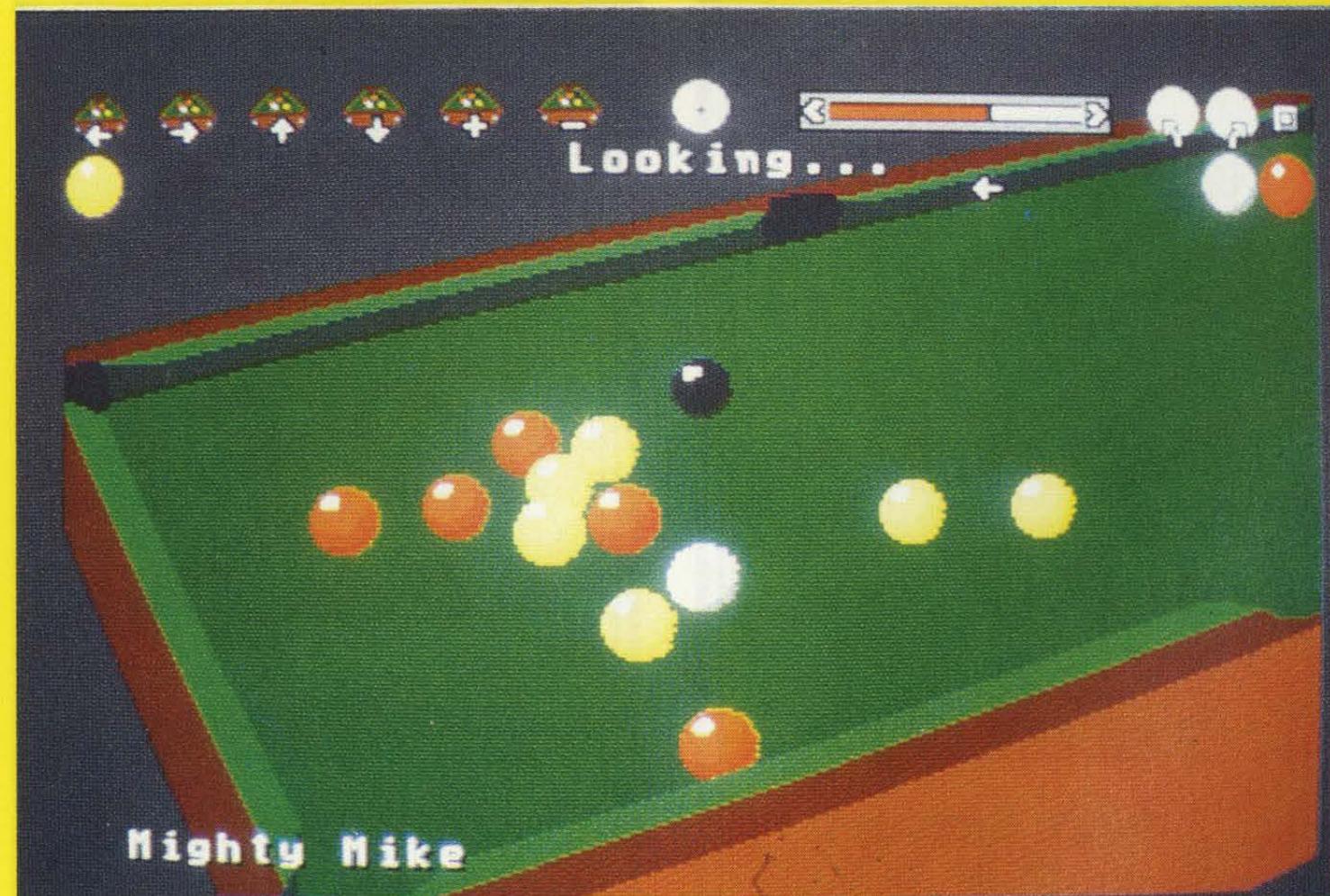
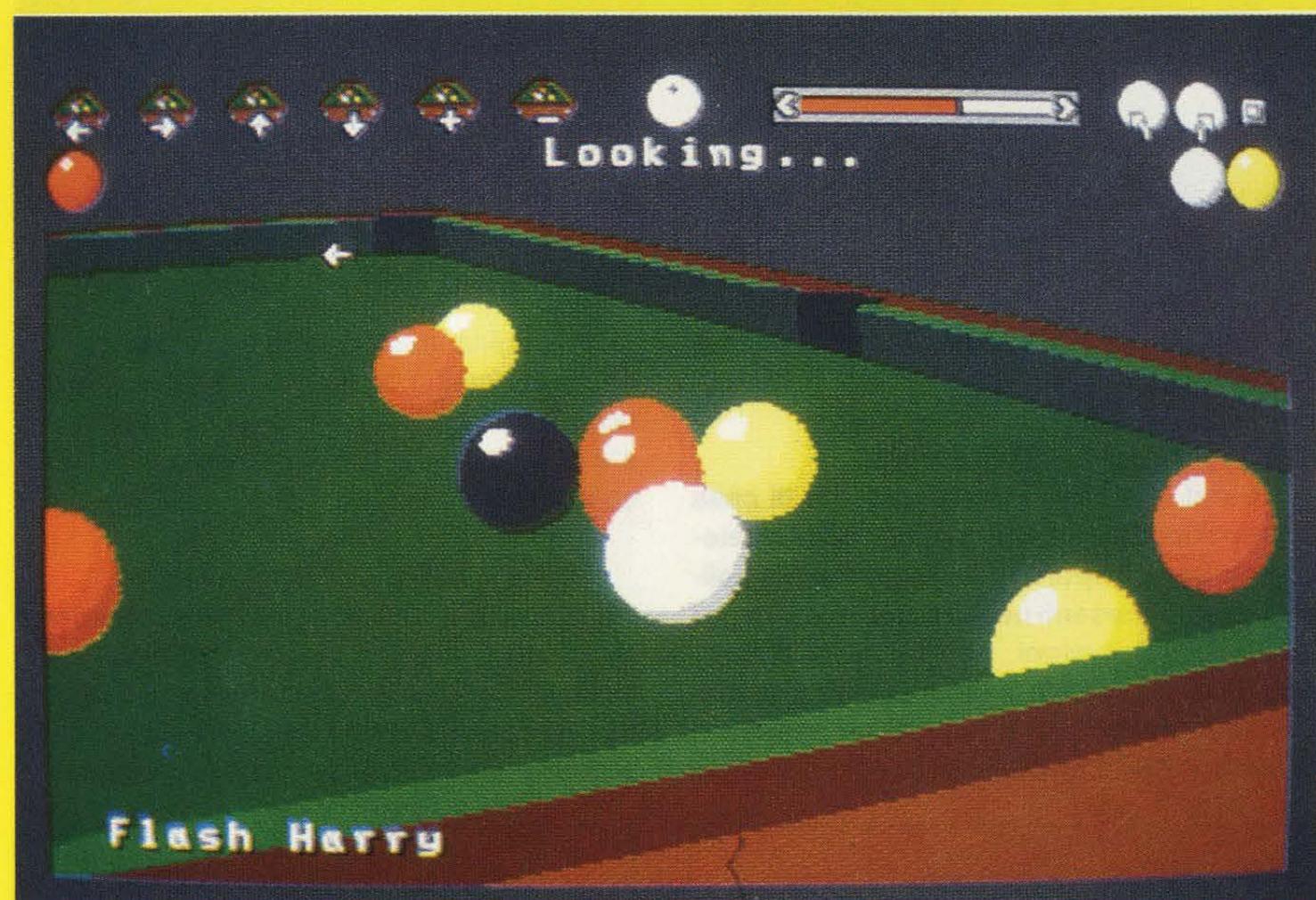
Il Trick Play è un modo di giocare davvero speciale; si devono infatti imbucare tutte le proprie palle di fila, senza sbagliare mai.

Ora, visto che non siamo degli dei e nemmeno il Joe Maltese (famoso pool-man inglese) presentato nella sequenza digitalizzata a colori (cliccate su COLRDEMO.PRG nella versione Atari ST!), il programma ci permette di studiare per bene ogni tiro e

memorizzarlo, in sequenza, per realizzare la partita completa Trick Shot. Nel Tournament si parte dai quarti di finale, sfidando vari avversari scelti a caso dal computer. Giunti (speriamo!) in finale (e mo' so' dolori!!) all'altra estremità del tavolo vedremo niente-podimeno che Joe Maltese!

Vi consiglio perciò di munirvi di ferri di cavallo, zampe di coniglio e fronzoletti vari perché battere il caro vecchio Joe sarà molto, molto difficile!

Veniamo quindi alla grafica (lo so che siete sulle spine!!); la tridimensionalità solida con cui è strutturato ogni singolo pixel è davvero "cosa rara" (come diceva qualcuno!!). Il tavolo gira, si abbassa, si alza, e si inclina con un'infinità di frame da fare invi-



Versione Atari St

dia. Se poi ci si avvicina alle biglie sembra quasi di sentire l'odore del gessetto blu.

No, non cercate di toccare il panno con le dita, in fondo siamo sempre di fronte ad un teleschermo!

Devo dirvi di più?!

Se non siete convinti fatevi mostrare almeno la Demo del gioco e poi sappiateci dire!!

Anche i pochi effetti sonori (e...cosa volete in un pool, la musicetta acade?!?!) sono curati alla perfezione; manca purtroppo il dolce "frrr..." della Cue Ball che scorre sul tappeto verde!

VERSIONE CBM64/128

Prendete con le molle tutto ciò che, in generale, avete letto fin qui.

La versione sull'otto bit Commodore è terribilmente lenta e, graficamente parlando, mal definita.

Lo so, lo so, 8 Bit sono sempre e soltanto 8 Bit ma, 3D Pool sul C64 non è nulla di speciale.

Mancano i bordi del tavolo e le sporgenze delle buche, mentre le palline sono colorate alla meno peggio e si muovono alquanto rozzamente. Dal mio punto di vista 3D Pool richiede al C64 l'impossibile.

La giocabilità ne risente perciò tantissimo e penalizza così il prodotto. Poi qualcuno mi dovrebbe spiegare perché sul dischetto di 3D Pool è contenuto anche un vecchio shoot'em up chiamato Zalaga.

Non sto scherzando, sul 5 pollici e 1/4 originale (ci è arrivato direttamente dalla Firebird!!!) potete trovare anche il classico giochino da bar (leggi: shoot'em up); forse l'hanno messo per tutti coloro che si sentono più forti in questo genere di game piuttosto che con la stecca in mano!!!

VERSIONE ATARI

I movimenti del tavolo (ma, non delle biglie!) sono un po' frammentati e realizzano un'animazione a scatti.

Tuttavia, dato che di spostamenti e di zoom si parla, questo non ci dà nessun fastidio e rende forse più digeribile e piacevole la gestione della tridimensionalità del gioco.

Le biglie si muovono benissimo ed entrano davvero nelle buche.

Il menu a scomparsa è semplicissimo e chiaro da usare così come tutte le simpatiche icone.

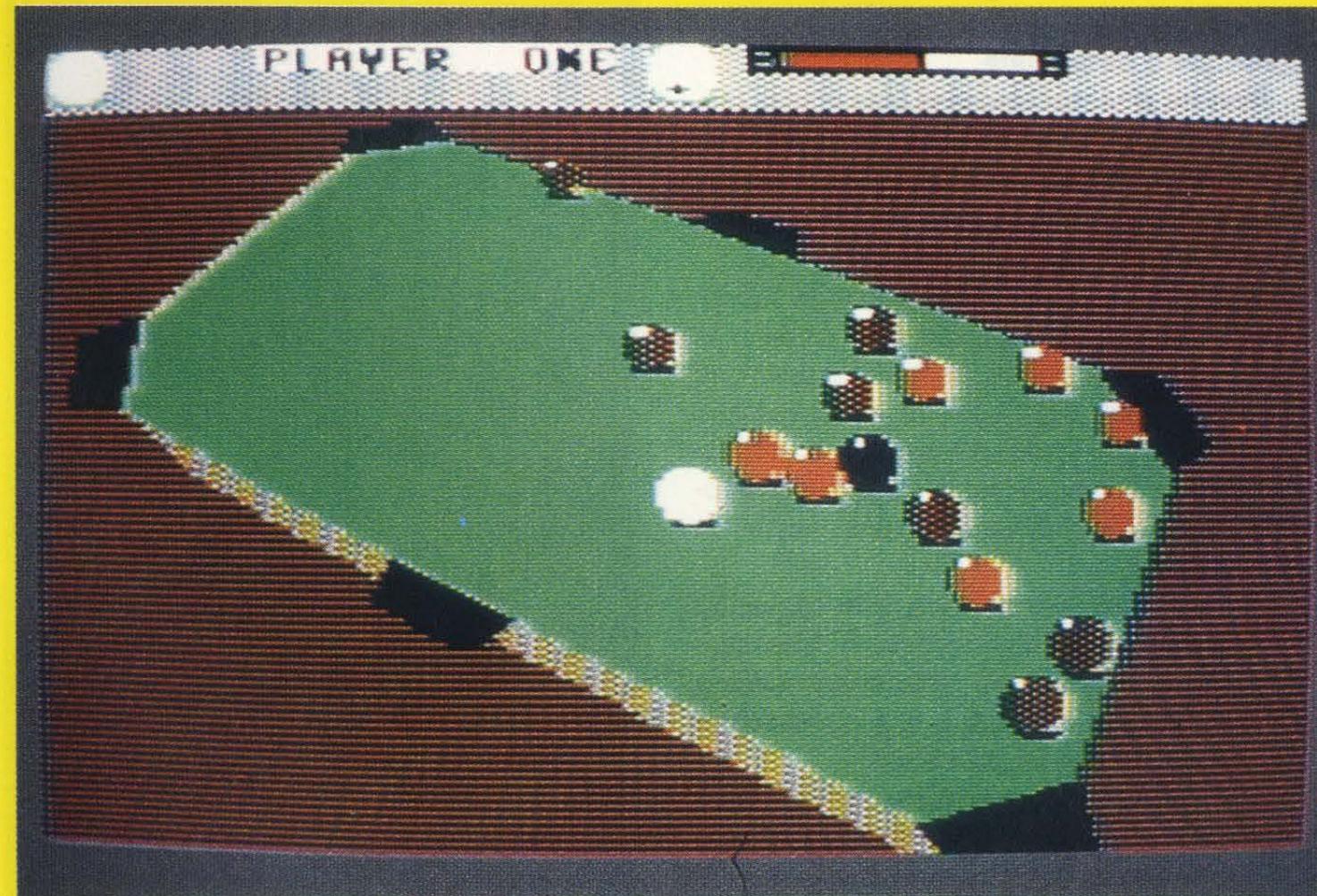
Ottima giocabilità dunque, supportata da un impatto visivo di rara perfezione.

CONCLUSIONI

3D Pool è un gioco stupendo. Anche se abbiamo solo il classico "Scramble" anglosassone e non tutta la varietà di discipline offerte nello S.D.Snooker CDS, questo simulatore Firebird possiede una carica di interesse davvero notevole.

Si gioca in due o da soli, sfidando avversari terribilmente abili, vivendo attimo per attimo ogni partita, grazie anche ad una stupenda tridimensionalità solida. Sui piccoli 8 Bit non possiamo però gridare al miracolo o al best seller in quanto la realizzazione grafica chiede davvero troppo a questi limitati home computer. Anche se il prezzo può sembrare allietante non ne vale proprio la pena. Nelle versioni a sedici Bit invece 3D Pool è un vero gioiello di perfezione.

Non a caso è già stata annunciata la versione per l'Archimedes!



Versione Cbm 64



Cbm 64

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

5,2

Atari St

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

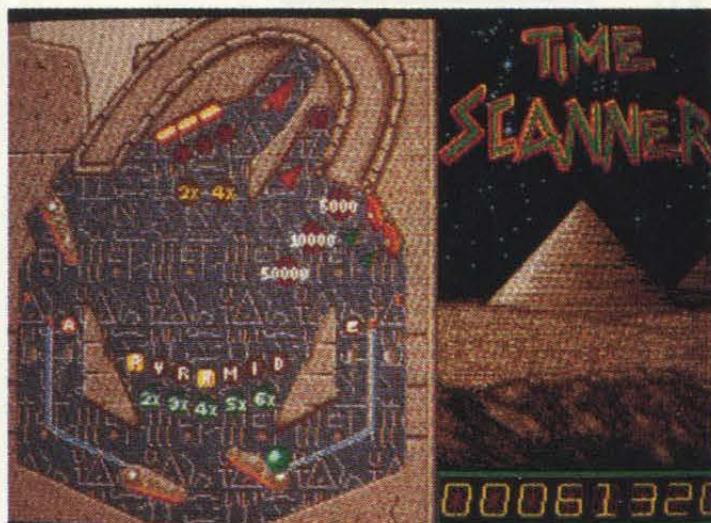
TIME SCANNER

ACTIVISION

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST-AMIGA
PREZZO: LIT.49.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo anni ed anni di videogame, da bar, da casa, da campeggio e da spiaggia, il vecchio, caro flipper è morto: viva il Flipper! Questo grido l'ha fatto proprio l'Activision che tralasciando per un attimo le chiassose atmosfere degli adorati shoot'em up si è buttata a capofitto a produrre un nuovo, fantastico flipper,...su home e personal computer naturalmente!

Non si parla di flipper sulle pagine delle riviste di videogame fin dai tempi del mitico Night Mission che girava su CBM64/128 ed IBM PC. Questa volta si intitola Time Scanner e ci viene presentato con una coloratissima confezione che sembra più quella di un vero arcade piuttosto che di un flipper.



L'Egitto non manca mai!

Ma di flipper vero e proprio si tratta e quindi mano ai poveri mouse (e già perchè ci vogliono due tasti, uno per ogni "flipper") e alle monetine da...inserire!

Ora, non penso proprio che a qualcuno di voi possa interessare il fatto che nel flipper Activision vi ci siete ritrovati dopo un salto temporale con una strana navetta, alla stregua di Arkanoid. Ciò che conta sapere invece è che di flipper ce ne sono quattro e per finirli tutti bisogna collezionare punti, bonus ed ammennicoli vari proprio come avviene negli arcade a più livelli.

Si parte dunque dal flipper del vulcano. Qui dovremo spingere la pallina contro i classici bumper respingenti (ripetizione necessaria per chi non sa l'inglese!) per accendere tutte le lucette che compongono la parola VOLCANO. Nel secondo campo di gioco ci troviamo in un ambiente notturno fra le rovine dell'antica Atene. Dobbiamo mandare la sferetta dentro ai buchi Collect Ball posti al centro del flipper. Una volta collezionate due palline e abbattuti tutti i target bersaglio (altra ripetizione!), vinceremo una Palla Di Fuoco. Mandando poi quest'ultima nel Collect Ball faremo esplodere (leggi: terminare) il flipper "Rovine". Ci spostiamo allora nell'antico egitto, sempre fra i resti

dell'antica civiltà: questa volta si tratta di Saqqara. Una volta abbattuti tutti i Target (adesso l'avete capito cosa sono, vero?!) si accenderà la scritta Pyramid; se la pallina andrà nel Buco Triplo costruiremo un pezzo di piramide!

Ora, questi tre flipper sono collegati fra di loro in modo tale da permetterci di giocarli contemporaneamente senza per forza doverne finire uno per volta.

Il tutto avviene grazie a delle speciali buchette di trasporto che collegano, attraverso il solito "balzo Temporale", il vulcano a Saqqara, e quindi alla Grecia e così via. Una volta terminati tutti e tre i flipper si potrà finalmente passare all'ultimo che si presenta terribilmente complicato (lo potete tranquillamente paragonare all'ultimo livello di Marble Madness o di Zany Golf). Si gioca, come ho già detto, con il mouse e con la sbarra spazio che serve ad "urtare" il flipper ma, occhio al Tilt in agguato!



Procuratevi un po' di moneta

Lo schermo di gioco si presenta stranamente insolito per un game di questo tipo. Il flipper infatti non lo vediamo tutto intero ma, diviso nelle metà inferiore e superiore. Attraverso uno scrolling verticale il campo di gioco si sposta e ci offre perciò due visioni ingrandite e dettagliate.

Non so se vi può piacere tale rappresentazione grafica; a me risulta particolarmente scomoda in quanto non riesco a prevedere gli spostamenti della pallina relativamente alla porzione di flipper non visibile.

E' un po' come giocare con due flipper in uno in quanto abbiamo una coppia di sbarrette (si chiamano proprio "flipper", lo sapevate?!) per ogni schermata. La pallina è un po' troppo grossa e mi sembra sproporzionata. Tuttavia il gioco risulta scorrevolissimo e molto divertente proprio come un vero flipper.

