

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

ANNO II N. 11 NOVEMBRE 1989 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

**NOVITA':
SPACE ACE E BOMBER**

**PORNOGRAFIA
COMPUTERIZZATA?!**

**TALESPIN
FLAIR PAINT
PER ST**

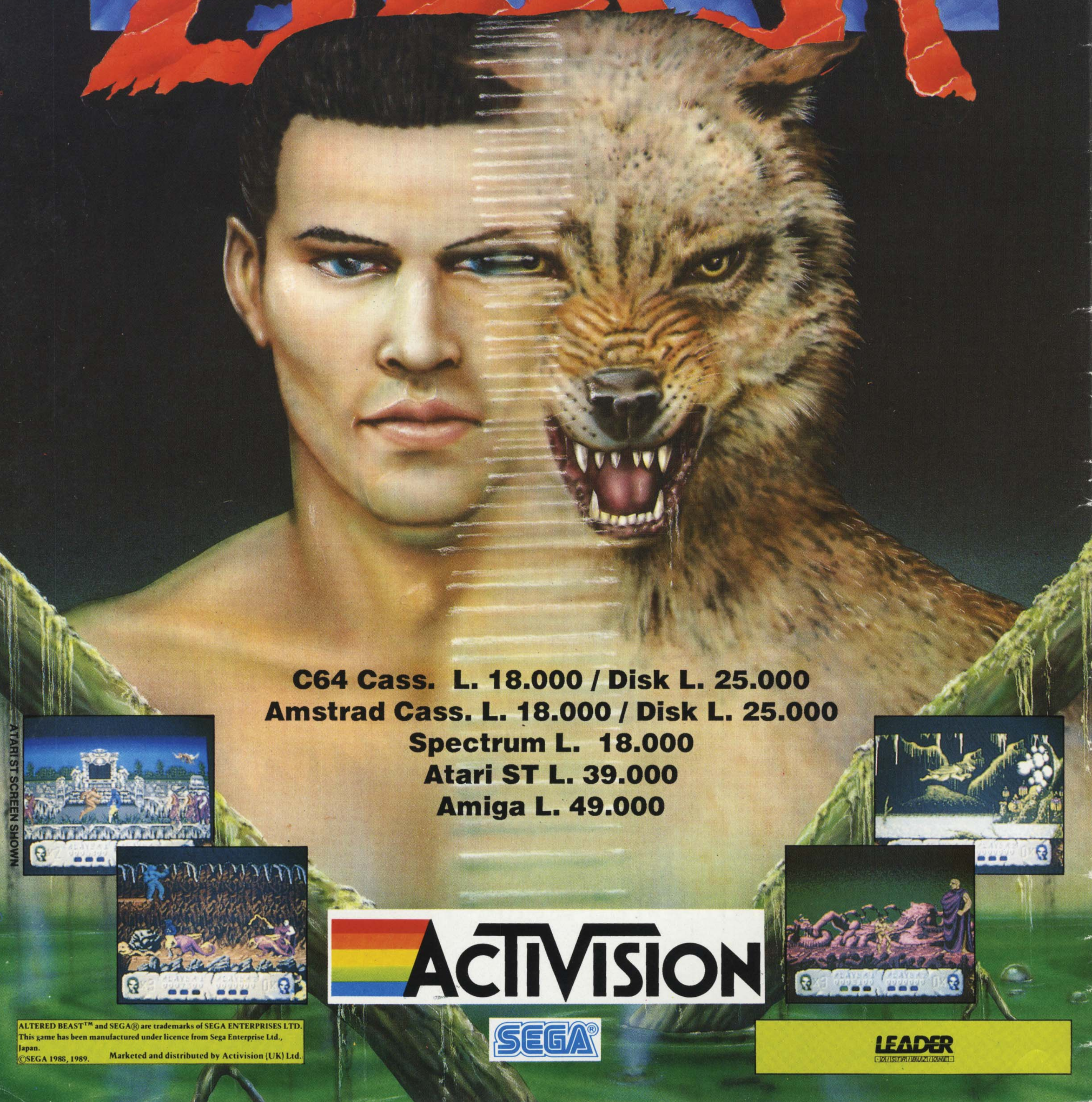
**L'UNIVERSO PARALLELO:
AD&D Seconda Edizione**

**SOLUZIONE DI:
Sleeping Gods Lie
The Temple Of The Flying Saucers**

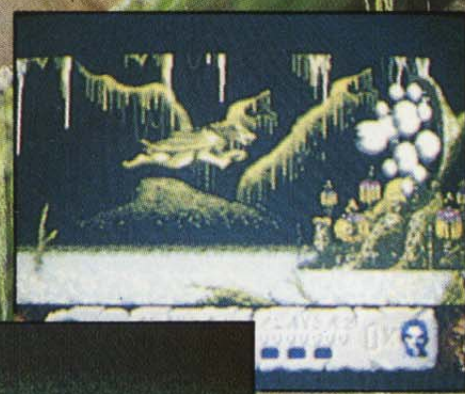
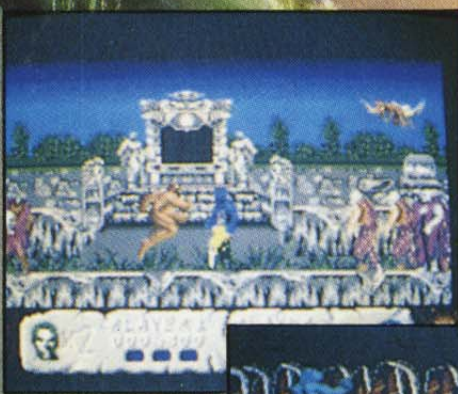
DR

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST



C64 Cass. L. 18.000 / Disk L. 25.000
Amstrad Cass. L. 18.000 / Disk L. 25.000
Spectrum L. 18.000
Atari ST L. 39.000
Amiga L. 49.000



 **ACTIVISION**



LEADER
MULTISCREEN TECHNOLOGY

ALTERED BEAST™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprise Ltd.,
Japan.
©SEGA 1988, 1989. Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.

ATARI ST SCREEN SHOWN

VG&CW

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

Inviato dall'estero:

Anthony Remedios

Fotografia: Elias Willard

Grafico impaginatore: Esserrelle

Art director: Lavinia Piccini

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

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. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)

Sped. in abb. postale gr. 3/70

Pubblicità inf. al 70%.

In copertina: ENTERPRISE by Virgin/Mastertronic

Videogame & Computer World è un marchio della società editrice Derby srl, regolarmente registrato.

Tutti i diritti sono riservati, è vietata la riproduzione o la traduzione di testi, documenti, articoli nonché materiale fotografico anche se parziale. Per qualsiasi controversia è competente il Foro di Milano. Videogame & Computer World è un periodico indipendente e non è connesso in alcun modo con nessuna ditta citata all'interno sia nei redazionali che nella pubblicità. I marchi Commodore, Commodore 64/128, Amiga sono marchi registrati da Commodore Business Machines Inc. I Marchi IBM Xt/At sono registrati dalla International Business Machines. Il marchio MS/DOS è registrato dalla Microsoft Inc. Altri Marchi citati all'interno della rivista quali: Atari, Apple, Mac-Intosh e altri sono regolarmente registrati. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni di alcun tipo, i manoscritti, foto ed altro spediteci non si restituiscono.

Non avete ancora notato nulla? Non ve ne siete proprio accorti? Probabilmente dovete essere ciechi: ebbene sì, Videogame & Computer World è diventato quindicinale! Siamo l'unica rivista tutta italiana ad uscire, ad un costo bassissimo, con ben due numeri al mese!!! In questo modo le notizie, le anteprime, le voci di corridoio, le recensioni, le soluzioni, insomma tutto quello che avete sempre trovato in VG&CW sarà ancora più nuovo, più fresco è più interessante!!! VG&CW è maturata, ha raggiunto una connotazione tipografica quasi definitiva (ma, si sa, noi non siamo mai contenti!!!), ha maturato i propri contenuti ed ora è pronta a conquistare alla grande tutti i suoi vecchi e nuovi lettori. Per rendere ancor più incisiva la nostra opera di informazione abbiamo, innanzitutto, privilegiato (a livello di contenuti) il settore utility (che nessuno vuole trattare, e chissà poi perchè?!?!), quindi abbiamo creato uno specialissimo "bollino blu" per presentare i miglior programmi di ogni rivista: il VG&CW YEP! E' bello l'ultimo game Ocean? Se sì, vi sentirete rispondere YEEEEPPP! Questo sarà il nostro ed il vostro grido di battaglia (soprattutto quando assalterete un Soft Center!!). C'è poi una nuova rubrica, creata appositamente per dirvi e lasciarvi dire tutto ciò che non è stato possibile pubblicare nelle *Risposte ai lettori* o nelle nostre recensioni. *La Pagina dell'Avventura* ha infine "arruolato" un'altro paio di imbattibili solutori (ce li abbiamo solo noi!!!), mentre *L'universo Parallelo* si sta aprendo verso nuovissimi e stimolanti orizzonti. In ultima analisi ci teniamo a ribadire il concetto che VG&CW NON BASA il proprio operato su PROGRAMMI COPIATI, NOTIZIE POCO ATTENDIBILI e, in generale, su un'opera di informazione caotica, imprecisa e a tutti i costi di tipo scandalistico. Siamo italiani, scriviamo in italiano su tutto il materiale su cui possiamo metter mano (regolarmente importato e distribuito nel nostro paese) e vogliamo offrire qualcosa di diverso, senza dubbio criticabile, discutibile, pieno di pregi e difetti, ma, soprattutto, VERO! Noi abbiamo scelto di stare dalla parte dei barattoli e ricevere le palle di pezza: chi altri ha il coraggio di fare altrettanto?!

Sommario

RISPOSTE AI LETTORI**WORLD NEWS****UTILITY**

Talespin ST
Flair Paint ST

GAMES

Ultimate Golf - Shark Attack (Amiga - ST - IBM)
Day Of The Paraoh (Amiga)
Skidz (Amiga)
Continental Circus (Amiga)
Garfield's Winter Tail (Amiga)
Axel's Magic Hammer (ST)
Space Ace (Amiga)
Dragons Spirit (Amiga)
Hollywood Poker Pro (ST)

Tin Tin On The Moon (Amiga)
Xenophobe (ST)
Centerfold Squares (Amiga)
Batman (CBM64)

NEW RELEASES

Baal (IBM)
Blood Money (IBM)
Ferrari Formula One (IBM)
Menace (IBM)

SIMULATIONS

F15 Strike Eagle II (IBM)
Sword Of Aragon (IBM)
Bomber (Amiga)

ADVENTURES

Manhunter 2 (IBM)
Murder In Venice (Amiga)

L'UNIVERSO PARALLELO

Advanced Dungeons & Dragons Seconda Edizione

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Soluzione di Sleeping Gods Lie
Soluzione di The Temple Of The Flying Saucers

QUESTO MESE PARLIAMO DI...

Pornografia Computerizzata

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE**ECONOMIC NEWS**

Italvideo di Bologna è stata completamente assolta e scagionata da ogni tipo di accusa mossale contro dalla Leader di Varese per presunti atti di pirateria commerciale. Tutti i prodotti Italvideo, ha detto il pretore nell'udienza definitiva, tenutasi lo scorso luglio, sono originali, garantiti ed importati/distribuiti in maniera assolutamente legale, così come è emerso dalla inattaccabile documentazione prodotta dalla nota ditta di Castenaso, Bologna. La pirateria non ha quindi infangato il prestigioso nome della Italvideo che, proprio in questi giorni, sta realizzando un ambizioso progetto per creare software originale tutto italiano per arginare la massiccia "invasione" straniera. Potremo quindi portare nel mondo il buon nome della computer utenza italiana, staccandoci finalmente di dosso la scomoda etichetta di "pirati dei pirati".

Risposte ai lettori

Spettabile redazione di Videogame e Computer World, sono sempre io, Francesco Vatteroni di Roma, vi ringrazio per aver pubblicato la mia lettera con la mappa di Starquake.

Volevo avere qualche ulteriore informazione riguardo al lettore laser Pioneer LD V4000 per ST. Quanto costerà?

Quando verrà messo in commercio? Nel numero di Novembre 1988 avevate elencato tutti i giochi al laser esistenti.

Usciranno tutti per ST? Quando? Conoscete il trucchetto per finire Return of the Jedi (Domark per ST)?

Forse sì, comunque digitate DARTH VADER sulla tabella degli High Score. Iniziate una nuova partita e premete F2 per passare allo stage successivo.

E un trucchetto per Hybis (Discovery Software)? Beh, premete la barra spaziatrice quando scegliete il capitano.

Conosco inoltre trucchi di giochi per ST come Shackled (US Gold), Barbarian II (Palace), Lombard Rac Rally (Mandarin), Space Harrier II (Elite), Carrier Command (Rainbird) e molte Cheat Routine per l'ST Basic. Credo però che quasi tutti i videogiocatori ne siano a conoscenza.

Vi porgo i miei migliori saluti ricordandovi che il mio numero di telefono è 06/8869258 e che presto vi spedirò qualche altra mappa!!

Francesco Vatteroni
Roma

Carissimo Francesco, purtroppo per te, per tutti gli utenti ST e anche per noi (abbiamo anche gli atariani sfegatati in redazione, per chi ne dubitasse!!), abbiamo brutte notizie riguardo ai giochi al laser; l'Atari ha ufficialmente abbandonato (e, quando mai?!) questo stimolante progetto per un motivo molto semplice: i costi stratosferici!

Il lettore per CD e la stessa produzione e realizzazione di software dedicato avrebbero portato a costi finali decisamente troppo elevati per ogni utente Atari. Pagare un lettore qualche milione e

dover sborsare più di 300.000 lire per ogni gioco è sembrato decisamente eccessivo a Jack Tramiel & Co.

La Readysoft statunitense sta comunque ultimando la versione computerizzata di Dragon's Lair, già apparsa su Amiga, e lo stesso Space Ace, uscito in questi giorni per il 16 Bit Commodore.

Per quanto riguarda i trucchi se fossimo in te non saremmo così categorici nell'affermare che tutti li conoscono già; manda, manda queste preziosissime dritte in redazione e vedrai quanti atariani farai felici!!!

Non mi inserisco, come oggi è di moda, nell'eterna battaglia tra St e Amiga, consapevole che è già vinta dalla casa con la "C" (anzi, non capisco dove vi possa mai essere stato il più volgare paragone!).

Ma vorrei cogliere l'occasione per qualche domanda alla V. redazione, oggi più che mai, sempre più grandiosa!

1) sento parlare di una Commodore quasi in fallimento, quanto ciò è vero?

2) Si dice che grande parte dei CBM Amiga restino sempre difettosi, e che trovarne uno senza difetti è missione vaga; è vero?

3) E' vero che mouse e drive dell'Amiga sembrano essere spartani?

4) Come momento, oggi può essere il più appropriato per comprare una Amiga?

5) A livello di componenti elettrici ecc., la Commodore per l'Amiga, sta pensando a qualcosa che insomma potrebbe fare pentirne domani l'acquisto d'oggi?

Grazie e arrivederci.

Andrea Galizzi
S. Giovanni Bianco (BG)

Caro Andrea, il problema che tu ti poni, con quesiti tanto legittimi quanto obsoleti ed annosi, non è di facile soluzione. Sappiamo tutti che il grande successo della Commodore è esclusivamente da attribuirsi all'originalità dell'hardware da lei creato e dall'ingente quantità di software che, sin dai tempi del mitico Vic 20,

viene scritto in ogni parte del mondo proprio per le sue macchine. Dato che i programmi sono "la benzina" dei computer, l'acquirente si trova quasi costretto ad optare per hardware Commodore proprio perché sarebbe inutile acquistare una "Ferrari" se poi non la si potesse far correre a causa della "crisi energetica".

Tutto ciò non ha fatto altro che rendere quantomai sicuri di sé i produttori Commodore, attualmente quasi impossibilitati a soddisfare l'ingente richiesta di mercato per le loro macchine. Siamo quindi arrivati a copiosissime produzioni in serie che, com'è logico, tengono in pochissima considerazione la cura e l'attenzione necessaria per offrire al pubblico macchine affidabili e garantite.

I difetti di fabbricazione si moltiplicano e l'accessoristica dedicata, come la stessa componentistica, viene realizzata in modo alquanto grossolano e rozzo perché tanto "ci pensano le piccole ditte ad offrire prodotti analoghi molto più affidabili e per tutti i gusti"!!!

La Commodore, ad esempio, ha appena realizzato un drive esterno Slim Line per l'Amiga quando da anni se ne possono trovare in commercio una vera marea (senza alcun problema di compatibilità).

La Commodore ha quindi vissuto sempre di rendita. Ancor oggi, infine, appare assurdo presentare al SIM e allo SMAU l'Amiga 2500, compatibile con mille linguaggi e sistemi, e dotato di notevolissime potenzialità, con un disgraziatissimo e obsoleto chip video che fa ancora traballare le schermate in alta risoluzione!!

L'Amiga è di per sé stessa una ottima macchina che, come dici anche tu, non ha praticamente rivali in campo home e personal hobbystico, quindi vale la pena di comprarla.

L'unica cosa che ti possiamo veramente suggerire è tenere le dita incrociate al momento dell'acquisto e pregare intensamente il "dio Commodore"!!!

Spett. le redazione, ho letto la vostra rivista da un mio amico e l'ho trovata molto interessante e ben strutturata.

Visto che tra poco tempo comprerò un MS/DOS, mi sono rivolto a voi per porvi una domanda: mi consigliereste il PC 1 Olivetti Prodest, oppure L'Amstrad PC 1512?

Aspettando la vostra risposta, vi faccio ancora molti complimenti per la rivista!!

Grossi Christian
Via De Sales 27
11100 AOSTA

Caro Christian, il PC 1 Olivetti e l'Amstrad PC 1512 sono due belle macchine, offerte a costi senza dubbio convenienti.

Tuttavia, se davvero stai meditando l'acquisto di un PC MS/DOS non possiamo che consigliarti un cosiddetto compatibile.

Un compatibile è un PC completamente sfruttabile, al 100%, con ogni tipo di software, hardware o periferica dedicata ai sistemi MS/DOS.

I compatibili sono prodotti e distribuiti da decine e decine di case che tendono a ribassare al massimo i costi per battere la concorrenza.

Un vero compatibile inoltre non ha problemi di accessoristica nel senso che, se un domani, per qualsiasi tipo di esigenza, tu dovessi aver bisogno di una particolare scheda grafica o di un hard disk o, ancora, di ogni tipo di espansione, potresti facilmente trovare ciò che ti serve, a prezzi concorrenziali, senza dover necessariamente acquistare i pezzi dedicati all'Olivetti o all'Amstrad.

In sostanza, nel libero mercato dei compatibili si trova tutto ciò che si vuole, a ottimi prezzi, senza alcun problema di compatibilità. Pagare poco un Amstrad significa, un domani, dover rimpiangere l'acquisto a causa di un'accessoristica dedicata troppo costosa o, addirittura, introvabile.

Tutto il mondo lavora sui compatibili, pensaci bene!

