

AMIGA ATARI/ST CBM64 IBM/MS-DOS

videogame

& COMPUTER WORLD

ANNO II N. 10 - OTTOBRE 1989 - SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

NUOVA RUBRICA
L'UNIVERSO
PARALLELO
ROLE PLAYING GAME
BOARD GAME
WARGAME E... DINTORNI

IBM & COMPATIBILI

CHESSMASTER 2100
MOTOCROSS
INDY-THE LAST CRUSADE (ADV)
TEST DRIVE II - THE DUEL

ATARI ST

G.NIUS
INDY-THE LAST CRUSADE (GAME)
POPULUS DATA DISK
BLACK TIGER

SOLUZIONE DI POLICE QUEST II

AMIGA

KINDWORDS 2.0
ASTAROTH
POPULUS DATA DISK
BLOODWYCH
XENON 2: MEGABLAST

CBM 64

CHESSMASTER 2100
AD&D-CURSE OF THE AZURE BONDS
G.P. CIRCUIT
WALL STREET

FIENDISH FREDDY'S

IL CIRCO
IN CARTOONS
PER TUTTI
I FORMATI A
16 BIT!!

MINDSCAPE
FROM
LEADER
ENTERTAINMENT

BIG TOP O' FEUM

Ottobre è uno tra i mesi più caldi dell'anno per quanto riguarda l'ambito dei computer e dei videogame. Infatti proprio in questo periodo si preannunciano nuovi programmi e nuove strategie per la stagione invernale 1989-90. Nel nostro ambito più stretto cioè quello riguardante gli 8 e i 16 bit, nulla di nuovo si preannuncia anche se proprio nel prossimo numero dedicheremo più pagine alle fiere che in questi giorni si stanno svolgendo a Milano e a Londra. A detta di molti esperti per il PC Show londinese sono previste golosissime anteprime europee da parte di parecchie computer & software house. Per lo Smau non dovrebbero esistere grosse rivelazioni è tutto dovrebbe rimanere abbastanza stazionario, come al solito esisteranno stand più che altro adibiti alla presentazione di software applicativo per questo o quel computer. Salutandovi vi rinnovo come al solito l'invito a scriverci per qualsiasi quesito che possa essere inerente il mondo dei computer e dei videogiochi!

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. Esserelle - 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: The Falcon Mission disk vol 1 by Spectrum Holobyte

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/10

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

World News

Utility

AMIGA

KINDWORD 2.0

SEUCK

Games

AMIGA

JACK NICKLAUS GOLF

DOMINATOR

VIGILANTE

NEW ZEALAND STORY

G.P. CIRCUIT

ASTAROTH

INDY-THE LAST CRUSADE

(GAME)

POPULUS DATA DISK

XENON 2

CBM64

CHESSMASTER 2100

JACK NICKLAUS GOLF

DOMINATOR

VIGILANTE

NEW ZEALAND STORY

G.P. CIRCUIT

STREET SPORT AMERICAN

FOOTBALL

CITADEL

PASSING SHOT

INDY-THE LAST CRUSADE

(GAME)

SIZZLER

ATARI

G.NIUS

INDY-THE LAST CRUSADE

(GAME)

SKRULL

POPULUS DATA DISK

BLACK TIGER

IBM & PC COMP

CHESSMASTER 2100

JACK NICKLAUS GOLF

TAKEDOWN

MOTOCROSS

New Releases

CBM 64

FORGOTTEN WORLDS

LICENCE TO KILL

TEST DRIVE II

TIME SCANNER

HOSTAGES

AMIGA

BATTLETECH

ROBOCOP

PAPERBOY

IBM & PC COMP.

BARBARIAN

CRAZY CARS II

CAVEMAN UGH-LYMPICS

TEST DRIVE II

Simulations

AMIGA

THE FALCON MISS DISK

VOL.1

CBM 64

WALL STREET

Adventures

AMIGA

BLOODWYCH

ARTHUR

CBM 64

CURSE OF THE AZURE

BONDS (AD&D)

IBM & PC COMP.

INDY-THE LAST CRUSADE

(ADV)

La pagina

dell'avventura

L'Universo parallelo

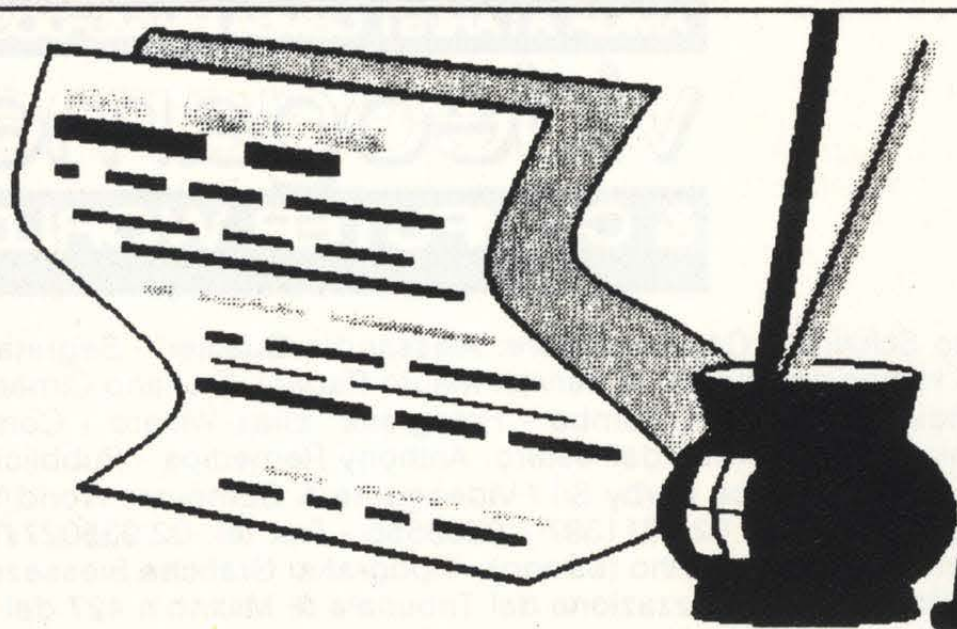
UNO SGUARDO NEL BUIO II

I SIGNORI DEL CAOS

KATA KUMBAS

Consigli Trucchi e ...

Economic News



RISPOSTE AI LETTORI

Spett. redazione di VG & CW,
ho 11 anni e sono un felice possessore di CBM 64, ma tra poco (leggi Natale) diventerò un utente di un Amiga 500. Devo questo cambiamento a voi perché sfogliando la vs rivista, nell'intento di trovare un bel gioco per il mio personal, sono rimasto folgorato dalla grafica Amiga.

Adesso, vorrei porvi qualche domanda:

- 1) un mega quanti kbyte sono?
- 2) mi potreste consigliare un'espansione di memoria per fare arrivare l'amiga 500 ad un mega?
- 3) La stampante Mps1000 è compatibile con l'Amiga 500?

Un consiglio: dovrete pubblicare anche la foto della scatola di un gioco per metterci ancora di più all'erta dalle copie e se questo vi porterà via spazio, basterà dimezzare (come rimpicciolimento) la tabella dei giudizi.

Con la speranza..... Vi saluto.

Ruggero Loga (BG)

p.s. potreste pubblicare l'indirizzo della Leader?

p.p.s. so di chiedervi troppo, ma potreste ripubblicare Dragon's Lair con recensione, foto e giudizi?

In effetti, Ruggero, hai veramente ragione quando esprimendoti su Amiga dici che possiede una grafica eccezionale. L'equivalenza grafica con il Cbm 64 è addirittura impensabile, quindi papà volendo, prossimamente entrerà anche tu a far parte della gloriosa schiera degli "amighisti"!

Rispondendo al tuo primo quesito possiamo dirti che un Megabyte altri non è che 1.000.000 di byte e conseguentemente 1000 kbyte.

Non esistono in commercio tantissime marche che producono o distribuiscono espansioni di memoria, noi consigliamo comunque di rivolgerti ove acquisterai il computer richiedendo un'espansione originale Commodore per l'Amiga 500. Se poi volevi riferirti a quanti Kbyte abbisogna il tuo prossimo computer, allora possiamo dirti che con 1 Megabyte riesci a fare non cose superprodigiose, ma quasi! Una qualsiasi stampante con porta parallela di tipo lbm è più che soddisfacente, la Mps 1000 dovrebbe possedere

ambidue le schede, cioè sia quella per CBM 64 che quella per Amiga 500.

Il tuo consiglio inerente la dote della scatola è già stato effettuato ed il risultato è stato non troppo lusinghiero in quanto moltissimi lettori si sono subito lamentati del fatto che la foto era del tutto spreca! Solitamente chi copia non vende il programma con la confezione.

L'indirizzo della Leader è posto all'interno delle pagine pubblicitarie che appaiono nella rivista, comunque non vendendo al privato, consigliamo di rivolgerti presso i punti vendita elencati nell'elenco dei Sottcenter (sempre presenti all'interno di VG & CW). Per la ripubblicazione di Dragon's Lair non possiamo esaudire i tuoi desideri in quanto l'articolo è già apparso, in compenso possiamo dirti che, richiedendo il numero arretrato ove è inserita la recensione (N.3 APRILE 1989 ANNO II), potrai soddisfare la tua curiosità (l'indirizzo ove richiedere l'arretrato lo troverai nella pagina del sommario).

PRIMA LETTERA TIMBRO POSTALE (26/7/89)

Redazione di VG & CW,

come mai all'interno degli ultimi due numeri ci sono solo 6 voti insufficienti di cui solo 1 per i 16 bit e 5 del CBM 64?

Inoltre mi sono reso conto che nelle recensioni vi dimenticate spesso di nominare alcuni aspetti negativi e importantissimi del gioco (vedi la recensione di Forgotten Worlds che non accenna minimamente la cattiva manovrabilità causata dal cannone).

Io credo che in media la rivista deve almeno avere su 50 voti 10-12 negativi (al di sotto del 6), perché, non dimenticate, il giocatore è molto esigente nei giochi.

Vorrei farvi una domanda riguardo le New Releases: che cosa sono?

SECONDA LETTERA TIMBRO POSTALE (27/7/89)

Redaz.....

vi ho scritto questa lettera per dare dei consigli e avanzare alcune proposte al fine di rendere VG & CW migliore.

Cominciamo con i consigli:

1)soffermatevi più sugli aspetti soprattutto negativi e sui pareri personali riguardanti le recensioni;

2)i prezzi riguardanti il prodotto sono spesso sbagliati, provvedete!

3)come mai non avete ancora recensito Operation Wolf, Robocop (Amiga), F19....., Populus????

Dovete essere più aggiornati.

Vi vorrei fare alcune proposte e le più importanti sono:

A)introdurre un angolo dedicato ai Coin-up al posto della pagina dell'avventura;

B)se possibile vorrei più recensioni per PC dato che la media è di circa 6/7 a numero.

Cordiali Saluti

Fanelli Riccardo (PG)

Caro Riccardo,
non abbiamo ancora capito il motivo che ti ha spinto a scriverci due lettere a distanza di pochissime ore, quando ne sarebbe stata sufficiente una che raggruppasse i tuoi quesiti. Non capiamo molto le tue critiche, dici che in una rivista devono obbligatoriamente esistere almeno 1/4 di recensioni su brutti programmi, quindi vorrebbe dire che un 1/4 di VG & CW deve essere buttato via solo per recensire brutti game.

A noi non sembra proprio giusto! Effettuiamo già da tempo una scelta tra i programmi che arrivano in redazione. Bisogna inoltre dire che è molto difficile trovare game pessimi e qualora lo fossero non sussiste lo scopo di recensirli.

Per quanto concerne For-

gotten Worlds bisogna dire che, nella versione per Atari St, esiste un problema di memoria che si presenta solo quando si hanno più animazioni nello stesso quadro. Queste solitamente diminuiscono molto la manovrabilità e il game diventa lento. Quindi il problema non è inerente al game, ma alla poca memoria del computer, sul due mega Atari questo non avviene.

Le New Releases altri non sono che nuove versioni di un game già recensito e che finalmente sono in distribuzione anche in Italia.

New Releases altri non è che una rubrica in cui il lettore viene informato che il game è distribuito in Italia anche per la versione menzionata.

Per il primo quesito della seconda lettera abbiamo risposto qualche riga fa. E' ve-

ro. alcune volte sono stati trascritti dei prezzi errati, ma non è capitato così spesso come dici.

Alcuni game in quanto già recensiti per altre versioni, non appariranno come articoli, ma saranno menzionati nelle New Releases (ovviamente quando il distributore ce li farà pervenire!).

Per quanto riguarda l'essere più aggiornati, facciamo notare che noi recensiamo solo programmi distribuiti ufficial-

mente in Italia e che nulla hanno a che vedere con le copie pirata che arrivano prima sul mercato (illegale).

Proporre lo scambio di rubriche è impensabile. Gli amanti delle avventure sicuramente non la pensano come te!

Anche noi vorremmo avere più game per PC, ma purtroppo il materiale distribuito (ufficialmente) in Italia è realmente scarso.

Spett. redaz. VG & CW

sono un felice sessantatrista che vi segue al primo numero della rivista che da allora si è evoluta in modo stupefacente.

Congratulazione quindi per il lavoro che state facendo ormai da lungo tempo con eccellenti risultati.

Vi scrivo inoltre per porvi alcuni quesiti:

1) ho letto la vostra recensione di Chicago 30'S ed ho deciso di acquistarla senonchè, nel tempo record di 7 minuti ho terminato tutte le fasi di gioco descritte. Esiste un modo per continuare il caricamento di altre fasi di gioco, oppure questo "meraviglioso gioco" non può più offrire nulla? Mi spiacerebbe un po' perché l'ho pagato 15.000 lire che altrimenti avrei potuto spendere meglio.

2) esiste un modo in Batman (parte 2) di ottenere la Joker Card alla slot machine in modo veloce o quantomai di ottenerla nei primi 5 o 6 giri?

3) potreste pubblicare la soluzione di Batman o di Master of the Universe (l'avventura US GOLD)?

Speranzoso di una vostra eventuale risposta vi rinnovo i miei complimenti per la rivista.

Scotti William Motta Visconti (MI)

William, sei veramente in gamba!

Nonostante la nostra esperienza redazionale e di visione di game di tutti i tipi, non siamo riusciti a vedere i sette livelli da te percorsi.

Inoltre non capiamo ancora come mai non hai spedito la foto dello schermo od il tuo eventuale record a questo gioco per pubblicarlo nella rubrica Consigli, trucchi ecc...

A nostro giudizio non è da tutti riuscire a terminare un game anche se poco "difficile"!

Per quanto riguarda il giudizio globale non ci pare di

averne parlato così bene (voto 5,6). Purtroppo per Batman non possiamo aiutarti, ma possiamo solo girare i tuoi quesiti ai lettori che già giocano al gioco da te menzionato.

Infatti a noi Batman non è che sia piaciuto in maniera tale da effettuare in redazione o tra i nostri collaboratori la risoluzione di questo arcade-adventure.

Per il terzo punto abbiamo già risposto in parte una o due righe fa, per Master Of The Universe vale il discorso già fatto per Batman.

Ciao!!

Spett.le redazione ... AIUTO!!!

chi vi scrive è un vs fanatico lettore e ancora una volta vi faccio i miei complimenti.

Sono un possessore Ibm e ne vado orgoglioso: ci vuole un po' di pazienza ma col tempo i giochi iniziano a diventare bellini.

Mi sto rivolgendo a "Police Quest II" della Sierra: dopo aver letto la vs recensione ho deciso di intraprendere la spesa ma...!!! AIUTATEMI, non riesco ad uscire dalla stazione di polizia!

Vi prego, vi supplico datemi una mano!!!

Bocchio Vega Valentino (VC)

Caro Valentino, proprio su questo numero viene pubblicata la soluzione

di Police Quest II, questo risolverà tutti i tuoi problemi. Visto che rapidità???

Spett. redazione...

sono un felice possessore di Amiga 500 espanso con 512k, ho 31 anni (ma forse la testa di 15) e circa 8 mesi fa ho scoperto per caso Dungeon Master della Mirrorsoft (piratato naturalmente). Da allora sono iniziate le peripezie. La copia piratata che possedevo si inchiodava regolarmente 10 minuti dopo che mi ero introdotto nei meandri della prigione sotterranea di Grey Lord. Visto che l'avventura cominciava a piacermi molto, ho optato per la versione originale (fra l'altro l'unica nel globo, tutta francese).

Le notti insonni non si contano, i clienti cui ho rifilato la banana al posto della fragola (vendo yogurt) non si contano, le litigate con mia moglie (la quale non è molto contenta che io abbia un'Amiga!!!!) non si contano, fortuna che i miei due pargoli (3 anni e 6 mesi) ancora di computer non ne masticano anche se qualche smanettata sulla tastiera gliela danno volentieri.

Insomma ho perso tutti i conti e tutti i soldi dato che mi sono dovuto procurare gli arretrati di VG & CW dove vi erano le mappe che il buon Mirko Marchesi ha inviato alla vs simpatica redazione, alla quale fra le altre cose, mi sono rivolto e dove ho sempre avuto risposte garbate e pazienti ai miei quesiti.

Adesso che, con il vs aiuto ho salvato il mondo (la mia metà mi deride già da 15 giorni!), vi sarei grato se pubblicaste una foto di questa mia immane fatica che si preannuncia ad un'altra visto che aspetto Chaos Strikes Back come la manna dal cielo, a proposito, sarei lieto di sapere qualcosa di più fra le righe del vs puntale e solerte mensile.

Un'ultima cosa vorrei dire, a proposito della faida infantile fra Atari e Amiga che si legge sulle varie riviste del settore, invece di sputare uno in faccia all'altro, prendiamo carta e penna e scriviamo alle varie software house e chiediamo loro, in massa, di abbassare i prezzi dei loro prodotti, cercando così di eliminare la pirateria che ora come ora è indispensabile se non si vogliono acquistare gli originali che tuttavia sono molto più affidabili (ovviamente).

Ringraziando anticipatamente, saluto tutta la redazione e i possessori di Atari ST.

Loris Severi Via Bellini 2/b 47017 Meldola (FO)

Caro Loris,

come ti capiamo, (soprattutto il ns direttore che è il più vecchiotto ed è già sposato con un figlio!) non sei proprio l'unico ad avere problemi di incomprensione familiare! Inoltre devi considerare che l'età non c'entra con la passione e che, per Dungeon Master, ci hanno telefonato persino dei cinquantenni tutto pane e computer, che hanno trovato in quell'avventura un modo come un'altro per divertirsi.

Per quanto riguarda la foto della soluzione di Dungeon Master ci è sembrato doveroso pubblicarti almeno una delle due foto che ci hai spedito nella rubrica Consigli, trucchi ecc. ecc. che sicuramente farà abbonare i risentimenti della tua consorte a cui tutti noi mandiamo una saluto (la parentesi è dedicata alla moglie di Loris: porta pazienza e comunque è sempre meglio divertirsi con l'Amiga che con l'amica!!! stupida rima ma intelligente riflessione!).

Ci è molto piaciuta la constatazione che fai sulle copie pirata, infatti nella sincerità più

assoluta, hai fatto notare che, come al solito, le copie non funzionano e che per poter terminare il tuo D.M. hai dovuto acquistare un'originale. Ciò che noi continuiamo a ripetere da quando abbiamo incominciato a scrivere la prima riga di VG & CW.

Non abbisogna di ulteriori commenti anche quello che proponi come mezzo di soluzione per la diatriba mai risolta, fra i possessori di Amiga e di Atari ST, pensiamo anche noi che lo scrivere alle software house o sui mezzi di informazione, cercando "IN MASSA" di fare abbassare i prezzi degli originali, sia più interessante che continuare a parlare male di questo o quel computer!!!

Chaos Strikes Back arriverà, anche se non siamo ancora sicuri dell'eventuale data in cui potrà essere distribuito.

La tua lettera è stata un po' un toccasana per noi, infatti le tue peripezie e la tua simpatia sono riuscite ad uscire perfino da un semplice manoscritto. Un simpaticissimo Ciao e un arrisentirci su queste pagine.



World News

La saga di Star Trek continua al cinema, e naturalmente anche nel mondo dei videogame. La Mindscape si è infatti assicurata i diritti per produrre un game basato sul quinto episodio cinematografico della saga di Kirk, Spock e company. Il gioco, che dovrebbe essere un tantino più interattivo dello Star Trek Firebird, sarà disponibile per i 16 Bit entro novembre. Speriamo che non si tratti di un altro buco nell'acqua come Willow!!

Nuovo genlock per Amiga. Lo ha realizzato la VIDTech americana e lo ha denominato ScanLock. Si tratta di una utilissima e potente periferica che comprende, oltre all'hardware genlock, tutta la strumentazione professionale di analoghe, ma più evolute, periferiche. Anche il design si rivela particolarmente intelligente ed innovativo, permettendo una semplice ed ergonomica installazione subito sotto lo schermo, tra il computer ed il monitor.

Lo ScanLock è compatibile anche con lo standard Super-VHS, nonché con i sistemi televisivi PAL ed NTSC. Costa 1095 dollari e lo potrete richiedere, per il momento, solo alla VIDTech International Inc., 2822 NW 79th Avenue, Miami Florida 33122. Il telefono è: 800-727-2261 ed il FAX 305-591-1651.

Il Mistero della Mummia (Mystery Of The Mummy) è la nuova adventure creata dai prolifici designer della Rainbow Arts. Nei panni di un abile detective dovremo svelare un fitto mistero che avvolge una mummia egiziana ed una serie di inesplicabili delitti, attribuiti alla maledizione del faraone! Ben 186 locazioni di gioco, una grafica eccezionale, e tanto, tanto divertimento, ci aspettano dunque in questa nuova "chicca" di produzione tedesca. The Mystery Of The Mummy è già disponibile per CBM64/128, Atari ST, Amiga e IBM PC.

Voci tendenziose attribuiscono alla Activision la paternità del prossimo videogioco ispirato a Ritorno al futuro II.

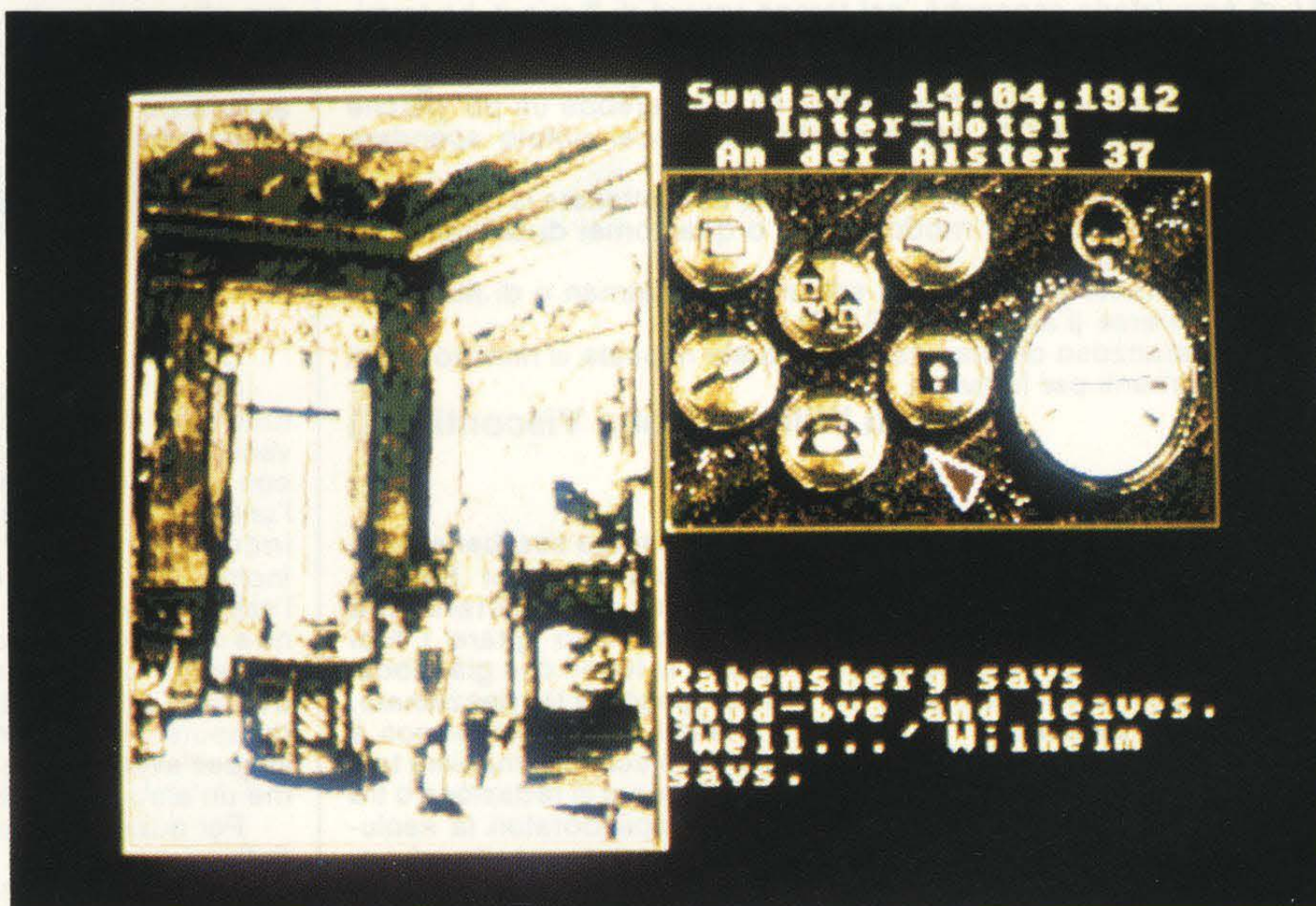
Mentre la pellicola è ancora in fase di ultimazione, i responsabili Activision, celandosi peraltro dietro un sibillino No Comment, hanno fatto capire chiaramente la loro ferma intenzione di produrre il videogioco. Back To The Future II anche in videogame? I nostri "007" ve lo sapranno certo dire!!

Abbiamo appena visto il nuovo Batman cinematografico (in quel di Londra). E' bello e ci è piaciuto moltissimo. Siamo dunque preparandoci a provare e recensire il videogioco ispirato alla pellicola.

La Ocean ha fatto tris, producendo infatti Batman - The Movie, dopo i due recentissimi episodi apparsi su 16 ed 8 Bit. Ad ottobre in Italia per tutti i formati!!



Gli eroi di Star Trek



The Mystery Of The Mummy



Bub e Bob (chi li ha già riconosciuti vince una bambolina!) sono tornati nel mondo dei videogiochi. I due teneri dinosauri di Bubble Bobble si sono però mutati in simpatici bimbettini che se ne vanno scorrazzando per l'ultimo game creato bell'apposta per loro. Si tratta di Rainbow Islands, un classico platform game prodotto come sempre dalla Firebird, ma realizzato dal noto Adrew Braybrook, papà della saga di Uridium. Rainbow Islands è già disponibile per tutti i formati anche nel nostro paese.

Nuovissimi titoli dalla US GOLD. Arrivano freschi, freschi. La Battaglia d'Inghilterra Lucasfilm (in italiano), Strider della Capcom e Storm Across Europe SSI. Si parla anche di Turbo Outrun che dovrebbe uscire entro il Natale prossimo.

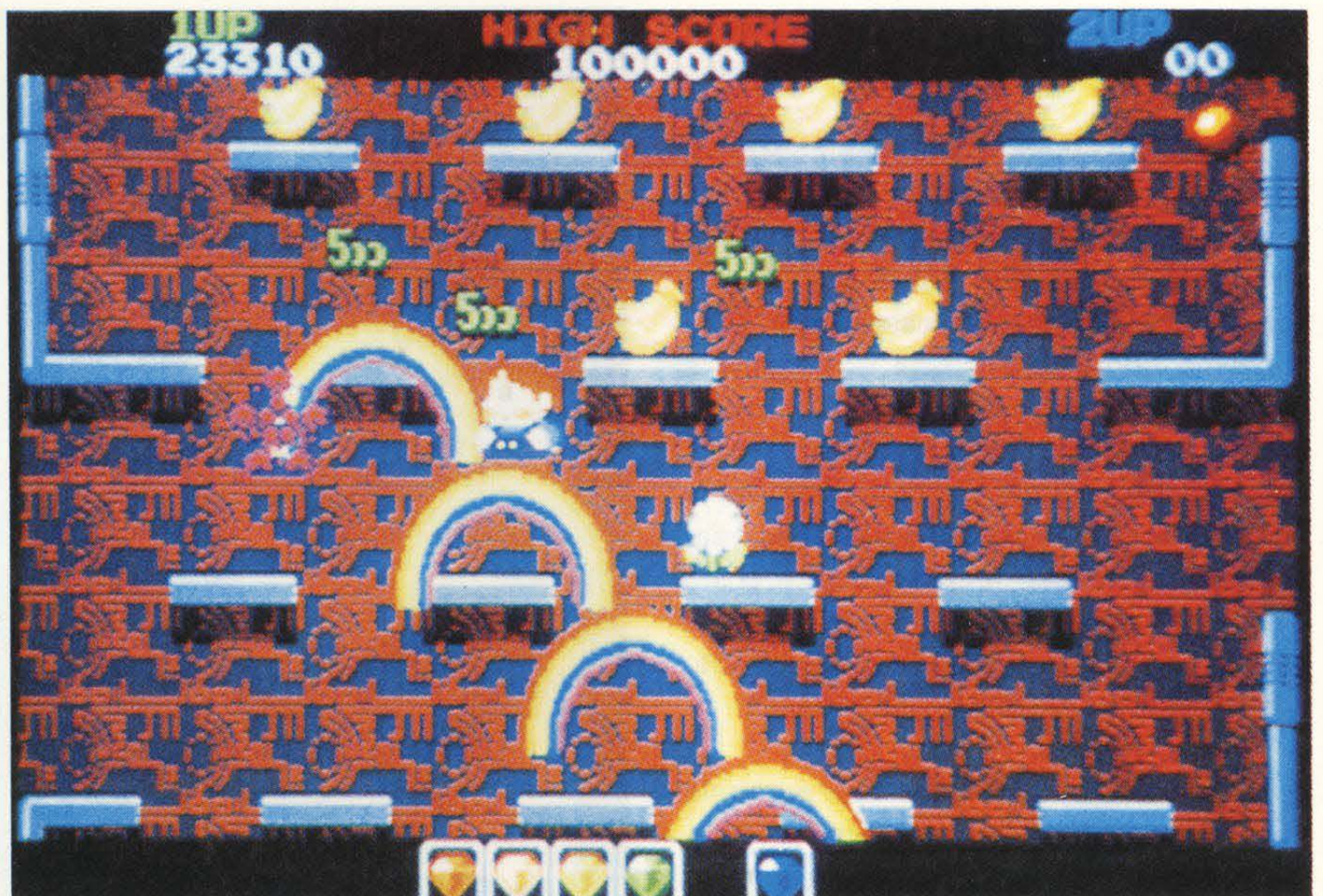
Sempre dalla US GOLD arriva l'annunciato ed attesissimo seguito del mitico Ghost'n'n'Goblins. Si tratta di Ghoul's'n'Ghost, un analogo platform game intricatissimo che sta per apparire per Atari ST, Amiga, CBM64/128 ed IBM PC e compatibili

Pirates! Microprose arriva finalmente sui sedici bit, anzi per il momento su uno solo. I fortunati possessori di un Atari ST potranno infatti sfidare le infide acque del Mar dei Caraibi e le pericolose orde di pirati che vi albergano, nella stupenda simulazione che fino ad oggi era a stretto appannaggio degli utenti MS/DOS. Pirates! verrà presto distribuito nel nostro paese con manualistica in italiano.

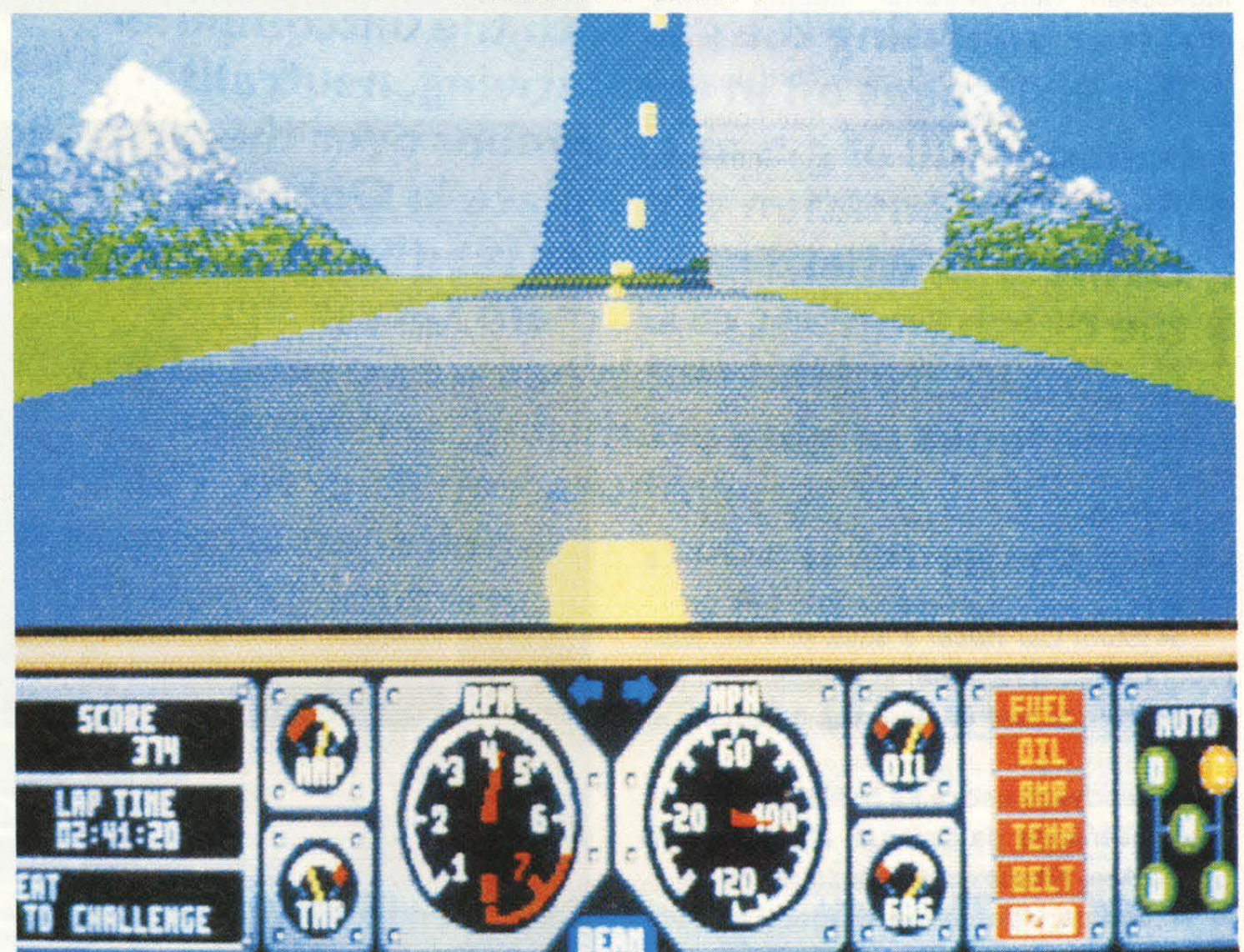
The Last Patrol è l'ultimo videogame ambientato nelle infuocate giungle del Vietnam durante il sanguinoso conflitto descritto, al meglio, in Apocalypse Now. Chi lo produce? Ma la Ocean naturalmente! Specializzata da tempo in conversioni cinematografiche la casa di Manchester ha pensato bene di ricreare Last Patrol ad immagine e somiglianza del celebre lungometraggio di Francis Ford Coppola, ricreando un game alla Defenders Of The Crown.

Ultimo giro, ...ultimo regalo! Ed è proprio di giri, della morte, che si parla nell'ultimo successone targato Domark. Si tratta di una stupenda conversione del favoloso e celebrato Hard Drivin' Atari che sta attualmente spopolando in tutte le sale giochi del mondo. Non aspettatevelo per gli otto Bit: chiedereste davvero troppo ai vostri computer!

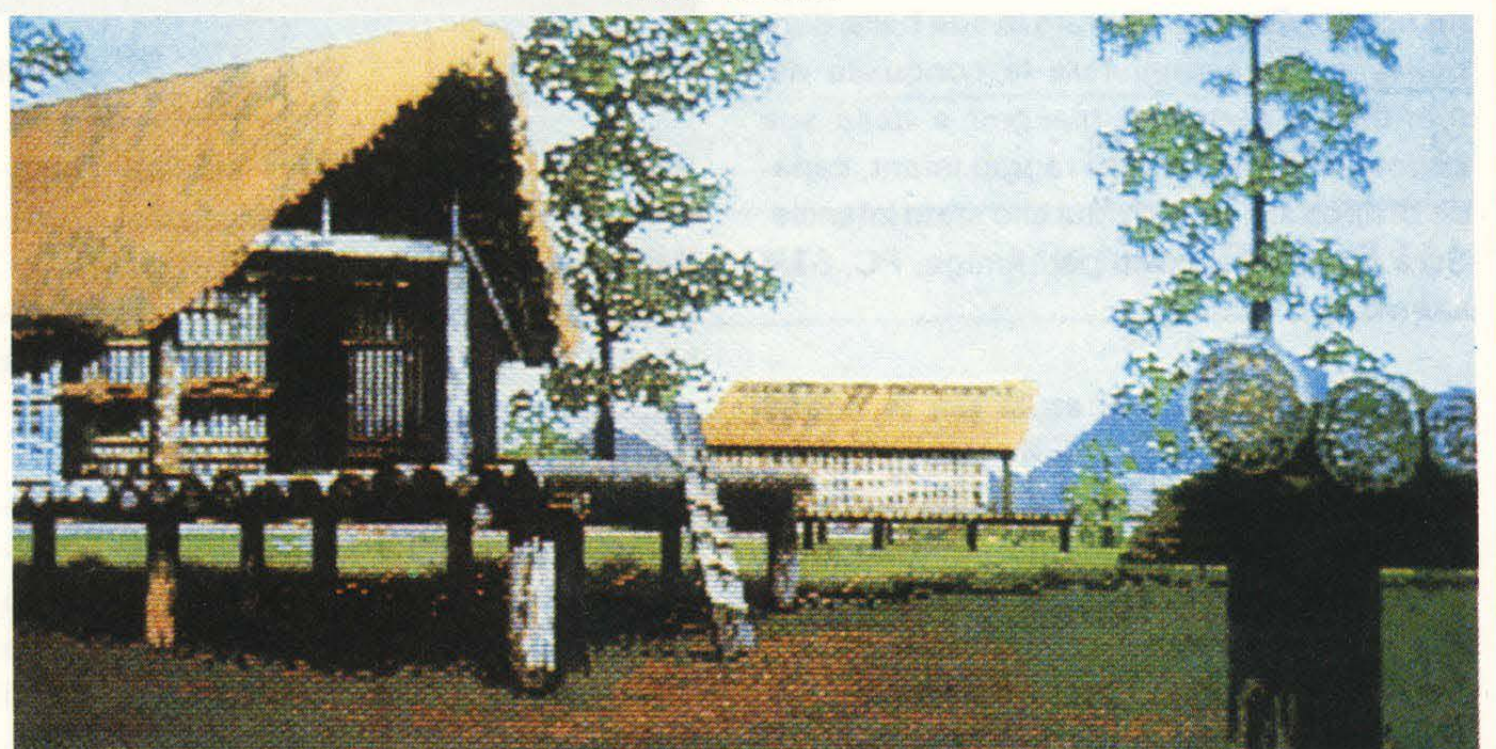
Arriva l'annunciato Oriental Games Firebird che ci presenta una versione di Summer Games all'ombra del sol levante. Tutte le più classiche discipline delle arti marziali e non, sono infatti contenute in questo multi gioco che presenta ottima grafica



Rainbow Island



Hard Drivin'



The Last Patrol

World News

ed animazioni interessantissime. Oriental Games è già disponibile per tutti i formati.

Mentre all'Atari bollono in pentola simili progetti, la Nintendo ha appena presentato la nuovissima mini-console per videogiochi denominata Game Boy. Si presenta come una piccola calcolatrice, o se vogliamo come un normale videogame a cristalli liquidi, ma presenta una interessante novità: attraverso piccolissime cartucce intercambiabili (proprio come accade per le normali console) è possibile cambiare i game da giocare con il Game Boy. Il costo della piccola console è di circa 100.000 lire, mentre una cartuccia gioco va dalle 30.000 alle 50.000 lire. Arriverà anche in Italia?!

L'Activision ha creato una vera e propria hot line per tutti gli avventurieri irrimediabilmente bloccati con le sue produzioni. Se avete dunque qualche problema in Zak McKracken, Mindshadow, Indiana Jones, ecc., ecc., e parlate bene l'inglese telefonate allo 0044-734-310003. Ma ricordate: solo adventure Activision!! Sempre dall'Activision arriva Tongue Of Fatman, uno stupendo arcade adventure, disponibile anche per PC IBM muniti di scheda grafica VGA.

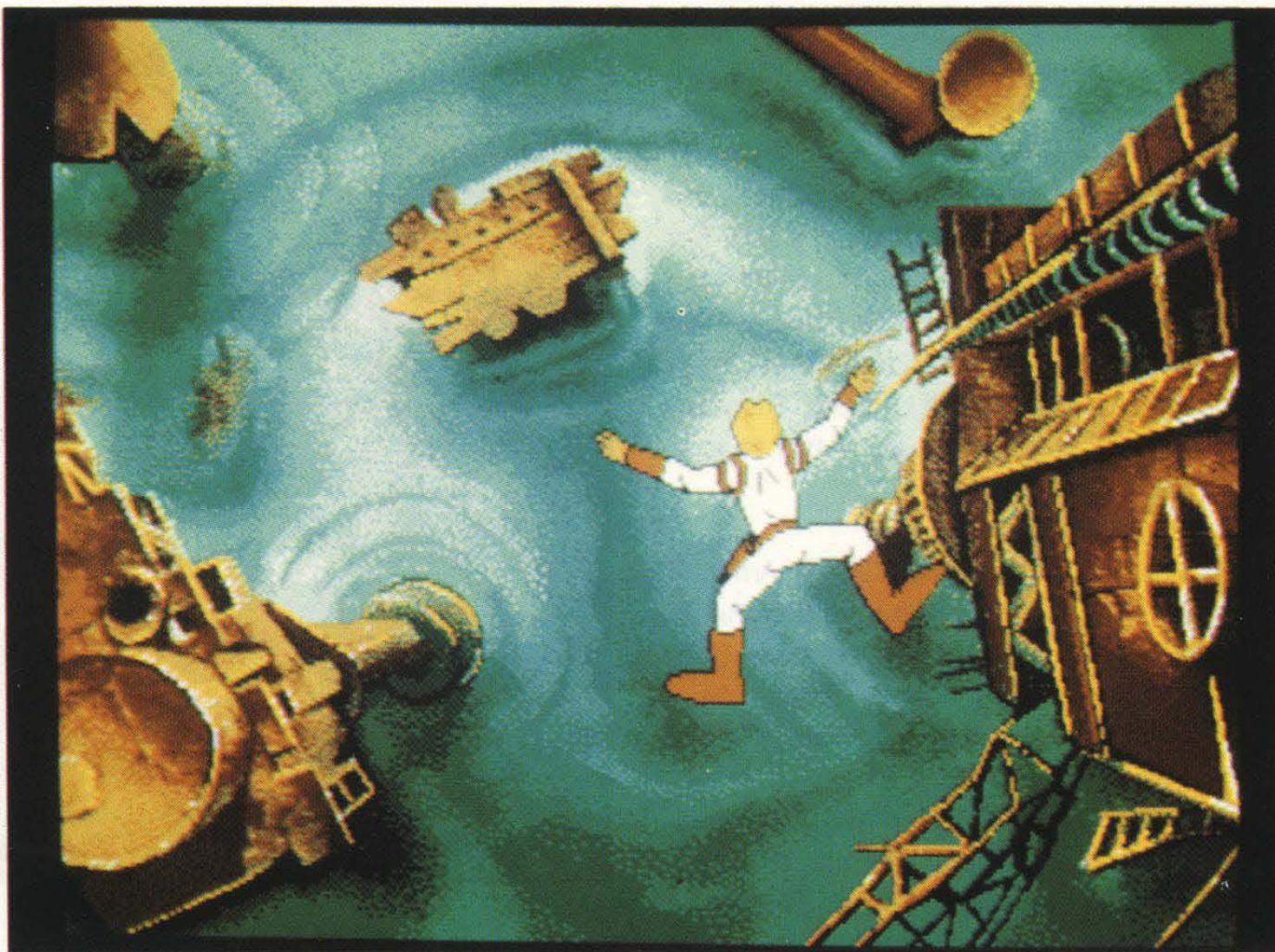
La Microprose sta preparando per la gioia dei suoi ammiratori un altro bellissimo game dal titolo "Stunt Car Racer".

La corsa degli stuntmen avverrà su otto diversi tracciati e con quattro livelli di difficoltà. Inizialmente arriverà la versione per gli otto bit e in seguito anche per Atari St e Amiga.

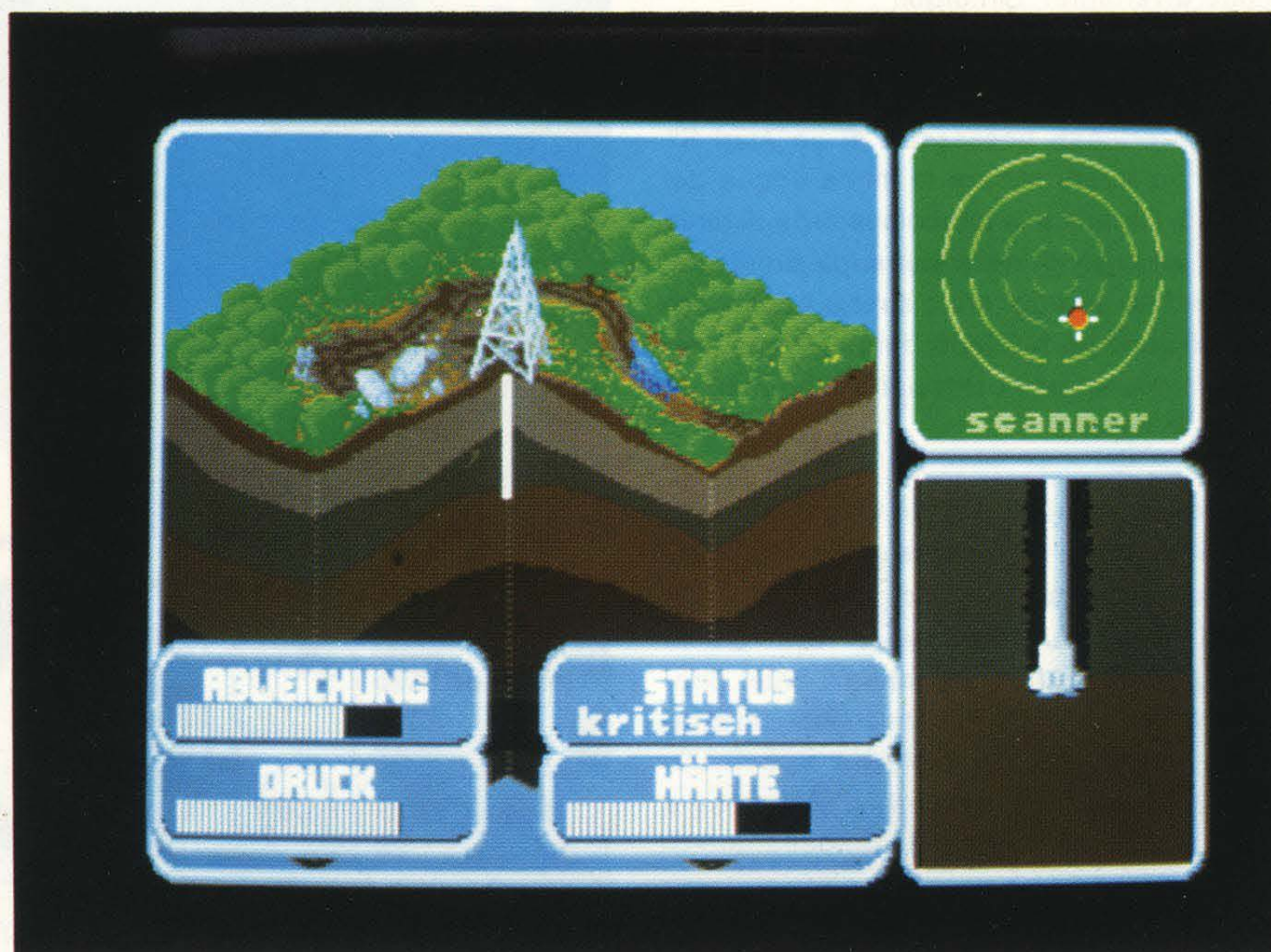
Se Stunt Car Racer è sulla scia dei soliti programmi Microprose, si preannuncia per la Software House un'altro super successo.

La Readysoft uscirà tra breve con un'altra conversione da Coin-up, il Celeberrimo Space Ace. Nasce come continuazione dello splendido videogame Dragon's Lair famosissimo per la sua grafica. Ace, eroe dello spazio deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile. Sarà presto disponibile per Amiga, PC, ST e Cbm 64.

Dalla Rainbow Arts arriva per le fredde notti invernali un nuovo gioco di simulazione. Questo si basa su una diversa tematica finora poco sfruttata dalla massa delle software house. La trama infatti nasce dalla stragrande popolarità con la quale si è presentato sui piccoli teleschermi il pluripremiato Dallas. Partendo da questi presupposti il game altro non poteva chiamarsi che "Oil



Space Ace



Oil Imperium

Imperium" (L'impero del Petrolio). Ovviamente sarete i "J.R." della situazione creando imperi e trovando giacimenti di petrolio. La grafica si annuncia niente male (la diapositiva è relativa alla versione Amiga) e sarà disponibile per Cbm 64, St, Amiga e Ibm PC.

La Hewson preannuncia l'uscita di Onslaught per St e Amiga. Il game è ambientato nelle era medievale inglese ove un guerriero solitario si troverà ad affrontare ogni sorta di nemico nelle mistiche terre di qualche mago fanatico. In Onslaught troviamo tutte le componenti principali che attan-

nagliano i più accaniti videogamer di platform game. La grafica è a dir poco stupefacente! Le firme che accompagnano questo capolavoro della Hewson sono Chris Hinsley e Nigel Brownjohn creatori di Verminator e Custodian.

La linea diretta con la Electronic Arts preannuncia per il periodo invernale l'uscita di una folta schiera di programmi.

Tra le role-playing adventure presenta The Hound Of Shadow. E' ambientato nell'Inghilterra del 1920 e presenta una non troppo classica storia di un investigatore in

un caso giallo-horror. La grafica è molto bella e sicuramente riscuoterà un buon successo. E' prevista l'uscita per l'inizio di novembre.

Nuova release per Sword of Twilight che sarà distribuita per Amiga all'inizio di questo mese.

Altro role playing adventure per la ECA, Keef The Thief è un' avventura alla Dungeon Master. Viene annunciato come un programma che possiede una buona grafica, bella musica e con una buona carica di umorismo.

Anche per questa adventure è prevista l'uscita per questo mese.

Anche un software house italiana si prepara al periodo invernale proponendo una miriade di giochi, l'abbiamo apprezzata e conosciuta quando ci ha proposto l'ormai mitico Italy Soccer 90. Come avrete capito stiamo parlando della Simulmondo.

Per il Cbm 64 e per Ibm con scheda CGA, la Simulmondo propone un gioco di minigolf molto divertente: "Simulgolf".

Si possono scegliere tra 54 buche suddivise in tre percorsi di 18 buche, ognuna con le sue insidie e le sue facilitazioni. Possibilità di giocare contro il computer oppure contro altri tre giocatori.

Per gli amanti della formula 1 arriva "F1 manager". Sono inserite proprio tutte quelle che sono le funzioni di un vero team di formula 1, dal ruolo di manager passi a quello di meccanico, di ingegnere, di pilota, ecc. ecc. E' disponibile in quasi tutti i formati: C64, Amiga, Atari St e PC comp.

Un'altro prodotto di simulazione mai creato finora è Bowls.

Simula in modo appassionante e reale il gioco delle bocce.

Il terreno di gioco può essere sia il classico bocciodromo che la spiaggia assolata.

Viene garantita un buona grafica e stupendi effetti sonori.

E' disponibile per Amiga e per Cbm 64.

L'ultimo prodotto che è proposto dalla Simulmondo è G.P. Tennis Manager.

Come prelude già lo stesso titolo si tratta di una simulazione dell'affascinante mondo del tennis e della sua ascesa nell'olimpo dei più grandi tennisti del mondo.

Possono giocare fino a cinque giocatori contemporaneamente e su quattro diversi tipi di terreno: erba, cemento, sintetico, terra battuta.