Tralasciando per un istante la stupenda grafica (che impiega ottimamente le capacità dei 16 Bit), meritano un plauso particolare gli strabilianti effetti sonori che condiscono ogni partita dall'inizio alla fine.

I fondali sono stupendamente disegnati e definiti così come tutti gli oggetti che appaiono sul flipper. Peccato che, sia nella versione Atari che in quella Amiga, lo scher-

Activision

mo di gioco sia diviso a metà (verticalmente) per ospitare una pressochè inutile paginona segnapunti.

VERSIONE ATARI ST

Ottima giocabilità e scrolling con animazioni di alto livello sono le punte di diamante del Time Scanner per il 16 Bit Atari.

Il mouse si presta molto bene per controllare i nostri flipper e anche gli effetti sonori riescono a farci sentire l'incredibile su Atari.

VERSIONE AMIGA

Time Scanner è un gran bel giochino ma, su Amiga, come sugli altri sedici bit del resto, ha due handicap: lo schermo è diviso in quattro; due flipper e due zone-gioco con l'inutile tabellone punteggi. Si gioca bene con il mouse, ci si godono effetti sonori stereofonici ma, purtroppo ci viene in mente il Pac Mania per Atari: capito?!

CONCLUSIONI

Forse la fretta di commercializzare questo prodotto ha giocato un brutto tiro all'Activision. Time Scanner è un bel gioco ma si sarebbe potuto migliorare e studiare più attentamente. Il fatto che si debba giocare su metà schermo dà parecchio fastidio, considerando poi che l'altra metà risulta praticamente inutilizzata. Purtuttavia ve lo consiglio caldamente, se non altro per evadere dalla "solita routine" degli shoot'em up e dei vari arcade.

Amiga & Atari St

Giocabilità

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7

SPHERICAL

RAINBOW ARTS

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. N.P.
IMPORTATORE: LEADER

La Rainbow Arts si sta dimostrando particolarmente prolifico in questi ultimi mesi. Dopo i successori di Grand Monster Slam e Circus Attractions, arriva in redazione l'atteso Spherical (già apparso sulla copertina del numero scorso).

Si tratta di un classico arcade che, nella migliore tradizione, si rivela indiavolato, frenetico e, per tutti gli amanti del genere, divertentissimo. Vestiamo, come già accade in molti game, i panni di un malcapitato negromante a caccia di tesori in una maxi labirinto popolato da un'infinità di nemici. Il nostro mezzo di esplorazione e di raccolta è costituito da una sferetta rimbalzante che si muove attraverso ben 100 schermi di crescenti difficoltà. Gli oggetti preziosi da recuperare sono dei diamanti che possono incrementare i nostri poteri rendendoci più facile la missione. La raccolta dei preziosi va eseguita in un certo margine di tempo allo scadere del quale sennò saremo...ka-putt!(come direbbero alla Rainbow Arts di Dusseldorf!). Il tutto sta a metà fra un Bomb Jack ed un Helter Skelter. In ogni schermo di gioco si devono anche localizzare delle speciali buche di teletrasporto, uniche vie d'accesso ai livelli successivi. Spesso risulta necessario costruire muretti e trampolini per poter raggiungere queste porte ed è qui che entra in campo il potere conferitoci dai diamanti. La nostra sferetta se la deve vedere anche con fatine, spiritelli e demonietti vari che le ostacolano il cammino; proprio per questo, incrementando la nostra energia, potremo dotarla di una sorta di cannone che esplode letali sfere fiammegianti.



Esiste la possibilità di sfidare un avversario umano ed in questo caso il numero di schermi giocabili raddoppiera aggiungendo una nuova e longeva carica di interesse al programma.

L'aspetto grafico di questo arcade, che presenta anche notevoli connotazioni strategiche, è davvero all'altezza della situazione e privilegia Spherical da molti altri game di questo tipo.

Ogni schermata è un vero gioiello di grafica computerizzata e, come spesso accade, riesce a distrarre pericolosamente il giocatore con i suoi mille colori e particolari. Ottime anche le schermate di presentazione e la comodissima pagina degli high score registrabili su disco.

La giocabilità è eccellente ed è subordinata all'esclusivo utilizzo del joystick.

Il sonoro è davvero incredibile e riesce a sfruttare fino all'osso le già notevoli capacità musicali dell'Atari ST.

CONCLUSIONI

Spherical è un appuntamento immancabile per tutti i seguaci di giochi come Airball, Bomb Jack, Helter Skelter, ISS ed altri. Tutte le componenti del game offrono all'acquirente un ottimo prodotto che potrà coincidere con ore ed ore di divertimento.



Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	6,8

New Releases

BAAL

PSYGNOSYS-PSYCLAPSE

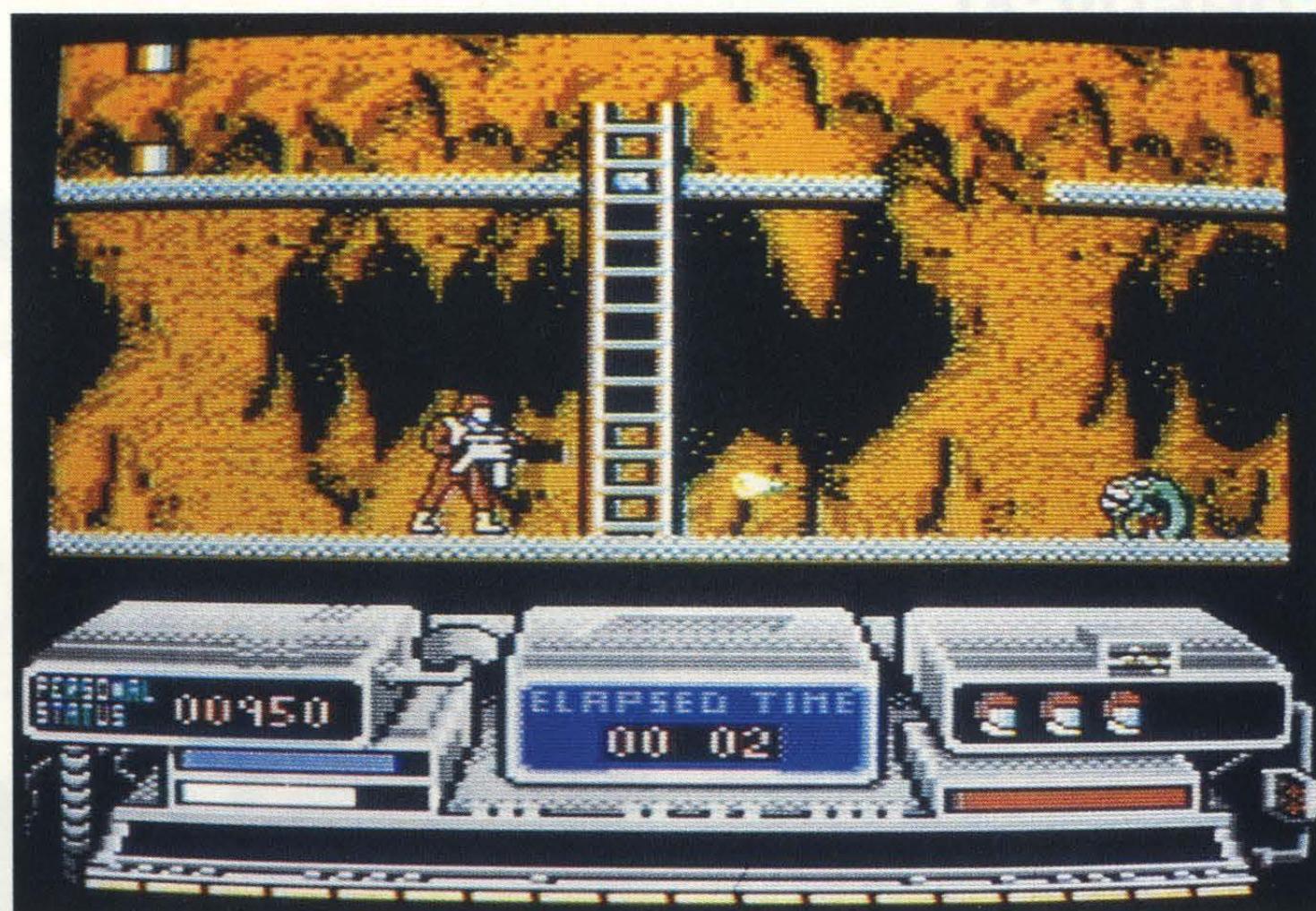
NUOVA VERSIONE: CBM64/128

PREZZO: LIT. 21.000

IMPORTATORE: LEADER

I 250 schermi di puro divertimento arcade, i 100 tipi di mostri e 400 varietà di trappole ed ostacoli vi attendono in Baal, ultimo successore della Psygnosys. Si gioca con il joystick e si controlla il solito eroe scavezzacollo, questa volta impegnato a ricacciare nelle tenebre infernali, un terribile dio della guerra che ce l'ha a morte con il genere umano. Gli effetti sonori che condiscono sapientemente la miscela esplosiva del programma sono i classici "spaccatimpani" arcade. Scrolling omnidirezionale ed animazioni superbe, anche in questa nuova versione ad 8 Bit, rendono Ball un vero Hit. Interessante anche il prezzo, "ritoccato".

Valore Globale: 8



COLOSSUS CHESS X

CDS

NUOVA VERSIONE: AMIGA

PREZZO: LIT.

IMPORTATORE: LEADER

I programma in questione è l'ultimo nato in fatto di simulatori schachistici. Molte sono le opzioni professionali che vanno da un "libro" di mosse addirittura aggiornabile dal computer, a quattro set di pezzi e dalla rappresentazione 3D (Perfetta) all'auto-gioco del computer. L'Amiga può giocare per vincere, perdere, pareggiare o continuare fino all'infinito, applicando un'infinità di mosse da campioni. Bella la grafica e stupenda la gestione mouse. Un disco solo, un manuale in inglese e tantissima, dannata abilità del computer ci regaleranno entusiasmanti sfide. Se avete un 2000 con un Megabyte dovete installare il No Fast-mem.

Valore Globale: 9



STAR TREK

FIREBIRD

NUOVA VERSIONE: CBM64/128

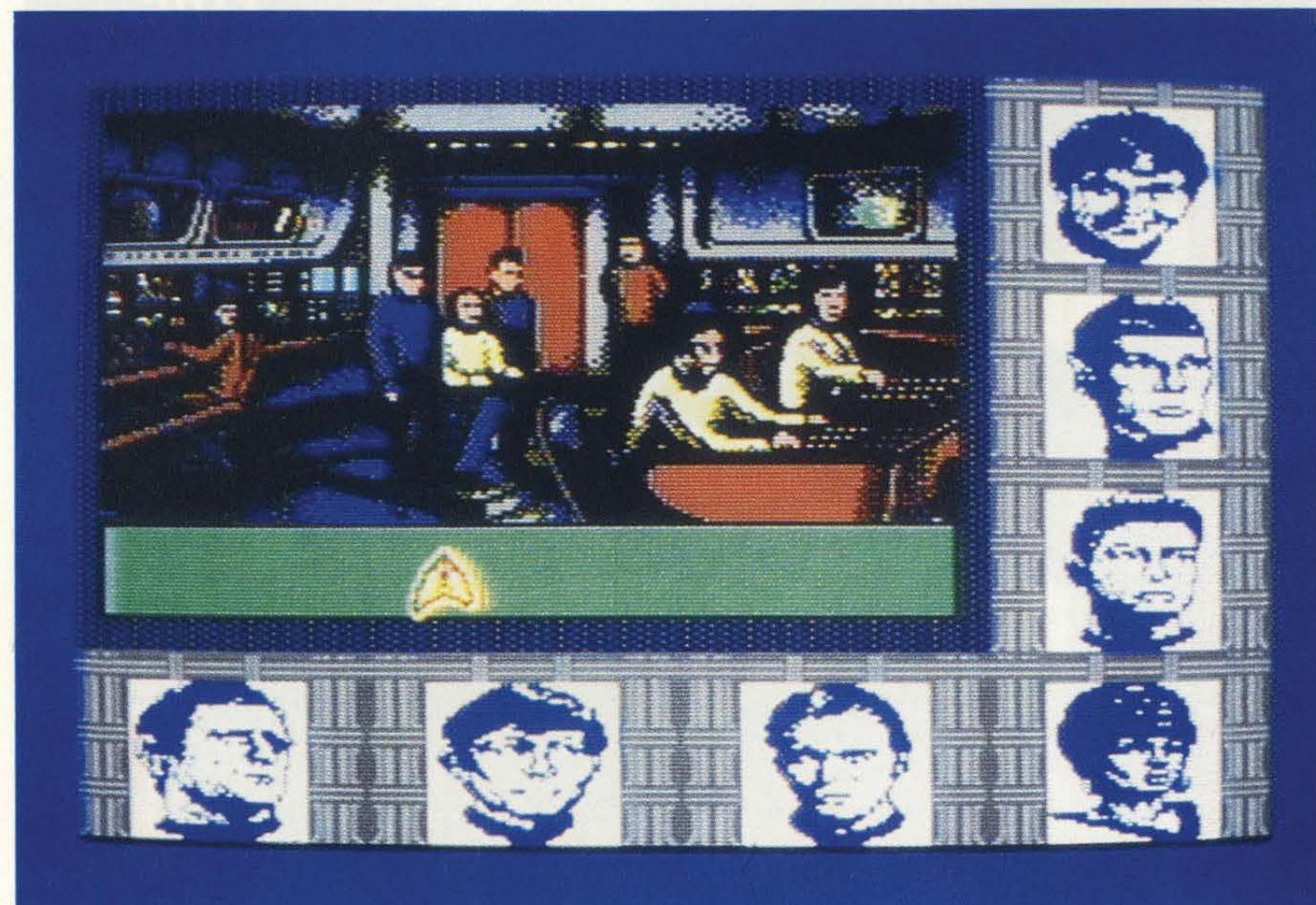
PREZZO: LIT. 25.000 (disco)

IMPORTATORE: LEADER

Dopo la recente acquisizione del gruppo Firebird-Rainbird Telecom Soft da parte della Microprose inglese, viene commercializzato l'atteso Star Trek per il Commodore 64/128. Il bel programma che sta a metà tra una simulazione ed un gioco di ruolo gira benissimo sul piccolo 8 Bit e si dimostra all'altezza dei suoi "fratelli" maggiori a 16. Si gioca con il joystick o con la tastiera, ci sono belle schermate, begli effetti sonori e, udite, udite, un solo dischetto!!

E' una insolita e divertente esperienza di gioco che nessun utente C64/128 deve perdere. Il manuale di istruzioni è purtroppo sempre in inglese.

Valore Globale: 8



BETTER DEAD THAN ALIEN

ELECTRA

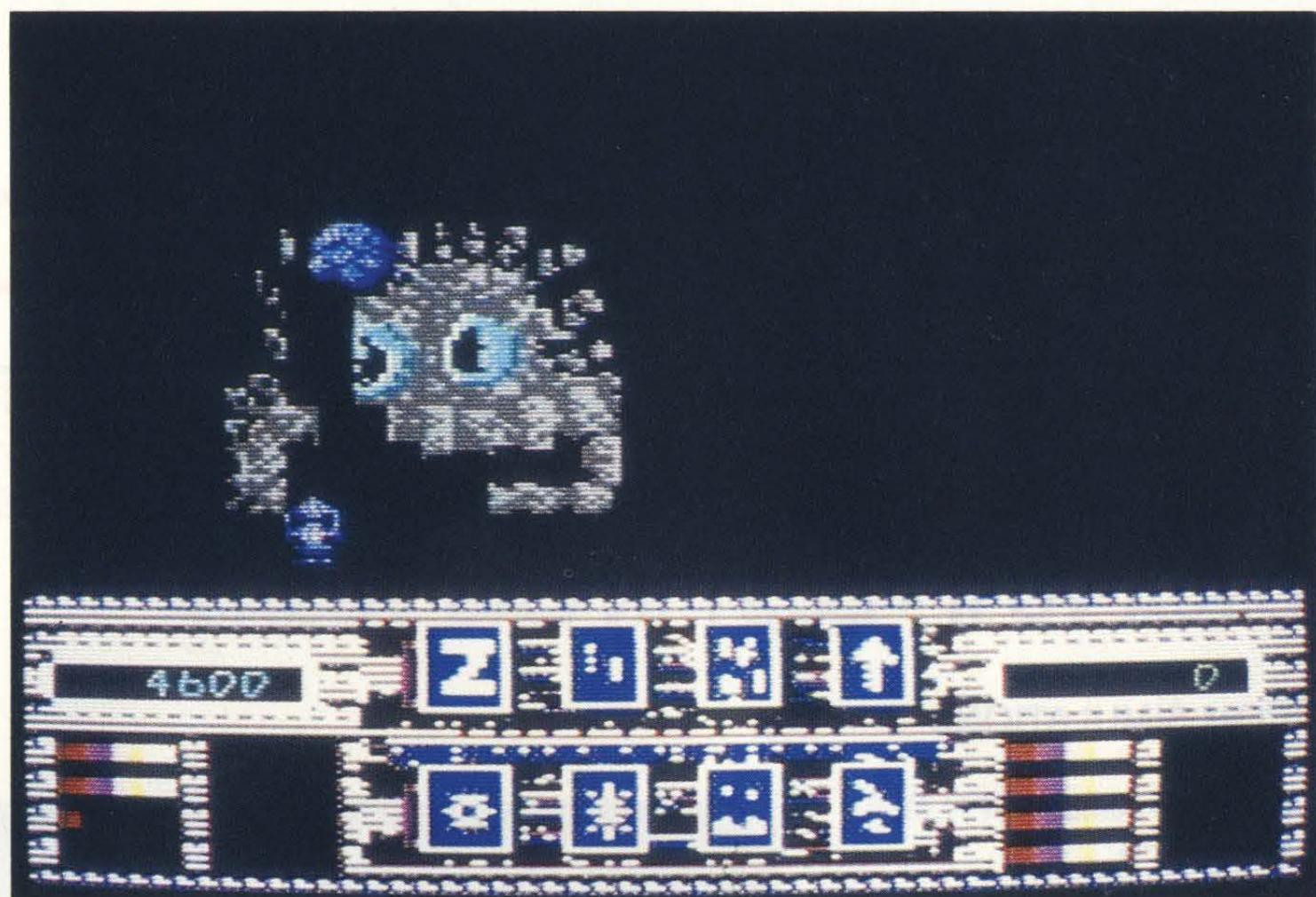
NUOVA VERSIONE: CBM64/128

PREZZO: LIT. 19.000 (NASTRO)

IMPORTATORE: C.T.O.

Arriva anche per il piccolo 8 bit arriva il celebratissimo Better Dead Than Alien. Clonato direttamente dai classici Space Invaders, da sempre grandi assenti sugli home computer, questo game ha tutte le carte in regola per divertire piacevolmente grandi e piccini. Miriadi di alieni inferociti e tantissimi mostri "fine-livello" attendono con ansia i nostri joystick per...fonderli senza pietà! L'aspetto grafico del programma risulta abbastanza curato anche su questa versione ad otto bit ed un particolare plauso va agli stupendi accompagnamenti sonori.

Valore Globale: 8



GUNSHIP

MICROPROSE

NUOVA VERSIONE: AMIGA

DISCO

PREZZO: LIT. 59.000

IMPORTATORE: LEADER

Arriva finalmente il tanto sospirato simulatore di elicottero per Amiga. Gunship è contenuto su un solo dischetto e la confezione comprende la classica mascherina da ritagliare, valida per l'Amiga 1000 e l'Amiga 500/2000. Spostandoci dal classico Training a missioni di guerra, di impostazione futuristica, dovremo cimentarci alla guida del più possente chopper da combattimento esistente: l'Apache AH-64. Il manuale in italiano si rivela quantomai povero e quasi inutile per giocare correttamente. Dobbiamo per forza studiarci l'inglese. La grafica si discosta di poco dalla recente versione per ST.

Valore Globale: 8



MICROPROSE SOCCER

MICROPROSE

NUOVA VERSIONE: AMIGA-ATARI ST

PREZZO LIT. 49.000

IMPORTATORE: LEADER

Finalmente è arrivata l'attesa release per i 16 bit e come preannuncia la versione per Cbm 64, non ha deluso le aspettative. Una buona giocabilità, un'ottima grafica accompagnano questo bellissimo calcio unico vero simulatore per 16 bit. Tutto è riproposto alla perfezione dall'opzione di replay, agli effetti sonori e alla possibilità di poter effettuare un eccitante campionato mondiale. La grafica per le due versioni è totalmente identica, variano leggermente solo gli effetti sonori.

Fatte le dovute conclusioni il nostro consiglio è quello di correre dal più vicino rivenditore e acquistarne subito una copia.

Valore Globale: 9





Adventures

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni private.