PERGIOCO

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

VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI: ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO NOVEMBRE 1989

pag. 1

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 +	...
18	25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	...
...	22	19	ACTION SERVICE	34	45 *°	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49	...	39
...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59
...	25	18	ALTERED BEAST	49
...	21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
15	15	15	A.P.B.
...	22	19	APOLLO 18	...	45 *	...
...	ARCHIPELAGOS	69	...	69
...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	...
...	ASTAROTH	29
...	49	...	AUTODUEL	59	59 *	...
...	BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	...
...	BANGKOK KNIGHTS	49
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39	...	39
...	29	...	BASKETBALL
...	18	15	BATMAN THE MOVIE	29
...	BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
...	18	...	BATTLECHESS	59	59 *°	...
...	39	...	BATTLETECH	49
...	BATTLE VALLEY	18
...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29	...	29
...	BLOOD MONEY	59	...	49
...	BLOOD WITCH	59	...	59
...	21	18	BUFFALO BILL	39
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 *°	29
...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	...
...	CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	...
...	22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 *°	...
...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...
...	18	CITADEL
...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	69
...	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	DYNAMITE DUX	39
18	18	15	DRAGON NINJA	39	...	39
...	DRAGON'S LAIR	109
...	DUNGEON MASTER	49	...	49
...	EMPIRE	46	59 *°	...
...	F-15 STRIKE EAGLE II	79
...	F-16 COMBAT PILOT	59	59 *°	59
...	F-16 FALCON	59	69/89 *°	59
...	esp. F-16 FALCON MISSION	49	...	49
...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 *°	...
...	FAST BREAK	39
...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59
...	FERRARI FORMULA ONE	38	45 *°	...
...	FIENDISH FREDDIE'S	49
...	15	15	FIRST STRIKE
...	FLIGHT SIMULATOR III	...	129 *°	...
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	...	29
...	25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 *°	...
...	18	18	GAMES CRAZY
...	GARFIELD WINTER'S TAIL	39
...	25	18	GEMINI WING
...	G. NIUS	42	...	42
...	GOLD RUSH	49	59 +	...
...	15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
...	39	...	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 *°	...
...	49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59
...	49	...	HILLSFAR	...	59 *°	...
...	HONDA RVF	59	...	59
...	HORSE RACING	...	49 *	...
...	22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49
15	15	15	INDIANA JONES (The act. game)	25	...	29
...	IRON TRACKER	39	...	39
...	22	19	ITALY '90 SOCCER	39	...	39
...	20	...	JACK NICKLAUS	38	38 +	...
...	12	...	esp. COURSE DISK
...	21	18	KICK OFF	29	...	29
...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...
...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59
...	KRYSTAL	69
25	...	25	25	25	LAST NINJA II
...	LEISURE SUIT LARRY II	59
15/21	...	15	15	15	LICENCE TO KILL	25	29 *°	...
...	LOMBARD RALLY	59	59 *°	59
...	LORDS OF THE RISING SUN	69
...	MAN HUNTER	59	69 +	...
...	MAN HUNTER II San Francisco	...	69 +	59

PREZZI
IN MIGLIAIA
DI LIRE!!

pag. 2

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
39/49	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 *°	...
...	MILLENIUM 2,2	49	49 *	49
...	25	18	Mr. HELY
...	MURDER IN VENICE	39	39 *°	...
18	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	...	
...	45	...	NEUROMANCER	
...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39	
...	18	21	NIGHT RAIDER	...	29 *°	...	
...	15	OIL IMPERIUM	29	49 *	29	
18	...	18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39	
18	15	15	15	15	PACLAND	25	...	29	
18	15	18	15	15	PACMANIA	25	...	29	
...	PAPERBOY	29	29 *°	29	
...	30	...	PATTON vs ROMMEL	
...	18	...	18	18	PASSING SHOT	29	
...	49	...	PHANTASIE III	59	...	59	
...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 *°	...	
...	POLICE QUEST	49	
...	POLICE QUEST II	...	49 +	...	
...	59	...	POOL OF RADIANCE	...	59 *°	...	
...	POPULOUS	45	
...	esp. PROMISED LANDS	21	
...	22	19	POWER AT SEA	
...	PREDATOR	49	
...	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	
...	39	29	RAINBOW WARRIORS	59	
18	...	15	21	18	RED HEAT	39	...	39	
...	RED LIGHTING	69	
...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...	
...	25	18	RICK DANGEROUS	
...	18	...	21	18	ROBOCOP	39	...	39	
...	39	...	ROCKET RANGER	59	
...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...	
...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...	
...	S.E.U.C.K.	49	
18	25	18	SHADOW OF THE BEAST	69	
...	39	25	SHINOBI	29	
...	SILENT SERVICE	...	59 °	...	
...	SKRULL	42	
...	SLEEPING GODS LIE	49	
...	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	
...	21	18	STAR WARS COMPILATION	29	
...	20	...	STEEL THUNDER	
...	STELLAR CRUSADE	...	69 +	...	
...	59	...	STORM ACROSS EUROPE	
18	...	18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	...	
...	STRIKE FLEET	...	39 *°	...	
...	15	...	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 *°	49	
...	22	18	SUPERSKI	39	...	39	
...	SWORD OF ARAGON	...	69 *	...	
...	SWORDS OF TWILIGHT	28	
...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49	
...	22	19	TEST DRIVE	33	33 *°	...	
...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	...	
...	39	THE BARD'S TALE III	
...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49	
...	20	...	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 °	...	
...	12	...	esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 °	...	
...	12	...	esp. SUPERCAR	24	24 °	...	
...	15	...	15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 *°	29	
...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...	
...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...	
...	TIN-TIN ON THE MOON	39	
...	TRIAD	59	...	59	
...	TRIAD II	39	
...	TV SPORT FOOTBALL	59	
...	59	...	TYPHOON OF STEEL	
...	U.M.S.	49	49 *	49	
...	ULTIMA IV	59	59 *	59	
...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 *°	...	
...	ULTIMA V	...	69 *	...	
15	...	15	15	15	VIGILANTE	25	
...	VIRUS KILLER	29	
...	29	21	WALL STREET	...	49 *°	...	
...	...	18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49	
...	WATERLOO	59	59 +	59	
...	XENON II	39	...	39	
...	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



World News

E' nata una stella, nel firmamento del software italiano. Si tratta della SC Software Copyright, un nuovo gruppo di programmatori e traduttori italiani, che ha iniziato una intelligente opera di creazione e traduzione del software di intrattenimento. Il lavoro della SC verte a tradurre in italiano le migliori produzioni straniere e realizzare nuovi programmi tutti italiani per cercare di arginare l'invasione inglese ed americana.

La SC sta già operando nel settore da parecchio tempo ed esempi lampanti dell'insostituibile opera di questa giovane società li abbiamo potuti toccare con mano in Zak Mc Kraken in italiano e in Indiana Jones & The Last Crusade che proprio in questi giorni è stato tradotto completamente dalla SC.

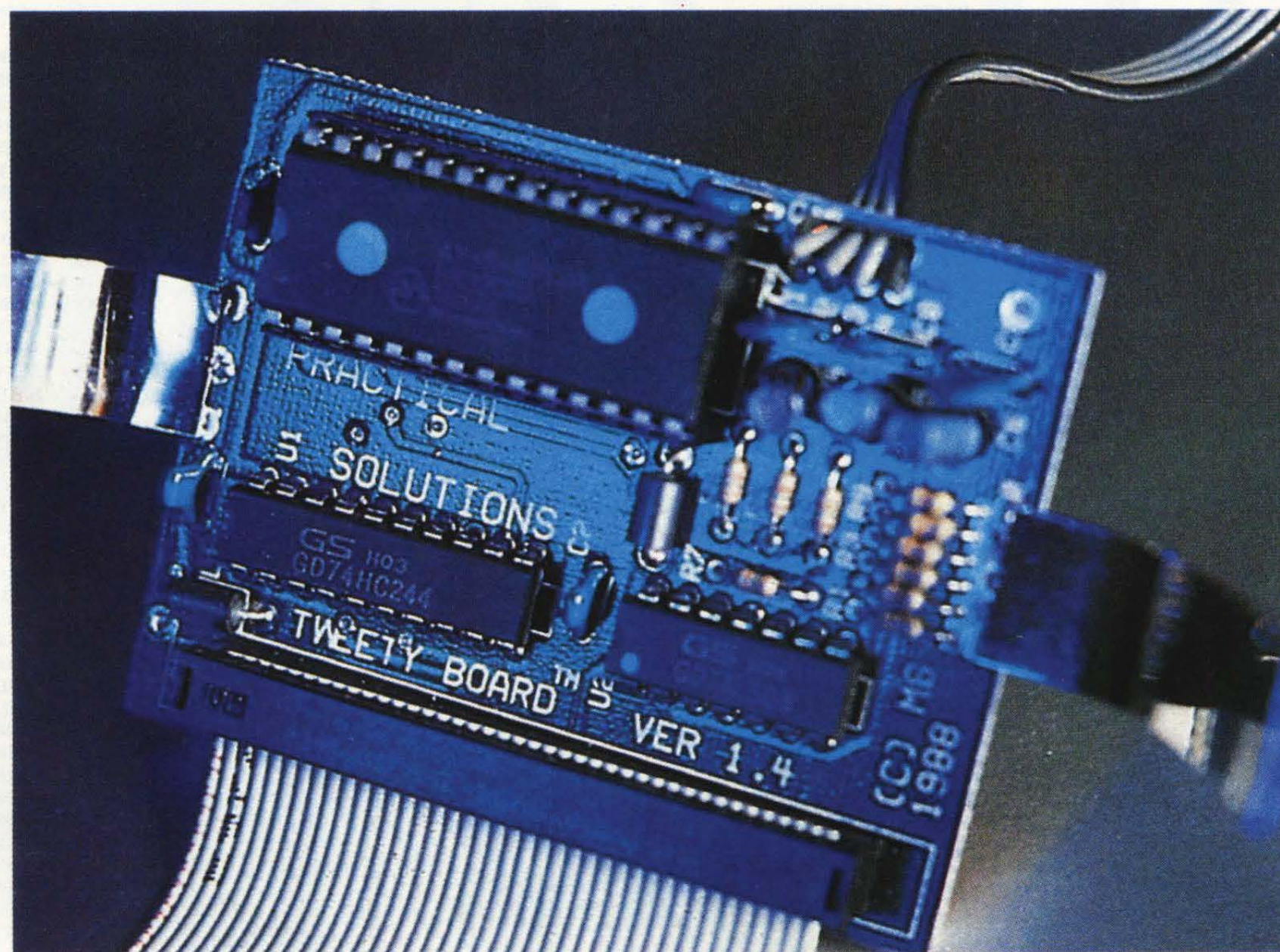
Antonio Farina, software manager della SC, ha assicurato che, per quanto riguarda la traduzione dei programmi stranieri (previo acquisto del copyright) ci potremo aspettare due ottime uscite al mese, almeno nei prossimi due mesi. Si parla infatti già di Laser Squad, ottimo videogame d'azione or ora convertito ai 16 Bit (era nato sullo Spectrum), che dovrebbe uscire, programma ed istruzioni in italiano, alla fine di novembre. Si parla anche di Maniac Mansion (che vedete nella foto), nuovissima adventure sempre targata Lucasfilm, e di Bomber, fantastica simulazione dell'Activision.

In passato la SC ha anche pubblicato una budget line, marcata Reflex, che comprende ottimi arcade come Nebulus, Major Motion e Netherworld, venduti, con manualistica in italiano, a sole 15.000 lire per Amiga!

A questo proposito la SC è alla continua ricerca di programmatori, game designer e musicisti elettronici su tutto il territorio nazionale, per appoggiare e



Maniac Mansion presto in italiano dalla SC



Tweety Board per tutti i modelli Atari ST

sviluppare il loro estro creativo e le loro capacità.

La SC è in stretta collaborazione con la Leader di Varese che si occuperà della distribuzione del materiale elaborato e sviluppato dalla prima. Se dunque volete contattare la SC, per ogni tipo di informazione o chiarimento, eccovi l'indirizzo esatto:

SC s.r.l.,
Via Mazzini 12

21020 CASCIAGO (VA).

Oxxonian è il nuovo videogioco targato Rainbow Arts. Si tratta di una specie di rompicapo shoot'em up che trae spunto direttamente dal simpatico Titan della Titus, apparso qualche tempo fa sugli 8 e 16 Bit. Oxxonian prevede fast scrolling omnidirezionale, tantissima giocabilità ed effetti sonori

spettacolari. Sarà presto disponibile per tutti gli home ed i personal più diffusi.

Per cinquanta sterline la Bath Computer Skack anglosassone (tel.: 0225-310300) offre a tutti gli utenti ST un chip audio supplementare da interfacciare all'originario YM2149-F. Questo utilissimo gadget fa parte della Tweety Board, una

piccolissima scheda cioè che va inserita all'interno di qualsiasi modello ST. La Tweety Board riprocesa gli effetti audio dei tre canali ST, emessi dal Chip Atari, e li restituisce agli altoparlanti del monitor, dotandoli di una componente binaurale che simula la stereofonicità. Vi interessa saperne di più?! Bhè, non vi resta che telefonare!

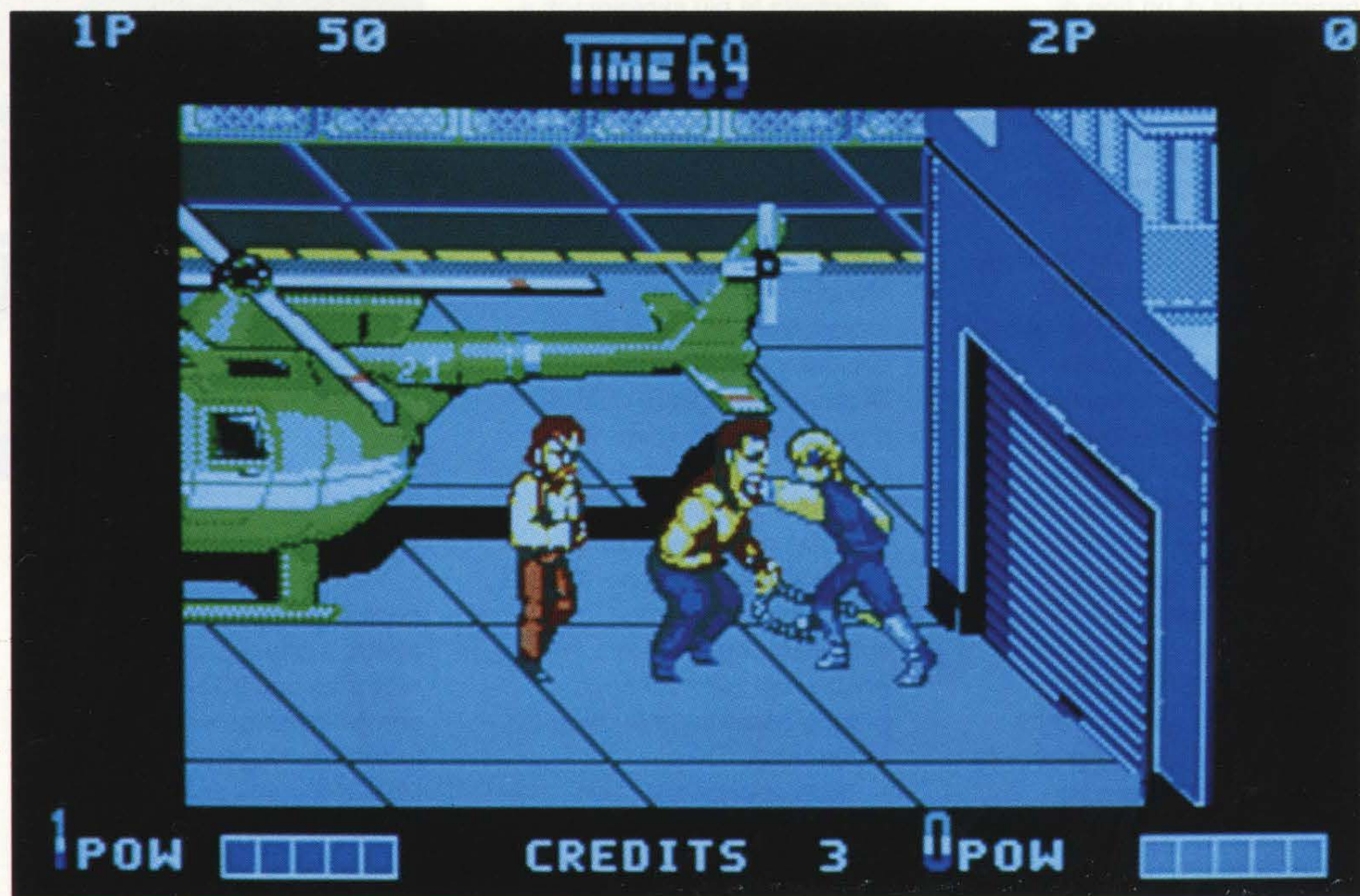
La Virgin/Mastertronic si è accaparrata i diritti di produzione per Double Dragon II che vedremo prossimamente sui nostri schermi video. Che la casa londinese riesca a far meglio della Melbourne?! Le versione per Atari ST, Amiga, IBM PC e CBM64/128 ce lo diranno!!

Buone notizie per tutti gli amanti del software originale e brutte nuove per la pirateria: US GOLD, Activision, Anco, Hewson, Dinamic e molte altre case hanno firmato accordi con i distributori italiani per offrire tutti i loro nuovi prodotti a prezzi bassissimi. Arrivano infatti a sole 18.000 in versione Amiga (sì, avete letto bene!) Steel Hewson, Grand Prix Master Dinamic, Rally Cross Challenge Anco, Battle Valley Hewson e Power Drift Activision! E la serie continuerà!!! L'unico game che costicchierà un tatinello di più sarà Ghostbuster II ma, il package conterrà un poster, una spilla, l'adesivo, il manuale in italiano, qualche palloncino e altri simpatici ed unici gadget (chiedeteli poi al vostro "pirata di fiducia" se ne siete capaci!!!??!).

Activision ha firmato il contratto con la SNK per produrre la versione per home e personal computer del celebre Fighting Soccer che, tanti gettoni vi ha fatto spendere in sala giochi. Prestissimo per tutti gli 8 e 16 Bit, ad un prezzo veramente strabiliante!!!



Oxxonian by Rainbow Arts



Double Dragon 2: sarà un successone?



Fighting Soccer dalla Activision

TALESPIN

MICRODEAL

ATARI ST - AMIGA

VERSIONE PROVATA: ATARI
ST

PREZZO: 24.95 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.

La Microdeal continua sempre più a stupirci. Avvezzi ormai agli shoot'em up e agli insoliti arcade adventure proposti in passato dalla nota casa anglosassone, l'ultima cosa che ci saremmo aspettati è l'adventure creator pubblicato proprio in questi ultimi giorni. Talespin è un programma completamente a sé stante che non ha proprio nulla a che vedere con i notissimi STAC, STOS e, per chi ha masticato anche un po' di CBM64, Quill e GAC.

Si tratta infatti di un ricco package che combina tool grafici, inserimento testo, manipolazioni audio e stesure organizzate di un tipo di adventure che si svolge come un libro.

Si sfogliano infatti le videate come le pagine di un libro con la sola differenza che la prossima azione la decidiamo noi consultando i vari menu offerti. Ci possiamo subito rendere conto di come funziona Talespin giocando l'avventura già pronta inserita sul secondo dischetto; un mago ed il suo fedele apprendista si imbarcano nella ricerca del sacro Graal (no, Indy non c'entra!) e, schermata dopo schermata, si addentrano in una tenebrosa cittadella medievale dove imperversa uno strano, terribile male.

Di volta in volta, ad ogni nuovo incontro, i due eroi della situazione dialogano ed esaminano le varie possibilità per proseguire, mostrandoci grossi fumetti sullo schermo. Selezionando l'azione o la risposta o, ancora, la domanda che riteniamo più giusta (senza mai toccare la tastiera ovviamente!) potremo stabilire il procedere della storia.

Abbiamo quindi un sistema di interazione molto semplice e, pertanto, incredibilmente spiccato.

Per quanto riguarda la stesura di un'avventura allora non dovremo stendere complessi diagrammi di flusso con condizioni e costrizioni varie ma, semplicemente abbozzare una storia, più o meno complicata, e definire tutti i



classici "bivii" che possono diramarla in più svolgimenti e soluzioni.

Per quanto riguarda l'aspetto grafico non vi sono problemi di spazio ma, solo di immaginazione.