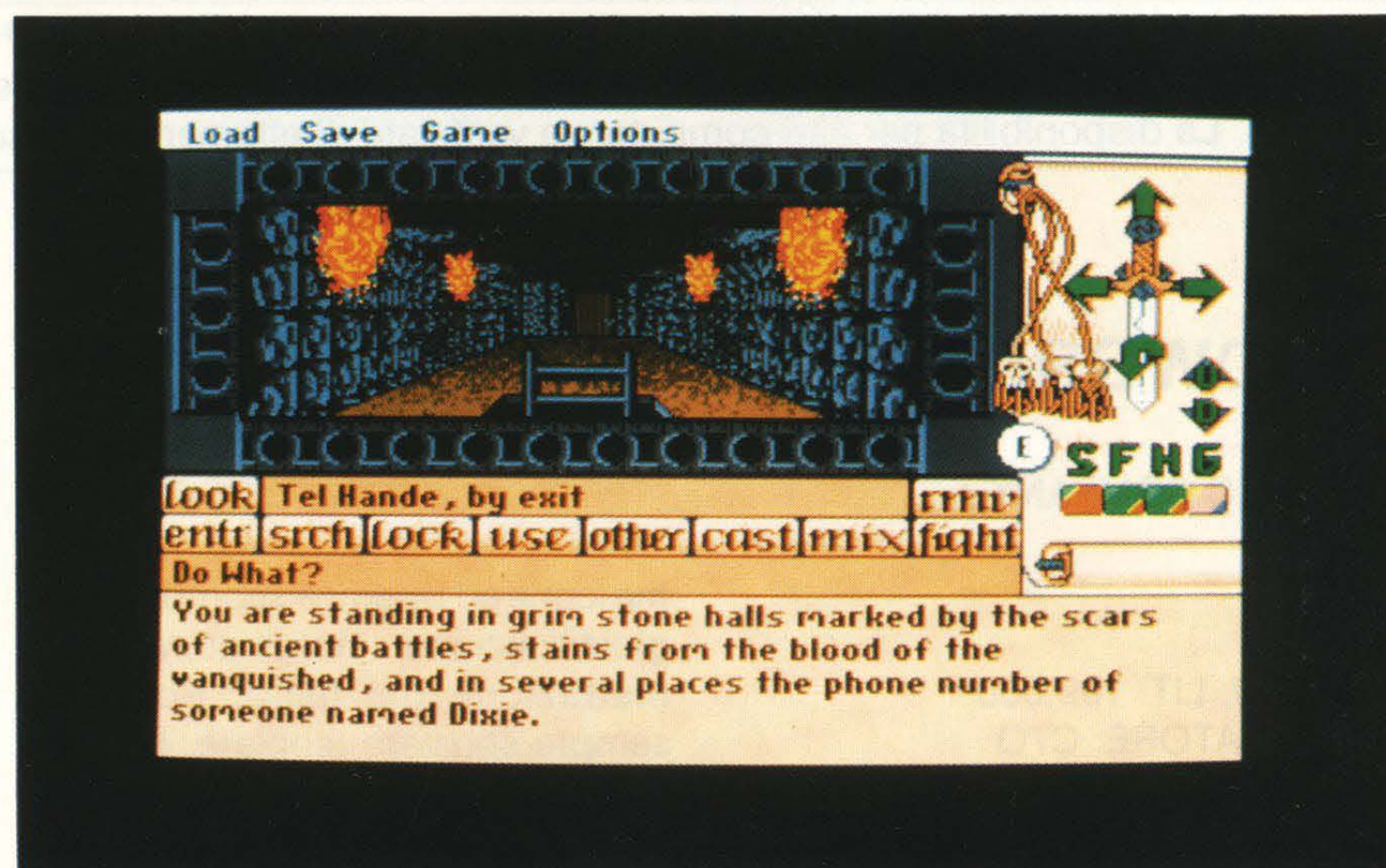
Esiste un'opzione di training per ogni singolo tennista e la possibilità di scelta tra 8 racchette diverse.

Si possono disputare le partite in tutti i principali tornei del mondo e si possono disputare gare da 1 a 5 stagioni.

Inoltre si possono optare più strategie di gioco e viene garantita la velocità tipica degli arcade.



Onslaught per Atari St



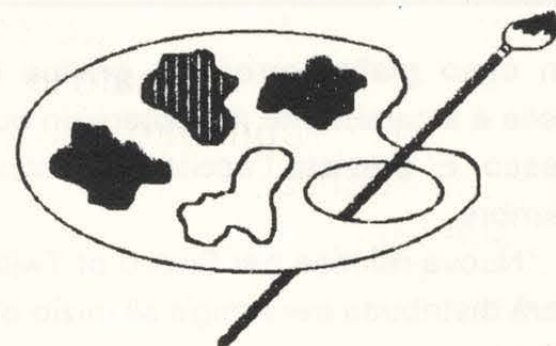
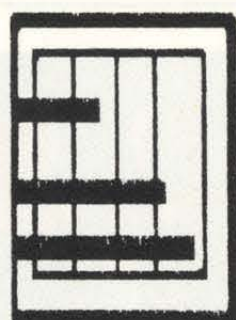
Keef the thief



The hound of shadow



Swords of twilight



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.

KINDWORDS VERSIONE 2.0

THE DISC COMPANY

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 109.000
IMPORTATORE: CTO

Il mitico Kindwords è arrivato alla sua seconda versione, come sempre tradotta in italiano alla perfezione dalla CTO di Bologna.

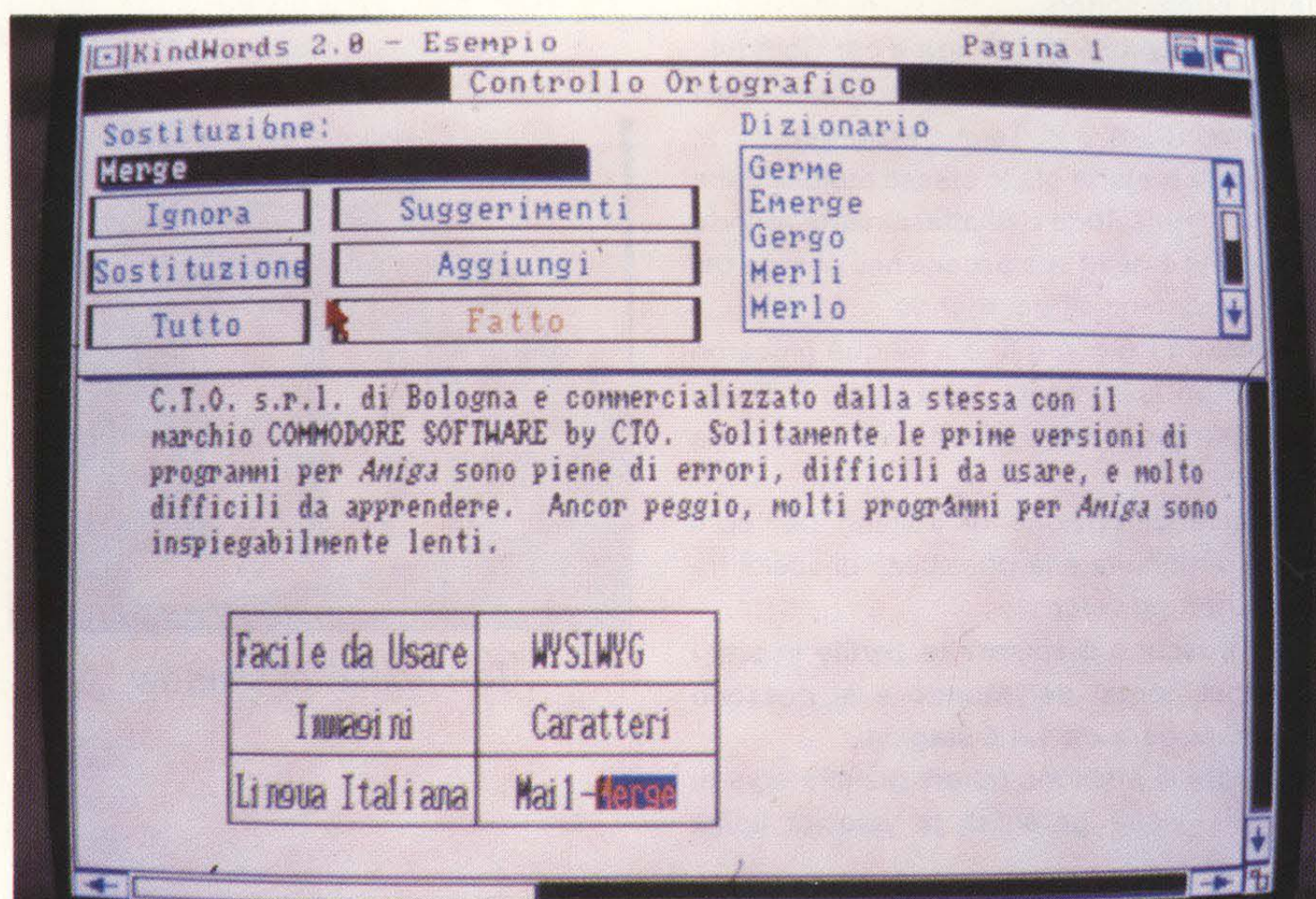
Kindwords è dunque "un due punto zero", con nuove caratteristiche e la presenza del disco dizionario per il controllo ortografico (già annunciato sul package della prima versione), anche se pochissime cose sono cambiate nell'environment WP per Amiga.

La classica impostazione del Textcraft ha avuto il ruolo di capostipite della serie, caratterizzando molto da vicino tutti i Wp, da Prowrite a Kindwords e dal Vizawrite all'Excelence.

Scrivere un documento qualsiasi con il Kindwords è come battere a macchina, utilizzando le comodissi-

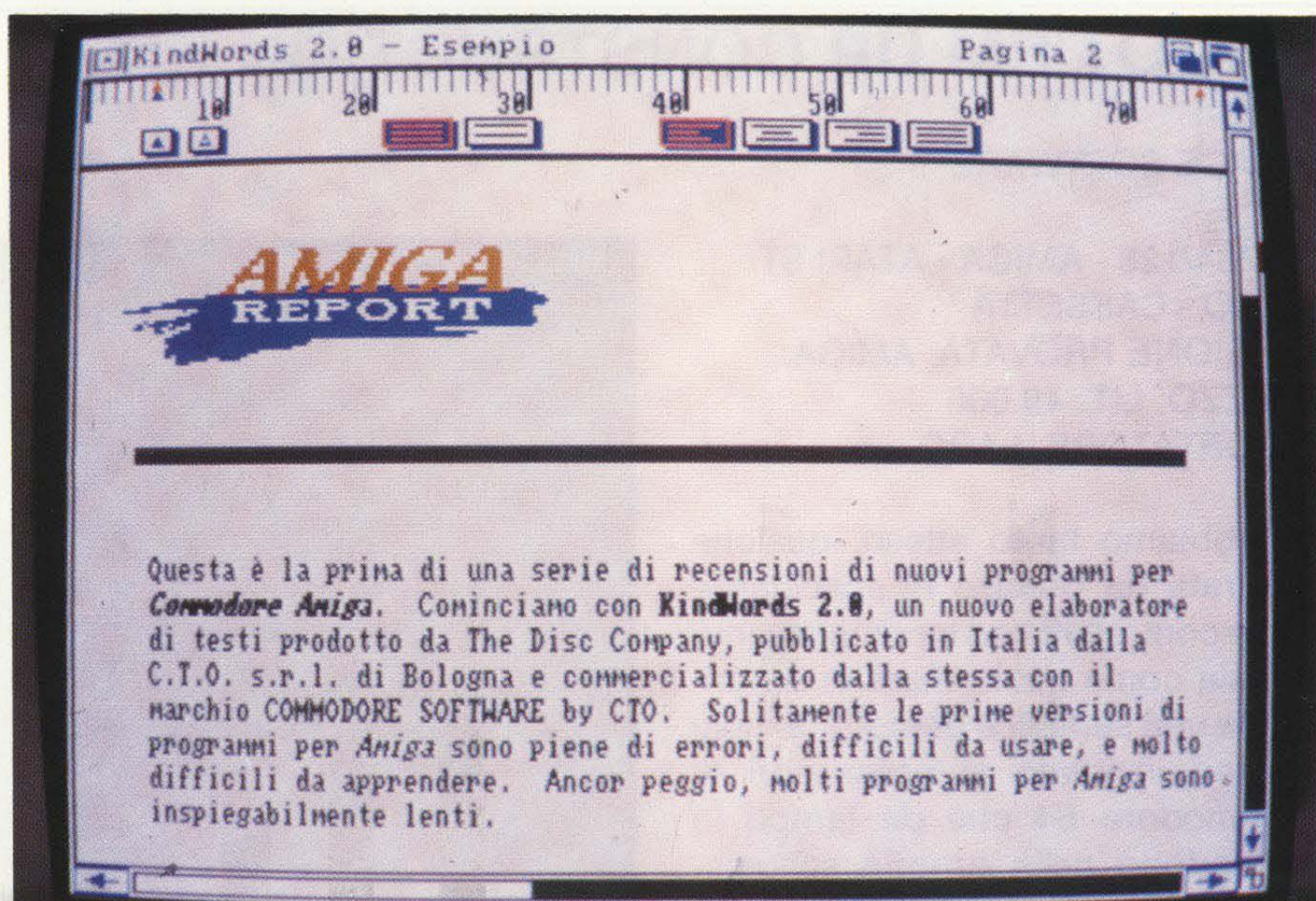
me icone ed i menu a scomparsa per giustificazione, marginatura e formattazione del testo. Possiamo sempre spostare, copiare, incollare ovunque sul foglio e modificare qualsiasi porzione scritta selezionandola

ed agganciandola con il puntatore del mouse. Con il comando "Copia Righello", ad esempio, si copia in memoria il formato del paragrafo in cui si trova il cursore o in cui inizia la selezione di un brano del docu-



Facile da Usare	WYSIWYG
Immagini	Caratteri
Lingua Italiana	Mail-Merge

mento, in modo che si possa in seguito inserire tale formato in un'altra parte del documento (utilizzando "Incolla Righello"). Questa opzione agisce quindi sostituendo quanto già presente con la nuova selezione, proprio come accade con il comando "Copia" per il testo. Per quanto riguarda la formattazione del testo possiamo impiegare due tipi di tabulazione: normale e decimale. Lo spazio minimo ammesso tra margine sinistro e destro è di due caratteri, il massimo è di 200. Senza dubbio la caratteristica più interessante del Kindwords è la possibilità di integrare immagini ai documenti digitati. Queste possono essere ricavate da qualsiasi pagina grafica salvata in formato IFF, creata con qualsiasi tool grafico. E' possibile integrare pagine grafiche in bassa, media ed alta risoluzione anche se, in quest'ultimo formato, Kindwords le convertirà in media per eliminare le linee orizzontali eccedenti. Il programma inoltre permette di modificare le immagini, consentendone il posizionamento migliore e la modifica delle dimensioni. Vengono anche visualizzati i colori della figura fino ad un massimo di 16 tonalità. Questo richiede ovviamente più memoria, visto che Kindwords considera solo quattro colori di default. Tutto questo non intacca comunque l'output di carta finale che conserverà tutte le sfumature cromatiche del file IFF originale. Nel Kindwords 2.0 non mancano poi i classici Superfonts, utili per stampare i documenti con caratteri ad alta risoluzione. Questi corrispondono ai font Roman, Novell (entrambi in 8, 12 e 14 punti) e il set di simboli (alfabeto greco, set matematico e simboli vari). Purtroppo se non si dispone di un hard disk su cui memorizzare il tutto, risulterà un tantino lungo il caricamento in memoria dei vari font con cui avrete scritto il documento che volete stampare. Kindwords 2.0 possiede due tipi di aiuto visualizzabili su schermo, durante qualsiasi sessione di lavoro. Il primo è il Riferimento che mostra le principali icone ed i simboli utilizzati da Kindwords 2.0 e ne descrive le funzioni. Il secondo, cosiddetto Tastiera, visualizza una finestra con la lista delle abbreviazioni ottenibili da tastiera senza l'impiego del mouse.



Parlando delle caratteristiche avanzate del programma è utile ricordare la possibilità di modifica del tipo e dello stile dei caratteri, la compatibilità assoluta con la mappatura delle tastiere Amiga (caratteri accentati, ecc.), l'opzione per posizionare intestazioni a piè di pagina, la ricerca e sostituzione del testo e la verifica ortografica. Per quest'ultima, gradita opzione ci viene fornito, nello stesso package del programma, un disco dizionario che contiene più di 100.000 vocaboli. Inoltre ci si può creare un dizionario personalizzato aggiungendo i termini desiderati nel supplemento previsto per il disco in questione. Durante la correzione del testo, peraltro molto veloce da effettuare, potremo modificare una parola errata (cioè un termine che Kindwords non avrà trovato sul disco dizionario), ricevere suggerimenti in proposito (il programma la confronterà con i termini corretti più simili), ignorare l'errore e correggerlo anche in tutte le sue ricorrenze nel testo.

Kindwords 2.0 presenta anche la facoltà di applicare una sillabazione automatica al documento scritto. Questa opzione produce linee di testo di lunghezza più omogenea, spezzando in due i termini di una certa lunghezza presenti al termine delle righe. Non manca infine il classico Mail Merge che permette di creare molte versioni personalizzate di un solo documento, miscelandone il contenuto originale con altri file testo creati. Kindwords 2.0 può an-

che essere installato su un hard disk e così pure il dischetto Superfonts e quello del Dizionario. In questo modo si potranno sveltire incredibilmente tutte le più complesse funzioni del programma.

CONCLUSIONI

Come tutte le nuove release, o versioni che dir si voglia, i programmi in questione si rivelano immancabilmente migliori e più evoluti dei loro predecessori. Ciò avviene anche per Kindwords, ma ciò che contraddistingue particolarmente questo word processor e l'estrema potenza unita ad una incredibile semplicità d'uso. Lo si può impiegare per creare qualsiasi tipo di documento, senza mai dover rimpiangerne l'acquisto pensando ad altri prodotti simili. Con l'aggiunta del dizionario, si rivela finalmente un completo e versatilissimo strumento di lavoro capace di emergere nettamente dalla miriade di WP che girano su Amiga. Le connotazioni User Friendly e WYSWYG, che dovrebbero essere proprio di ogni utility che gira sul sedici bit Commodore, sono la quint'essenza di questo programma della The Disc Company. Pensateci bene prima di imbarcarvi in brutte avventure con programmi complicati: Kindwords 2.0 ha tutto ciò che voi desiderate e ve lo mette a disposizione richiedendovi pochissimo impegno o sacrificio.

SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT

PALACE SOFTWARE

CBM64/128 - AMIGA - ATARI ST
DISCO - CASSETTA

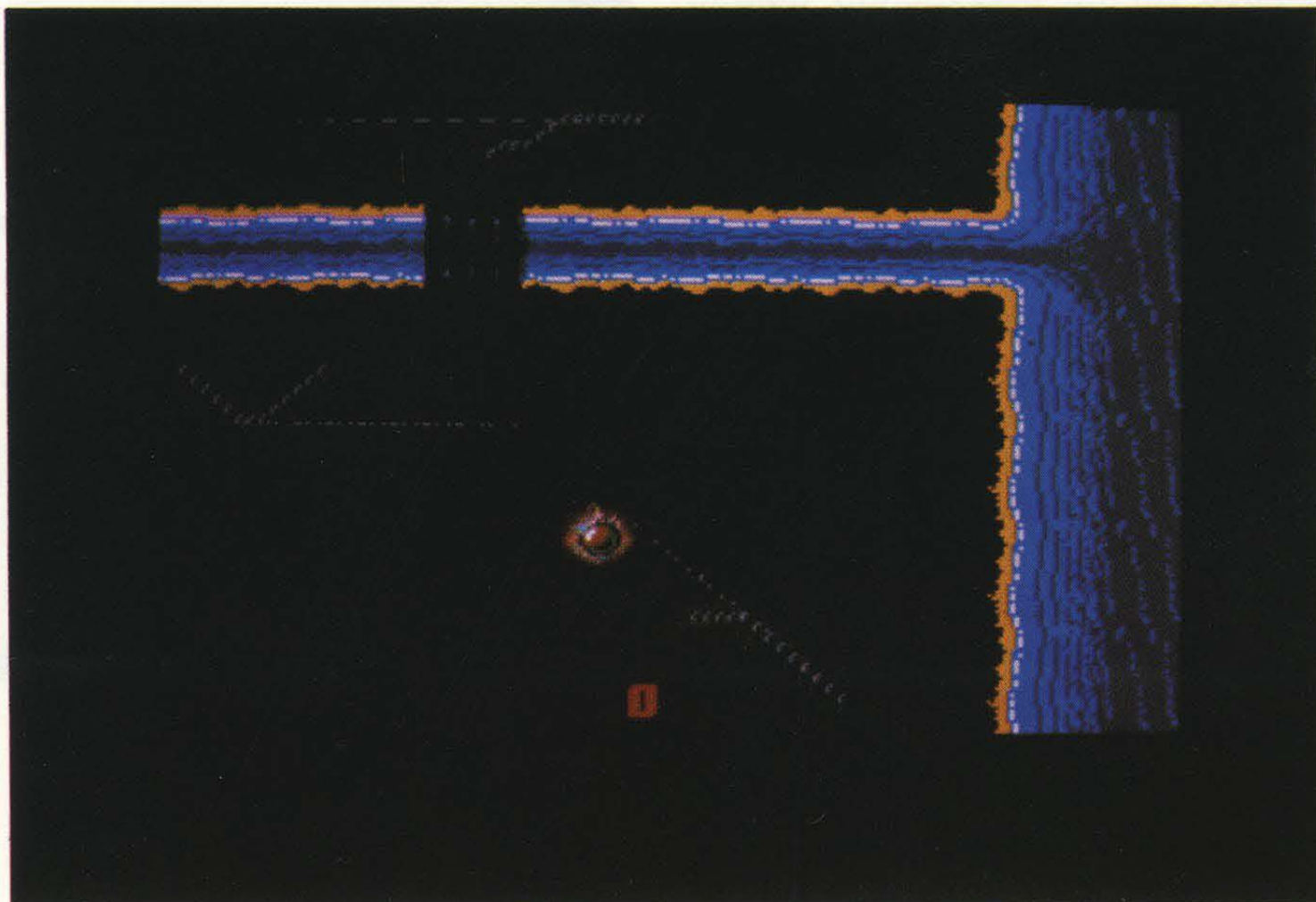
VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 49.000

IMPORTATORE: LAGO

L'abbiamo tanto atteso, qualche pirata ha preteso di spacciarne copie contraffatte ed incomplete (ovverosia come trasformare in un originale una semplice demo!!), e molti l'hanno invidiato ai possessori di Commodore 64 che da tempo lo possiedono nella propria softteca. Già ribattezzato S.E.U.C.K. (utilissimo anche per comodità editoriali!), il kit di costruzione dei nostri shoot'em up arriva nel nostro paese, in versione Amiga e con traduzione in italiano, il tutto grazie alla Lago.

Si tratta, per chi ancora non lo conosce, di un fantastico tool per veri game designer, che addossandosi tutte le più difficili e laboriose fasi della realizzazione di un videogioco, ci offre, intatto, tutto il divertimento di dar libero sfogo alla fantasia e creare un fantastico "spara e fuggi". Mettiamo subito in chiaro una cosa; non si tratta assolutamente di un eventuale clone del vecchio Game Designer Activision o di una scomoda ed imprecisa routine di creazione giochi che poi si deve basare necessariamente sul disco programma per far girare le proprie creazioni. Chi ha già pensato ai vari Quill, STAC, STOS e via dicendo se li dimentichi alla svelta. Il S.E.U.C.K. è l'unico programma in grado di dar vita a veri videogame, completamente "autosufficienti" e, come tali, trasferibili su un proprio supporto magnetico. Se volete quindi potrete regalare i vostri "gioielli" a qualche amico o, come giustamente ci suggerisce il manuale di istruzioni, proporli a qualche software house (vedete già il vostro nome a caratteri cubitali sulla confezione di un videogame, vero?!). Questo programma permette di realizzare ogni singolo aspetto di un videogioco a partire dalle schermate di presentazione, fino all'inclusione di effetti sonori, musiche e via dicendo. Abbiamo



L'immagine è relativa ad un game inserito in SEUCK

dunque tra le mani qualcosa di grosso che scotta! Giusto per ambientarci un po' nel magico mondo di S.E.U.C.K. la Palace Software ha incluso, nel secondo disco programma, tre videogame creati appunto con questo tool. Oltre che a giocarli potremo sviscerare ogni segreto in essi contenuto e "vivisezionarli" fino all'ultimo sprite per capire come è fatto davvero un videogioco. Identifichiamo dunque una importante gerarchia; gli sprite sono la base singola delle immagini grafiche e gli oggetti sono un insieme di sprite animati insieme. La mappa del gioco, ovverosia il background, è composto da lunghe strisce di singole unità base (o blocchi). Ogni area della mappa può quindi diventare un classico livello di gioco. Questi ultimi possono essere interessati da uno scrolling multidirezionale o rimanere fissi. Nel S.E.U.C.K. viene impiegata una sequenza numerica che assegnando diversi valori a sprite, oggetti, blocchi grafici ed effetti sonori (sample derivabili da qualsiasi tool musicale o da un digitalizzatore audio), comunica al computer dove comincia e termina una figura, un'animazione, un suono, ecc. Il programma è articolato su alcuni comodi menu: Edit Sprites, Edit Objects,

Edit Background, Edit IFF Sounds, Edit Players Limitations, Edit Levels, Test Game e l'immane Disk Storage.

Per l'Edit Sprites possiamo creare gli elementi grafici di base, modificare i colori con cui disegnarli ed eventualmente cancellare ciò che non ci serve più. Gli sprite possono essere creati su una griglia di 24x24 punti, rappresentati da piccoli quadratini. Mentre disegniamo lo sprite lo possiamo vedere rimpicciolito, cioè in grandezza reale (come apparirebbe nel gioco), applicare alcuni comodi effetti mirror e spostare a piacimento l'area disegnata. Allo sprite andrà poi assegnato un numero progressivo, utile più tardi per descriverne le animazioni. Analogo discorso caratterizza la manipolazione degli oggetti dove, con analoghe opzioni, potremo unire più sprite per creare animazioni del tipo esplosione, nemico che avanza, effetto speciale, o altro. Gli sfondi (i background cioè) possono essere disegnati, blocco dopo blocco, lungo una striscia immaginaria utilizzata dal programma. Chiaramente basterà disegnare un piccolo numero di blocchi base e quindi realizzare le mappe combinandoli a piacere. Per inserire suoni e musica il programma ci mette già

a disposizione ben tre directory piene zeppe di suoni campionati; se tutto ciò non dovesse bastare potremo comunque "importare" sample da qualsiasi tool musicale o digitalizzatore audio disponibile per l'environment Amiga. I giochi creati con il S.E.U.C.K. possono contenere fino ad un massimo di 50 suoni od effetti. Inoltre, una volta caricato il suono lo si potrà modificare, in base a varie frequenze, alla velocità di esecuzione, di ripetizione, ecc., prima di inserirlo nel game. Importanti sono anche le limitazioni dei giocatori; queste variano rispetto all'area esplorabile da parte dello sprite/giocatore (per esempio, si possono definire i blocchi di mappa con acqua o crepacci come invalicabili per taluni sprite), sulla velocità di quest'ultimo, sul numero di vite a disposizione e sulle posizioni di partenza in ogni livello. Le ondate di attacco dei nemici vengono poi definite posizionando i relativi sprite sulla mappa di gioco e definendone le traiettorie di movimento. Molto utile, in questa fase, è l'opzione Join Enemies che unisce più sprite nemici in un unico multielemento: un esempio classico è quello dei soliti mostri di fine livello. Può però sorgere la limitazione che vede nel multisprite solo un singolo elemento sensibile ai colpi del giocatore. Sarà quindi conveniente attribuire questa caratteristica a tutti gli sprite che compongono la figura in modo tale da non compromettere lo svolgimento del gioco.

Nel menu Edit Levels troviamo i parametri che gestiscono le varie mappe di gioco per comporre i livelli. Anche qui dovremo poi stabilire la posizione di partenza dello sprite/giocatore. Possiamo inserire un massimo di 22 livelli, impostare un'eventuale limite di tempo per completarlo, definire lo scrolling fisso o animato e la velocità di quest'ultimo.

Nel penultimo menu, quello del Test Game, si collauderà il gioco appena realizzato per verificare che tutto funzioni perfettamente. A questo scopo S.E.U.C.K. ci offre anche un test "truccato" (con vite infinite

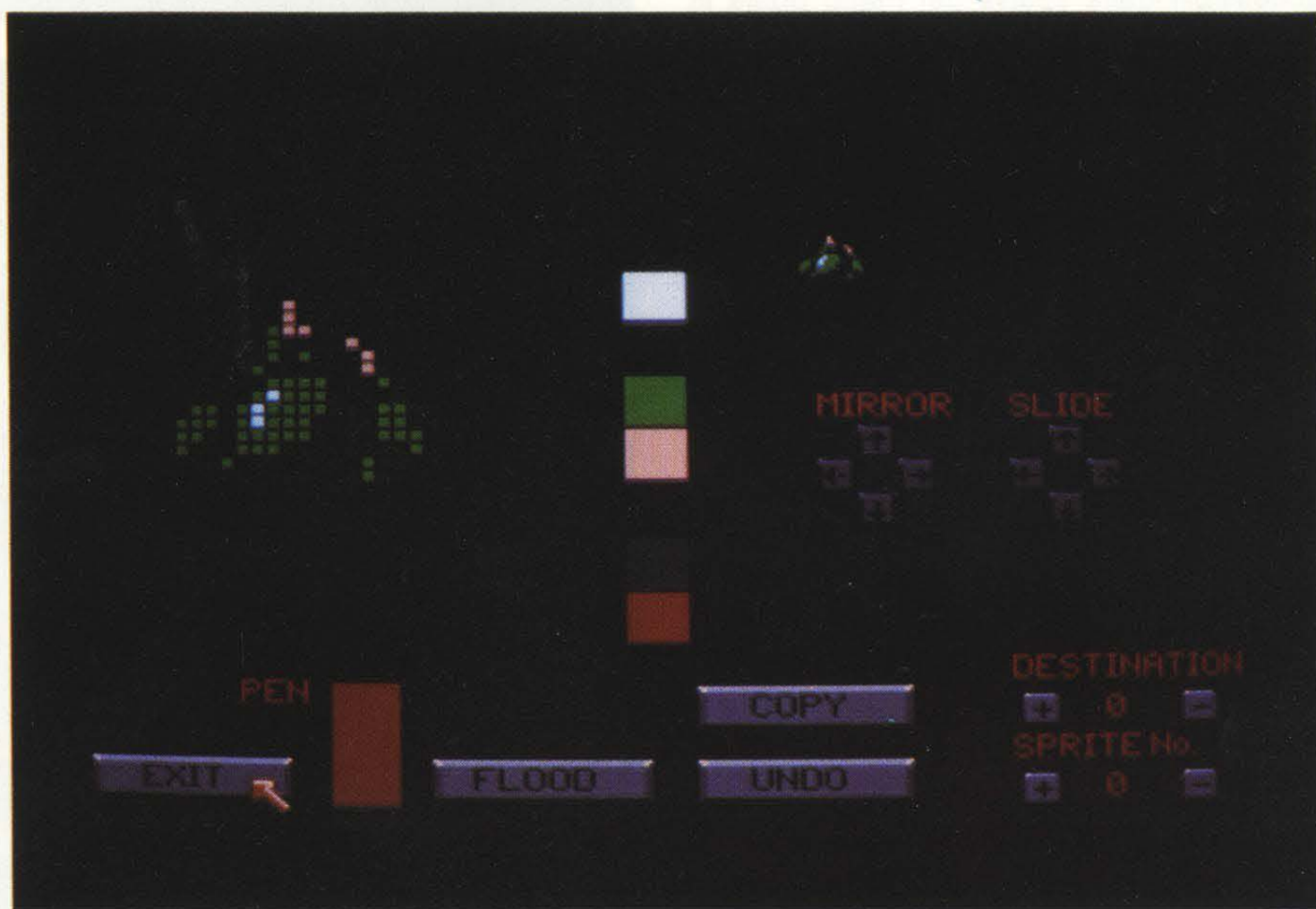
cioè) in modo tale da farci arrivare senza problemi alla fine del game per controllarlo in ogni singolo particolare. Con lo Storage infine si gestisce il comodo meccanismo di salvataggio/caricamento dei nostri lavori.

A questo punto è doveroso dare qualche consiglio a tutti coloro che, dopo aver letto queste poche righe, vorranno buttarsi a capofitto nella creazione di un gioco. Innanzitutto dimenticatevi del computer per un attimo e buttate giù tutte le vostre idee su un bel pezzo di carta. Cercate poi di organizzarle in trame non molto complicate (almeno all'inizio), e evidenziate gli scopi e le finalità del gioco. Per disegnare gli sprite vi consigliamo inoltre di non perdere la vista creandoli subito con il computer, ma di utilizzare carta a quadretti e matita a questo scopo. Una volta soddisfatti delle vostre creazioni impiegherete poco tempo per trasferirle in pixel.

Stendetevi quindi un piano di lavoro particolareggiato e in seguito utilizzate il computer solo per dar vita alle vostre idee e non per sviscerarle. Una volta fatto il tutto, incrociate le dita e, perchè no, mandateci i vostri game da recensire!

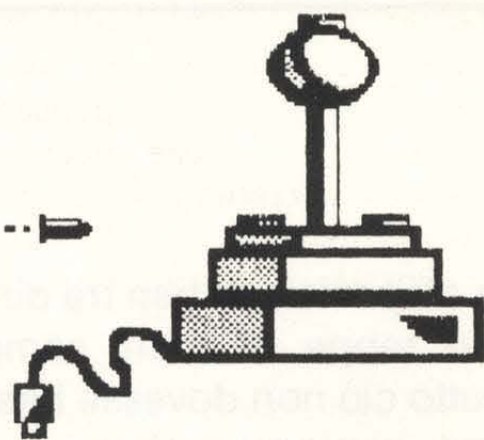
CONCLUSIONI

Questo S.E.U.C.K. è davvero un potentissimo tool allo "stato dell'arte" come direbbero i nostri amici inglesi. Facile da usare, versatile, particolarmente elastico e fornito, non per ultimo, con manualistica in italiano, riesce ad avere tutte le carte in regola per soddisfare anche il più esigente pseudo-game designer. Molto intelligente è la possibilità di creare giochi a sè stante, caricabili subito da Workbench senza dover utilizzare dischi chiave o comunque routine contenute nel programma creatore. Unica limitazione del S.E.U.C.K. è la modesta gestione dello schermo che ci costringe a lavorare sulla classica finestrella centrale del display Amiga. Non potremo dunque per il momento creare giochi a tutto schermo come Space Harrier o Skweek. L'unico vero handicap comunque sarà relativo ad un'eventuale mancanza di fantasia da parte vostra: lo Shoot'em up Construction Kit è perfetto sotto ogni singolo aspetto, ma gli manca l'immaginazione di un vero game designer: cosa aspettate dunque?!



L'immagine raffigura l'opzione Edit Sprite

GAMES



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

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

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

THE FIDELITY CHESSMASTER 2100

THE SOFTWARE TOOLWORKS - MINDSCAPE

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

VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - IBM
PC

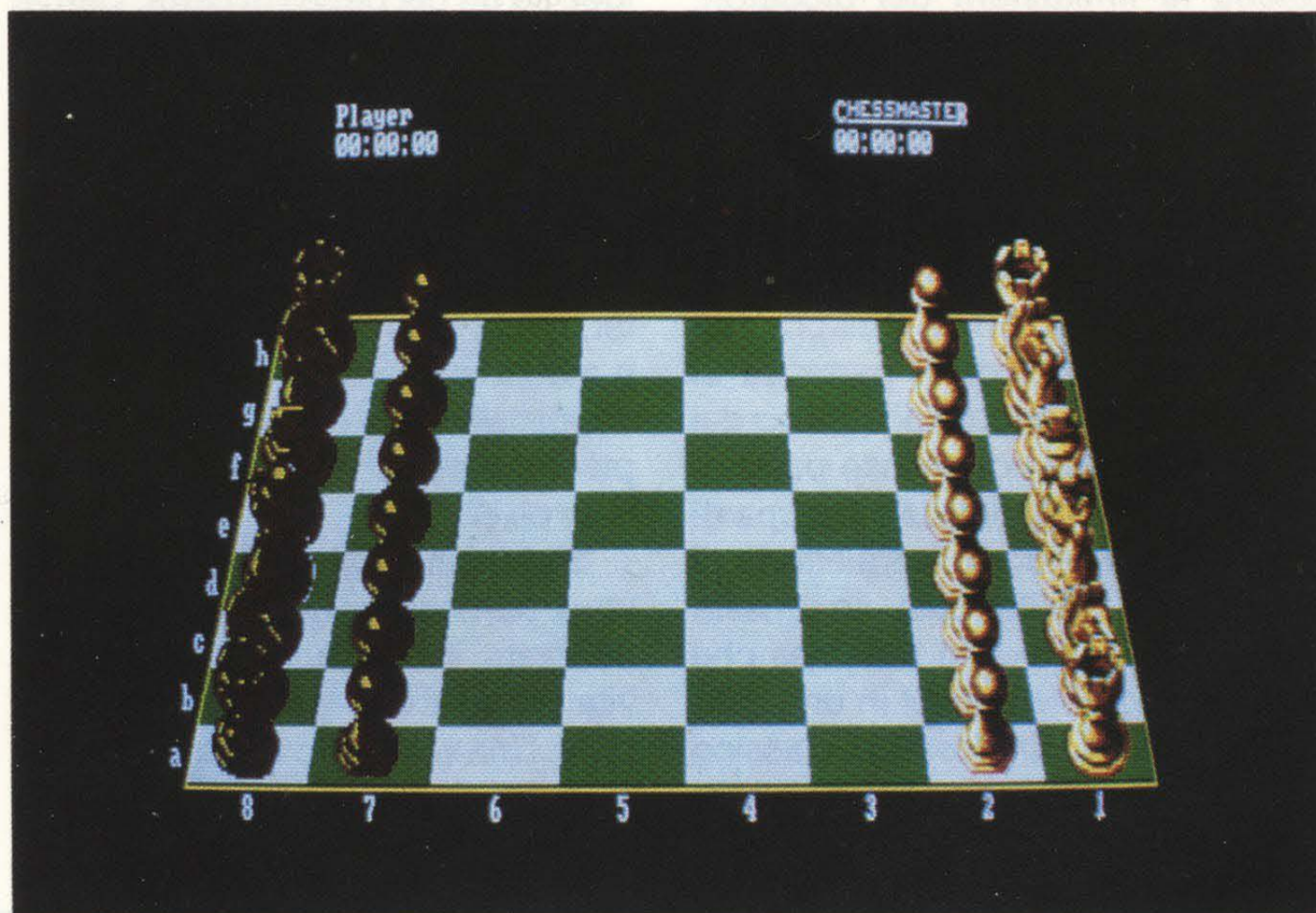
PREZZO: LIT. 29.000 - 49.000

IMPORTATORE: LEADER

Anche il notissimo Chessmaster è giunto alla sua seconda versione. Si tratta dunque del "modello" 2100 che, oltre alla consueta ottima giocabilità e capacità, presenta alcune nuove, interessanti caratteristiche. Il programma sfrutta sempre la classica impostazione con la scacchiera tridimensionale o bidimensionale, la gestione via joystick, mouse o tastiera, e la solita, irritante bravura del computer (se si gioca contro di lui).

Chessmaster 2100 presenta, fra le tante opzioni, la mossa dell'arrocco (Castling) e la promozione dei pezzi che raggiungono l'estremità opposta della scacchiera (Promotion). Tutte le opzioni di gioco risultano accessibili dalla sbarra dei menu posta in alto sullo schermo. Nel menu GAME troviamo l'Help che attiva un tutorial, o giro guidato, del gioco, la gestione salvataggio/caricamento da disco, ed i comandi Settings, Restore Toolworks, Setup, Solve For Mate e Analysis. I primi due servono per impostare (e salvare, se lo si desidera) i vari parametri di gioco come l'abilità dello sfidante, la visione della scacchiera, le modalità di input e tutti i vari default del programma. Con il Setup mettiamo i pezzi dove vogliamo, per impostare una certa situazione di gioco; Solve For Mate serve a far risolvere una partita al computer in un certo numero di mosse da noi impostate (impiegando il Setup sopradescritto). Analysis fa analizzare appunto al computer le nostre mosse per paragonare il nostro stile di gioco al suo. Sempre in questo menu troviamo anche il comando Tutorial, già visto, e l'attivazione dei menu Expert per giocatori seri e particolarmente capaci.

Nel menu Play troviamo invece l'impostazione dei tre livelli di difficoltà (sempre se si gioca contro il computer): Newcomers, Intermediate e Advanced. Si può anche gio-



Versione per Ibm Pc con scheda EGA

care in modo Championship con vere regole da torneo. Come un vero avversario umano il nostro computer può pensare più o meno profondamente sulle mosse da fare; per questo utilizzeremo i parametri inclusi in questo menu.

Possiamo quindi sfidare, com'è d'uopo, un avversario umano o far giocare da solo il computer.

Chessmaster 2100 utilizza un libro di mosse già memorizzate su disco che ne comprende 150.000, aggiornabili durante ogni seduta di gioco.

Da questo libro potremo attingere anche noi, impratichendoci specialmente nelle aperture, con l'opzione Practice an Opening.

Durante ogni fase di gioco si può trasferire su output cartaceo lo svolgersi della partita, come già avveniva nella prima versione del programma.

Chessmaster 2100 ci può anche giudicare, studiando attentamente le nostre tattiche, e gratificarci con votazioni espresse nel Play Rate.

Durante il gioco si può ripetere un mossa, tornare indietro, forzare il computer a compiere certi movimenti e richiedere un consiglio al programma (il classico Hint Move). Stiamo perdendo?

Niente paura, in un secondo possiamo girare la scacchiera e scambiare i pezzi con l'avversario (preferibilmente il computer).

Se proprio non c'è più speranza selezioniamo Resign per abbandonare il gioco. Ma, attenzione, attenzione, se anche l'avversario si trova in difficoltà gli si può proporre un pareggio (Offer Draw).

Il tutto è condito dalla classica serie di opzioni per definire colori schermo, definizione grafica, stile dei pezzi, posizionamenti, impiego di cronometri di gioco, commenti sonori del computer, ecc., ecc.

Pensate che è anche possibile proibire, durante una partita, di spostare un pezzo e poi annullarne il movimento (scegliendo un'altra mossa)!

Insomma, tra tanti programmi di scacchi che girano su personal computer Chessmaster è sempre tra i migliori.

Ottimo l'aspetto grafico che, come ho già detto, può essere ritoccato a piacere, e senz'altro imbattibile la gestibilità del programma.

VERSIONE CBM64/128

Anche se stiamo parlando della versione ad 8 Bit, Chessmaster 2100 conserva inalterata ogni sua caratteristica vincente. Dalla grafica all'interazione e dalla bravura del computer alla vastissima gamma di opzioni disponibili, questa versione 2100 furoreggia sul "piccolo" CBM64/128.

VERSIONE IBM PC

Il programma è compatibile con schede grafiche CGA, EGA e VGA (sempre a 16 colori al massimo). Può essere installato su un hard disk molto comodamente e presenta un corposo manuale in inglese. Perché dico questo? Perché una volta che lo avrete visto vorrete sapere tutti questi piccoli dettagli prima di "fiondarvi" a comprarlo!!! Chessmaster 2100 è il programma di scacchi definitivo per un personal computer, ed un PC in particolare.

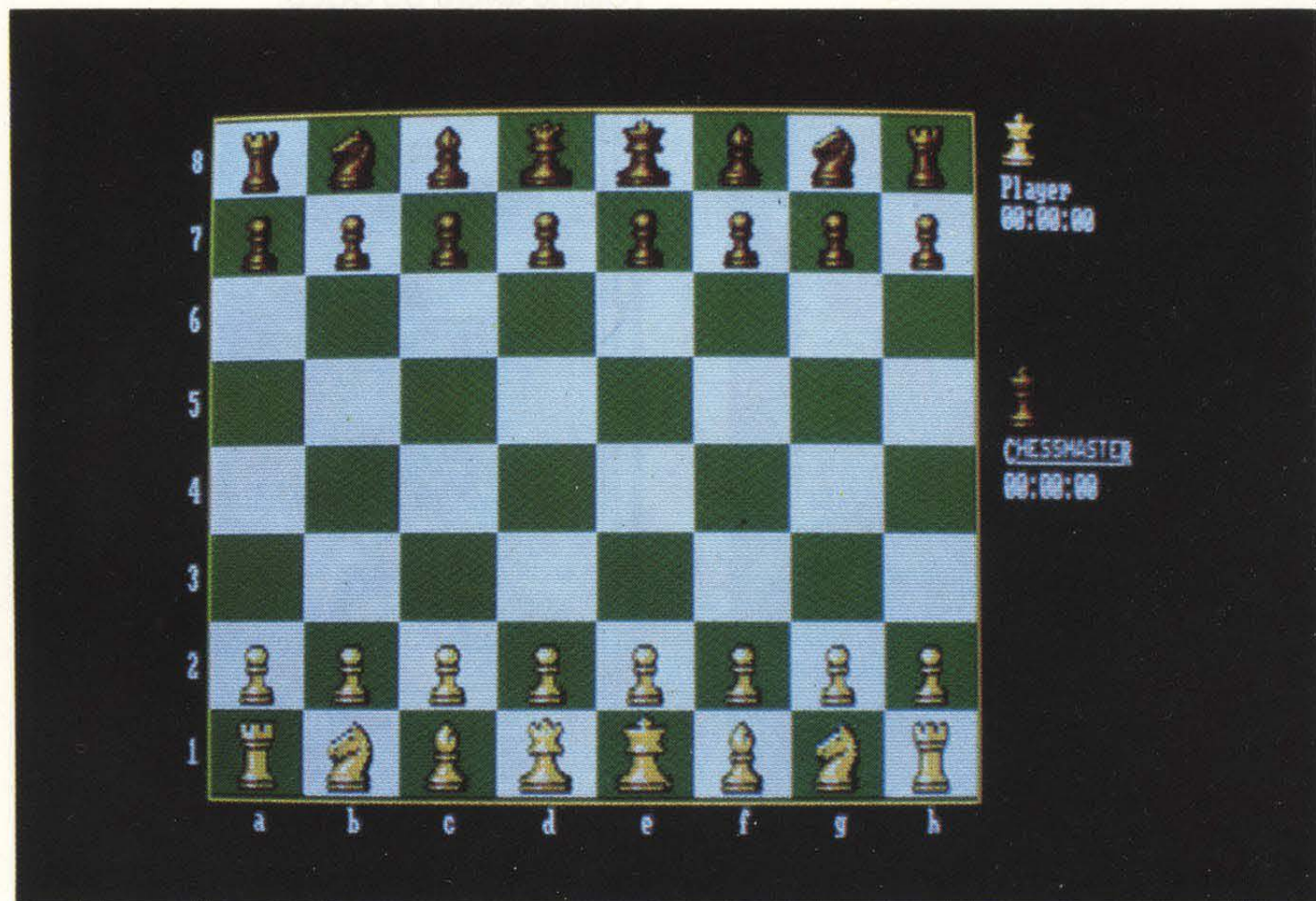
La scacchiera di HAL 9000 in 2001 Odissea nello Spazio ci fa ridere al confronto: questa è vera intelligenza artificiale!!!

CONCLUSIONI

Di Chessmaster 2100 sono state già vendute 250.000 copie solamente negli Stati Uniti: vi dice nulla questo?!

Se cercate un buon programma di intelligenza artificiale simulata, completo, elastico e molto versatile, non ci può essere altro acquisto più centrato.

In tutte le sue versioni questo programma è davvero stupefacente: l'unica pecca è la manualistica in inglese.



Versione per 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

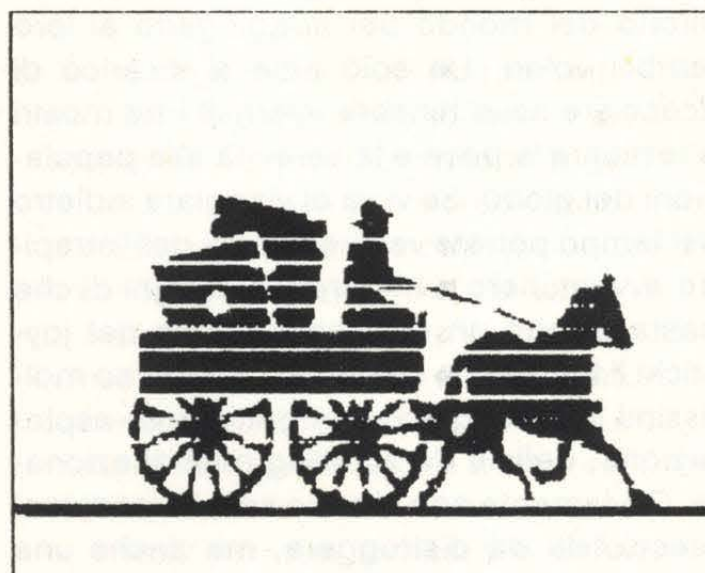
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8



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

8,5

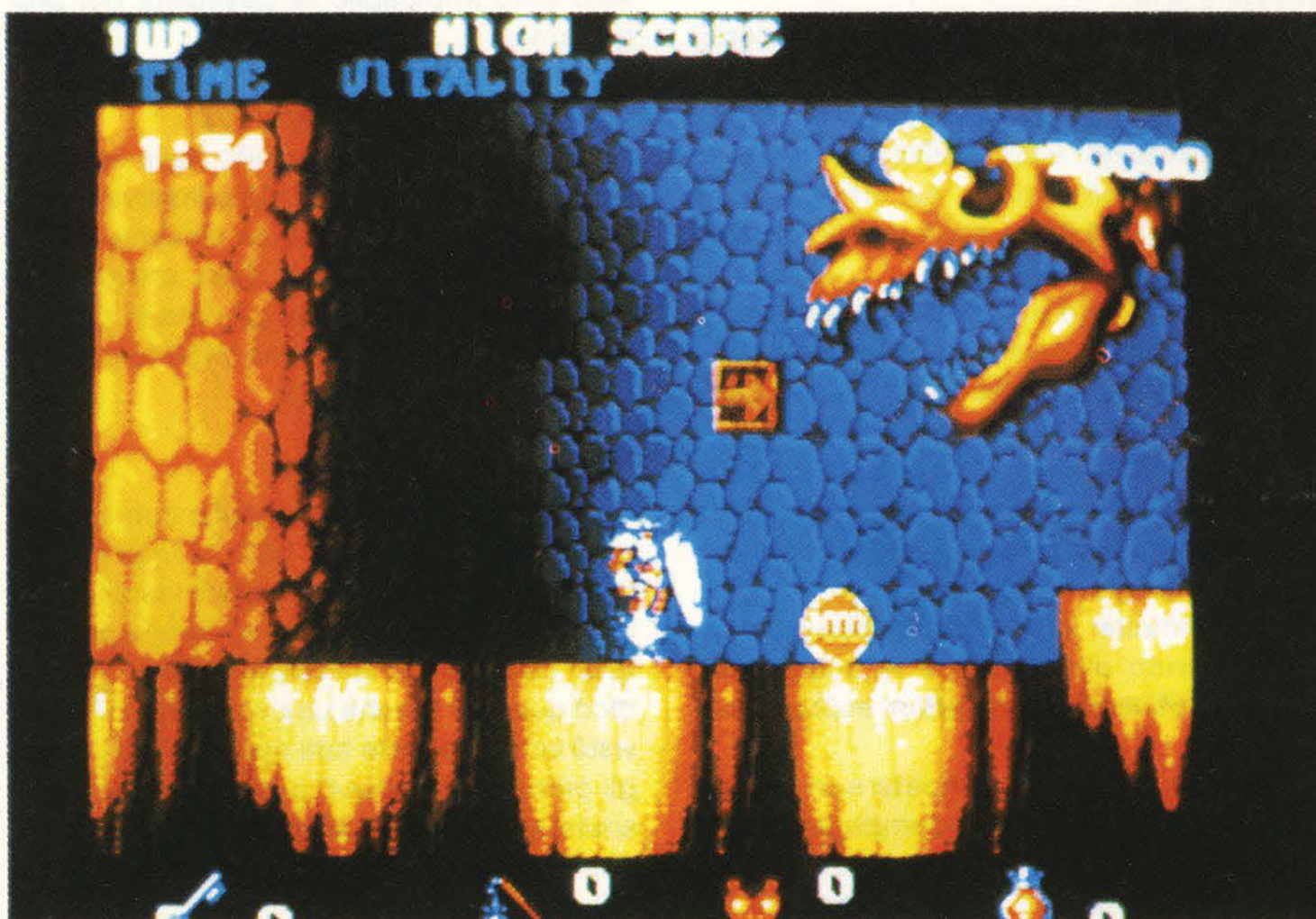
BLACK TYGER

US GOLD

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

Black Tyger è apparso nell'originaria versione arcade ben 18 mesi or sono. Non tutti l'hanno saputo apprezzare nè riconoscervi il potenziale successo derivante dalla conversione per home computer. La US GOLD però ha aperto gli occhi ed ha saputo acchiappare la splendida idea al volo, mettendosi al lavoro per offrirci, finalmente, la versione casalinga di Black Tyger.