La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

DEJA VU II - LOST IN LAS VEGAS

ICOM SIMULATIONS

ATARI ST - AMIGA - APPLEE II

GS - IBM PC

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI

ST - AMIGA

PREZZO: LIT.49.000

IMPORTATORE: LEADER

Dopo quasi due anni di silenzio la ICOM Simulations ritorna alla ribalta con un'altra stupenda adventure che segue il filone di Uninvited e Shadowgate. Eravamo in molti ad aspettare un'altra produzione di questo genere e finalmente ecco che la arrivare sotto le mentite spoglie del clamoroso seguito di Deja Vu, prima e più complicata avventura della stessa software house.

Per l'occasione è stato rifatto il make up alla confezione dei prodotti ICOM che in Deja Vu II si presenta molto simile a quella del Suspended Infocom; un'immagine dell'intramontabile Humphrey Bogart ci guarda sardonicamente, scolpita su plastica pressofusa. L'utilità di questo gadget non l'abbiamo ancora scoperta: che serva forse a completare l'avventura?!(Occhio, non prendeteci sul serio!!!).

Come vuole la tradizione dei letti, riletta, triturati, analizzati e spremuti libricoli di istruzioni Icom anche quello che ci troviamo tra le mani ci dice molto poco sull'avventura, anzi nulla!

Tony Malone, sinistro capobanda mafioso che ha fatto di Las Vegas il paradiso dei fuorilegge, ci ha drogato, fatto perdere la memoria e rinchiuso nel bagno di una camera d'albergo proprio nella "città che non dorme mai" (no, non è quella di Vasco Rossi, si tratta proprio di Las Vegas!). Un forzuto scagnozzo di Malone è stato inca-



Versione Amiga

ricato di non farci evadere dal nostro carcere improvvisato ma, tutto ciò non ci spaventa vero?! Ne abbiamo viste di peggio nelle avventure ICOM!

I problemi, quelli veri, iniziano una volta attaccati da un terribile cane da guardia (e purtroppo non serve la parola magica questa volta!) o quando dovremo prendere un treno per destinazione ignota, in balia di una tremendo vuoto di memoria.

Visiteremo quindi il fior fiore dei luoghi più squallidi e sinistri della città e le luccicanti gambling house che sorgono a Las Vegas come funghi. La nostra ricerca dell'identità perduta non

conoscerà tregua e l'unico aiuto ci verrà offerto dal comodissimo sistema di interazione col gioco che ci permette di girovagare, perlustrare e toccare con mano ogni singolo particolare, ogni ambiente ed ogni locazione.

Se lo comprate lo fate a vostro rischio e pericolo: iniziare a giocare è quantomai semplice ma, raggiungere l'agognata The End vi ruberà moltissime ore di sonno!

VERSIONE ATARI ST

So già cosa state pensando: "Com'è la gestione a finestre, migliore o peggiore di quella di Uninvited?!" Ragazzi che volete farci, il GEM è il GEM e quindi le

window che si aprono sullo schermo, e tutta la serie di comandi imparabili da mouse, seguono sempre il solito meccanismo prioritario, particolarmente farraginoso.

C'è comunque da dire che l'aspetto grafico del gioco è stato particolarmente potenziato e migliorato proprio per soppiare, almeno in parte, alla succitata deficienza di gestione.

Simpatici gli effetti sonori. Fortunatamente si può giocare con due drive senza il tedioso swapping nell'unità A.

VERSIONE AMIGA

Nulla è cambiato nell'incredibile atmosfera di intrigo, mi-

stero e divertimento che dava vita alle ultime produzioni ICOM; solo la grafica si presenta leggermente migliorata e, ahimè, arricchita di un'infinità di particolari.

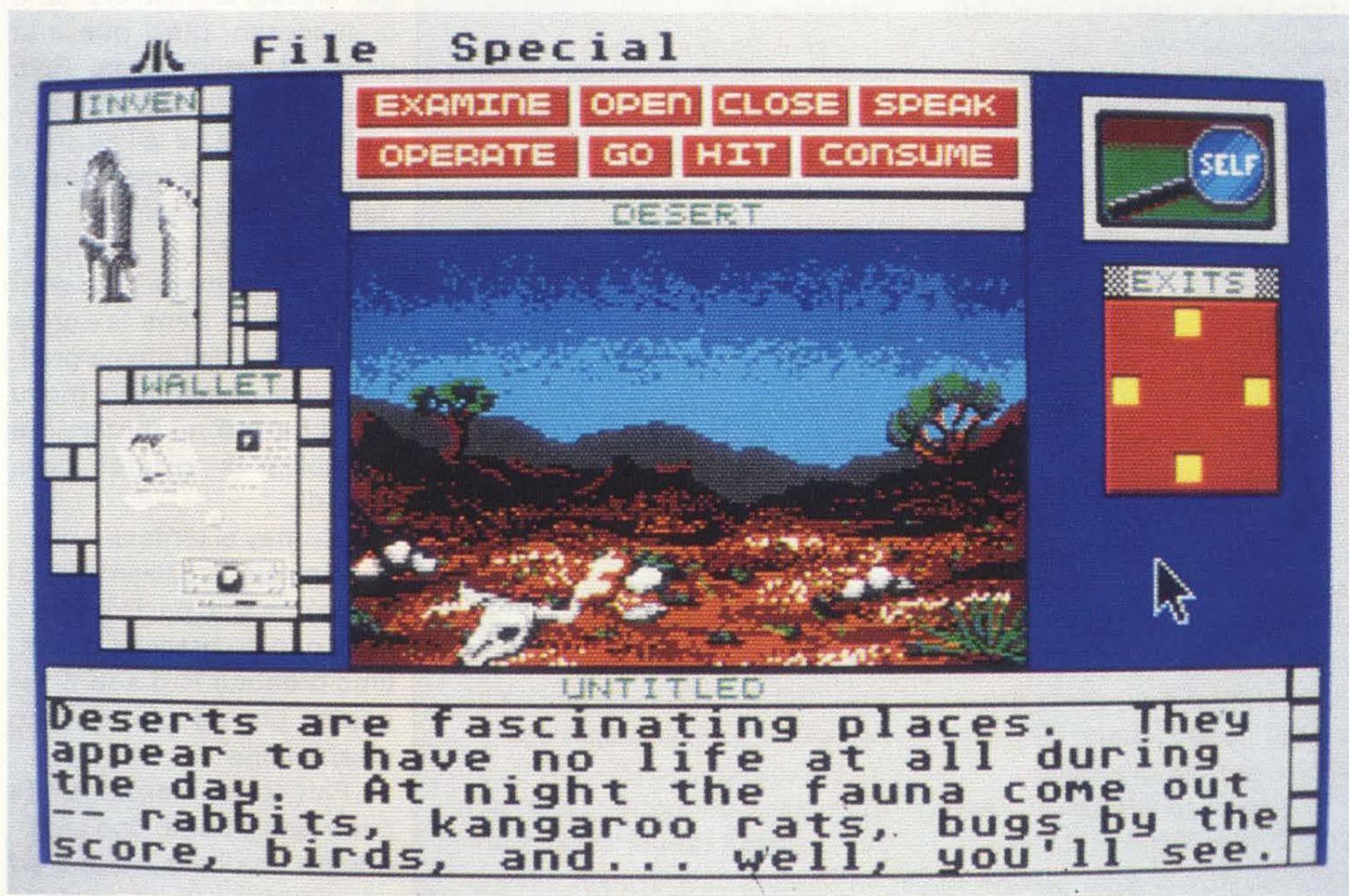
Un floppy solo, sfruttabile con tutti i modelli Amiga dotati di mezzo Mega di memoria, tanti puzzle davvero cattivelli, effetti sonori da film e un'ottima gestibilità da mouse.

Tutto ciò è Deja Vu II su Amiga.

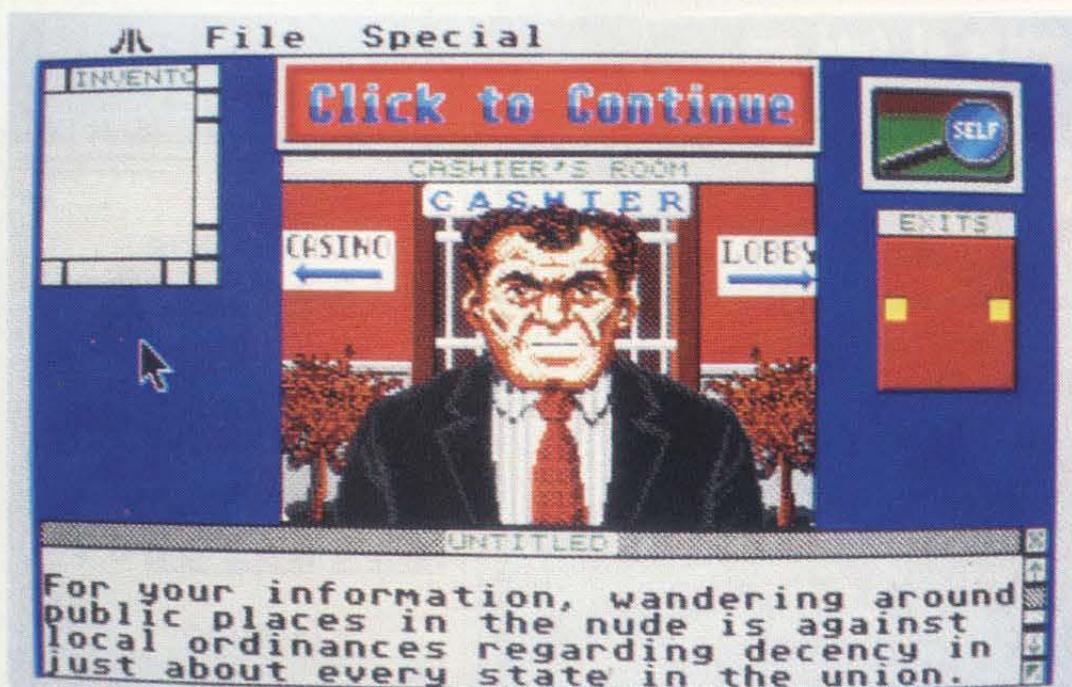
CONCLUSIONI

Una nuova, lunghissima epopea di "happy adventuring" ci attende in questa attesissima e, senz'altro soffertissima, novella della ICOM. Tantissimi ostacoli ed un mare di intrighi e situazioni terribilmente complesse rendono particolarmente appetibile Deja Vu II; la nuova generazione di produzioni ICOM sfocia quindi in un prodotto di altissima qualità. Lontane sono le atmosfere delle case stregate e dei castelli incantati ma, una scorribanda in quel di Las Vegas...

Se avete perso mesi per uccidere quell'odiata coppia di cani, per aprire il bagagliaio dell'auto senza saltare in aria, o per tramutare grossi serpentoni in scettri di pietra, non c'è bisogno di consigliarvi caldamente l'acquisto di Deja Vu II: buona fortuna!!



Versione Atari St



Di croupier ce ne sono tanti ma, uno solo si dimostra in vena di farci vincere. Sarà quello che afferma di aver perso tutta la sera o quello al cui tavolo nessuno si è ancora seduto? In ogni caso, per qualsiasi lamentela con la direzione del casinò, prendete nota dei nomi dei croupier sul loro tesserino!

Amiga	
Interazione	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Vocabolario	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,8

Atari St	
Interazione	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Vocabolario	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,2

JOURNEY

INFOCOM

ATARI ST - AMIGA - IBM PC -
APPLE II GS - MACINTOSH
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

No, non si tratta di un'avventura al seguito di un tour musicale dell'omonimo gruppo rock; Journey è una nuova esperienza fantasy che ci viene offerta dalla rinomata Infocom, che per l'occasione ha dotato di sospesa grafica questa, come tutte le sue più recenti produzioni. Su una terra incantata grava un'ombra minacciosa; la fame, la pestilenza e la povertà si sono impadronite di terre e popolazioni un tempo prosperose e piene di vita.

Non si sa chi sia la causa di tale flagello ma, un unico personaggio, il vecchio e saggio stregone Astrix, potrà riportare la pace e la serenità in questo mondo.

Ora, Astrix non lo si può raggiungere con una telefonata né lo si può incontrare al bar sotto casa in quanto, come tutti avrete già capito, è scomparso misteriosamente senza lasciare traccia alcuna. Un classico gruppo di avventurieri è già partito alla ricerca del saggio ma anche di loro non si sa più nulla.

Un altro giro...un altro manipolo di intrepidi ma, questa volta ci siete voi a guidarli! La storia

viene vista attraverso gli occhi di Tag, un avventuroso mercante che prende parte alla spedizione.

Fra gli altri membri abbiamo Bergon, intrepido boscaiolo che assume il comando, il mago Praxix (ma dove li trovano 'sti nomi!!) e lo studioso Esher.

Durante l'avventura sarà possibile aggiungere altri partecipanti alla missione ed anche perderne alcuni (molto raramente comunque!).

A differenza di ogni classica adventure Journey prevede molti differenti finali, regolati dal classico punteggio, basato sulle percentuali di completamento.

I comandi che verranno impartiti ad ogni membro della spedizione vengono visualizzati e scelti in apposite finestrelle che appaiono sullo schermo a sua volta organizzato in cinque aree.

Nella prima vediamo lo svolgersi della storia grazie all'ottima grafica di cui si parlava poco fa, nella seconda leggiamo la descrizione di ogni fase, nella terza impartiamo i suddetti comandi e nelle rimanenti due zone possiamo consultare lo status del nostro "party" e gestire alcune opzioni di gioco.

Fra queste ultime troviamo START (per iniziare a giocare), BACKGROUND (una specie di briefing sulla vicenda), CHANNEL

GE NAME (per cambiare i nomi degli eroi), GAME (che gestisce il meccanismo di salvataggio/caricamento di una partita in corso) e HELP (che dà la descrizione dei comandi fin qui citati). Per gestire i vari menu presenti su schermo si usa indifferentemente il joystick, il mouse o la tastiera, spostando il classico puntatore.

Anche qui, come in Shogun, la Infocom ha inserito nello stesso programma una serie di aiuti che possono sbloccare ogni situazione.

Per ogni punto critico della storia è previsto una specie di suggerimento che il narratore, se interpellato, ci può fornire.

In questo modo avremo la possibilità di finire, in un modo o nell'altro, l'avventura senza dover richiedere lo specifico hint book oltre oceano.

In Journey non sono previsti i classici "vicoli ciechi" delle adventure; ogni situazione può essere superata e porta comunque ad un ulteriore svolgimento della vicenda.

Tutto questo rende particolarmente accettabile e divertente da sperimentare e vivere il gran numero di puzzle e di ostacoli che ci verranno sottoposti.

L'aspetto grafico del programma è ottimo e grazie alla sua superba fattura ci aiuta ancor di più a calarci nella missione.

CONCLUSIONI

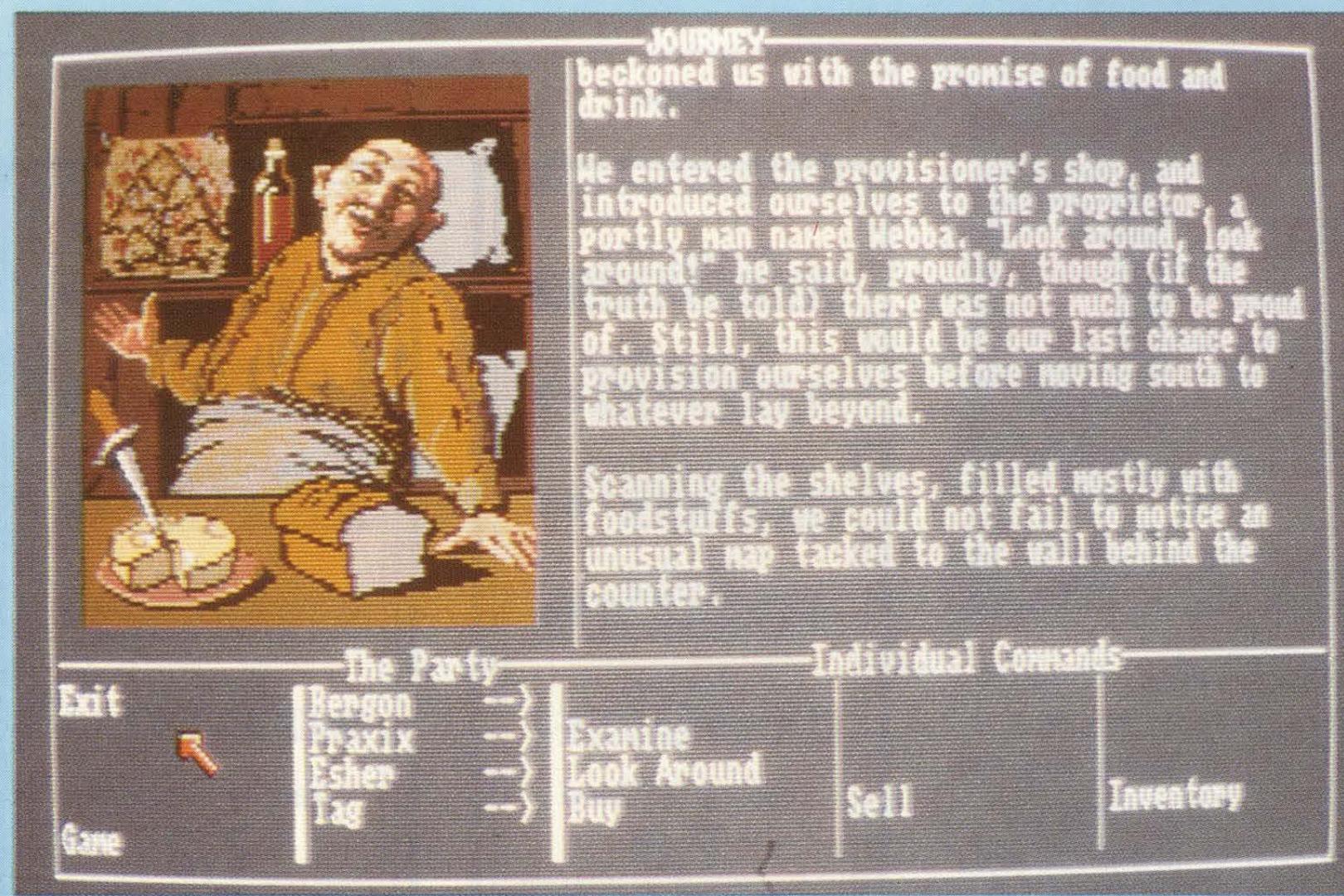
Brivido, avventura e incredibili esplorazioni ci attendono dentro il prezioso scrigno di Journey Infocom.

Il game è targato come Role Playing e proprio per questo ci troveremo a comandare un vero manipolo di eroi incaricati di una pericolosa missione. Non è un clone di The Bard's Tale o del recentissimo Hillsfar SSI; Journey nasce da una saggezza miscela di molti elementi di successo, presi qua e là dalle adventure e dai Role Playing Game più amati e "sofferti". Grazie all'environment Amiga la gestione è davvero godibilissima.

La giocabilità e l'interazione sono ottime ma sempre se se sa bene la lingua inglese. C'è dell'ottima grafica, molti comandi in menu su schermo e tantissime possibilità di sviluppo della vicenda.

Journey si dimostra quindi originale e davvero innovativo non solo per la presenza di pagine grafiche. Un ottimo prodotto in grado di regalarci ore ed ore di sano divertimento.

Particolare menzione alla ricca confezione che comprende una bella mappa ed un "preziosissimo" cristallo magico!



Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,5

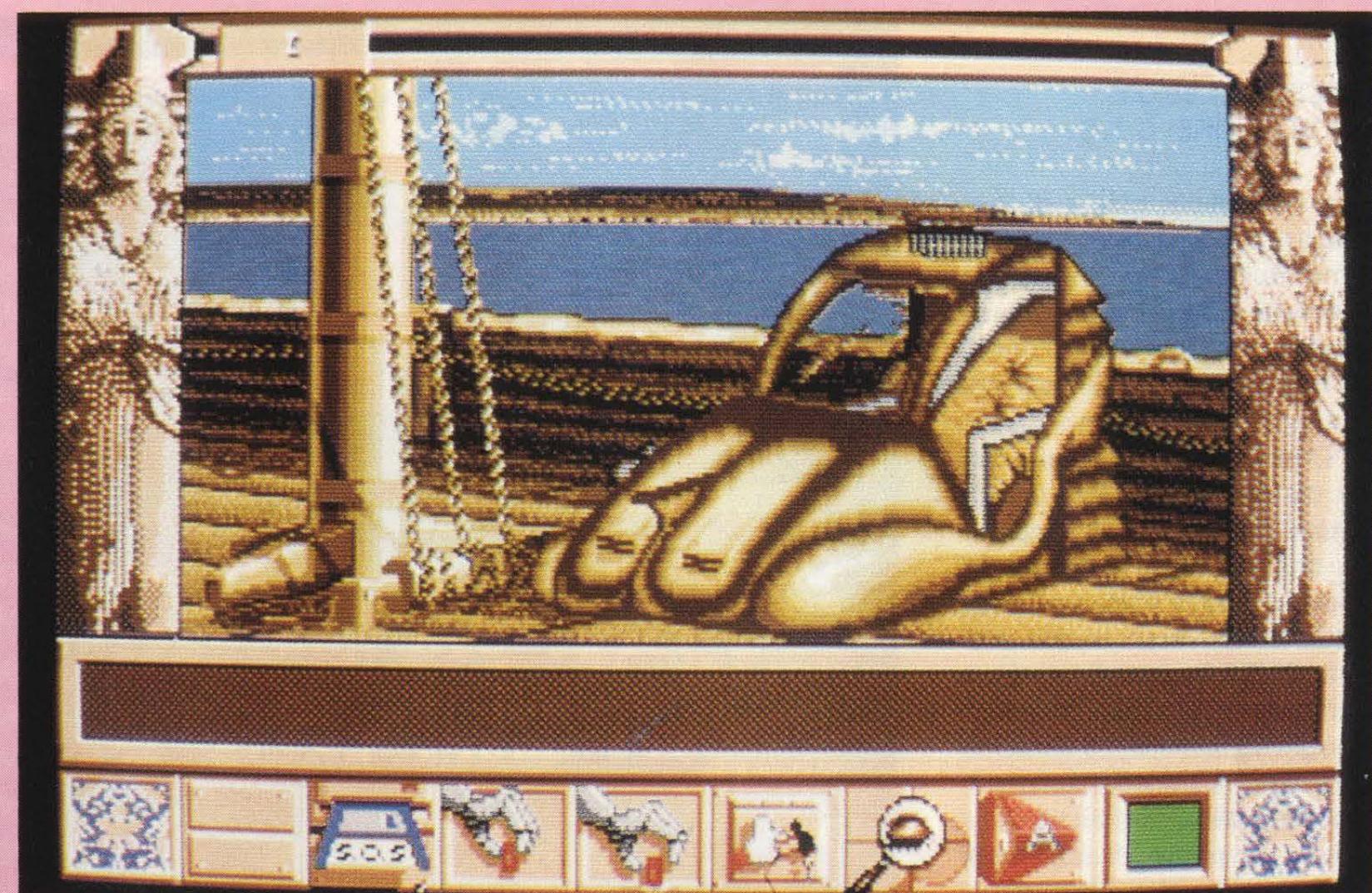
EXPLORA II: TIME RUN

INFOMEDIA

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: N.C.
IMPORTATORE: N.C.

E' conveniente presentare ed identificare questo nuovo prodotto Infimedia come il seguito di Chrono Quest. Il titolo Explora II infatti direbbe ben poco a tutti gli avventurieri all'ascolto. L'Explora è la famosissima macchina del tempo che tanto abbiamo cercato nel Chrono Quest Psygnosys e che ora ci viene riproposta in una difficilissima "seconda puntata". Il programma ce lo siamo fatti spedire direttamente dalla Infimedia francese che ne sta curando la traduzione in inglese e, pare, anche in italiano.

Dunque, dunque, portata a termine la nostra vendetta nei confronti del malvagio maggiordomo che ha ucciso nostro padre, siamo ritornati al nostro chateau nel caro, lontano 1922. La tentazione di continuare a viaggiare con la magica Explora è più forte di noi e quindi eccoci di nuovo lanciati attraverso gli spazi temporali, verso il "magico" ventesimo secolo. Qualcosa non funziona però, il carburante della Explora sta scarseggiando pericolosamente e il sistema di sicurezza ci costringe ad un atterraggio di fortuna. All'inizio del gioco ci troviamo sul ponte di un galeone, in chissà quale mare di chissà quale mondo! Tutto ciò che sappiamo, dopo una breve consultazione del manuale di istruzioni, è che l'Explora per continuare a viaggiare necessita di uno speciale carburante: qualsiasi tipo di metallo. Quest'ultimo, inserito nel serba-



toio viene disgregato e sfruttato per ottenere la necessaria forza propulsiva. Buon per noi che, su una spiaggia vicino al galeone, si trovino alcune monete ed una grossa ancora: capita l'antifona?! Da questo punto iniziano le nostre peripezie di viaggiatori del tempo, che ci porteranno a visitare luoghi ed ere tanto fantastici quanto sconosciuti e remoti. Prevale ovviamente la componente dell'esplorazione piuttosto che la ricerca di questo o quel personaggio come avveniva nel primo tomo di questa particolare saga. Il gioco viene amministrato attraverso le solite, lasciate-melo dire, confusionarie icone di controllo già apparse in Chrono Quest. Abbiamo infatti la lente di ingrandimento, le due manine robotiche che servono ad afferrare/deporre gli oggetti, l'i-

cone di utilizzo dei manufatti trovati e il simboleto del serbatoio dell'Explora. Non manca poi la lista dei dieci oggetti trasportabili, identificati attraverso le rispettive icone.

L'aspetto grafico del gioco è stato notevolmente migliorato rispetto al primo episodio anche se, come ho detto, la giocabilità, o meglio l'interazione è sempre la stessa: riuscire a gestire alla perfezione le apparentemente semplici icone richiede particolare attenzione e, sicuramente, molta pazienza.

Questa spiccata lentezza nel meccanismo di interazione è praticamente l'unica nota negativa di Explora II. Gli enigmi più pazzi e i rompicapi più ostici sono stati inseriti a bizzarra dai cattivelli designer Infimedia per far durare questo gioco il più a lungo possibile.

CONCLUSIONI

Nato per i 16 Bit, Explora II si dimostra ottimo sotto tutti gli aspetti tranne che per interazione, i fondali, gli scenari e le varie locazioni di gioco sono stupendamente descritti ma lavorare con le icone si rivela un tantino frustrante, almeno all'inizio. Nel complesso, questo seguito della saga di Chrono Quest si dimostra un prodotto fresco, vivace e interessante. Lo consigliamo comunque soltanto a tutti gli irriducibili e testardi adventurmen!

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

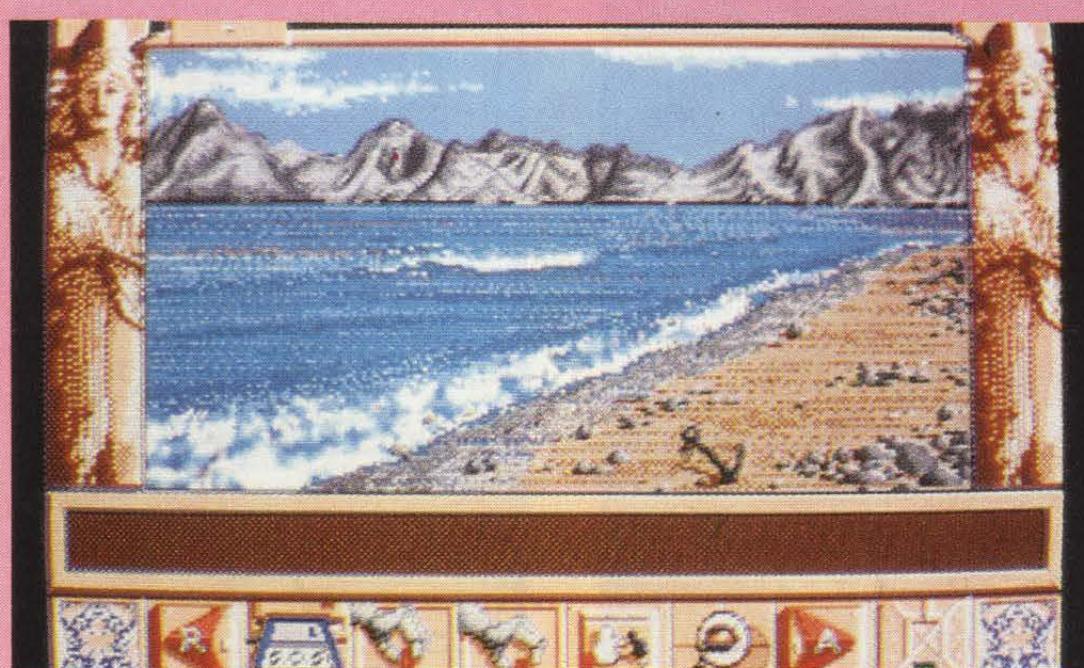
Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,2

Di che cosa è fatta
l'ancora??



SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS

READYSOFT

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 69.000
IMPORTATORE: C.T.O.

La Readysoft, quella di Dragon's Lair, Ganymed e Bomb Buster, ci prova con le avventure. Scary Mutant Space Aliens From Mars (che d'ora in poi chiameremo SMSA per comodità!), che in italiano significa "Orrendi mutanti alieni in arrivo da Marte", è infatti un'avventura particolarmente interattiva che indirizza il genere di produzioni della software house statunitense verso nuovi orizzonti. SMSA lavora con menu a scomparsa e con inserimento di dialoghi da tastiera. Lo schermo è diviso in tre porzioni funzionali: l'area grafica, la finestra per il testo e l'insieme di icone per facilitare e sveltire i movimenti (la solita rosa dei venti). Inoltre, da un piccolo menu a scomparsa, si può richiamare l'opzione mappa che sostituisce alla schermata principale l'immagine del pianeta su cui ci troviamo e la cartina dei luoghi visitabili (già completa!!!). Ma veniamo alla storia di SMSA; alcuni orrendi alieni mutanti stanno preparando un'invasione su larga scala ai danni del solito povero nostro pianeta: a noi tocca il compito di sventare questa terribile minaccia. Ora se tutto ciò non vi spaventa affatto ma, anzi vi fa



sorridere pensando alla miriade di videogame ispirati ai classici Space Invaders, i preoccupanti effetti sonori del gioco ed uno svolgersi alquanto complicato e misterioso dovrebbe riuscire ad impensierire anche l'avventuriero più esperto. Per facilitare il meccanismo di interazione, oltre alle sopracitate mappe, possiamo assegnare ai tasti funzionale un comando specifico richiamabile al semplice tocco di questi; l'opzione è definita dal comando MACROS richiamabile

da un menu a scomparsa. I personaggi impiegati dal gioco non sono di incredibile potenza come, ad esempio, accade nelle ultime produzioni Infocom; tutto ciò può creare qualche difficoltà a chi non conosce la lingua inglese ma si rivela un piccolo handicap del tutto trascurabile per chi mangia pane ed avventure. L'aspetto grafico del programma, come già preannunciano i mostri in cartoncino inclusi nella confezione, è tipicamente cartoon; colore, dettagli

ed una velata nota di umorismo caratterizzano le minuscole ma simpaticissime porzioni grafiche che ci proiettano in SMSA.

CONCLUSIONI

SMSA è difficilotto, cattivello e tanto, tanto appassionante. Travolti ormai dalle inarrestabili produzioni Sierra, possiamo riscoprire il vero gusto di un'avventura testuale (con grafica, ovviamente) in un prodotto di alto livello. Ci vorranno parecchie ore per finire SMSA e non illudetevi quindi di poterlo risolvere in poche sedute.



<i>Interazione</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Vocabolario</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Manualistica</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Grafica</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Sonoro</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>Valore Globale</i>	7,4

BATTLETECH

INFOCOM

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

VERSIONE PROVATA:
CBM64/128

PREZZO: LIT. 39.000

IMPORTATORE: LEADER

Nonostante le apparenze, la scatola sfavillante e lo stesso soggetto di gioco, tratto dai serial di cartoon gioapponesi, Battletech non è uno shoot'em up e nemmeno un puro gioco di strategia. Si tratta infatti di uno dei nuovi Role Playing Game targati Infocom. Ci troviamo nel 31esimo secolo dove i cinque stati mondiali più potenti ed evoluti stanno combattendo una sanguinosa guerra per il predominio. Ma le battaglie non si fanno più spargendo il sangue di molti soldati, bensì impiegando possenti e mastodontici robot da guerra, pronipoti dei nostri Mazinga e co., guidati da un solo uomo.

Nel gioco impersonifichiamo il diciottenne Jason Youngblood, ultimo nato da una stirpe di coraggiosi e validi guerrieri, da sempre impegnati per difendere la pace, l'ordine e la giustizia. L'eredità lasciataci è però alquanto gravosa: un battlemech da combattimento ci aspetta infatti, per portarci direttamente in prima linea.

Analogamente, quanto ci viene proposto dalla Infocom e dalle associate (in questa produzione) Westwood e FASA (creatrice della saga cartoon di Battletech) ci catapulta in un mondo di avventura, rischio e azione in cui dovremo dare il meglio di noi stessi per uscire vittoriosi.

Tanto per avvertirvi dirò che vi sono più di 4000 teatri di battaglia sui quali potrete dimostrare di aver imparato e fatto proprio il training di allenamento dei Mech Warrior.

Si tratta perciò di un classico warfare del futuro rivisitato in chiave di role playing. Lo schermo di gioco è diviso in tre porzioni principali da cui si amministrano tutte le funzioni.

Nella finestra sinistra superiore abbiamo la maggior parte dei comandi di combattimento relativi, in quella inferiore le opzioni di spostamento e gestione delle partite in corso, e nella



porzione più grande dello schermo possiamo vedere lo svolgersi del game, attraverso una realizzazione grafica che di poco si discosta dal cartoon originale.

Durante la battaglia si può combattere sia come fanti che come piloti di un Battlemech. Avremo quindi differenti qualità di guerrieri come, la forza fisica, l'agilità, il carisma (utile per guidare manipoli di alleati), la bravura nel pilotare un robot e la precisione come cecchini e tiratori. Inoltre possiamo maturare una certa esperienza anche come addetti alle riparazioni di un Battletech e come assistenti sanitari per curare i nostri feriti in combattimento.

Le strumentazioni belliche rispondono ad un laser militare di media potenza, ad alcuni lanciamissili termonucleari e ad un paio di cannoniere poste all'altezza del torace.

Questa descrizione vale, in generale, per ogni tipo di Mech. In particolare ne abbiamo quattro modelli. Il primo, e più potente, è il WASP 1A, impiegabile prevalentemente per ricognizioni e attestamento delle proprie truppe. Viene poi il LOCUST 1V, veloce, molto manovrabile ma particolarmente vulnerabile.

Lo Stinger 3R invece, anche se armato con un semplice laser e due machine gun, possiede una velocità di spostamento an-

cora più apprezzabile di quella del LOCUST e risulta perciò un temibilissimo avversario.

L'ultimo Tech, il COMMANDO 2D, è lento quasi come il WASP ma, armato con due lanciamissili, si dimostra indispensabile per sbarrare il passo ai nemici e metterli in serie difficoltà.

Le armi della fanteria, studiate proprio per dar filo da torcere ai Tech, vanno dalle letali Vibrobombs ad una folta gamma di fucili e pistole laser dai nomi particolarmente minacciosi, Inferno, Vibro Blade, ecc.

L'azione in sè stessa accomuna le principali caratteristiche dei War Games e delle simulazioni, lasciando poco spazio all'improvvisazione tutta arcade.

L'aspetto grafico del gioco non è stato tuttavia dimenticato ed è questo il particolare principale che rende decisamente estraneo alle due software house sopracitate Battletech. I grossi sprite dei Mech si muovono benissimo su un fondale colorato e ricco di dettagli, dotato di un ottimo scrolling omnidirezionale.

Tutto ciò accade sul CBM64 quindi figuratevi su un 16 Bit!

Anche gli effetti sonori sono all'altezza della situazione. L'unica pecca del programma sono i tempi lunghi di caricamento delle varie fasi dall'unico floppy.

CONCLUSIONI

Qualcosa di nuovo è nato da un software house da sempre produttrice di adventure. Giocare ed apprezzare a fondo Battletech richiede molte ore, sfruttando una carica di interesse che rende il gioco un prodotto completamente a sé stante, divertente e molto originale. Azione, esplorazione e tattica sono le componenti principali di questo insolito wargame combattuto "all'ombra" di una grafica stupenda. Peccato per la manualistica inglese che può rivelarsi un grosso ostacolo.

Interazione

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,4

Simulations



Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni private.

La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

ORBITER

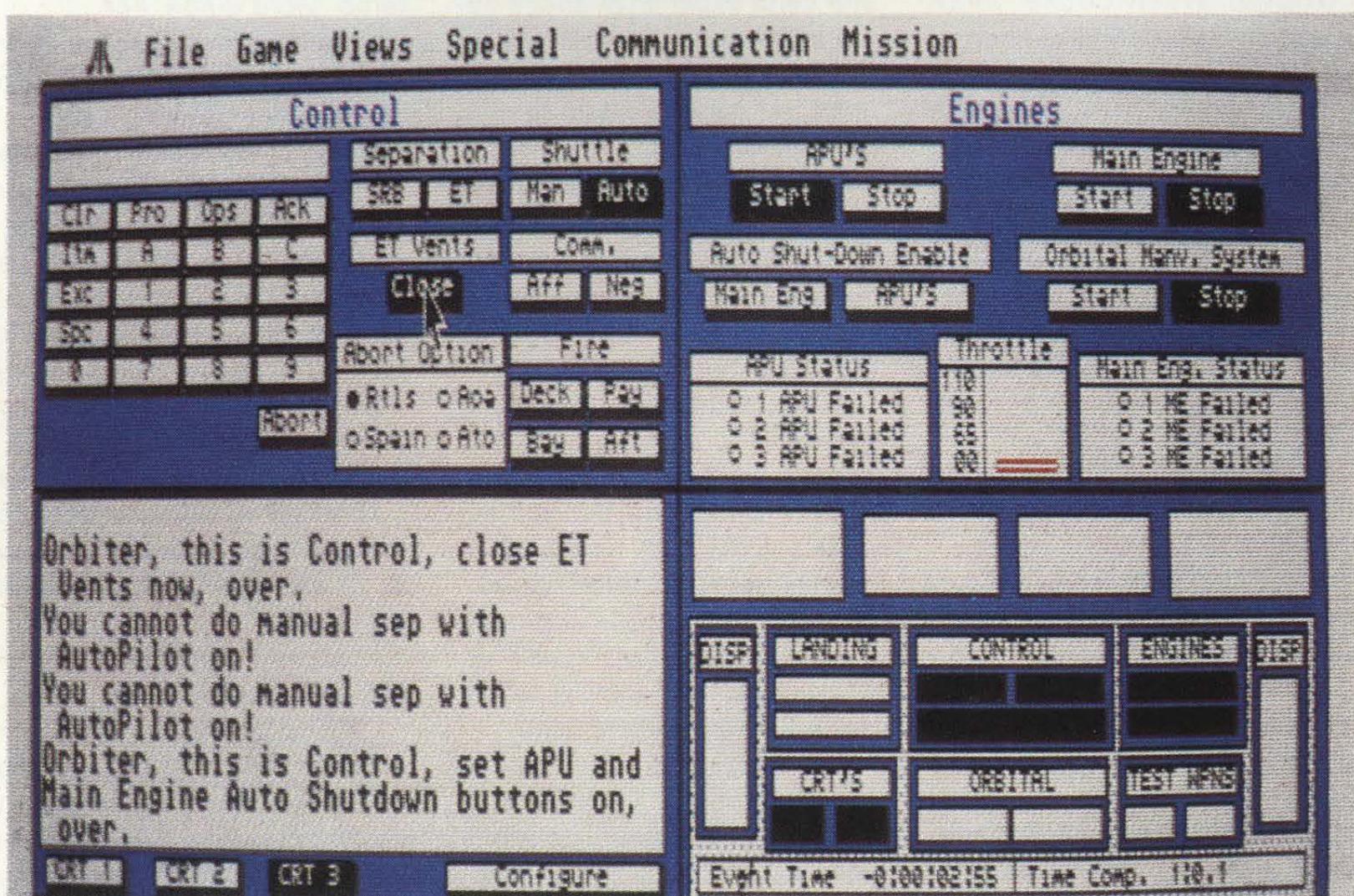
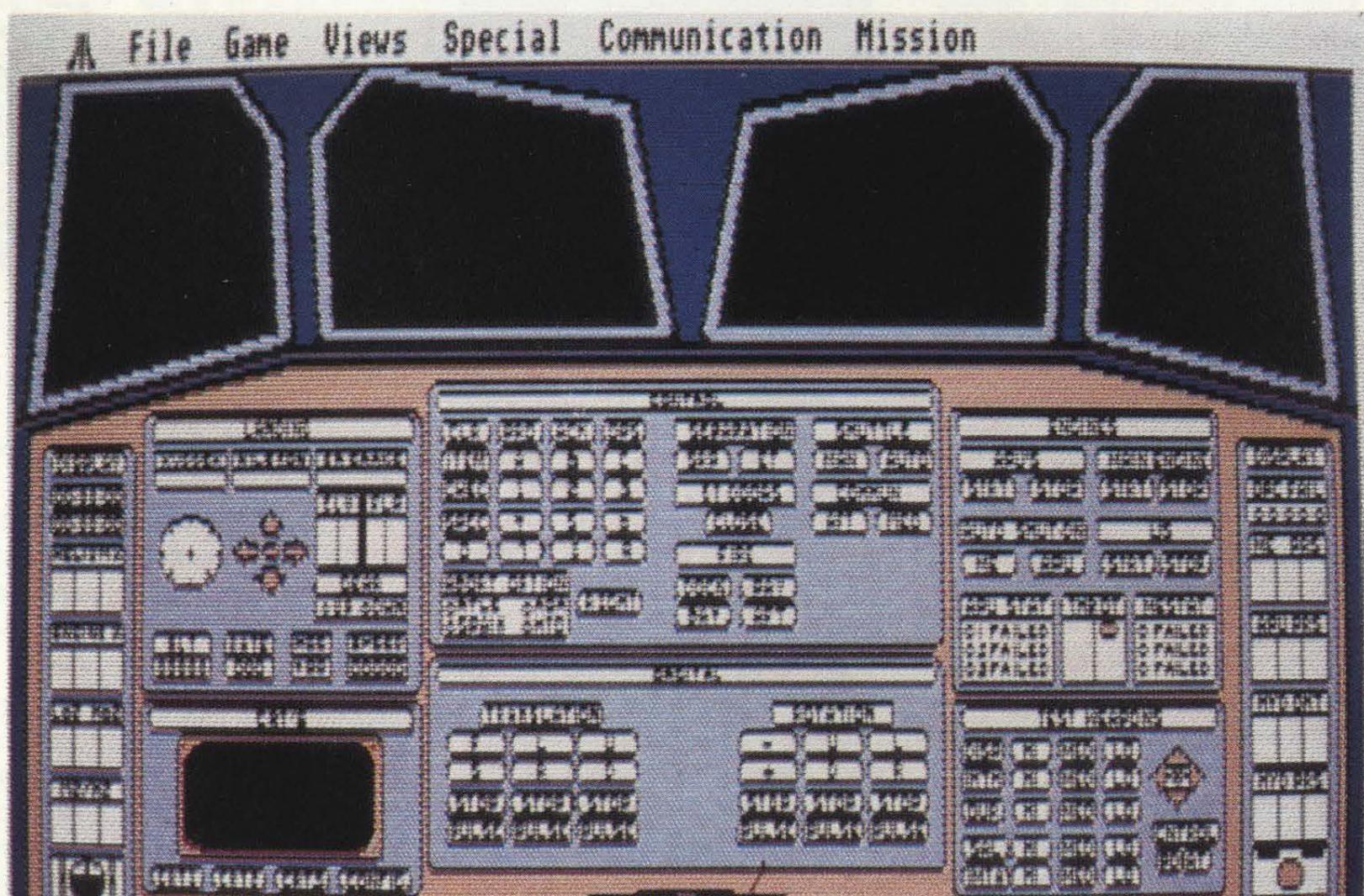
SPECTRUM HOLOBYTE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI
ST
PREZZO: 24.95 STERLINE