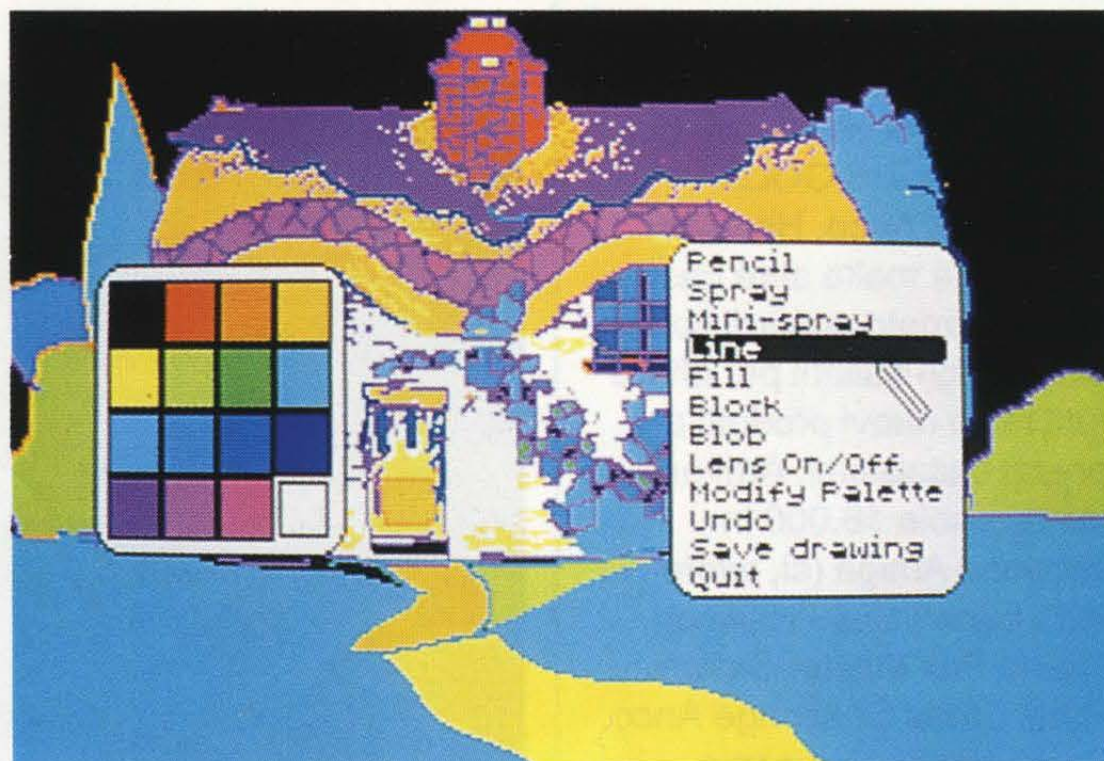
Si può infatti importare qualsiasi immagine Degas, Neochrome, IFF, ecc. e quindi rimodellarla ed inserirla nel canovaccio della nostra storia. Si può infatti editare qualsiasi creazione modificandone l'altezza, la larghezza, le dimensioni in generale, la colorazione, e via dicendo.

Lo stesso dicasi per fondali e background vari che, una volta realizzati, vanno posizionati sullo schermo proprio come in un teatrino di marionette.

Non abbiamo dunque penose elucubrazioni e manipolazioni ma, un simpatico ed immediato puzzle fatto apposta per gratificare al massimo le nostre doti creative e la nostra fantasia.

Anche per gli effetti sonori, realizzati magari con l'A.M.A.S., il Replay 4, lo stesso STOS Maestro Plus, ecc., non sussistono particolari limitazioni. Basta digitalizzarli ed inserirli dove e quando si vuole nell'ambito di una pagina dell'avventura.

Per semplificare ulteriormente le cose la Microdeal ha inserito, a livello di testi, più di 100 comandi standard che possono essere utilizzati ed eventualmente



rieditati ad appannaggio della nostra storia. I programmi realizzati con il Talespin sono completamente svincolati ed indipendenti dal programma base dal quale va tratto (copiato dal folder cioè) il booter Telltale che va poi a far parte integrante delle nostre realizzazioni. In ultima analisi è anche possibile compattare il tutto su pochi dischetti, anche se questo trucchetto lo consigliamo solo ai veri esperti.

In poche parole possiamo realizzare una bella avventura in una casa dei fantasmi, sudare sette camicie per rimpinzarla di trabocchetti, mostri ed ostacoli vari e poi farla giocare ai nostri amici (ridendo alle loro spalle!!).

Talespin è completamente gestito dal mouse (grande libidine!!!) e non richiede nulla di speciale se non una discreta conoscenza dell'inglese per

comprendere il corposo e dettagliato manuale (sigh!).

Se non volete diventare matti con lo STAC (parlo a tutti gli ataristi) e volete far morire di invidia i vostri amici amighisti (che non posseggono ancora nessun programma per creare adventure),

Talespin fa proprio per voi. Facile da usare, illimitato, flessibilissimo e tanto divertente da usare e giocare, questo prodotto Microdeal brilla per originalità e freschezza nel firmamento degli adventure creator a 16 Bit.

Anche il costo non è davvero eccessivo.

Dato che non lo importa ancora nessuno lo si può richiedere alla Microdeal, Box 68 St. Austell Cornwall, PL25 4YB Great Britain (Tel.: 0726 68020).

Val. Globale: 9

FLAIR PAINT

DATABASE SOFTWARE
ATARI ST
PREZZO: 34.95 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.

Mentre i 4096 colori sugli ST rimangono ancora un mistero per molti utenti ed altrettante software house, la Database Software esce proprio in questi giorni con un ennesimo tool grafico dedicato alla famiglia 16 Bit Atari.

L'intero programma è strutturato secondo un'insolita interfaccia WYSIWYG (Ciò che vedete è ciò che ottenete) e compie ogni tipo di elaborazione in tempo reale. Fra le caratteristiche di maggior spicco abbiamo uno zoom a dodici livelli di ingrandimento, le funzioni di Cut, Edit e Paste che lavorano su schermi ed aree separate (miscelabili poi in su un unico disegno), la possibilità di disegnare curve Bezier, archi e poligoni di ogni tipo, e una comoda sezione di creazione e modifica dei brush e dei pattern (anche di riempimento). Ciò che comunque risulta particolarmente ostico all'utente del Flair Paint è proprio il sistema di interazione con il programma. Non abbiamo infatti il classico menu ad icone incorniciato all'area di lavoro ma, numerose raccolte di icone che appaiono di volta in volta sullo schermo. Queste vere e proprie windows vengono richiamate e gestite attraverso una complicata pressione dei tasti del mouse o delle "F" funzione sulla keyboard. Il tutto si rivela, come ripeto, un tantino difficile da digerire. Le potenzialità del programma comunque rendono accettabilissimo questo piccolo handicap. La caratteristica più interessante consiste nel poter realizzare disegni (altresì detti Canvas) di grosse dimensioni. Si può infatti gestire un'area maggiore di quella dello schermo ed ottenere persino la stessa risoluzione della nostra stampante (memoria dell'ST permettendo!). Ogni singolo punto su una laser in formato A4 (3000 d.p.i. di risoluzione) può essere gestito dal computer offrendo così una qualità di immagine superlativa.

Il Flair Paint quindi può lavorare d'amore e d'accordo con qualsiasi applicazione DTP. Una speciale routine permette al programma di coesistere

come accessorio del desktop GEM (solo se si possiede almeno 1 Megabyte di RAM). Se si usa un programma di DTP cioè (ad esempio Il Publishing Partner) si può tenere residente in memoria il Flair Paint ed impiegarlo per editare immagini da inserire nell'impaginazione. Flair Paint è completamente compatibile con la maggior parte dei tool grafici e DTP Atari, come il Degas, il Neochrome, il Calligrapher, ecc.). Non abbiamo poi alcun problema di flickering dello schermo e ci viene offerto un sistema di controllo immediato che ci permette di disegnarci proprio in tempo reale (quando si traccia una retta, ad esempio, non dobbiamo aspettare che il computer ce la mostri e segua lentamente la nostra definizione delle sue dimensioni; in sostanza sembra proprio di disegnare con un matita sullo schermo). Al programma è inoltre affiancata una serie di accessori DTP come un calendario, un notepad e l'orologio. Se si dispone di uno o più Megabyte Flair Paint offre una RAM disk ed uno spooler per la stampante. Non mancano poi numerosi font per l'inserimento di caratteri alfanumerici (sul secondo disco infatti è memorizzata una vasta biblioteca), possiamo quindi attivare il modo Italo, sottolineato, grassetto, spesso, sottile, ecc., definire le dimensioni di ogni carattere ed impostare un comodo effetto

trasparenza. La tavolozza del Flair Paint lavora su 512 colori anche se sullo schermo ne possiamo vedere solamente 16. Potenziata particolarmente è la sezione di ingrandimento e modifica dei brush e delle porzioni ritagliate di immagine. Si parte dal classico Resize (ridimensionamento), fino all'inversione orizzontale e verticale, per poi passare allo Slip & Slide (spostamento interno al brush), al Rotate (rotazione) e al classico Shear (spostamento obliquo). C'è anche una comoda griglia di riferimento che si può sovrapporre all'area di lavoro e una vasta serie di comandi per linee, box, cerchi e poligoni di vario tipo. In particolare si possono disegnare le curve di Bazier, delle "S" cioè derivanti dal tracciamento di una sola linea, calcolate matematicamente dal

programma.

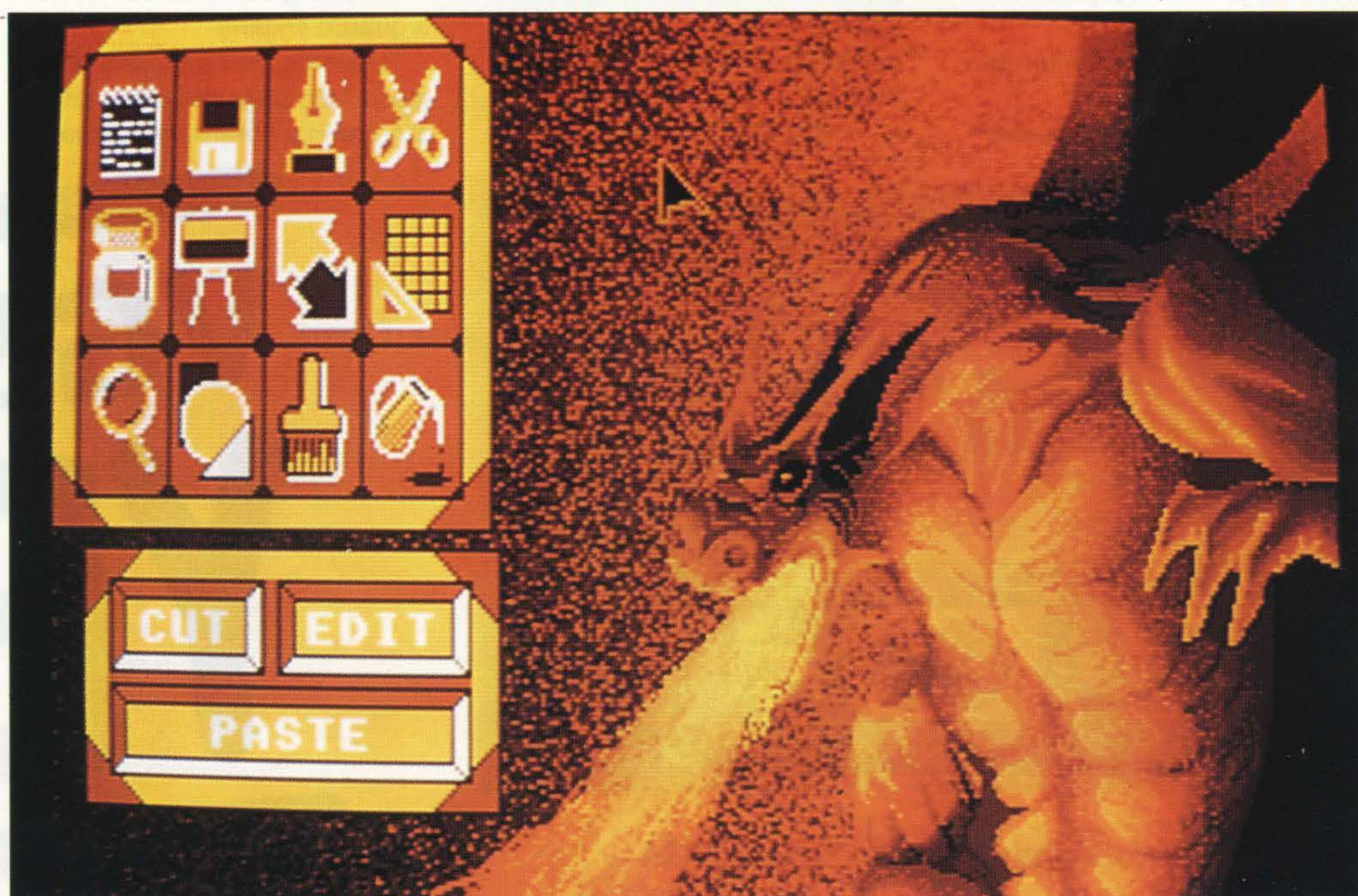
Il Flair Paint è un ottimo programma di grafica che finalmente riesce a dire qualcosa di nuovo a tutti i Degas e Neochrome dipendenti.

Unica pecca della Database Software è non aver considerato la possibilità di gestire più colori su schermo e compiere un ulteriore passo avanti verso le 4096 tonalità definitive sull'ST.

La manualistica è purtroppo tutta in inglese ma, risulta particolarmente chiara ed approfondita.

Flair Paint può essere richiesto alla Database Software, Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield SK10 4NP Great Britain.

Val. Globale: 8.6



ULTIMATE GOLF - SHARK ATTACK

GREMLIN

ATARI ST - AMIGA - IBM PC

DISCO

VERSIONE PROVATA: ATARI

ST - AMIGA - IBM PC

PREZZO: LIT. 39.000

IMPORTATORE: LEADER

Un ennesimo golf computerizzato arriva dalla Gremlin, decisamente estranea, fino ad oggi, a ogni tipo di simulazione sportiva.

Innanzitutto va spiegato il titolo, onde evitare che qualcuno pensi di trovare, nella confezione del programma, anche un videogame bonus chiamato "L'attacco degli squali" (ricordate 3D Pool Firebird e Star Wars Domark per i PC?!).

Tali e tante sono le caratteristiche reali, che rendono particolarmente impegnativa questa ennesima simulazione, che il programma si merita l'appellativo di Shark Attack: si tratta cioè di un gioco per veri professionisti che non temono proprio nulla!

Per realizzare il gioco i game designer Gremlin hanno considerato ogni possibile aspetto di una vera partita di golf; hanno perciò incluso e ricreato vere piste e condizioni atmosferiche simulate sulle quattro stagioni, basando poi il meccanismo di gioco sui consigli e i suggerimenti di alcuni veri campioni di golf.

Il gioco è strutturato analogamente al Championship Golf Gamestar, con i soliti menu ai lati dell'area di gioco, tutti gestibili via mouse, joystick o tastiera.

Le caratteristiche del terreno di gioco comprendono depressioni, collinette, ostacoli

vari, bunker in sabbia, corsi d'acqua, erba alta, alberi e persino le varie, piccole asperità del terreno che possono deviare pericolosamente la traiettoria della pallina. I livelli di gioco poi vanno da una semplice difficoltà "arcade" a vere e proprie competizioni vicinissime alla realtà.

Il tutto non fa che aumentare sensibilmente la carica di interesse del programma che può soddisfare sia lo smanettone che l'amante delle ottime simulazioni.

Dopo ogni tiro è possibile ascoltare (grazie ad una biblioteca di suoni digitalizzati) e leggere i commenti e le critiche costruttive dei campioni "computerizzati" che assistono al torneo.

Questo è dunque un vero e proprio Teaching Aid che sostituisce gli annosi Tutorial, implementandosi al gioco stesso.

Per quanto riguarda la rappresentazione grafica abbiamo la visione completamente tridimensionale, solida, e la possibilità di spostare a piacimento il punto d'osservazione.

Va detto, a questo punto, che il programma risulta sensibilmente più veloce nel ricreare la grafica del Golf Gamestar (ricordate le ore passate ad aspettare di fronte al monitor?).

E' inoltre inserito un replay dei tiri, a rallentatore, nonché l'opzione per manipolare a piacimento i percorsi di gara ed un diagramma computerizzato sull'effetto e la traiettoria della pallina.

Infine abbiamo sempre il



Versione Amiga



Versione Atari ST

caddy computerizzato che ci suggerisce, se lo vogliamo, la miglior mazza da usare (fra diciassette che portiamo con noi).

Si può giocare da soli o fino a quattro sfidanti.

Ultimate Golf è proprio un gioco "allo stato dell'arte", un programma curatissimo, dotato

di ottima gestibilità e davvero molto, molto vicino alla realtà di un torneo a Pebble Beach.

Se amate questo sport e desiderate da tempo la simulazione definitiva ora sapete cosa acquistare per il vostro computer.

Val. Globale: 8,8



Versione Ibm & Pc con scheda EGA

**VG&CW
YEP!**

DAY OF THE PHARAOH

RAINBOW ARTS
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA - IBM PC
 DISCO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 29.000
 IMPORTATORE: LEADER

No, non si tratta di un'avventura e nemmeno del seguito di *Mystery Of The Mummy*. "Il giorno del faraone" è una nuovissima esperienza di gioco, quasi trascendentale, che grazie alla macchina del tempo Rainbow Arts vi mette nei panni di un giovincello egiziano di 4000 anni fa, desideroso di ascendere al trono di re dell'alto, medio e basso Egitto. Ora, se sapete un po' di storia (mica tanta, a dire il vero!), vi accorgete, dopo poche righe, che il giovincello in questione altri non è che Akhen-aton, sfortunato promotore del monoteismo nell'antico Egitto e nonno del più celebre Tut-ench-aton (ribattezzato poi Tut-ench-amon). Si tratta quindi di compiere una vera e propria ascesa al trono e di modificare il corso della storia, provando alla popolazione e agli dei che sotto la nostra guida l'Egitto può diventare ancor più ricco, florido e potente. All'inizio del gioco possiamo scegliere la nostra città di origine, il nostro nome (che molto stranamente non comprende quello di Akhen-aton), ed un vascello commerciale di vario tipo, indispensabile per iniziare i nostri commerci con i paesi confinanti e le altre popolazioni. Si tratta quindi di una simulazione abbastanza insolita ma, decisamente molto avvincente. Nel corso della vicenda potremo combattere tutti coloro che minacciano la nostra gente (Ittiti, beduini,

Fenici, ecc.), costruire a questo scopo un esercito munito di cocchi da battaglia, offrire doni di vario genere agli dei (per guadagnare la loro divina benevolenza) e persino prender moglie (meglio dirlo al plurale!), costruendo poi veri e propri harem (uhmmmm!!!).

Il tutto viene controllato con un semplice menu ad icone e dal fido mouse; niente da digitare dunque, in una cornucopia di gestibilità ed interazione. In particolare abbiamo due tipi di icone: quelle per le azioni commerciali e quelle che controllano le offerte religiose, le nozze e le fasi di guerre.

Per le prime abbiamo la possibilità di costruire la nostra nave, gareggiare in corse di cammelli (avete presente il *Tournament di Defender Of The Crown*?!), e scommettere sui nostri beni e proprietà, incrementare l'esercito, commerciare, dialogare con consulenti finanziari ed ispezionare i nostri possedimenti. Inoltre, proprio come accadeva nel gioco *Cinemaware* citato poc'anzi, potremo costruire città, fortezze e templi per dar prova tangibile del nostro operato ed espandere i nostri domini.

Si tratta quindi di un'intrigante miscela di azione, strategia e pianificazione, già vista in giochi come *Oil Imperium*, *Ports Of Call* e in molte produzioni *Cinemaware*.

Il tutto è condito da una rappresentazione grafica davvero eccellente, miriadi di schermi, accompagnamenti sonori ad hoc e, ovviamente, ore ed ore di sfida e divertimento.

Bella la manualistica tutta in italiano, peccato per i tempi di



caricamento delle varie porzioni del programma che sono un tantino lunghetti (ci vorrebbe una Hypercache per l'Amiga!). I signori della CHIP (prodotta dalla Rainbow Arts), che ha creato il gioco, non si sono ancora accorti che il disk swapping su un Amiga o un Atari con due drive è terribilmente noioso ed obsoleto (avete presente *Journey To The Centre Of Earth* e *Joan Of Arc*?

Stessa cosa).

Nel complesso *Day Of The Pharaoh* è un superbo videogame, molto intelligente e dotato di una notevole carica di interesse.

Sembra di giocare un *Sinbad + Defender Of The Crown* trasportato ai tempi di Tut-ank-amon.

Ottimo lavoro Rainbow Arts.