Si tratta, per chi non lo avesse mai giocato al bar, di un classico platform game che prende spunto direttamente dai celebrati Bionic Commando, Rastan e Ghost'n Goblins, offrendo un tipo di competizione sempre verde e adatto ai videogamer di tutte le età. La stupenda schermata di presentazione ci racconta che molto tempo fa tre immensi e micidiali draghi (avete presente quelli di Dungeons & Dragons?!) si impadronirono del mondo per soggiogarlo ai loro terribili voleri. Un solo eroe si incaricò di ricacciare nelle tenebre infernali i tre mostri e restituire la pace e la serenità alle popolazioni del globo. Se vi va di viaggiare indietro nel tempo potrete vestire i panni dell'intrepido avventuriero e mostrare ai draghi di che pasta è fatto un vero smanettone del joystick! Il tutto viene sviluppato attraverso moltissimi livelli di gioco-combattimento-esplorazione, definiti da scrolling multidirezionale. Ovviamente non ci sono solo i lucertoloni cresciutelli da distruggere, ma anche una marea pressochè infinita di mostriciattoli vari come in ogni platform game che si rispetti. Inoltre, è facile riconoscere in Black Tyger il classico meccanismo delle armi extra già inserito nel recente Forgotten Worlds sempre della US GOLD. Sul tracciato di gioco



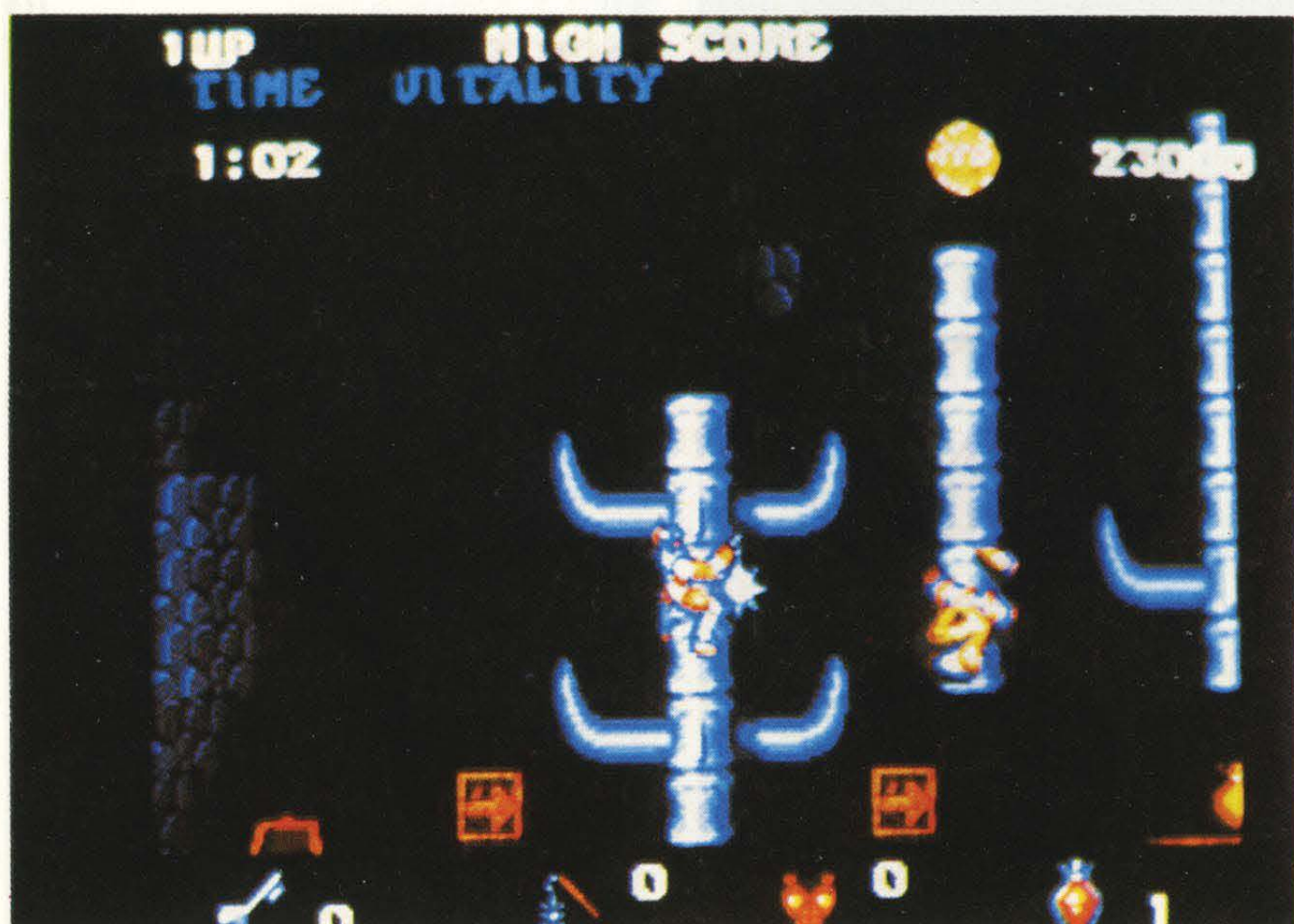
infatti si trovano tesori di vario genere che, invece di essere raccolti, vanno distrutti con la nostra possente mazza; in questo modo questi si tramuteranno in altrettante monetine utilissime per rifornirsi all'emporio "bellico" di ogni livello. Abbiamo coltelli rotanti, armature di vario genere, mazze incendiarie (particolarmente letali), chiavi per passaggi segreti e pozioni miracolose (soprattutto per le nostre energie). C'è comunque un'altra maniera per ottenere equipaggiamenti bonus: basta liberare dall'incantesimo che li ha tramutati in statue di granito alcuni maghi che hanno osato sfidare i draghi (basta toccare con il nostro omino le statue). I malcapitati stregoni infatti ci regaleranno oggetti preziosi e persino energia extra. Le differenze con il coin op sono praticamente inesistenti a partire dalla superbe animazioni e

dalle incredibili esplosioni luminose della nostra mazza rotante. Bella l'ambientazione tenebrosa del gioco, anch'essa ricreata ad immagine e somiglianza dell'Arcade, e stupendi gli effetti sonori (e stiamo parlando di Black Tyger sull'Atari ST!!!).

CONCLUSIONI

Questa ennesima conversione da bar riesce a far centro (e che centro!) sin dalla prima occhiata.

Veloce, divertente, di lunghissima durata, riesce a catturare l'attenzione di ogni videogamer di tutte le età. Il platform game non morirà mai e Black Tyger ce ne dà un'ennesima ed eccellente riprova, stringendo letteralmente milioni di giocatori. Ottimo lavoro US GOLD!



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

8,4

STREET SPORTS AMERICAN FOOTBALL

EPIX

CBM64/128

DISCO

PREZZO: LIT. 15.000

IMPORTATORE: LEADER

Il football americano vanta più conversioni in videogiochi di qualsiasi altro Sport; a testimonianza di ciò arriva dalla Epix, per la serie Street Sports, l'ennesima simulazione del genere ambientata, come dice il nome, nei vicoli e nei campetti sportivi rionali.

Non per questo è stata però tralasciata o penalizzata la corposa serie di regole che caratterizza questa spettacolare disciplina sportiva.

Non avremo tenute da gioco scintillanti e colorate, ma lo spirito e tutta la carica di divertimento ed agonismo del gioco sono state fedelmente riproposte.

Diciamo subito, per la gioia dei videogamer nostrani, che nella confezione è accluso un approfondito pieghevole di istruzioni in italiano: quarterback e linebacker non saranno più un mistero per nessuno!

Il gioco è strutturato secondo lo schema vincente delle due precedenti produzioni della serie.

Abbiamo cioè la possibilità di scegliere i nostri atleti fra una folta compagine (se lo si desidera il computer può effettuare una scelta randomizzata), posizionarli nei vari ruoli a secondo delle loro particolari attitudini, sviluppare tattiche vincenti e persino creare o modificare il "playbook" già esistente sul dischetto programma.

In quest'ultima opzione cioè potremo revisionare i movimenti standard dei terzini, degli attaccanti e dei difensori, modificandoli eventualmente a nostro piacimento.

Avete presente quegli strani segnaletti fatti col gesso dagli allenatori durante le vere partite?! Ecco, proprio quei misteriosi "grafiti" corrispondono alle linee chiave di movimento che potremo visionare su schermo e ritoccare.

Si può giocare sia contro il computer (come sempre molto cattivello!), sia contro un avversario umano.

I giocatori vengono presentati con le rispettive tabelle contenenti le qualità più salienti, mentre il campo di gioco varia da un vero vicoletto metropolitano ad un modesto campetto sportivo, antistante, molto probabilmente, alla vicina parrocchia!

Una volta tuffati nell'azione il divertimento non manca di certo.

In particolare possiamo effettuare manovre offensive e difensive, caratterizzate da una vasta gamma di passaggi ed intercettazioni.

Il tutto va visto nell'ambito del completo ed indispensabile playbook che, providenzialmente, può essere memorizzato sul disco programma e richiamato in ogni partita.

A questo punto devo dire che Street Sport American Football è più un gioco di strategia e tattica che un vero "tutto azione".



E' infatti basilare la pianificazione delle nostre mosse e della nostra linea di gioco che ci viene, a questo proposito, ripetuta e riproposta fino alla nausea dal computer prima di dare il via alle varie azioni.

Si utilizza comunque sempre e solamente il joystick, anche nelle varie selezioni: il tutto risulta quindi molto gestibile ed immediato.

Dieci sono le squadre che si contendono il titolo di "Campioni del quartiere"; abbiamo perciò moltissimi avversari, tutti da studiare, conoscere ed imparare ad affrontare al fine di primeggiare nella competizione.

Se la fase tecnica del programma è ottima e completa, altrettanto si può certamente dire dell'aspetto grafico del gioco; le animazioni sono ben curate e veloci, come pure lo scorrimento dei fondali e la descrizione, alquanto particolareggiata, di ogni elemento di gioco.

Tutto ciò non farà che sospirare gli utenti di un 16 Bit che per il momento sono incredibilmente trascurati da "mamma Epix".

Belli gli effetti sonori e, nel complesso, l'ambientazione che risulta particolarmente realistica ed avvicente.

CONCLUSIONI

Street Sport American Football è un'ottima simulazione che riesce ad imporsi per originalità e freschezza soprattutto grazie alla sua insolita ambientazione. La Epix, come sempre, ha fatto le cose con molta cura, realizzando un ennesimo, piccolo capolavoro.

Costa solo 15.000 lire e ci offre anche la manualistica in italiano: cosa aspettate a comprarlo?!



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

DOMINATOR

SYSTEM THREE

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD -
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - AMIGA
PREZZO: LIT. 21.000 - 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Dominator, da non confondere con il Desolator US GOLD, è un "nuovo" shoot'em up creato dai signori della System 3, dai papà cioè di The Last Ninja.

Sì, avete letto bene, si tratta di un altro spara e fuggi: non se ne può davvero più! Per nostra sfortuna non si tratta di un mega gioco, nè di uno spaccajoystick d'eccezione; la System 3 infatti non si è davvero sprecata molto per creare il microcosmo di Dominator che appare decisamente obsoleto e terribilmente ripetitivo.

Prendete un gioco tipo Menace o Blood Money, rallentatene le animazioni, svilite gli effetti sonori, tralasciatene l'aspetto grafico e sbattetelo in uno scrolling multiplo: otterrete Dominator. In questo game infatti non si domina proprio un bel niente: gli sprite sono pochi e si muovono con molta indecisione, la nostra immancabile navetta risponde molto lentamente agli input del joystick, mentre i mille mostri che appaiono ai lati dello schermo di gioco allungano stancamente i loro artigli quasi incuranti della nostra presenza. Quel che è peggio è che se veniamo colpiti dovremo ricominciare ogni livello daccapo con noia e frustrazione.

Le vite a nostra disposizione, inoltre, sono solo quattro! Non mancano le altrettanto immancabili armi extra che vanno collezionate qua e là sullo schermo e che non ci dicono proprio niente di nuovo in fatto di shoot'em up. Se tutto questo vi ha fatto poi venire in mente anche le classiche bombe dirompenti, o smart bomb che dir si voglia (e non "bombe intelligenti" come qualche traduttore ignorantello ha scritto spesso!!) non preoccupatevi: ci sono anche quelle! Le si raccolgono analogamente a quanto succede per le armi in più. Ogni bonus viene rappresentato su schermo dalla corrispondente icona fluttuante. Un pizzico di vero interesse è costituito dal fatto che colpendo alcune misteriose porzioni del tracciato di gioco potremo acquisire molti punti bonus.

E' tutto qui; si spara senza pensarci troppo e si martoriano i poveri joystick per cercare di manovrare meglio e "svegliare" dal suo strano torpore la propria navetta.

L'aspetto grafico del game è davvero insoddisfacente. Sembra proprio di vedere la brutta copia di Menace.

I nostri nemici sono comunque abbastanza divertenti da vedere fra un'accozzaglia di olivotte snocciolate, occhioni volanti, funghetti porcini, ecc. ecc. Se non altro abbiamo una certa varietà di sprite. Il sonoro però è decisamente scadente e, soprattutto nelle versioni ad otto bit, è ridotto a pernacciette e preoccupanti sfregolii che ci fanno

preoccupare per la salute del nostro monitor! Insomma, un vero buco nell'acqua!

VERSIONE CBM64/128

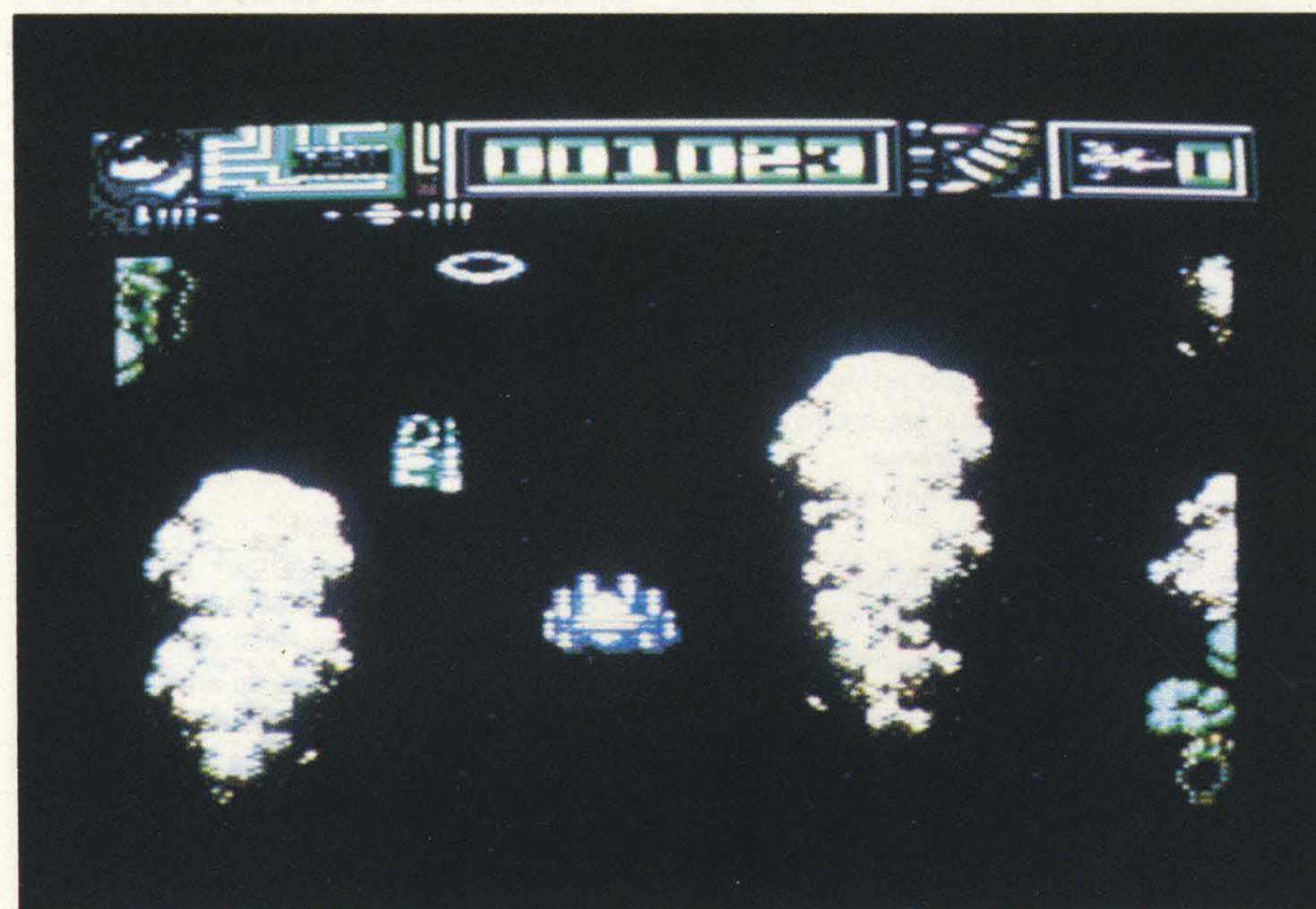
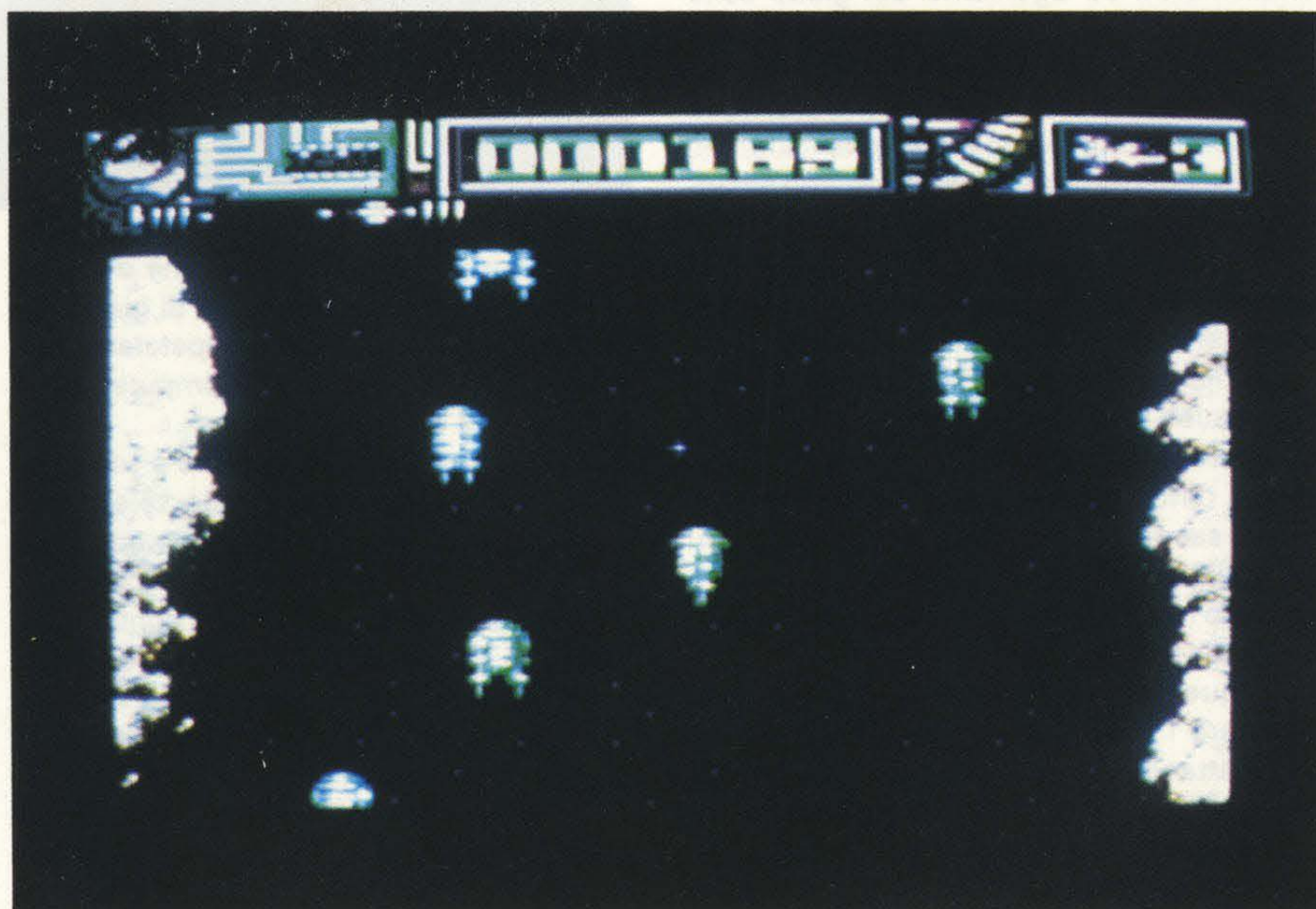
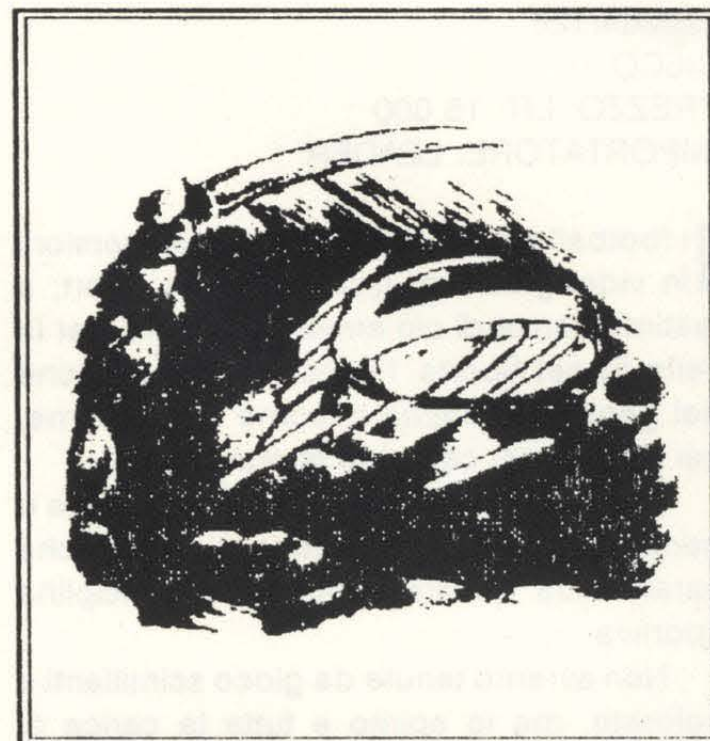
Anche se il prezzo può sembrare particolarmente allettante non vale proprio la pena di gettare i propri danari per Dominator.

Giocabilità quasi nulla, sonoro scadente e tanta, tantissima noia possono al massimo giustificare la presenza di questo game in una eventuale compilation.

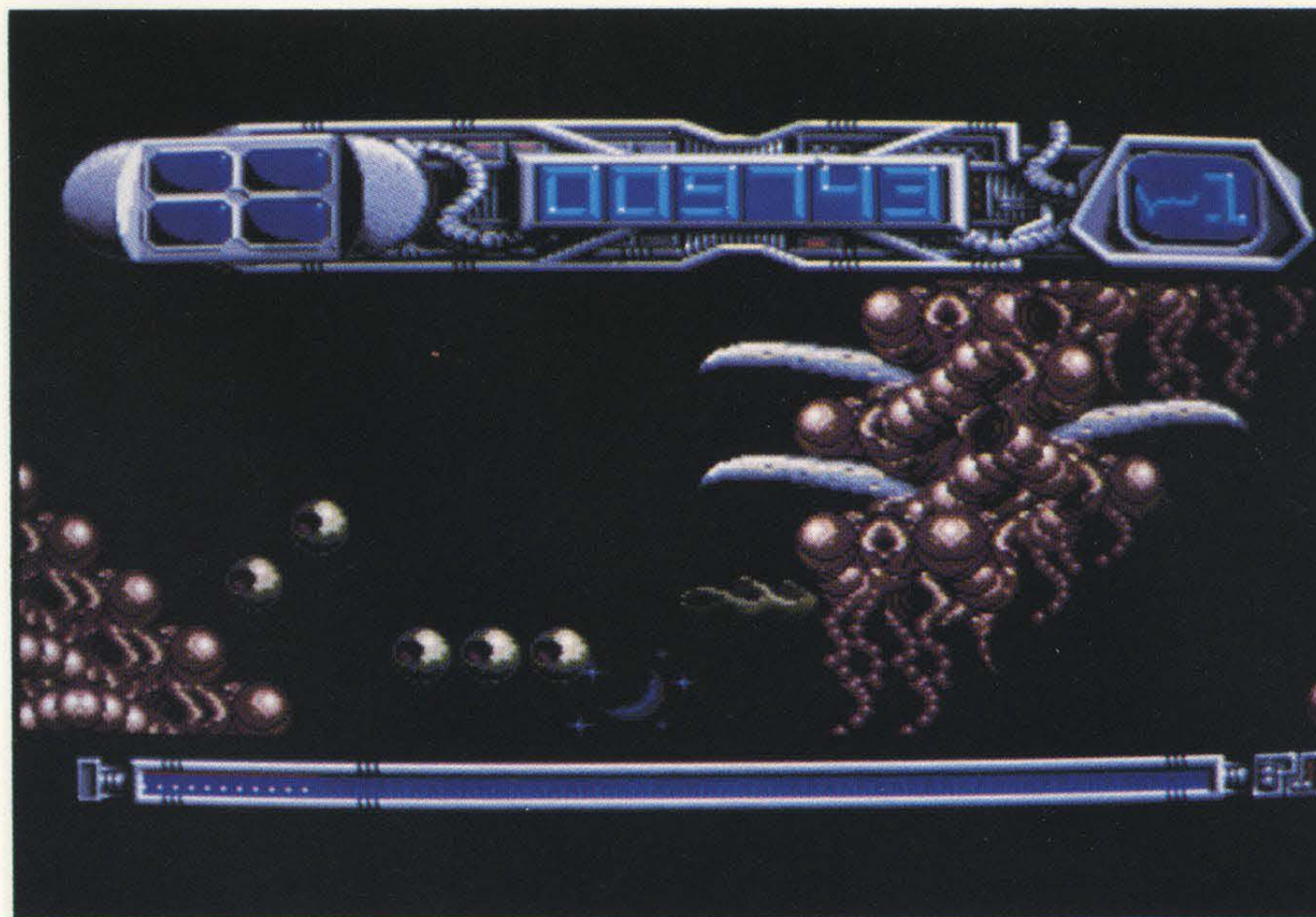
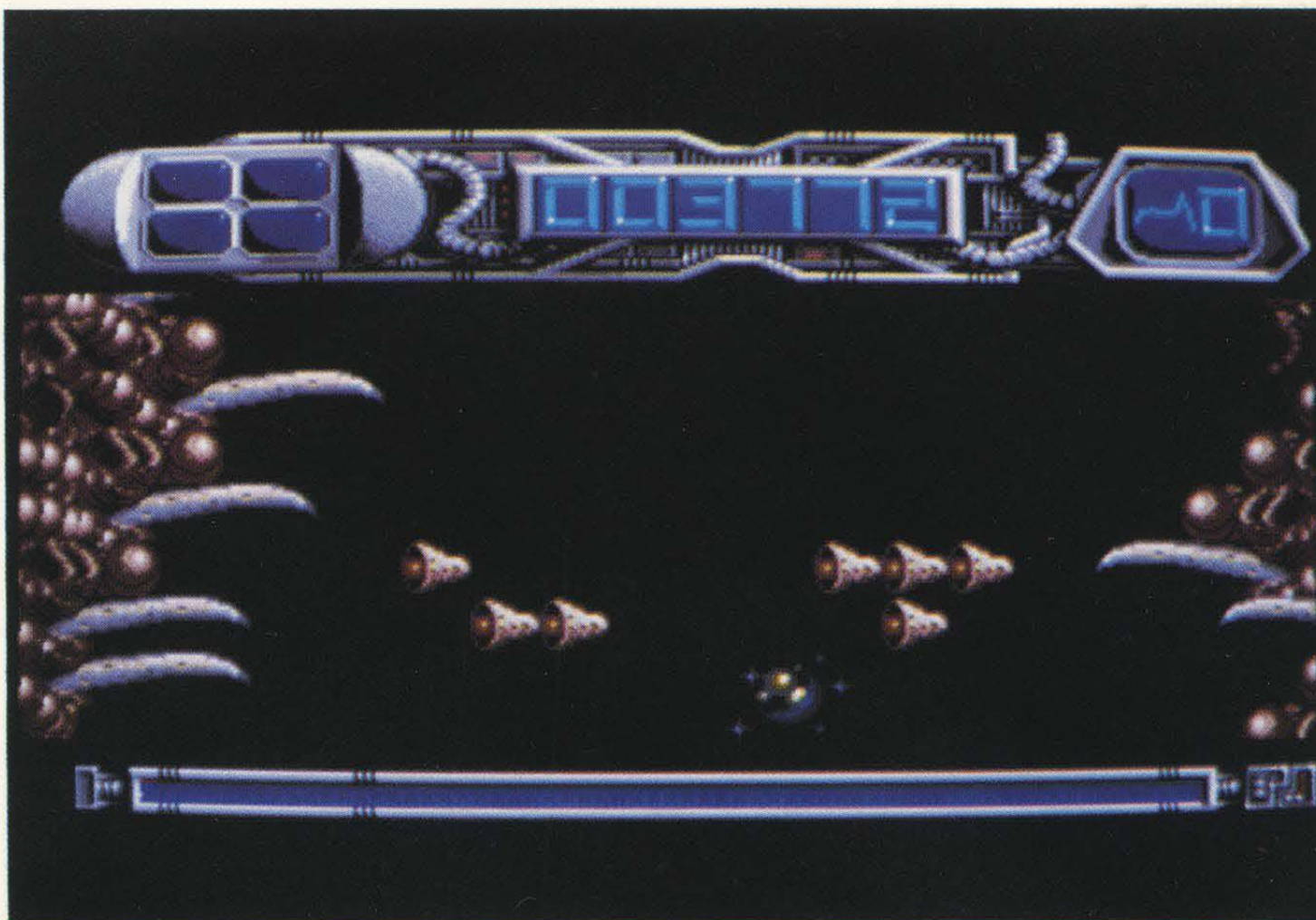
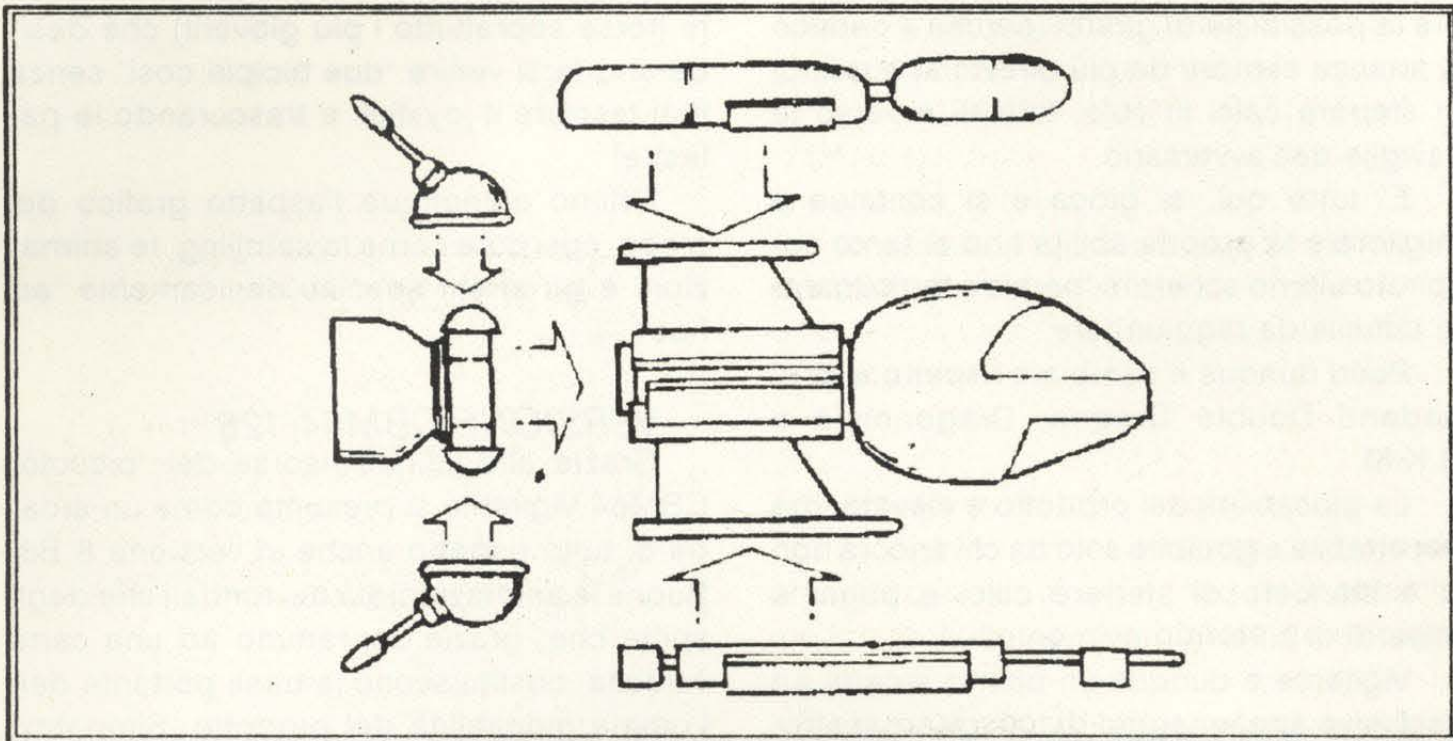
VERSIONE AMIGA

Il prezzo troppo alto mette la classica parola "fine" alla brevissima "carriera" di Dominator. Con poche lire in più ci possiamo divertire un mondo con gli ultimi shoot'em up Psygnosys.

Non si fanno gli arcade così su un 16 Bit!



Versione per Cbm 64



Versione per Amiga

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

4,6

CONCLUSIONI

Cos'altro possiamo dire? Dominator è un noioso e lentissimo shoot'em up, particolarmente frustrante e terribilmente carente in grafica ed effetti sonori. Una brutta clonazione degli spara e fuggi di maggior successo.

La System 3 l'ha fatta proprio grossa!

Cbm 64/128

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

4,4

VIGILANTE

US GOLD

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

Ci risiamo con i giochi di karate, con la US GOLD e con la solita combinazione di 16 mosse controllate dal joystick.

Senza neanche bisogno di raccontarvi la trama del nuovo arcade della US GOLD con queste poche parole ho già identificato il prodotto.

Fortunatamente non si tratta di un buco nell'acqua come H.K.M., ma bensì di un rispettabilissimo clone del recente Dragonninja targato Imagine.

Siamo quindi sempre alle prese con bruti e cattivoni di ogni genere che, nella migliore tradizione di questi giochi, si muovono per i vicoli più malfamati di una preoccupante New York del 1994 dove regna incontrastato il crimine ed il caos.

Le forze dell'ordine non sono più in grado di opporsi concretamente al dilagare dell'ultraviolenza (Malcom McDowell docet!!) e ci hanno dunque assoldati come macho man paladini della giustizia.

Le vecchiette impaurite, le giovani madri ed i tranquilli commessi viaggiatori che si trovano da queste parti ci guardano con apprensione e molta speranza: se non riusciremo a ripulire le strade della metropoli sarà la fine per tutti.

A complicare ulteriormente le cose la banda che spadroneggia nel nostro quartiere ha rapito alcuni ostaggi rendendo ancora più immediata e risolutiva la nostra opera.

Eccoci dunque a vagare per schermi e schermi che si muovono con ottimo scrolling orizzontale, mentre orde di "bad dudes" ci attaccano da ogni dove.

Non siamo però né dei Robocop né dei campioni di arti marziali quindi le nostre uniche difese consistono in agilità, destrezza e bravura nel fare a cazzotti.

I nemici posseggono anche alcuni strumenti di offesa che impareremo a conoscere molto bene a scapito della nostra sbarretta segna-energia (almeno nelle prime partite!). Potremo comunque munirci anche noi di fruste, bastoncini rotanti, stelletta, coltelli e via dicendo, al fine di fronteggiare sempre più agguerriti l'incombente minaccia.

Anche se so benissimo che pochi di voi continueranno a leggere (metà se ne sarà già andata a provare Vigilante, l'altra metà avrà voltato pagina, terribilmente annoiata!), vi illustro tutti i colpi "proibiti" attuabili con il joystick (tanto li sapete già tutti, vero?!).

Con il tasto di fuoco rilasciato possiamo girarci, muoverci sul piano orizzontale, dare pugni bassi e pugni volanti (mentre si salta cioè; non vi si stacca la mano come Mazingga!!). Premendo il fire invece avremo sem-

pre la possibilità di girarci (perché il nemico ci attacca sempre da più direzioni) e quindi di sferrare calci in volo, laterali e verso le caviglie dell'avversario.

E' tutto qui; si gioca e si continua a migliorare la propria abilità fino al tanto sospirato ultimo schermo, peraltro terribilmente difficile da raggiungere.

Poco dunque è cambiato rispetto ai precedenti Double Dragon, Dragonninja e H.K.M.

La giocabilità del prodotto è elevata, ma accettabile e godibile solo da chi ancora non si è stancato di sferrare calci e pugni a miliardi di pixel in movimento!

Vigilante è dunque un ottimo arcade ad esclusivo appannaggio di tutti gli smanetto-

ni (forse soprattutto i più giovani) che desiderano farsi venire "due bicipiti così" senza mai lasciare il joystick e trascurando le palestre!

Ottimo comunque l'aspetto grafico del gioco, così pure come lo scrolling, le animazioni e gli effetti speciali decisamente "ad hoc".

VERSIONE CBM64/128

Grazie alle infinite risorse del "piccolo" CBM64 Vigilante si presenta come un arcade di tutto rispetto anche in versione 8 Bit. Buone le animazioni sia dei fondali che degli sprite che, grazie soprattutto ad una certa velocità, costituiscono la base portante dell'ottima giocabilità del prodotto. Simpatici,



Versione Cbm 64/128

anche se già sentiti, gli effetti sonori e le varie musiche tutte arcade.

Il prezzo, infine, è senza dubbio concorrenziale e destinato a fare la felicità di tutti gli smanettoni più giovani.

VERSIONE AMIGA

Sull'ammiraglia della Commodore Vigilante fa un figurone. Ci sono ancora sprite un po' troppo piccoli, è vero, ma nel complesso se spegniamo la luce e indossiamo una cuffia stereofonica ci sembrerà di essere proprio al bar. Un gioco semplice, semplice (da vedere, ma non da giocare!!!), realizzato con ottima fattura e con una divertentissima giocabilità. Unica pecca? Ne abbiamo già visti fin troppi!!!

CONCLUSIONI

Vigilante è un ennesimo clone dei videogame di combattimento e scazzotate. Se fosse il primo si griderebbe al miracolo, ma essendo l'ultimo nato di una serie pressochè infinita non può che destare una modesta attenzione. Siamo ancora lontani dalla prossima generazione di videogame e dalle vere conversioni arcade (soprattutto sui 16 Bit) e nel complesso Vigilante ci può divertire solo per poche ore. E' un gioco d'azione molto curato ben strutturato e discretamente avvincente, in grado di entusiasmare molti giovanissimi videogamer.



Versione Amiga

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

Cbm 64/128

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 ZEALAND STORY

OCEAN

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA-CBM 64
PREZZO: LIT. 39.000(A)-18.000(64D)
IMPORTATORE: LEADER

Tutto ciò che ci potremmo aspettare da un'avventura in Nuova Zelanda sarebbe qualche branco di pecore ed alcuni giocatori di rugby; la Taito invece vede la cosa da un differente punto di vista e ha deciso di offrirci un "viaggio premio" alla ricerca delle bellezze nascoste del luogo (leggi: videogiochi!).

Kiwi è infatti un simpatico canarino pacioccone che andremo ad impersonificare in una incredibile avventura vissuta all'interno di un parco zoologico, proprio in Nuova Zelanda!

Kiwi è riuscito a fuggire dopo essere stato catturato, insieme ad altri volatili come lui, dal bieco tricheco (scusate, ma mi piaceva la rima!) guardiano dello Zoo.

Urge quindi l'opera dell'uccelletto per restituire la libertà perduta ai suoi compagni (Green Peace docet!).

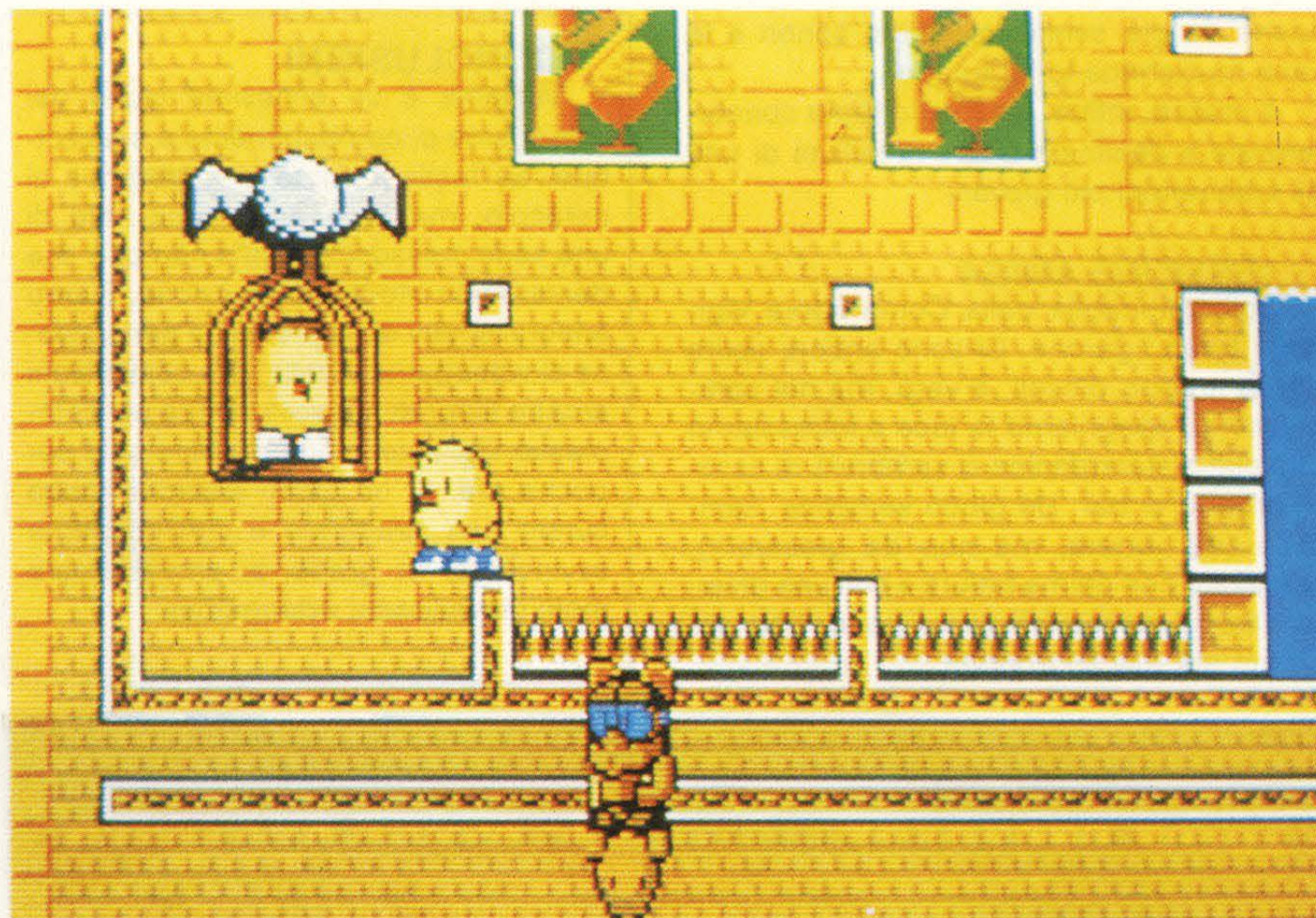
E allora, quale miglior ambientazione di una "fuga pericolosa" se non quella di un bel platform game?!

Ecco dunque Kiwi balzare qua e là sullo schermo con un'agilità sorprendente.

Il tricheco cattivo (notare l' "...ivo" e non l' "...eco"!!!) ha però incaricato alcuni altrettanto biechi guardiani (e qui ci voleva il bieco!!!) di sventare ogni tentativo di fuga.

Kiwi si trasforma allora in Rambo, con tanto di fucile laser, bombe ed altri simpatici ammennicoli, per fronteggiare questa ulteriore difficoltà.

I nemici sbucano da ogni dove sullo schermo e colpendoli si potrà trasformarli in ghiotti fruttini da divorare a beneficio del



Versione per Amiga

proprio high score. La ciccia di troppo impedisce tuttavia a Kiwi di volare, non intaccando comunque le sue indiscusse doti di corridore.

Per ovviare a questo handicap l'uccelletto potrà trovare alcune mini mongolfiere nei momenti più difficili del gioco o domare, cavalcandoli, tutti i nemici dotati di ali.

Molti schermi del gioco sono ambientati sott'acqua e su alture elevate e Kiwi dovrà quindi affrontarli munito di pinne, bombola e maschera, o di scarponcini e chiodi da roccia.

Al termine di ogni livello di gioco abbiamo il solito mega mostro da distruggere.

Il primo è, ad esempio, incarnato da una balena gigantesca eliminabile solo dall'"interno" (avete presente Pinocchio?!).

Abbiamo tra le mani un piccolo, grande capolavoro.

Tra i game finora visionati, questo New Zealand Story sembra nascere come trasfigurazione a due altri famosissimi coin-up quali Pac Land e The Giana System.

The N. Zealand Story ha comunque le carte in regola per equiparare e anche subbissare i suoi predecessori sia per vendite che per gradimento.

Divertimento, umorismo, una marea di schermi e tantissimi sprite in movimento e coloratissimi livelli, rendono incredibilmente irresistibile questa avventura in Nuova Zelanda.

VERSIONE PER AMIGA

L'aspetto grafico è curato fino all'exasperazione, mentre gli effetti sonori, musicchette arcade comprese, sono degni di uno dei più gettonati arcade.

Simpaticissimo il "Neep! Neep! Neep!" emesso da Kiwi quando si perde una vita.

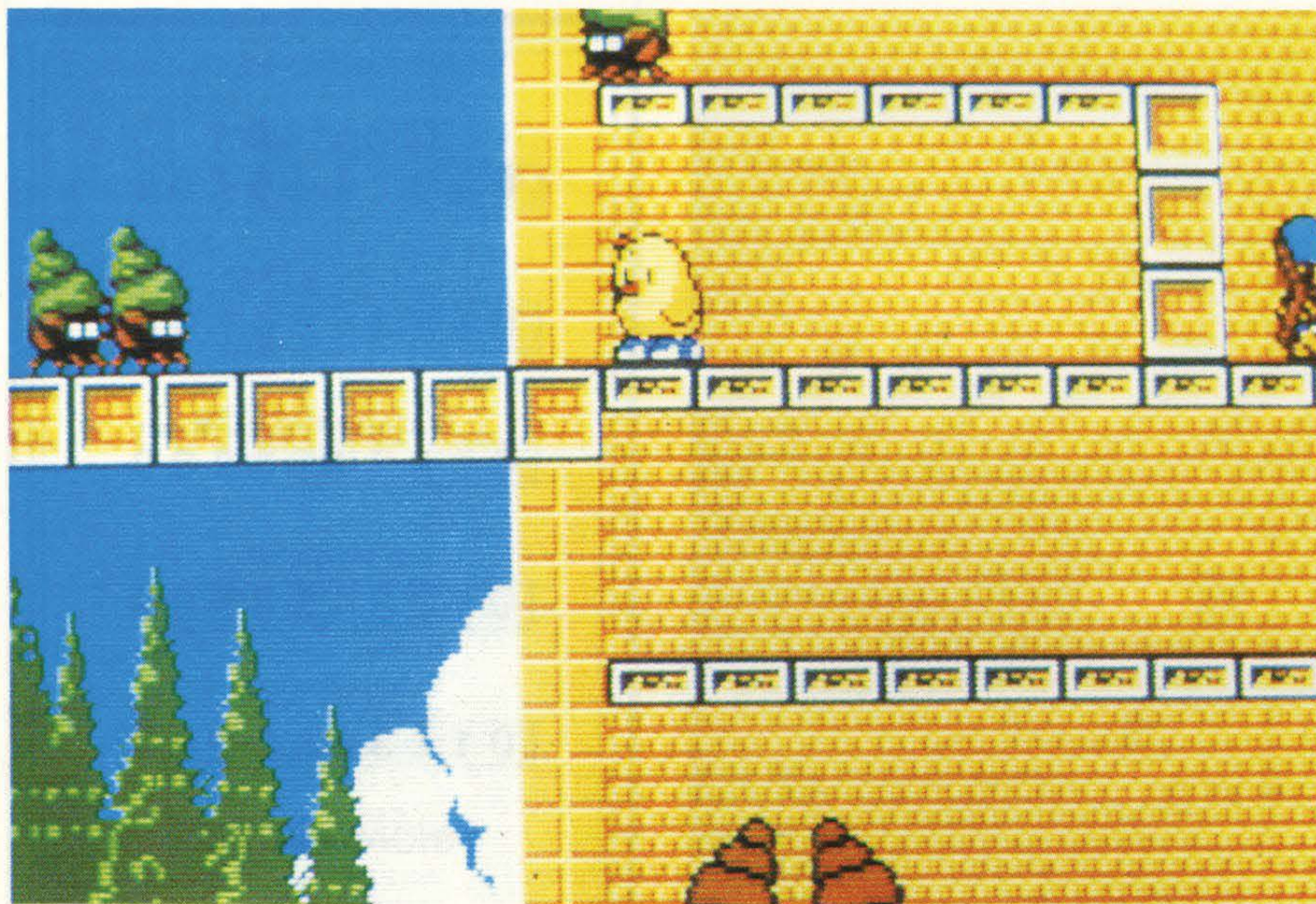
La giocabilità è quella classica di un arcade, buona sotto tutti gli aspetti.

VERSIONE PER CBM 64

Anche in questa versione, la grafica è ben curata in ogni sua fase di gioco e (gaudio per i sessantaquatttristi) degna di entrare a far parte dei più bei programmi fatti per il loro computer.

Gli effetti sonori sono proposti degnamente nonostante la monofonicità dell'apparecchio e sembrano far dimenticare le differenze che esistono con il 16 bit suo successore.

Buona la giocabilità!



Versione per Amiga



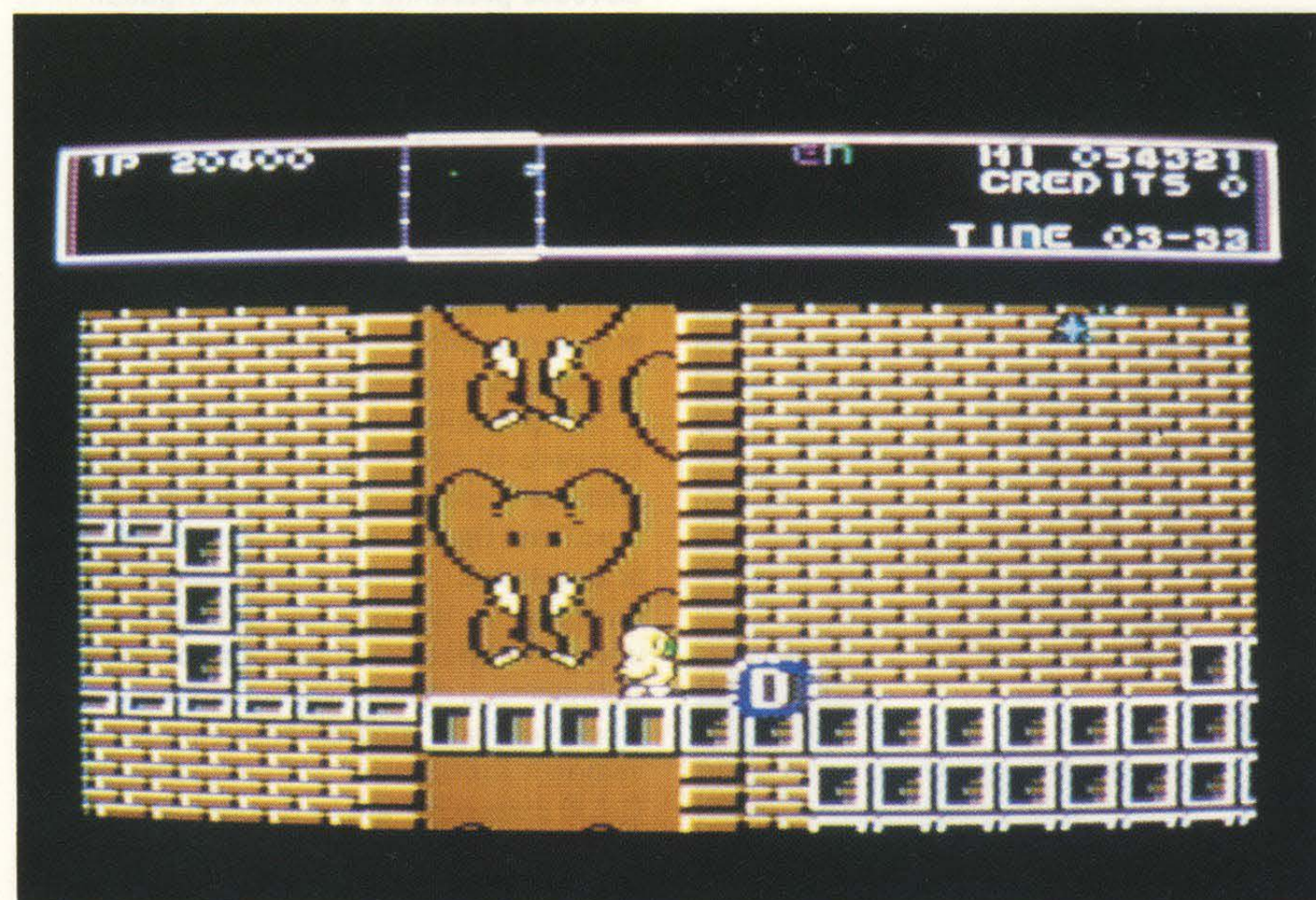
CONCLUSIONI

New Zealand Story è un gran bel gioco. Raramente un platform game è riuscito ad essere tanto irresistibile.

Lo si gioca per ore ed ore e non ci si stanca mai: si vuole sempre ricominciare una nuova partita.

La superba realizzazione grafica sfrutta il meglio del 16 Bit Commodore e confeziona eccellentemente un soggetto sempreverde, stranamente originale ed imperdibile.

Se cercate un bellissimo platform game New Zealand Story è il suo nome!!



Versione per Cbm 64/128

Cbm 64/128

Giocabilità

0123456789

Interesse

0123456789

Manualistica

0123456789

Grafica

0123456789

Sonoro

0123456789

Valore Globale

8,2

ocean

Amiga

Giocabilità

0123456789

Interesse

0123456789

Manualistica

0123456789

Grafica

0123456789

Sonoro

0123456789

Valore Globale

8,6

GRAND PRIX CIRCUIT

ACCOLADE

CBM 64-PC/IBM-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64(N)- AMIGA
PREZZO LIT. 39.000(64)-42.000(A)
IMPORTATORE: C.T.O.

Anche se il campionato mondiale di Formula 1 è oramai vicino alla fine della sua stagione, vi presentiamo questo nuovo prodotto della Accolade basato appunto sul cosiddetto circo della Formula 1. Come tutti i giochi sportivi anche in questo Grand Prix Circuit non esiste una trama che presenti il game, ma ciò che incuriosisce di più e che si tramuta in desiderio, è la voglia di cimentarsi con i grandi piloti e i grandi circuiti presenti sulla scena mondiale. Le istruzioni,

com'è consuetudine in casa C.T.O., sono in italiano, quindi una rapida lettura del manuale e... via! Il controllo del mezzo viene effettuato tramite joystick con le consuete otto posizioni. Le prime opzioni consentono di poter decidere se si abbisogna di un po' di pratica (Practice), se volete effettuare solo una gara (single race), oppure se volete fare un campionato completo e quindi disputare tutte e otto le gare in programma. Il livello di difficoltà è variabile non automaticamente ma potete scegliere voi quale effettuare. Come al solito i livelli variano da Principiante fino a Guida professionale per un totale di cinque livelli. Le variazioni dei livelli consistono in perfezionamenti nella guida, ad esempio nel primo livello si potrà uscire di

strada quante volte si vuole senza rovinare l'automobile e il cambio automatico (niente sfollate con rottura del motore); nei livelli superiori esistono proprio tutti gli inconvenienti veri di un mezzo, la rottura del motore, il danneggiamento del mezzo se passate sopra i cordoli, ecc. ecc. I circuiti sono quelli che abitualmente vediamo in TV e sono:

Gran Premio del Brasile a Rio,
G.P. di Monaco,
G.P. del Canada (Detroit),
G.P. d'Inghilterra (Silverstone),
G.P. di Germania (Hockenheim),
G.P. d'Italia (Monza),
G.P. del Giappone.