Orbiter è un prodotto non ancora importato nel nostro paese; la Mirrorsoft ce lo ha gentilmente mandato, dritto dritto da quel di Londra, per offrirlo in anteprima a tutti i nostri lettori.

Orbiter è un programma che nasce sul McIntosh e che viene quindi tradotto per Atari ST, Amiga e IBM PC. Il manualetto che troviamo nella confezione è purtroppo interamente in inglese.

Abbiamo il classico tour guidato a bordo dell'Orbiter e una serie di missioni in cui potremo prolungare la nostra permanenza nello spazio, eseguendo attività extraveicolari, posizionando e riparando telescopi e controllando il funzionamento di alcuni satelliti artificiali. Tutti i numerosi pannelli di controllo del nostro mezzo rispecchiano il più fedelmente possibile la realtà della tecnologia shuttle, a partire dai cinque computer di bordo che regolano e coadiuvano gli interventi umani. Per simulare completamente è necessaria un'attenta lettura del manuale di istruzioni; questo ci fornisce, fra l'altro, alcuni preziosi rudimenti di fisica e meccanica spaziale, indispensabili per eseguire alla perfezione le varie missioni. Si parte dal Kennedy Space Center dove ci troviamo già seduti ed imbrigliati negli angusti sedili dello shuttle. Lo schermo mostra quattro pannelli di controllo: comunicazioni, motori, contatto radio da terra e menu globale. In quest'ultimo vediamo l'intera



plancia di comando rimpicciolita nella quale potremo selezionare i vari pannelli da visualizzare. I tre mini schermi proposti all'inizio di ogni missione sono quelli fondamentali per eseguire il lancio e l'entrata in orbita dello shuttle. Attraverso il computer di bordo principale dobbiamo caricare in memoria, a seconda delle situazioni, un gran numero di programmi preconfezionati che regolano il lancio, lo sganciamento delle taniche esterne di carburante, il raffreddamento dei motori, il cambio e la regolazione dell'orbita, le varie attività EVA (Extra Vehicular Activity), il posizionamento dei telescopi, ecc. Abbiamo un totale di circa una sessantina di routine automatiche da inserire

in memoria. Ciò non significa tuttavia che noi ce ne possiamo stare comodamente seduti a braccia conserte guardando il computer che fa tutto per noi! Durante ogni missione dobbiamo fare un numero incredibile di cose; pensate che è previsto persino il movimento di un braccio meccanico esterno per manipolare e riparare i telescopi ed i satelliti. Attraverso una mappa continuamente aggiornata possiamo osservare la nostra posizione rispetto alla terra e rispetto alle due orbite stazionarie previste. Il programma sfrutta un comodo meccanismo di compressione del tempo in modo da velocizzare o addirittura eliminare le lunghe fasi intermedie irrilevanti ai fini della simula-

zione. Orbiter impiega anche un ottimo sintetizzatore vocale che per l'occasione impersonifica l'operatore radio a terra. Capire ciò che viene detto è particolarmente facile anche perché ogni parola viene riportata nello schermo Comunicazioni. Spiegare a fondo come funziona Orbiter richiederebbe forse tutte le pagine della rivista perciò vi rimando alla lettura del manuale. Vi basti sapere che non si tratta di un giochino o di una pseudo simulazione con sequenze arcade e vari "spara-spara" ma bensì della più completa serie di missioni computerizzate mai realizzata su un home o un personal. Dai finestri dello shuttle possiamo comunque osservare ciò che ci circonda (terra, luna e

oggetti orbitanti compresi) grazie ad una rappresentazione grafica simpatica e ben definita.

La simulazione è gestita interamente via mouse con comandi diretti su schermo e alcuni menu a scomparsa.

Il programma si avvale della media risoluzione per poter raffigurare i numerosissimi controlli, tasti e display di ognuno dei quattro pannelli selezionati.

Abbiamo solo quattro colori ma tutto questo poco ci importa impegnati come saremo in ogni fase di gioco.

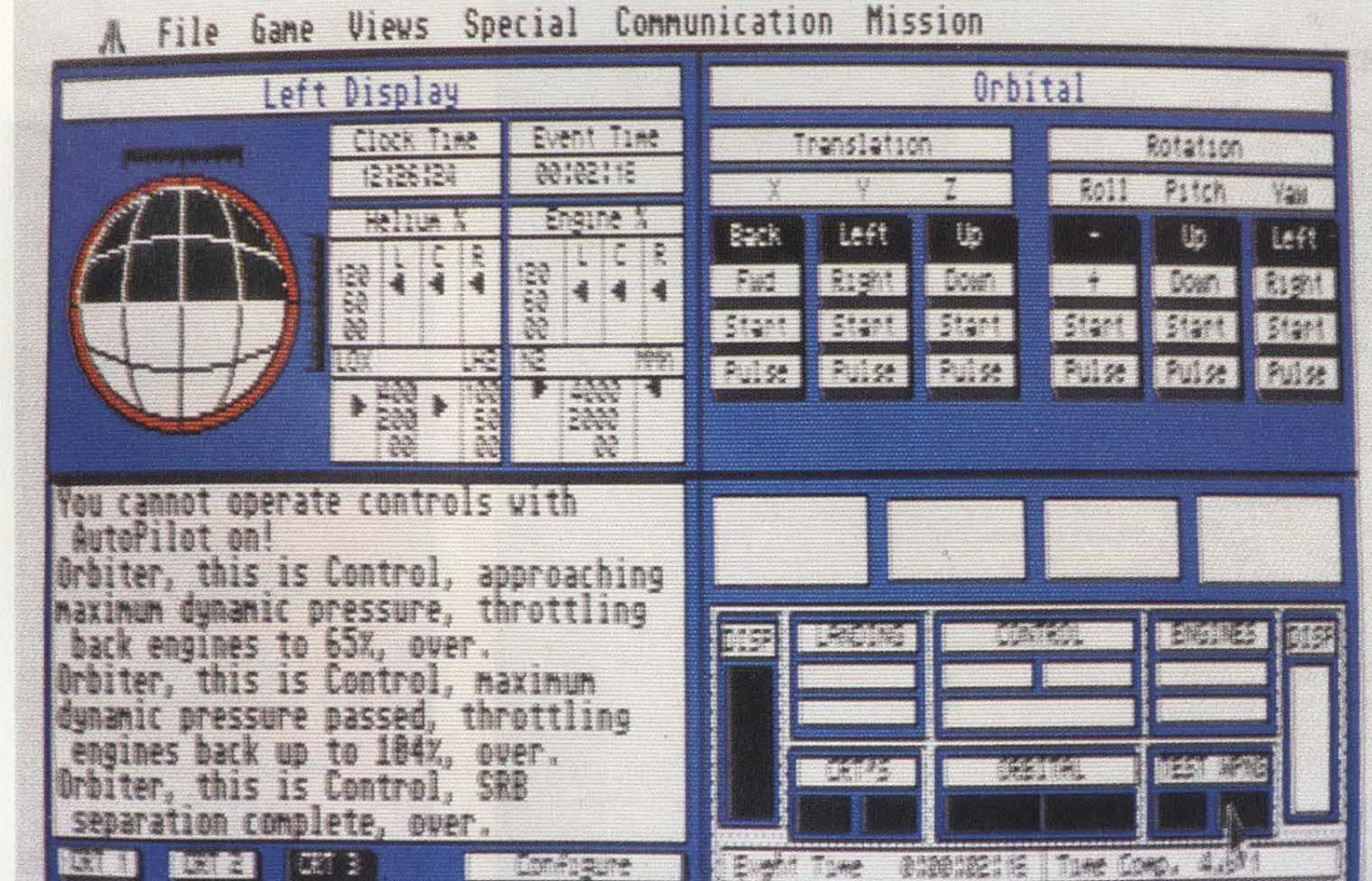
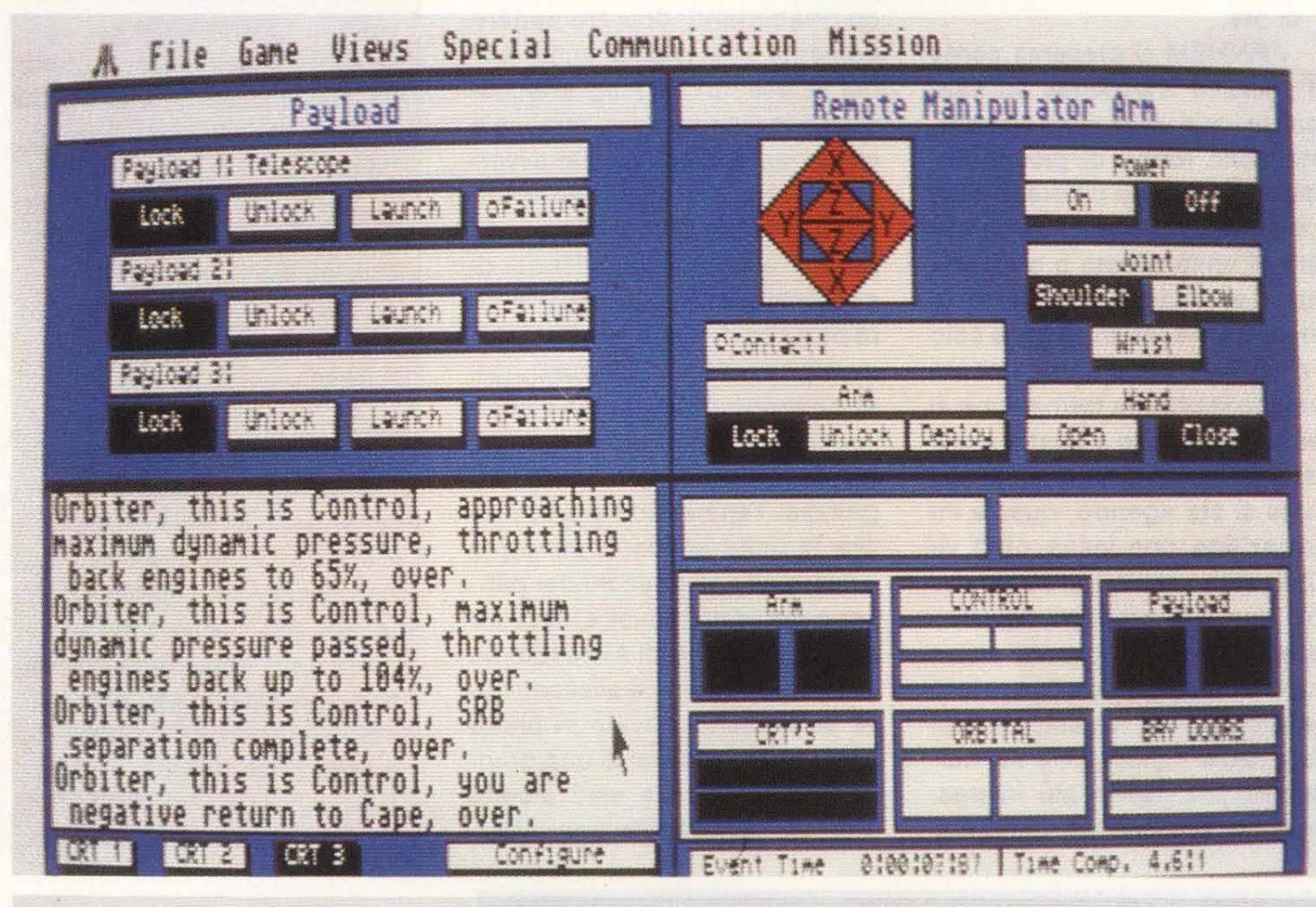
CONCLUSIONI

Orbiter è un programma per i palati raffinati. Non ci sono alieni da uccidere o invasioni extraterrestri da affrontare; non c'è sangue né violenza, non c'è l'uso del joystick "da combattimento" e nemmeno colonne sonore spaccatimpani ed effetti speciali da cinema.

Orbiter è una completissima simulazione realizzata in maniera molto intelligente e particolarmente studiata per tutti coloro che vogliono evadere dalla "solita" routine dei classici Flight Simulator, Submarine Simulator, ecc., ecc.

Questo programma offre un altissimo livello di realismo e una serie di missioni, terribilmente dettagliate, che ne incrementano al massimo l'interesse e la durata per ogni amante del genere.

Bisogna saper bene l'inglese e possedere costanza, abilità e pazienza: del resto guidare uno shuttle non è un gioco da ragazzi.



Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	8,3

ARNHEM

CCS LTD

IBM
DISCO
PREZZO LIT.49.000
IMPORTATORE: LEADER

ARNHEM è un classico wargames ambientato nella seconda guerra mondiale e più precisamente nel 1944. Montgomery ha in mente di occupare l'Olanda per poi invadere la Germania ed entrare a Berlino e decretare così la fine del conflitto. Per riuscire nel piano il generale inglese decide di paracadutare tre divisioni alleate dietro le linee nemiche per facilitare l'avanzata delle truppe alleate e catturare i punti vitali come città, ponti e stazioni ferroviarie. All'inizio del game si può scegliere fra cinque possibili scenari:

- ADVANCE TO EINDHOVEN: la partita può essere giocata in meno di un'ora e dura sette turni, gli Alleati devono ripulire la via centrale dalle truppe germaniche; se si fallisce nell'impresa vincono i tedeschi
- OPERATION GARDEN: dovete fare avanzare le truppe del XXX Corps verso Grave ed occupare la zona per almeno 10 turni, se non riuscite nell'intento vince l'avversario
- OPERATION MARKET: dovete occupare il ponte di Arnhem, i tedeschi vincono se bloccano l'avanzata dei paracadutisti alleati e tengono

il ponte di Nijmegen, il game dura 26 turni

- THE BRIDGE TOO FAR: gli Alleati devono occupare Arnhem e tenere sgombro il ponte, il grado di vittoria viene determinato anche dal numero di soldati che sopravvivono agli scontri e si riuniscono agli alleati della forza d'invasione
- - MARKET GARDEN: questa fase fa rivivere l'intera battaglia combattuta in quel lontano 1944, comprende tutte le fasi fino ad ora descritte, il game dura dalle otto alle dieci ore.

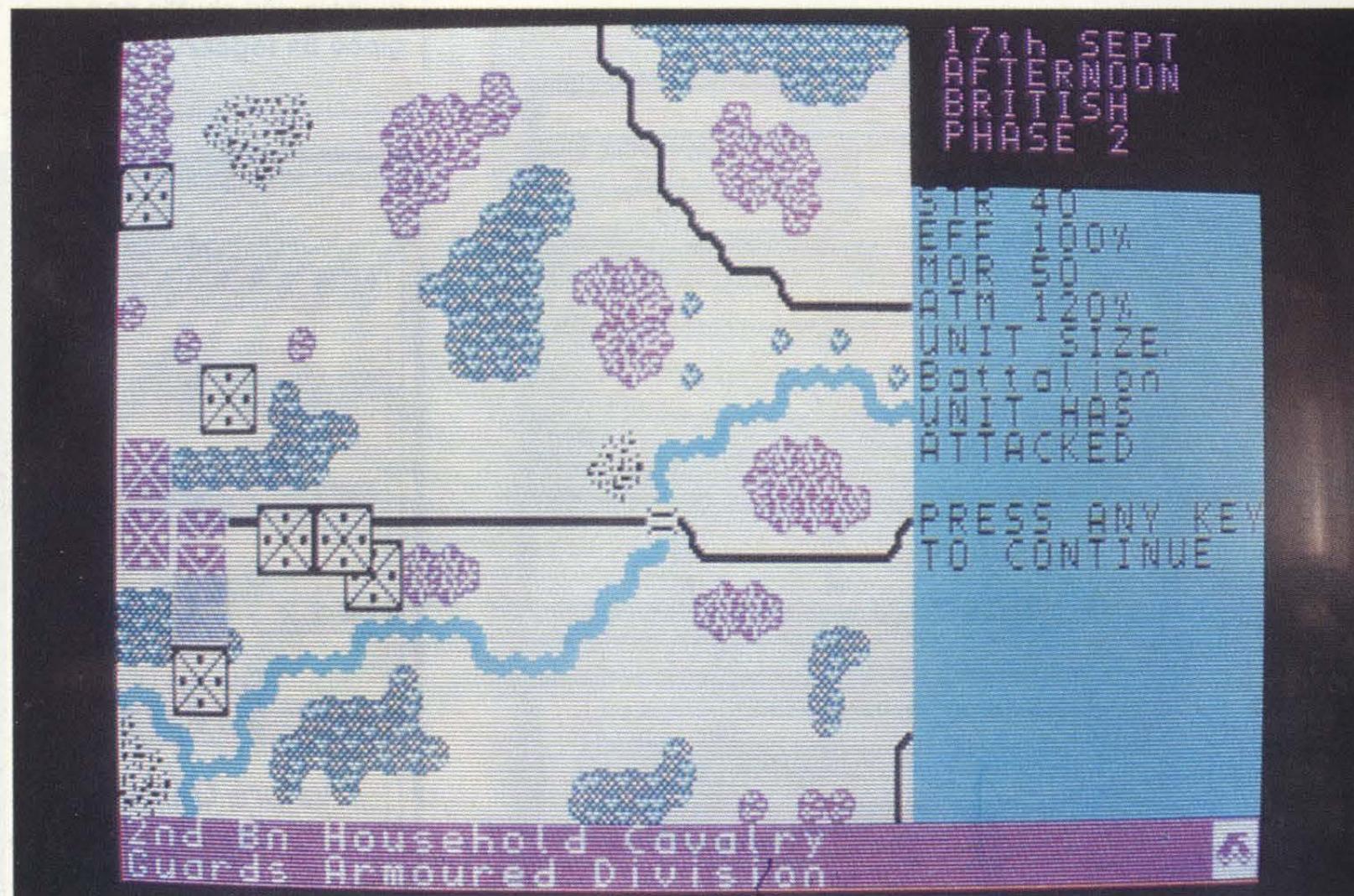
ARNHEM si presenta come un classico wargames ad esagoni, le varie unità sono visualizzate sotto forma di piccoli rettangoli di diverso colore, o ciano magenta, a seconda che si tratti di unità alleate o germaniche. Le icone hanno tutta la stessa forma rettangolare e solo al momento del combattimento rivelano la propria formazione al nemico. In basso a destra viene visualizzato il tipo di unità sul quale si sta agendo, questa informazione non viene però visualizzata dall'avversario che così non è in grado di determinare ad un primo impatto visivo il tipo di unità contro la quale si sta scontrando. Questo va a discapito della giocabilità del wargames, ma rende più interessanti gli sviluppi dei combatti-

menti. ARNHEM è il primo gioco di guerra (che abbiamo visto) che può essere giocato contemporaneamente da tre persone. Il terzo giocatore comanda le truppe statunitensi, mentre gli altri due contendenti guidano i tedeschi ed i britannici. Ciò rende ancora più realistica la battaglia, infatti anche nella realtà vi erano due comandanti, uno inglese ed uno americano. Questo fatto può giocare a favore dei germanici che potranno avvantaggiarsi delle rivalità che potranno insorgere all'interno dei comandi alleati. Durante i combattimenti dovete tenere presente che alcune unità: come ad esempio le artiglierie, sono molto vulnerabili all'attacco e che le fanterie ed i panzer avversari potranno facilmente distruggerle. E' quindi opportuno tenerle lontano dalle zone di combattimento e sfruttare la loro potenza di fuoco per bombardare gli avversari. I paracadutisti al contrario della fanteria sono in grado di attraversare i fiumi, anche quelli di una certa larghezza. Tenete inoltre presente che le unità anticarro sono più vulnerabili agli attacchi dei panzer e dei fanti nemici. Questi ed altri fattori fanno di ARNHEM un wargames molto realistico, dove si possono rivivere in prima persona tutte le fasi di una grande battaglia dalle sorti incerte che, se combattuta con intelli-

genza e furbizia, permetterà di accorciare sensibilmente la durata della guerra. Il risultato finale degli scontri dipenderà solo la vostra abilità e dal coraggio delle truppe che comandate.