Val. Globale: 8,7



**VG&CW
 YEP!**

SKIDZ

GREMLIN
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo i timidi tentativi di 720' US GOLD e di Skate Crazy, sempre della Gremlin, arriva la versione definitiva dello skateboard per computer. Si chiam Skidz, è un gioco tutto azione, talmente pazzellone e indiatolato da tener incollato al monitor qualsiasi tipo di giocatore. Skidz sarebbe degno di vantare un fratello maggiore arcade. Si gareggia su una coloratissima tavoletta quattroruote o su una scattante BMX (che ai miei tempi non c'era, mannaggia!!!) in ben sette differenziati livelli di gioco che prevedono un'infinità di ostacoli, trampolini e gadget vari, indispensabili in questo pseudo sport. Si visiterà un quartiere cinese, un cantiere in

costruzione, una spiaggia affollatissima, un parco cittadino, le rive di un fiume, alcuni vicoletti metropolitani e, per finire, un percorso di gara finale in cui verrà sancita la nostra indiscutibile bravura (speriamo!!!). Ogni livello dev'essere completato per poter accedere al successivo, in un prefissato limite di tempo. Per quanto riguarda la miriade di ostacoli abbiamo cani, gatti, piccioni, paletti vari, cavalletti stradali, trampolini, ciclisti, trampolieri, operai, ladruncoli e, praticamente tutta la "fauna" cittadina, poco propensa ai nostri slalom mozzafiato! Il meccanismo dei bonus funziona così: bisogna bloccare (urtandoli) i vari malviventi e delinquentelli che si aggirano per lo schermo in modo da guadagnare le modeste taglie, indispensabili per acquistare pezzi di ricambio per lo skateboard o la bicicletta e



migliorarne le meccaniche. Il programma possiede uno scrolling omnidirezionale, principalmente orizzontale, che non ha proprio nulla da invidiare a quello di un vero arcade. L'azione è velocissima e per diventare veri campioni sarà necessario "fondere" più di un joystick. Ottima la giocabilità

che, tuttavia, non arriva a livelli impossibili e perciò piace sia al videogamer esperto, sia al principiante.

Bello anche il sonoro e, mi voglio rovinare, anche le musicchette d'accompagnamento.

Val. Globale: 8,9

CONTINENTAL CIRCUS

VIRGIN/MASTERTRONIC
ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Continental Circus (perchè poi non lo hanno chiamato Circuit?!) è una conversione per home computer dell'omonimo e celeberrimo arcade apparso nelle sale giochi di tutto il mondo agli inizi dell'88.

La console originale, se qualcuno se la ricorda,

presentava quello strano paio di occhialoni (abbiamo cercato invano di farli coesistere con gli occhiali dei nostri redattori!!) che, interposti fra lo schermo ed il giocatore, offrivano una visione tridimensionale del gioco. Purtroppo su Amiga i programmatori Virgin hanno abbandonato l'idea del tri-di, realizzando comunque un'ottima grafica, con sprite enormi e scrolling incredibilmente omogenei, nel miglior gioco di guida mai apparso per 16 Bit. Abbiamo infatti un vero

campionato di Formula Uno, che si tiene su otto diversi, e famosissimi, circuiti ai quali potremo accedere in esatta sequenza, proprio come nei livelli di uno shoot'em up. Per far ciò è necessario infatti guadagnare un punteggio (leggi: qualificazione all'arrivo) che superi almeno l'80%, relativo alle nostre prestazioni.

Il bolide a nostra disposizione è una classica scheggia che, lontana e particolarmente estranea dalle sponsorizzazioni e

classificazioni, offre una potenza inaudita, unita ad un ottimo controllo via joystick. Continental Circuit prevede infatti le classiche quattro posizioni della levetta di comando, unite alla pressione del fire per cambiare marcia. Tutto qui; se poi si considera che il gioco è velocissimo, stupendamente animato, e particolarmente interattivo, il successo è assicurato per questa produzione Virgin/Mastertronic.

Un po' di pratica è comunque necessaria per le fasi di sorpasso (che vanno fatte in un unico movimento) e...per abituare le orecchie al monotono rombo del motore e al "Whoosss!!" delle auto che superiamo (è tutto però molto fedele alla realtà arcade).

La conversione quindi, occhiali tri-di a parte, è davvero riuscita benissimo!

Che dirvi di più, se vi piacciono i bei giochi di guida (e non le simulazioni di questo tipo, irrimediabilmente caotiche), godetevi questa stupenda emozione di gara: è la più bella di ogni softteca!

Interessantissimo il prezzo!

Val. Globale: 8,7



GARFIELD WINTER'S TAIL

THE EDGE

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA

DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

IMPORTATORE: C.T.O.

Anche se il primo episodio computerizzato della saga del gatto Garfield (buhhh! a chi non lo conosce ancora!) non ha destato particolare interesse fra i videogamer di tutto il mondo, la The Edge che lo produceva ha pensato bene di imbarcarsi in una seconda puntata.

Troviamo quindi il simpatico felino "sbfatutto" alle prese con gli sport invernali, in quel delle Alpi occidentali.

Non ci sono coppe o medaglie da vincere, al termine di slalom giganti e cosette simili, ma bensì agognate mete da raggiungere a fondo pista; se Garfield si è messo di cipiglio nello sport non lo ha certo fatto per perdere qualche chiletto di troppo ma esclusivamente per visitare nientepopodimeno che una fabbrica di lasagne, una fabbrica di cioccolato e una rosticceria!!

Al termine delle gare infatti (se così le possiamo chiamare!) si accede ai suddetti "paradisi della gola" entrando in un

classico sotto gioco Platform.

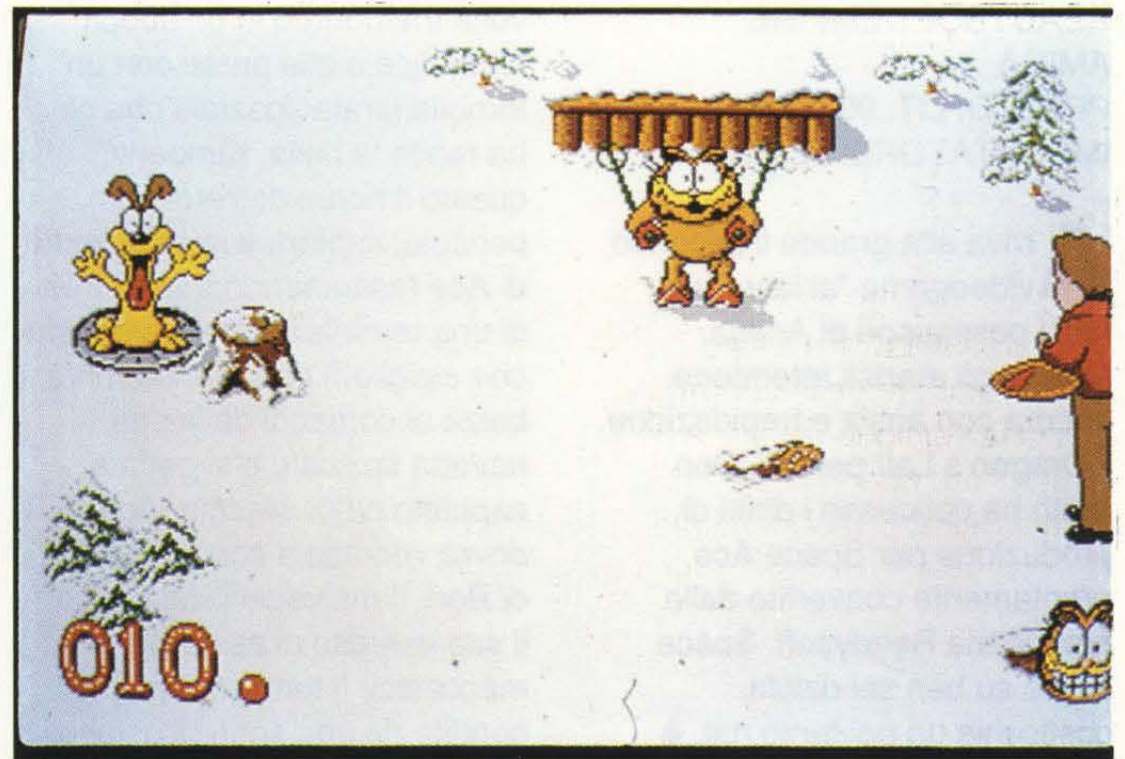
Nella fabbrica di lasagne il compito di Garfield sarà quello di ingurgitare quanto più gli sarà possibile; in quella di cioccolato bisognerà invece nutrire delle gallinelle con cioccolato fuso per produrre gustosissime uova alla Nutella! Ad ogni modo, durante questa complicata opera, chiuderemo un occhio se, di tanto in tanto, il nostro eroe ruberà leccornie per mantenersi arzillo ed in forma.

Tutto ad un tratto però un gallinella sfuggerà al nostro controllo e il nostro "povero" gatto dovrà rincorrerla su un lago ghiacciato, nel quarto ed ultimo sottogioco.

Oltre alle classiche difficoltà di un platform - arcade, in questo gioco ci darà molto filo da torcere anche l'acerrimo nemico di Garfield, ovvero Odie, il cane più stupido del mondo.

Inoltre bisognerà cercare di commettere il minor numero di sbagli possibile in quanto Garfield sta in verità sognando tutta questa avventura!

Farlo cadere nel lago ghiacciato o causargli troppi capitomboli sulla neve lo farà svegliare di soprassalto nel suo tiepido cestone, posto in posizione strategica davanti al



frigorifero di casa! Ciò che non ci è stato proposto nel primo videogame di Garfield arriva in questo episodio che oltre ad una carica di indiscussa simpatia, ci regala un grande divertimento arcade.

I quattro sotto giochi fanno sì che sia difficile stancarsi presto di Winter's Tail anche se la modalità di gioco risulta quasi sempre un tantino rozza e superficiale.

Bisogna infatti far molta pratica per poter mettere la parola fine a questo game.

L'aspetto grafico è senza dubbio molto bello e, manco a dirlo, risponde perfettamente alla connotazione di Cartoon. Le

animazioni non sono velocissime e forse proprio così rendono particolarmente appetibile questo prodotto anche a chi non mangia pane, joystick e shoot'em up tutti i giorni.

Un po' scarsi a dire il vero gli effetti sonori, meno privilegiati della onnipresente colonna sonora, peraltro di facile ascolto e particolarmente centrata.

Garfield è un bel giochino (peccato per il prezzo un po' troppo alto) che potrà piacere davvero a tutti: perchè non hanno fatto così anche Roger Rabbit?!?!

Val. Globale: 7.4

AXEL'S MAGIC HAMMER

GREMLIN

ATARI ST - AMIGA

VERSIONE PROVATA: ST

PREZZO: LIT. 18.000

IMPORTATORE: LEADER

Un nuovissimo platform arcade targato Gremlin arriva sui nostri schermi video. Si tratta di una magica avventura vissuta nei panni di un coraggioso eroe alla ricerca della sua amata, rapita, come al solito, da un cattivo e terribile dragone. La trama sarà storia vecchia, il gioco no di certo! Axel's Magic Hammer è infatti un incredibile videogame che prevede ben 8 livelli, 200 stanze, ambientazioni da macchina del tempo, effetti speciali straordinari, animazioni a dir poco brillanti e mille altre strabilianti caratteristiche. Attraversando infatti il mondo romano, le cave di ghiaccio, le giungle più fitte, le tombe egizie,

dedali di caverne e sotterranei di un castello stregato, vivremo un'avventura grafica e ludica, davvero eccitante.

L'unica arma del nostro eroe è, come dice il titolo, il suo martelletto magico che, un po' come Thor, egli dovrà roteare per abbattere ogni tipo di nemico o di ostacolo che gli sbarrerà il passo. Abbiamo i classici bonus, da raccogliere durante la missione, che vanno dalle monetine d'oro (100 di queste ci regalano un vita extra) ai denti del drago (se ne raccogliamo cinque potremo rinascere, dopo aver perso una delle vite a disposizione, con immutata potenza del nostro martello) e dalla immancabili chiavi colorate (per accedere alle stanze segrete) a una miriade di fruttini (no, non le caramelle!), indispensabili per ricostituire le energie perdute.

Non mancano gli oggetti da

raccogliere per incrementare il proprio punteggio (faccine che ridono e monetine d'argento) e le piccole clessidre che aumentano il tempo messoci a disposizione per terminare ogni livello.

L'aspetto grafico del gioco, lo potete vedere chiaramente

dagli snapshot, non ha proprio nulla da invidiare ad un vero arcade a monetine. Stupendi anche gli effetti speciali (musicchetta spacatimpani a parte!) che brillano per originalità sull'essetti.

Val. Globale: 8,6



SPACE ACE

READYSOFT/EMPIRE
AMIGA
PREZZO: LIT. 99.000
IMPORTATORE: LEADER

Arriva alla grande il secondo videogame "al laser" per tutti i possessori di Amiga. Mentre gli ataristi attendono ancora con ansia e trepidazione il Dragon's Lair per ST, Don Bluth ha concesso i diritti di produzione per Space Ace, prontamente convertito dalla americana Readysoft. Space Ace è su ben sei dischi, costicchia un po' tanto ma, è

volta trasportato in un'epoca futuristica e alle prese con un terribile pirata spaziale che gli ha rapito la bella. Kimberly, questo il nome dell'eroina in pericolo, implora e invoca l'aiuto di Ace (assumendo quasi i tratti di una terribile suocera, vedeste che cipiglio!!) che prontamente balza ai comandi della sua navetta spaziale e si getta a capofitto nella mischia. Ace dovrà vedersela con gli sgherri di Borf, il malvagio pirata, e con il suo esercito di assassini meccanici. Il tutto sarà poi condito da una serie di ostacoli



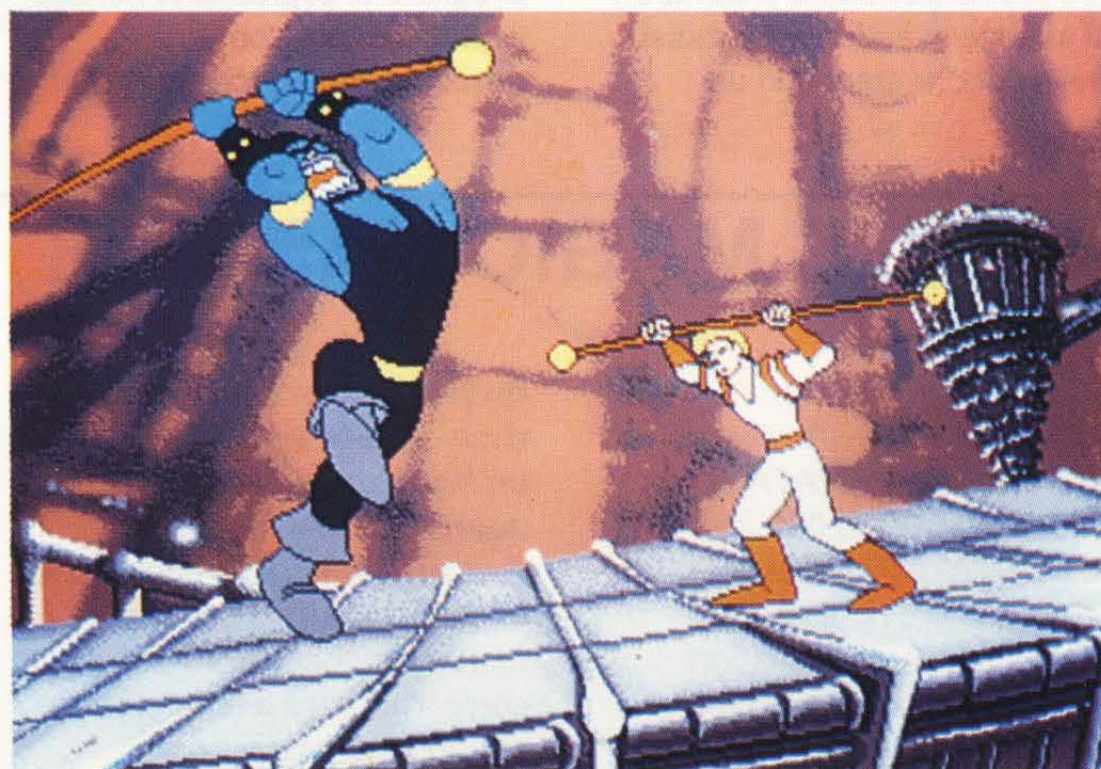
livello e l'altro non sono così lunghi come quelli del Dragon's Lair e ciò non può che farci immensamente piacere. C'è comunque da ribadire che Space Ace si rivela, subito dopo le prime partite, un grosso e cattivello "scoglio" da superare. L'estrema velocità d'azione rende la gestione joystick tremendamente frenetica, e perciò decisamente poco immediata. Si può dunque dire che SPACE ACE per Amiga è proprio uguale in tutto e per tutto all'arcade che ci ha fatto spendere mooolto denaro!!

Anche gli effetti speciali, digitalizzati anch'essi, ma, la vera buona notizia è che Space Ace è disponibile per tutti gli Amiga, compresi i modelli non espansivi!!! Inoltre niente problemi di drive esterno anche per i possessori di A 2000. Risparmiate, fatevelo regalare a Natale, trovate un lavoro part-time, rompete il porcellino, insomma fate qualsiasi cosa pur di non perdere questo fantasmagorico evento videogiochistico!!!

Val. Globale: 9

davvero un gioiello di perfezione. L'espertissimo team di programmazione, capeggiato da Simon Douglas, creatore di A-Max, ha digitalizzato le stesse immagini del gioco memorizzate su laser disk, ricreando, il più perfettamente possibile, ogni tipo di animazione. Tutto questo significa un grado di interazione altissimo e molto veloce, svolto su una trama di gioco pressochè integrale rispetto alla versione arcade. Space Ace, per chi non lo sapesse, ci mette nei panni di un'analogo paladino come il prode Kirk di DL, questa

naturali del gioco che renderanno la sfida ancora più impegnativa. Il tipo di interazione con il programma è sempre quello, nel senso che al momento giusto bisogna compiere la mossa esatta con il joystick per risolvere i vari schermi. L'aspetto grafico del programma presenta inoltre un incremento dello spettro cromatico, background animati tridimensionalmente e alcune comodissime fasi di presentazione dei vari livelli in cui ci si potrà riposare un poco. I tempi di caricamento tra un



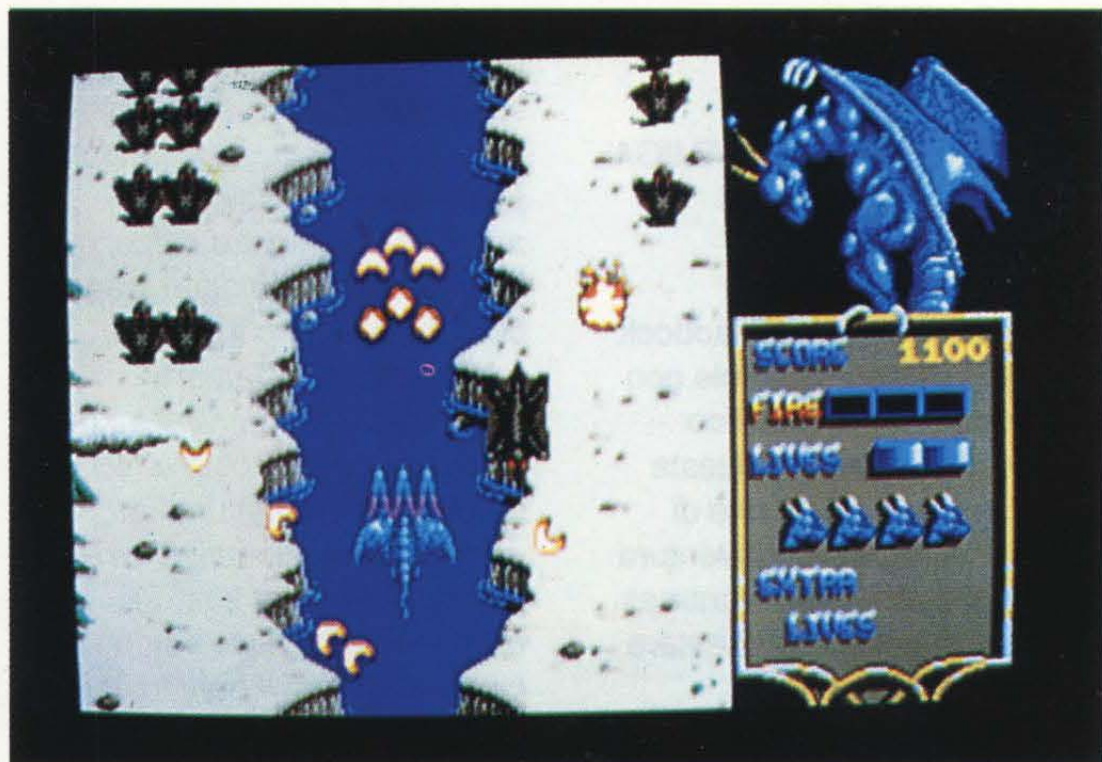
**VG&CW
YEP!**

DRAGONS SPIRIT

DOMARK
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Dragons Spirit è l'ultima conversione Domark tratta dalla recentissima serie di arcade di successo targati Tengen (Xybots, Vindicators). Vestiamo i panni di un prode cavaliere che, per salvare la sua bella rapita da un mostro malvagio, si è trasformato in un possente dragone, in grado di affrontare il terribile nemico. Dragon Spirit è un gioco a scrolling verticale che prende le mosse da un qualsiasi shoot'em up di successo; vi sono infatti da sorvolare ben otto paesaggi-livello, pieni zeppi di insidie ed ostacoli. Abbiamo perciò nemici che volano contro di noi, sparandoci addosso, e

postazioni di terra da bombardare. Il drago oltre che a sputar fuoco può anche sganciare potentissime bombe blu su tutto ciò che sorvola. I bonus da raccogliere appaiono ogniqualvolta si bombarda una delle grosse uova che giacciono sul terreno. Si può così guadagnare potenza di fuoco extra (probabilmente le uova contengono peperonata!), una vita o una testa in più (il drago ne può avere fino ad un massimo di tre), una dotazione di missili traccianti, il potere di causare terremoti, e una schermatura temporanea a colpi nemici. Sempre grazie ai bonus il drago potrà restringersi, offrendo ai nemici un bersaglio più piccolo e quindi più difficile da colpire. Al termine di ogni livello si dovrà eliminare il suo gigantesco guardiano mutante (ma che novità!!) come un dinosauro, un mostro bicipite ed una pianta assassina.