I gran premi non sono proprio tutti quelli che svolge la vera Formula 1 ma, nonostante ciò, quelli inseriti dalla Accolade, sono veramente difficili da condurre a termine (in poche parole, meglio così!!!). Le auto su cui possiamo effettuare la scelta si diversificano da la classicissima e italianissima Ferrari alla Williams e alla McLaren (noi da buoni ferraristi scegliamo cavallino rampante!!!), che posseggono diverso motore e diverse caratteristiche. Un giro di qualificazione precederà sempre la gara vera e propria. I giri sono da scegliersi inizialmente e possono variare da 1 a 99. Tra i nomi posti ai piloti e che gareggeranno contro di noi spiccano le parodie di piloti molto famosi, ad esempio Nigel Mansell è divenuto Nigel Levins ecc... Lo schermo durante la gara è diviso in parecchie parti e ognuna di essa possiede un suo specifico compito. Oltre alla naturale visione di ciò che ci sta davanti, possiamo notare lo specchietto retrovisore, il contagiri, il volante con l'indicatore di sterzata (pallino rosso), indicatore danni, contamiglia, insomma una miriade di particolari. E' prevista anche la sosta ai Box nel caso in cui il mezzo dovesse presentare anomalie e guasti.

VERSIONE CBM 64

La grafica è veramente apprezzabile, sfrutta molto la tecnica del particolare anche se, questa caratteristica, penalizza non di poco l'animazione che diventa lenta e a scatti. Il sonoro è passabile; gli effetti classici di sterzata e di eventuale derapata sono striduli ma efficaci, il rombo del motore è un po' una pernacchietta.

La giocabilità è ad un ottimo livello. Al contrario di altri programmi simili non possiede la fastidiosissima animazione a scatti (tipo Test Drive!) che solitamente penalizza la giocabilità. Unico neo per la versione su nastro è la lentezza di caricamento, per iniziare a giocare occorrono almeno una quindicina di minuti. Noi consigliamo la versione su disco, sicuramente sarà molto più veloce!!! (non siamo comunque certi se la C.T.O. possieda già la disponibilità per il 5 pollici Commodore!). Inoltre bisogna aggiungere che il prezzo è eccessivo per un game su nastro anche se la manualistica in italiano è minuziosamente creata.



Versione per Cbm 64/128

VERSIONE PER AMIGA

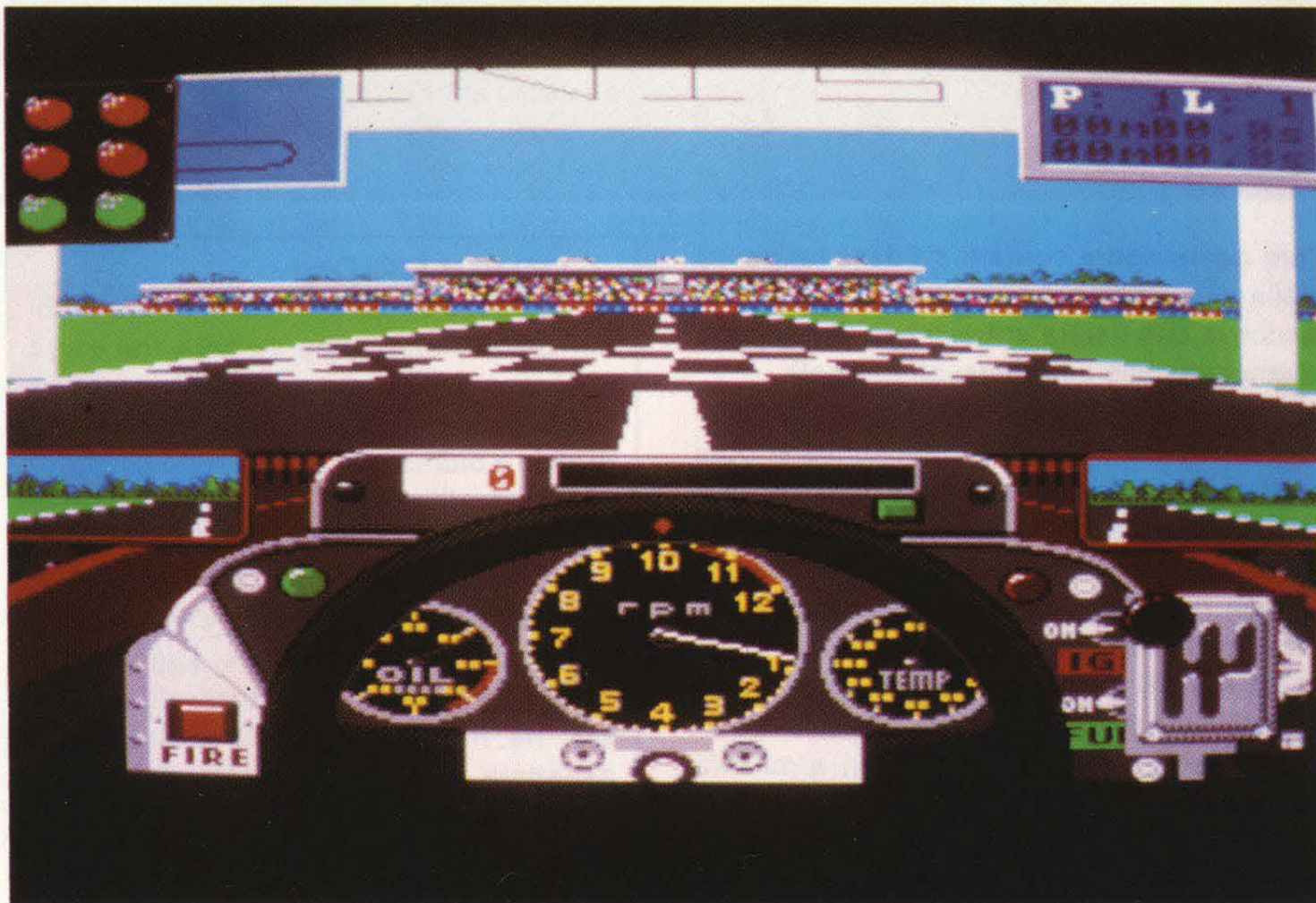
E' come stare a bordo di una vera automobile, in questa versione la grafica è stupefacente e senza dubbio all'altezza della più bella grafica per Amiga. Anche per Amiga non esiste l'animazione a scatti classica di questo tipo di game, tutto scorre fluido come se stessi realmente sui bolide di Formula Uno.

Gli effetti sonori sono ad un livello molto apprezzabile e creano la sensazione di trovarsi veramente a bordo di un bolide di formula Uno (scusate la ripetizione ma... merita!). Il prezzo è alto anche per la versione Amiga (ma non troppo!), comunque, G.P. Circuit, merita di essere acquistato nonostante il costo!

CONCLUSIONI

Il programma provato, possiede tutti i requisiti per essere acquistato, sia per la buona grafica che per la giocabilità.

Un gioco da non confondere con i vari Pit Stop e Pole Position, G.P. Circuit è tutto un'altra cosa. In una frase si può condensare tutto: G.P. Circuit è una fedele trasfigurazione del circo della Formula 1, con in più, la particolarità di divertirsi senza doversi ammaccare e in meno, i miliardi che percepiscono i piloti!!! Un telex ci avverte che per metà ottobre sarà disponibile anche la versione per PC Ms/Dos con scheda avanzata.



Versione per Amiga

Cbm 64/128

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

La Accolade

é distribuita in Italia da

C.T.O.

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

CITADEL

ELECTRIC DREAMS

CBM64

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64 (DISCO)

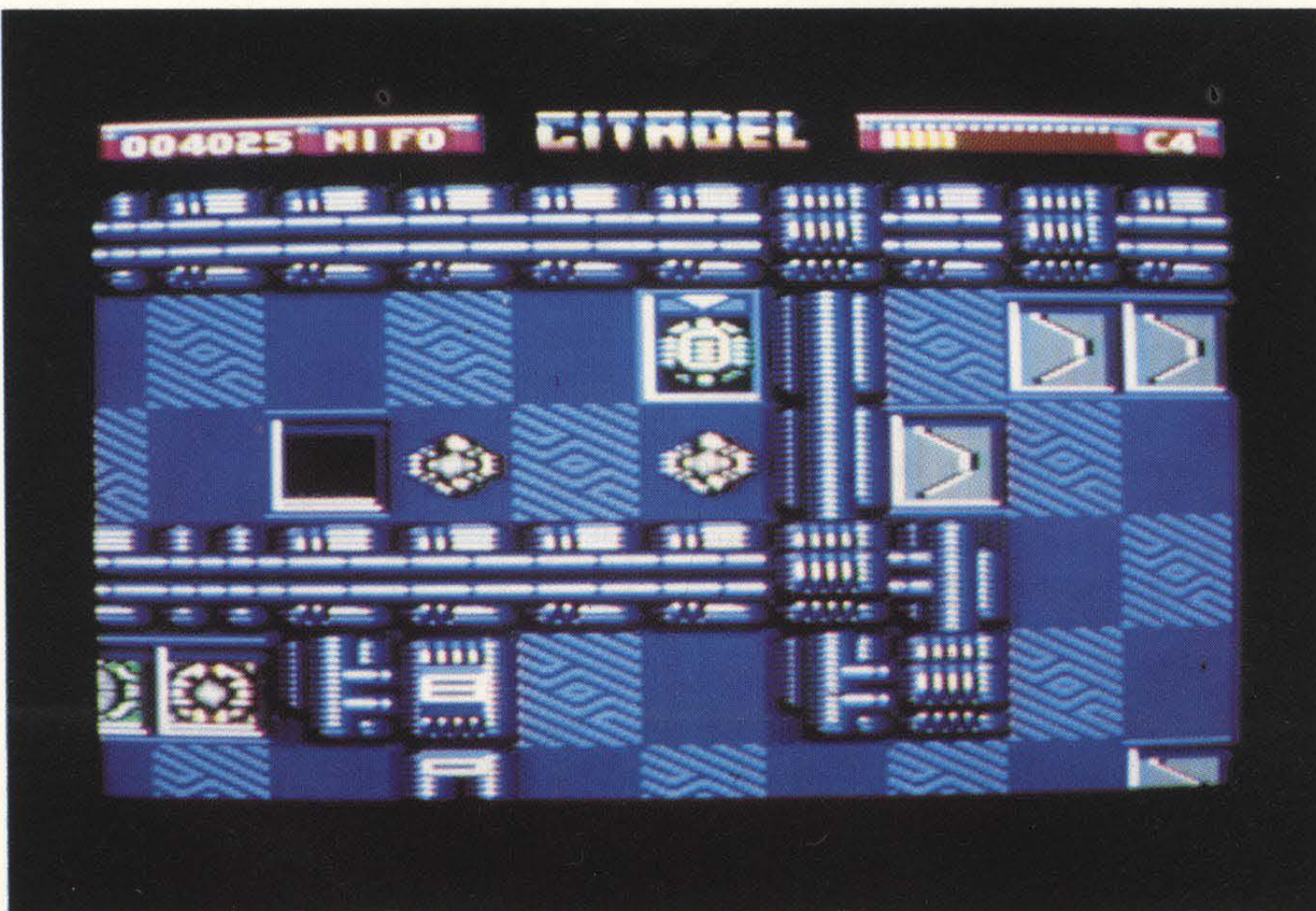
PREZZO LIT. 21000

IMPORTATORE: LEADER

Ancora non si è spento l'eco della fantastica vicenda della sonda americana Voyager, ormai alle soglie del nostro sistema solare, che la Electric Dreams proprio in previsione (fra l'altro poco probabile!) di questo evento presenta un nuovo game che sembra ripercuotere in un prossimo futuro le imprese della più reale sonda americana. Infatti tutto ha inizio quando, in vicinanza di Atenapool, una sonda avverte una debole fonte di energia proveniente da un mondo che fino ad allora era considerato arido e privo di vita. La sonda da questo momento in poi, continuerà a fornire numerosi dati, fornendo particolari molto interessanti su di un complesso urbano sotterraneo situato nel cuore profondo del pianeta. La via d'accesso indicata dalla sonda è una sola e fra l'altro, ben camuffata sulla superficie. Tutto sembrava inanimato anche se i suoi sistemi energetici erano ancora operativi così come i sistemi di difesa che sembravano rilevare qualsiasi movimento estraneo al pianeta. Una volta perso il contatto con la sonda, tutto faceva presupporre ad un'eventuale distruzione del rilevatore e da quel momento in poi i governanti decisero di proibire a tutti l'entrata in questa area eccetto ai droidi e alle sonde.

La missione affidataci dalla Electric Dreams ha inizio ora. Ci viene affidata una sonda tutta particolare e di nuovissima concezione denominata "Monitor" (con tanto di manopole per la regolazione del colore, volume e contrasto!!!!). La sonda Monitor, possiede motori di sospensione e getti periferici per i movimenti direzionali, inoltre è dotata di uno schermo blindato su cui appaiono le informazioni che si conoscono sui vari congegni che incontreremo durante l'esplorazione (tutto questo avviene nella realtà durante la presentazione del gioco).

Abbiamo quattro vite a disposizione (o se preferite quattro monitor) con le quali dovremmo terminare i livelli, inoltre oltrepassati i 10.000 punti, ci viene assegnata un'altra vita. Il gioco è carino e non è il solito spara-spara, durante la partita è necessario trovare i giusti congegni per poter passare da un piano all'altro e da una città (formata da due piani) all'altra. I livelli sono otto come otto sono anche le città da visitare e sono: Alieno, Corazza, Bronzo, Camera, Arena, Vuoto, Rischio e Gotico. Durante la lettura del manuale vengono espletate molto bene tutte le informazioni relative alle armi che percorrendo i livelli ci verranno proposte dal gioco e, mano a mano che si prosegue, com'è consuetudine di ogni game, aumentano il loro potere distruttivo. Se all'apparenza Citadel sembra un game molto facile, con lo scor-



riere del tempo e soprattutto della longevità della vita posta a nostra disposizione, ci si accorge che risulta abbastanza complicato districarsi nelle innumerevoli trappole.

Infatti l'ingrediente che a parer di redazione sembra essere indispensabile in ogni game che si rispetta continua ad essere proprio questa sensazione di facilità di riuscita che con il passare dei livelli diminuisce e crea la giusta voglia di proseguire nella conduzione del gioco. Con la pressione del tasto fire del joystick, oltre a sparare e premere in sequenza immediata il tasto suddetto, potremo prendere le ulteriori armi. Ma non solo, è possibile perfino soggiogare le sonde nemiche ai nostri voleri e quindi possedere un fantastico scudo protettivo che consente di far diminuire meno velocemente la nostra energia. Oltre a consigliarvi ciò che poco fa è stato detto, un altro suggerimento potrebbe essere quello di mapparvi i livelli in quanto il più delle volte oltre alle armi vi si possono celare anche dei potenziali serbatoi di energia che possono rivelarsi indispensabili in talune situazioni, mentre in altre uno spreco. Lo schermo appare diviso in mattonelle e sembrano confondere chi, possedendo una buona esperienza, veda in questo Citadel un altro tipo di gioco. Le mattonelle celano solo le trappole ove sono nascoste le difese del pianeta e fungono solo da bel apparire.

La grafica di Citadel è ben curata, non ci si stanca mai di dire che, per il Cbm 64, il livello fin' qui conseguito un po' da tutte le case di software è veramente alto.

La giocabilità è eccezionale in ogni momento e la gestione del joystick è molto semplice e di facile apprendimento.

Il sonoro è più che mai azzeccato, la colonna sonora iniziale ad esempio, crea quell'atmosfera di futuristica visione del mondo a venire.

CONCLUSIONI

Citadel è un game, adatto a tutti. A chi non piace molto lo spara-spara, ma esige qualcosa di più, con questo programma verrà senza dubbio appagato. Buona grafica e ottima giocabilità sono gli ingredienti ideali di tutti i giochi migliori e Citadel possiede ambedue queste caratteristiche.

Considerando il prezzo che, rispetto alla media dei programmi si aggira intorno alle 25.000 lire, con l'acquisto di questo, ne risparmiamo ben 4.000. Cosa aspettate, correte dal più vicino rivenditore e acquistatelo, meritaaaaaaaaaa!

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



R

SE ABITI IN UN'ALTRA CITTA'
TELEFONA DIRETTAMENTE ALLO 02/808031
PER ORDINARE I GIOCHI SCELTI:
LI RICEVERAI A DOMICILIO IN 48/72 ORE DALLA SPEDIZIONE.

Costo trasporto tramite corriere: capoluoghi L. 9000 - capoluoghi Sud Roma L. 12000
provincia L. 12000 - provincia Sud Roma L. 15000
sped. post. L. 5000

IL NEGOZIO E' A MILANO, P.ZZA CORDUSIO, IN VIA SAN PROSPERO 1 * TEL. 02/808031 * C.A.P. 20121

PREZZI
IN MIGLIAIA
DI LIRE!!

VIDEOGAMES

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO

pag. 1

pag. 2

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	18	...	25	18	3D POOL	39
...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...
...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...
...	22	19	ACTION SERVICE	34	45 *°	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49	...	39
...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59
...	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
...	22	19	APOLLO 18	...	45 *	...
...	ARCHIPELAGOS	69	...	69
...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	...
...	49	...	AUTODUEL	59	59 *	...
...	BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	...
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39
...	21	18	BATMAN 3	29
...	BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
...	BATTLECHESS	59	59 *°	...
...	59	...	BATTLES OF NAPOLEON
...	39	...	BATTLETECH	49
...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49
18	15	BIONIC COMMANDO	29	29 *	...
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29	...	29
...	BLOOD MONEY	59
...	BLOOD WITCH	59	...	59
...	25	18	BOMBUZAL	49	...	49
...	15	15	BUTCHER HILL	29	...	29
...	12	...	CALIFORNIA CHALL. (DUEL)	24	24 °	...
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 *°	...
...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	...
...	40	...	CAVEMAN HUGH OL.
...	22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 *°	...
...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...
...	25	18	CIRCUS ATTRACTIONS	...	29 *	...
...	12	...	COURSE DISK (J.NICKLAUS)
...	CRAZY CARS II	29	39 *°	39
...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...
...	18	15	D.N.A. WARRIOR	29
...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad
...	DEJA VU II	49	...	49
...	49	...	DEMON'S WINTER	59	59 *	59
...	15	15	DENARIS	25
...	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON	29	49 *	29
18	18	15	DRAGON NINJA	39	...	39
...	DRAGON'S LAIR	109
...	DUNGEON MASTER	49	...	49
...	...	18	25	18	EMLYN HUGES SOCCER
...	EMPIRE	46	59 *°	...
...	29	...	F-14 TOMCAT
...	39	25	F-15 STRIKE EAGLE	...	59 *°	...
...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 *°	59
...	F-16 FALCON	59	69/89 *°	59
...	F-16 FALCON MISSION	49	...	49
...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 *°	...
...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59
...	FERRARI FORMULA ONE	38
...	FLIGHT SIMULATOR III	...	129 *°	...
...	15	15	FOOTBALL MANAGER II	38	39 *	39
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	...	29
...	18	...	18	18	GAME OVER II
...	15	15	GARY LINEKER HOT SHOT
...	GOLD RUSH	49	59 +	...
...	15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	...	59 *°	...
...	49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59
...	59	...	HALLS OF MONTEZUMA
...	25	18	HAWKEYE	49
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59
...	49	...	HILLSFAR	...	59 *°	...
...	22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49
15	...	15	15	15	HUMAN KILLING MACHINE	25	29 *	29
...	15	15	INDY	25	...	29
...	22	19	ITALY '90 SOCCER	39
...	20	...	JACK NICKLAUS	38	38 +	...
...	JOAN OF ARC	25	29 *	29
...	21	...	JOURNEY TO CENT OF EAR.	29	29 *°	...
...	21	18	KICK OFF	29	...	29
...	KING ARTHUR	49
...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...
...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59
...	KRYSTAL	69
18	...	15	15	15	L.E.D. STORM	25	...	29
15	...	15	15	15	LAST DUEL	25	...	29
25	...	25	25	25	LAST NINJA II
...	LEISURE SUIT LARRY II	59
...	15	15	LICENCE TO KILL	25
...	LOMBARD RALLY	59	59 *°	59
...	LORDS OF THE RISING SUN	69
...	MAN HUNTER	59	69 +	...
...	22	...	MARBLE MADNESS	29,5	40 *°	...
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	MILLENIUM 2,2	49	49 *°	49
...	MONEY BAGS	...	59 *°	...
...	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	...
...	45	...	NEUROMANCER
...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39
...	18	21	NIGHT RAIDER	...	29 *°	...
18	...	18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	18	18	15	OPERATION WOLF	29	...	39
18	15	18	15	15	OUTRUN	25	29 *	29
...	59	...	OVERRUN
18	15	15	15	15	PACLAND	25	...	29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25	...	29
...	30	...	PATTON vs ROMMEL
...	18	...	18	18	PESSING SHOT	29
...	49	...	PHANTASIE III	59	...	59
...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 *°	...
...	18	18	PHOBIA	39	...	39
...	POLICE QUEST	49
...	POLICE QUEST II	...	49 +	...
...	59	...	POOL OF RADIANCE	...	59 *°	...
...	POPULOUS	45
...	22	19	POWER AT SEA
...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
...	PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
...	49	...	QUESTRON II	59	59 *	59
18	...	18	25	18	R-TYPE	49	...	39
...	15	...	18	15	RAMBO III	39
18	...	18	25	18	REAL GHOSTBUSTERS	49	...	39
18	...	15	21	18	RED HEAT	39	...	39
...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...
15	...	15	18	15	RENEGADE III
29	15	15	ROADBLASTERS	25	...	29
...	18	...	21	18	ROBOCOP	39
...	39	...	ROCKET RANGER	59
15	...	15	18	15	RUN THE GAUNTLET	39	...	39
...	21	18	RUNNING MAN	29	...	29
...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...
...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...
...	S.E.U.C.K.	49
...	39	25	SILENT SERVICE	...	59 °	...
18	...	18	21	18	SILKWORM	39	39 *°	39
...	22	...	SKYFOX II	...	40 *°	...
...	SPACE QUEST	39
...	SPACE QUEST III	...	59 +	59
...	25	18	SPEEDBALL	49	59 *	49
...	STAR FLEET	45	45 *°	...
...	25	18	STAR TREK
...	STARGLIDER II	49	...	49
...	STELLAR CRUSADE	...	69 +	...
...	STEVE DAVIS SNOOKER	39	...	39
18	...	18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	...
...	STRIKE FLEET	...	39 *°	...
...	15	...	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 *°	49
...	12	...	SUPERCAR (DUEL)	24	24 °	...
18	25	18	SUPERMAN	39	39 *°	39
...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49
...	22	19	TEST DRIVE	33	33 *°	...
...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	...
...	22	...	THE BARD'S TALE II	...	35 *°	...
...	39	...	THE BARD'S TALE III
...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
15	...	15	15	15	THE DEEP	25	29 *°	29
...	20	...	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 °	...
...	15	...	15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 *°	29
29	...	29	39	29	THE IN-CROWD
...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...
...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...
18	...	18	15	15	THUNDER BLADE	25	...	29
...	18	15	TIGER ROAD	25	...	29
...	29	21	TIME SCANNER	49	49 *°	49
...	29	25	TIMES OF LORE	...	59 *	...
...	21	15	TOM & JERRY	29	...	39
...	39	29	TOTAL ECLIPSE II
...	TRIAD	59	...	59
...	TV SPORT FOOTBALL	59
...	TYPHOON OF STEEL
...	49	...	U.M.S.	49	49 *	49
...	49	...	ULTIMA III	59	59 *	59
...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59
...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 *°	...
...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...
18	VICTORY ROAD	39	39 *	39
15	...	15	15	15	VIGILANTE	25
...	29	21	WALL STREET	...	49 *°	...
...	18	18	WANDERER	29	...	29
...	18	25	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49
...	22	19	WARLOCK'S QUEST	34
...	WATERLOO	59	59 +	59
...	15	15	XIBOTS	25
...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST
Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione. Scorri l'elenco con un righello

Impaginazione
Electronica by
Zed

TAKE DOWN

GAMESTAR

CBM 64/128 - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Da un po' di tempo non si sentiva più parlare di wrestling computerizzato. Dopo il mitico Tag Team Wrestling le software house di tutto il mondo hanno evidentemente incontrato non poche difficoltà per ricreare, con il più alto livello di realismo possibile, la lotta libera "all'americana" su home computer.

Ci riprova allora la Gamestar, già madre dei Championship Golf, Basketball, Baseball e Football.

Purtroppo per i molti Amighisti all'ascolto, il nuovo Wrestling "formato joystick" girà solo su Commodore 64 ed IBM PC!

Il gioco è strutturato attraverso una fase di preparazione ed una prettamente arcade, come tale molto spettacolare.

Potendo giocare da soli o in due, sarà sempre necessario scegliere ben due muscolosissimi atleti con cui creare la nostra compagine. La scelta si articola su ben otto, paurose macchine umane che rispondono ai preoccupanti nomi di: Iron Head, Mr. Cool, Ninja, Sea Dawg, Sgt. Slam, Sultan, Tomahawk e Viking (se non siete d'accordo sul "preoccupanti" povare un po' a consultare il vocabolario d'inglese!).

I membri di ogni squadra si affrontano sempre a due a due, evitando così l'irrimediabile bagarre di quattro atleti che si menano pugni e calci contemporaneamente.

Attraverso il joystick o la tastiera sarà perciò necessario scegliere, di volta in volta, quale dei nostri due Braccio di Ferro far entrare in singolar tenzone.

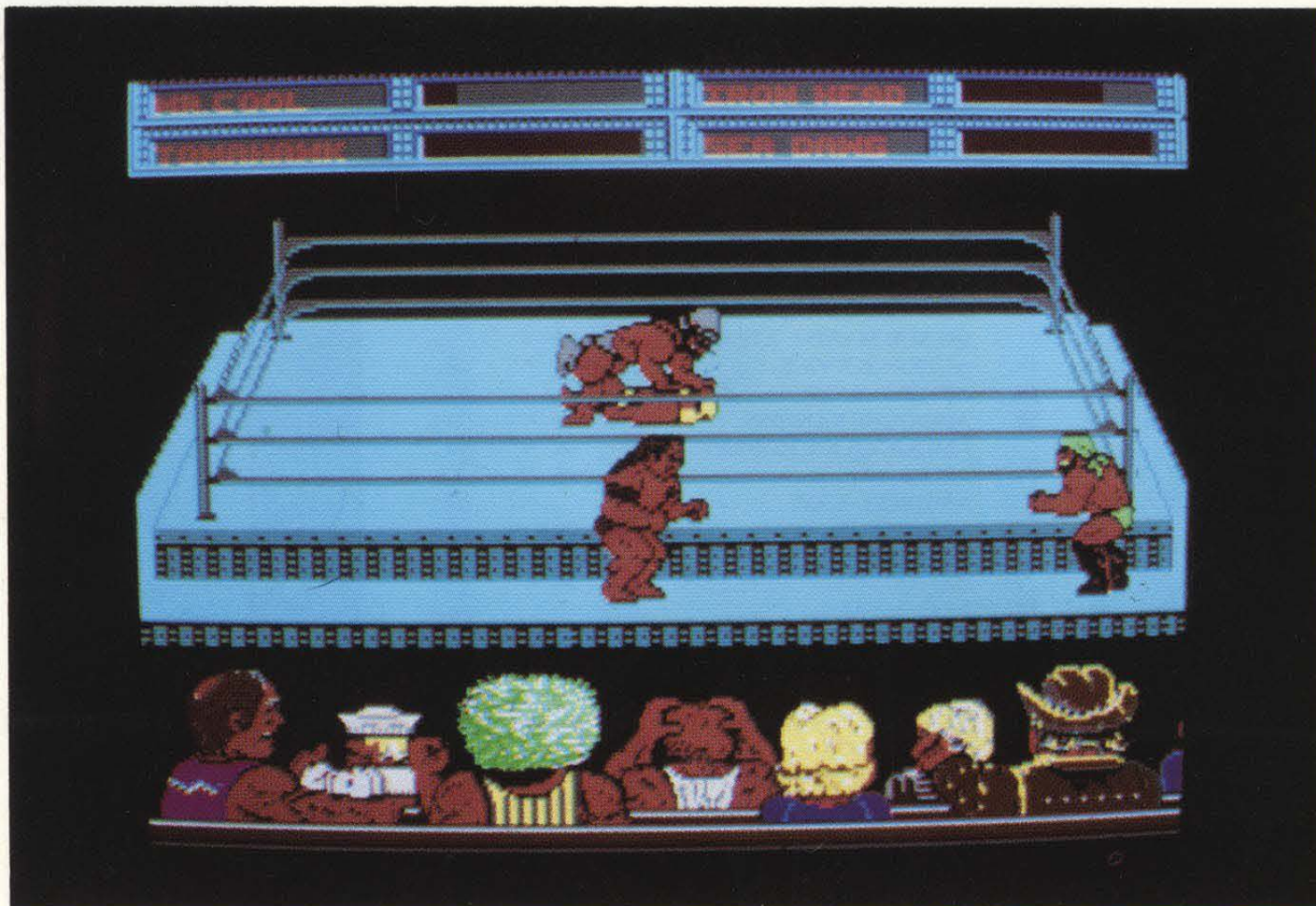
Per quanto riguarda sempre la selezione dei Wrestler, potremo consultare le relative schede personali del nostro allenatore; qui potremo studiare attentamente i pregi, i difetti e i colpi segreti di ognuno degli otto eroi, cercando di accaparrarci i migliori.

Le mosse ricreate nel gioco sono di due tipi, quelle normali e le cosiddette Custom.

Le prime comprendono gli spostamenti direzionali, l'arrampicata sulle corde del ring (che termina poi con un lancio contro l'avversario), calci, pugni, messe a terra e relative strategie difensive, nonché il classico strattone (Tag) da cui prende proprio il nome questa spettacolare ed insolita disciplina sportiva.

Le mosse Custom invece sono le armi segrete di ogni wrestler. In numero di quattro, esse costituiscono la particolare abilità dei lottatori.

Ad esempio Mr. Cool può letteralmente volare contro un avversario ed affibbiargli particolarissimi calci, mentre il Sergente Slam può ficcare le dita negli occhi al nemico o spaccargli un gomito!



Le mosse Custom sono perciò personalissime e tipiche di ogni atleta.

L'aspetto grafico del gioco non è però nulla di particolarmente entusiasmante.

Le animazioni sono discrete, rappresentate con un massimo di 16 colori (peccato per chi possiede una VGA), ma un tantino lente, e la rutilante folla che quasi sommerge il ring è incredibilmente statica.

La definizione dei particolari non eccelle esattamente e nel complesso rende inevitabile una sovrapposizione del gioco (almeno in ambiente grafico) al vecchio Tag Team Wrestling.

Il sonoro è abbastanza piacevole ma, come già spesso accade, può essere apprezzato solo con una music o sound card qualsiasi.



CONCLUSIONI

Take Down su IBM PC è un classico giochetto che può stancare presto.

Se non si dispone di un joystick risulta particolarmente difficile amministrare le numerose mosse degli atleti nei tempi brevi richiesti dal programma.

C'è una certa varietà di atleti fra cui scegliere molte mosse, colpi segreti e via dicendo.

Tutto ciò comunque non basta a fare di Take Down un cosiddetto successone. Forse il tutto è imputabile alla scarsa popolarità in Italia del Wrestling e alla inevitabile trasposizione del gioco, dalla versione ad 8 Bit, che trasuda indizi da tutte le parti.

Il costo non è tuttavia eccessivo e farà certo felici tutti i possessori di IBM PC fanatici del Wrestling e non ultimo Dan Peterson!!!

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

G.NIUS

INFOGRAMES

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

Ed eccoci a parlare nuovamente di Info-grams e dei prodotti che ci propone. G.nius (o genius se preferite!!! fra l'altro in italiano si leggerebbe comunque così!) è un arcade tipicissimo.

La trama è semplice e sembra uscire da un futuristico mondo fatto di robot. G.nius è un po' una specie di capo reparto di tecnorobot su di una astronave.

All'improvviso, durante un viaggio commerciale, risuona il segnale d'allarme e il computer di bordo si dirige brutalmente verso il pianeta più vicino sul quale l'astronave si schianta brutalmente.

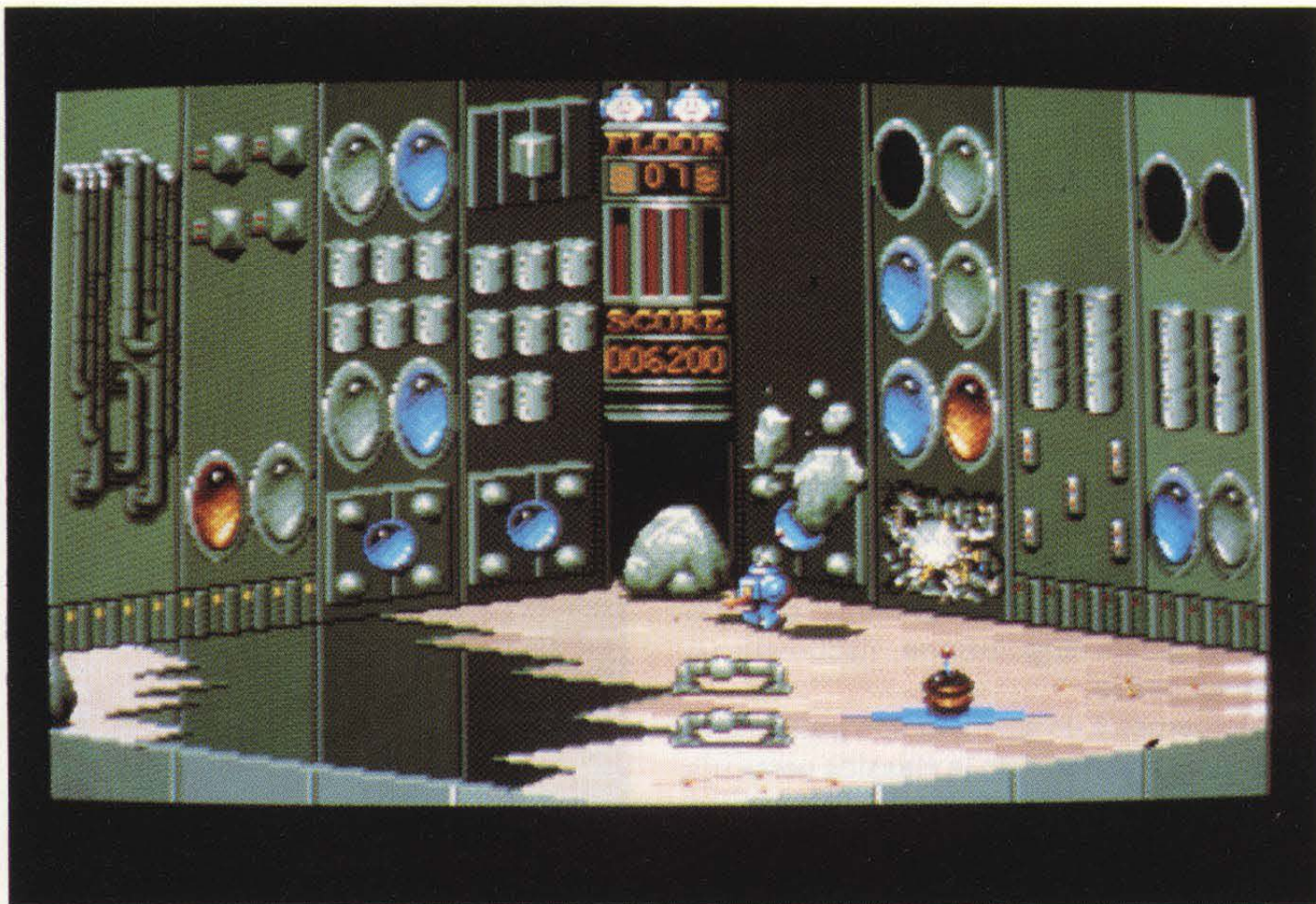
"Cosa sarà stato?" Un'avaria del nucleo-pedalatore a positroni invertiti (che storie ragazzi!) o una rotazione elastico-energetica demoltiplicata?

G.nius non ha il tempo di pensare nè per le domande nè per le risposte, deve agire subito!

Lo scopo primario del robot da noi capitano (armati di Joystick) è quello di riuscire ad uscire dall'astronave cercando di non farsi distruggere dai robot impazziti e distruggere gli ascensori una volta usati.

Il game è molto carino ed è particolarmente facile districarsi all'interno dell'immenso labirinto quale può essere un cargo per il trasporto merce.

Inizialmente il programma ci propone una schermata che raggruppa un insieme di opzioni atte a variare la stessa conduzione del gioco. I livelli di difficoltà differiscono inizialmente a seconda delle impostazioni che si scelgono. Ad esempio i numeri posti sotto la scritta proiettili indicano quanti di questi possediamo prima che l'arma in no-



stro possesso si disintegri. Proporzionalmente diremo che, una quantità maggiore di proiettili consentirà di essere posti ad un livello facile. Inoltre esiste un'opzione di salvataggio che consente di mantenere gli stessi valori impostati inizialmente, in quanto una volta che termineranno i G.nius, varierà casualmente tutta la disposizione sia delle stanze che delle opzioni iniziali.

Tre sono i robot posti per il conseguimento della missione.

Sono state poste anche alcune facilitazioni tipiche dell'arcade, quali l'aumento delle nostre armi dopo aver distrutto i robot impazziti.

La grafica di G.nius è ottima, ben studiata l'ambientazione e la scelta dei colori. L'animazione è eccezionale, il movimento degli sprite dedicati al robot sono molto

veloci. Tutto questo pregiudica una altrettanto ottima giocabilità che rende ancor più appetibile il gioco.

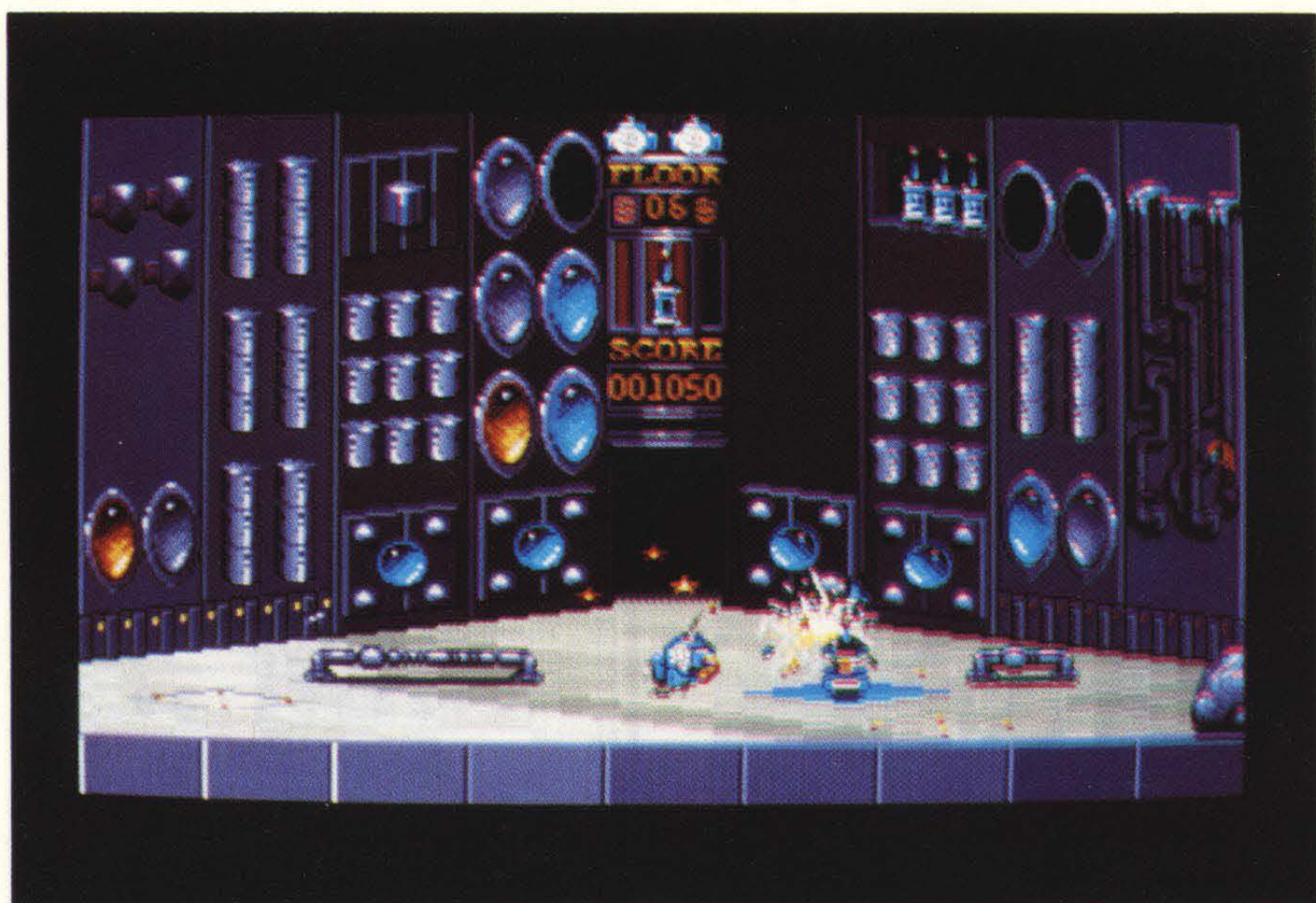
La colonna sonora e gli effetti inseriti sono ben fatti e completano egregiamente il lavoro fatto dai programmatori.

Il manuale è in italiano, anche se succinto è preciso ed esauriente.

CONCLUSIONI

G.nius è un arcade classico ed è apprezzabile soprattutto dagli smanettoni più accaniti. Si può anche asserire che appartiene ad una tipologia avanzata del game per 16 bit, la velocità degli sprite come la grafica sono fattori da tenere bene in considerazione.

Unico neo il prezzo!!



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

MOTOCROSS

GAMESTAR

IBM PC & COMP.
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Giochi per Ms/dos non ne esistono molti, ma di giochi sportivi ne esistono ancor di meno.

La Gamestar con questo prodotto propone qualcosa di nuovo per la gamma di computer appena citati e non a caso presenta una gara sportiva di motocross.

Come ben sapete i programmi di motocross non hanno mai entusiasmato nemmeno su computer come il Cbm 64, ma nonostante ciò possiamo senza ombra di dubbio asserire che questo programma se visto sotto la giusta angolazione, riscuoterà un buon successo.

Motocross è un game di tipo particolare, infatti propone non solo la classica corsa ma anche la possibilità di poter effettuare un vero e proprio mondiale sulle piste più conosciute degli States.

Il gioco è gestibile in due diverse modalità: joystick e tastiera.

Con il joystick tutto diventa più facile, i problemi di giocabilità si avvertono soprattutto quando si utilizza la tastiera. Come al solito però, una volta fatta un po' di pratica i problemi svaniscono.

Motocross può essere installato anche su hard disk e non presenta problemi di funzionamento causati da protezioni particolari (infatti il programma è completamente sproteetto). Inoltre nella confezione vengono inclusi ambedue i formati di dischi più commercializzati, il vecchio 5"1/4 e l'emergente 3" 1/2.

E' compatibile con la maggior parte di schede commercializzate e cioè: CGA, Hercules, Ega, Tandy.

La moto che guidiamo ha tutte le funzioni uguali a quelle di una reale moto. Cambio a cinque marce, la manopola del gas, la pedivella di accensione (quando il motore va in stallo).

Come abbiamo detto la competizione è divisa su più circuiti e sono:

Seattle	Anaheim
Orlando	Pontiac
Eugene	New Orleans
Houston	Sacramento
Philadelphia	Los Angeles

Inoltre un'apposita opzione consente di poter effettuare sui circuiti preferiti anche dei giri di pratica.

Prima di iniziare la gara un apposito menu vi indica che è possibile anche l'ultima ritoccatina al motore con varie regolazioni, anche la possibilità di variare la pressione dei pneumatici, delle sospensioni ecc. ecc.

Non vi sono moltissime cose da aggiungere per elencare quante possibilità esistono in Motocross di cimentarci motociclisti e meccanici (perchè altrimenti si parlerebbe più di istruzioni che di recensioni!).

La grafica (noi l'abbiamo visto con la



scheda EGA) è veramente buona. I programmatori della Gamestar non hanno lasciato nulla al caso. Ad esempio, la presentazione così come il gioco possiedono innumerevoli accorgimenti quali immagini digitalizzate a colori e animazioni particolari quali il replay (pensate che esiste persino un'autoambulanza che verrà a prendervi se farete un brutto incidente!).

Durante la gara se sbagliate qualche traiettoria e finite a gambe per aria, un'apposita icona vi farà vedere orizzontalmente sia la caduta che la conseguente ripresa della gara.

Ma non solo, qualora il motore si dovesse spegnere, sempre nella stessa icona che compare quando sbagliate, si vedrà proprio il concorrente alzarsi e rimettere la moto in moto!!! (scusate la rima).



Il sonoro non può essere altro che appena appena passabile, un pernacchietto che sintetizza il rumore del motore, anche se non ci si può aspettare certo di più!

CONCLUSIONI

Il game è da acquistare anche se un po' caro, ma considerate il fatto che, Motocross è un gran bel gioco.

Bella la grafica (in EGA) e buona la giocabilità.

Inoltre è compatibile con tutte le schede più comuni o quasi e all'interno della confezione esistono due formati di disco, quindi che volete di più!

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

ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH

HEWSON CONSULTANTS LTD.

ATARI - AMIGA
PREZZO LIT. N.P.
IMPORTATORE:: LEADER

In ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH il giocatore si trova proiettato nelle catacombe del regno di Astaroth, terribile strega dalle stupende fattezze. Lo scopo del game è distruggere Astaroth in una ultima sanguinosa battaglia, uno scontro biblico la cui vittoria arriderà a chi disporrà del maggiore potere mentale.

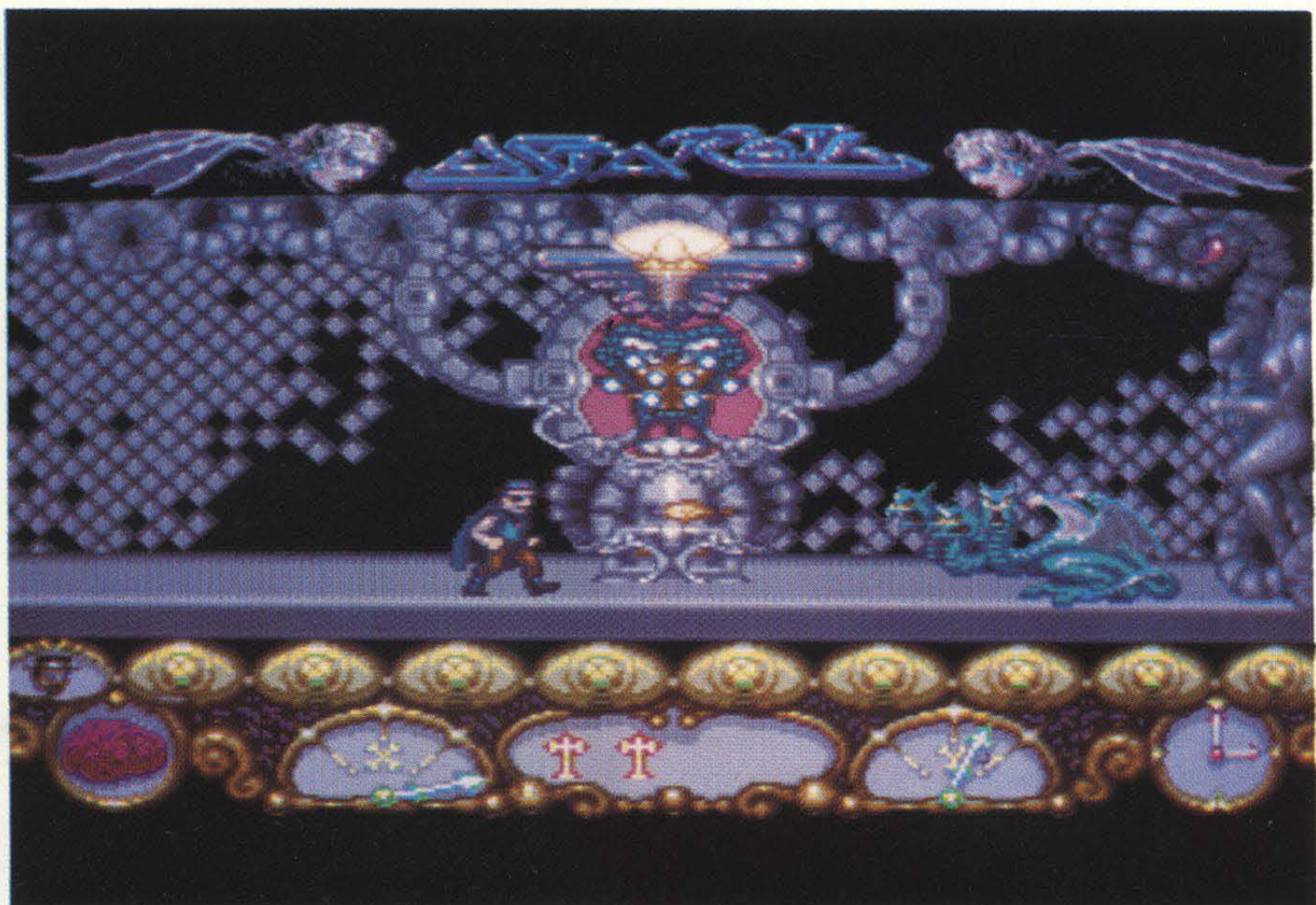
Per poter combattere e distruggere la terribile maga dovrete disporre dei nove poteri della mente che sono nascosti nei meandri dei sotterranei. Solo se disporrete di questi poteri mentali potrete sperare di riuscire nell'impresa finale e quindi sconfiggere nell'ultimo duello la perfida Astaroth. Per impossessarvi dei nove poteri dovrete percorrere tutti i sotterranei ed evitare di farvi colpire dagli alleati del male. Avrete a che fare con fantasmi, pipistrelli, arpie, globi infuocati, sfere di ghiaccio, globi di energia, ecc....

E, come se non bastasse ciò, dovrete anche evitare di cadere nei trabocchetti disseminati nelle catacombe. Prima di combattere contro Astaroth dovete sconfiggere i suoi fedeli guardiani:

- la sfige: incrocio fra un leone ed una donna, i cui attacchi sono pericolosissimi e se vanno a segno procurano una forte diminuzione dell'energia mentale
- l'idra a tre teste: orribile mostro simile ad un dragone, per distruggerla bisogna colpire tutte e tre le teste di cui è dotata
- Marilith Demon: demone dal grande corpo munito di sei braccia armate con potenti spade, ha poteri pirotecnici che può utilizzare per scagliare globi infuocati.

Per combattere efficacemente questi esseri è indispensabile possedere tutti i nove poteri della mente. Mentre percorrete i sotterranei, se trovate l'icona di un potere, questo va automaticamente ad aggiungersi a quelli già posseduti.

All'inizio del game non siete dotati di poteri mentali e potete attivare solo l'icona di sinistra (per accedere ai vari poteri che avete collezionato, basta premere la barra dello spazio e spostarsi in un secondo tempo con la leva del joystick). Nel girovagare fra le creature del male cercate di sfruttare al meglio i nove poteri della mente: potrete così levitare e spostarvi verso l'alto; meditare e rigenerare l'energia mentale; acquisire l'abilità di vedere al buio; potrete inoltre spostare il corpo da una parte all'altra del labirinto con la sola forza del pensiero; sarete in grado di congelare gli oggetti e procurare la distruzione dei nemici; disporrete dell'abilità di creare globi infuocati da scagliare; potrete inoltre utilizzare la telepatia



per leggere nella mente degli avversari. Sempre con il solo pensiero potrete muovere gli oggetti e modificare la forma del vostro corpo, trasformandovi in un essere volante.

Oltre a tutto ciò avete in dotazione alcuni strumenti molto utili: una bussola che indica la distanza dal centro della catacomba, per l'esattezza gli indicatori sono due: il primo indica le direzioni est ed ovest, il secondo nord e sud. C'è poi un orologio che segna il tempo passato dall'inizio del gioco ed un indicatore con il numero delle vite che non sono state ancora utilizzate.

CONCLUSIONI

ASTAROTH è un classico arcade, si sarebbe subito tentati di dire "nulla di nuovo sotto il sole" se non fosse per le qualità grafiche, decisamente buone, e per l'elevata giocabilità. La tridimensionalità dei sotterranei e la possibilità di utilizzare vari poteri rende interessante lo svolgersi delle azioni. Spesso non basta essere veloci e svelti con il joystick, ma bisogna utilizzare con accortezza i vari poteri della mente collezionati dall'inizio del game. Non dimentichiamoci poi che per terminare vittoriosamente il gioco non basta sconfiggere Astaroth, ma si deve anche esplorare l'intero sotterraneo ed uccidere i fedeli alleati della potente maga. Il programma richiede l'utilizzo del solo joystick e della barra dello spazio per attivare uno dei poteri a disposizione. La grafica è buona, anche se con un Amiga od un Atari si può fare qualcosina di meglio. I backgrounds ed i vari sprites che animano lo schermo sono ben disegnati e ben definiti. Il sonoro è spesso ripetitivo e noioso, se volete potete disattivarlo premendo il tasto F1. Interessante la possibilità di salvare il gioco in progresso.



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

PASSING SHOT

IMAGE WORKS-MIRRORSOFT

CBM 64-AMIGA-ATARI ST-SPECTRUM-AM-STRAD-MSX

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: CBM64 (D)

PREZZO LIT. 18.000

IMPORTATORE: LEADER

Altro giro, altra conversione, Passing shot altri non è che un coin-up che scendendo dall'altare della più famosa versione a gettoni si trasforma in videogame per home & Personal Computer.