CONCLUSIONI

Complessivamente ARNHEM è un ottimo wargames. La giocabilità è elevata e la grafica, anche se un po' grossolana, permette di avere una chiara idea dello stato dei combattimenti e della disposizione delle truppe. Il programma gira sia con scheda grafica CGA sia con adattatore avanzato del tipo EGA, purtroppo non funziona in alta risoluzione a sedici colori, ma sfrutta un ridotto numero di colori e la bassa risoluzione. In pratica le differenze fra la grafica CGA e quella EGA sono irrilevanti. Questa limitazione rende ARNHEM un wargames datato e poco competitivo rispetto a programmi similari prodotti da software house concorrenti. Sicuramente la Cases Computer Simulation Ltd non riuscirà mai a diventare leader nel mercato delle simulazioni con programmi che sono delle semplici trascrizioni di vecchi giochi di guerra prodotti per lo Spectrum nel lontano 1985.



Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	6,7

ROMMEL

BATTLES FOR NORTH AFRICA

SSG
C64/C128 - APPLE II
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM 64
PREZZO L.I.T. N.P.
IMPORTATORE: LEADER

Avreste mai immaginato di poter impersonare il generale Rommel, il leggendario comandante della Africa Corps, soprannominato la volpe del deserto? Questo wargames, ideato dai programmatore della SSG vi permette di rivivere in prima persona, nei panni di Rommel, tutte le battaglie combattute dai tedeschi durante la Seconda Guerra Mondiale nell'Africa del nord. Oltre agli scontri realmente avvenuti è possibile combattere una ipotetica invasione di Malta, dove i tedeschi tentano di sbarcare sull'isola e di conquistarla. Oltre al programma vero e proprio viene fornito anche un wargame construction set (WARPLAN) ed un editor di icone (WARPAINT). Il modulo che permette di disegnare le icone delle varie unità è una vera e propria novità, nessun wargames ha mai contemplato una simile possibilità. WARPLAN è invece un ottimo editor di battaglie, si possono creare i campi di battaglia che si preferiscono e si possono formare le unità ed i battaglioni che si ritengono più opportuni. L'utilizzo di entrambi

i moduli è semplice ed immediato, anche un comodoro non troppo esperto di giochi di guerra potrà crearsi le proprie battaglie senza eccessivi problemi. Con WARPAINT oltre alle icone delle unità si possono disegnare anche gli esagoni che verranno utilizzati in un secondo tempo per costruire il teatro degli scontri, si possono disegnare le città, i fiumi, i vari tipi di terreno, le strade, ecc.... Il programma permette di rivivere in prima persona tutte le battaglie più importanti avvenuto fra il 1940 ed il 1943 tra le dune sabbiose del deserto africano. Potete scegliere fra alcuni scenari già preparati dagli autori che seguono fedelmente le condizioni storiche che videro protagonisti su diversi fronti gli Alleati e i soldati di Rommel. Fra le varie battaglie memorizzate sul dischetto ricordiamo:

- - SYRIA (9-21 giugno 1941): la Siria ed il Libano sono occupati dai francesi sin dal 1940, i tedeschi con un colpo di mano occupano la Siria e si scontrano ripetutamente con le truppe francesi ed in un secondo tempo con i rinforzi britannici
- - SIDI REZEGH (21-23 novembre 1941): le truppe germaniche agli ordini di Rommel cercano di distruggere quello che resta della 7th Armoured Division britannica e

della 1th South African Division. Per portare a termine questo piano i tedeschi subiscono grosse perdite che non riusciranno più a colmare

- - INVASION MALTA (23-30 marzo 1942): questo è lo scenario, ipotetico, di una battaglia che non è mai stata combattuta nella realtà. Lo scenario suggerito dai programmatore della SSG vede contrapposti su diversi fronti truppe italo-tedesche e britanniche, si ipotizza un impiego di circa 50-60.000 uomini da parte dell'Asse, oltre a circa 1500 aerei ed a diverse unità navali.

- - CAULDRON (5-12 GIUGNO 1942): Rommel intende conquistare Tobruk, dopo innunnevoli battaglie finalmente le truppe tedesche sono di fronte alla città, dopo vari scontri le forze corazzate tedesche e quelle italiane della divisione Ariete riescono a sconfiggere le truppe britanniche che sono costrette a ripiegare ed ad abbandonare la Gazala Line.

Questi sono solo alcuni degli scenari proposti dagli autori, nei quali sono ricostruite tutte le battaglie che hanno visto protagonista Rommel.

Il programma, graficamente, si presenta come un classico wargame ad esagoni.

Con il manuale vengono forniti gli schemi raffiguranti i collegamenti fra i vari menu che gestiscono il gioco.

Non sempre è facile districarsi fra le varie opzioni che vengono proposte, anche perché, spesso una opzione permette di accedere ad un secondo menu che a sua volta consente di passare ad un terzo.

E' quindi molto importante avere bene presente tutte le possibilità offerte da questo vastissimo programma.

CONCLUSIONI

Rommel è un buon wargames, che si rivolge ad un pubblico di appassionati che, oltre alle potenzialità grafiche, ricerca anche la fedeltà storica. La possibilità di costruire i vari background e di disegnare le icone fa di Rommel un wargames veramente unico. La SSG, casa di software australiana, esperta in simulazioni ed wargames è riuscita anche questa volta a fare un buon lavoro, i suoi programmatore hanno colpito nel segno, peccato che in Italia i programmi di questa dinamica casa d'oltre oceano siano poco reclamizzati e pochissimo conosciuti fra gli appassionati di giochi da tavolo e di guerra. La grafica non è eccezionale, ma può essere migliorata disegnando icone più dettagliate. La giocabilità è elevata, anche se l'acquisto è consigliabile solo a chi è già un bravo wargamer.

Malta



Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,6

DA HOLOBYTE A DIGITAL INTEGRATION SEMPRE PIU' F-16

Dopo il famoso FLIGHT SIMULATOR con le sue numerose versioni, ecco un nuovo contendente al trono di migliore simulatore di volo. Dal vecchio e lento Cesna al sofisticato e veloce F-16, forse l'aereo più potente del ventesimo secolo. Alcune case produttrici di software, e fra queste la SPEC-TRUM HOLOBYTE e la DIGITAL

INTEGRATION, si sono sbizzarritte a creare nuovi programmi di simulazione partendo da un F-16 e dalle missioni che questo caccia ha già vissuto sotto la bandiera a stelle e strisce. I programmi in questione sono il FALCON AT, destinato a girare solo su computer IBMAT o compatibili muniti di scheda EGA, e l'F-16 COMBAT PILOT fatto sia

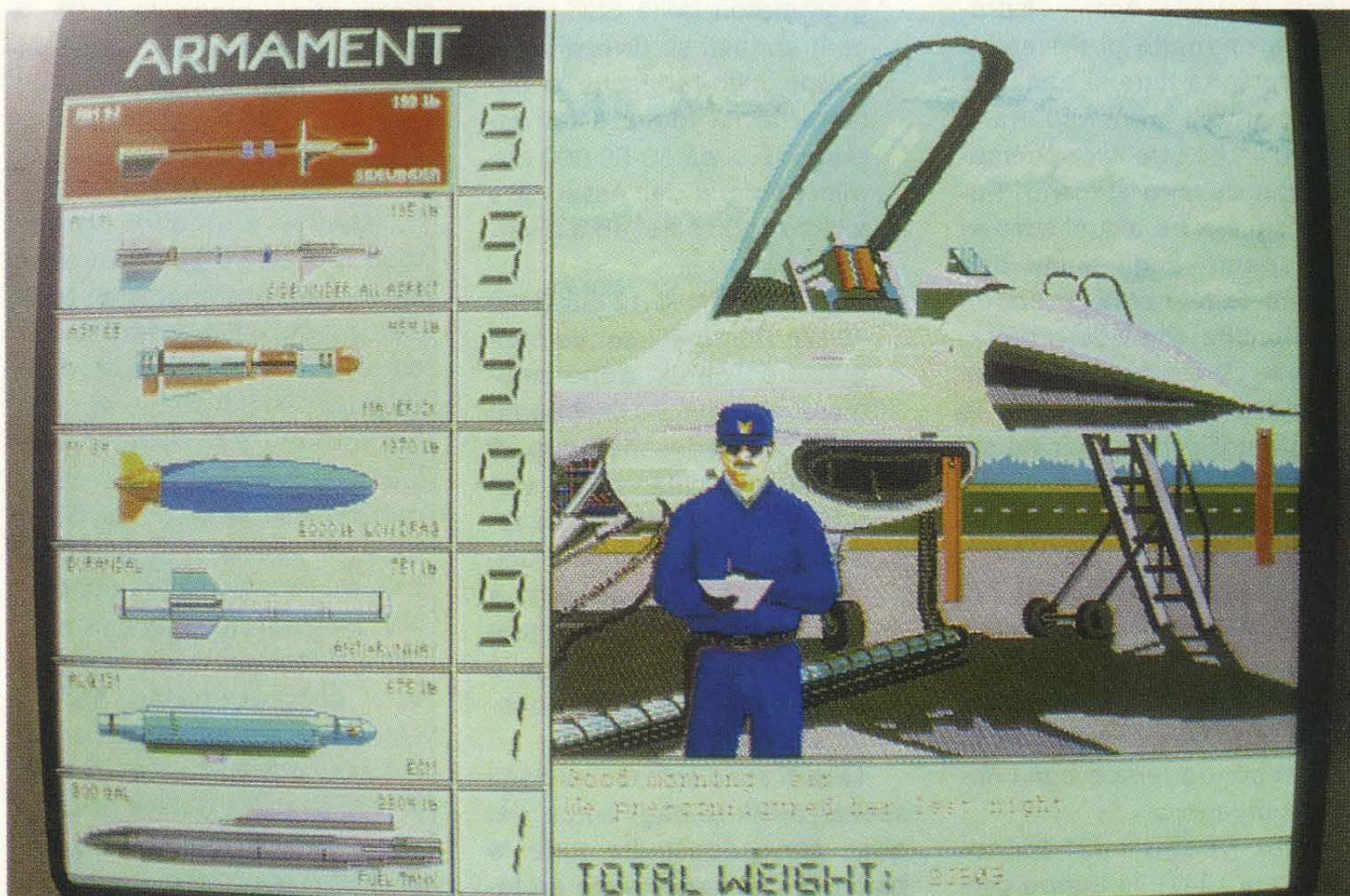
per macchina con EGA sia per macchine con CGA. Noi in redazione li abbiamo provati entrambi su una macchina munita di scheda grafica VGA e siamo rimasti veramente allibiti dalle qualità grafiche di FALCON AT. Questa versione di FALCON è nettamente superiore a quella per AMIGA, unico neo la mancanza di un sonoro degno di

tale nome. I programmi differiscono soprattutto per la strumentazione a disposizione. In F-16 COMBAT PILOT sono montati nella carlinga dell'aereo dei dispositivi di puntamento e di dissuasione elettronica molto più sofisticati rispetto alla versione della HOLOBYTE. In entrambi i casi si può scegliere il punto di vista e, le schermate grafiche che si susseguono all'interno della cabina di pilotaggio sono eccezionali. Se volete potete anche uscire dalla cabina e porre il punto di vista dietro all'aereo vedendo così le evoluzioni che fate compiere al jet. FALCON AT, come simulatore di volo, è più reale di F-16 COMBAT PILOT, quest'ultimo è infatti più un simulatore di azioni di combattimento (come dice anche il nome stesso). Se volete pilotare l'aereo con perizia, secondo nostro avviso, è molto meglio utilizzare la tastiera al posto del joystick (infatti con questa periferica è abbastanza difficile dosare i comandi).

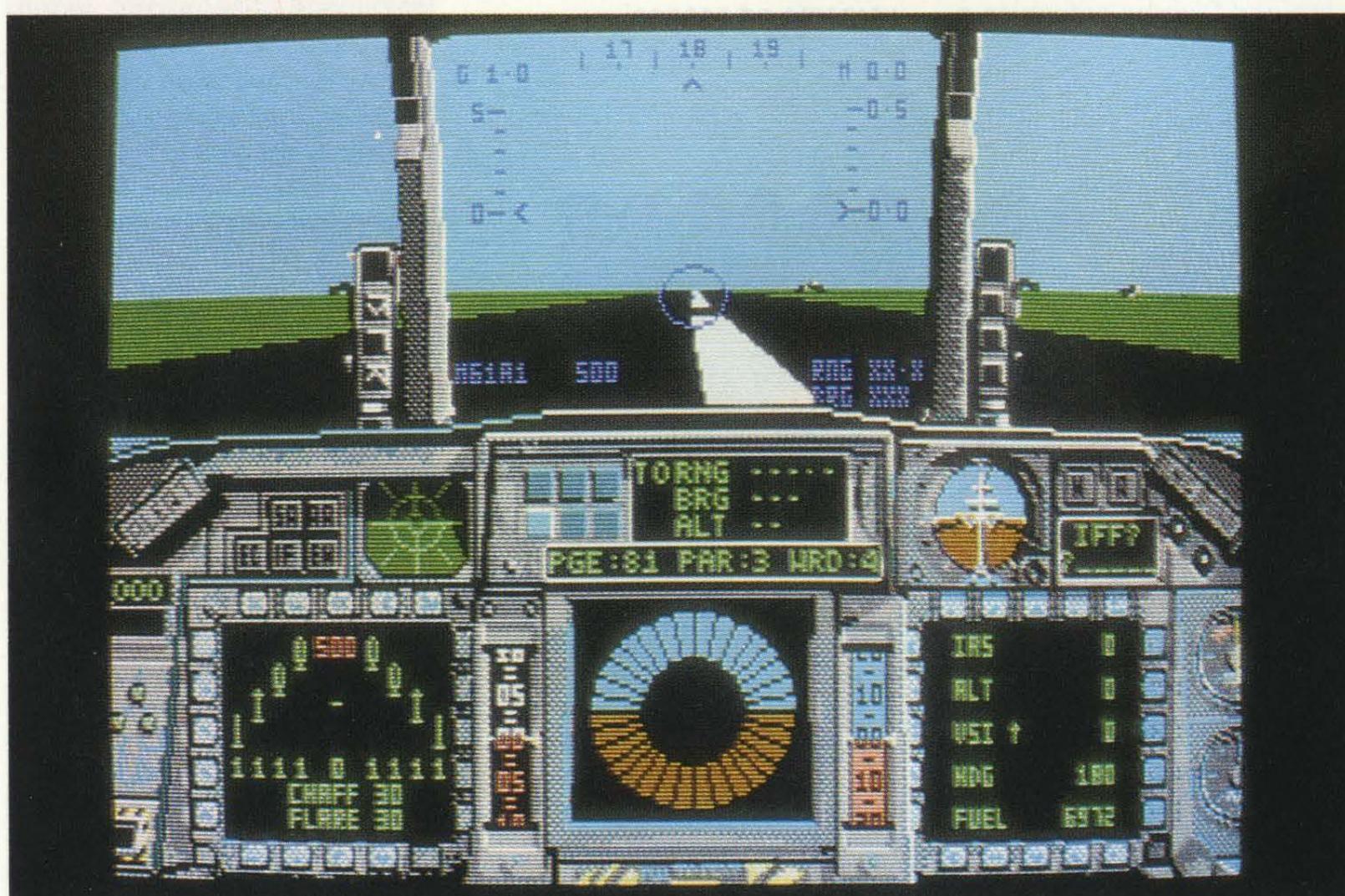
In entrambi i programmi è possibile scegliere l'armamento dell'aereo prima di decollare per la missione prescelta. Le armi a disposizione sono le "solite": si va dai missili aria-aria, ai missili aria-terra, al cannoncino, alle contromisure elettroniche. E' inoltre possibile scegliere fra vari tipi di bombe e di missili controcarro.

Solitamente ogni singola missione richiede un diverso tipo di armamento. FALCON AT, al contrario di F-16, a livello rookie (più o meno il livello dei piovelli) non permette ai piloti di armarsi il proprio aereo, ma viene proposto un armamento standard che va abbastanza bene per tutte le missioni proposte ad un principiante.

Se riuscirete a sopravvivere ai combattimenti con i Mig avversari potrete sperare di passare ad un livello superiore del game. Fra le missioni più belle ricordiamo SCRAMBLE che prevede un decollo rapido per intercettare dei "banditi" che sono entrati nello spazio aereo controllato dai radar della difesa antiaerea. Ci sono poi missioni di attacco a basi aeree nemiche, attacchi a colonne di carri armati, bombardamenti a depositi di munizioni e di carburante. Fra le



F-16 Falcon At



F-16 Combat pilot

missioni più rischiose ci sono quelle di riconoscimento dell'intruso, in questo caso si deve effettuare un decollo rapidissimo, intercettare l'aereo non identificato ed abbatterlo se si tratta di un mezzo ostile, la difficoltà di questo tipo di missioni sta nel fatto che non si sa fino all'ultimo momento se l'aereo da identificare è un indifeso jet di linea od un piccolo aereo da turismo od invece un caccia avversario. Attenzione a non abbattere aerei pacifici, come già è accaduto nella realtà di tutti i giorni. Per gli appassionati del combattimento puro e semplice c'è la possibilità di scegliersi il numero dei Mig nemici o come nella opzione GLADIATOR di F-16 di combattere faccia a faccia contro un solo caccia. Inutile dire che gli appassionati del combattimento fra velivoli armeranno il proprio aereo solo con missili aria-aria, tralasciando missili controcarro e bombe.

CONCLUSIONI

Entrambi questi programmi sono destinati a girare su macchine veloci, tipo 286 o 386. Si può giocare anche con un XT, ma la velocità delle azioni è molto bassa, spesso a discapito della realtà. FALCON AT è stato scritto per girare solo su macchine munite di scheda grafica EGA o VGA, la grafica è veramente superlativa e si possono fare seri confronti con la versione di FALCON per AMIGA. F-16 COMBAT PILOT rico-



F-16 Falcon At

nosce invece varie schede fra cui la CGA e la scheda Tandy a 16 colori. Logicamente se si fa girare il programma in modo CGA dovete scordarvi tutti gli elogi che abbiamo fatto alle qualità grafiche del game. F-16 COMBAT, anche sotto EGA, gira in bassa risoluzione a 16 colori. Tutti e due i programmi sono corredati da una corposa documentazione che spiega i numerosi segreti di un F-16 e rende gli acquirenti edotti sulle varie tecniche di pilotaggio e di

combattimento. Il sonoro, in entrambi i casi, è degno di un AT o di un XT, ma indegno di un computer su cui fare girare dei flight simulator di questo livello (nella pagella che solitamente chiude il giudizio sui vari programmi non abbiamo volutamente dato alcun voto al sonoro che non esiste, e quando esiste sarebbe meglio che non esistesse).