Ottima grafica, tanta giocabilità, molti livelli difficilissimi da superare (con solo tre vite a disposizione!), e tanto, tanto furioso divertimento arcade. La conversione è ottimamente riuscita sui sedici bit; prossimamente sugli 8!!

Val. Globale: 8,7

**VG&CW
YEP!**

HOLLYWOOD POKER PRO VIETATO AI MINORI

RELINÉ
ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: 24.95 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.

Ahiommammaaaaa!!! Ci arisiamo con lo Strip Poker, e...che Strip!!! A proporci una nuova sfida con quattro (e dico quattro) biondine coscialunga è questa volta la Reline tedesca; il programma non richiede presentazioni particolari proprio perchè si tratta di un ennesimo (ma, sempre gradito vero?!)

strip poker, terribilmente avvincente.

Lo schermo è diviso a metà verticalmente e rappresenta la nostra avversaria, nella porzione sinistra, e le carte con gli indicatori di gioco in quella destra. Novità interessante, e senza dubbio degna di un maniaco, è la possibilità di ingrandire qualsiasi porzione di schermo dove appare la ragazza!

Sarà quindi lecito spostarsi a piacere sulle zone più interessanti della bella ed ingrandirle strepitosamente (non cercate di allungare le mani,



sono solo e sempre pixel quelli che vedete!!!). La disposizione delle carte risulta un tantino scomoda da osservare anche perchè a livello grafico la media risoluzione dell'ST è un tantino caotica. In parole povere c'è proprio da perdersi la vista! Fortunatamente ce la potremo rifare con tutto quel...ben di Dio!! Purtroppo per voi le immagini digitalizzate non sono stupidamente inserite nel desktop come file grafici, quindi i Cheat Mode ve li potete proprio scordare!

Si gioca esclusivamente con il mouse (e ci mancherebbe

altro!!) e quindi si può sempre parlare di un'altissimo livello di interazione. Per quanto riguarda il livello di difficoltà devo darvi brutte notizie: battere le signorine gambalunga è molto difficile; non siamo ai livelli pazzeschi di Teenage Queen ma, ci si avvicina molto. I signori Game Designer Reline sono stati proprio cattivelli.

Questo ottimo strip poker è perciò destinato a durare per molto tempo nei vostri drive e a regalarvi ore ed ore di appassionante sfida.

Val. Globale: 8.6



TIN TIN ON THE MOON

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: C.T.O.

Tin Tin, il Capitano Haddock e il Professor Girasole non sono molto noti al pubblico italiano. Per ovviare a questa grave lacuna (che ne dite di parlare del Signor Bonaventura ai francesi, eh?!) la Infogrames ha pensato bene di presentare al grosso pubblico internazionale di videogiocatori una simpatica avventura computerizzata di questo fratellone (parlando di popolarità dei più celebri "galli" di Goscinny e Huderzo.

Tin Tin è un vispo e simpatico bimbetto, amante dell'avventura e del rischio; eccolo perciò a bordo del primo razzo interplanetario (ricordiamoci che Tin Tin è nato

negli anni '50) diretto verso la luna. Il losco scienziato Jorgen stia tramando un sabotaggio della spedizione, nascondendo potenti ordigni esplosivi all'interno del nostro razzo. Il gioco è diviso in cinque stage che costituiscono il viaggio verso la luna. Un'amara scoperta ci introdurrà al game vero e proprio. I nostri amici verranno infatti catturati da Jorgen e imprigionati. Dovremo perciò localizzarli, liberarli, disinnescare tutte le bombe e quindi catturare il perfido Jorgen per assicurarlo alla giustizia. Si tratta di un complicato platform game dove entrano in ballo la ricerca e l'impiego di alcuni oggetti indispensabili per la riuscita della missione. Bisognerà infatti raccogliere le bombe e buttarle fuori dall'astronave in volo, spegnere alcuni focolai d'incendio con providenziali estintori e legare e ridurre all'impotenza il vero e



proprio esercito di Jorgen. Al termine ci sarà l'atterraggio sul satellite terrestre che richiederà non poca bravura come piloti stellari.

L'Infogrames è maturata notevolmente rispetto alle prime produzioni e prendendo spunto, in questo caso, dal recente Thunderbirds; Tin Tin è un

originale platform game dotato di ottima grafica, simpatici effetti sonori e ottime animazioni.

La manualistica, interamente in italiano grazie alla C.T.O. rende ancor più facile e divertente l'iniziazione al programma.

Val. Globale: 7.8

XENOPHOBE

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

Xenophobe è la prima conversione arcade della neonata Micro Style,

acclamatissima software house madre di Stunt Car Racer, RVF Honda e Rainbow Warrior. Xenophobe significa, letteralmente, "qualcuno che teme alla follia gli alieni", quindi sapete di cosa si tratta! Si gioca in due, o da soli (ma, non vi conviene, vista l'estrema difficoltà), e si vestono i panni di bounty killer spaziali, incaricati

di sterminare tutti gli extraterrestri che hanno invaso basi e stazioni stellari. Sembra dunque di giocare un Pit Stop in versione shoot'em up. Vi sono moltissimi livelli, che corrispondono ad altrettante basi spaziali da visitare, pieni zeppi di ogni tipo e specie di nemici. Il tutto viene riproposto molto fedelmente alla realtà

arcade. Fondamentalmente si tratta di uno shoot'em up con fisionomia platform, molto veloce e divertentissimo. Durante il gioco si deve necessariamente raccogliere una quantità incredibile di oggetti, attrezzature e ammenicoli vari, come sempre indispensabili per riuscire vittoriosi. Lo scopo principale del gioco è quello di sterminare tutti gli alieni ma, secondariamente, si dovrà localizzare il loro generatore d'energia e quindi distruggerlo per bloccare definitivamente la loro proliferazione (abbondantissima!!).

La versione per Atari ST arriva su un solo disco, pieno sino all'inverosimile di mostri, livelli ed ostacoli, e richiede qualche attimo d'attesa per il caricamento tra uno schermo e l'altro. Il gioco è notevolmente più difficile della versione ad 8 Bit e l'unica "pecca" è che con tre sole vite non ce la farete proprio a finirlo!

Consigliato comunque l'acquisto di questa ottima conversione a chi ancora non ce l'ha!

Val. Globale: 7,9



CENTERFOLD SQUARES VIETATO AI MINORI

CDS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA -
IBM PC
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Dite la verità che siete un po' stufi di strip poker, hollywood poker, "guardon poker" ecc., ecc?!

Avete perso la vista, siete deperiti e non mangiate più, tutto il giorno davanti al computer, cercando di svelare le pudenda più intime di questa o quella pin up digitalizzata. Visto che sarete ormai diventati dei veri e propri assi del poker, perchè non sfidare un'ennesima sfilza di belle ragazze al classico e sempreverde Othello?!

Non basta tuttavia vincere qualche mano per rivelare ciò che si cela dietro al mosaico di tessere, unico velo che copre la pin up di turno. Bisogna infatti giocare tante partite quante sono le tessere del puzzle e vincerle tutte, altrimenti la

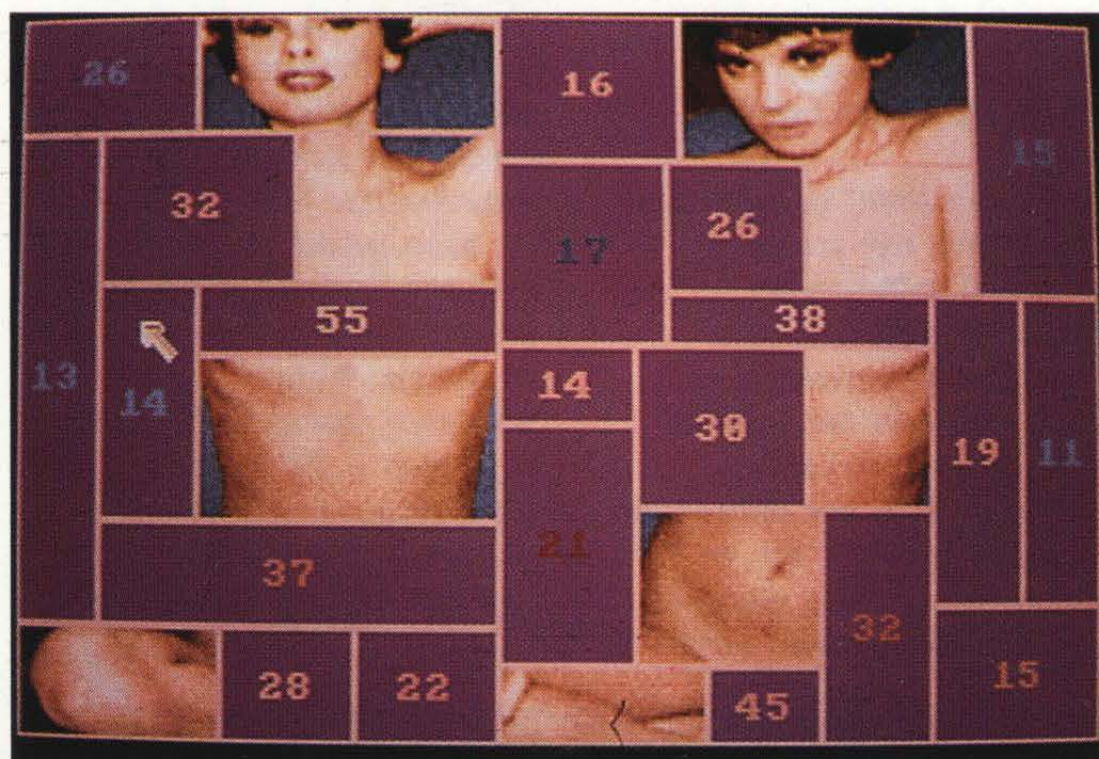
nostra "amica" sarà ben lungi dal mettere in mostra quel po' po' di...pixel!

Il gioco funziona così: si sceglie un'avversaria, in base a tre livelli di bravura e alle sue misure (seno, vita e fianchi) ben documentate, e si inizia a giocare.

Lo scopo del gioco è quello di catturare un certo numero di tessere nemiche (tramutandole nel nostro colore, il bianco) ma, bisogna tener d'occhio il segnapunti. Se il termine della partita viene stabilito quando un giocatore cattura il numero di pedine avversarie stabilito, il vero vincitore sarà decretato dal punteggio stabilito.

Ogni pedina mangiata infatti vale un punto: non è quindi sempre vero che mangiando gran parte dei nemici porti alla vittoria.

Sul tabellone di gioco inoltre appaiono dei marker neutri (delle pedine cioè che non appartengono ai giocatori) di colore verde, rosso e giallo. Catturare uno dei primi due comporta una vincita o una



perdita di 10 punti mentre per il giallo si otterrà una mossa bonus in più (molto utile per raddrizzare le sorti della sfida). Inoltre esiste un'opzione d'azzardo che può capovolgere la gara. Quando ci si trova in difficoltà e la nostra avversaria sta vincendo alla grande, possiamo spendere un punto per far girare una roulette computerizzata che offre le seguenti possibilità: vincita nostra, vincita dell'avversario,

punti bonus in più o in meno, ecc.

Abbiamo più di dieci ragazze a disposizione.

L'aspetto grafico è davvero eccellente e anche le musiche di sottofondo e gli effetti sonori (fortunatamente disattivabili) sono davvero di pregevole fattura. Ottima la manualistica interamente in italiano.

Val. Globale: 8.2

BATMAN

OCEAN
CBM64/128 - SPECTRUM - AM-
STRAD - ATARI ST - AMIGA -
IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA:
CBM64/128(D)
PREZZO: LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER

I più famoso "caped crusader" del mondo arriva su home computer in una seconda versione, tratta ovviamente dal

lungometraggio cinematografico che sta ora impazzando ai botteghini. Il mingherlino, macilento e buffo Beetlejuice-Keaton sposa un'ennesimo alter ego, questa volta computerizzato, in un classico platform game, multi livello, dotato di ottima giocabilità. Togliendo le ottime schermate di presentazione, la massiccia campagna pubblicitaria, e la miriade di gadget ispirati al soggetto, ci

rimane un buon arcade, senza dubbio meno complesso, per quanto riguarda lo svolgimento, dello stesso Batman Ocean apparso qualche mese fa.

Il gioco è diviso in 5 fasi. Si va quindi dal combattimento iniziale con Jack Napier nella fabbrica di prodotti chimici (platform), al salvataggio della eterea Vicki Vale dalla biblioteca assediata dal Joker (inseguimento d'auto), e dalla strage di Gotham City (action game), al confronto finale con il nostro mortale nemico dal terribile ghigno (altro platform).

Vi è quindi un livello intermedio che prevede una specie di puzzle in cui dovremo stabilire quali sostanze chimiche compongono lo Smylex (il gas velenoso del Joker) in un solo minuto di tempo.

Cinque sotto-giochi dunque, a carattere prettamente arcade, in cui potremo guidare il nostro eroe attraverso l'esclusivo uso del joystick.

C'è da dire che tutte le cinque fasi sono molto più facili e godibili della versione a sedici

bit del gioco, particolarmente ostica e frustrante.

Simpatica la grafica che sfrutta ottime animazioni, anche se con pochi colori, e purtroppo arcinoti gli effetti speciali.

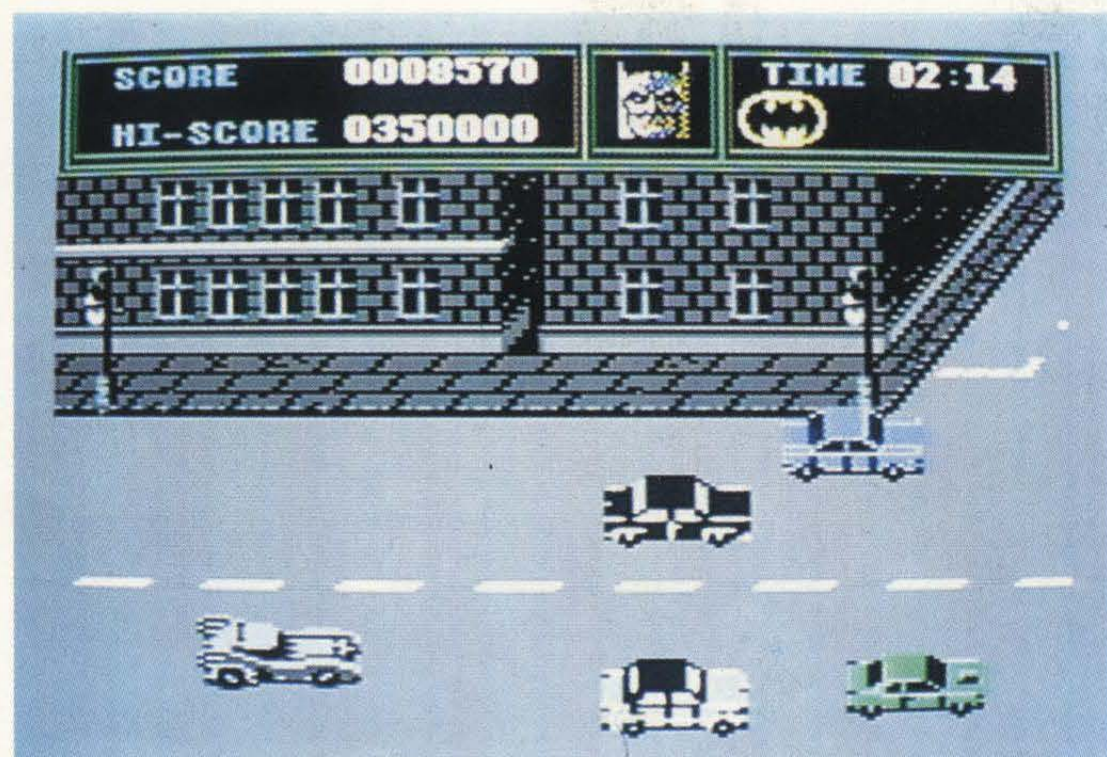
Dalla versione per il CBM64 traspare infatti la classica impostazione base dello Spectrum, con meno di sedici colori su schermo e con una certa monotonia nei fondali e nei particolari grafici.

La versione su cassetta richiede lunghi tempi di caricamento tra un livello all'altro, facendo scemare un tantino la carica di interesse.

Un prodotto comunque abbastanza valido, destinato ad incontrare il favore del grosso pubblico, ormai irrimediabilmente travolto dalla Batmania!

Nel package c'è anche l'adesivo!!!!!! E, ricordate, "per fare una frittata (Joker dice Omelette in inglese) bisogna necessariamente rompere un po' di...uova!!

Val. Globale: 7,5



New Releases

BAAL

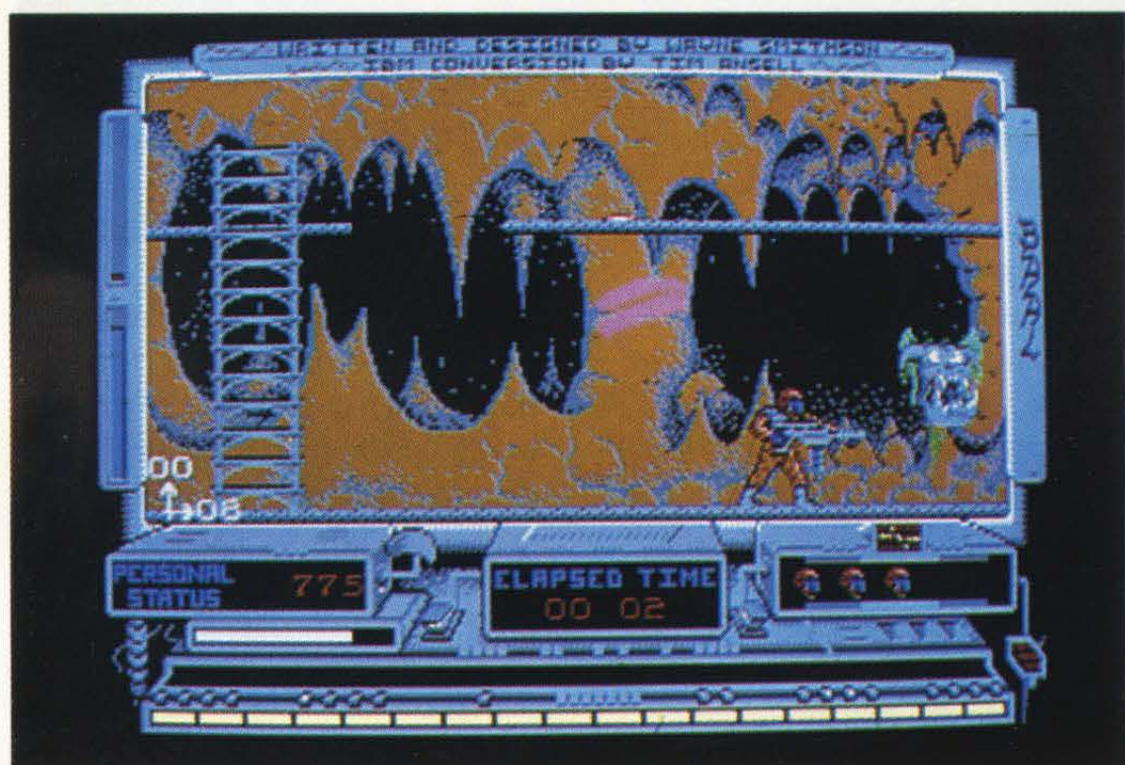
PSYGNOSYS
VERSIONE PROVATA: IBM
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Alcuni numeri fa parlavamo proprio del problema inerente il software per Ms/Dos e proprio dalla Psygnosys è arrivata questa nuova versione per scheda EGA, Amstrad e Tandy.