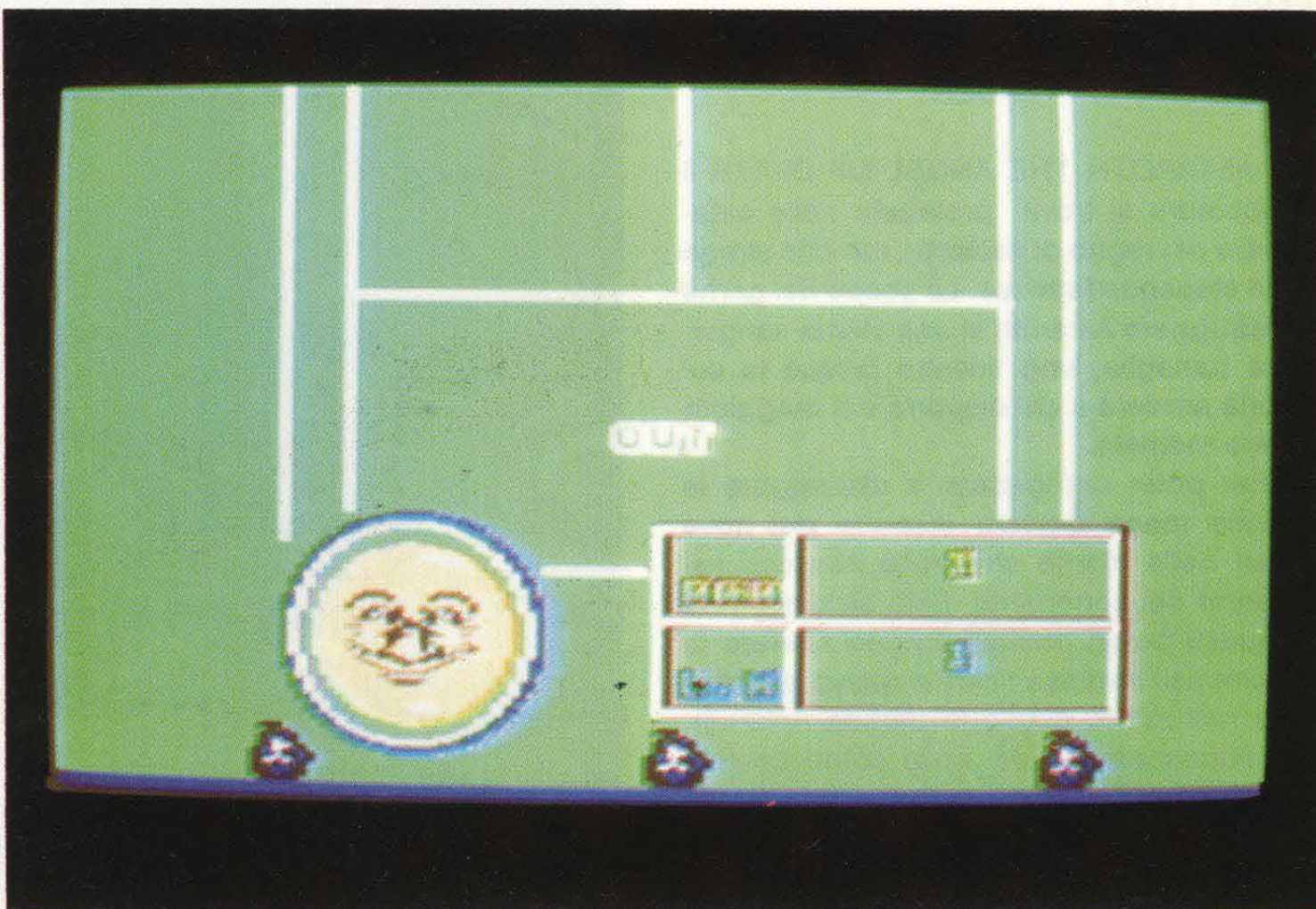
Il prodotto è infatti una conversione di uno dei tantissimi giochi della Sega, grande software-house a servizio dei videogame a gettoni.

Passing-shot è un game sportivo che "simula" il tanto amato tennis. E' possibile disputare una partita in singolo oppure una partita in doppio (tutto ciò è possibile solo se si gioca in due!). Passing shot è predisposto solo per giocare contro il computer, infatti anche se dovessimo disputare una gara con un altro giocatore, automaticamente è come se avessimo scelto di disputare una partita in doppio.

In Passing shot sono previste quattro tipi di mosse che si diversificano in: piatto, colpotagliato, topspin e lob, tutte effettuabili tramite joystick o tastiera.

Il gioco è semplice nel suo complesso e di facile apprendimento non tanto perchè le istruzioni sono in italiano ma proprio perchè è strutturato in modo molto semplice.

Si disputano più incontri e su campi da tennis situati un po' su tutto il mondo (nella schermata iniziale esiste Francia, Australia, Usa e Inghilterra). Le regole sono identiche a quelle che esistono nella realtà del tennis giocato, sei giochi per vincere un set. Inoltre tra le regole fondamentali sono state inserite anche gli elementi tipici del gioco quali: doppi falli, tocchi con il corpo, rinvii diretti,



ecc. ecc. Non si disputa un vero torneo, ma solo la finale che se riuscirete a vincere l'incontro vi porterà a giocare in una località diversa.

Passing shot è oltre modo un gioco che ispira simpatia, durante la partita un faccino somigliante ad un sole esprime il suo stato d'animo in conseguenza ai punti che avete fatto. Un'espressione con angoli della bocca verso il basso indica che state andando proprio male, se invece risulta sorridente vi indica che siete sulla buona strada.

La grafica non è proprio l'elemento di spicco del gioco, forse potrebbe appartenere più ad un game di vecchio stampo. Una certa difficoltà esiste anche quando dalla battuta (visibile dal basso del campo), si passa a vedere i giocatori dall'alto, creando così un leggero scompenso che inizialmente

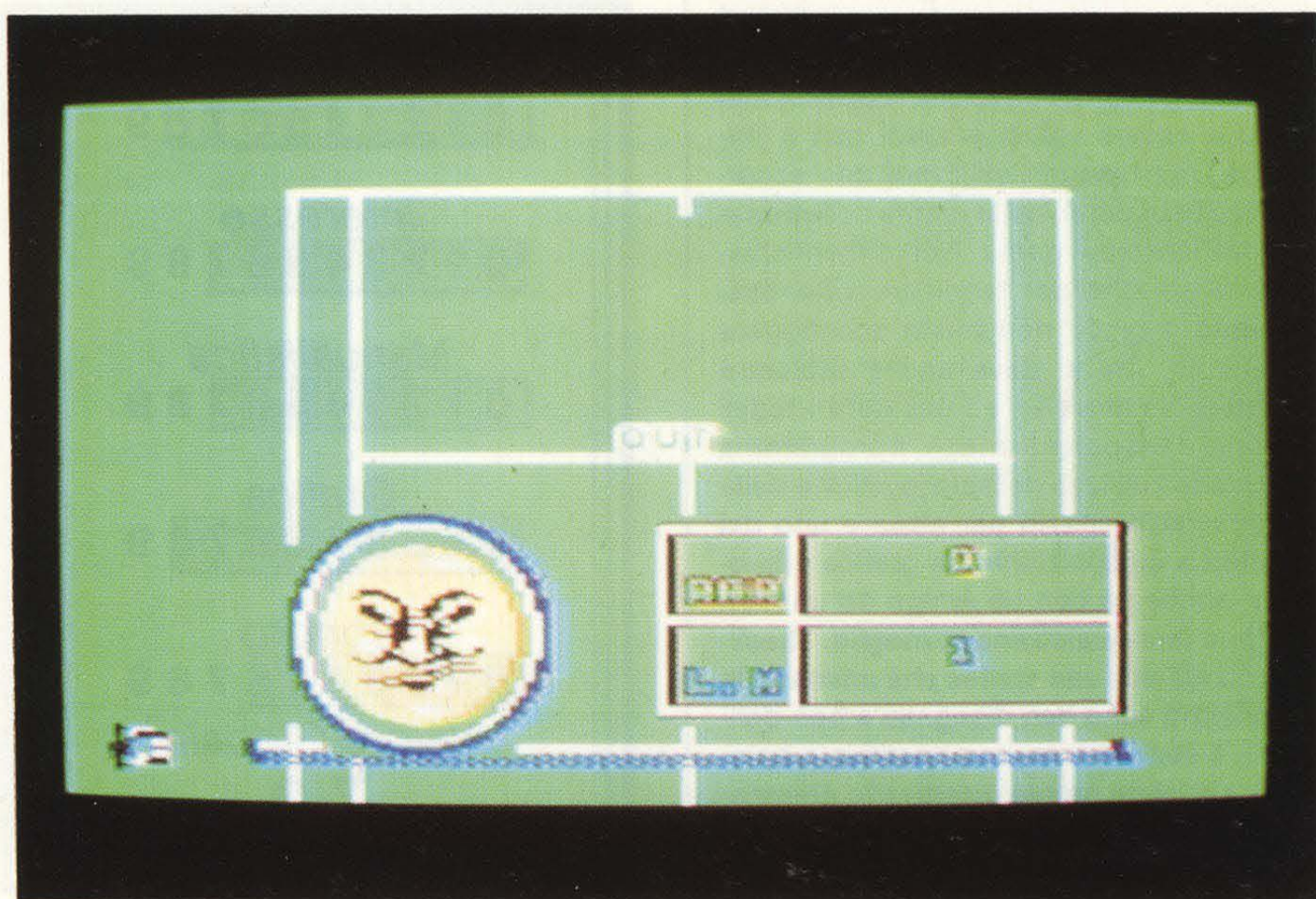
vi potrà disorientare. La giocabilità è veramente ottima ed è un vero gusto riuscire a battere il computer (quando si riesce!).

La colonna sonora è snervante e gli effetti sonori inseriti durante la partita non sono eccezionali, esistono solo gli effetti della pallina che salta sul terreno oppure che viene colpita dalla racchetta.

CONCLUSIONI

Tutto sommato Passing shot è un game da acquistare proprio per la sua grande immediatezza di gioco.

Inoltre anche se non possiede un bellissima ambientazione grafica, ha una buona giocabilità che fa veramente entusiasmare.



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

XENON 2: MEGABLAST

IMAGE WORKS

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

Freschissimo per voi ecco l'ultimo programma di tipo arcade della Image-works: Xenon 2.

Se la prima versione di Xenon non vi era tanto piaciuta o la contrario vi aveva affascinato, questo nuovo prodotto sicuramente vi attanaglierà e vi terrà con il fiato sospeso per tutto il tempo che deciderete di dedicargli.

Il "teatro della battaglia" così lo definisce la Image-works, è imperniato sulle vicende che già avevano accompagnato il precedente Xenon.

Gli Xeniti hanno perso la precedente battaglia e per migliaia di anni (è già passato tutto questo tempo!!!) hanno meditato di vendicarsi dalla sconfitta umiliante a cui sono stati sottoposti in seguito all'ultimo conflitto galattico.

Ora è in pericolo la struttura stessa del tempo, gli Xeniti hanno innescato cinque bombe destinate ad esplodere nell'arco della storia.

Voi dovete salvare la situazione, l'ultima volta che vi siete incontrati con gli Xeniti è stata una scaramuccia da ragazzi, stavolta è la guerra!!!!

Xenon 2 è un gran bel gioco, aldilà della consueta veste che si può dare ad un normale arcade, in questo si nota un'elaborazione tutta particolare che sfrutta non solamente le classiche tipologie del genere su menzionato, ma inserisce nel contesto una breve fase strategica.

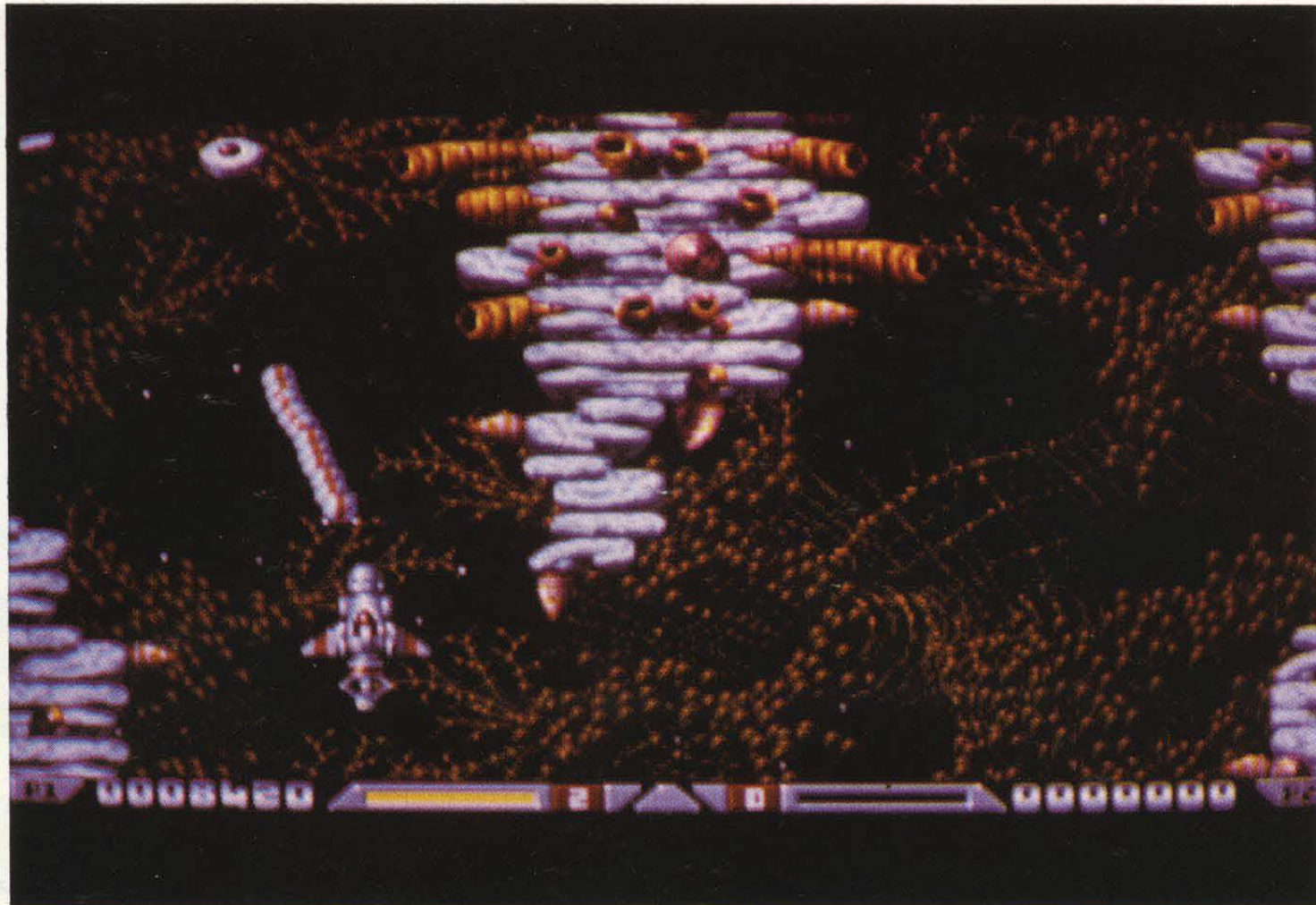
Infatti durante il percorso potrà accadere di trovarvi faccia a faccia con un tipo del tutto fuori dal normale che vi chiederà se siete disposti a cedere le vostre armi e se dopo questo siete disposti ad acquistarne delle altre.

In poche parole consente se siete in possesso di un buon punteggio di mercanteggiare e di potenziare così il vostro armamento.

Tra le armi che potremo acquistare da Crispino (così è stato chiamato colui che dirige il super-negoziò) ci sono quelle che consentono di diversificare i colpi lanciando i proiettili anche lateralmente, quelle che tramite un lampo accecante uccidono tutti i mostriciattoli presenti sullo schermo, ecc. ecc.

Alla guida dell'astronave le uniche limitazioni sono dovute dalla potenza che lo scudo di protezione possiede, ogni volta che venite colpiti o che toccate un mostriciattolo questo diminuirà la sua potenza fino a far distruggere il mezzo.

I livelli da percorrere sono cinque (come le bombe da disinnescare!) è la prassi degli arcade vuole che alla fine di ogni livello esista un grosso mostro che vi impegnerà più di ogni altro nemico finora incontrato.



La foto trasmette immediatamente le qualità di Xenon 2

Una volta distrutto questo viene disinnescata automaticamente la terribile bomba. Le astronavi a nostra disposizione per ogni gioco sono tre come tre possibilità abbiamo anche una volta fino il gioco di riprendere dal punto in cui siamo stati distrutti.

La grafica è veramente uno dei punti forti di questo Xenon 2, il programma è stato strutturato con un arricchimento sopraffino di particolari e contrariamente a quello che i programmi per i 16 bit ci avevano abituati, l'animazione rimane veloce creando una giocabilità a livelli molto alti.

Per esaltare ancor di più le qualità di Xenon 2 si può aggiungere che graficamente non ha nulla da invidiare ai tanti arcade che finora avevano nella grafica il loro punto di forza e che erano predominio assoluto della Psygnosys (leggi Menace, Obliterator, ecc. ecc.).

Anche il sonoro è stato studiato in maniera perfetta e si identifica facilmente con i gusti musicali tuttora vigenti nel mondo (rock-discotecato), gli effetti sonori sono quasi reali anche se tutto questo finora descritto viene maggiormente esaltato dalla stereofonicità dell'Amiga.

Vi sembrerà strano ma anche per quanto concerne le istruzioni nulla è stato lasciato al caso, infatti nel volumetto oltre a trovare le diciture inglesi pensate un po' esistono ben 12 pagine di informazioni tutte quante tradotte in italiano!

In queste troviamo nei minimi termini la descrizione del gioco e tutte le particolarità che il programma ci offre, il tutto condito da un italiano corretto (vi è inoltre da sottolineare che esiste solo la traduzione in inglese e in italiano, era ora che anche il nostro mercato fosse preso in considerazione in questi termini!!!!).

CONCLUSIONI

Xenon 2: Megablast è un game completo, è l'esempio di un arcade ben architettato sotto tutti gli aspetti, a partire dalla grafica fino al volumetto contenete le istruzioni che sembrano essere inutili ma leggendole ci si rende subito conto di come può essere importante conoscere ogni segreto del game (non stiamo parlando di trucchi, ma solo di conoscenza di terminate azioni e di determinate funzioni). Non conosciamo attualmente il prezzo sicuramente sarà un po' alto, ma ragazzi, ne vale proprio la pena!

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

9

INDY - THE LAST CRUSADE

LUCASFILM - US GOLD

CBM 64-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-AMIGA-IBM PC & COMP.

DISCO-NASTRO

VERSIONE PROVATA: ATARI ST-AMIGA-CBM64 (D)

PREZZO LIT. 29.000(ST)-25.000(A)-15.000(64)

IMPORTATORE: LEADER

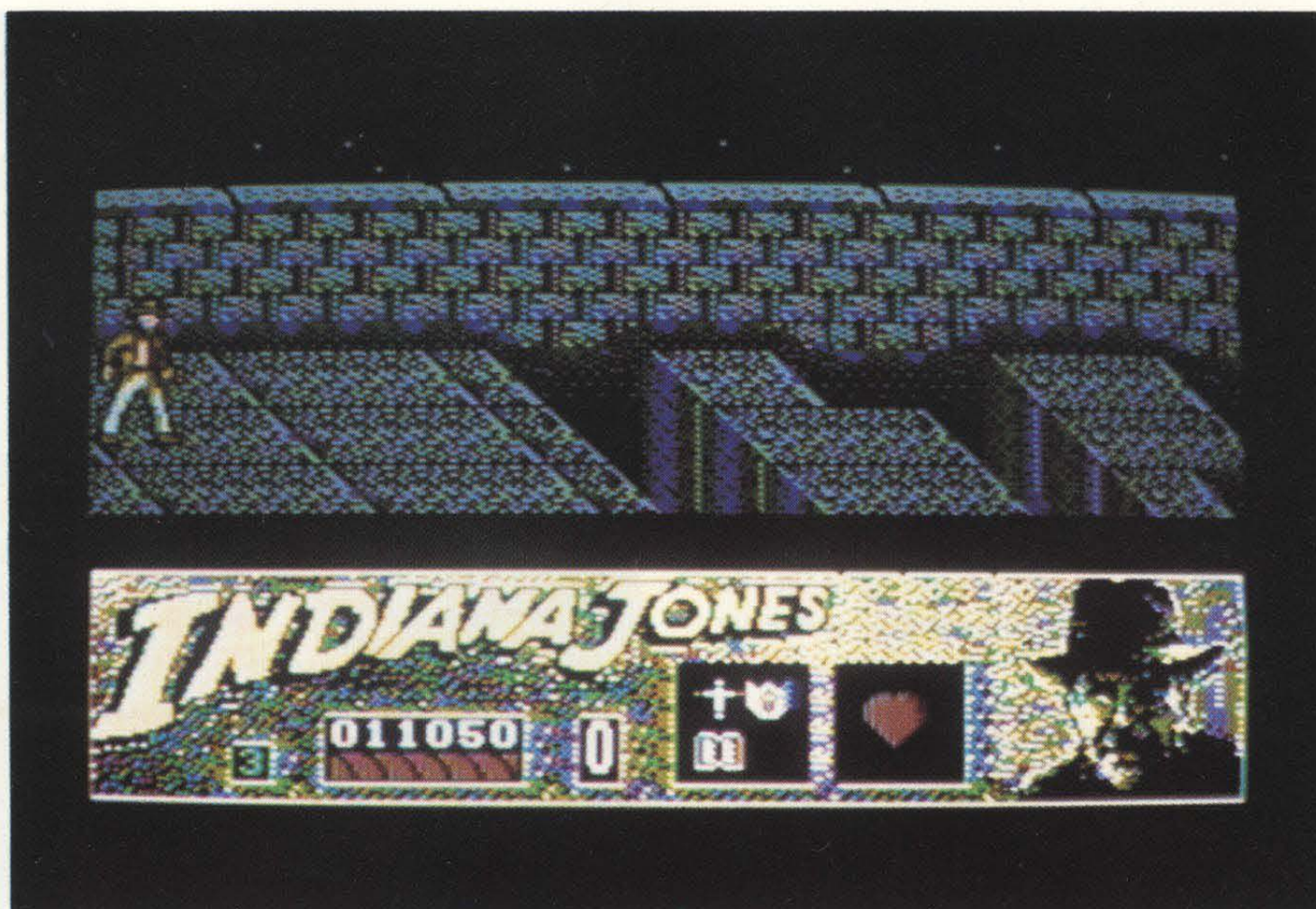
Indiana Jones colpisce ancora, nonostante l'attesa del film anche per la platea italiana, la Lucasfilm presenta l'atteso The Last Crusade in versione videogame.

Quasi tutte le riviste e ovviamente anche VG & CW, ne avevano parlato lungamente nelle news ed ora eccolo qua! Questa versione di The Last Crusade non è però l'avventura ma bensì il gioco. Per l'avventura ci è stato garantito che se ne potrà parlare solo tra pochissimo per la messa in commercio.

La trama è spettacolare come i suoi film, questa volta però oltre al personaggio di Indy, viene inserito come coprotagonista anche il padre di quest'ultimo.

"L'Ultima Crociata" di Indiana Jones è un game che si svolge su quattro livelli.

In ognuno di questi si trova un oggetto importante che, una volta recuperato, ci farà proseguire. Nel primo livello bisogna raccogliere la Croce del Coronado, nel secondo ci si trova nel bel mezzo di catacombe dall'aspetto terrificante ed in questo bisogna recuperare lo Scudo Crociato. Il terzo livello ci porta su di un dirigibile e bisogna recuperare il Diario del Graal che il padre di Indy ha perduto a bordo. Nell'ultimo livello, essendo il padre di Indy colpito da una strana malattia (il cuore si sta trasformando lentamente in pietra), il compito di Indy è quello di trovare il Sacro Graal e di portarlo al padre. Nelle istruzioni che fra l'altro sono tradotte in Ita-



Versione per CBM 64

liano troviamo parecchi aiuti atti a portare a termine ogni livello, anche se la prerogativa di ciò è solo ed esclusivamente la vostra abilità nel districarsi tra le innumerevoli difficoltà. The Last Crusade è un game veramente affascinante, subito al primo sguardo ne sei innamorato. Esiste infatti un colloquialità immediata con l'azione del gioco proprio per la falsa facilità con la quale è stato creato. Ed è proprio questa che ti rende soccube del gioco. Ad esempio nella versione per CBM 64, durante il tragitto all'interno del primo livello non è subito percepibile ciò che bisogna fare, il game avverte un eventuale pericolo umano con un beep

ed il nostro primo avversario è proprio un tizio che con in mano una ascia cerca disperatamente di ucciderci. Ma non dategli assolutamente retta in quanto non possedendo alcuna arma a nostra disposizione è consigliabile scansare providenzialmente il guerriero e calarsi giù dalla corda. L'arma che abbiamo a nostra disposizione l'acquistiamo proprio durante il tragitto di perlustrazione ed è una frusta tutta particolare. Infatti con lo scoccare del quinto scudiscio scompare e solo ritrovando un'altra icona raffigurante la suddetta arma ci consente di difenderci dagli altri eventuali aggressori. Comunque durante l'escursione del primo livello sono solo tre i guerrieri che possono ucciderci perchè armati (Cbm64). Nel proseguire troveremo un altro guerriero armato d'ascia, dei robot non armati che con il semplice tocco ci faranno cadere dalle funi (uccidendoci) e, dopo aver sorpassato anche questa fase, una specie di pistolero che se non ucciso subito, decreterà la fine di una delle nostre preziose vite.

Il consiglio che noi possiamo dare per il completamento del livello è quello innanzitutto di recuperare al momento giusto le torce atte a fare luce all'interno delle caverne (non illudetevi, quando la torcia smette di illuminare, automaticamente veniamo uccisi!) e di aspettare il momento propizio prima di sferrare l'attacco ad un guerriero (se di spalle è meglio, il fine giustifica i mezzi!).

Considerate comunque che almeno una vita la perdete in questo livello mentre prelevate la Croce di Coronado.

Il game viene delimitato dalla perdita delle cinque vite poste a disposizione, dall'indicatore di energia ed inoltre, durante l'escursione del primo livello anche dalla luce che emette la torcia.



Versione per Atari St

VERSIONE PER CBM 64

The Last Crusade è fatto a dir poco in modo eccezionale. L'esempio più indicativo lo possiamo trovare anche solo nell'animazione e nelle fattezze del personaggio da noi guidato. Ogni particolare non è stato lasciato al caso: dal cappello al vestito e ai movimenti in determinate situazioni. Infatti durante il percorso del secondo livello, avvengono alcune situazioni in cui il nostro omino viene investito da scariche elettriche simili ad un fulmine (pensate un po' all'interno di catacombe!!!!) che cambiano la fisionomia del nostro amato eroe. La cura del particolare si nota anche nello scenario di base del game a partire dalle stalattiti nel primo livello, a dalle gocce di acido che scendono dalla volta delle catacombe. La colonna sonora è quella che ha accompagnato tutti i film di Indiana Jones, durante l'esecuzione del game esistono innumerevoli effetti che rendono suggestiva ogni fase di gioco.

La giocabilità è ottima.

VERSIONE PER AMIGA

I giochi non sono molto simili, infatti per Amiga i nemici sono molti di più ed inoltre si nota una maggior difficoltà nel proseguire. Ad esempio la prima torcia è posta su di una specie di secondo piano mentre nella versione per CBM 64 si trova in linea orizzontale. I nemici (sempre all'inizio) che si incontrano sono quattro anziché due, ecc. ecc.. La grafica è ovviamente superlativa, non esistono più problemi di risoluzione e il viso di Indy posto in basso a destra è finalmente distinguibile. I particolari, nella versione Amiga, sono molto più definiti. Il sonoro è da Long Playing, la stereofonicità trasmette ancora di più la suggestiva ambientazione del gioco, permane il beep che identifica la vicinanza dei nostri nemici.



Versione per Amiga

VERSIONE PER ATARI ST

The Last Crusade per esseti è veramente identico a quello per Amiga: stessi fondali e stessi avversari (sempre in quantità maggiore rispetto al CBM 64). Il discorso grafico fatto per Amiga è vale anche per l'esseti (parità grafica = niente diatriba).

Il sonoro è ovviamente monofonico e si sente! Ma non è solo questo, altri game per lo stesso computer posseggono un sonoro fatto con più cura.

La giocabilità in compenso è maggiore di un punto rispetto all'Amiga.

Infatti si nota una fluidità e una rapidità maggiore nell'esseti.

CONCLUSIONE

The Last Crusade è da acquistare immediatamente, ma non perchè si chiama Indiana Jones, ma perchè è veramente un bel gioco.

Indy è uno tra i personaggi più amati da tutte le platee Internazionali, quindi non indugiate oltre, se volete immedesimarvi nei panni (sporchi!!!) dell'eroe leggendario, joystick in mano e via verso un'altra avventura..

PS: se notate, i prezzi sono veramente bassi!!!

PPS: noi siamo riusciti ad arrivare al quarto livello!!! (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	8,6

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	8,4

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	8,6

SIZZLER

US.GOLD

CBM 64

DISCO

PREZZO LIT. 18.000

IMPORTATORE: LEADER

Anche se non siamo ancora vicini a natale (mancano due mesi e qualche giorno), la Us Gold propone un'ennesima compilation con game tutt'altro che brutti. Infatti proprio a causa di ciò, si presuppone che Sizzler possa riscuotere un buon successo, soprattutto interessando chi ancora non conosce i programmi all'interno contenuti.

I giochi inseriti sono:

Bionic Commando

Impossible Mission II

California Games

Dropzone

Salomon Key

Tutti i programmi contenuti, sono stati almeno una volta nelle hit di vendita di tutto il mondo (tranne Salomon Key) e quindi rappresentano un po' un mito nell'ambito dei videogame.

Bionic commando è un gioco tutta azione della serie spara-spara che ti spacca il joystick!

E' ambientato in un'epoca futuristica ove dei misteriosissimi alieni stanno per invadere la terra. Unici veri combattenti che possono fermare la potenza nemica sono i componenti delle truppe Commando Bionico. Questi sono chiamati così per la caratteristica di possedere un braccio bionico che consente loro di effettuare cose straordinarie, quali attaccarsi su piattaforme, lanciarsi da queste e allungare il proprio braccio per prendere ogni qualsiasi oggetto che appare lungo il tragitto.

I livelli da superare sono 5 e si differiscono per difficoltà che proporzionalmente aumentano.

Carina la grafica, buona la giocabilità.

Impossible mission II è ultra conosciuta e non abbisogna di particolari introduzioni.

Siamo i burattinai del più famoso agente segreto (non è James Bond, ma quasi!). Con questo, dovremo salvare il mondo dalla distruzione totale che sarà causata da un bruttissimo, cattivissimo, sporco e blasfemo (gli aggettivi sono messi a caso!) Professor Elvin. Il nostro compito è quello di disinnescare i missili da lui progettati, trovando prima determinate sequenze musicali che ci faranno accedere alla torre centrale e infine scoprendo da quale terminale si può disattivare il lancio delle potenti armi (roba da poco!).

La grafica è ad altissimo livello, buono il sonoro e ottima la giocabilità.

California Games è la compilation nella compilation. Il prodotto è distribuito dalla Us Gold ma il programma è stato creato da una grande software house che di game sportivi se ne intende: la Epix.

I giochi inseriti in California Games sono quelli che vediamo normalmente nei periodi



Bionic Commando

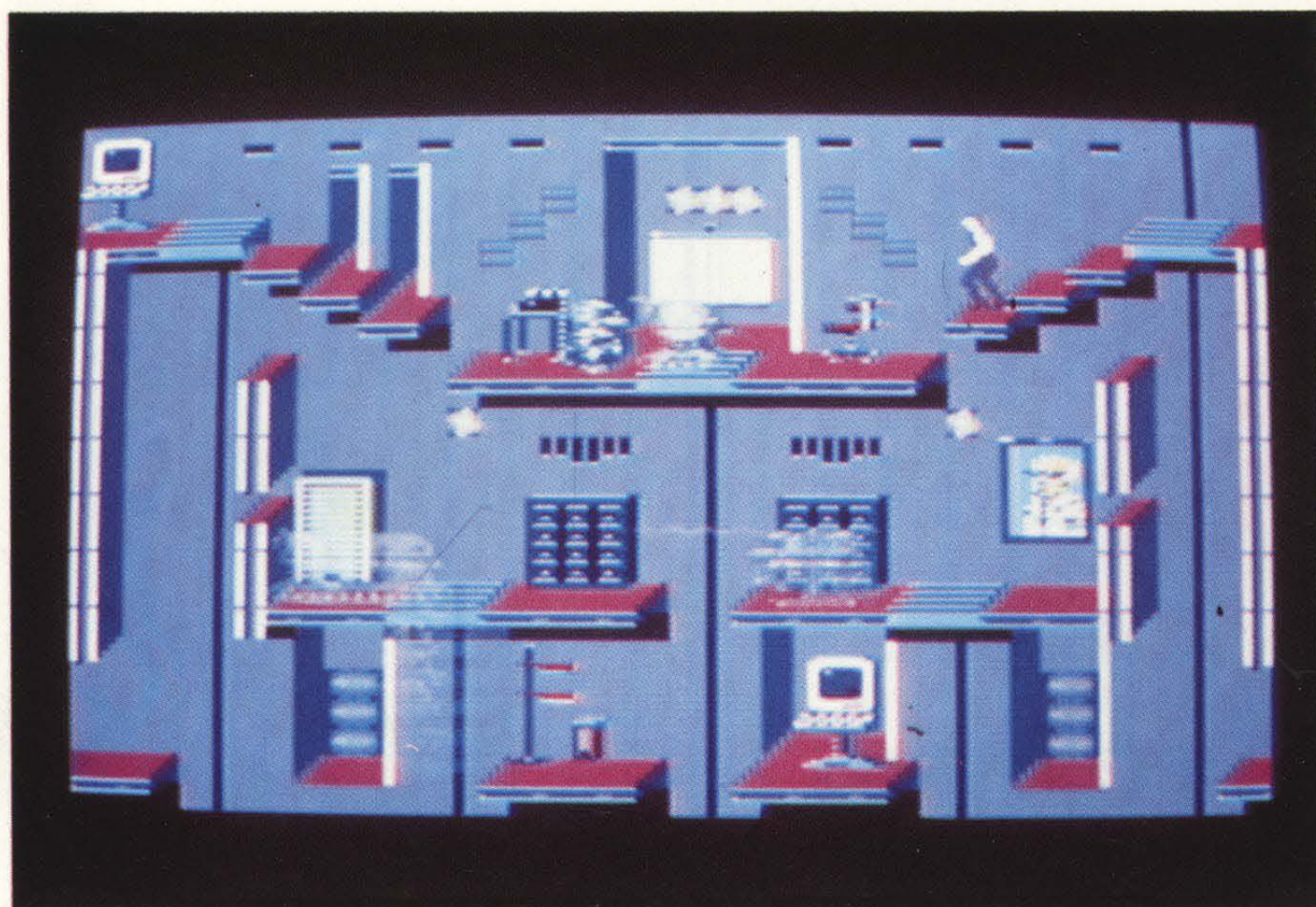
estivi e nelle zone tipicamente americane (e chi ci è mai andato!!). Iniziamo con la gara dello Skateboard, segue poi un specie di gioco del palleggio (è necessario mantenere la palla in aria con tutto ciò che ci è possibile, vince chi perdura nel tempo!); la **saga** dei game nel game continua con la corsa di biciclette da cross e con il lancio del frisbie. Scopo del **gioco** è vincere (ma va!!). L'ottima grafica e l'eccezionale giocabilità sono le componenti di maggior spicco in California Games.

Dropzone ci porta ancora nel futuro più immediato e precisamente nel 2085, nel corso di questo, una grande guerra distrug-

ge il mondo e solo alcuni riescono a sopravvivere all'insurrezione degli automi. Quei pochi si uniscono per inventare una nave spaziale che va ad una velocità incredibile (ulla peppa!!!) ma gli mancano alcuni preziosissimi cristalli esistenti solo su di una luna di Giove, IO (non io, ma IO pianeta).

Su questo pianeta troveremo degli alieni pronti a distruggerci ed è da qui che inizia la nostra avventura (abbiamo condensato un po' la trama).

Solito spara-spara tutta azione e spacca joystick (ma quali sono i Joystick che non si spaccano!), discreta la grafica un po' "pesante" la giocabilità.



Impossible Mission II



California Games

Solomon Key ci fa invece tornare indietro nel tempo, quando tutto era mistico e il tempo non lo si perdeva con il joystick in mano, ma con la ricerca di tesori perduti.

Il compito riservatoci dai programmatori del gioco è proprio quello di ritrovare il tesoro dell'omonimo Re Salomone.

Riuscirete a recuperarlo e a comprarvi una Ferrari? (magari!) Se dovete comprare la compilation per questo game è meglio che rinunciate, è quello che si definisce un game dell'epoca antediluviana. Brutta la grafica, la giocabilità fa ridere!

CONCLUSIONI

La compilation è da acquistare anche se non possedete uno solo di questi giochi (escluso Salomon Key), sono game tutti atti a creare divertimento a voi e agli amici che vengono a trovarvi.

Le 18.000 lire del costo fanno di Sizzler un boccone tutto da gustare!

Valore Globale 7

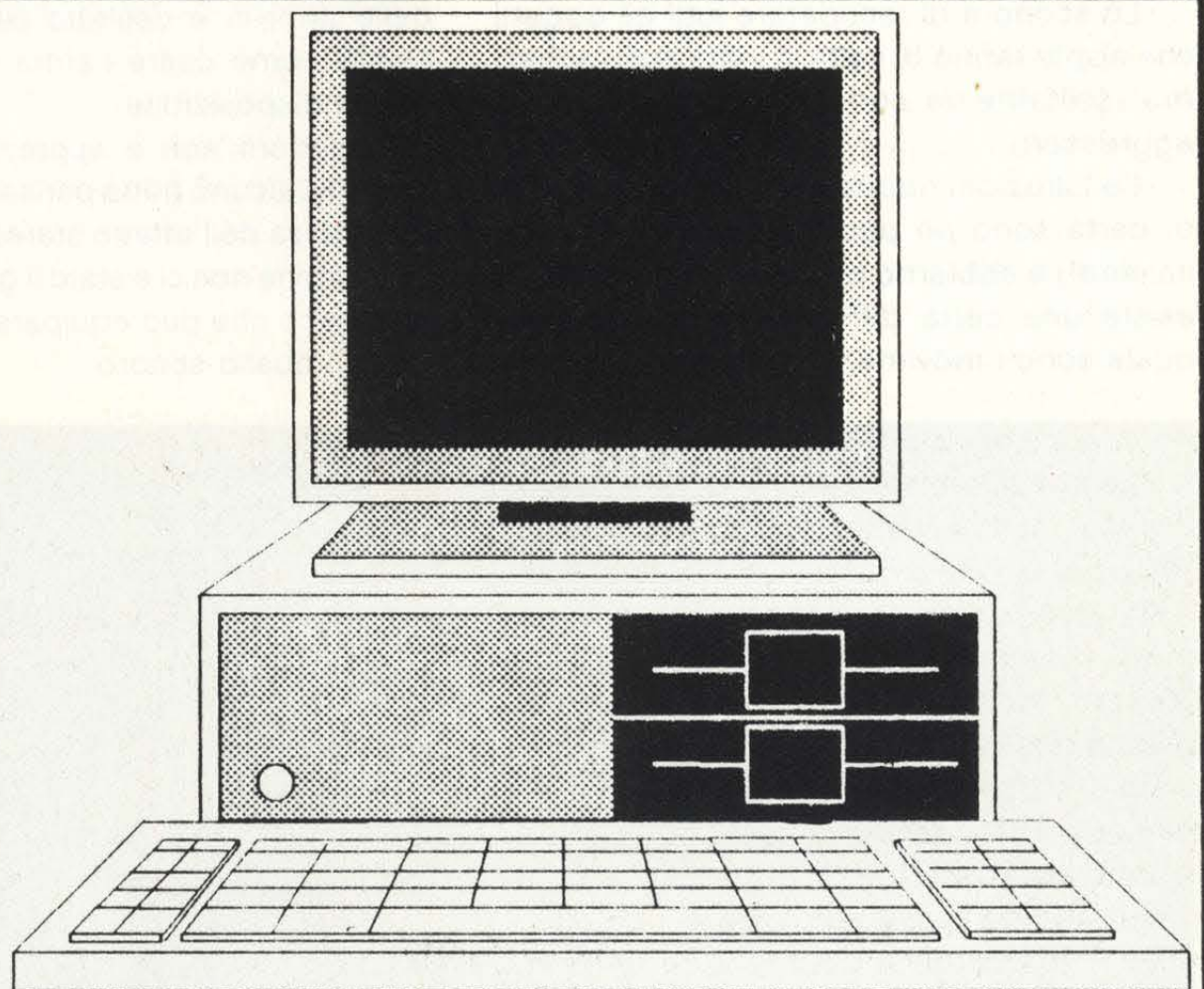
**Regalati anche tu un
Personal Philips
ad un prezzo
eccezionale!**

PC Philips NMS-TC100

10Mhz completo di drive, schede, 512kb, tastiera, monitor, Dos 3.30 italiano e man. in italiano.
L. 950.000

PC 8088 XT Domus 256 Kb 10 Mhz,
Config base con Monitor + Dos
Lit. 750.000

PC AT 286/386 Computer Graphics
Trasportabili - Portatili XT/AT - Accessori
Consulenza - Riparazioni
Software personalizzato



DOMUS

VENDITA ANCHE A GROSSISTI

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

SKRULL

INFOGRAMES

ATARI ST

PREZZO LIT. 42.000

IMPORTATORE: C.T.O.

L'Infogrames era oramai già da tempo che non ci proponeva programmi, in questo avvio di stagione eccola pronta con alcuni nuovi prodotti. Skrull è un game tutto azione molto simile ad un altro programma che qualche anno fa spopolava a furor di popolo, il suo nome era Barbarian.

La storia è ambientata in un fantastico mondo barbarico in cui due forze contrastano e decidono le sorti del mondo.

Queste sono divise in Forza delle tenebre e Forza della luce.

Dal connubio di una donna appartenente alla setta del sole e da un uomo appartenente al regno delle ombre nasce un essere ibrido: Skrull.

Skrull è l'eroe designato da madre natura per mantenere l'equilibrio tra le due forze.

Un giorno però le forze delle tenebre riescono ad avere il sopravvento su quelle della luce, Skrull deve allora combattere per ristabilire il giusto equilibrio.

Il game nel suo insieme è buono, durante la nostra prova abbiamo notato che l'equivalenza su citata con il Barbarian Psygnosis sembra esserci in quasi tutte le sue fattezze. Infatti il controllo dell'omino è effettuato dal mouse, le opzioni sono divise in corsa veloce, salto, combattimento, ecc. proprio come in Barbarian.

Lo scopo è di recuperare tutti gli oggetti che appariranno di volta in volta sullo schermo (solitamente con l'uccisione dei nostri aggressori).

Le Istruzioni ridotte ad un unico foglietto di carta sono un poco striminzite (però in italiano!) e abbiamo notato inizialmente che esiste una certa difficoltà nell'apprendere quale sono i movimenti da fare.



La grafica è veramente ben curata e all'altezza di un 16 bit, gli accostamenti di colore sono azzeccati ed è piacevole anche solo il doverlo vedere (sotto questo aspetto è senza dubbio migliore a Barbarian).

La giocabilità non è eccelsa per la difficoltà di movimento creata dall'utilizzo del mouse, ma una volta creata la giusta sincronia non esisteranno più problemi. Inoltre vi è anche da aggiungere che durante l'uso delle armi ci è risultato parecchio difficile capire come usare l'arma e i movimenti a nostra disposizione.

Il sonoro non è apprezzabile, ma non, come qualcuno potrà pensare, a causa della mancanza dell'effetto stereofonico, ma proprio perchè non ci è stato il giusto livellamento tecnico che può equiparare il livello grafico con quello sonoro.

CONCLUSIONI

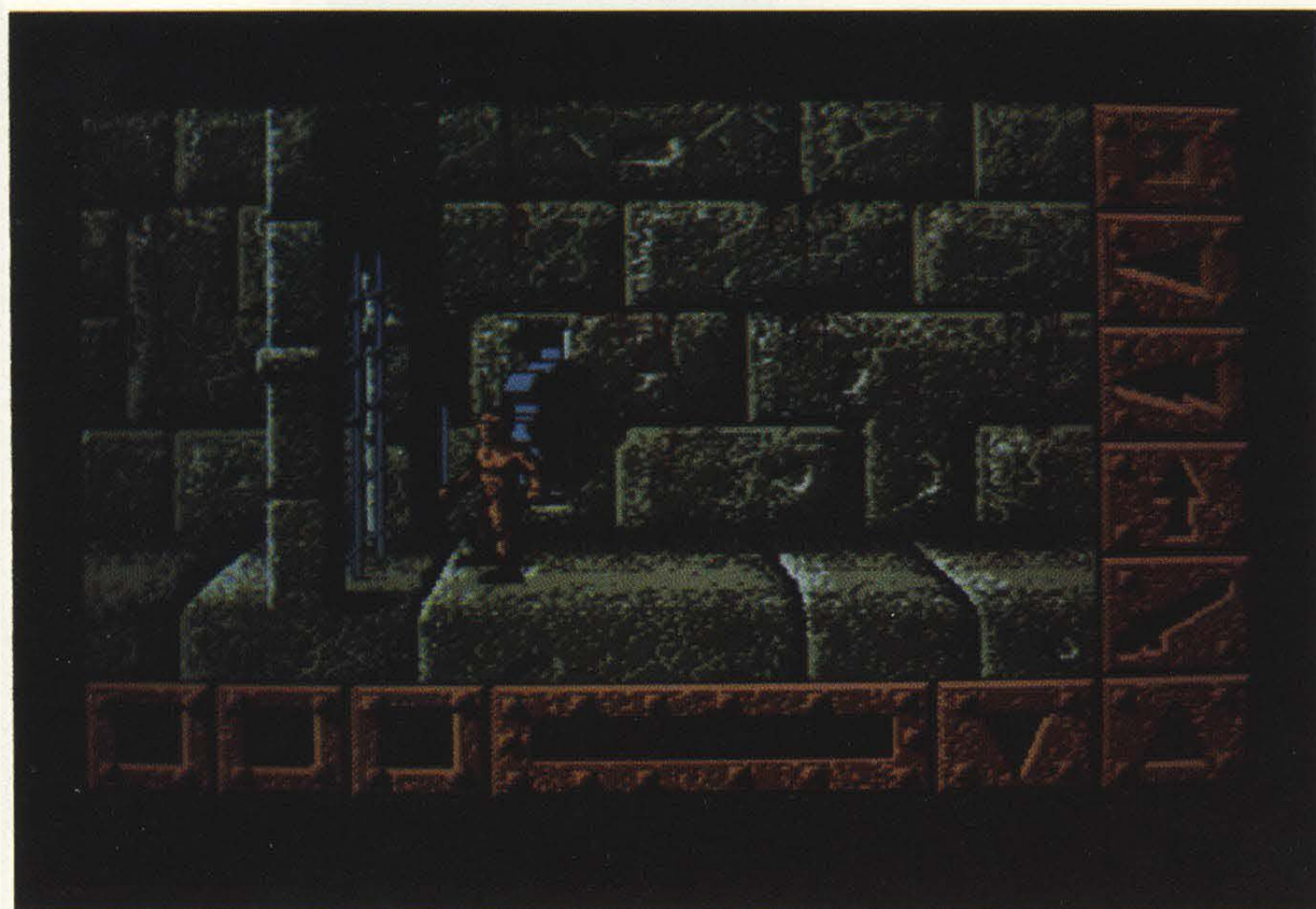
Skrull non è uno dei soliti game vi sono all'interno di questo, più varianti che rendono avvincente la situazione e lo stesso svolgimento.

Le difficoltà maggiori le abbiamo incontrate inizialmente a causa di istruzioni non molto esaurienti.

La grafica è l'aspetto più significativo di Skrull.

la somiglianza con Barbarian della Psygnosis è notevole, possiamo dire che, a chi è piaciuto Barbarian non potrà fare altro che apprezzare questo ultimo prodotto Infogrames.

Il prezzo è un po' alto rispetto alle nuove uscite della concorrenza.



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

POPULUS DATA DISK

ECA

AMIGA-ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA-ATARI ST
PREZZO LIT. 21.000
IMPORTATORE: C.T.O.

Noi non lo abbiamo mai recensito, non tanto perchè demeritava quanto perchè molti ne avevano già parlato abbondantemente, perfino la TV. In compenso però quest'anteprima è tutta di VG & CW, infatti il programma arriva direttamente dall'Inghilterra.

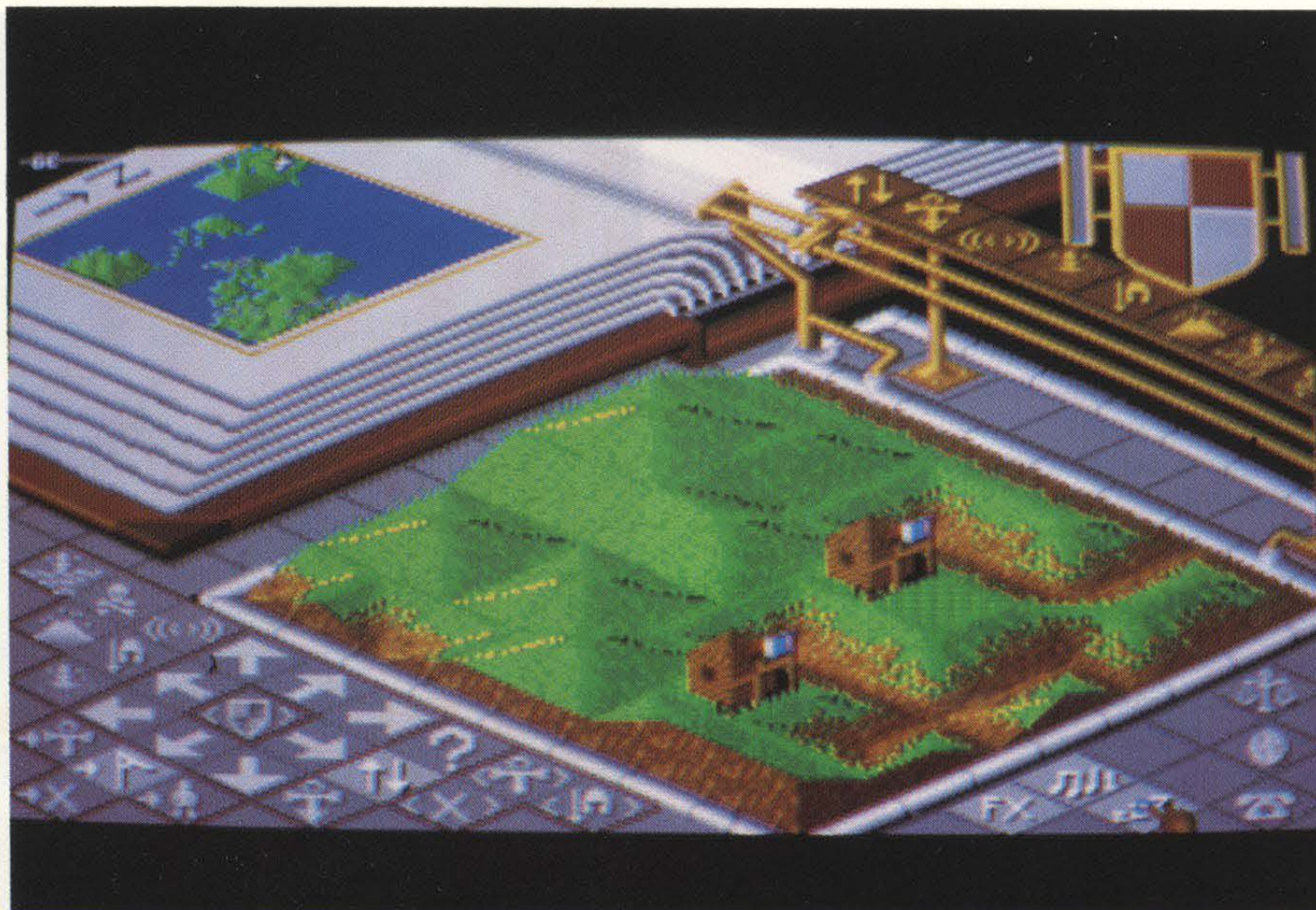
Populus già lo sapete è un game tutto particolare e vi fa intraprendere un ruolo del tutto insolito come quello del "Creatore" in senso assoluto! Partendo da un pezzo di terra e facendo comunella con la popolazione locale dovete necessariamente costruire e far progredire la popolazione fin quando questa non riuscirà ad essere perfetta! Il data disk di Populus è sorto come esigenza immediata ai pochi paesaggi inseriti all'interno del programma base.

Tramite un apposita sequenza di comandi ci si potrà addentrare e diventare "Dei" (come Giove, Mercurio, Marte e Venere per le femminucce!) di determinati periodi della storia che finora era possibile vivere solo con la fantasia leggendo i libri di storia.

I paesaggi sono cinque e tra questi citiamo alcune ambientazioni quali il vecchio West, la rivoluzione francese ed altri.

Ovviamente dovrete conquistare voi i mondi e conseguentemente passare da un paesaggio all'altro che, come vuole la base del programma, avviene tramite degli appositi codici! Non esistono molte parole per descrivere quanto sia bello impersonare un ruolo tanto amato da tutti e identificabile nel "Creatore".

Tutti vorremmo poter costruire, variare e rielaborare il nostro mondo, secondo la nostra visione della vita!



Questa espansione di Populus vi farà sicuramente divertire di più soprattutto se pensate che, proprio in questo numero, uno smanettone di nome Manuel appare nella rubrica "Consigli, trucchi e..." come risolutore del vecchio Populus.