L'F-16 della Digital Integration se installato su hard disk richiede sempre la presenza

del disco chiave (incopiabile) nel drive A, attenti a non danneggiarlo, potrete trovarvi in guai seri. Onestamente se dovesse scegliere quale dei due programmi acquistare saremmo parecchio indecisi.

Se possedete un XT non avrete problemi di scelta: acquistate F-16 COMBAT e buon divertimento; se invece possedete un AT e non volete acquistarli entrambi fatevi consigliare dal fiuto e dalle immagini contenute sulla confezione.

F-16 FALCON AT

SPECTRUM HOLOBYTE
PREZZO: L. 85000

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	8,5

F-16 COMBAT PILOT

DIGITAL INTEGRATION
PREZZO LIT 59.000

Giocabilità	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Interesse	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Valore Globale	7,5

LA PAGINA DELL'AVVENTURA Soluzione di King's Quest IV

Seguendo le indicazioni della mappa arrivare fino al castello di Lolotte che vi catturerà e vi rinchiuderà in una buia cella. Ma come è già finita l'avventura??? No, incomincia qui!!! Il figlio di Lolotte, Edgar, si invaghira di voi a tal punto da convincere la malvagia madre a darvi la possibilità di essere liberi. Lolotte vi chiederà di catturare per lei il bellissimo unicorno. Quando i guardiani di Lolotte vi avranno riportato nella foresta, girovagate per la magica terra di Tamir fino ad incontrare un piccolo uccellino che cerca di far la festa ad un povero verme.

Avvicinatevi all'uccellino che scapperà e voi potrete prendere il verme (TAKE WORM). Con il verme in tasca andate alla casa dei sette nani, aprite la porta (OPEN DOOR) ed entrate. Noterete che la casa è molto in disordine e siccome siete dei maniaci del pulito darete una bella rassettata alla casa (CLEAN HOUSE).

Finte le pulizie arriveranno i sette nani che ad uno ad uno si siederanno al tavolo per consumare il meritato pranzo.

Finito il pranzo i sette nani ritorneranno al loro lavoro in miniera ma sbadatamente uno di loro avrà dimenticato un sacchetto di diamanti sul tavolo. Prendete i diamanti (TAKE DIAMOND POUCH), andate in miniera e restituite i diamanti all'ultimo dei nani a destra (QUELLO CON LA BARBA BIANCA) che per ringraziarvi della vostra onestà vi regalerà i diamanti e una lanterna. Uscite dalla miniera e andate a far visita al pescatore che sta cercando di far abboccare qualcosa. Camminate sul pontile fino a raggiungere il pescatore. Quest'ultimo infastidito dalla vostra presenza farà ritorno a casa.

Entrate (OPEN DOOR) nella casa del pescatore e dategli il sacchetto di diamanti (GIVE DIAMOND). Per ringraziamento egli vi farà dono della sua canna da pesca (FISHING POLE). Ritornate sul pontile, mettete il povero verme sull'amo (PUT WORM ON HOOK) e datevi alla pesca (FISH). Dopo 2-3 tentativi dovrebbe abboccare un bel pescotto. Tuffatevi in mare dal pontile (MA ANCHE DALLA SPIAGGIA SE VOLETE...) e facendo attenzione agli squali e alle balene nuotate fino all'isola di Genesta. Qui su una spiaggia dell'isola troverete una piuma di pavone (TAKE PEACOCK FEATHER). Rituffatevi in mare e fatevi mangiare dalla balena (NON DALLO SQUALO (SHARK)...)

Vi avverto che la bocca della balena è uno dei punti più noiosi da superare e occorre ritentare più volte.

Se siete curiosi prendete la bottiglia (TAKE BOTTLE) e leggete il messaggio che è all'interno.

Cominciate la scalata della lingua dalla parte sinistra fino a raggiungere il centro di essa. Arrivati sotto l'ugola dovete sollecitarla (TICKLE UVULA) con la piuma di pavone; per reazione la balena starnutirà con una potenza tale da proiettarvi in mare aperto nelle vicinanze di un isolotto.

Raggiungerete a nuoto la piccola isola sulla cui spiaggia si trovano due relitti (WRECK) di navi. Entrate nel relitto a destra e guardando all'interno di esso (LOOK INTO WRECK) troverete delle briglie d'oro (GOLDEN BRIDLE) che serviranno a guidare l'unicorno.

Ora per lasciare l'isolotto non pensate a nuotare poiché finireste senza dubbio per morire o per stanchezza o in bocca ad uno squalo.

Date in pasto al pellicano il pescotto che avevate in precedenza pescato (GIVE FISH TO PELICAN) e il famelico pellicano, aprendo il becco per afferrare il pesce, farà cadere un fischetto d'argento (SILVER WHISTEL). Raccogliete il fischetto (TAKE SILVER WHISTEL) e soffiadoci dentro (PLAY SILVER WHISTEL) emetterete un richiamo al quale risponderà un gentilissimo delfino che si offrirà di riportarvi a riva; avvicinatevi al del-

fino e cavalcate lo (RIDE DOLPHIN).

Giunti a riva, raggiungerete la piscina con le colonne (POOL) nella quale dovrebbe arrivare Cupido per farsi un bel bagno (ANCHE GLI DEI SI SPORCANO...). Se Cupido non dovesse apparire subito dovete uscire e rientrare dalla locazione della piscina per un paio di volte. Quando Cupido si tufferà nell'acqua lascierà il suo arco con due frecce sul bordo della piscina. Appropiuatevi all'arco e frecce e prendete il tutto (TAKE BOW).

Ora andate alla ricerca dell'unicorno che dovrebbe essere nei paraggi e tirategli una freccia di Cupido (SHOOT UNICORN): l'unicorno colpito dalla frecciata d'amore si farà avvicinare e imbrigliare (PUT BRIDLE) dolcemente. Ora non vi resta che cavalcarlo (RIDE UNICORN) e andare da Lolotte. La malvagia strega sarà talmente soddisfatta che voi le abbiate portato l'unicorno che vi incaricherà di catturare per lei la gallina dalle uova d'oro che è posseduta dall'orco cattivo. Una volta riportati sul sentiero di montagna che porta al castello di Lolotte, andate alla casa dei fantasmi e raggiungerete la biblioteca dove sulla libreria di destra (LOOK SHELF) troverete un libro del vecchio Shakespeare che dovete prendere (TAKE BOOK).

Portate il libro al menestrello che suona il liuto che nel leggerlo resterà colpito dalla lirica si darà al teatro e vi regalerà il suo liuto.

Con il liuto del menestrello raggiungerete il satiro che suona il flauto zompettando allegramente nei prati (MEADOWS). Suonate il liuto e il satiro sarà conquistato dal suono del liuto. Date il liuto (GIVE LUTE) al satiro che in cambio vi darà il suo flauto.

Avrete senz'altro già notato nel vostro precedente girovagare un piccolo ponte di pietra sul fiume. Accostatevi al ponticello e guardate sotto di esso (LOOK UNDER BRIDGE); troverete una palla d'oro. Andate allo stagno (POND) e posizionatevi sulla destra di esso. Buttate la palla d'oro nello stagno (THROW BALL INTO WATER) e un rospo gentile ve la riporterà; prendete il rospo (TAKE FROG) e baciatelo (KISS FROG) e questi di trasformerà in un bellissimo principe azzurro (GUARDA UN PO') che per ringraziarvi di avergli reso le sue nobili sembianze vi donerà una corona d'oro (GOLD CROWN). Ora potete riprendere la palla d'oro (TAKE BALL).

Restando in tema acquisito recatevi ai piedi della cascata, indossate la corona d'oro (WEAR CROWN) che vi trasformerà in una rana e con un bel tuffo raggiungerete l'anfratto che sta dietro la cascata.

Nell'anfratto troverete un asse di legno (TAKE BOARD) e l'ingresso alle caverne.

Appena entrati nelle caverne siate abbastanza veloci per sfuggire alle grinfie del mostro e localizzate il crepaccio.

Per attraversare incolumi l'abisso basta metterci sopra l'asse di legno (PUT BOARD ON CHASM). Passato il pericolo dirigetevi verso quella piccola apertura dalla quale filtra la luce e uscirete dalle caverne trovandovi nel bel mezzo di una palude.

Saltate (JUMP) sulle zolle d'erba che galleggiano sull'acqua fino a raggiungere l'isola del frutto magico.

Quando siete ancora sull'ultima zolla mettete l'asse (PUT BOARD) tra questa e l'isola in modo di poter attraversare incolumi senza trovar la morte tra le sabbie mobili. (MA NON IMPORTA: TANTO C'E' IL RESTORE).

Appena messo piede sull'isola suonate il flauto (PLAY FLUTE) la cui musica ipnotizzerà il serpente e voi sarete liberi d'impossessarvi del frutto magico (TAKE MAGIC FRUIT). Ritornate sull'ultima zolla, ritirate l'asse (TAKE BOARD) e rizompate fino all'entrata delle caverne.

Da questo punto rifate il percorso al contrario, prendete l'osso (TAKE BONE) che sta all'uscita delle caverne (DOVE VIVE IL MOSTRO) e uscite da sotto la cascata.

Andate alla casa dell'orco, aprite la porta (OPEN DOOR) e tirate l'osso al cane (GIVE BONE TO DOG) che se ne starà tranquillo in un angolo senza il minimo pensiero di mordervi le nobili terga.

Salite le scale e arrivati in camera da letto prendete l'ascia dell'orco (TAKE AXE) che è appoggiata alla parete.

Scendete da basso, aprite la porta del ripostiglio (OPEN DOOR) e, una volta dentro guardate nel buco della serratura (LOOK KEYHOLE) quando sentirete la presenza dell'orco nell'altra stanza.

L'orco dopo aver pranzato cadrà in un sonno profondo lasciando la gallina dalle uova d'oro sul tavolo.

Uscite dal ripostiglio (OPEN DOOR) accostatevi al tavolo e prendete la gallina (TAKE HEN).

La gallina non è un animale intelligente lo si capisce da come farà coccole appena aprirrete la porta per uscire (OPEN DOOR) destando l'orco che vi inseguirà. Inutile dire di non farvi acchiappare altrimenti...

Portate la gallina da Lolotte che vi chiederà l'ultimo sacrificio cioè vuole la Pandora's box.

Raggiungerete la foresta degli alberi umani e cercate di tagliarne uno (CUT TREE). Spaventati dalle vostre aspirazioni boschive gli alberi si guarderanno bene dal farvi del male e vi lasceranno passare.

Arriverete nei pressi di una grotta a forma di teschio. Entrando nella grotta noterete tre streghe che notando quando siete teneri e ben pasciuti, vi inviteranno a cena in veste di cibo. Per vostra fortuna le streghe sono cieche e l'unico mezzo per vedere che possiedono è una sorta di occhio magico che si passano l'una con l'altra. Ergo mentre una di loro cercherà di prendervi seguendo le indicazioni delle altre due che vi possono vedere con l'occhio magico, voi dovete mettervi nel mezzo delle due streghe e appena si passeranno l'occhio zaaaap prendetelo (TAKE EYE).

A questo punto le tre povere vecchiette saranno proprio orbe del tutto e vi pregheranno in ginocchio di rendegli la vista.

Fatele soffrire e non ridategli un bel niente (EH, EH, EH.. SADICONI).

Uscite dalla grotta e assaliti dal rimorso di far soffrire quelle tremebonde tornate da esse. Appena entrati vi lanceranno contro uno scarabeo magico; raggaglietelo (TAKE SCARAB) e fate la vostra buona azione quotidiana rendendo l'occhio alle streghe (THROW EYE). Uscendo dalla grotta noterete che si è fatta notte e, il fatto è risaputo, nelle terre magiche com'è Tamir, la notte è il regno dei fantasmi e degli zombie.

Andate nella casa dei fantasmi. Appena entrati (OPEN DOOR) sentirete il pianto di un bambino che proviene dalla camera dei bambini. Niente paura.

Recatevi in biblioteca e osservate il quadro sopra il caminetto (LOOK PICTURE). Noterete che la ragazza ritratta ha lo sguardo rivolto alla parete di sinistra.

Esaminando la parete (LOOK WALL) noterete una serratura a scatto (LATCH) che tirandola (PULL LATCH) aprirà un passaggio segreto che porta ad una rampa di scale in cima alla quale c'è una stanza con un organo.

All'inizio della rampa di scale troverete un badile (TAKE SHOVEL). Per far smettere il pianto del bambino dovete uscire dalla casa andare nel cimitero a sinistra rispetto ad essa e individuare la tomba di Hiram Bennet leggendo la lapide (READ TOMBSTONE). Appena trovata la tomba dovete scavalarla (DIG GRAVE) in modo da trovare un

Soluzione di King's Quest IV LA PAGINA DELL'AVVENTURA

sonaglio d'argento (SILVER BABY RATTLE) che dovete portare al fantasma bambino che sta nella culla (GIVE RATTLE TO GHOST). Fatto questo sentirete un rumore di catene che proviene dall'ingresso. Ebbene sì, è un altro fantasma, questa volta è quello di un avaro, che si aggira per questa maledetta casa. Ritornate nel cimitero a sinistra e scavate nella tomba di Newberry Will (LA PRIMA IN BASSO A SINISTRA) e trovata la borsa con i soldi d'oro rientrate in casa e datela al fantasma (GIVE COINS TO GHOST). Ora sentirete piangere un altro fantasma: questa volta è una giovane ragazza che piange per il suo amore perso in mare (VI RICORDATE LO SCHELETRO IN BOCCA ALLA BALENA?). Recatevi nel cimitero a destra e scavate (DIG GRAVE) sulla tomba di Betty Cowden e troverete un medaglione d'oro (LOCKET) che dovete portare alla ragazza fantasma (GIVE LOCKET TO GHOST).

Ma non è finita!!!! Il fantasma di un nobile si aggira per la casa in cerca di gloria. Tornate nel cimitero e recuperate la medaglia (MEDAL) che porterete al nobile (GIVE MEDAL TO GHOST). L'ultimo fantasma che dovete accontentare è quello che sparirà in dispettoso bambinello che apparirà sulle scale e che sparirà in una camera. Seguite il fantasma e troverete una scala che scende dal soffitto salendo la scala (CLIMB LADDER) vi troverete in soffitta. Qui troverete un sacco di scatole e bauli ma l'unico baule che potete aprire è chiuso dal dispettoso fantasma che lo aprirà solo portandogli un giocattolo. Scendete (CLIMB LADDER) nel cimitero a destra e scavate nella tomba di Willy (LA PRIMA IN ALTO A SINISTRA) morto nel 1546. Nella tomba troverete un cavallo giocattolo (HORSE TOY) che porterete al

fantasma (GIVE TOY TO GHOST) il quale vi permetterà d'aprire il baule (OPEN CHEST). Guardate nel baule e troverete uno spartito musicale (SHEET MUSIC). Raggiungete la rampa di scale nel pasaggio segreto e facendo molta attenzione a non cadere nel vuoto (LE SCALE SONO DIFFICILI DA SALIRE) andate nella sala dell'organo.

Sedetevi sulla panca (SIT DOWN) e suonate lo spartito (PLAY SHEET MUSIC), la combinazione di note che suonerete farà aprire un cassetto segreto. Guardate nel cassetto (LOOK INTO DRAWER) e troverete una chiave (TAKE SKELETON KEY). Alzatevi (STAND UP), scendete le scale e andate alla cripta. (DIMENTICAVO: SE VOLETE SENTIRE BACH SUONATO DA ROSELLA DIGITATE PLAY ORGAN..) Per entrare nella cripta troverete una corda (TAKE ROPE) che servirà per calarvi nella cripta (CLIMP.B LADDER). Prendete la Pandora's box dal pavimento (TAKE BOX) risalite la scaletta (CLIMB LADDER) e andate da Lolotte.

Ora Lolotte è talmente fiera di voi che siete stati così bravi da soddisfare i suoi desideri che vi offrirà una grande ricompensa: vi farà sposare nientepopodomeno che quel ciospo di suo figlio edgar. Le nozze saranno fissate per il giorno dopo e nell'attesa sarete rinchiusi nella camera di Edgar (SENZA EDGAR PER FORTUNA). Per vostra buona sorte il figlio di Lolotte possiede un animo buono e gentile che non gli permette di sciupare la vostra bellezza accanto ad uno sgorbio come lui è. (POVERO EDGAR).

Animato dall'amore, Edgar vi offrirà la possibilità di fuggire infilando una rosa sotto la porta della vostra camera. Avvicinatevi alla porta e prendete il fiore; se guardate attentamente la rosa (LOOK ROSE) noterete che c'è una chiave d'oro legata al gambo. Pre-

dete la chiave (TAAKE KEY) aprite la porta (UNLOCK DOOR; OPEN DOOR), scendete le scale senza cadere e senza svegliare le guardie che dormono (CLASSICO) e raggiungete la cucina del castello.

Aprendo l'armadio (OPEN CABINET) a destra della cucina troverete tutto ciò che vi è stato sottratto dalle guardie quando siete stati rinchiusi in camera di Lolotte e con la chiave d'oro aprite la porta (USE GOLD KEY) ed entrate in camera (OPEN DOOR). Lolotte sta dormendo come una angioletta. Ricordatevi che avete ancora una freccia nell'arco di cupido, usatela per uccidere Lolotte (SCOOT LOLOTTE). Prendere il talismano (TAKE TALISMAN) dal cadavere della strega e scendere le scale per andare nel magazzino dove troverete la gallina dalle uova d'oro (TAKE HEN) e la Pandora's box (TAS.KE PANDORA'S BOX). Passate per la sala del trono e uscite dal castello. Entrate nella stalla e liberate l'unicorno (OPEN GATE). Ora dovete pensare alla povera Genesta che aspetta il suo magico talismano, facendo molta attenzione a scendere lo sdruciolabile sentiero di montagna, ritornate alla cripta e rimettete al suo posto la Pandora's box (PUT BOX ON FLOOR). Uscite dalla cripta e chiudete la porta a chiave (CLOSE DOOR, LOCK DOOR). Andate alla spiaggia e raggiungete a nuoto l'isola di Genesta. Entrate nel castello d'avorio (OPEN DOOR) e raggiungete il capezzale di genesta alla quale consegnere il suo magico talismano (GIVE TALISMAN).

Ora l'avventura è finita. Genesta è guarita e voi avete il frutto che guarirà vostro padre malato. Dopo tutti questi perigli potete gustarvi il bel cortometraggio finale.

Marchesi Mirko

LA SOLUZIONE DI LEISURE SUIT LARRY LOOKING FOR LOVE

1) Entrate nel garage e prendete il dollaro. Andate al quicky mart -BUY TICKET-. Andate agli studi televisivi - SHOW TICKET TO GIRL- prendete nota dei numeri che vi dice e ripetete gli stessi.

2) Dopo essere entrati in una delle porte - SIT-. Quando appare il presentatore, seguitelo e state a guardare. Durante il gioco delle coppie rispondete qualsiasi cosa al presentatore. Dopo aver vinto uscite e aspettate seduti.

3) Seguite la persona nella stanza di destra e godetevi la scena. Andate al negozio di abbigliamento "Molto Lira" -GET SWIMSUIT- -PAY SWIMSUIT- e la signorina vi cambierà l'assegno di 1.000.000. Andate al Swab drug e -GET SUNSCREEN- sullo scaffale di sinistra in centro.-PAY SUNSCREEN-.

4) Tornate al mart e prendete la soda dal dispenser.-GET SODA--PAY SODA-. Tornate a casa -SEARCH TRASH- 2 volte -GET PASSPORT-. Andate dal barbiere -SIT- e vi farà il taglio. Andate al negozio di strumenti musicali, -TALK WOMAN- e lei vi scambierà per un altro dandovi così un Onk Lunk con dentro un microfilm. Quando uscirete un agente del KGB vi seguirà. L'uomo che rientra nel negozio non siete voi; leggete attentamente e guardate.