Baal, giusto per rinfrescarvi le idee, altri non è che un platform-game tutta azione e in questo caso anche tutto

colori. Infatti nonostante la risoluzione sia quella classica, si vedono nuove sfumature di colore e nuove animazioni che rendono il prodotto veramente interessante. La grafica è ad un buon livello, così come le animazioni che sembrano veramente essere gli elementi di spicco. Il sonoro non lo abbiamo neanche considerato in quanto è difficile poter dare un giudizio quando si possiede la classica cicalina!

Val. Globale: 7,5



FERRARI FORMULA ONE

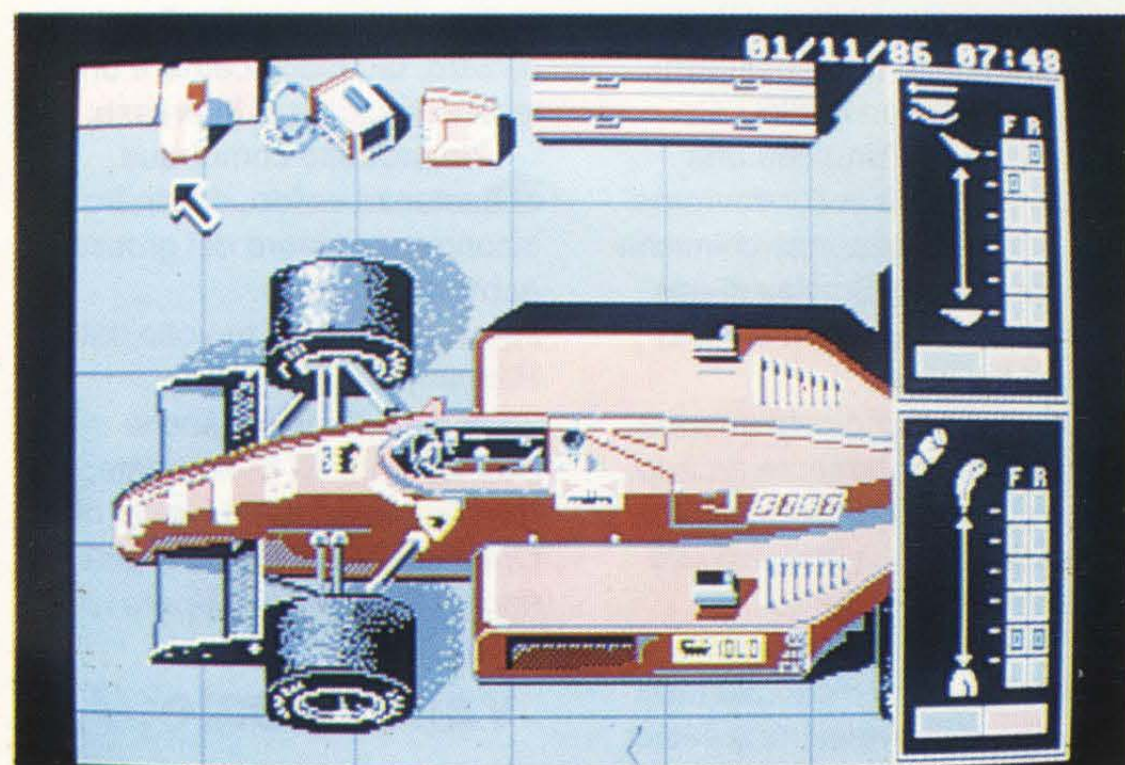
ELECTRONICARTS
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 45.000
IMPORTATORE: C.T.O.

Ferrari Formula One arriva, con uno stupendo manuale in italiano. Il programma prevede la scheda EGA e, oltre al mouse, l'utilizzo del joystick, eestraneo alla prima versione apparsa su Amiga e Atari ST. Tanti circuiti, tunnel del vento, banco di prova, officina specializzata, tutti i nuovi ritrovati dell'ingegneria aerodinamica, tanto phatos

e...puzza di gomma bruciata. Il programma è notevolmente interattivo e si rivela ancor più godibile con la presenza dell'input via joystick che rende finalmente il giusto merito ad un game altrimenti odioso (non si può guidare un bolide a 240 K/h con il mouse!).

Ottima grafica, un po' povero il sonoro (ma, l'IBM è quello che è!), tanto divertimento ed un ottima simulazione, terribilmente stimolante. Il costo è vincente!

Val. Globale: 8,5



BLOOD MONEY

PSYGNOSYS
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

La Psygnosys questo mese sembra proprio essere all'apice della sua produttività, infatti dopo Baal e Menace per IBM, arriva questo nuova conversione per Atari St di un altro celeberrimo successo su 16 bit: Blood Money.

Il gioco è avvincente in ogni fase e possiede un

grafica a dir poco stupefacente!

In Blood Money sono riproposte tutte le componenti principali di un arcade che si rispetti, infatti dopo aver ucciso una serie di nemici appariranno nuove armi ecc. ecc. La trama è quella solita fantascientifica di salvataggio dai cattivi di turno!

La giocabilità è da numero uno, sicuramente un'altro centro per la Psygnosys!

Val. Globale: 8,4



MENACE

PSYGNOSYS
VERSIONE PROVATA: PC Com
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

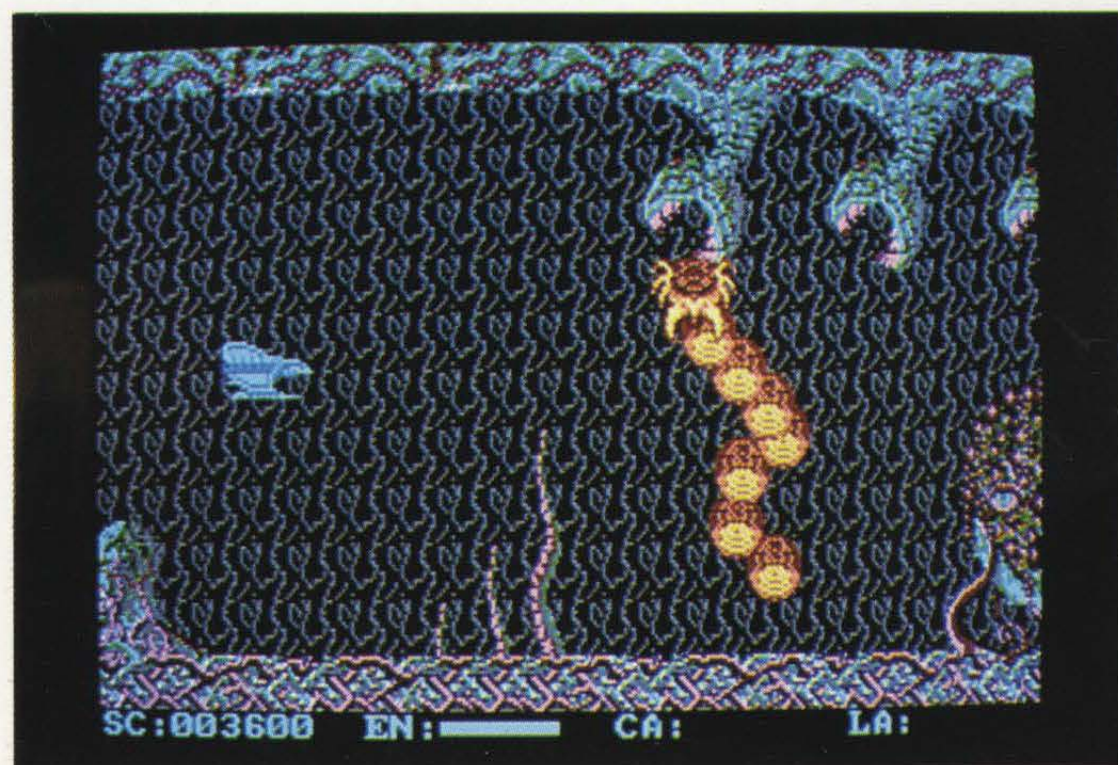
Mancava solo la conversione per Ms/Dos e la Psygnosys ci ha subito pensato e con questa versione sicuramente riproporrà anche per Ibm l'ennesimo successo. Nonostante sia solo per computer che posseggano la Ega (è infatti un po' restrittivo come mercato!).

All'interno di Menace sono miscelati egregiamente le componenti principali di un

arcade di tutto rispetto, a partire dalla grafica fino alla giocabilità.

I colori non sono proporzionabili a quelli che precedentemente sono stati presenti nella versione per Amiga o Atari St, ma nonostante ciò vi è un partizione è una scelta di colori abbastanza azzaccati. Se qualcuno prima poteva lamentarsi che esistevano pochi game per Ms/dos adesso sarà perlomeno un po' più soddisfatto.

Val. Globale: 8



F-15 STRIKE EAGLE II

MICROPROSE
IBM/MS-DOS COMPATIBILE
PREZZO: L.IT. 79.000
IMPORTATORE LEADER:

Nel 1985, quando uscì la prima versione di F-15, il programma ebbe un immediato successo ed un forte riscontro come numero di copie vendute. Da allora sono state acquistate dagli appassionati di simulatori di volo ben 500.000 copie di questo eccezionale game. Con questa nuova release, la Microprose, si propone di bissare il successo e, se possibile, di superare quello che fu considerato un vero record di vendite. Le recensioni più che lusinghiere uscite recentemente sulla stampa specializzata americana, fanno ben sperare in un congruo aumento di utili per casa Microprose.

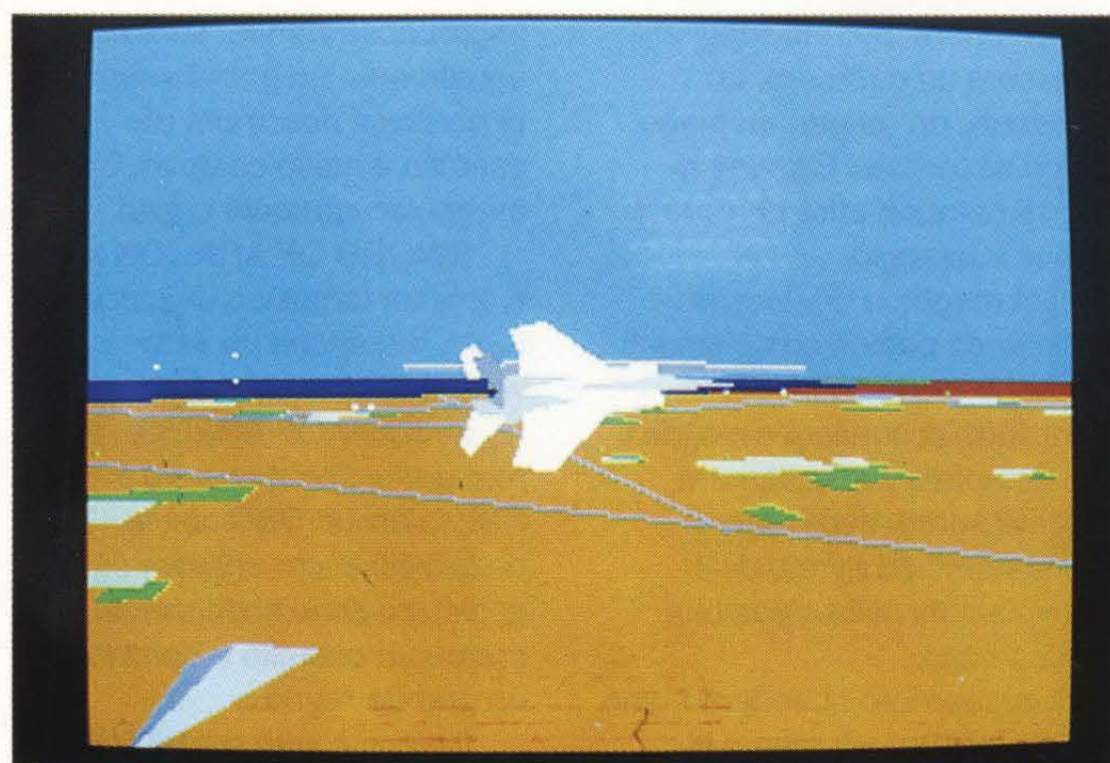
Detto ciò torniamo al motivo principale di questo scritto: F-15 STRIKE EAGLE II.

Il vecchio F-15 era un perfetto simulatore di volo, dove il dogfighting, la caccia spietata agli aerei nemici, non toglieva spazio agli amanti del volo, delle cabrate, dei loop e di tutte quelle manovre possibili con un vero aereo e, quindi, anche con F-15 STRIKE EAGLE.

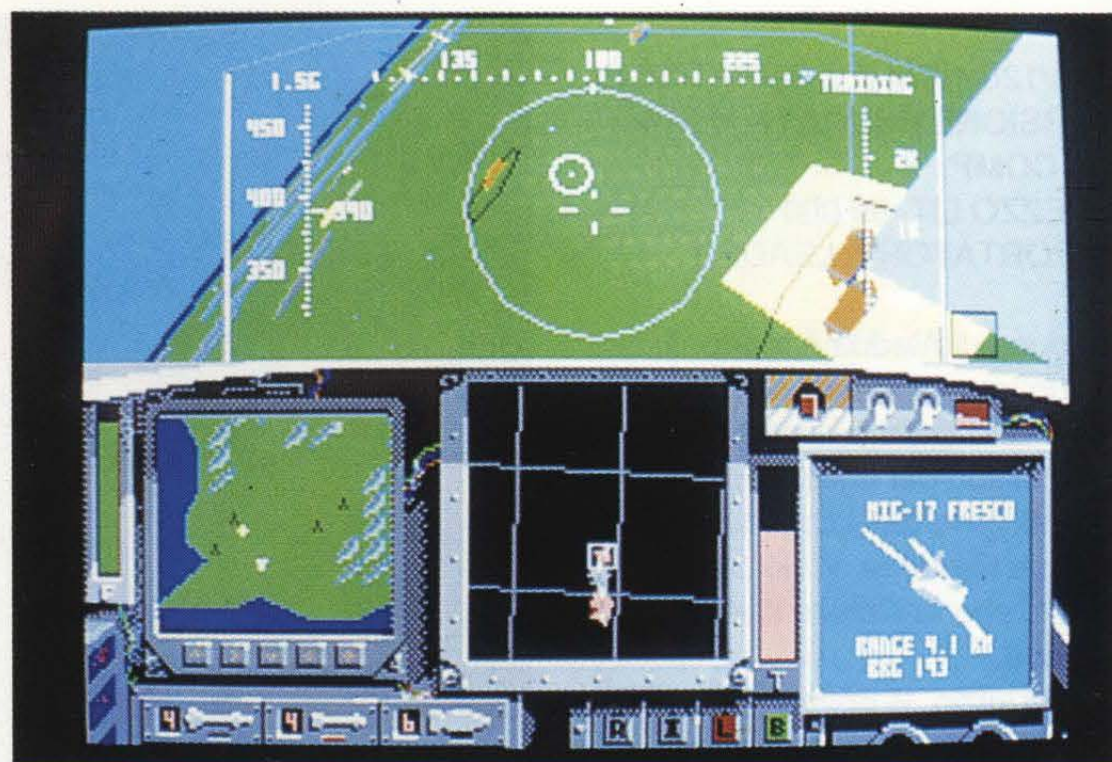
Inutile rammentare che il mezzo in questione, uno dei più potenti jet da combattimento in forza all'aviazione degli Stati Uniti, ha molti e validi rivali nelle aviazioni dei paesi comunisti e dei paesi del golfo Persico e del Medio Oriente. L'aereo, ha un equipaggio di due persone: il pilota ed il navigatore (che si occupa anche della ricerca radar e della rilevazione degli eventuali aerei nemici, solitamente dei Mig 23), ha un raggio di azione di 1200 km ed una velocità massima di 1260

kts. Il suo punto di forza è l'eccellente manovrabilità, che offre al pilota un grande vantaggio rispetto agli aerei nemici. L'aereo che fra poco piloterete è la versione più recente di un F-15, munita di sofisticatissime apparecchiature elettroniche, fra cui un complicato sistema di visualizzazione e ricerca del bersaglio, oltre ad un sistema di telecamere che permette al pilota di avere diversi fattori di ingrandimento della visione del mondo esterno alla cabina di pilotaggio, in sostanza un sofisticato zoom con la ricerca automatica del bersaglio tramite l'ausilio di un raggio laser.

L'armamento è il solito: missili aria-aria, aria-terra, bombe ed un cannone da 20 mm. L' F-15 viene armato prima della missione ed il tipo di



armamento impiegato dipende dall'obiettivo da colpire. Fra gli aerei nemici con i quali vi scontrerete vi saranno i modernissimi Mig 29, gioiello dell'aviazione russa, dovrete ovviare alla loro maggior velocità con l'eccezionale manovrabilità del mezzo a



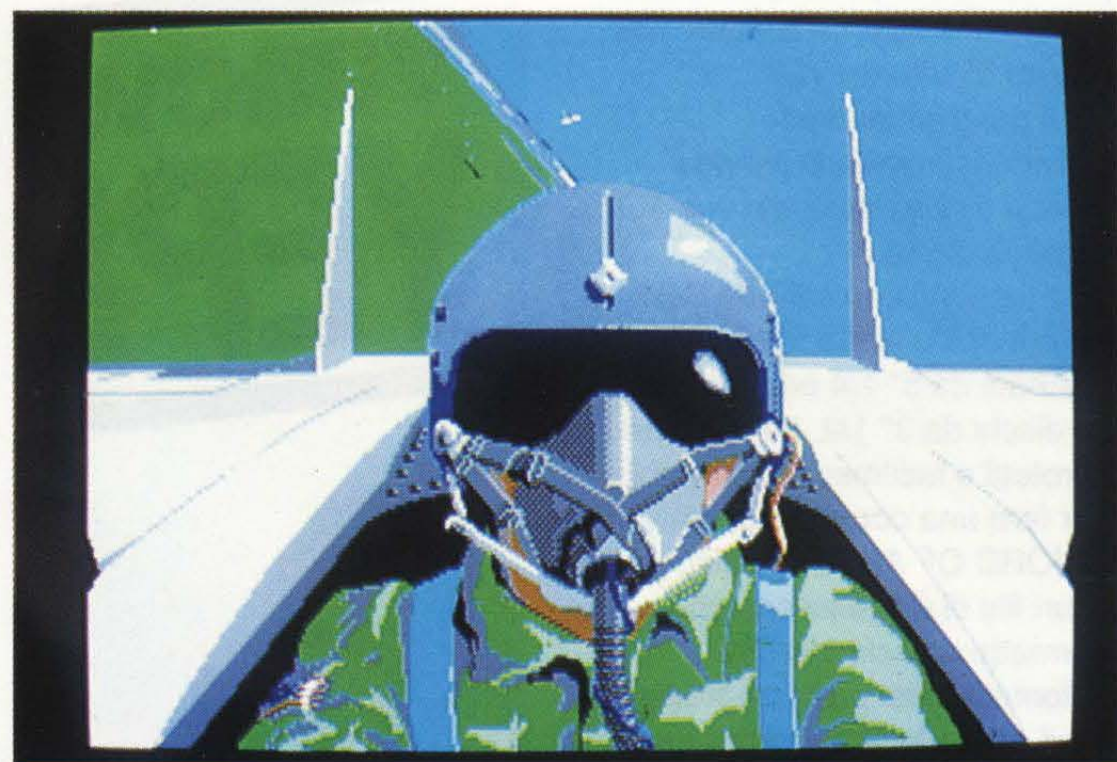
vostra disposizione. L'elettronica di cui è munito l' F-15 dà all'aereo un grande vantaggio rispetto ai Mig avversari, inferiori sia come sofisticatezza dei computer sia come abilità dei piloti

e copiare tutti i file del game al suo interno. Quando lanciate il programma, digitando F15, accertatevi della presenza del disco A nel drive, questo disco funge da key-disk, ed è l'unica protezione del gioco. Se volete procurarvi una copia di scorta del disco A basta inviare alla Microprose il coupon contenuto nella confezione di F-15 STRIKE EAGLE II accompagnato da un modesto numero di dollari.