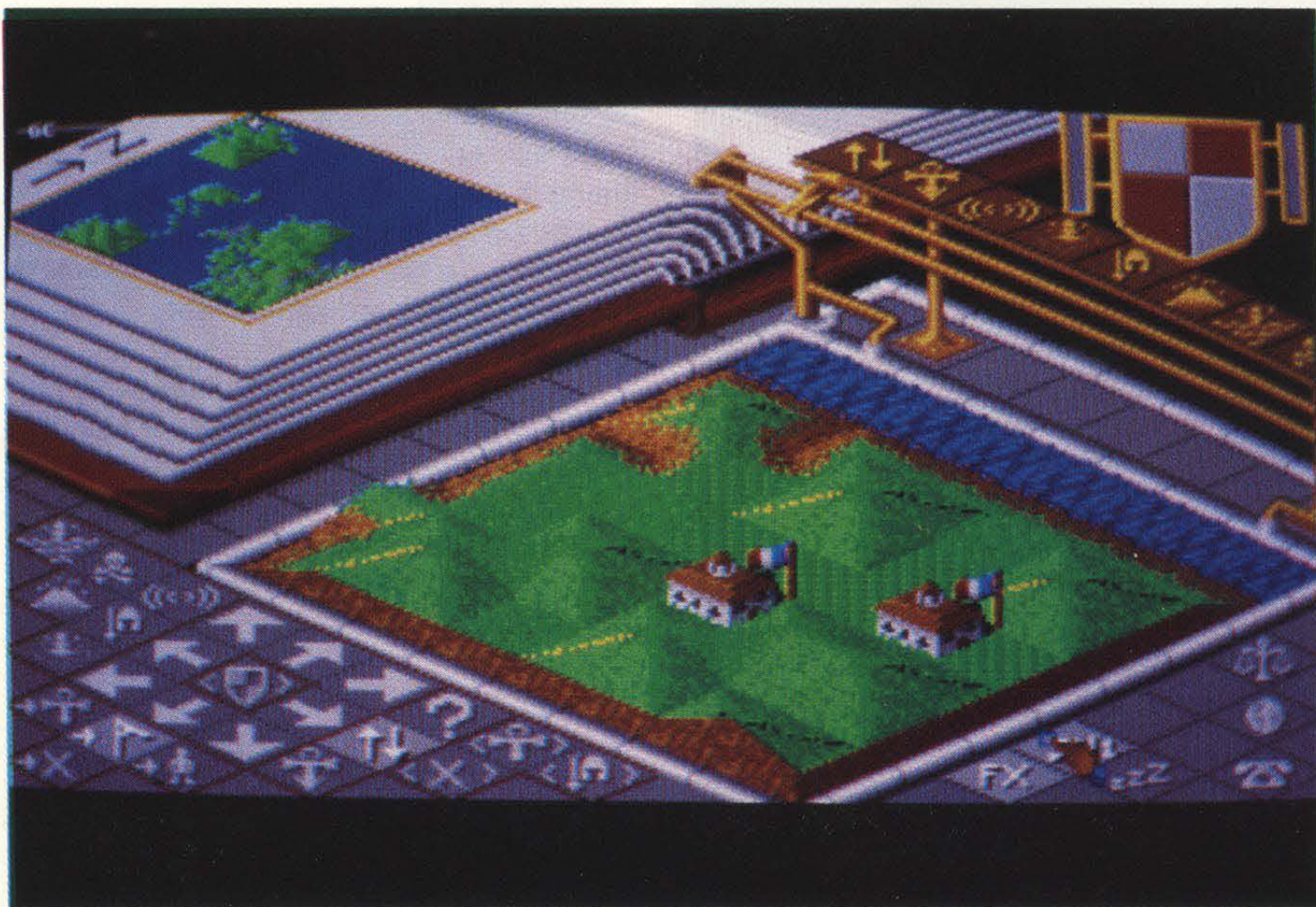
A voi se volete risparmiarvi fatica per risolvere la vecchia versione basterà leggere i codici di Manuel ma allo stesso tempo con questa nuova espansione, si riapre la gara a chi fra Voi riuscirà a completare la risoluzione dei nuovi mondi!

Rispetto ai mondi già visionati, nel nuovo data disk la grafica appare più elaborata e minuziosamente disegnata nei suoi più piccoli particolari. La giocabilità si riferisce alla vecchia versione ed è veramente buona sotto tutti gli aspetti il sonoro è semplice ma utile per conseguire le finalità del gioco!

Le istruzioni (per il caricamento e non del gioco, ovviamente perchè riferite al data disk) sono in italiano.

CONCLUSIONI

I nuovi mondi occorrevano veramente, soprattutto perchè ormai qualcuno è già riuscito a condurre a termine il gioco. Populus non abbisogna di grandi spiegazioni, è il videogame degli "Dei". Il costo non è molto alto, quindi per gli amanti di questo gioco sarà sicuramente una chicca in più per la propria videoteca.



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

JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

ACCOLADE INC.

AMIGA - CBM64 - IBM E COMPATIBILI
PREZZO LIT. 20.000(64)-38.000 (AMIGA &
PC IBM
IMPORTATORE: C.T.O.

Anche in casa ACCOLADE c'è qualcuno che ama il golf, ecco l'ennesimo programma di simulazione di uno sport che, con il baseball ed il calcio, è sicuramente la disciplina più gettonata dagli appassionati di computer game.

Il golf è certamente più amato nei paesi anglosassoni, ma anche da noi, in Italia, inizia ad avere un folto numero di estimatori. Questa versione è stata creata in collaborazione con Jack Nicklaus, uno dei maggiori campioni di golf del mondo.

I tracciati sono stati disegnati dal grande Jack e sono di un realismo impressionante. Un ottimo lavoro è stato fatto anche dai grafici che hanno creato delle immagini veramente tridimensionali, aumentando il realismo del game.

E' possibile giocare da soli o con un massimo di tre amici oppure contro il computer al quale è stata fornita l'abilità di Nicklaus. Si può inoltre scegliere di competere con famosi giocatori di golf (sia uomini, sia donne) dei quali il computer conosce le principali caratteristiche.

I percorsi da 18 buche sono quelli dei club più famosi, dove si svolgono le gare più importanti, potete scegliere fra: Augusta, Pebble Beach, Riviera, Muirfield, Baltusrol, Oakmont, Merion, Royal Lytham, St. Andrews. Oltre a questi ci sono anche due percorsi disegnati da Jack Nicklaus: quello di Castle Pines, in Colorado e quello di Desert Mountain in Arizona.

La versione per MS-DOS è commercializzata sia su dischi da 3" 1/2 sia su dischi da



Versione per MS/DOS Ibm & Pc Comp.

5" 1/4 ed è in grado di girare con le più diffuse schede grafiche: CGA, EGA, TANDY 16 colori, HERCULES.

Il programma non è autoconfigurante, ogni scheda ha un file di partenza diverso, ad esempio se si possiede un sistema munito di scheda EGA si dovrà digitare GOLFE (E sta appunto per EGA).

All'inizio si può scegliere il club di appartenenza e se ci si ritiene abbastanza abili ci si può iscrivere ad un torneo ed iniziare a gareggiare.

Sul green si incontrano i più famosi giocatori di golf del mondo, ogni torneo vinto o nel quale si raggiunge un ottimo piazzamen-

to porta una vincita in denaro ed un salutare aumento del conto corrente. Sul green sono disseminate varie insidie, si incontrano: laghetti, dune sabbiose, piccoli rilievi e numerosi alberi.

Grazie a questi ostacoli spesso un PAR 3 diventa un PAR 10 sic!!!!

Che figuracce ragazzi, sembra che gli alberi si siano divertiti a crescere a dismisura nei punti sbagliati del percorso.

Una volta scelto il percorso si impugna la giusta mazza (attenzione a non confondere un ferro con un legno, fareste delle pessime figure) e si stabilisce la forza da impartire al tiro, tenendo sempre presente la direzione e la forza del vento, fatto ciò basta colpire la pallina e sperare che vada il più possibile vicino alla buca.

Quando scegliete la mazza ricordatevi che un driver od un legno servono per i tiri più lunghi (220-250 yards), un ferro per i tiri intermedi ed il putter per i tiri cortissimi (meno di 80 piedi).

Il golf in se stesso non è uno sport molto popolare da noi, ma questo programma dovrebbe incontrare ugualmente il favore del pubblico.

JACK NICKLAUS' è infatti un game ben fatto e la grafica tridimensionale è eccezionale, in alcune schermate è sicuramente superiore a quella dei suoi predecessori. ACCOLADE ha sempre puntato su effetti grafici da mozzafiato da TEST DRIVE in poi ed anche JACK NICKLAUS..... GOLF non fa eccezione.

VERSIONE PER MS-DOS

Nell'ambiente MS-DOS non c'è l'inflazione di giochi di golf che si può incontrare in altri computer come l'Amiga, ci sono solo un paio di programmi un po' vecchioti



Versione per Cbm 64

JACK NICKLAUS li surclassa tutti soprattutto per le qualità grafiche, se si possiede una EGA il game gira a 16 colori con una definizione che nulla ha da invidiare all'Atari o all'Amiga.

La giocabilità non è molto elevata anche perchè non si può utilizzare il mouse, ma ci si deve accontentare della tastiera.

Per poter far girare il programma bastano 384K di memoria ed una scheda grafica anche dalle ridotte prestazioni tipo CGA od Hercules; in questo caso quanto detto fino ad ora sulle qualità grafiche non è più valido, poiché la mancanza di colori in numero accettabile si fa sentire pesantemente.

AMIGA

La versione per Amiga di JACK NICKLAUS' va ad inserirsi in un mercato inflazionato, dove ci sono già parecchi giochi di golf commercializzati, tutti con delle ottime caratteristiche grafiche e di giocabilità.

Certamente questo è più recente ed ha qualcosa in più rispetto ai predecessori. Comunque nulla di così innovativo da fare gettare alle ortiche i vecchi LEADER BOARD o GOLF MEAN 18.

La grafica è buona anche se per l'Amiga è abbastanza normale.

Sicuramente JACK NICKLAUS'.....GOLF un record lo ha già stabilito: quello della lunghezza del nome !!!

CBM 64

Anche per il 64 vale il discorso appena fatto per l'Amiga, infatti esistono parecchi programmi per il golf. Graficamente non ha nulla da invidiare ad altri programmi dello



Versione per Amiga

stesso genere. Solo Leaderboard lo supera di qualche punto.

Gli effetti sonori inseriti nel game sono all'altezza della situazione e rendono reale la situazione di gioco.

L'unico neo della versione per Cbm 64 rimane solo ed esclusivamente la continua interattività che avviene con il drive, infatti questa penalizza la velocità di gioco.

La giocabilità è sufficiente al game, anche se il neo di cui sopra rovina non poco questo aspetto del programma.

CONCLUSIONI

Era ora che uscisse qualcosa di nuova anche per il golf. Eravamo da troppo tempo fermi al classicissimo Leaderboard e alle sue espansioni. Questo programma non presenta la stessa facilità di giocare una partita, c'è qualcosa in più in Jack Nicklaus che sicuramente potrà piacervi. La grafica nelle due versioni più importanti e ben curata mentre per Cbm 64 forse poteva essere fatto di più.

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

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

6,8

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

6,4

New Releases

BARBARIAN

MELBOURNE HOUSE
NUOVA VERSIONE: IBM PC
DISCO
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

Proprio dalla Melbourne arriva la versione per IBM PC e compatibili dell'ormai arcinoto e mitico Barbarian. Si gioca sempre con le icone a fondo schermo, teatro delle imprese del muscoloso Hegor il barbaro, impegnato a distruggere il male. Si può utilizzare la tastiera, il joystick e il mouse, proprio come accadeva sui più famosi 16 Bit. Gli effetti sonori, per i quali tra l'altro non è previsto l'impiego di un device audio esterno, risultano piacevoli persino su un PC. Ottimo l'aspetto grafico e così pure le animazioni notevolmente fluide ed omogenee. Il gioco, come sempre, è difficilissimo!

Valore Globale: 8



CRAZY CARS II

TITUS
NUOVA VERSIONE: IBM PC
DISCO
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Crazy Cars II arriva in una versione tutta nuova, graficamente parlando, per gli IBM PC e compatibili. Le innovazioni sono relative alla compatibilità perfetta con schede EGA e VGA. Il gioco è sempre quello; alla guida di una potente Ferrari F40, dovremo percorrere una velocissima Coast-to-Coast, inseguiti dalle macchine della polizia che pretenderebbero il rispetto dei limiti di velocità. La nostra è però una missione segreta quindi tutto ci è concesso, compreso sbattere fuori strada le macchine dei tutori dell'ordine. Ottima grafica, come ripeto, e tanta giocabilità con mouse joystick o tastiera.

Valore Globale: 8

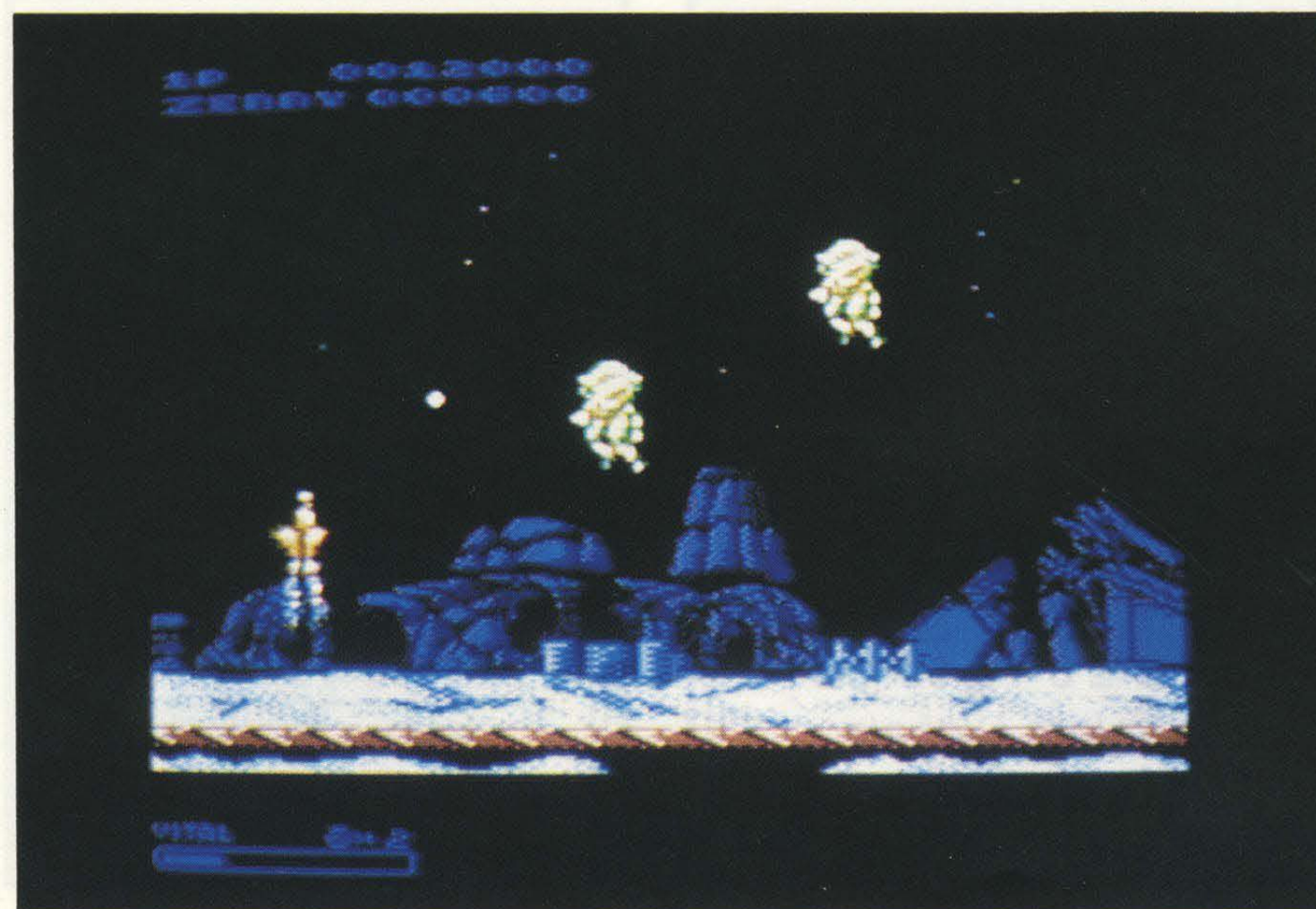


FORGOTTEN WORLDS

US GOLD
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER

Due tipi in gamba, un nugolo di nemici, e tantissimi mostri dall'orribile aspetto ci attendono nei "mondi perduti" della US GOLD). Azione e divertimento arcade ci faranno vivere ore ed ore di frenetico smantamento con il povero joystick. L'ottimo scrolling multidirezionale e la possibilità di giocare contemporaneamente in due, rendono ancor più interessante questa azzeccata conversione da un famoso arcade. L'aspetto grafico sul Cbm64 è particolarmente curato a partire dalle ottime animazioni e dal perfetto scorrimento dei fondali. Il prezzo poi risulta particolarmente conveniente e giusto per un sano divertimento arcade.

Valore Globale: 8



LICENCE TO KILL

DOMARK

NUOVA VERSIONE: CBM64/128

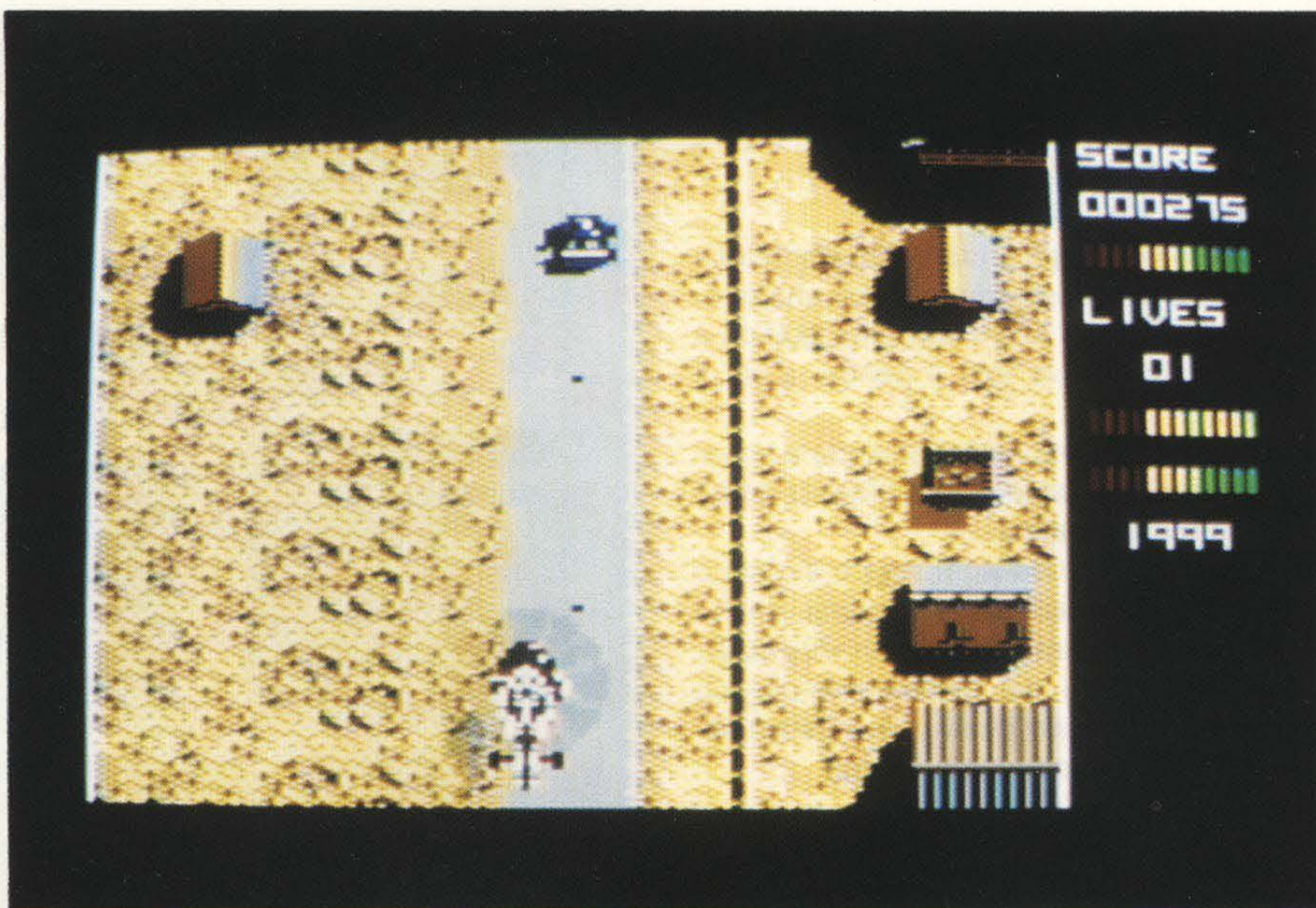
DISCO-NASTRO

PREZZO: LIT. 15.000

IMPORTATORE: LEADER

Bond is back anche sui nostri cari Cbm 64/128. Il mitico agente segreto più famoso del mondo, porta con sé un mare di divertimento arcade, ma anche tanta frustrazione per i videogamer meno esperti. Portare a termine quest'ultima missione di Timothy Dalton non sarà cosa facile con solo quattro vite a disposizione. Si tratta di un multi arcade che fa l'occholino a passati successi come Danger Freak e Flying Sharks. Belle le animazioni, la ricchezza di sprite e la definizione dei fondali. Licence To Kill è un gioco che vi darà moltissimo filo da torcere e qualche joystick spaccato.

Valore Globale: 7



TEST DRIVE II-The Duel

ACCOLADE

NUOVA VERSIONE: CBM 64

PREZZO LIT. 20.000

IMPORTATORE: C.T.O.

Anche il Cbm 64 ha finalmente la sua nuova release di Test Drive II. L'accolade ci ha fatto aspettare un po' ma ne è valsa la pena. Infatti la novità più importante del game è l'adozione di un giocatore anche umano contro il quale gareggiare. Inoltre sono state inserite altre macchine e la possibilità di acquistare anche un'eventuale Scenary Disk che consente di correre su diverse autostrade. La grafica è stato leggermente ritoccata e la giocabilità risulta un po' migliorata anche se permane l'effetto a scansione dello spostamento dell'autovettura. Il costo è più appetibile, 20.000 lire sono poche per un programma su disco di questo tipo.

Valore Globale 6,6



TIME SCANNER

ACTIVISION

NUOVA RELEASE: CBM64/128

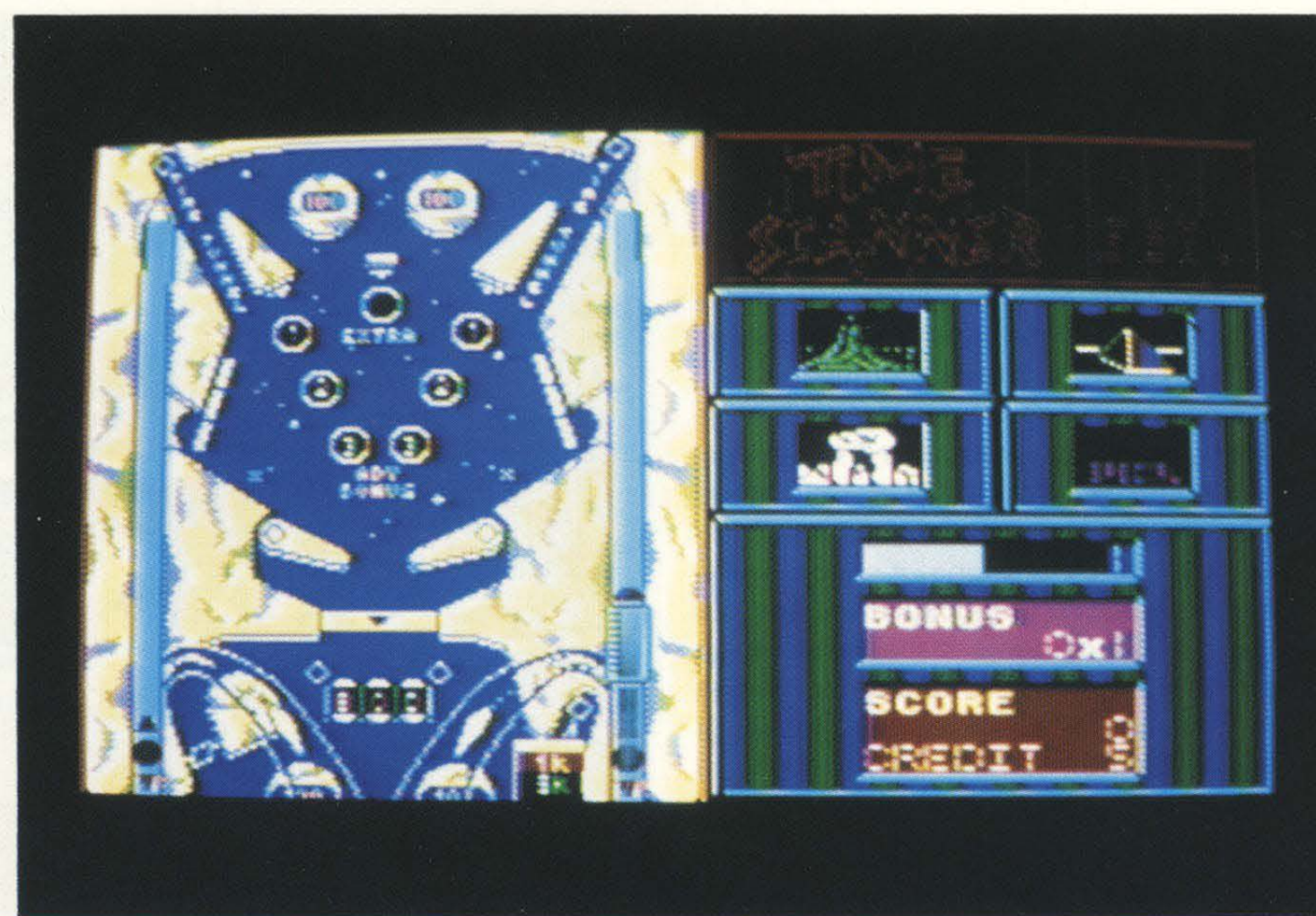
DISCO-NASTRO

PREZZO: LIT. 29.000/21.000

IMPORTATORE: LEADER

Il flipper più bello su home e personal computer arriva finalmente in versione ad 8 Bit. Time Scanner Activision comprende cinque "bigliardini" d'altri tempi, collegati fra loro in uno spettacolare arcade che regala una nuova, sfavillante giovinezza al "dinosaurio" delle sale giochi. C'è il tilt e tutti gli incredibili rimbalzi proprio come al bar e tantissimo divertimento. L'aspetto grafico è stupefacente e poco ha da invidiare alle versioni create per i 16 bit. Molto belle anche le animazioni, particolarmente veloci e fluide. Le musicchette e gli effetti sonori sono ottimi ed esaltanti. Costo leggermente superiore alla media, ma ne vale davvero la pena!

Valore Globale: 9



New Releases

BATTLETECH

INFOCOM

NUOVA VERSIONE: AMIGA

PREZZO LIT. 49.000

IMPORTATORE: LEADER

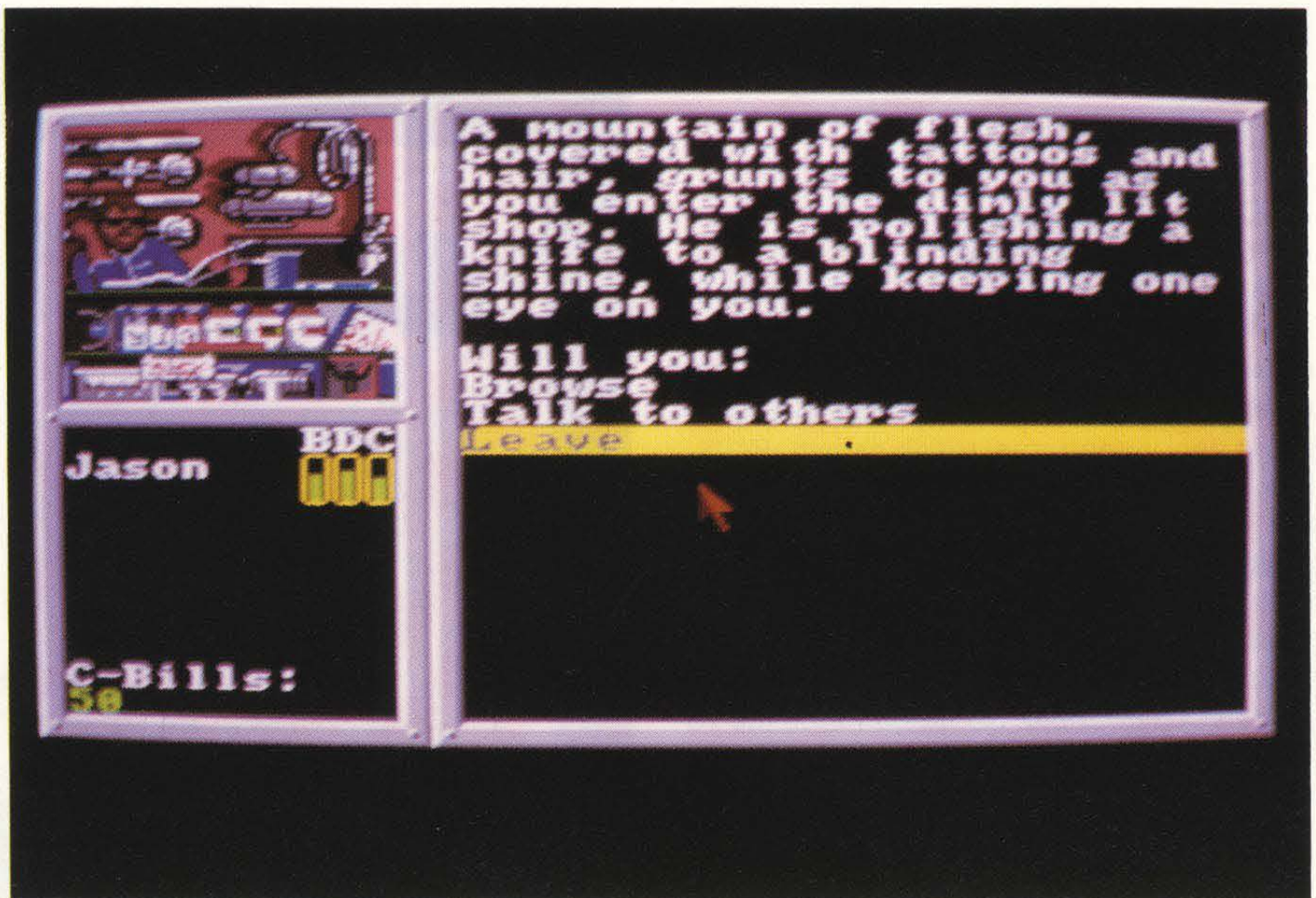
Luglio se ne è già andato, ma Battletech da Luglio si ripresenta ora con una nuova release tutta di lusso, con una grafica a dir poco superlativa (per il genere a cui è riferita).

La Infocom ci sta incominciando a trovare gusto nel presentare role playing game con una buona grafica.

Non vi è molto da aggiungere a quanto già detto per la precedente versione, anche se in Amiga è veramente tutto un'altra cosa.

Per gli amanti del genere role-playing futuristico strategico diremo che Battletech è da acquistare immediatamente!

Valore Globale 7,8



CAVEMAN Ugh-lympics

ECA-DYNAMIX INC.

NUOVA VERSIONE: IBM PC & COMP.

PREZZO LIT. N.P.

IMPORTATORE: C.T.O.

Era arrivato per Cbm 64 ora è giunto anche per Ms/Dos e pensato un po' con la compatibilità perfetta con tutte le schede presenti sul mercato dalla Cga alla Hercules e dalla Tandy alla Ega.

Il game è del genere umoristico-sportivo finora mai proposta da nessuna casa di software, ma che indubbiamente è molto più divertente da disputare.

Sei sono le gare da disputare e tutte ambientate in epoca neanderthaliana, quando cioè l'uomo andava in giro con la clava e la donna era trasportata tirandole i capelli.

Si può giocare sia con il joystick che con la tastiera.

Valore Globale 7,75



HOSTAGES

INFOGRAMES

NUOVA VERSIONE: CBM 64 (N)

PREZZO LIT. 19.000

IMPORTATORE: C.T.O.

È oramai da parecchio tempo che è uscito per Atari St, ma nonostante ciò la Infogrames ripresenta questo suo successo anche per l'otto bit della Commodore. Sostanzialmente non è variato nulla, l'ambientazione è uguale. Facciamo parte di un gruppo specializzato della polizia e dobbiamo irrompere in un'ambasciata occupata da malviventi. La grafica è buona, il sonoro sufficiente come anche la giocabilità. Il neo più grosso è il caricamento della versione su nastro da noi provata, è veramente troppo lungo! (anche se esiste di peggio! leggi Gran Prix Circuit).

Le istruzioni sono in Italiano.

Valore Globale: 6,8



ROBOCOP

OCEAN

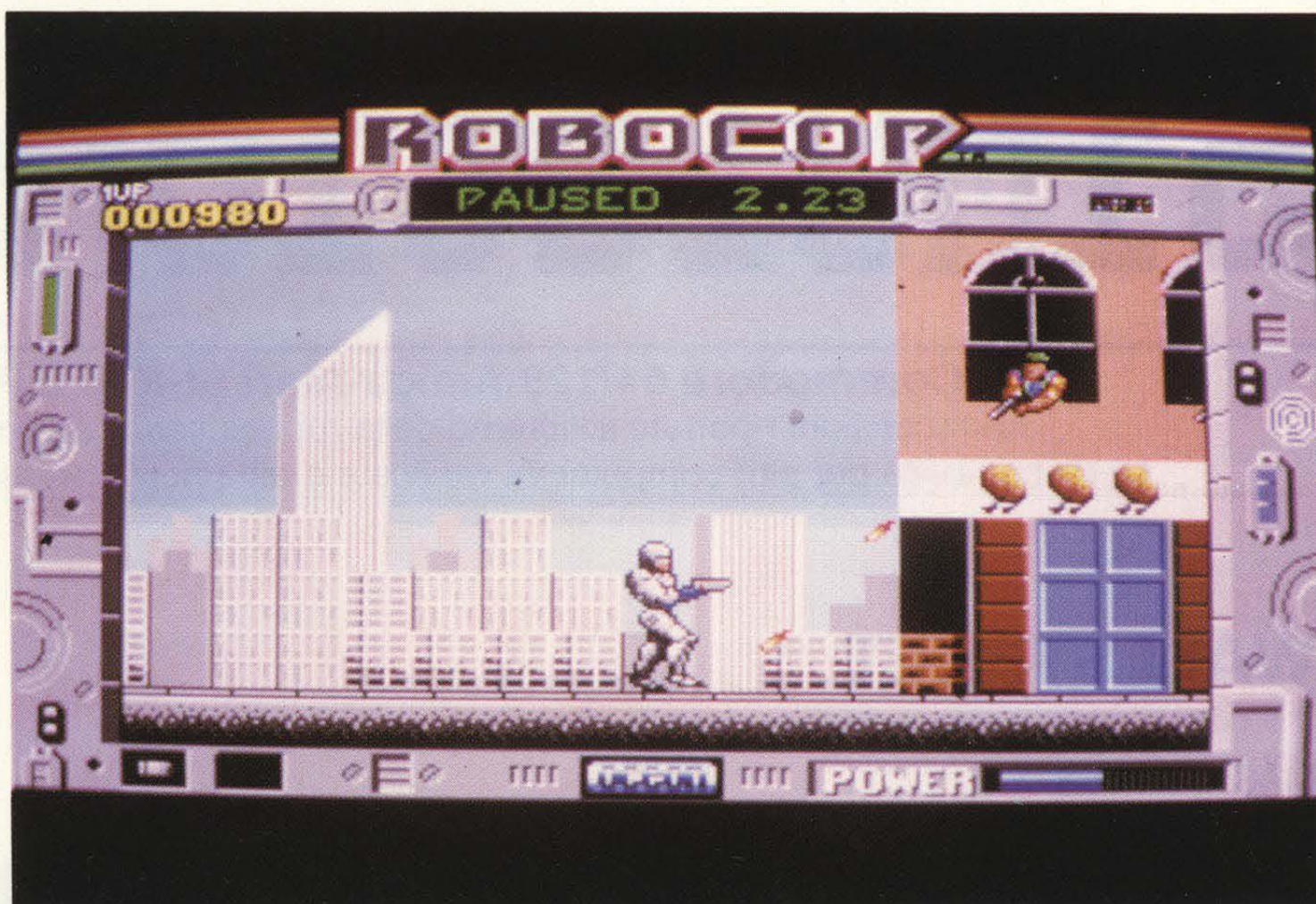
NUOVA VERSIONE: AMIGA

PREZZO LIT. 39.000

IMPORTATORE: LEADER

L'implacabile uomo-robot è arrivato anche per Amiga, e con una grafica veramente bella. Non vi è molto da aggiungere a ciò che precedentemente avevamo detto sul game. Non è molto facile da svolgere ed è molto difficile riuscire a cavarsela nei meandri dei primi livelli. La giocabilità è ottima così come il sonoro. Nove sono i livelli da disputare e ripetono fedelmente l'azione dell'omonimo film. Nel primo bisognerà massacrare decine e decine di delinquenti e nel secondo bisognerà salvare una donna da un malvivente ecc. ecc. In ambiente 64 ha riscosso un buon successo, sta a voi ripetere lo stesso anche per Amiga!

Valore Globale: 7,8



TEST DRIVE II-The Duel

ACCOLADE

NUOVA VERSIONE: IBM PC & COMP 3"1/2

PREZZO LIT. 42.000

IMPORTATORE: C.T.O.

Dopo la versione per Amiga, ecco giungere la nuova release anche per Ms/Dos. Molti di voi, possessori di questo computer, tireranno un sospiro di sollievo (come dire, era ora!).

Questa versione di Test Drive II è quasi del tutto identica a quella per Amiga, possiede la compatibilità con le schede grafiche più vendute, dalla Hercules alla EGA. Noi l'abbiamo provato con la scheda Ega e ci è sembrato di avere a che fare veramente con lo stesso programma, infatti possiede una bella grafica e inoltre una superiore giocabilità dovuta principalmente all'utilizzo della tastiera.

Valore Globale 7,25



PAPERBOY

ELITE

NUOVA VERSIONE: AMIGA-ATARI ST-IBM

PREZZO LIT. 25.000(A)-29.000(ST & Ibm)

IMPORTATORE: LEADER

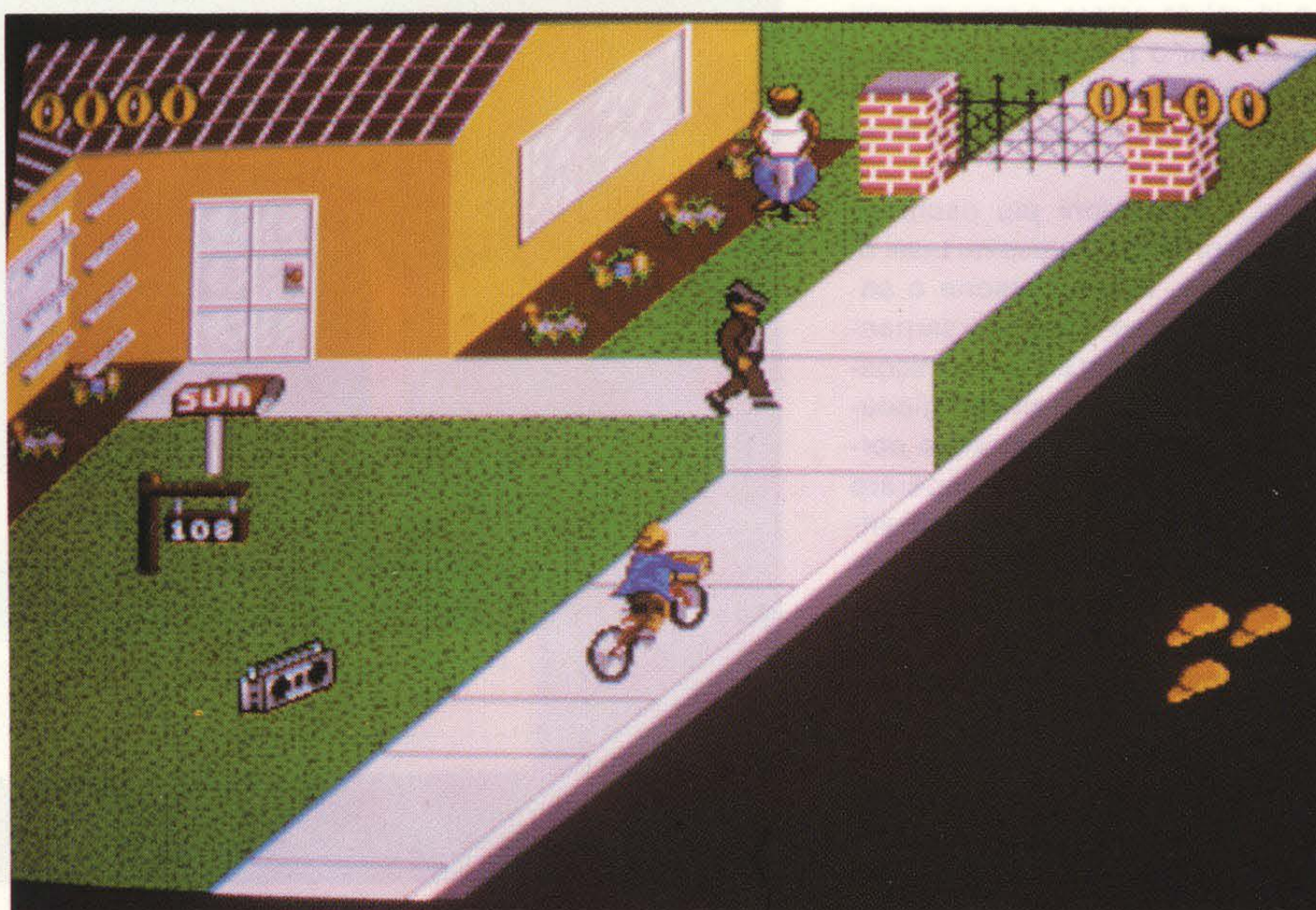
Ci ha fatto attendere a lungo, ma finalmente è arrivata la conversione di Paperboy per Amiga e Atari St. Con un bella bicicletta ci incamminiamo lungo le strade di "non soppiamo quale città" a distribuire i giornali per ogni singola abitazione (lavoro più che altro in voga negli States).

Il nostro compito sembra facile ma durante il percorso molti oggetti e persone ci ostacoleranno il cammino.

La grafica è ottima così come la giocabilità il sonoro è leggermente migliore rispetto alle precedenti versioni.

Ci hanno anche garantito che molto presto sarà disponibile anche la versione per Ibm Pc & compatibili

Valore Globale:7,2



Simulations



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

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

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

WALLSTREET

MAGIC BYTES

C64 - AMIGA - ATARI - IBM PC
E COMPATIBILI

DISCO

VERSIONE PROVATA: CBM64

PREZZO LIT. 29.000

IMPORTATORE: LEADER

WALLSTREET è un entusiasmante game di affari e di finanza. Il giocatore si deve destreggiare fra vari concorrenti che vogliono e devono diventare più ricchi di lui.

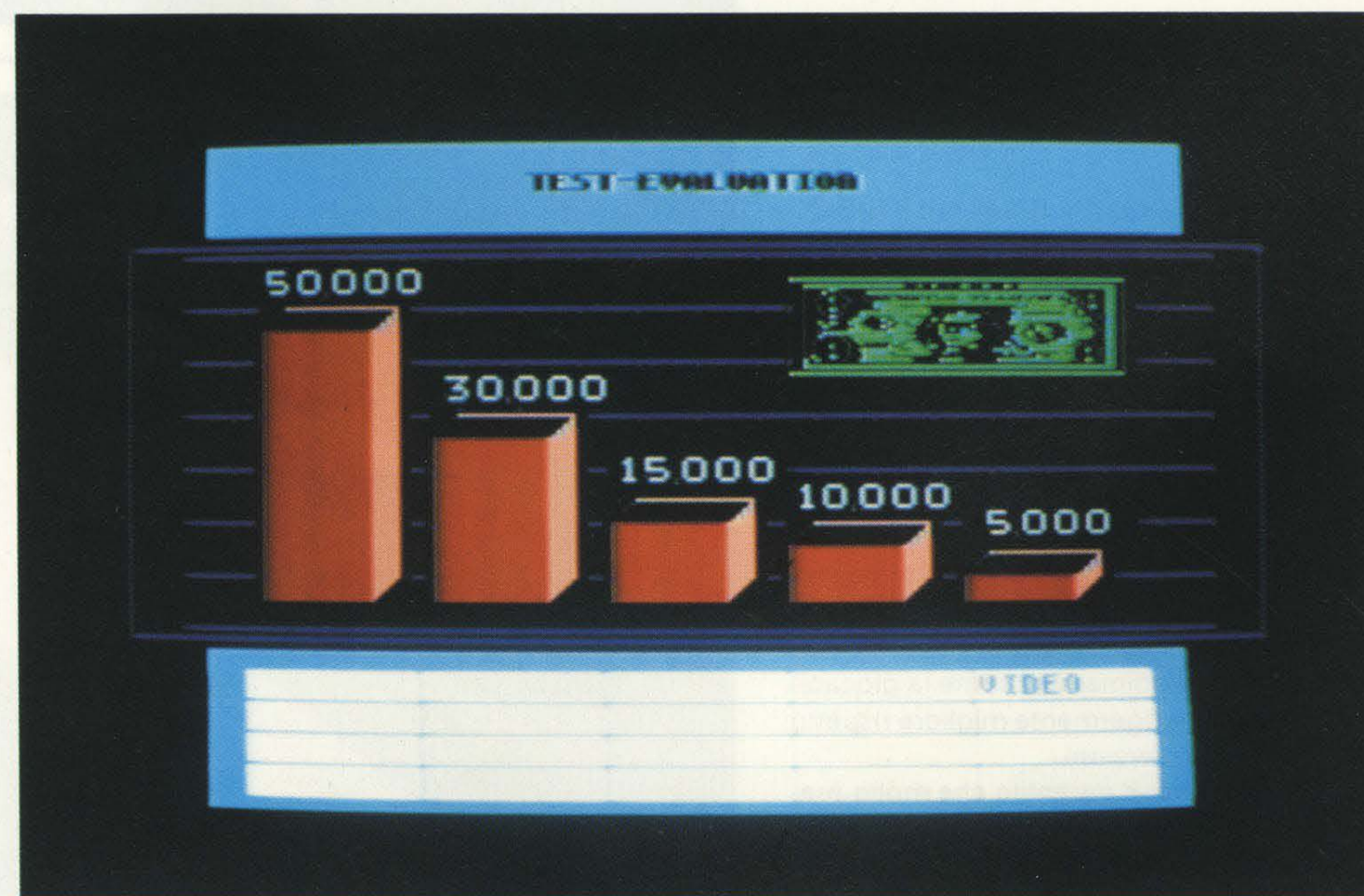
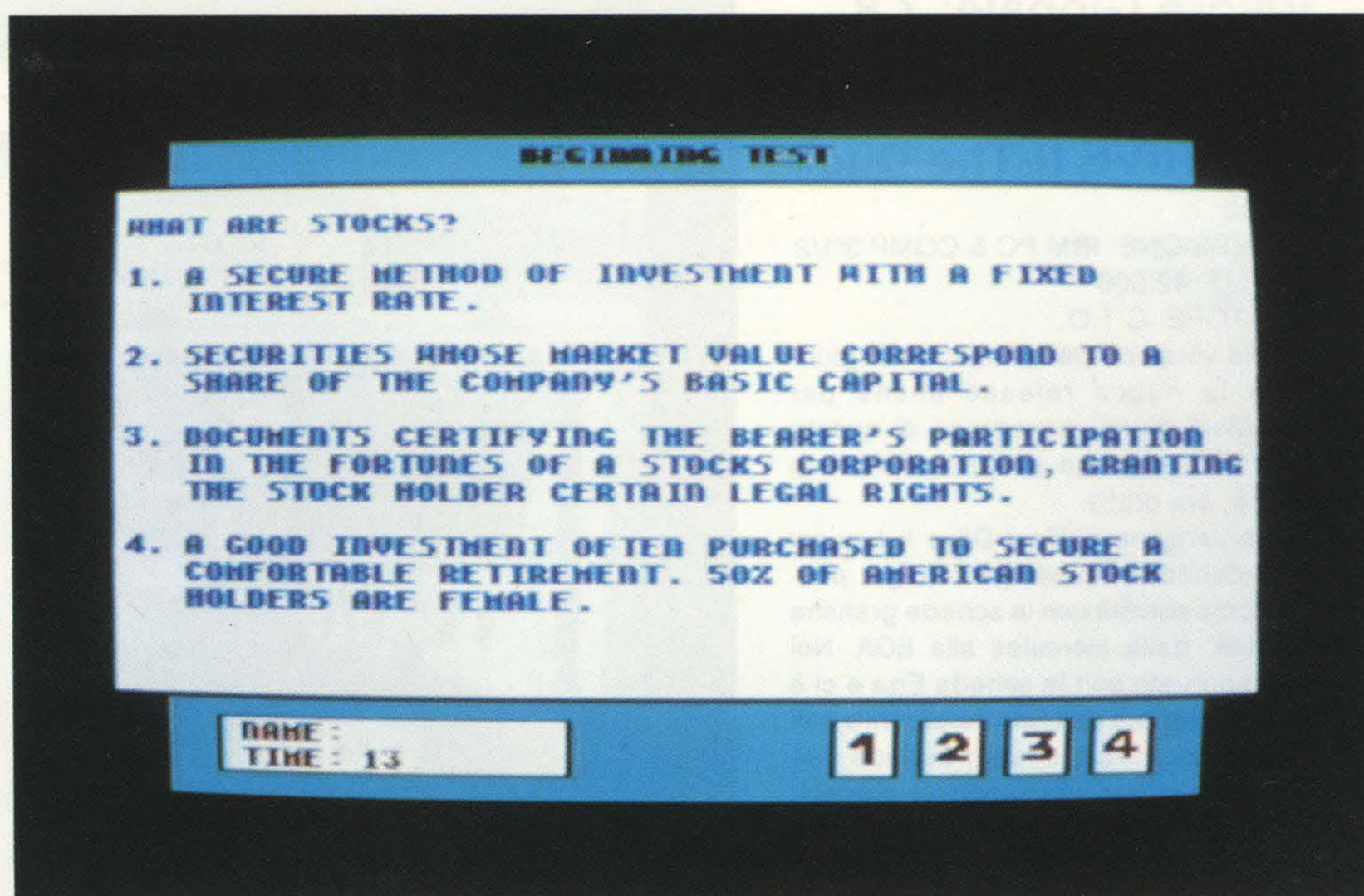
Terreno degli scontri è la borsa di Wall Street, dove ogni giorno milioni di dollari passano di mano lasciando sul terreno gli operatori sconfitti che non troveranno comprensione o pietà nei colleghi amici/nemici.

Come nella realtà, il corso degli eventi avrà una influenza immediata sui valori di mercato. Si potranno conoscere in tempo reale l'andamento dei vari titoli azionari e delle obbligazioni.

Chi ha investito il proprio capitale o una parte di esso in oro, o in valuta estera, come marchi o franchi o perchè no lire, sarà aggiornato in brevissimo tempo sull'andamento dei propri investimenti.

Le operazioni più rischiose come prestiti ad altissimi tassi di interesse, fatti a persone o società poco solide e scarsamente affidabili, daranno vari scossoni ai capitali dei singoli giocatori che saranno costretti a correre parecchi rischi per superare gli avversari e cercare di diventare il finanziere dell'anno e, perchè no, l'uomo più ricco del mondo.

L'abilità di ogni concorrente è direttamente proporzionale alla sua capacità di leggere e comprendere i listini con le quotazioni dei singoli titoli e le loro fluttuazioni. Le scelte di un gio-



catore molto ricco (e quindi con molto seguito fra gli operatori) influenzeranno l'andamento del mercato azionario e dei titoli acquistati. Un aggiornatissimo database contiene tutti i dati delle varie società e permette un attento controllo degli avversari. In ogni momento del gioco è possibile avere un'precisa idea delle proprie ricchezze e di quelle dei concorrenti, i vari capitali vengono aggiornati in tempo reale seguendo le fluttuazioni dei prezzi dei titoli azionari in borsa.

WALLSTREET permette di giocare ad un massimo di quattro concorrenti. Dopo una domanda iniziale, dalla cui risposta dipenderà il capitale di par-

tenza di ogni giocatore (da un minimo di 5000 dollari ad un massimo di 50000), si potrà accedere al gioco vero e proprio.

La durata di un game è misurata in settimane, ogni settimana costituisce un round, la lunghezza massima è di 99 settimane.

Le contrattazioni sono determinate anche dalle vicende politiche della nazione e dai fatti di politica estera.

Una corretta valutazione delle notizie riportate dai giornali potrà determinare il successo o meno degli affari intrapresi. Il pagamento dei dividendi di ogni azione viene conteggiato automaticamente allo stacco di ogni cedola.

Il gioco può concludersi in diversi modi:

- quando uno dei concorrenti raggiunge la ragguardevole cifra di 1.000.000 di dollari
- una volta raggiunto il tempo massimo stabilito all'inizio del game
- quando il capitale di ogni giocatore è sceso sotto la misera cifra di 500 dollari
- quando succede un fatto molto fortunato ed inaspettato.

Il programma è gestito tramite menu a pull-down ed è veramente facile districarsi fra le varie operazioni di acquisto o di vendita di titoli, obbligazioni, marchi, oro ecc. ecc.....