5) Andate al posto -SHOW

PASSPORT- al capitano e salite sulla nave. Trovate la vostra cabina, sul comodino -GET FRUIT-

. Entrate nella porta comunicante, troverete MAMA, ritornate subito nella vostra cabina per evitare la sevizie.-TAKE OFF CLOTHES-. Rientrate nella cabina di MAMA. -OPEN NIGHTSTAND- GET SEWING KIT-

6) Trovate la piscina -USE SUNSCREEN- SIT- sulla sdraiò; arriverà una donna: nonn seguitela. Entrate in piscina -SWIM- e poi -DIVE-. Scendete sul fondo -GET BIKINI TOP-, e risalite velocemente.-CLIMB LADDER- USE SUNSCREEN-. Uscite e ritornate alla cabina -WEAR CLOTHES-. Trovate il parrucchiere -SIT-. Trovate il bar -GET SPINACH DIP-.

7) Trovate il capitano avvicinatevi alle leve -PULL SWITCH-. Che inserisce l'autodistruzione. Trovate le scialuppe -JUMP IN BOAT-. Prima che la scialuppa esca dallo schermo velocemente-USE SUNSCREEN- WEAR WIG- EAT DIP-. Osservate la scena.

8) Al decimo giorno tocchete la terra. Andate nella jungla e aspettate che trovi il ristorante da solo. -TALK MAN- SIT- e aspettate. Poi andate al buffet -GET KNIFE-. Uscite e Larry troverà una suite. Ignorate la donna entrate in bagno -GET SOAP-. Sul comodino-GET MATCHES-

9) Uscite e Larry andrà dal

parrucchiere, ma nella jungla vicino ai fiori -GET FLOWER-. Dal parrucchiere -SIT-. Uscite e ritornate alla spiaggia. Andate a sinistra -GET BIKINI BOTTOM- sulle rocce. Tornate nella jungla fino alla suite, e dietro l'angolo del bagno -TAKE OFF CLOTHES- PUT SOAP INTO BIKINI-. Uscite e dal barbiere -SIT-

10) Alla spiaggia andate a destra. Ancora a destra attraversate il dirupo e dopo l'ultima curva velocemente -WEAR CLOTHES- All'aeroporto -GIVE FLOWER TO MAN- ai santoni ma non troppo vicino. Entrate nell'aeroporto e andate sinistra. Entrate dal barbiere -LOOK GIRL- SIT-

Andate al terminal -SHOW PASSPORT TO MAN- andate a destra del cancelletto. Sul nastro trasportatore -GER SUITCASE- più volte; Larry prenderà solo quella con la bomba. Dopo la scena -BUY TICKET-. Tornate al terminal -SHOW PASSPORT TO MAN-

11) Trovate il bar -ORDER FOOD - SEARCH FOOD - GET PIN -

Al dispenser -USE DISPENSER- quello di sinistra. Salite sulla scala mobile. Sul tavolo della donna -GET PAMPHLET - SHOW TICKET- Salite sull'aereo. Una volta seduti -GIVE PAMPHLET TO MAN - GET BAG- Andate alla ala fumatori e trovate l'emergency door -UN-

LOCK DOOR WITH PIN- WEAR PARACHUTE -MOVE HANDLE - OPEN DOOR - mentre cadete -OPEN PARACHUTE-

12) Appesi sull'albero -CUT ROPE WITH KNIFE-. Una volta caduti -GET STOUT STICK-. In basso -CRAWL- per evitare le killer bees. Andate in basso e appena passate sotto l'albero -USE STOUT STICK ON SNAKE- andate tutto a destra camminando sul sentiero e andate ancora a destra. Avvicinatevi al corso d'acqua ma non entrate (piranha). Cercate la posizione giusta per fare -JUMP VINE- e ripetete il comando altre due volte con coordinazione. Dall'altra parte -GET VINE- (la più bassa).

13) Andate in alto e lasciate fare alla ragazza. Il capo tribù vi porterà in cima al dirupo. Appena se ne va tornate alla spiaggia. -GET SAND- e al villaggio -GET ASHES-. Andate al dirupo e sull'estremità THROW VINE-. Andate al vulcano e vicino al ghiaccio -THROW SAND ON ICE-. Salite sul vulcano avvicinatevi alla spaccatura nel terreno -PUT BAG AROUND REJUVENATOR- LIGHT BAG WITH MATCHES - DROP REJUVENATOR INTO FISSURE-. Entrate nell'ascensore e godetevi il finale. Raggiungete così un punteggio di 492 punti.

Corrado Capretti BG

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

- 1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
- 2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
- 3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo.
- 4) Se lo si possiede, attivare un freezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
- 5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
- 6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.

POPULUS (ECA): Eccovi i nomi dei primi cinque mondi: 1) GENESIS, 2) SCOQUEMET, 3) EOAOZORD, 4) NIMIHILL, 5) IMMUSILL.

R-TYPE (Electronic Dreams, per Atari ST): durante la schermata iniziale di presentazione, quando viene richiesto il disco 2 premete il tasto HELP, digitate "ME" e quindi premete il tasto cursore "su". Inserite quindi il disco 2; premete la sbarra spazio per iniziare a giocare e utilizzate i seguenti tasti funzione per barare: F5 = invulnerabilità da muri e dai colpi nemici, F6 = invulnerabilità dai colpi nemici, F7 = crediti infiniti, F8 = un secondo giocatore può controllare l'orb utilizzando il mouse.

HEROES OF THE LANCE (SSI, per Atari ST): Utilizzate l'incantesimo "find traps" molto spesso in quanto le rocce che cadono possono danneggiare seriamente il vostro team. Mettete sempre per primo Flint, quindi Goldmoon per terza e Tanis per quarto.

GOLDREGON'S DOMAIN (Pandora, per Atari St e Amiga): Per risolvere il gioco bisogna trovare cinque particolari oggetti che vi permettono di uccidere i guardiani delle cinque gemme. E' innanzitutto consigliabile mantenere alti i valori della propria stamina e della propria forza, ingaggiando duelli solo quando ci si è costretti.

Gemma N.1: questa è custodita da Lich nel castello di Rotari. Bisogna prendere la croce dalla torre principale dei demoni per uccidere il Lich. Gemma N.2: si trova nelle Caves of Doom ed è sorvegliata da un guardiano di pietra. Uccidete gli abitanti della caverna fintantoché non troverete un diamante. Sbarazzatevi quindi del mostro di pietra.

Gemma N.3: si trova nelle catacombe sotto il tempio di Set. Il guardiano è un demone che può essere ucciso solo se possedete un coltello per sacrifici (Ceremonial Dagger). Uccidete i preti nella grande stanza posta ad est del tempio per recuperare il coltello e la chiave della stanza del demone.

Gemma N.4: nell'angolo a sud ovest della mappa si trova un labirinto segreto. Entrateci ed uccidete i Minotauro fintantoché non trovate una chiave ed uno specchio. Trovate Medusa ed uccidetela per prendere la gemma. Gemma N.5: recatevi nella foresta degli elfi ad ovest. Qui uccidete il signore degli elfi (Elf Lord) e prendete il suo mantello (elven cloak). Andate quindi nel bosco degli assassini a sud est.; trovate il capo, uccidetelo e prendetevi la gemma. Riportate quindi le cinque pietre preziose al re.

FERNANDEZ MUST DIE (Image Works, per CBM64/128): Mettete in pausa il gio-

co e digitate "SPINYNORMAN" per ottenere un numero infinito di commando.

MENACE (Psygnosis, per CBM64/128): Ecco alcune utilissime Poke:
POKE 49200, 165 = potere infinito per i cannoni
POKE 49208, 165 = potere infinito per i laser
POKE 49165, 255 = inizia il gioco con i laser

FLYING SHARK (Firebird, per Amiga e Atari ST): Durante la schermata degli high Score inserite in un record le iniziali di uno dei due programmati, premendo "5", sul tastierino numerico, mentre si immette l'ultima lettera
RAB: invulnerabilità
KDJ: vite infinite (su Atari ST elimina la collisione fra sprite)
JGL: tiri super!!
RLH: sorpresa!
HSC: altra sorpresa! (su Atari ST vi dà vite infinite)

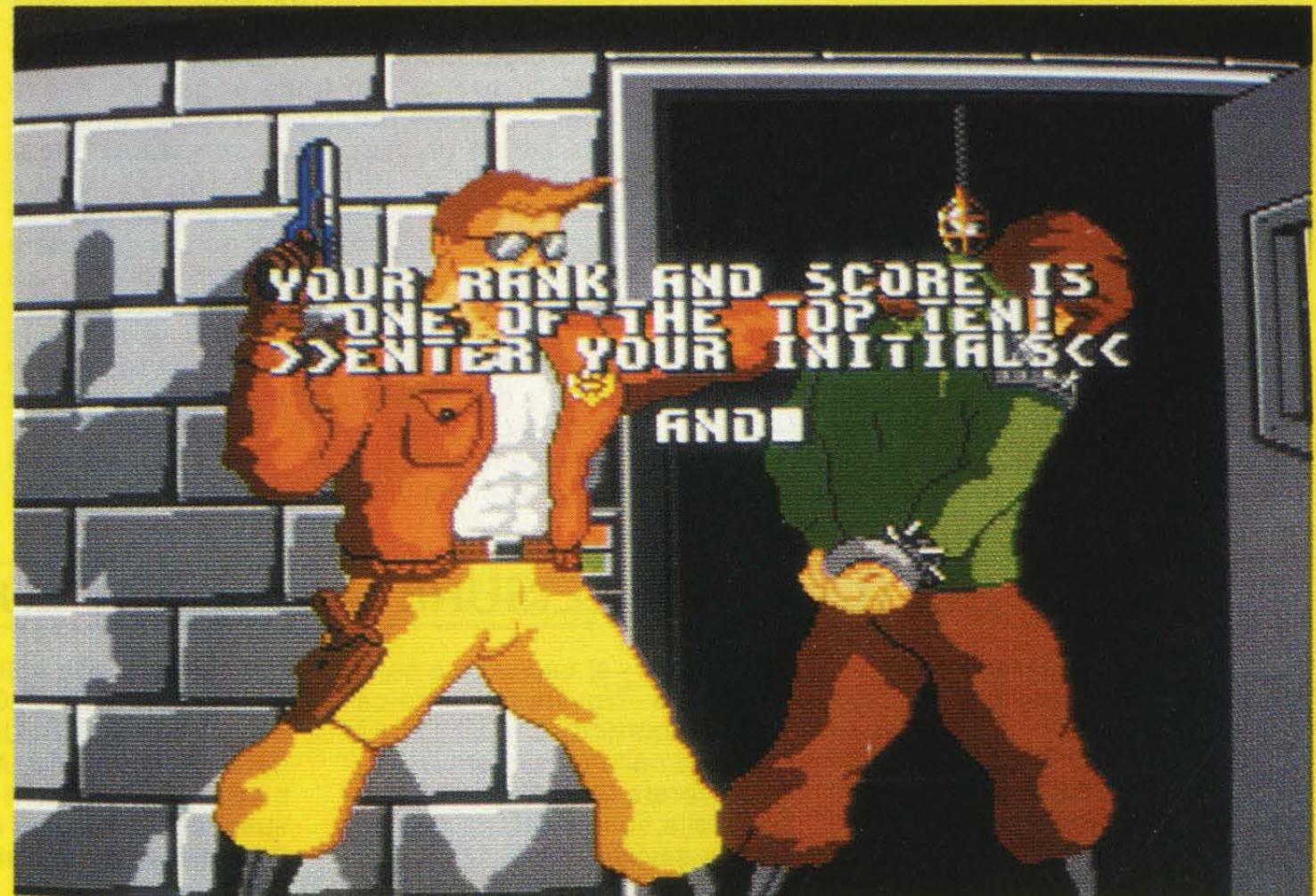
MUNSTER (Again Again, per CBM64/128): Ecco le POKE!

POKE 2048, 216: POKE 20449, 120: POKE 2050, 32: sono tutte essenziali!
POKE 15593, 169: energia infinita
POKE 15614, 169: spell infiniti
SYS 2048

SPACE HARRIER (Elite, per Amiga): Per ottenere vite infinite dovete scrivere nel penultimo posto della classifica dei record "RAF". Iniziate quindi a giocare normalmente.

EXOLON (Hewson, per Atari ST): Per ottenere vite infinite bisogna digitare, in minuscolo, "ad astra" sul tabellone degli high score.

RAMBO III (Ocean, per Atari ST): Digitate "RENEGADE" sulla tabella degli high score; premendo "1" e "3" si può accedere ai livelli del gioco successivi.



La fine di Technocop da Scardovelli Piero



Giannini-Roberto si ripete con Night Hunter

MS/DOS NEWS

ED ECCO UN NUOVO WORD-STAR

Alcuni mesi fa vi avevamo comunicato l'imminente uscita della versione 5 del famoso WordStar ed eccoci, a distanza di un breve lasso di tempo, a parlare di una nuova release di questo wordprocessor della MicroPro. Nella versione 5.5 sono state potenziate le caratteristiche grafiche, infatti non si tratta di un rifacimento totale del pacchetto, ma della semplice aggiunta di funzioni che in precedenza venivano fornite tramite un dischetto esterno di utility. E' ora possibile catturare qualsiasi tipo di immagine raffigurata sullo schermo e modificarla per poterla inserire in un secondo tempo in un file testo. Grafica e testo convivono senza problemi e possono essere visualizzati sul video prima della stampa. La versione italiana di WordStar 5.5 sarà presentata sul mercato il prossimo ottobre.

FRAMEWORK III RUNTIME

Già da questo mese dovrebbe essere disponibile sul mercato italiano la versione per programmatori di Framework della Ashton Tate. Questo nuovo programma riunisce il linguaggio di programmazione Fred con le funzioni di elaborazioni testi, di comunicazione, di wordprocessing, di database, di spreadsheet presenti normalmente in Framework.

AUTOCAD SOTTO OS/2

Fra qualche mese verrà distribuita in Italia la versione di Autocad per OS/2. Il celebre programma della Autodesk doveva essere commercializzato già da tempo, ma la scelta di supportare anche Presentation Manager ha fatto ritardare la realizzazione finale del prodotto. Molto probabilmente la prima versione in italiano verrà commercializzata solo dal prossimo anno, sempre se nel frattempo non sorgessero contrapposizioni. L'immissione del prodotto sul mercato statunitense dovrebbe iniziare alla fine del 1989. Le potenzialità offerte da questa nuova release di Autocad dovrebbero finalmente accontentare tutti i disegnatori ed i progettisti che si avvalgono di questo evoluto sistema di disegno per il loro lavoro quotidiano.

NOVITA PER GLI UTENTI R:BASE

E' stata annunciata la commercializzazione di un nuovo compilatore per R:BASE. La Microrim ha infatti iniziato la produzione di un compilatore per il suo database, il programma consentirà di generare file .EXE. Con il nuovo R:BASE Compiler viene inoltre fornito un ottimo programma di debug che renderà più facile e veloce il lavoro dei programmati. Fra le caratteristiche di questo programma ricordiamo l'incremento della velocità che dovrebbe uguagliare se non superare quella dei prodotti concorrenti.

SUPERCALC 5.0

E' da poco commercializzata negli Stati Uniti una nuova release di SuperCalc, il potente spreadsheet della Computer Associates. La release 5.0 offre agli utenti funzioni di controllo e di correzione molto evolute ed un modulo grafico, per eseguire presentazioni, ben fatto e di facile gestione. E' possibile utilizzare gli stessi comandi di 1-2-3 oltre a quelli standard di SuperCalc. Il programma gira indistintamente sia sui PC XT sia sui recenti 386, è quindi possibile passare i dati fra diversi tipi di computer senza problemi di sorta. Con questo prodotto la Computer Associates cerca di con-

quistarsi un po' dello spazio lasciato libero dalla LOTUS e dal suo 1-2-3 versione 3.0 che tutti gli utenti stanno aspettando con ansia.

FASTWIRE II

FASTWIRE II permette di trasferire dati fra due PC funzionanti sotto MS-DOS. Col programma vengono forniti due cavi: uno seriale ed uno parallelo. La semplicità di collegamento e di funzionamento è stupefacente. Con questo software è possibile trasferire file dati od archivi da un computer ad un altro senza dover aggiungere nuove schede alla macchina, basta possedere un porta parallela ed una seriale.

AUTOCAD 10 IN ITALIANO

Arriva anche in Italia la versione 10 dell'AutoCad. Il programma è in grado di girare sia su macchine MS-DOS sia su SUN 386i e Apollo.

Saranno prossimamente commercializzate anche le versioni per UNIX e per Vax Digital. Fra le caratteristiche della nuova release ricordiamo la possibilità di gestire finestre multiple e grafici tridimensionali a cui si aggiunge la visualizzazione dinamica delle immagini. Con le finestre multiple si possono visualizzare contemporaneamente diverse parti di disegno, oppure vedere lo stesso disegno da diversi punti di vista con diversi livelli di ingrandimento.

ED ORA E' IL TURNO DEL 486

L'Intel ha ufficialmente presentato il suo ultimo nato il 486. E' da molto tempo che si parla di questo chip sia in bene sia in male, fino ad ora si è trattato solo di pettegolezzi e di voci di corridoio fatte filtrare ad arte dalla multinazionale statunitense. I primi esemplari del microprocessore a 25 MHz saranno disponibili sul mercato fin dal prossimo dicembre. Sempre verso fine anno dovrebbero essere consegnate le prime unità a 33 MHz. Il 486 sfrutta la tecnologia Chmos ed è formato da 1,2 milioni di transistor. Oltre al 486 l'Intel ha presentato anche i nuovi 386dx e 387dx.

ECONOMIC NEWS

VENDO

GIOCHIEUTILITY PERCBM64SUCASSETTA + PENNA OTTICA + MODEM + CARTUCCE

MARIO CICCIOTTI
VIA VIDIMARI, 41
67051 AVEZZANO (AQ)
TEL. 0863/552261

CBM64 + MONITOR COLORI + DRIVE + 2 JOYSTICK + ADATTATORE TELEMATICO + FINAL CARTRIDGE III + PENNA OTTICA + 1500 GIOCHI A LIT. 700.000
ENRICO RODI
VIA C. DARICINI, 129
28040 LESA (NO)
TEL. 0322/76571

31 DISCHI DA 5 1/4 A LIT. 25.000
PHOTON PAINT ITALIANO E AMIGA TOTO

ORIGINALI A LIT. 30.000 CAD.
SCAMBIO NOVITA' AMIGA 500
VALENTINO CAROLLO
VIA ROSSI, 20
21020 BARASSO (VA)
TEL. 0332/747492

PER AMIGA (1MB) "DRAGON'S LAIR"
ORIGINALE CON MANUALE A LIT. 60.000
PAGABILII CONTRASSEGNO
MARCELLO CANGIALOSI
VIA MEDAGLIE D'ORO
74100 TARANTO
TEL. 099/334981

CERCANO CONTATTI AMIGA

GAZZOLDI RENE'
VIA CHIESA, 1
21025 COMERLO (VA)
TEL. 0332/753984

ALESSIO CARLINI
VIA T. LORENZONI, 44
50015 GRASSINA (FI)
TEL. 055/642087

STEFANO KRONENBERG
VIA S. MARTINO, 11/A
MILANO
TEL. 02/58300436

LIONELLO DE NARDIS
VIA S. MARCO
29100 PIACENZA
TEL. 0523/37584

CERCANO CONTATTO ATARI

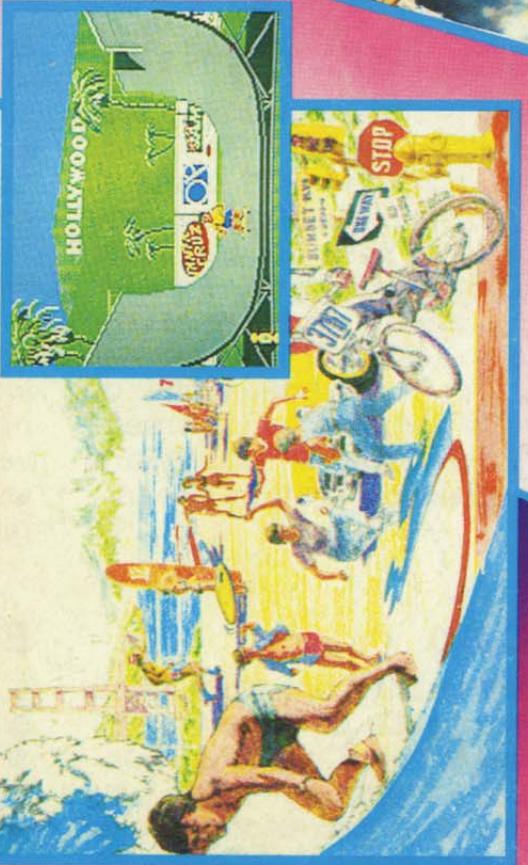
LUCA MANZO
VIA MASSA, 37
50142 FIRENZE
TEL. 055/7878075

EPYX

EPYX

EPYX

EPYX



EPYX

EPYX

EPYX

EPYX