Il programma permette l'utilizzo del joystick e di una scheda musicale, la mancanza di entrambi non pregiudica minimamente l'interesse per il gioco e lo svolgersi delle azioni, anche perchè le funzioni del joystick vengono svolte più che egregiamente dai tasti cursore del pad numerico.

Di F-15 STRIKE EAGLE II non si può che parlarne bene, anche perchè il programma ha un valido genitore e migliorare qualcosa di già ben fatto è encomiabile. La differenza fra le due release è enorme, se possedete una VGA od una EGA rimarrete positivamente stupefatti dalla bellezza grafica di questo ultimo nato in casa Microprose. La grafica è simile a quella già proposta recentemente con F-19 STEALTH FIGHTER (sempre di casa Microprose). La confezione è lussuosa ed il manuale è molto bello, in carta patinata, rilegato a libro con una stupenda copertina plastificata. Questi sono i dettagli che invogliano gli appassionati ad acquistare programmi originali e non delle copie pirata, solitamente accompagnate da una moltitudine di fotocopie mal rilegate.

Val. Globale: 8,6



(specialmente se questi sono mediorientali), piloti che solitamente non hanno la necessaria esperienza per combattere con mezzi così evoluti.

La nuova versione del programma eccelle per qualità grafiche, se possedete una VGA, potrete sfruttare al meglio le capacità grafiche del software; l'utilizzo di questo tipo di scheda permette di aumentare al massimo il numero dei particolari e delle "rifiniture" dei vari sprite che identificano i più svariati oggetti: aerei nemici, infrastrutture di terra, ponti, radar, basi missilistiche, ecc.... Il programma è installabile su hard disk (cosa che consigliamo vivamente, soprattutto per aumentare la velocità delle azioni e quindi la realtà visiva dell'informazione), per fare ciò basta crearsi una sub-directory

SWORD OF ARAGON

SSI
C64/128 - IBM E COMPATIBILE
VERSIONE PROVATA: IBM &
PC COMP.
PREZZO LIT. 69.000
IMPORTATORE: LEADER

Il duca di Aladda è morto, il suo impero si è frantumato in mille città stato e villaggi. Voi, successori del duca, dovrete sconfiggere tutti i capi delle città stato e riunire in un unico regno quello che fu l'antico stato di Aladda.

All'inizio, vi trovate nella città di Aladda e per sopravvivere dovete cercare di sconfiggere, con le vostre truppe, le orde di mostri che cercano di saccheggiare la città.

Da qui prende il via una fantasmagorica avventura che vi porterà, seguiti da un esercito sempre più potente, a dominare l'intera nazione.

Per fare ciò vi dovrete scontrare con i signori della foresta, potenti guerrieri, asseragliati in enormi città fortezza.

La conquista di una di queste città comporta un ricco bottino, molto utile per potenziare l'economia delle città dominate ed arruolare nuovi soldati. Oltre all'aspetto strettamente militare c'è anche quello economico: ogni città ha delle attività, che, se adeguatamente sviluppate, comportano un elevato aumento degli introiti.

Tenete presente che il denaro è molto utile: sia per potenziare l'esercito, sia per comperare il cibo necessario ai sudditi (soprattutto nel periodo invernale, quando le campagne non producono nulla).

Per immagazzinare il grano, prodotto durante l'estate, è necessario costruire delle strutture adeguate. Lo stesso dicasi per sviluppare il commercio e le attività di estrazione mineraria. Molte città ricavano denaro anche dalle foreste, utilizzando il legno fornito dagli alberi. Spesso lo sfruttamento dei boschi è in contrasto con gli interessi degli abitanti della foresta, che vogliono preservare il loro territorio dalla distruzione.

Durante lo svolgervi del game vi verranno proposte delle alleanze, utili per sconfiggere nemici comuni. All'inizio di SWORD OF ARAGON dovrete decidere che carattere



impersonare, potrete scegliere di essere un guerriero, un cavaliere, un ranger, un mago od un sacerdote. Ognuno di questi caratteri offre un diverso tipo di vantaggio.

Un mago od un sacerdote sono poco potenti come soldati, ma sono molto abili nella creazione di sortilegi e malefici.

Se optate per la carriera militare sarete degli ottimi combattenti ed avrete delle agevolazioni nella creazione dell'esercito.

Un guerriero spenderà meno nella creazione di gruppi di fanteria, un cavaliere nella creazione di formazioni di cavalleria e così via..

L'unico carattere ad essere sia un potente combattente sia una sorgente di sortilegi è il ranger che, al comando dei suoi arceri, è imbattibile nella difesa di una città. Le fanterie sono insuperabili nel combattimento ravvicinato, un gruppo di fanti ben addestrato ed adeguatamente armato è imbattibile.

Anche i troll, potentissime creature del male, vengono spesso sconfitti da folti gruppi di fanti. I troll, formidabili combattenti, vi daranno parecchio filo da torcere, hanno la caratteristica di attaccare in grande numero e di gettarsi senza riguardo sul nemico; all'inizio del game se vi chiedono del denaro per non attaccarvi vi conviene pagare, eviterete una sicura sconfitta, anche perchè, in caso di una

improbabile vittoria, subireste ugualmente un grande numero di perdite e ricostruire un esercito è molto costoso. Come avrete sicuramente capito,

SWORD OF ARAGON non è solo un fantasy o un gioco di ruolo, ma anche un vero wargames.

SWORD OF ARAGON è il role-game che mancava in casa SSI; quasi un D&D con la possibilità di conquistare città, esplorare zone sconosciute, creare un esercito e dominare un grande regno.

Il gioco è solo per gli "addetti ai lavori", se non siete degli appassionati fate a meno di acquistarlo, è troppo bello e complesso per essere comperato da chi non ama il genere wargames-fantasy.

Pensate che una partita dura in media dalle 30 alle 60 ore !!!!!

La versione provata è quella per IBM e compatibili, l'abbiamo fatta girare su un computer 286 munito di scheda VGA.

Il programma vede automaticamente la scheda grafica e si adegua alle sue caratteristiche.

Funziona con schede CGA, EGA e TGA; viene fornito su dischetti da 5" 1/4 ed a richiesta su dischi da 3" 1/2. I dischi sono sprotetti e facilmente duplicabili, per fare una copia di riserva. SWORD OF ARAGON dispone di un file di installazione che permette il trasferimento automatico del programma su hard disk. L'unica protezione è

la richiesta dell'identificazione di una città (tramite una icona) e la risposta ad una domanda.

Le città in questione sono raffigurate su un poster che viene fornito col gioco.

La grafica è ottima, soprattutto considerando il tipo di gioco ed il pubblico a cui si rivolge. La giocabilità è elevata, grazie anche alla possibilità di utilizzare il mouse.

Se volete combattere contro mostri, draghi, folletti, diavoli, troll e qualsiasi creatura dell'immaginario con lo scopo finale di conquistare un grande regno non fatevi sfuggire questo gioco di ruolo, sicuramente uno dei migliori fantasy prodotti dalla SSI.

Val. Globale: 8,75

**VG&CW
YEP!**

BOMBER

ACTIVISION
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000
IMPORTATORE: LEADER

Dodici mesi fa la Vektor Grafix iniziò a programmare i movimenti tridimensionali degli elementi strutturali di giochi come Star Wars e Return Of The Jedi. Oggi questi abili e rivoluzionari programmatori sono riusciti a coronare i propri sogni, offrendo a tutti gli amanti delle vere simulazioni un prodotto davvero d'eccezione: Bomber. No, non si tratta del solito wargame SSI e nemmeno di una "pseudo-battaglia" a la SkyChase; Bomber è una simulazione di combattimento aereo che sfrutta la miglio tridimensionalità solida animata in grado di rendere obsoleto persino l'attualissimo Falcon della Mirrorsoft.

A lcontrario di quanto avviene nelle analoghe produzioni Microprose, Bomber non ci trasporta in Libia o nel Vietnam del '68 ma, bensì in un vastissimo territorio di guerra, ben 1000 miglia quadrate, nei cieli del Dakota, Wyoming e Montana. L'ambientazione non è dunque basilare proprio perchè la simulazione vuole essere il più vasta e reale possibile, senza prendere in considerazione solo pochi aspetti di uno scenario bellico.

Nel menu iniziale possiamo scegliere uno degli otto piloti

dell'immaneabile rooster, uno dei sette caccia da combattimento, di nazionalità diverse (F14 Tomcat, F16 Falcon, F5E Tiger II, Mig 29 Fulcrum, Mirage 2000, MIG 31 Foxhound e SU 27 Flanker), rappresentati superbamente in altrettante schede tecniche tri-di, e la nostra missione. E' comunque prevista una simulazione d'allenamento per i piloti principianti (rookie) che non prevede fasi di combattimento ma, semplice evoluzioni ad "ala libera" giusto per far acquisire la necessaria familiarità con il gioco (o, meglio, con il nostro velivolo!). Durante questa fase possiamo bombardare liberamente qualsiasi bersaglio, come i dinosauri di pietra del parco di Rapid City, le pompe di benzina, la stazione ferroviaria e, in generale, goderci lo spettacolo grafico delle nostre evoluzioni e degli effetti speciali inseriti nel gioco. Ma, il divertimento sbarazzino ed incosciente finisce qui: dalla prima missione le cose si complicano parecchio e ci sarà poco da scherzare!

Le missioni sono del tipo multi-stage e prevedono scenari più o meno impegnativi. Ci sono le classiche installazioni SAM, le postazioni di terra e di mare da bombardare, gli aeroporti nemici da distruggere e mille altre configurazioni che, grazie all'opzione di mission design, possono essere rimodellate e rimpolpate a piacimento dal



giocatore. E' infatti possibile ridisegnare gli scenari, riposizionare i bersagli e confezionare missioni nuove di zecca per far impazzire qualche nostro amico!

I controlli di volo e i comandi di ogni aereo sono, fondamentalmente, gli stessi anche se avremo sette carlinghe diverse e altrettante differenti disposizioni delle strumentazioni di bordo. Vi sarà quindi familiare l'abitacolo dell'F16 e dell'F14 ma, dovrete consultare molto attentamente il manuale per acquisire dimestichezza con gli altri "gioielli" dell'ingegneria aeronautica. Ciò che è realmente diversa rispetto a Falcon Mirrorsoft e, in generale, agli altri simulatori di volo è la semplicità con cui sono stati ricreati i comandi di ogni aereo; c'è tutto ciò che serve ma, sono state evitate inutili orge di

lucette, bottoni e spie luminose di "contorno" proprio per non distrarre il giocatore e non togliere il gusto di volare, piroettare e combattere in furiosi dogfight.

Per quanto riguarda la grafica, che è davvero eccellente, va fatto notare che le animazioni di ogni aereo comprendono, ognuna, più di 120 poligoni in movimento raytracing: vi pare poco?!

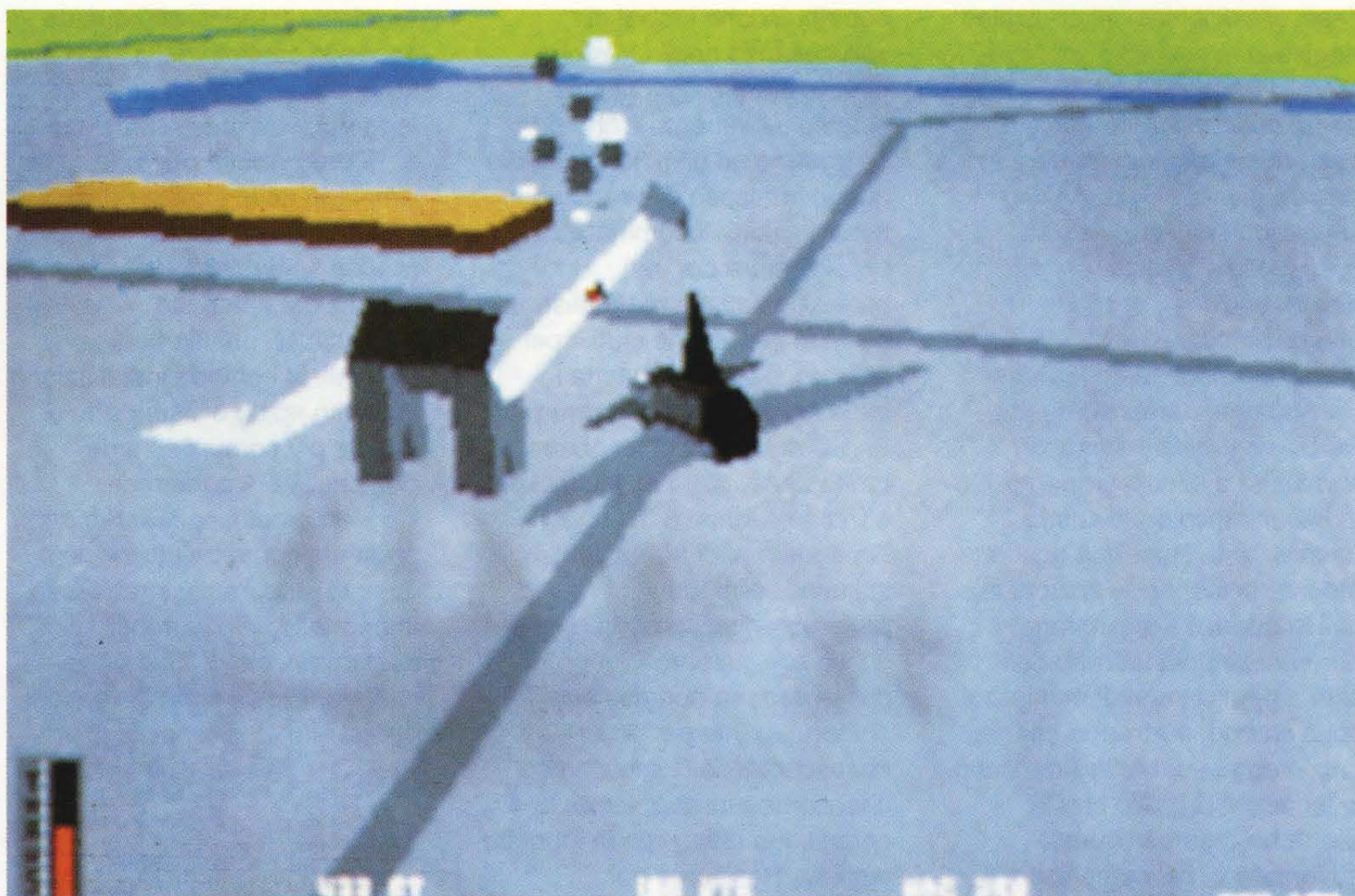
A patto di possedere una buona e veloce VGA il divertimento è senza dubbio assicurato ma, anche con un normale EGA (di CGA proprio non vogliamo neanche parlarne), si ottengono buonissimi risultati.

Bomber è dunque uno stupendo gioiello di programmazione, molto giocabile e godibile, grazie anche al manuale di istruzioni interamente in italiano (tradotto dalla Software Copyright italiana. Leggetevi le News di questo numero!).

Per gli strateghi forse andrà meglio Strike Eagle II Microprose ma per per tutti coloro che desidererebbero tanto provare una vera e realistica emozione di volo e combattimento (senza troppe implicazioni tattiche) Bomber Activision è un vero sogno ad occhi aperti.

Val. Globale: 8,9

**VG&CW
YEP!**



MANHUNTER 2

SIERRA

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

Siamo arrivati al secondo capitolo della saga adventure di Manhunter quando la maggior parte degli "avventurieri" è ancora sommersa dalla copiosa, recente produzione della Sierra Californiana. Manhunter, giusto per rinfrescare la memoria, è un nuovo tipo di adventure che si muove verso livelli di interazione decisamente migliori di quelli a cui la saga di Space e Police Quest ci hanno abituati.

Non si digita nulla e non si scelgono nemmeno le parole chiave dai vari menu (come avviene nelle originali adventure Lucasfilm): si vive semplicemente in prima persona una storia fantascientifica ed irreale, uniti al computer dall'esclusivo cordone ombelicale del nostro mouse o dell'immane keyboard.

Manhunter 2 si svolge nella San Francisco del 21esimo secolo dove regna il clima di sanguinario terrore che gli Occhi alieni (gli Orbs) hanno imposto dopo aver invaso l'intero pianeta Terra.

Nostro malgrado siamo diventati dei cacciatori di uomini, Manhunter appunto, costretti ad un cieco servilismo nei confronti dei dominatori al fine di salvare la pelle.

Gli umani non possono parlare fra di loro, non possono vivere una vita intelligente e sociale e non devono assolutamente mostrare il loro viso, da qui l'obbligo di vestire logore e funeree tuniche marrone scuro.

Qualcuno però sta cercando di ribellarsi e di infrangere queste assurde regole ed i Manhunter dovranno dargli la caccia ed eliminare con lui tutti i ribelli.

Anche se gli Orbs ci hanno conferito quest'altissima onorificenza (per un terrestre diventare un cacciatore è il più grande privilegio) noi siamo riusciti ad ingannarli.

Dietro la nostra figura di portatori di morte e spietati bounty killer si nascondono infatti astuti e complicati progetti per scacciare gli invasori e restituire la libertà perduta all'intero genere umano. New



York è stata completamente tagliata fuori dal resto del mondo e nulla più si sa di questa metropoli; a San Francisco quindi è richiesto il nostro intervento immediato perchè qualcosa di molto strano sta accadendo. Gas metifici si sprigionano dal sottosuolo, la famosa Transamerica Pyramid è coperta completamente da insolite e misteriose impalcature, tutti gli abitanti sembrano scomparsi.

Gli Orb si preoccupano e la loro caccia all'uomo si intensifica dato che i loro dischetti cerebrali traccianti non funzionano molto bene. Il nostro compito non è dei più facili: fingendo per operare per l'esercito di assassini prezzolati degli alieni, dovremo scoprire dove si nasconde la popolazione, guadagnarci la sua fiducia e quindi mettere in atto un piano di rivolta e liberazione dall'oppressore.

Il gioco si svolge, come dicevo poc'anzi, secondo lo stesso meccanismo di interazione del primo Manhunter.

Abbiamo sempre il nostro MAD, ovvero il computer tracciante e di collegamento indispensabile per il nostro "lavoro", e la stupenda gestione mouse (la tastiera è opzionale) che ci permette di girovagare per ogni singolo anfratto della città. I nemici sono di moltissimi tipi e stanno, purtroppo per noi, tutti in agguato! Moltissime sono le locazioni di gioco che la Sierra ha creato in questa adventure e, nel complesso, il



grado di difficoltà risulta molto, molto più impegnativo del primo episodio. A complicare il tutto contribuiscono i robot di sorveglianza degli Orbs che controlleranno ogni nostro singolo movimento e che non esiteranno ad eliminarci qualora notino qualcosa di strano nelle nostre azioni; insomma è un'avventura per veri professionisti. La manualistica, peraltro pressochè inutile per giocare, è purtroppo tutta in inglese così come il programma. La SC di Varese ci ha abituati molto bene, con Zak McKracken e Indiana Jones & The Last Crusade ma, di traduzioni in italiano Sierra per il momento proprio non se ne parla (sigh!!).