CONCLUSIONI

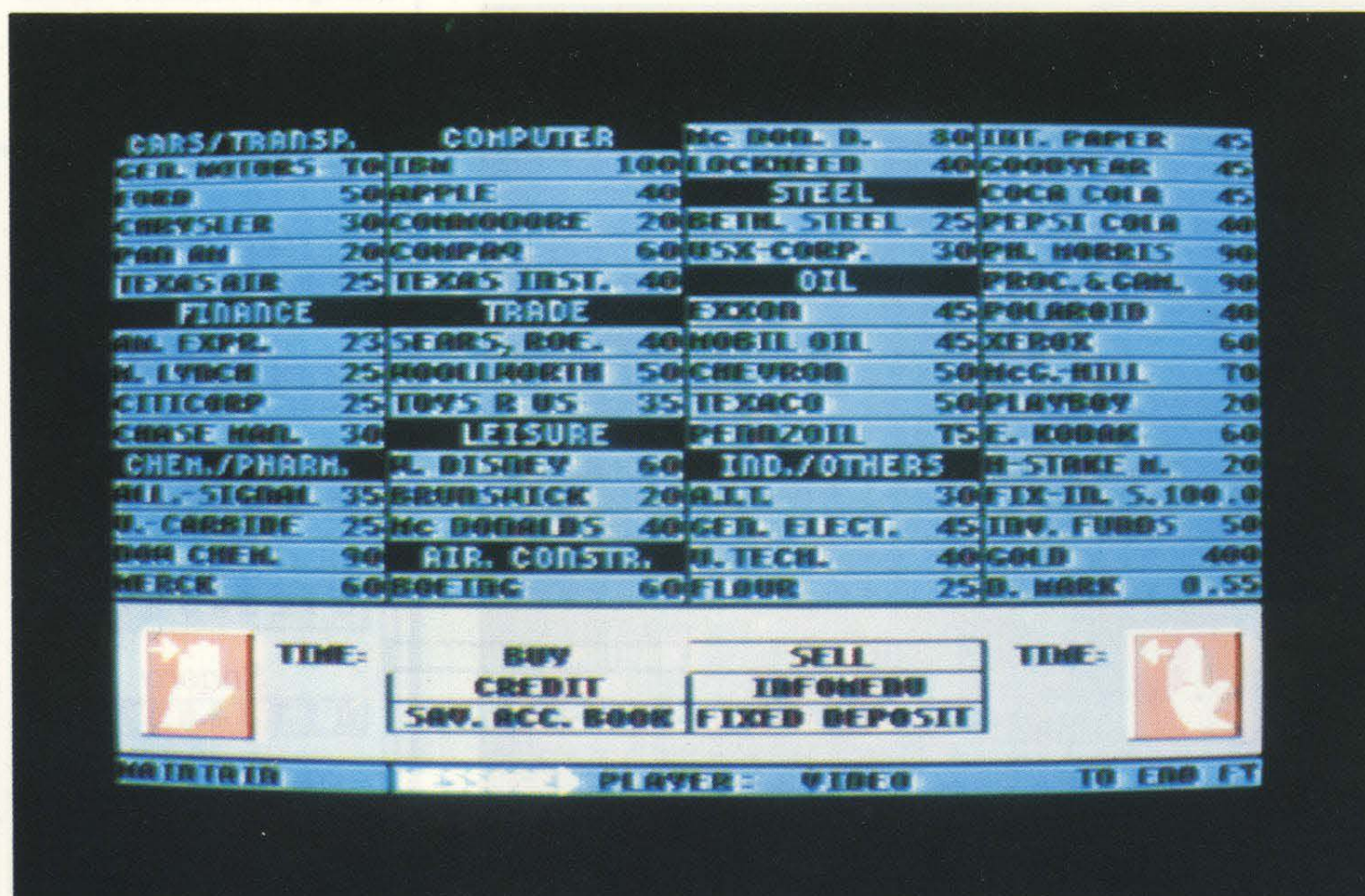
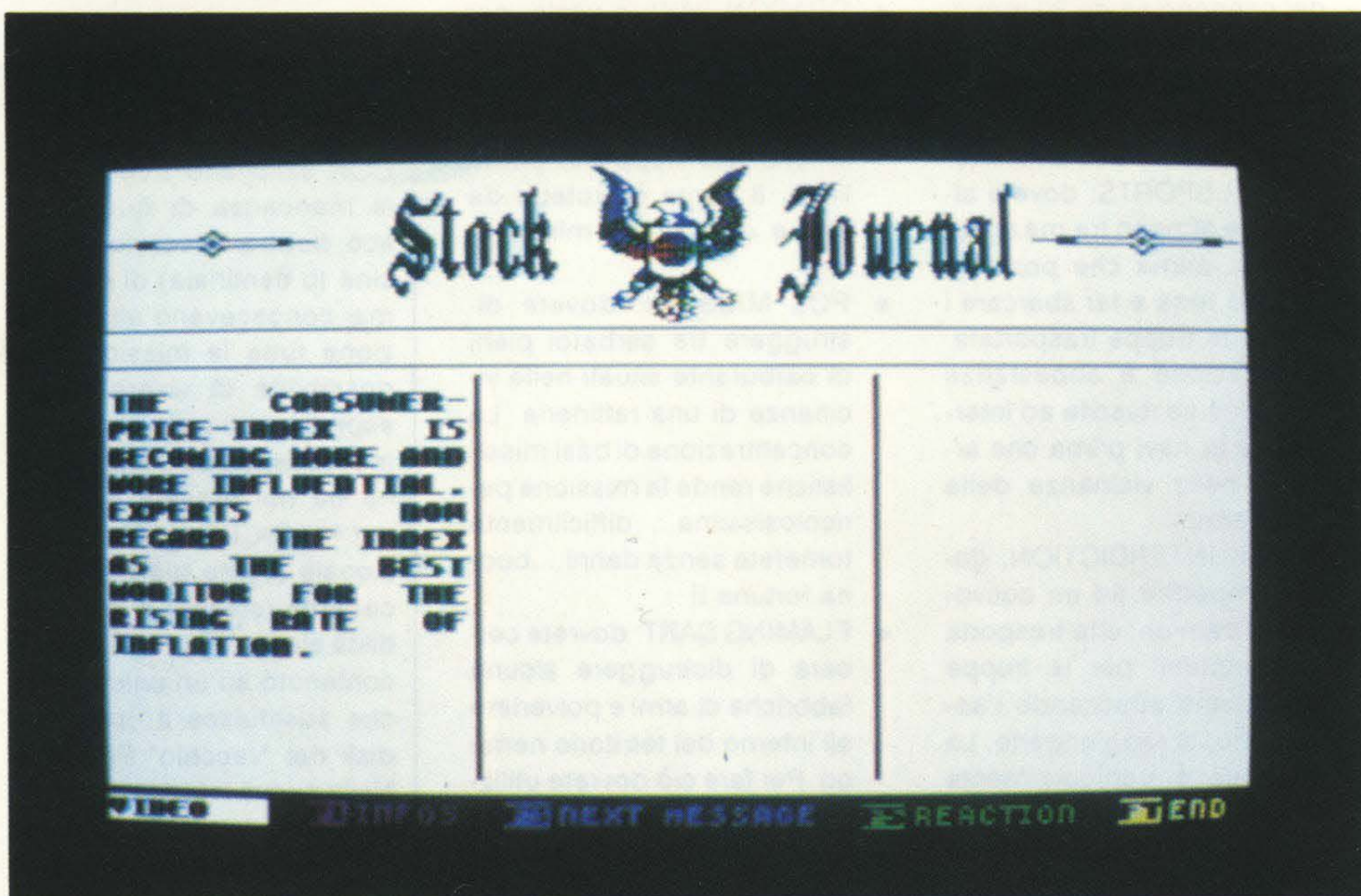
WALLSTREET è una ottima simulazione, le varie operazioni che solitamente avvengono in borsa sono riportate fedelmente.

Come nella vita di tutti i giorni le contrattazioni sono influenzate anche dalle decisioni dei governi e degli uomini politici.

Lo scoppio di una guerra od il susseguirsi di fatti luttuosi per il mondo o per la nazione condiziona pesantemente le contrattazioni, lo stesso dicasi per le vicende che possono influenzare positivamente la contrattazione di alcuni titoli: come il conseguimento di brillanti risultati commerciali o la firma di vantaggiosi contratti con aziende o con stati.

La grafica non è eccelsa, ma visto il tipo di programma è da ritenersi buona ed all'altezza della situazione.

Complessivamente una buona simulazione con dei risvolti educativi da non sottovalutare.



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

FALCON THE MISSION DISK VOL. 1

SPECTRUM HOLOBYTE

AMIGA-ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Quando, nell'ottobre 1987, la Spectrum Holobyte iniziò la commercializzazione di FALCON, nessuno osava azzardare delle previsioni di vendita così favorevoli. Alla prima versione si sono poi aggiunte release più evolute: come ad esempio il FALCON AT per possessori di computer 286 e scheda grafica EGA. Ora, dopo aver venduto decine di migliaia di copie in tutto il mondo, ecco che la Spectrum Holobyte immette sul mercato un disco, destinato a chi già possiede il programma, contenente delle nuove missioni e delle nuove possibilità, come il rifornimento in volo dell'aereo. Sono state anche aggiornate le armi ed i velivoli nemici, è ora possibile (in alcune missioni) scontrarsi con il nuovissimo Mig 29 Fulcrum, il jet più moderno degli arsenali sovietici.

Diamo ora una rapida visione ad alcune nuove missioni:

- OPERATION GRANDSLAM: dovete distruggere tutte le forze nemiche, le infrastrutture militari di terra e le industrie. Maggiore il danno inferto alle industrie nemiche e più probabile la possibilità che gli avversari chiedano di negoziare la pace. L'obietti-

vo non è di invadere il territorio nemico, ma di costringerlo alla resa. Attenzione, se le forze nemiche raggiungono l'aeroporto dove siete di base, i nemici potrebbero catturarvi e dopo un sommario processo passarvi per le armi

- ROLLING THUNDER: dovete colpire almeno tre carri armati nemici. I tank provengono dal lato sud del lago e si dirigono sulla base del Falcon. I carri utilizzati sono dei potenti T-80, la loro corazzatura li rende invulnerabili ai colpi del cannoncino da 30 mm di cui è munito il caccia, gli attacchi dovranno quindi essere portati con l'ausilio di bombe o di missili anticarro
- WATER SPORTS: dovete affondare almeno tre mezzi da sbarco, prima che possano toccare terra e far sbarcare i carri e le truppe trasportate. La missione è abbastanza semplice se riuscite ad intercettare le navi prima che arrivino nelle vicinanze della terra ferma
- TRUCK INTERDICTION: dovete impedire ad un convoglio di camion, che trasporta i rifornimenti per le truppe che stanno attaccando l'aeroporto, di raggiungerlo. La missione è particolarmente difficile, perchè il convoglio è protetto da aerei nemici e da batterie di missili SAM

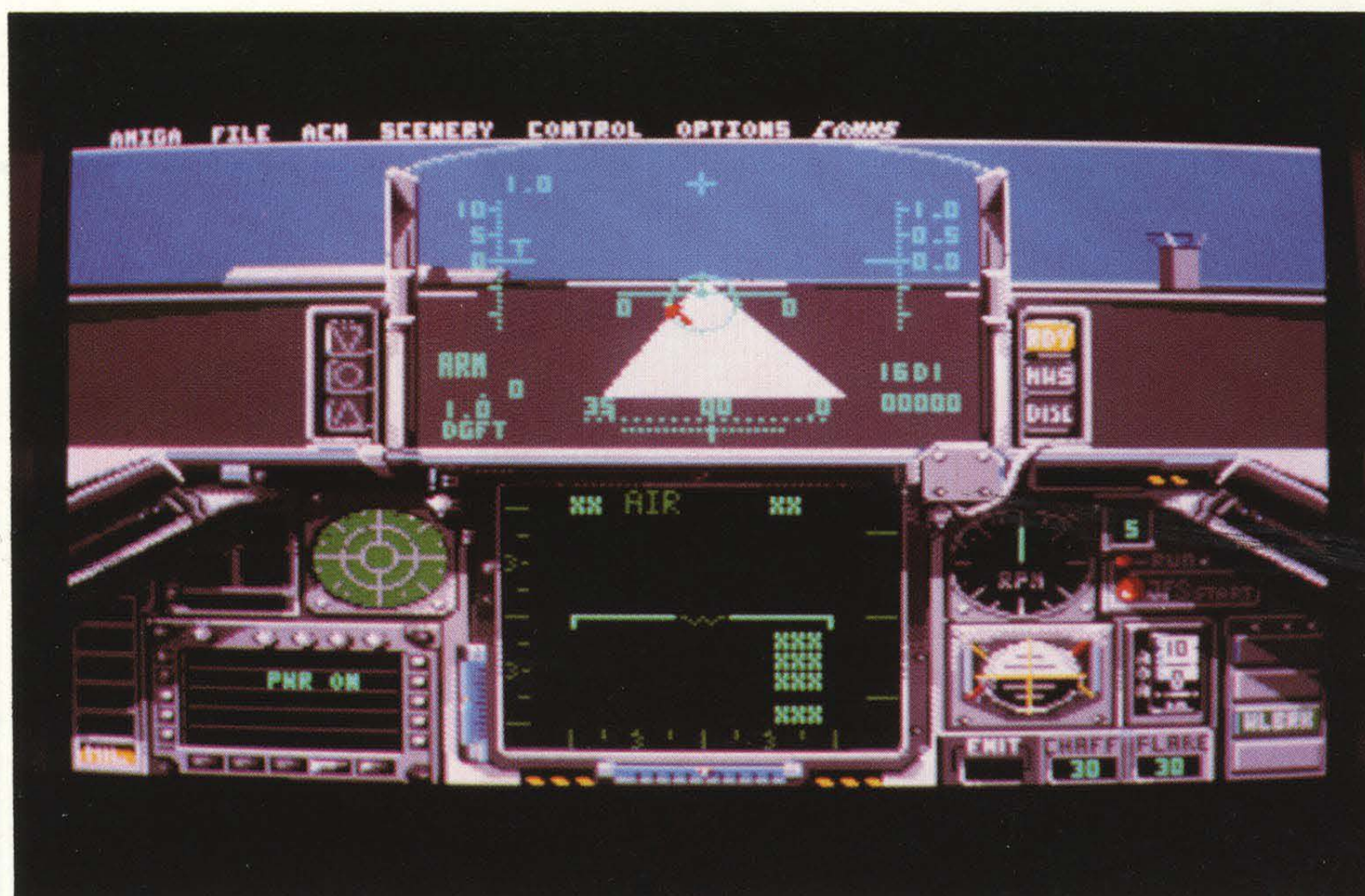
- TRAIN INTERDICTION: missione molto simile alla precedente, si tratta di distruggere un convoglio ferroviario carico di rifornimenti per le truppe nemiche. Anche in questo caso il convoglio è protetto da Mig e da missili SAM
- WIDE WEASEL: l'ordine è di distruggere le ultime quattro basi di missili SAM rimaste al nemico. E' una delle missioni più pericolose anche perchè le basi missilistiche sono protette da numerosi aerei intercettori
- DRAGON JAW: è vitale, per le forze alleate, che venga distrutto un ponte che serve al nemico per far giungere rinforzi alle truppe in prima linea. Il ponte è protetto da Mig e da batterie missilistiche
- POL MISSION: dovete distruggere tre serbatoi pieni di carburante situati nelle vicinanze di una raffineria. La concentrazione di basi missilistiche rende la missione pericolosissima... difficilmente tornerete senza danni...buona fortuna !!
- FLAMING DART: dovete cercare di distruggere alcune fabbriche di armi e polveriere all'interno del territorio nemico. Per fare ciò dovete utilizzare bombe da 2000 libbre e AGM-65B Maverick oltre ad una buona dose di fortuna

- SLEDGE HAMMER: missione molto simile alla precedente, dovete distruggere almeno due fabbriche nemiche e tornare indenni alla base.

E questo è solo un breve elenco delle nuove cose che si possono fare con FALCON THE MISSION VOL. 1. Sicuramente nuovi scenary disk seguiranno questo e collocheranno FALCON nell'olimpo dei simulatori di volo, alla stregua di FLIGHT SIMULATOR II e dell'ultima versione FLIGHT SIMULATOR 3.

CONCLUSIONI

Gli appassionati di FALCON sentivano sicuramente la mancanza di questo disco, dopo aver volato per decine (o centinaia) di ore ormai conoscevano alla perfezione tutte le missioni e la possibilità di vivere nuove esperienze li renderà sicuramente entusiasti. La versione da noi provata è quella per AMIGA, la grafica è eccezionale (come già nella precedente release) e la giocabilità elevata. Il programma è contenuto su un unico disco che sostituisce il program disk del "vecchio" FALCON. Nella nuova release sono aumentati i dettagli, la grafica delle infrastrutture di terra è più meticolosa ed è possibile distinguere industrie, raffinerie, centrali elettriche, depositi, ecc..



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

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI

LANCIANO (CH) - LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

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 STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - BYTE CENTER Via Turati 18/A
CARPI (MO) - COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - 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 SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA
P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
UDINE - MOFERT V.le Unità 41

LAZIO

CIAMPINO (RM) - COMPUTER TIME Via Col di Lana 11
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 - COMPUTER SHOP di RRI F. - Via Delle Palme 56/AB
ROMA - COMPUTER SHOP di Verrubbi Maria Pia
Via Casal de Pasti 113
ROMA - DISCOLAND Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Provincie 19
ROMA - GEMAR Via di Porta Cavalleggeri 65/67
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45

ROMA - MUSICOPOLI P.zza Iorio 17

ROMA - S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA

GENOVA - A.B.M. P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R

LOMBARDIA

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - SANDIT Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci(Int. Città Mercato)
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 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
CREMA (CR) - GBC EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19
DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEGABYTE Via Castello 1
GRATACASOLO DI PISOGLNE (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 Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT 84 Via Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
RHO (MI) - ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) - TECNOCENTRO Via Baracca 2
VARESE - COMPUTERIA P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13

PIEMONTE

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85
ARONA (NO) - JO COMPUTER Via Cavour 46
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 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 Pollenzo 6

TORINO - MATRIX Via Massena 38/H

TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/BIS

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

PUGLIA

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - COMPUTER SERVICE Via Davanzati 31
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRON. Via C.Pisacane 11
FOGGIA - S.N.I. Via Bari 12

SARDEGNA

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
SASSARI - BAJARDO CARTOLERIA Viale Italia n. 16

SICILIA

CATANIA - A ZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 4
CATANIA - FOTOTTICA RANDAZZO Largo Dei Vespri 21
MESSINA - FOTOTTICA RANDAZZO Via Gibellina 32
MESSINA - IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via G.B. Lulli 18
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - ITI Via Simone Corleo 618
SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15

TOSCANA

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - ATEMA S.A.S. Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - 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
LIVORNO - ETA BETA Via S.Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
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. P.zza della Libertà 12/E
SIENA - BROGI RENATO P.zza Gramsci 28
SIENA - VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313
ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA Via Tortarotti 48

UMBRIA

CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR Via dei Cascieri 31/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S.Ercolano 10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VENETO

ALTE CECCATO (VI) - GUERRA COMPUTERS
Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo
CITTADELLA (PD) - F.LLI ZURLO Via Garibaldi 9
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS FELTRE V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigana 32
ODERZO (TV) - GERI MASSIMO Via Verdi 46/D
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
PADOVA - SARTO COMPUTERS Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - VITALIANI ALESSANDRO E FRISON
Via Roma 46

S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Vizzotto 29
S. DONA' DI PIAVE (VE) - REBEL Via F.Crispi 10
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Codenta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - GUERRA EGIDIO Via Cairoli 95/A
TREVISO - HOBBY VIDEO Via S. Agostino n. 11
VENEZIA - TECNOVIDEO MICHELETTI P.zza San Marco
VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 78

Adventures



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

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

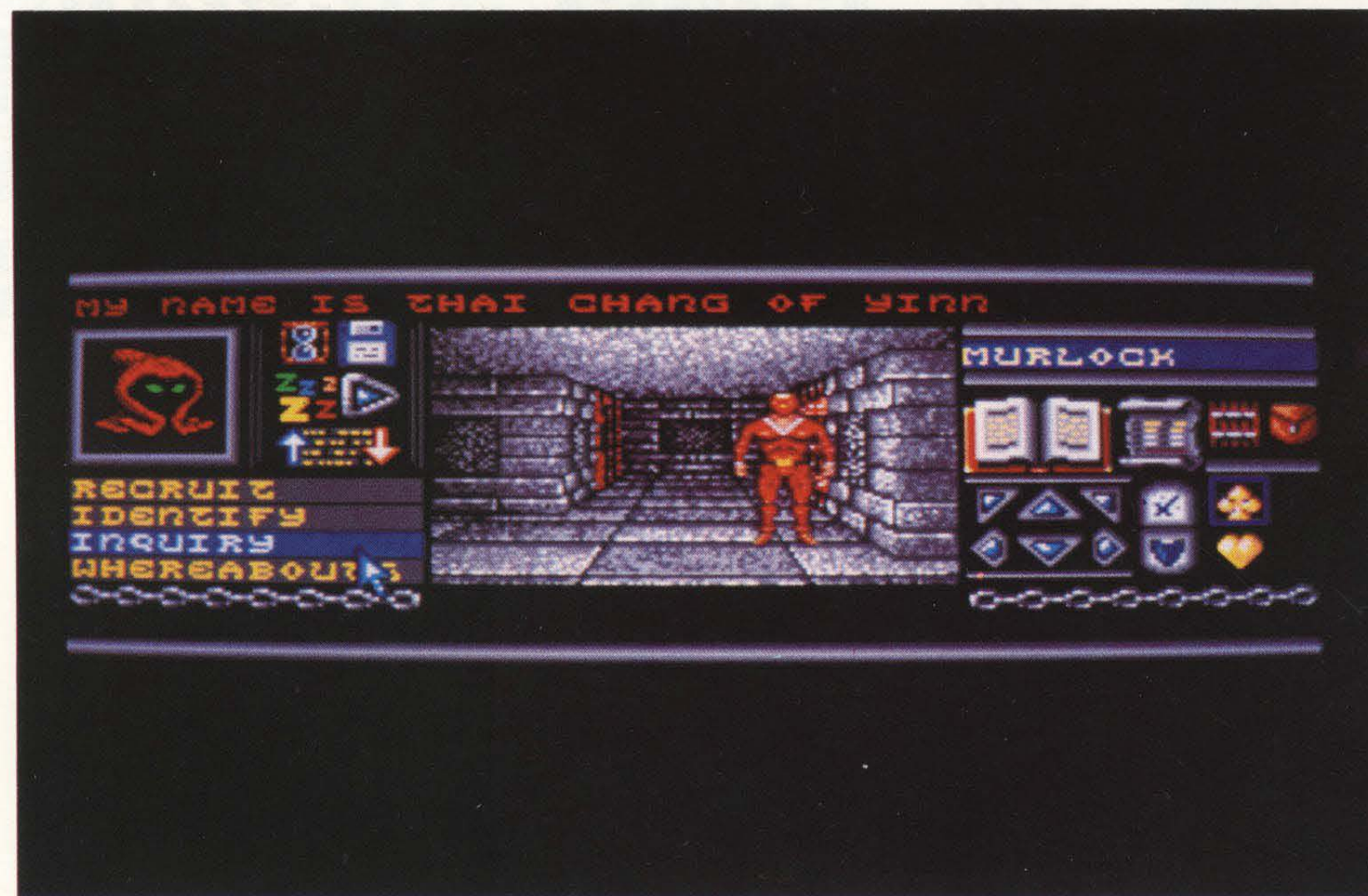
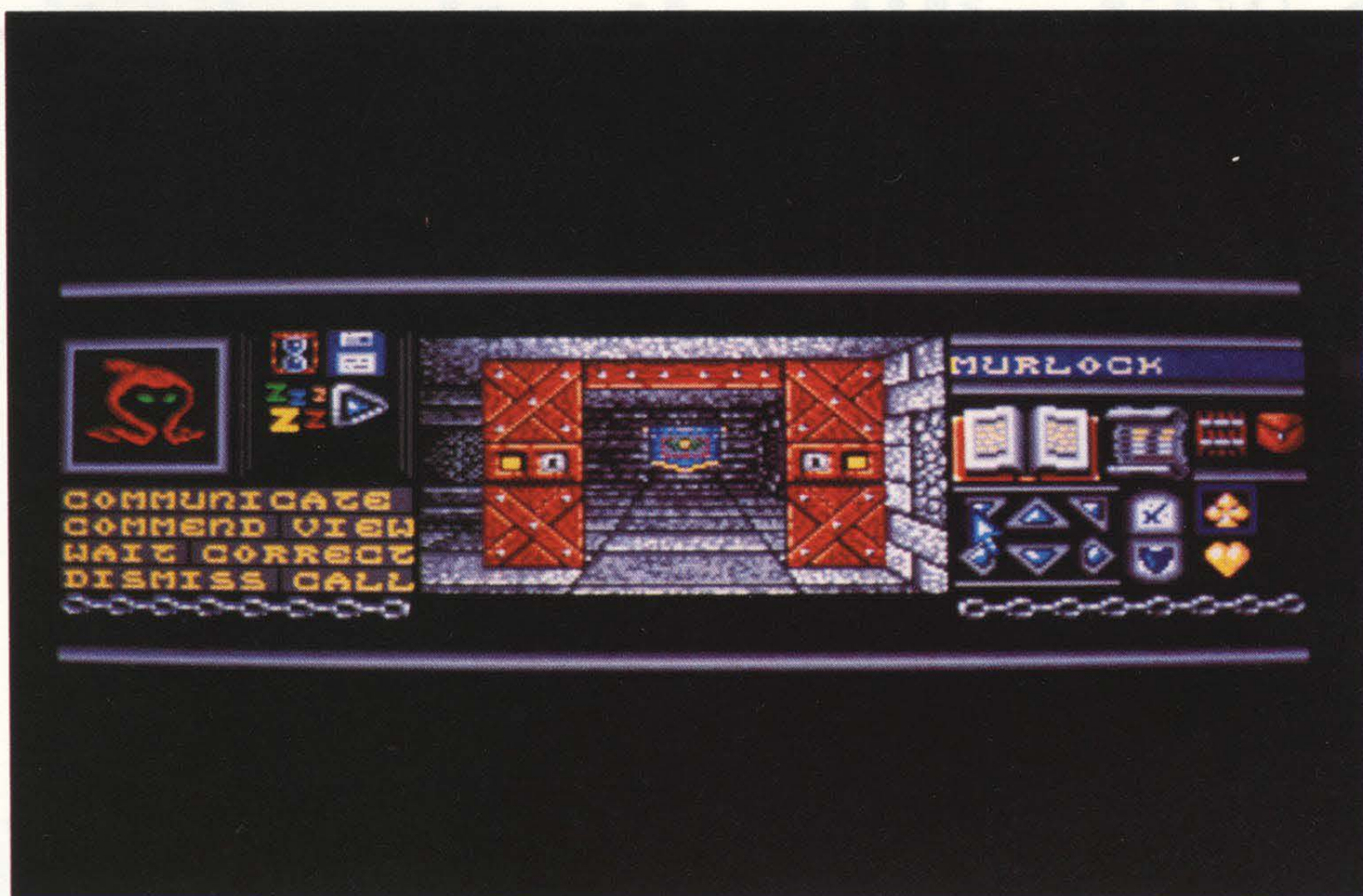
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

BLOODWYCH

MIRRORSOFT LTD.

AMIGA - ATARI
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT N.P.
IMPORTATORE: LEADER

BLOODWYCH è un classico gioco di ruolo che prende spunto da una leggenda narrata dal popolo di Trazere. La leggenda di BLOODWYCH parla dell'ordine segreto dei mistici telepatici. I vecchi raccontano che molti secoli fa Bloodwych governava la potente città di Treihadwyl, dove i nobili mistici gestivano segretamente le questioni delle terre di Trazere, dispensando onori e punizioni ai sudditi. Per molti secoli gli abitanti di Trazere vissero nella ricchezza temendo e rispettando Bloodwych. Una mattina la protezione di questi individui soprannaturali venne meno. Fra i mistici del Bloodwych c'era Zendick, potente quasi quanto il Grand Dragon, signore incontrastato dell'ordine. Zendick era dominato dalla sete di potere e dall'ambizione, non accettava di vivere all'ombra del Grand Dragon, ma lo voleva sostituire nel comando. Per raggiungere il suo scopo Zendick si alleò con le forze del male e si diede alla magia nera. Dopo molti anni di complotti e di macchinazioni, giunse il momento adatto a sferrare l'ultimo e decisivo attacco. Chiamò in suo aiuto tutte le forze del male, con le quali si era alleato, e sconfisse il Gran Dragon, capo incontrastato di Bloodwych. I seguaci del bene, colti di sorpresa, furono sterminati ed i superstiti esiliati per sempre sulle sconfinite pianure astrali. La leggenda narra anche che, il giorno della sconfitta di Bloodwych, dal cielo piovve sangue e che un violento terremoto scon-



volse la terra di Trazere. Lentamente la città dei mistici divenne sede e meta della forze del male, sulle torri della città comparvero dei grandi cristalli che succhiavano energia vitale dalla terra e dalle città vicine. Scopo di Zendick la distruzione totale dell'universo, per poi ricostruirlo a sua immagine e somiglianza. Con il passare del tempo le terre confinanti con Treihadwyl divennero sempre più fredde e desolate. Trazere era ormai una città di gente triste ed infelice, ogni anno vissuto era un anno di sofferenze inimmaginabili. Agli abitanti di Trazere non restava altro che pregare, nella speranza, che un giorno non troppo lontano, Bloodwych sarebbe ritorna-

to per vendicarli e sconfiggere le potenti forze del male.

Questo l'antefatto che vi permetterà di vivere una stupenda avventura. Voi sarete uno dei mistici, uno dei Bloodwych. Una volta prese le sembianze di uno degli ultimi sedici campioni di Trazere vi recherete a Treihadwyl per tentare di reclutare un numero maggiore di campioni e raccogliere degli oggetti che potranno tornarvi utili durante la missione. Una volta riunito un gruppo di campioni dovrete rubare i cristalli di quattro torri e portarli nella quinta, dove cercherete di distruggere il potente Zendick. Nel regno di Zendick vi scontrerete con i cittadini di Trazere che sono stati trasformati in

pericolosissimi mostri, in assassini sanguinari, le cui menti sono controllate dal Signore dell'Entropia.

Il programma è interamente giocabile con il solo utilizzo del mouse, spostarsi all'interno della città, fra dedali di corridoi e di strade è semplicissimo. L'ausilio del "topo" permette di vivere un fantastico role playing game anche ai meno esperti. Non è necessario munirsi di carta e penna, come nei normali board game da tavola, qui bastano il computer, il mouse ed il manuale. Tenete inoltre presente che il manuale è "poliglotta", non nel senso che parla più lingue, ma perchè è tradotto in vari idiomi, fra cui anche l'italiano !!! Cosa

molto utile per un gioco di ruolo, ambientato in un mondo magico e fatato, che porta i giocatori a contatto con esseri e fatti fantastici, che poco hanno a che fare con la vita di tutti i giorni. Quante volte, disperati, di fronte ad un termine in inglese mai sentito vi siete rivolti speranzosi all'aiuto del vocabolario ed anche qui non avete trovato una valida spiegazione per un vocabolo usato per indicare uno strano animale-mostro od un improbabile incantesimo ?

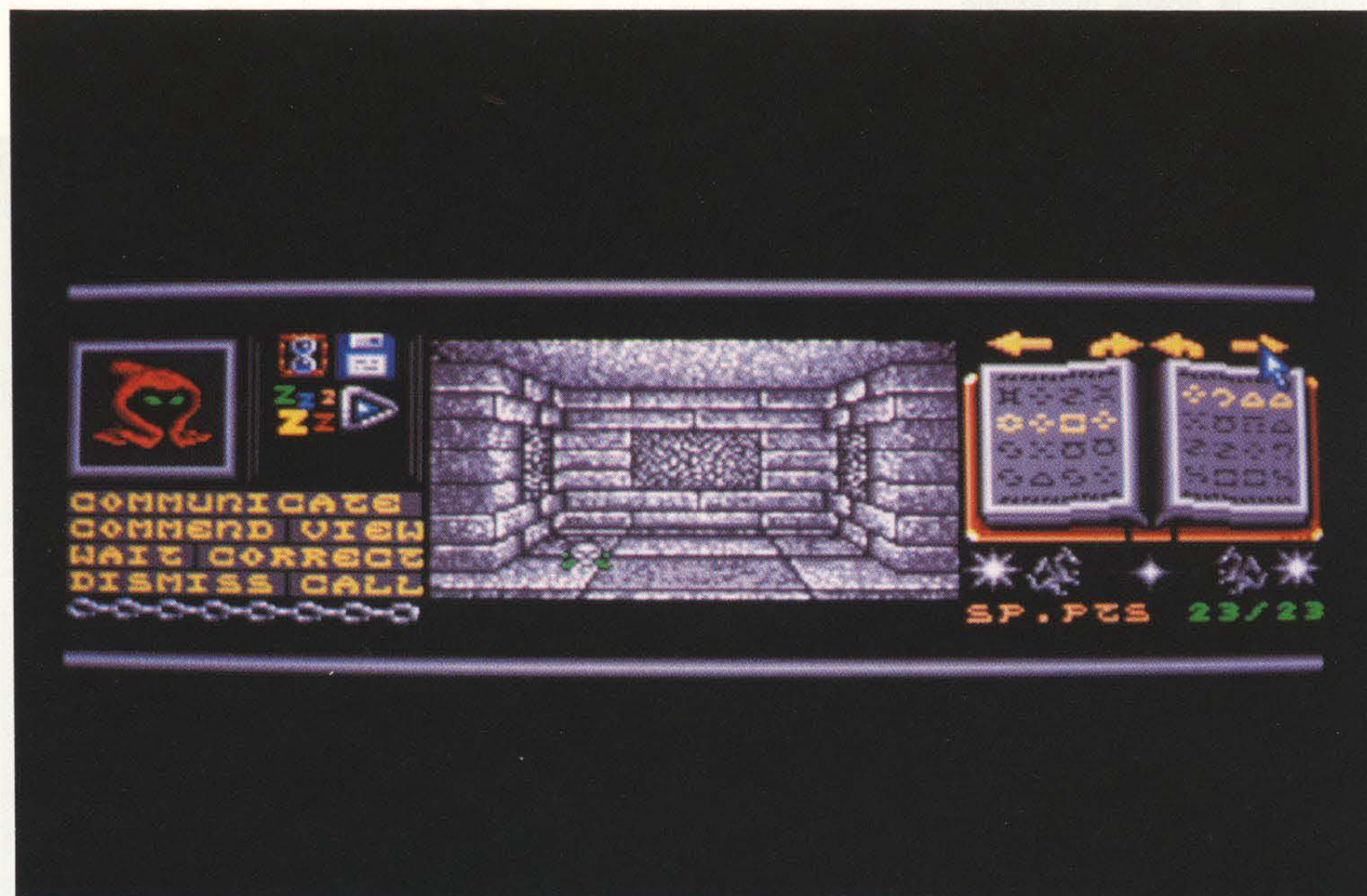
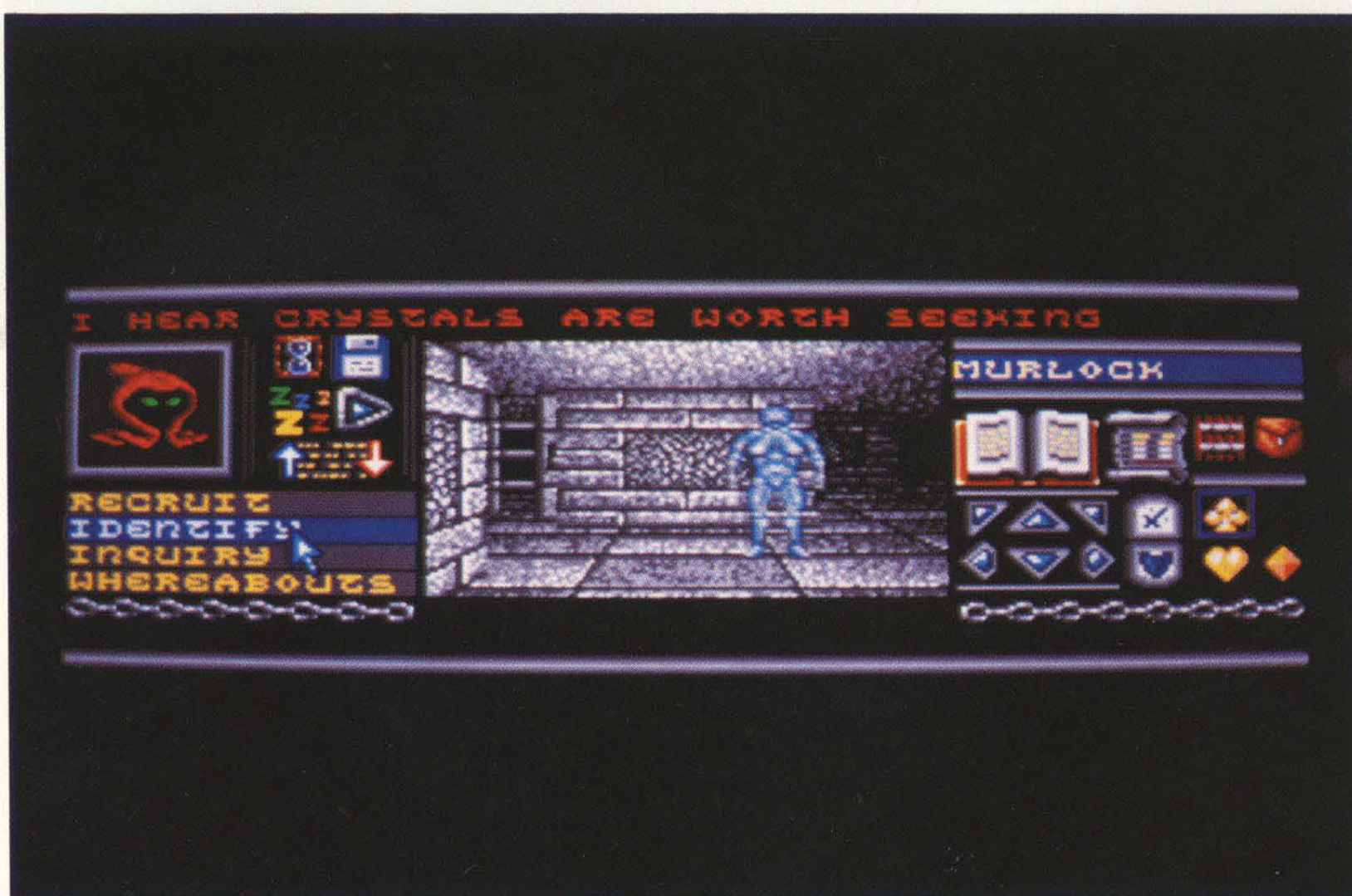
CONCLUSIONI

BLOODWYCH non è il solito war games ad esagoni, i vari personaggi si muovono su un background tridimensionale, sul quale potete agire direttamente con l'ausilio del mouse.

La grafica è ottima, unica nel genere role playing games.

Gli sprites ed i vari personaggi sono disegnati accuratamente, lo stesso dicasi per gli sfondi che fanno da contorno all'azione. Per il resto il game è un classico: avete un personaggio con delle caratteristiche iniziali casuali che con il passare delle azioni diventa (se non viene sconfitto e muore) sempre più potente, per poter, finalmente, sconfiggere in una ultima battaglia il signore del male.

La trama, molto fantasiosa e certamente irrealista, è uno standard molto comune fra i giochi di ruolo e non può certo dispiacere agli appassionati del genere fantasy.



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

8,4

ARTHUR

INFOCOM

ATARI ST - AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Durante i tempi oscuri che precedettero l'era di Camelot e dei suoi intrepidi paladini della giustizia, il male si impossessò delle terre d'Inghilterra, incarnandosi nella figura del perfido Re Lot, assetato di potere e del sangue dei suoi nemici.

La nuova avventura Infocom inizia proprio durante questo tempo, in una sperduta e remota locazione di gioco, posta nelle vicinanze di una modesta chiesetta.

Proprio nel cimitero antistante il luogo di culto infatti è apparsa, dal nulla, una misteriosa spada da cavaliere, conficcata in un masso roccioso.

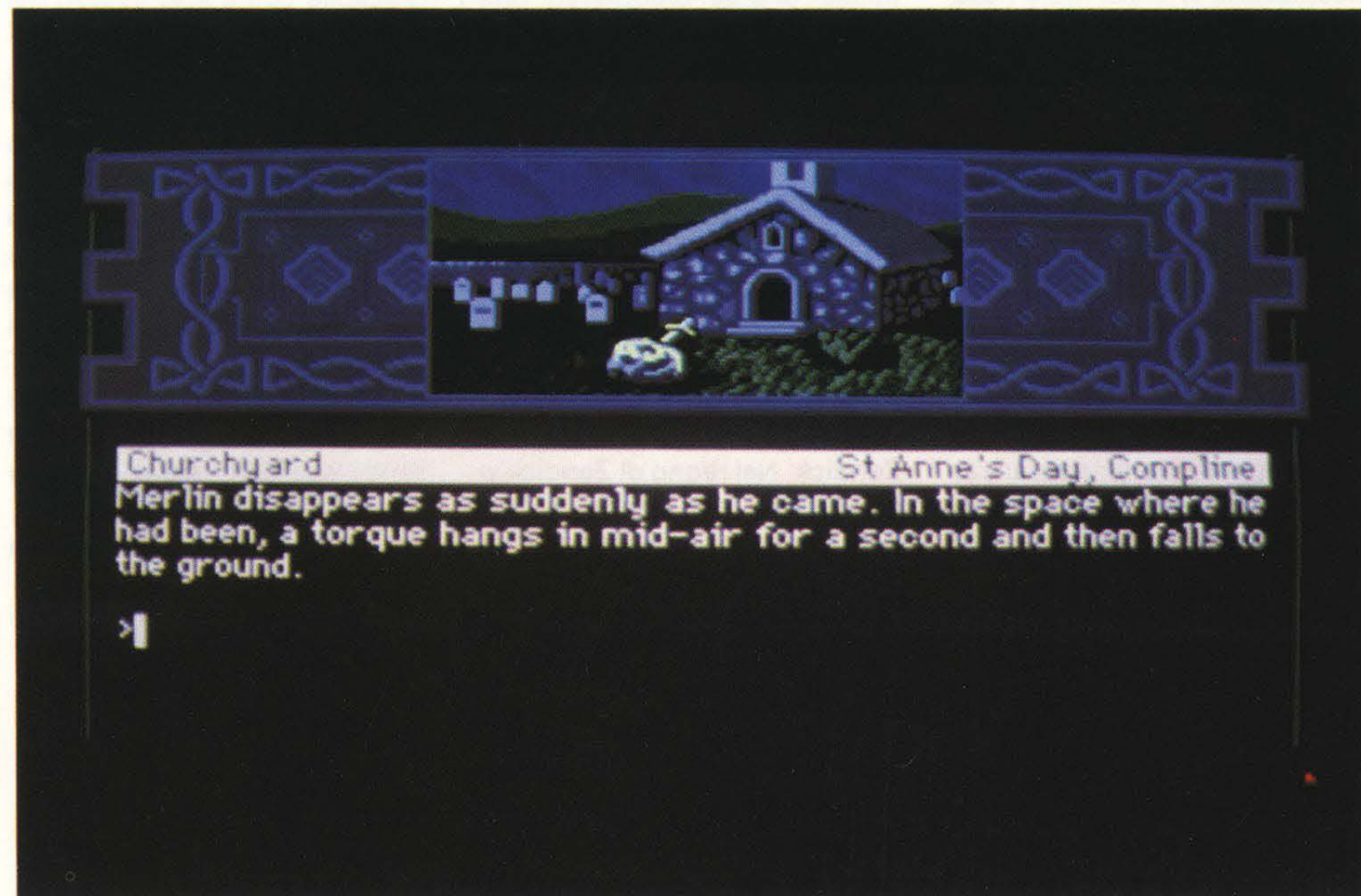
Le iscrizioni in druido arcaico hanno rivelato che l'arma potrà essere estratta dalla roccia solo da colui destinato al trono d'Inghilterra e pertanto realmente capace di portare pace, prosperità e ricchezze ai propri sudditi. Guarda caso ci troviamo proprio a passare per il buio e preoccupante cimitero, durante una buia notte autunnale. Quand'ecco che una strana apparizione, che si rivela poi l'onnipresente mago Merlino (almeno in questa avventura!), ci fa repentinamente sobbalzare.

Ci viene dunque rivelato che nostro padre si chiamava Uter Pendragon, già Re d'Inghilterra, e che il trono da lui occupato spetta proprio a noi. Come si chiama l'eroe che impersonifichiamo? Ma, Arthur, naturalmente!

Ecco dunque snodarsi sotto i nostri occhi di protagonisti principali, l'intera, mitica vicenda della Spada nella Roccia, delle gesta di Re Artù, dei cavalieri della indimenticabile tavola rotonda, proprio come lo stesso John Steinbeck ha interpretato nell'opera omonima.

Questa volta, forse è inutile sottolinearlo, non saremo soltanto lettori passivi ma, protagonisti diretti della storia con un bel fardello di preoccupazioni e responsabilità.

Come molti di voi già sapranno, per rivendicare il nostro diritto al trono dovremo provare la nostra reale discendenza, cer-



cando dapprima di impadronirci di Excalibur e quindi sfidando in singolar tenzone o in campagne belliche tutti i principi aspiranti alla corona che non ci riconosceranno come legittimi sovrani. Merlino ci sarà comunque di indispensabile aiuto durante tutta la vicenda.

Egli oltre ad incarnare i famosi Invisiclues Infocom (ovverosia i suggerimenti per proseguire nell'avventura), presenti sullo stesso disco programma, ci permetterà di operare strane e incredibili magie come, ad esempio, la nostra mutazione temporanea in vari tipi di animali e creature fiabesche.

Sarà infatti impossibile aprire una porta chiusa ma, non per una piccola mosca che potrà facilmente attraversarne il buco della serratura!

Inoltre l'avventura così come è stata strutturata dalla Infocom offre un meccanismo automatico di mappaggio che verrà evidenziato a piacere sullo schermo. Si è dunque fatto un ulteriore passo avanti nel livello di interazione.

La grafica c'è, è di ottima fattura e rappresenta egregiamente tutte le fasi salienti del gioco anche se purtroppo è limitata ad una piccola porzioncina di schermo.

Fanno quindi da contorno tutti i più classici ed utili comandi delle produzioni Infocom, per

quanto riguarda la digitazione del testo, il controllo, il trasferimento su carta, la modalità di descrizione delle stanze, ecc., ecc.

CONCLUSIONI

Nonostante il soggetto, a dire il vero un tantino ridondante e opprimente, Arthur si rivela un'ottima avventura, molto piacevole da vivere, grazie ad una particolarissima freschezza e ad una eccellente interattività.

L'unica pecca, peraltro onnipresente nelle produzioni Infocom, è la mancanza assoluta di traduzione in italiano.

Arthur possiede una grafica quantomai simpatica che aggiunge un pizzico di magia alla vicenda, gli aiuti su schermo ed il mappaggio automatico degli spostamenti.

Ottimi infine i potentissimi parser del programma che strutturano un vocabolario vastissimo con il quale è impossibile sbagliare o bloccarsi (errori di battitura esclusi!).

Se non vi piace un'avventura così...datevi agli shoot'em up!

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

7,75

CURSE OF THE AZURE BONDS AD&D

SSI

C64/128 - MS DOS E COMP
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

Rieccoci alle prese con un programma della serie ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS prodotto e commercializzato dalla SSI, creato dalla TSR Inc., gruppo di genialoidi, amanti di questo genere di giochi del fantastico.

Non dimentichiamoci che questa ben nutrita serie di programmi è destinata a tutte quelle persone che amano i DUNGEONS & DRAGONS e non vogliono o non possono riunirsi in gruppo per giocare in compagnia. Ottima idea, quindi, quella della SSI di creare una serie di role games con le regole di D&D, anche perchè in tutto il mondo (soprattutto in quello anglosassone) stanno nascendo una miriade di club, che hanno come scopo il riunirsi per giocare una sana partita a D&D. Ma passiamo ora a questa ultima fatica della SSI.

CURSE OF THE AZURE BONDS è il prosieguo di POOL OF RADIANCE. Dopo aver salvato la città di Phlan, mentre vi state recando a Tilverton, siete rapiti e colpiti da un sortilegio, dal quale dovrete cercare di liberarvi. Per degli eroi che hanno appena sconfitto le forze del male niente sembrerebbe più

semplice, se non fosse per le nuove prove che vi aspettano strada facendo. Imboscate, scontri con gruppi armati, sortilegi e strani incontri vi saranno compagni lungo tutto il tragitto. Il game inizia a Tilverton, agli estremi confini del regno di Cormyr. Come già detto, durante il viaggio, siete stati catturati e mentre eravate incoscienti siete stati colpiti da una potente maledizione. Sul braccio, che solitamente usate per brandire la spada, sono stati impressi dei simboli azzurri. Nessuna magia riesce a liberarvi da questo maleficio. Scopo del game è cercare la causa della maledizione ed annullare il sortilegio.

CURSE OF THE AZURE BONDS è in grado di utilizzare tutti i caratteri creati con POOL OF RADIANCE e con HILLSFAR. Durante lo scorrere del tempo ed il progredire dell'avventura vi imatterete in strani personaggi, alcuni potranno esservi utili e darvi informazioni basilari per la riuscita della missione, altri, invece, cercheranno di ingannarvi o si mostreranno decisamente ostili, cercando di eliminarvi, facendo forza anche sulle vostre debolezze e sulla maledizione che vi accompagna. Le caratteristiche di ogni personaggio sono definite da un punteggio che varia: con l'aumentare dell'esperienza, con lo scorrere del tempo e dopo ogni combatti-

mento superato senza subire gravi danni. Con il passare del tempo aumenterà anche l'abilità nei combattimenti e nell'uso delle varie armi, in alcuni casi troverete armi nuove e sortilegi che potranno essere utilizzati negli scontri che avverranno in seguito, durante la vostra affannosa ricerca. Viaggerete in terre sconosciute, esplorerete castelli, dovrete districarvi in bui sotterranei, incontrerete orribili creature del male che cerche-

ranno di uccidervi. CURSE OF THE AZURE BONDS non si presenta come un classico role games ad esagoni: i personaggi si muovono su un terreno tridimensionale che scorre sul video. Le varie situazioni che si presentano vengono vissute anche tramite l'utilizzo del joystick. I combattimenti ed i movimenti dei personaggi vengono controllati tramite il joystick o agendo sul tastierino numerico (solo se si possiede un IBM).

CONCLUSIONI

CURSE OF THE A. B. va a rivolgersi ad un folto pubblico amante delle simulazioni e dei giochi di ruolo. La schiera degli appassionati della serie DUNGEONS&D. sta aumentando anche in Italia, non è difficile prevedere che questo programma, come quelli che l'hanno preceduto, avrà parecchi acquirenti. La grafica tridimensionale è piacevole anche perchè il game non nasce come una semplice simulazione, ma permette di vivere alcune situazioni (leggi combattimenti) comuni agli arcade. Il sonoro è buono per quanto riguarda il C64, non commentabile per la versione per MS-DOS. La possibilità di utilizzare i caratteri creati in precedenza in POOL OF RADIANCE o in HILLSFAR rende più reale il logico prosieguo

dell'avventura. Chi ha terminato i precedenti D&D potrà continuare ad esplorare nuovi mondi utilizzando personaggi dalle caratteristiche già conosciute. Unica lacuna è la documentazione abbastanza ridotta e decisamente insufficiente per un approfondito esame preliminare della situazione. Il solo modo per capire bene come stanno le cose è di iniziare il gioco tenendo sempre a portata di mano i due manuali. Se potessimo dare un piccolo consiglio alla SSI (ma forse pecciamo di presunzione) le diremmo di dedicarsi sì alla creazione di nuovi D&D, ma di tenere presente che i veri DUNGEONS&DRAGONS non sono solo favole e giochi di esplorazione, ma anche veri e propri giochi di conquista simili in molti casi ai wargames.



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

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

LUCASFILM GAMES-US. GOLD

AMIGA - ATARI - IBM E COMPATIBILI

PREZZO LIT. N.P.

IMPORTATORE: LEADER

VERSIONE PROVATA SU IBM

AT CON SCHEDA GRAFICA

EGA

La leggenda di Indiana Jones ha ormai superato tutti i confini, anche quelli dell'immaginazione, dopo Raiders of the Lost Ark e Indiana Jones and the temple of Doom ecco ora INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.

Questa avventura della LUCASFILM, soprannominata per brevità INDY, trascina il giocatore nel magico mondo di Indiana Jones. Come nel film, anche nel programma, Indiana Jones è chiamato in aiuto da Walter Donovan, un ricco industriale, per cercare il Sacro Graal.

Il Graal è ritenuto essere la fonte dell'eterna giovinezza.

Il padre di Indy, Henry Jones, è scomparso mentre era sulle tracce del Sacro Graal.

Indy ed il suo caro amico Marcus Brody sono in viaggio verso Venezia per incontrare la dottoressa Elsa Schneider, che ha visto Henry prima della sua scomparsa. Usando gli appunti del padre ed alcuni testi e leggende sul Sacro Graal, oltre al suo innato sesto senso, Indy scopre che il Graal è in una città del medioriente, Iskenderun.



Indy apprende inoltre che suo padre è stato catturato e rinchiuso in un castello in Austria. Saputo ciò il nostro eroe vola in Austria, libera il padre e scopre che anche i nazisti stanno cercando di recuperare il Graal per donarlo ad Hitler.

Dopo un breve viaggio a Berlino, per recuperare il diario del padre rubato da Elsa che con Donovan collabora con i nazisti, Indy scappa con uno zeppelin verso Iskenderun, dove trova il tempio che custodisce il Sacro

Graal.

Donovan, sulle tracce di Indy, colpisce Henry per indurre Indiana Jones a recuperare il più rapidamente possibile il Graal nel tentativo di salvare il padre.

Finalmente Indiana Jones trova il vero Graal, custodito insieme ad un gran numero di Graal falsi.

Questa più o meno è la trama del film e dell'avventura che sta iniziando a vivere.

La versione da noi provata è quella per MS-DOS; per poter

far girare il programma bisogna prima installarlo su disco rigido, operazione che viene eseguita automaticamente dal software che è contenuto su sei dischi da 5" 1/4.

Nella confezione, abbastanza lussuosa, è contenuto anche il diario del padre di Indiana Jones ed alcuni manualetti con i dati per l'installazione del programma e le basi per destreggiarsi all'interno dell'avventura.

Con i manuali c'è anche un pieghevole che contiene i codici d'accesso al game.

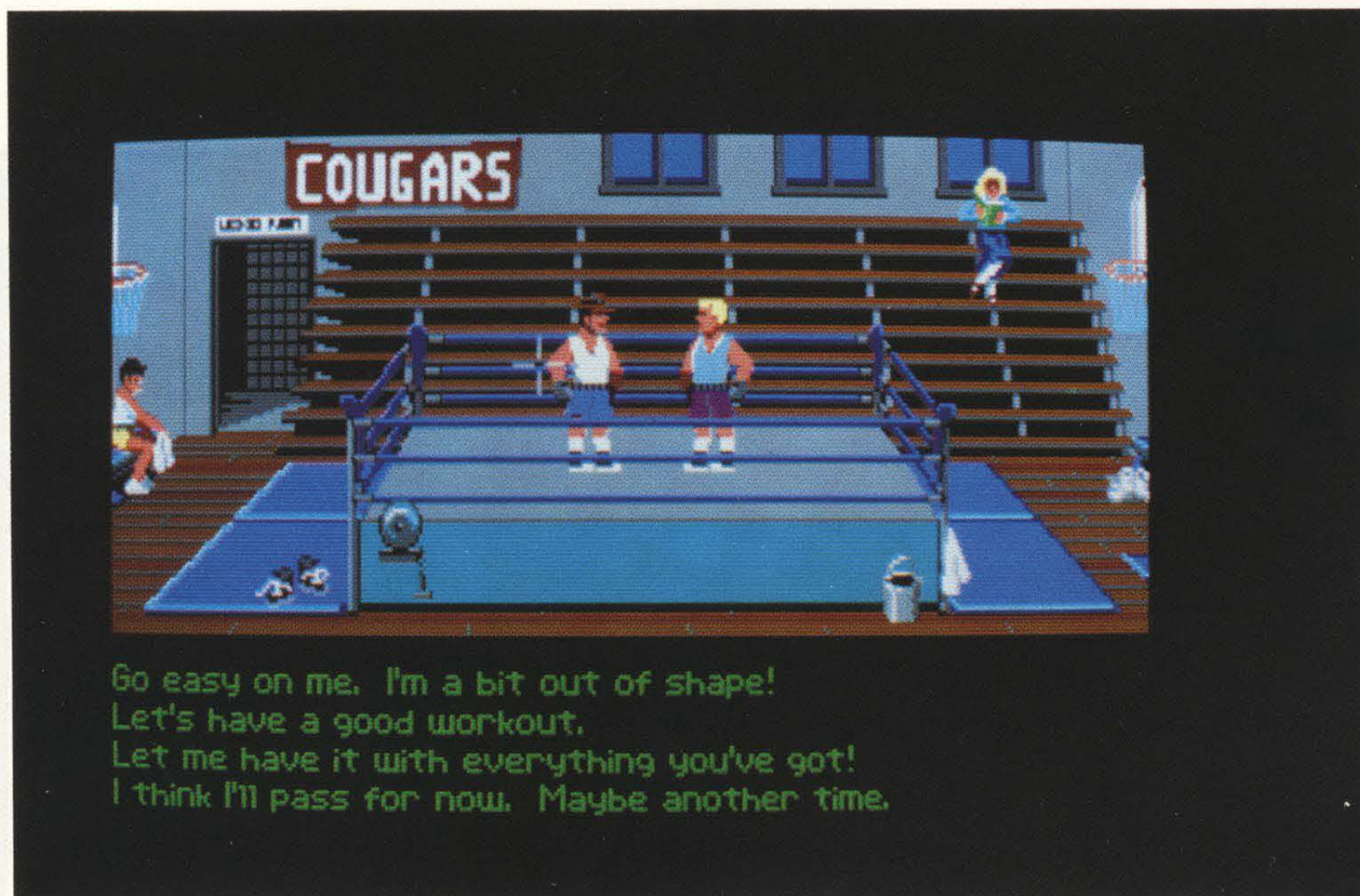
L'avventura è interamente gestibile tramite mouse e se per caso si possiede una scheda musicale essa viene sfruttata producendo finalmente un suono degno di tale nome.

Graficamente l'avventura è molto simile a ZAK MCKRAKEN, sempre della LUCASFILM.

Il video è suddiviso in due parti: una superiore, raffigurante il teatro dell'azione, ed una inferiore, molto più piccola (circa un terzo di quella superiore) contenente i comandi che si possono impartire tramite il mouse.

Una volta scelto il tipo di azione che si intende eseguire, ad esempio OPEN, basta poi cliccare su una porta o su un cassetto e l'azione verrà eseguita.

La versione di INDY da noi provata è in inglese, ma l'importatore ci ha assicurato che fra



brevissimo tempo sarà disponibile anche l'edizione in italiano. La grafica è veramente eccezionale, non ha nulla da invidiare alle versioni per Amiga o per Atari, anzi in alcuni casi è nettamente superiore. La possibilità (finalmente sfruttata) di utilizzare il mouse, periferica di basso costo, ormai posseduta da tutti gli utenti MS-DOS, rende immediata e facile l'esecuzione di qualsiasi azione. Solo nei combattimenti si sente la mancanza di un buon joystick. Unico neo (almeno per la versione per MS-DOS) è la mancanza di un sonoro vero e proprio, anche se alcuni effetti sono egregi.

Per poter utilizzare appieno le possibilità sonore di questo programma si dovrebbe possedere una scheda musicale, schede ormai molto diffuse negli States.



CONCLUSIONI

Quest'ultima avventura di INDIANA JONES mieterà sicuramente molte vittime, infatti non saranno pochi coloro che catturati dalla magia dell'avventura passeranno sere e notti di fronte allo schermo del computer, creando grande sconforto fra mogli e madri, stanche di vedere il proprio marito od il figlio appiccicato al video dell'IBM. INDIY ha una giocabilità quasi impensabile

per una avventura, la possibilità di utilizzare il mouse ed il completo "non" utilizzo della tastiera rende facile da eseguirsi qualsiasi azione. La pubblicazione fra breve dell'edizione in italiano dell'avventura rende molto più appetibile questo programma, vi ricordate le avventure di qualche anno fa, riservate solo a chi aveva una perfetta conoscenza dell'inglese?? Certamente non tutte le avventure in com-

mercio sono della caratura di INDIY o di ZAC MCKRAKEN della LUCASFILM, ma la loro presenza darà sicuramente una sferzata alla concorrenza. Visto l'attualità del film, probabilmente in prima visione quanto acquisterete questo numero della rivista, siamo sicuri che INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE raggiungerà presto la vetta dei programmi più venduti.



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

8,2

LA PAGINA DELL'AVVENTURA Soluzione di POLICE QUEST II

(263 punti su 300)

1)MACCHINA

Aprire il bauletto (OPEN GLIVE BOX) prendere la business card (TAKE CARD).

Guardate il cruscotto (LOOK DASH BOARD) e prendete le chiavi dell'accensione (TAKE KEYS). Uscire dalla macchina e dirigersi verso la Stazione di polizia.

2)STAZIONE DI POLIZIA

Davanti alla porta usare le chiavi (OPEN DOOR). Andate nello spogliatoio e trovate il vostro armadietto. Ora vi sarà chiesta la combinazione per aprire l'armadietto facendo OPEN LOCKER. La combinazione è scritta sul retro della business card quindi girare la card (TURN OVER CARD) e leggerete la combinazione 34-4-12.

Prendete la pistola (TAKE GUN), le munizioni (TAKE AMMO) e le manette (TAKE HAND CUFFS). Chiudete l'armadietto (CLOSE LOCKER). Andate in ufficio.

3)UFFICIO

Appena entrate il capitano vi dirà che Jessie Bains è scappato.

Andate alla vostra scrivania e sedetevi (SIT DOWN).

Aprire il cassetto (UNLOCK DRAWER) e (OPEN DRAWER) prendete il portafogli (TAKE WALLET), e la lettera (TAKE LETTER).

Guardate nel cestino (LOOK BASKET) troverete una subpoena.

Alzatevi (STAND UP) e dirigetevi verso la bacheca in alto. Leggete il bollettino affisso alla bacheca (LOOK PAPER ON BULLETIN BOARD) e prendete le chiavi sotto la bacheca (TAKE KEY).

Andate davanti dal capitano e guardate sul suo banco (LOOK PAPER ON DESK) e troverete le password per il computer: ICE-CREAM-MIAMI-PISTACHIO. Andate al computer (LOOK COMPUTER) e accendetelo (TURN ON COMPUTER) digitate DIR al COMMAND e otterrete la directory. Digitate CD e poi la directory che vi interessa vedere. A questo punto vi sarà chiesta la password. Basta inserire la password esatta e potrete accedere alla informazioni che desiderate.

DIR	PASS WORD
PERSONNEL	PISTACHIO
VICE	MIAMI
HOMICIDE	ICE CREAM

Spegnete il computer (EXIT).

Uscite dall'ufficio Andate al poligono.

4)POLIGONO

Fermatevi dall'ufficiale magazziniere e chiedete le cuffie (TAKE EAR PROTECTORS) entrate nel poligono e occupate la prima postazione libera.

Caricate la pistola (LOAD GUN) prendete la mira con i tasti cursore e sparate (FIRE GUN).

Sulla sinistra ci sono due bottoni premete il tasto vedute (PUSH VIEW BUTTON). Esamine il bersaglio (LOOK TARGET) e noterete che il vostro mirino non è allineato.

Per allineare il mirino digitare ADJUST SIGHT e regolare con i tasti cursore l'alzo e l'angolo di tiro.

Cambiate il bersaglio (CHANGE TARGET) e premete il pulsante di ritorno (PUSH BACK BUTTON). Ripetete l'operazione fino a che la vostra pistola non sarà allineata perfettamente.

Uscite dalla postazione (EXIT). Ritornate le cuffie al magazziniere e chiedete nuove munizioni (TAKE AMMO).

Andate nella sala d'ingresso della stazione di polizia.

5)INGRESSO

Guardate il banco (LOOK COUNTER).

Aprire la vostra casella (OPEN BIN) prendete il Field Kit (TAKE FIELD KIT).

Uscite dalla stazione.

6)PARCHEGGIO

Dirigetevi verso la macchina blu. Aprire il baule (OPEN TRUNK) e mettete il Kit dentro il baule della macchina (PUT KIT). Chiudete il baule (CLOSE TRUNK).

Salite sulla macchina e andate alla prigione (GO JAIL).

7)JAIL

Avvicinatevi alla porta della prigione e guardate la parete (LOOK WALL). Noterete una serie di lockers. Aprire un locker (UNLOCK LOCKER) e mettete la pistola dentro (PUT GUN). Chiudete il Locker (LOOK LOCKER) e assicuratevi di aver preso la chiave.

Andate alla porta e suonate il campanello (PUSH BUTTON), al guardiano che vi apparirà mostrate il distintivo (SHOW BADGE).

Una volta entrati chiedete al secondino di raccontarvi della fuga in macchina (ASK ABOUT CAR), di darvi il file di Bains (ASK FILE BAINS) e quello di Pate (ASK FILE PATE). Uscite dalla prigione, riprendete la pistola e salite in macchina.

Dirigetevi verso l'ufficio (GO OFFICE) durante il tragitto la radio vi avviserà che una pattuglia ha ritrovato la macchina a OAK TREE MALL.

Andate a OAK TREE MALL (GO OAK TREE MALL).

8)OAK TREE MALL

Scendete dalla macchina prendete il Kit e avvicinatevi alla corvette blu in basso a destra. Leggete la targa, anteriore (LOOK PLATE) aprite la porta del passeggero e rilevate l'impronta digitale sul bauletto (DUST GLOVE BOX) e (USE FINGERPRINT TAPE). Aprire il bauletto (OPEN BOX) e prendete la fondina (TAKE HOLSTER) e i bussoletti (TAKE BULLETS).

Chiudete il bauletto e chiudete la portiera della macchina (CLOSE DOOR).

A questo punto sarete informati da un collega che una signora è stata derubata dell'auto. Interrogate la derubata (ASK ABOUT CAR), mettete il Kit nel baule e salite in macchina.

Informate la stazione di polizia del furto d'auto (USE RADIO).

Dirigetevi al vostro ufficio (GO OFFICE). Poco dopo la radio vi informerà di andare verso Cotton Cove dove sono stati notati movimenti sospetti (GO COTTON COVE).

9) COTTON COVE

Arrivati a Cotton Cove interrogate la ragazza Jogger (ASK NAME) e (ASK WHERE). Saputo i fatti dalla ragazza andate a sinistra.

ATTENZIONE: prima di andare a sinistra estraete la pistola e caricatela.

Con la pistola estratta entrate nella locazione di sinistra e non fatevi sorprendere da Bains che vi sparerà addosso. Rispondete al fuoco e mettete in fuga Bains.

Quando Bains sarà fuggito, ritornate sulla macchina e informate la stazione di polizia sull'accaduto (USE RADIO).

Uscite dalla macchina, prendete il Kit e andate nella seconda locazione di sinistra. In riva al fiume (IN ALTO A SINISTRA) troverete delle impronte e del sangue. Prendete le foto (TAKE FOTO), prendete campioni di sangue (TAKE BLOOD), prendete il calco delle impronte (USE PLASTER).

Andate verso il bidone di spazzatura e frugate dentro (BLEAH!!!) (SEARCH GARBAGE). Qui troverete dei vestiti (TAKE CLOTHES) e leggete il nome sui vestiti (READ NAME).

Nel frattempo il vostro compagno Keith, avrà chiamato il team dei sommozzatori per

recuperare il corpo nel fiume.

Andate nella locazione di destra e aspettate il camioncino dei sommozzatori.

Al sommozzatore dite di cercare il cadavere (SEARCH BODY)

Alla sua richiesta di voler immergersi con voi e del diving certificate cercate nel portafogli (SEARCH INTO WALLET).

Entrati nel camioncino prendete la bombola N1 (TAKE 1) controllate la pressione (EXAMINE PRESSURE) prendete le pinne (TAKE FINS), la cintura dei pesi (TAKE WEIGHT BELT), la maschera (TAKE MASK), e la muta subacquea (TAKE SUIT) e (TAKE VEST).

Uscite dal camioncino (EXIT).

In immersione controllate gli oggetti sul fondo. Nella locazione iniziale troverete il distintivo perso (LOOK OBJECT) e (TAKE OBJECT).

Nella locazione di destra troverete il corpo di Pate.

Il cadavere si trova incastrato tra le rocce. Facendo attenzione a non farvi trascinare via dalla corrente avvicinatevi alla estremità destra e guardate le rocce (LOOK ROCK) guardate il corpo (LOOK BODY) e recuperatelo (REMOVE BODY). Usciti dall'acqua dirigetevi alla macchina, riponete il Kit, entrate in macchina e avvisate la polizia del fatto avvenuto (USE RADIO).

Ritornate in ufficio (GO OFFICE). Sulla strada del ritorno sarete avvisati che Bains è stato avvistato nei pressi dell'aeroporto.

Andate all'aeroporto (GO AIRPORT).

10)AIRPORT

Uscite dalla macchina e dirigetevi verso la macchina nera in basso a destra.

Leggete la targa anteriore (LOOK PLATE).

Risalite in macchina e avvisate la stazione di polizia (USE RADIO).

Scendete dalla macchina e prendete il Kit.

Dirigetevi al passaggio pedonale, andate a sinistra e premete il pulsante sul palo (PUSH BUTTON). Così facendo potrete attraversare la strada.

Giunti dall'altro lato comperate una rosa dalla fioraia (BUY ROSE).

Entrate nell'aeroporto e andate nelle toilette.

Entrate nella toilette di centro e guardate la toilette (LOOK TOILET) apritela (OPEN TOILET) e guardate dentro (LOOK INSIDE). Nella toilette troverete la pistola di Pate (TAKE GUN).

Uscite dalla toilette (EXIT).

Uscite dall'aeroporto. Premete il pulsante sul palo per attraversare la strada (PUSH BUTTON).

Rimettete al suo posto il Kit entrate in macchina e usate la radio (USE RADIO).

Andate in ufficio (GO OFFICE).

11)OFFICE

Entrate nella stazione di polizia e andate da Big John (L'UOMO CHE STA DIETRO LA GRATA) e depositate tutti gli indizi raccolti (BOOK EVIDENCES)

Entrate in ufficio, sedetevi alla vostra scrivania, guardate nel cestino (LOOK BASKET) e leggete l'appunto (SEE NOTE).

Usate il telefono (USE PHONE) e chiamate Marie Wilkans. Per avere il numero telefonico di Marie bisogna comporre il numero 0 e rispondere alla centralinista. (NUMERO DI MARIE 555-4169).

Marie vi darà appuntamento da ARNIE'S Uscite dall'ufficio, salite sulla vostra macchina e andate da ARNIE (GO ARNIE).

12)ARNIE'S

Entrate nel ristorante e raggiungete il tavolo di Marie (L'UNICA RAGAZZA MORA

Soluzione di POLICE QUEST II LA PAGINA DELL'AVVENTURA

DA SOLA) e sedetevi (SIT DOWN). Colloquiate con Marie (TALK WITH MARIE). Chiamate il cameriere (CALL WAITER) finché non verrà a prendere l'ordinazione. Ordinate qualsiasi cosa, quando il cameriere sarà andato offrite la rosa a Marie (GIVE ROSE) che vi ringrazierà affettuosamente. Baciare Marie per 3 volte (KISS MARIE). Il cameriere vi porterà la cena: mangiate (EAT).

A questo punto avete due possibilità: 1) chiamare il cameriere e pagare il conto oppure 2) baciare ancora Marie e andate a casa sua e.....

FINE DEL PRIMO GIORNO
INIZIO DEL SECONDO GIORNO

13) MACCHINA

Guardate il cruscotto e prendete le chiavi dell'accensione (TAKE KEY). Entrate nella stazione di polizia. Andate in ufficio.

14) UFFICIO

Appena in ufficio il capitano vi informerà del ritrovamento di un cadavere in 160 WEST ROSE.

Sedetevi alla scrivania, guardate nel basket dove troverete i risultati delle analisi sugli indizi da voi raccolti. Alzatevi e dirigetevi alla bacheca e prendete le chiavi (TAKE KEY). Andate nel parcheggio, aprite la macchina (UNLOCK DOOR) e salite in macchina. Andate in 160 WEST ROSE (GO 160 WEST ROSE).

15) 160 WEST ROSE

Prendete il Kit dal bagaglio. Andate verso la macchina verde e scattate delle foto del cadavere (TAKE PHOTO). Guardate nel bagagliaio e prendete dei campioni di sangue (TAKE BLOOD).

Perquisite il corpo (FRISK BODY), noterete nella mano un angolo strappato da una busta, prendetelo (TAKE CORNER).

Ora è in arrivo il coroner.

Rimuovete il cadavere dal bagagliaio (REMOVE BODY).

Riguardate nel bagagliaio della macchina verde e ispezionatelo (FRISK TRUNK) troverete una nota (TAKE NOTE).

Leggete la nota e il pezzo di busta (READ CORNER).

Sul pezzetto di busta troverete un indirizzo: 753 THIRD STREET

Recatevi là (GO 753 THIRD STREET).

16) 753 THIRD STREET

Andate dall'affitta camere e chiedetegli il numero della camera di Cole (ASK COLE ROOM), vi risponderà che è la N108.

Per trovare la camera giusta basterà leggere il numero sulla porta (LOOK DOOR) (LOOK NUMBER).

Non cercate di sfondare la porta (HIT DOOR).

Entrate in macchina e richiedete un mandato di perquisizione (CALL DISPATCH).

Uscite dalla macchina da lì a poco arriverà un agente che vi consegnerà il mandato (SEARCH WARRANT).

Andate ancora dall'affittacamere e mostrategli il distintivo (SHOW BADGE) e poi il mandato di perquisizione (SHOW WARRANT), prendete la chiave (TAKE KEY).

Andate alla macchina e prendete il Kit.

Avvicinatevi alla porta della camera N108 e apritela (OPEN DOOR).

Entrate nella camera, vicino al letto c'è una macchia di sangue prelevate dei campioni (TAKE BLOOD).

Aprite il cassetto del comodino (OPEN DRAWER) e prendete la busta che sta all'interno (TAKE ENVELOPE).

Guardate sotto il letto (LOOK UNDER BED) troverete un tubetto di rossetto, pren-

detelo (TAKE LIPSTICK). Entrate nel bagno e guardate nel lavandino (LOOK SINK).

Nel lavandino troverete una business card. Prendete la card e leggetela (TAKE CARD) scritto sulla card c'è il numero di ROBERT COLBY 407-555-3323.

Uscite dalla camera riponete il Kit.

Il ritrovamento del rossetto che usa Marie vi insospettirà a tal punto da farvi andare a controllare a casa di Marie.

L'indirizzo di Marie è inserito nel computer in ufficio.

Marie abita a WEST PEACH 222

Andate da Marie.

17) 222 WEST PEACH.

Prendete il Kit. Andate verso la porta della casa di Marie.

Sulla porta troverete una nota (TAKE NOTE) e (READ NOTE). Aprite la porta (OPEN DOOR).

Nel disordine troverete un posacenere (LOOK ASHTRAY) con un pezzo di carta leggermente bruciato. Prendete il pezzetto di carta (TAKE PAPER). Uscite dalla casa, entrate in macchina e andate in ufficio (GO OFFICE).

18) UFFICIO

Andate da Big John e registrate gli indizi che avete trovato (BOOK EVIDENCES).

Entrate e dite al capitano della lista trovata in casa di Marie (GIVE HIT LIST).

Andate alla scrivania e usate il telefono (USE PHONE).

Componete il numero di Colby (407-555-3323) e mettetelo in guardia sulla fuga e sui propositi di Bains (WARN COLBY).

Uscite dall'ufficio e andate alla sezione furti (BURGLARY), chiedete del fucile ritrovato nella stanza di Cole (ASK ABOUT SHOTGUN).

Uscite dalla Burglary.

Andate al poligono e riallineate la pistola come nel punto 4.

Uscite dalla stazione e dirigetevi all'aeroporto (GO AIRPORT).

19) AIRPORT

Prendete il Kit. Andate verso il passaggio pedonale, Premete il pulsante (PUSH BUTTON) per attraversare la strada.

Entrate nella Hall dell'aeroporto; dirigetevi verso il bancone e chiedete i biglietti d'aereo all'impiegato (TWO TICKETS FOR STEELTON).

L'impiegato vi chiederà 160 dollari per i biglietti ma ci penserà Keith a chiedere i soldi alla stazione di polizia.

Dopo che Keith avrà sistemato la questione dei biglietti vi informerà che il capitano vuole che informiate la polizia di Steelton. Avvicinatevi al banco e mostrate il distintivo all'impiegato (SHOW BADGE).

Chiedetegli di usare il telefono (ASK FOR PHONE).

Componete lo 0 e chiedete alla centralinista il numero telefonico della polizia di Steelton. (407-555-2677)

Allertate la polizia di Steelton (WARN POLICE).

Riponete il telefono e prendete i 2 biglietti per l'aereo (TAKE TICKETS TO STEELTON).

Salite la scala mobile e prima di passare sotto la porta magnetica mostrate il distintivo al poliziotto (SHOW BADGE).

Entrate nel tunnel che vi porta all'aereo.

20) AEREO

Sedetevi vicino a Keyth (SIT DOWN) e allacciate le cinture (FASTEN BELT). Appena il capitano vi informerà che è stata raggiunta la quota di sicurezza slacciate le cinture (REMOVE BELT).

La hostess vi chiederà cosa volete bere: chiedetegli acqua o caffè. Aspettate finché

non arriveranno i dirottatori che prenderanno in ostaggio la hostess. Caricate la pistola (PREMENDO F6)

Appena la hostess sviene e cade per terra alzatevi (PREMENDO F8) e sparate (PREMENDO F10) al dirottatore.

Uccidete anche il dirottatore che uscirà dalla cabina di pilotaggio.

Avvicinatevi al dirottatore con la giacca verde e perquisitela (FRISK GREEN JACKET)

Avvicinatevi all'altro e guardate nel turbante (FRISK TURBAN)

La bomba a tempo innescata dai dirottatori è nel dispenso della toilette dell'aereo.

Entrate nella toilette e guardate il dispenser (LOOK DISPENSER)

Aprite il dispenser (OPEN DISPENSER).

Per disinnescare la bomba seguire questa sequenza: (CUT YELLOW) (CUT BLUE) (CUT PURPLE) (CONNECT YELLOW) (CUT WHITE) (CUT YELLOW).

Rientrate dai passeggeri.

21) STAZIONE DI POLIZIA DI STEELTON

Entrate nell'ufficio. Il capitano vi racconterà gli sviluppi della vicenda. Uscite dall'ufficio e rientrateci subito.

Il capitano vi dirà di prendere la radio (TAKE RADIO) e di andare nel Burt Park da dove Bains ha telefonato.

22) BURT PARK

Girovagando un po' per il parco sarete assaliti da un malvivente (MUGGER) che vi vorrà derubare. Chiedete l'aiuto di Keith usando la radio (USE RADIO).

A questo punto il mugger scapperà ma sarà riacciuffato da Keith che lo condurrà in vostra presenza.

Leggete i diritti al mugger (READ RIGHTS) e parlate con Lui (TALK WITH MUGGER).

Nella locazione a destra del laghetto troverete in basso a sinistra (SEMINASCOSTO DA UN CESPUGLIO) un tombino (LOOK MANHOLE). Apritelo (OPEN MANHOLE) e scendete nelle fogne (CLIMB LADDER).

Nelle fogne camminate verso destra fino a che trovate una sacca di metano. Rientrate nella locazione precedente, riprendete fiato e provate ad essere abbastanza veloci per poter superare la sacca di metano.

Passato il pericolo metano dovrete trovare un armadietto di colore rosso (LOOK CABINET) apritelo e prendete la maschera antigas (OPEN CABINET) e (TAKE MASK).

In alcuni punti delle fogne c'è del metano e quindi dovrete indossare la maschera (WEAR MASK).

Ora dovrete cercare una porta dietro la quale c'è Marie.

Aprendo la porta troverete Marie legata ad una sedia. Marie è molto agitata: calmatela (CALM MARIE) e slegatela (UNTIE MARIE).

Ora si sentiranno dei passi: è Bains che ritorna.

Estraete la pistola (F8) e nascondetevi dietro al grosso tubo sulla sinistra.

Quando Bains sarà a portata di tiro aprite il fuoco (F10).

Ora dovrete aver ucciso Bains.

Sarete sospesi per 3 giorni dal servizio in attesa che la commissione analizzi gli indizi e se voi avete agito secondo le leggi.

La commissione appurerà che avete fatto le cose in regola e vi premierà con la medaglia d'argento e 15 giorni di vacanza.

Ora che l'ordine è ristabilito sposerete Marie e vivrete felici e contenti.

Avventurosamente Vostro
MIRKO

L'Universo parallelo

Rieccoci anche questo mese a parlare di role games e di board games. Competere in un D&D od in altri fantasy games significa creare un personaggio e condurlo attraverso un mondo sconosciuto ed affascinante. Tocca al giocatore decidere le mosse e guidare il proprio eroe nei meandri del fantasy, scegliere il tipo di armi da utilizzare e l'equipaggiamento. Decidere con chi allearsi e valutare il valore e la pericolosità degli avversari.

UNO SGUARDO NEL BUIO II

Per gli appassionati di role playing game che già conoscono la saga UNO SGUARDO NEL BUIO ecco la pubblicazione di un perfezionamento, o meglio di un aggiornamento, che permette di sfruttare regole nuove, in alcuni casi più precise. Ora si possono utilizzare nuove armi ed un maggior numero di incantesimi.

Si incontrano nuovi personaggi, ed i territori da esplorare sono ancor più straordinari. UNO SGUARDO NEL BUIO II, essendo un aggiornamento, prevede la conoscenza delle regole base apparse in forma di scatola nel 1986 ed in forma di libro nel 1988.

Alle regole di base vengono aggiunte nuove procedure, più dettagliate e più approfondite. I combattimenti ed i movimenti sull'acqua o sulla terraferma non dovrebbero più presentare difficoltà. Il libro è diviso in tre parti. Nella prima sezione sono contenute le nuove regole, oltre



Immagine tratta da "Uno sguardo nel buio II" Ed E.Elle

ad una accurata descrizione dei nuovi personaggi e delle nuove armi ora utilizzabili. La sezione II contiene una descrizione del continente ATLANTIDE, non fornisce nuove regole di gioco, ma arricchisce il bagaglio di informazioni su questa terra, aumentando la conoscenza del giocatore per quanto riguarda il contesto geografico, religioso ed etnologico. Il MASTER potrà così aumentare il proprio bagaglio tecnico e conoscitivo.

La terza sezione, LA CONGIURA DI GARETH, getta le basi per una ennesima grande avventura, studiata per caratteri di livello 7-12. Vi sono ammessi

tutti i tipi di personaggi ad eccezione degli Halfling, che disdegnano le grandi città degli umani. La storia prende inizio in un tempo lontano mentre è in corso un torneo, i personaggi più adatti per vivere LA CONGIURA DI GARETH sono quindi i guerrieri, l'ideale sarebbe avere un gruppo formato da 2 guerrieri e da 3 maghi o sacerdoti.

Oltre ad UNO SGUARDO NEL BUIO II sono commercializzate anche delle espansioni, di minore caratura, ma ugualmente avvincenti.

Cinque nuove avventure sono racchiuse in altrettanti volumi, di piccole dimensioni.

- LA LOCANDA "AL CINGHIALE" è una avventura atipica, non si tratta di esplorare terre lontane o di scoprire enormi tesori, si deve "molto più semplicemente" aiutare un gruppo di prigionieri a scappare dalla cantina della taverna attraverso un dedalo di corridoi e di stanze. Tutto avviene su un solo piano, in cui vi sono diverse grotte collegate fra di loro ed una miniera. È una avventura da giocare in gruppo per 3/5 personaggi di livello 1/2.
- LA FORESTA SENZA RITORNO è una avventura in gruppo di 3/6 persone di livello 1/2. Scopo del game recuperare la pergamena reale di re Kasimir, caduta nelle mani del perfido Murgol, potente e malvagio mago. L'avventura è ambientata in tre diversi luoghi: all'inizio ci si trova in una foresta stregata, poi tra le rovine del castello di Andergast ed infine nei sotterranei del castello dove avverrà lo scontro finale con Murgol.
- I SETTE CALICI FATATI scopo dell'avventura è spezzare il sortilegio dei sette calici fatati. Sotto la supervisione del Narratore (che conosce tutti i segreti di Atlantide) un gruppo di personaggi cercherà di impedire alle forze del male di impadronirsi della magica spada. I SETTE CALICI FATATI è una avventura da giocare in gruppo per 3/5 personaggi di livello 1/4.
- LA FIGLIA DEL CALIFFO è un gioco scritto per un solo gio-

catore. Il game è adatto a personaggi di livello 1/3 e non è adatto a maghi ed elfi. Scopo del gioco è liberare Selima, prigioniera del sultano. Una cornice fiabesca per un'avventura squisitamente orientale. Sconfiggere il sultano Hasrabal è una impresa complessa e non priva di incognite, specialmente per un eroe solitario.

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD è un'avventura da giocare in gruppo per 3/5 personaggi di livello 3/8. I giocatori devono ritrovare l'Agam Bragab, un diamante di inestimabile valore. Per riuscire nell'impresa il giocatore dovrà costruire con molta attenzione il proprio personaggio che dovrà cercare di sopravvivere nelle gelide terre del nord.

I SIGNORI DEL CAOS

I SIGNORI DEL CAOS non è il classico board game che si avvale di mappe e di pedine da muovere, non ha nemmeno regole molto precise e inappellabili, è invece una avventura del fantastico, dove fantasia ed immaginario si incontrano.

Il protagonista dovrà liberare principessa prigioniera di feroci draghi, cercare immensi tesori, tentare di divenire re di un potente regno, esplorare mondi lontani e sconosciuti.

Ogni giocatore, sotto il vigilante sguardo del Narratore o MASTER può controllare le azioni di uno o più personaggi che entreranno nell'immaginario mondo dei board game e dei D&D.

Scopo del gioco (oltre al puro e semplice divertimento) è di terminare vivi l'avventura, cercando di aumentare la propria esperienza ed il proprio potere. Il denaro trovato servirà ad assoldare mercenari e creare un potente esercito, per costruire castelli e per creare regni.

Ogni avventura superata aumenta i punti esperienza di ogni singolo carattere, per poter diventare dei potenti guerrieri o sacerdoti o maghi dovete guadagnare molti punti esperienza.

La prima parte della nascita di un personaggio è random, i caratteri hanno sei attributi principali (forza, volontà, abilità manuale, corporatura, agilità, bellezza) il cui valore varia nel corso dell'avventura.

Se amate terre popolate da pastorelli e draghi, bellissime principesse ed orribili mostri, maghi e fattucchiere il mondo



Immagine tratta da "I signori del Caos" Black-Out Ed.



Immagine tratta da "Kata Kumbas" Ed E.Elle

de "I SIGNORI DEL CAOS" fa per voi. Fate in modo che il caos non possa tornare sulla terra e cercate di liberare il vostro regno da tutti gli esseri malvagi.

KATA KUMBAS

KATA KUMBAS è il primo role game interamente ambientato, non in fantastici mondi, ma in Italia. KATA KUMBAS è una parola greca che, all'incirca, significa "presso le grotte" da cui il termine catacomba.

Per giocare a KATA KUMBAS occorrono un minimo di tre giocatori ed un massimo di 12.

Tra questi uno dovrà impersonare il ruolo di master o (visto che siamo in Italia) di magister. Come nei D&D anche in questo caso il magister è l'unico che deve conoscere alla perfezione le regole del gioco.

Gli altri giocatori potranno impararle poco alla volta durante lo svolgimento del game. Un'avventura completa può durare poche ore o diverse sessioni di gioco, dipende dal magister e dall'abilità dei giocatori. Dopo aver compilato la Charta di Identificazione di ogni personaggio può iniziare il gioco vero e proprio.

KATA KUMBAS pone in rilievo (più di altri board games) l'antagonismo fra i giocatori ed il narratore, infatti gli avventurieri non dovranno combattere fra di loro ma cercare di raggiungere indenni le mete suggerite dal game e dal Magister.

Compito del narratore è rendere interessante ed avvincente la vita ai concorrenti.

CONCLUSIONI

Come avete visto questa volta non ci siamo occupati degli "originali" D & D, ma di R P G simili come filosofia ai mitici DUNGEONS&DRAGONS.

Anche qui la figura del DANGEON MASTER o NARRATORE è basilare, inoltre in alcuni casi c'è la possibilità di vivere avventure fatte per un solo personaggio.

La possibilità di avere tutti i manuali ed i libri in italiano offre un ulteriore incentivo agli appassionati di questo genere.

Che dire di KATA KUMBAS che permette (finalmente) di vivere una fantastica avventura ambientata nel bacino del Mediterraneo, in un luogo abbastanza conosciuto???

Non fatevi però troppe illusioni sul "conosciuto", gli autori hanno fatto di tutto per rendere il background irreali e magico.

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.

Trucchi, trucchi, trucchi, per iniziare bene la scuola. Fra un compito e l'altro, divertitevi, senza troppa fatica, con il vostro videogame preferito. VG&CW è qui per aiutarvi!!

DANGER FREAK (Rainbow Arts, per CBM64/128): utilizzando la versione su disco si deve inserire il codice "170470" negli high score per attivare il cheat mode.

PACLAND (Grandslam, per CBM64/128): Livello 1: andate dietro il terzo idrante e spingete il joystick verso di voi. L'idrante dovrebbe scivolar via e rivelare un cappellino utile per distruggere le bombe-fantasma.

Livello 2: andate dietro il terzo cactus ed otterrete l'invulnerabilità per qualche minuto.

RETURN OF THE JEDI (Domark, per Atari ST): Se digitate DARTH VADER negli high score potrete passare subito di livello in livello premendo il tasto F2.

COSMIC PIRATE (Palace, per Amiga): Se non volete perdere denaro ed astronavi durante il gioco aprite bene le orecchie (anzi, gli occhi!). Durante una missione tenete d'occhio il Damage Meter (indicatore dei danni subiti) e non appena sta per arrivare a zero (con la vostra conseguente esplosione in mille pezzi) estraete prontamente il disco dal drive o spegnete il computer. Riaccendete, ricaricate il gioco e...ricominciate dalla stessa missione senza alcun problema! Questo trucco può funzionare, probabilmente, anche sugli Atari ST.

POPOLOUS (ECA, per Amiga e Atari ST): Ecco altri nomi dei mondi, grazie al nostro fedelissimo lettore Manuel Spadoni di Fano.

5) SCOQUEMET, 6) SWAUER, 8) EOAZORD, 9) BURWILCON, 11) NIMIHILL, 12) BILCEMET, 14) WEAVHIPHAM, 16) BADACON, 17) IMMUSILL, 18) HOBBIETORY, 21) CORPEHAM, 22) BINOZOND, 24) LOWINGICK, 25) QAZITORY, 28) HAMHIPOLO, 29) FUTOUTBOY, 34) JOSTHE, 35) TIMPEOLD, 39) KILLOHOLE, 41) BURMPAL, 43) NIMODUTJOB, 46) WEAVINPERT, 51) BUGWILLIN, 57) QAZOUTER, 61) FUTLOPLUG, 65) HURTIKEING, 66) JOSOGOORD, 67) TIMOMAR, 70) SWAHIPMET, 71) KILLQAZED, 76) BILTHILL, 83) BUGMTORY, 89) QAZLOPICK, 94) SUZOGOBOY, 98) JOSKOPLAS, 101) SCOGBBOY, 104) EOAYHOLE, 109) RINGUDOR, 115) BUGGBJOB, 121) QAZIKEBAR.

I numeri dei mondi non sono in esatto ordine progressivo, ci dice Manuel, perché



Foto relativa alla sol. di Dungeon M. by Loris Severi



Della Gioia Nicola ha terminato "The Bard's Tale III"

a seconda di come si gioca si possono saltare a piè pari più livelli ed arrivare, ad esempio, dal sesto all'ottavo.

OPERATION WOLF (Ocean, per CBM64/128): Energia infinita? Non è più un problema: POKE 33351, 165 più SYS 16963!

DRAGONNJNIA (Imagine, per CBM64/128): POKE 43123, 0 e SYS 2016 per diventare invincibili!

FLYING SHARKS (Firebird, per CBM64/128): POKE 7929, 173 e SYS 2061 per ottenere aeroplanini infiniti.

DOUBLE DRAGON (Melbourne House, per Atari ST): Incominciate una partita a due giocatori e tenete premuti i tasti di fuoco su entrambi i joystick. Premete ESC fintantoché

il numero di credits non impazzirà: a questo punto ne avrete infiniti.

FOFT (Addictive, per Amiga): L'avanzamento di grado non è messo in relazione alla propria quantità di denaro, bensì al numero di missioni completate e di astronavi distrutte. Il miglior modo per far soldi consiste nel rimanere nella "trade-net" di una stazione spaziale e continuare a mercanteggiare con armi, cibo, oro, ecc., ecc.

HYBRIS (Incentive, per Amiga): Caricate il gioco e aspettate che vi venga mostrata la tabella degli highscore. A questo punto digitate COMMANDER e premete il tasto fire per iniziare a giocare. Durante il gioco F10 renderà la vostra nave invincibile, F9 vi farà avanzare di un livello e i tasti da F2 ad F6 vi regaleranno le attrezzature extra.

Se abiti a Milano, vieni a trovarci:
siamo in P.zza Cordusio,
Via San Prospero 1.
Scoprirai un universo di giochi, per
computer, da tavolo e all'aria
aperta.....ed altro ancora.

PERGIOCO

Via San Prospero, 1 - MILANO
C.A.P. 20121 - Tel. 02/808031

Se abiti in un'altra città, telefonaci
allo 02/808031: puoi ordinare i giochi
scelti: ti saranno recapitati
contrassegno in 48/72 ore dalla
spedizione. Leggi a metà pagina le
condizioni per la consegna a
domicilio.

I SIGNORI DEL CAOS

Gioco base	38000
Espansione al gioco base	32000
Arret	48000
Campagna in Clovezia vol. 1	16000
Campagna in Clovezia vol. 2	16000
Campagna in Clovezia vol. 3	16000
Il bosco delle Nebbie	16000
Avventure a Gogo vol. 1	16000
La principessa rapita vol. 1	22000
Sanguillar	16000
La gemma di ghiaccio	11000



Librogame®

UNO SGUARDO NEL BUIO 24000
UNO SGUARDO NEL BUIO II 38000

1 - La locanda del cinghiale	5000
2 - La finestra senza ritorno	5000
3 - I sette calici forati	5000
4 - La figlia del califfo	5000
5 - Nella fredda luce del nord	5500

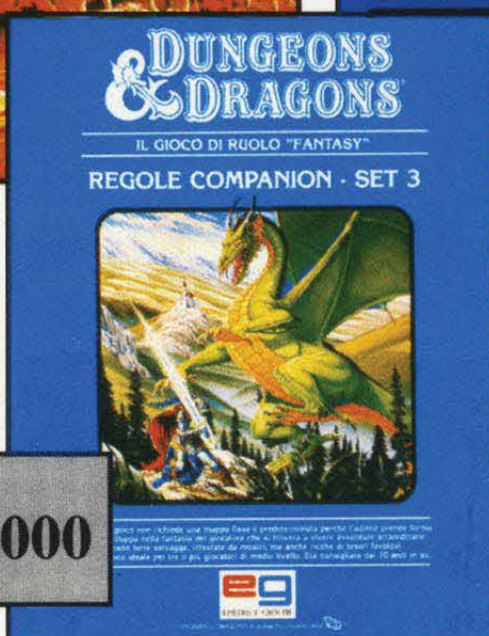
KATA KUMBAS 34000

DUNGEONS & DRAGONS

SCATOLA BASE	lire 21000
B2 La rocca sulle terre di confine	avventura lire 11000
B3 Il palazzo della principessa d'argento	avventura lire 11000
B4 La città perduta	avventura lire 11000
BSOLO Lo spettro del castello del leone	avventura lire 11000



L. 21000



L. 21000

L. 21000

SCATOLA EXPERT lire 21000

X2 Il castello degli Amber	avventura lire 11000
X3 La maledizione di Xanaton	avventura lire 11000
O1 La gemma e il bastone	avventura lire 11000
O2 La lama della vendetta	avventura lire 11000
XSOLO	avventura lire 11000

SCATOLA COMPANION lire 21000

CM1 avventura (uscita da definirsi)

CM2 avventura (uscita da definirsi)

CONSEGNA
CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000

SPEDIZIONE POSTALE
SOLO IN BUSTA L. 5000
DOVUNQUE

D&D EDIZIONE ITALIANA

D&D EDIZIONE INGLESE

BASIC SET:	
B7 Rahasia	1. 11500
B8 Journey to the rock	1. 11500
B1-9 In search of adventure	1. 25900
B11 King's festival	1. 11500
B12 Queen's Harvest (Nov.)	1. 11500
EXPERT SET:	
B/X1 Night's dark terror	1. 19900
X11 Saga of Shadow Lord	1. 21900
X12 Skarda's mirror	1. 15900
X13 Crown of ancient glory	1. 14900
COMPANION SET:	
CM9 Legacy of blood	1. 11500
MASTER SET:	
D & D MASTER SET	1. 26900
M4 Five coins for a kingdom	1. 15900
M5 Talons of night	1. 11500

IMMORTAL SET:	
D & D IMMORTAL SET	1. 26900
IM2 The wrath of Olympus	1. 15900
IM3 The best of intentions	1. 11500

ACCESSORI per D & D:	
AC2 Combat shield	1. 11500
AC4 Book of marvelous magic	1. 17900
AC6 Player character record sheets	1. 10500
AC7 Master player screen	1. 11500
AC9 Creature catalogue	1. 19900
AC10 Bestiary of Giants and Dragons	1. 17900
AC11 Book of Wondrous inventions	1. 17900
PC1 Tall tales of the Wee Folk (ott.)	1. 17900
PC2 Top Ballista (dic.)	1. 17900

SCATOLA MINIATURE
RAL PARTHA HEROES (10 personaggi) L. 26900

D & D TRAIL MAPS:	
TM1 The western countries (ott.)	1. 8900
TM2 The eastern countries (ott.)	1. 8900

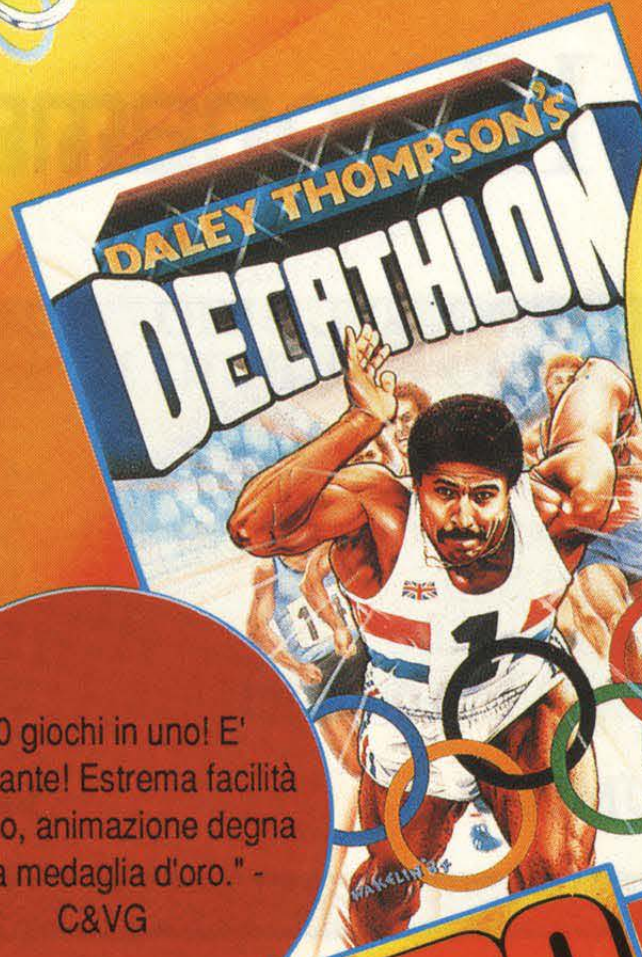
GAZETTEERS per D & D:	
GAZ1 The grand Duchy of Karameikos	1. 15900
GAZ2 Emirate of Ylauram	1. 14900
GAZ3 Principalities of Glantri	1. 17500
GAZ4 Kingdom of Ierendi	1. 14900
GAZ5 The Elves of Alfheim	1. 17500
GAZ6 The Dwarves of Rockhome	1. 17500
GAZ7 The northern reaches	1. 17500
GAZ8 The five shires	1. 17500
GAZ9 The Minrothad guilds	1. 17500
GAZ10 The Orcs of Thar	1. 18900
GAZ11 Dorokin	1. 17500
GAZ12 Golden Khan of Ethengar	1. 17500
Dawn of the Emperors boxed set	1. 26900

Impaginazione
Elettronica by: **Zed**

ORA! DALLA

ocean

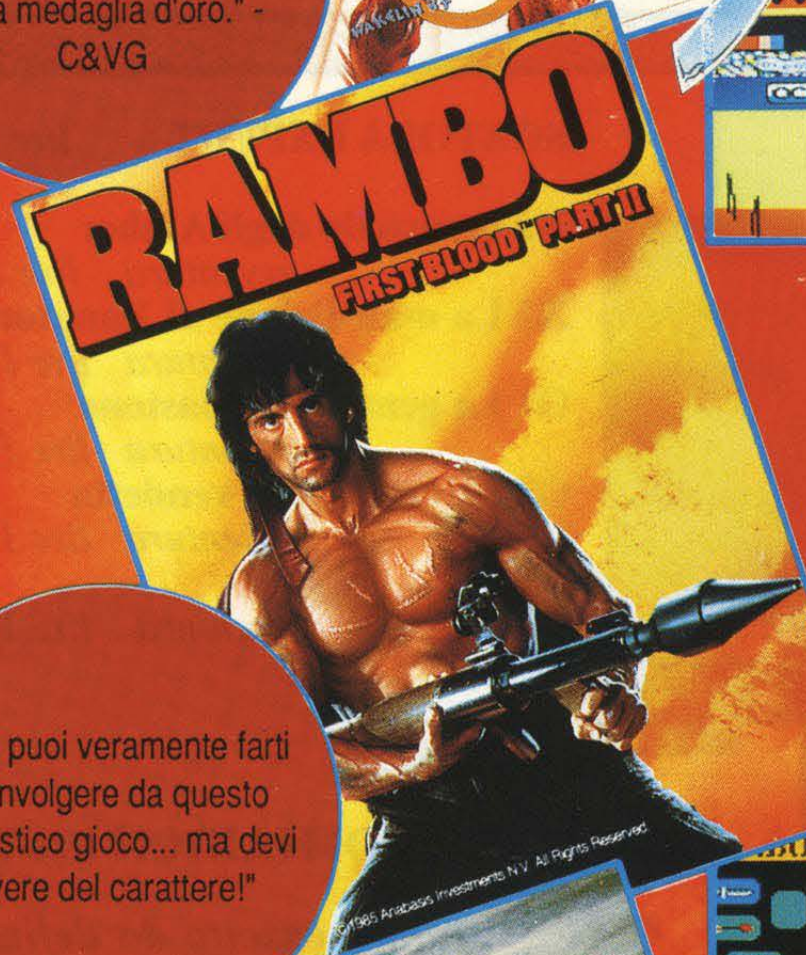
The KONAMI Squad



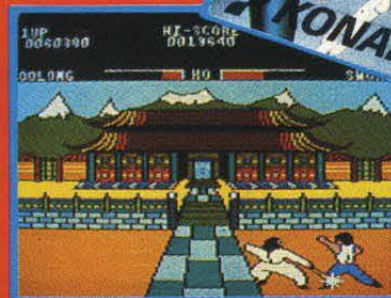
"10 giochi in uno! E' strabiliante! Estrema facilità di gioco, animazione degna della medaglia d'oro." - C&VG



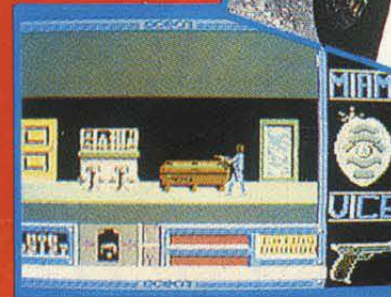
"E' impossibile smettere di giocare!... La varietà dei movimenti e la giocabilità sono fantastici!" "Ha tutte le caratteristiche del COIN- OP... i devoti lo ameranno" - ZZAP



"Ora puoi veramente farti coinvolgere da questo fantastico gioco... ma devi avere del carattere!"



"E' un megagioco! Cattura tutta l'atmosfera del serial televisivo" "Un altro vincitore" - YOUR COMPUTER



"E' brillante, veloce, superbo ed è un gioco caldo" - "Un gioco che i fans delle gare motociclistiche non possono perdere!" - CRASH



"Giocabilità brillante ... veloce, furiosa ed estremamente coinvolgente! ... Uno dei migliori giochi di questo genere". ZZAP

HIT NAMES
HIT GAMES - HIT SQUAD
I primi sei titoli in una serie di
GIOCHI SUPERBI a PREZZI INCREDIBILI

Richiedili per nome al tuo rivenditore. **Solo L. 7.500**

LEADER

DISTRIBUZIONE

VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.

Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di

Videogame & Computer World.

La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci.

Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ragioni di spazio.

VENDO CBM64 + FLOPPY DISC E 6 DISCHETTI GIOCO + 1 JOYSTICK TUTTO A LIT. 400.000
VIEZZI STEFANO
VIA COTONIFICIO. 203
UDINE
TEL. 480280

VENDO MOLTISSIMI GIOCHI FRA I QUALI: OUT RUN, AFTERBURNER E MOLTISSIMI DA BAR + REGISTRATORE PER 64 IN GARANZIA (PREZZO DA STABILIRE)
MICHELE FAMIGLI
VIA TRENTO. 74A
55042 FORTE DEI MARMI (LU)
TEL. 0584/82831

VENDO CBM64 + REG. + PADDLES + CENTINAIA DI GIOCHI, IL TUTTO IN PERFETTO STATO A LIT. 300.000 TRATT. TELEFONARE ORE 1.00
SGALLA MIRKO
VIA CROCEFISSO. 38
62014 CORRIDONIA (MC)
TEL. 0733/433490

VENDO PER PASSAGGIO SISTEMA SUPERIORE CBM 128 + DRIVE 1571 + REG + 100 GIOCHI + CARTRIDGE "MKV" + SCATOLE ORIG. A LIT. 600.000
NICOLA GATTI
VIA FAENTINA. 137/A
50014 FIESOLE (FI)
TEL. 055/541124

VENDO GEOS + GEOWRITE + DISCHI OMAGGIO
DANILO AGHEMO
VIA RIVOLI. 49
10043 ORBASSANO (TO)
TEL. 011/9018486

VENDO PER AMIGA PROGRAMMI ORIGINALI: THE MUSIC STUDIO, GRAFICA PITTORICA E CAD A L. 40.000 CADAUNO
STEFANO REN
VIA DEL PROGRESSO. 8
20125 MILANO
TEL. 02/685903

CERCO SEGUENTI PROGRAMMI PER CBM 64 SU DISCO: PACLAND - HAUNTED - CASTLE - VIGILANTE - ALTERED - BEAST - XAIN'D SLEENA -
IGOR FAIONI
VIA L. LENO SINISTRO. 241
ROVERETO (TN)
TEL. 437380

NUOVO BBS A L'AQUILA DALLE 20.00 ALLE 24.00
VELOCITA' 300/1200
MAURIZIO FABIANI

VIA E.P. TOSTI, 17
67100 L'AQUILA
TEL. 0862/66468

CERCO CONTATTI PER CBM 64

FERIOLI GIACOMO
VIA CORSICA, 11
86034 GUGLIONESI (CB)
TEL. 0875/680248 ORE PASTI

PAOLO FERIOLI
VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 45
86039 TERMOLI (CB)
TEL. 0875/491588

CERCO CONTATTI PER ATARI ST

GIUSEPPE VITUCCI
VIA XXIV MAGGIO, 51
70024 GRAVINA (BA)
TEL. 080/854385

FRANZ COTROMANO
VIA LUNETTA 3
46100 MANTOVA (MN)
TEL. 0375/374124

NICOLA LONGORDO
VIALE PARTIGIANI, 12
10093 COLLEGNO (TO)

MASSIMO BOSCHIN
VIA BARILE, 29
31044 MONTEBELLUNA (TV)
TEL. 0423/609576

LANFRANCO CENI
VIA 4 NOVEMBRE, 22
21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/743160

CERCO CONTATTI PER AMIGA

MASSIMILIANO TEVOI
V. LE SPOLVERINI, 37
37131 VERONA
TEL. 045/529312

FRANCESCO GRANATIERO
VIA L. DA VINCI, 1
20040 COLNAGO (MI)
TEL. 039/6957091

AMIGA SOFTWARE CLUB
VIA ABADESSE 363
47023 CESENA (FO)
TEL. 0547/27526

BRUNO GANDOLFI
VIA CALAMANDREI 1
14049 NIZZAMONFERRATO (AT)
TEL. 0141/727216

GIANLUCA BELLATO
VIA P. TE DELLA FABBRICA. 67
35031 ABANO TERME

CORNIA ALESSANDRO
VIA INZANI 1
29100 PIACENZA
TEL. 0523/65756

IGOR ANDREANI
VIA D. ALIGHIERI. 10
10034 CHIVASSO (TO)
TEL. 011/9113706
Vorrei fondare un club, massima serietà possibilmente in zona Chivasso (TO)

ANTONINO ZITO
VIA S. GIUSEPPE 33
98076 S. AGATA MILITELLO (ME)
TEL. 0941/701948

ALESSANDRO SPILLER
VIA ROMA 137
36030 CALDOGNO (VI)
TEL. 0444/586235

EMILIO MONELLI
VIA ALLA PIETRA 1
42035 CASTELNOVO MONTI (RE)
TEL. 0522/812625

CERCANO CONTATTI PER MS/DOS O IBM/COMP.

ENZO BAIOTTO
VIA SANTENA, 5
10023 CHIERI (TO)
TEL. 011/9478960

ZAVAGLIA NICOLA
VIA PASCUCCI, 28
47035 GAMBETTOLA (FO)
TEL. 53226

LUCA ZAMBELLI
VIA CRISPI, 9
21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
TEL. 0331/380307
VENDO JOAN OF ARC SU 5" 1/4 ORIGINALE A LIT. 22.000



**7 Medaglie
d'oro!**
Disponibile per tutti i formati



© 1989 CAPCOM Co., Ltd. All rights reserved.