Lo svolgimento dell'avventura non richiede comunque una perfetta conoscenza dell'inglese visto che, come tutti sappiamo, non è necessario alcun tipo di input da tastiera. Possiamo poi

anticiparvi che i nostri esperti, proprio mentre state leggendo questa recensione, hanno quasi terminato (credetemi!) questo secondo capitolo della saga di Manhunter. Continuate a leggerci e avrete la soluzione!

Il programma prevede l'impiego della grafica della seconda generazione Sierra (anche se purtroppo le animazioni non sono moltissime), ottimi effetti speciali, la comoda installazione su disco rigido e il supporto di tutte le più comuni schede grafiche, VGA compresa.

Nel complesso Manhunter si presenta come un attesissimo seguito, ancora più strabiliante, impegnativo e divertente, destinato a chi di "Sierra" se ne intende. Prestissimo le versioni per gli altri 16 Bit.

Val. Globale: 8.2

MURDERS IN VENICE

COBRA SOFT/INFOGRAMES
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA - IBM PC
 DISCO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 39.000
 IMPORTATORE: C.T.O.

Il filone videogiocistico del "computer in giallo" vanta un nuovo nato. Il fiocco azzurro arriva, alquanto inaspettatamente, dalla Cobra Soft francese che fa capo alla Infogrames.

No, no, aspettate a storcere il naso: questa volta si tratta di un vero gioiello di programma.

Il titolo è già gravido di ottime aspettative, Assassini a Venezia!

Ci troviamo infatti nell'incantata cornice del capoluogo veneto dove una misteriosa organizzazione terroristica sembra aver nascosto un potentissimo ordigno esplosivo.

L'attentato, che si preannuncia di dimensioni catastrofiche, sta per avvenire nel giro di poche ore dopo un definitivo ultimatum.

La nostra giornata di investigatori di polizia non si preannuncia quindi particolarmente rosea e tranquilla.

Chi sono i terroristi?

Dove hanno nascosto la bomba? Riusciremo a disinnescarla?

Ecco alcuni fra i più inquietanti interrogativi che si affacciano alla nostra mente, intanto che il commissario capo ci fa l'ultimo briefing.

L'azione, o meglio, l'investigazione viene vissuta in prima persona attraverso un alter ego computerizzato che, non a caso, risponde al nome di Humprey (e ci assomiglia pure!), veste il classico impermeabile e si ripara con il felpo a lunga tesa.

Tutta l'avventura si svolge sulle rive del Canal Grande in un lasso di 5 ore al termine delle quali dovremo aver necessariamente raggiunto gli obiettivi del gioco altrimenti...Booomm!!!!

Da buoni professionisti portiamo sempre con noi un indispensabile taccuino per appunti ed una macchina fotografica per poter raccogliere quanti più indizi sarà possibile.

Alla centrale possiamo anche visionare ed aggiornare le schede segnaletiche di ogni

possibile indiziato o anche di ogni singolo interrogato durante la nostra investigazione.

Ma, attenzione, per addentrarci furtivamente e carpire il più possibile nel mondo della "mala" dovremo anche travestirci e truccarci perchè si sa, un piedipiatti non è sempre ben visto!

Alla centrale di polizia sarà inoltre possibile far pratica come artificieri, disinnescando ordigni da allenamento presumibilmente simili a quello vero. Un sottogioco questo, molto simile al vecchissimo Bomb Squad Intellivision, che ci farà vivere attimi di vera suspense. Il meccanismo di interazione con il programma prevede l'esclusivo impiego del mouse per quanto riguarda azioni, esplorazioni e dialoghi, mentre si utilizza la tastiera per inserire su taccuino e schedario le note riguardanti ai sospetti ed ai nostri progressi in generale. Abbiamo perciò un comodissimo ed immediato menu ad icone che organizza il tutto e che ci lascia la mente sgombra per elucubrare tesi ed ipotesi vincenti.

In definitiva, vivere questo giallo computerizzato è molto vicino alla realtà non ci fa risentire di una mancanza di interazione dovuta al rapporto uomo - macchina.

C'è di tutto, assassini, bombe, commerci illeciti e persino un padrino della mafia, pensate possa bastarvi?!

Effetti sonori a iosa, decine e decine di immagini grafiche,

digitalizzate e non, ed una dotazione di gioco (nel package intendo) mai vista sin d'ora completano egregiamente questo intrigante programma.

Datosi che gli indiziati potranno essere perquisiti, così come la maggior parte delle locazioni di gioco, nella confezione di Murders In Venice sono compresi tutti gli oggetti chiave (ricevute fiscali, documenti, scontrini, cartoline, messaggi, ritagli di giornale, pezzi di stoffa, rullini fotografici, bottoni, ecc., ecc.) che dovremo recuperare e che potremo toccare davvero con mano ed esaminare con la classica lente di ingrandimento.

Murders in Venice è infine tradotto completamente in italiano (e molto bene, per fortuna!!), in inglese, in francese ed in tedesco sullo stesso, unico dischetto programma.

La manualistica è anch'essa nella nostra lingua e ciò si rivela

un'ennesima sfaccettatura vincente del gioco.

Ad un costo per una volta proporzionato ci viene offerta un'esperienza di gioco finalmente nuova, originale e terribilmente intrigante. Il rapporto qualità - prezzo raggiunge la sua massima espressione e tutto questo non fa altro che farci sperare in un secondo "giallone" in pixel targato Cobra Soft. Stupendo davvero.

Val. Globale: 9

**VG&CW
 YEP!**



Advanced Dungeons & Dragons

Seconda Edizione

Il capostipite della saga dei RPG si rinnova; per l'ormai arcinoto e mitico Advanced Dungeons & Dragons è tempo di modifiche e di miglioramenti non solo per rimanere al passo con gli altri prodotti di questo genere ma, soprattutto per strabiliare ancor di più tutti gli appassionati ed aprir loro nuovissimi orizzonti.

Si è arrivati a questo dopo un lungo e ponderato studio del gioco, così come è stato proposto nel 1974, e dopo aver vagliato e considerato attentamente tutti i suggerimenti e le critiche costruttive che il grande pubblico ha proposto alla TSR.

Gli artefici quindi del cambiamento sono proprio tutti i giocatori di AD&D.

Vale la pena sottolineare che quest'opera particolarmente complessa ha richiesto parecchio tempo ai signori della TSR che già dal 1985 meditavano una svolta decisiva in questo loro capolavoro. Timidi ed incerti tentativi li abbiamo avuti con i moduli Unearthed Arcana e Oriental Adventures, in cui si faceva strada un nuovo concetto di avventura, non strettamente collegato all'uso indiscriminato di armi e poteri magici ma, più rivolto verso l'acquisizione di una vera dimensione umana e sociale del giocatore. Esempi ulteriori sono stati il Dungeoneer's Survival Guide e la Wilderness Survival Guide che hanno portato avanti questo discorso.

Si è finalmente giunti alla creazione dell'agognata Second Edition nella primavera '88 ma, si è dovuto aspettare fino ad oggi in quanto il nuovo gioco è stato testato, provato e riprovato nientepopodimeno che dalla Role Playing Gamers Association statunitense, al fine di metterne a nudo tutte le eventuali lacune e le possibili imperfezioni.

COS'E' CAMBIATO? COSA C'E' DI NUOVO?

Molti sono i proponimenti che la TSR si è prefissa per modificare il gioco. Per prima cosa i libri di gioco sono stati ristrutturati per offrire una più facile e immediata consultazione. In questo modo tutti gli argomenti vengono trattati in un singolo contesto a sé stante. Inoltre il giocatore ed il Dungeon Master non dovranno più spendere soldi per acquistare compendi di informazioni inutili e non richiesti, potendosi affidare esclusivamente alle nuove guide specifiche (Player's Handbook e Dungeon Master's Guide).

In questo modo il Rulebook della seconda edizione non perde tempo a spiegare i basics del gioco. Si tratta quindi di un vero, nuovo manuale di regole che, seguendo i proponimenti citati poc'anzi, non spreca pagine di introduzione per chi non sa giocare al RPG della TSR. La seconda edizione di AD&D è quindi esclusivamente dedicata a chi ha già vagato, almeno una volta, nei favolosi sotterranei TSR. Per imparare le nuove regole bastano meno di quattro ore (praticamente la durata media di una partita) e la miglior cosa da fare è cercare di mettere a frutto ciò che si è imparato giocando con avversari già esperti.

Al nuovo Rulebook sono già stati affiancati tre Monstrous Compendium (due sono già in commercio mentre il terzo è attualmente in preparazione), particolarmente corposi, organizzati in fogli singoli ad anelli, con le schede "segnalistiche" di ogni nuovo e vecchio mostro, ordinate alfabeticamente. I primi due compendii contengono 144 pagine l'uno e si occupano delle creature incontrate nel Prime Material Plane, degli Invisible

Stalker, dei vari tipi di geni, ecc. Il terzo kit comprende invece le creature dei Forgotten Realms, per un totale di 64 pagine.

Anche le classi a cui appartengono i personaggi di AD&D hanno subito numerose modifiche. Per esempio sono stati eliminati i punteggi Comeliness e sono state aggiunte le categorie Maximum Press nella Strength Table di ogni specie di eroi.

La modifica di maggior spicco consiste nell'aver posto un limite alla proliferazione di ogni classe di personaggi.

Le nuove regole infatti riorganizzano tutti i personaggi entro quattro esclusive classi: i Warrior (Fighter, Paladin e Ranger), i Wizard, i Priest (Cleric e Druid) e i Rogue (Thief e Bard).

Mancano quindi gli Assassin, i Barbarian, i Cavalier, i Monk e i Thief-Acrobat. Tuttavia, se lo si ritiene opportuno ed indispensabile ai fini del gioco in corso, si può importare qualsiasi personaggio di questo tipo dalla prima edizione dell'AD&D che può coesistere perfettamente con la seconda. Ad ogni modo ci viene suggerita anche una serie di modalità per far acquisire ad un personaggio delle quattro nuove classi le caratteristiche principali degli eroi che non ne fanno parte.

Le quattro nuove classi, dal canto loro, prevedono già nuove connotazioni e nuovi tipi di crescita per i personaggi che ne fanno parte. Vi sono sempre i characters appartenenti alle multi-class e alle dual class (come i Wizard e gli Hobgoblins).

Per quanto riguarda le fasi di combattimento poco è cambiato se non l'acquisizione di nuove unità di computo e punteggio, le THACO (To Hit Armor Class 0), basate sul valore dei dadi necessario ad abbattere un avversario. Vi sono comunque

nuove regole anche per questa fase di gioco. Anche la sorpresa e l'iniziativa sono state considerate e rimodellate in base al tipo di dadi da usare (quelli a dieci facce).

L'aspetto meno modificato di AD&D è quello degli Spell, di per sé stesso esteso e vera base portante della creatività del giocatore.

Gli Experience Points vengono quindi attribuiti a tutto il gruppo di avventurieri e non a pochi eroi che si sono distinti nel superare prove e sconfiggere i nemici (Tutti infatti cooperano mutualmente al proseguimento dell'avventura).

Infine abbiamo nuovi tipi di armi e di attrezzature belliche e di sopravvivenza, organizzate in una vasta e nuovissima gamma, sconosciuta alla prima edizione di AD&D.

Questa seconda edizione di Advanced Dungeons & Dragons è chiaramente disponibile solo nella versione originale inglese, il che limita notevolmente l'area di impatto sul grosso pubblico italiano. I più esperti, ottimi conoscitori dell'inglese scritto, si butteranno a capofitto verso l'agognata produzione TSR. Non si sa ancora nulla infatti riguardo ad una possibile importazione e traduzione da parte italiana. Si tratta comunque di una definitiva e completa nuova release che sposa felicemente le aspettative e i desideri di tutti i giocatori del più famoso RPG del mondo, gratificati, finalmente, di nuovi mondi ed universi da esplorare.

LA PAGINA DEL

Soluzione di Sleeping Gods Lie

L'avventura comincia nella nostra stessa casa.

Raccogliete gli oggetti (VASO VUOTO; SHURIKEN; 20 SASSI).

Uscite dalla casa, cercate subito il vecchio col bastone: egli vi dirà che dovete trovare una mappa da lui persa. Nel frattempo bisogna che riempiate il vaso vuoto con l'acqua della pozzanghera, trovate la chiave in un mucchietto di sabbia. (CHIAVE DELLA SECONDA PORTA DI CASA NOSTRA). Quindi cercate il bandito ed uccidetelo, egli lascerà per terra una mappa, che è quella per il vecchio. Tornate dal vecchio dategli la mappa, egli vi dirà che ora dovete cercare la pianta magica.

A questo punto mettetevi alla ricerca della casa dei banditi. Entrateci e prendete il mantello ed il formaggio.

Quando trovate il topo, (MEZZO UOMO; MEZZO TOPO) dandogli il formaggio si calmerà. A questo punto dovete cercare la pianta magica (E' UNA GROSSA PIANTA DI COLORE BLU).

Una volta trovata essa vi trasporterà nelle "Radure di Sylvar".

Arrivati alle Radure di Sylvar dovete trovare il principe Gregor il quale vi dirà di cercare la sua corona smarrita.

Quindi localizzate la grotta degli gnomi, entrateci; prima però avrete bisogno della lanterna che troverete uccidendo un nemico.

Entrati nella grotta prendete la corda, e uccidendo il capo degli gnomi troverete la corona, quindi uscite dalla grotta, cercate il principe dategli la corona, egli vi darà 50 pezzi d'oro. Ora cercate la fontana, una volta raggiunta

vi trasporterà su un'isola.

Arrivati sull'isola dovete udare il traghettatore per andare su ad un'altra isola. A questo punto dovete trovare due grandi rocce che non vi lasceranno passare, con il falchetto, (TROVATO UCCIDENDO IL NEMICO) andate dalla grande pianta marrone, tagliato il vischio potrete passare dalle due grandi rocce. Adesso cercate il pozzo, una volta trovato prendete la fiala per terra accanto ad esso, inoltre il pozzo vi dirà di portargli un'anima dolorante ma non sanguinante. Quindi trovate la donna distesa a terra che si lamenta, catturatela con la fiala e poi tornate al pozzo, giunti qui, sacrificherete la donna con il pugnale (TROVATO UCCIDENDO UN NEMICO), così il pozzo vi trasporterà sulle montagne tra i ghiacciai. Giunti qui cercate subito gli stivali da indossare (FA UN FREDDO CONGELANTE), poi, giunti di fronte alla prima grotta, troverete il solito vecchio col bastone (ARUN) che vi darà un acciarino per accendere il fuoco (non qui!!), quindi raccogliete il mantello.

Uscite, cercate le 3 streghe col pentolone.

Una volta raggiunte vi parleranno, e poi scompariranno, lasciando a terra della legna, raccoglietela e quindi cercate la seconda grotta, (non quella con il vecchio), qui accenderete il fuoco che vi farà svenire trasportandoci ad uno spiazzo polveroso.

Giunti qui entrate nella chiesa uccidete il prete e prendete i vestiti (saremo così) travestiti da prete. A questo punto entrate al palazzo percorrete tutti i corridoi finché trovate una

stanza con dentro una tromba prendetela assieme al piatto ed al boccale, a questo punto perlusterete tutte le stanze finché non trovate la sala del trono che vi trasporterà nel deserto.

A questo punto il sole è talmente potente che dovete entrare in una piramide a prendere gli occhiali (CHE CI PROTEGGERANNO DAI RAGGI DEL SOLE) poi, dovete trovare un mantello d'acciaio (anch'esso ci proteggerà dal caldo), ora dovete incontrare una scarabea, sparandogli vi dirà di trovarvi alla grande piramide dopo circa mezz'ora. Quindi cercherete la grande piramide ed una volta trovata per mezzo della scarabea potrete entrare.

Giunti all'interno vi troverete in un labirinto di porte colorate. Trovate la porta gialla ed entrateci.

Ora siete giunti nei cirroidi orientali, percorretali finché non trovate una candela, quindi, andate nella stanza in cui ci dice che c'è un'entità incorporea, ora, con la candela potremo vedere l'entità; è il padre di Lucia, (la sorella della principessa alla quale avete donato un braccialetto). Il padre di Lucia vi dice che dovete portargli la figlia, quindi cercate Lucia e portatela dal padre. I due scompariranno dandovi una bottiglia da portare alla fontana, raccogliete l'elmetto.

In seguito andate dalla fontana e dategli la bottiglietta, essa vi dirà che vi rincorrerete alla grande sala delle anime disperse.

Trovata la grande sala la fontana scomparirà con le anime e così compariranno le tre streghe che vi diranno di uccidere l'arcimago in

fondo al corridoio orientale, trovatelo e uccidetelo, (ANCHE SE IN REALTA' NON MORIRA') lascerà per terra un rotolo raccoglietelo e così verrete trasportati nell'ultimo mondo; il mondo della paludi. Giunti qui vi troverete all'interno di una grotta, uccidete il drago, raccogliere la pelle di drago ed entrare nella porta a sinistra, raccogliete le monete il Magifrecce e le Shvriken.

Uscite dalla grotta e quindi scappate a cercare Arun (qui, in questo mondo c'è una pestilenza che uccide lentamente), prima di arrivare da Arum dovete trovare un anello. Trovato Arum vi dirà la posizione per non morire. A questo punto cercherete un mucchietto di sabbia (ATTENZIONE CE NE SONO DUE),

Giunti al medesimo vi farà entrare l'altro mucchietto di sabbia, che ci aprirà un varco attraverso la palude, al di là di questo, ci saranno le tre streghe, dando loro l'anello lo butteranno nel pentolone facendone così un'arma mortale per l'arcimago.

Cercate quindi quest'ultimo, uccidetelo con l'anello andandogli ben vicino. Ora, tornate alla grotta da dove siete giunti, entrate e percorretela fino in fondo, ritroverete l'arcimago sparategli con l'anello, esso scomparirà, passate attraverso la porta formatasi.

Andate verso la porta blu uccidere la testa, voltatevi e uccidete l'arcimago, entrate nella porta blu, troverete un'altra stanza nella quale entrerà finalmente Ginnis il dio dormiente annunciandovi che siete riusciti a compiere il vostro viaggio.

L'AVVENTURA

Soluzione di The Temple Of The Flying Saucers

THE WALL: DAGGER PER TROVARE IL TESCHIO CHE QUESTA CAMERA NASCONDE DOVETE CHIUDERE LA PARETE MOBILE CHE VI STA DAVANTI CLICKANDO SUI TRIANGOLI CHE SI ILLUMINANO AVENDO CURA CHE AL MOMENTO IN CUI LA PARETE E' CHIUSA RESTI ILLUMINATO IL TRIANGOLO IN MEZZO. ENTRATE NELLA PORTA A DESTRA E SALITE SUL GRADINO DEL BASSO RILIEVO CHE RAFFIGURA IL CAVALIERE E METTETE IL PUGNALE (DAGGER) NELLA FESSURA (SLOT). APERTA LA PORTA PASSATE PER IL PASSAGGIO E METTETE LA MANO NEL BUCO CHE TROVATE PER TERRA. DENTRO VI TROVERETE IL TESCHIO. TORNATE SUI VOSTRI PASSI E RIPRENDETE IL PUGNALE PRIMA DI USCIRE.

IN THE SKORPION'S PRESENCE: FLY PREGATE LA STATUA ED APRITE LA PORTA CHE VI STA DAVANTI. DOVRETE STRISCIARE (CRAWL) NELLE RAGNATELE E DATE LA MOSCA (FLY) ALLA VECCHIA. RIFIUTATE LA SUA PROPOSTA DI DARLE UN BACIO E ALLA SUA DOMANDA RISPONDETE DI VOLER LIBERARE IL RAGNO BLU. COSI' FACENDO LA VECCHIA VI CONSEGNERA' IL RAGNO ROSSO CHE METTERETE NELLA BOCCA DELLA STATUA CHE AVETE VISTO NELLA STANZA PRECEDENTE. PASSATE NELLA PORTA SEGRETA CHE SI APRIRA' SOTTO LA STATUA E TROVERETE UN TESCHIO.

DEPROFUNDIS: ROPE ESAMINATE LA PIATTAFORMA E LA LAVA RIBOLLENTE FINO A CHE NON SCENDERA' DAL SOFFITTO UN UNCINO (HOOK). ACCALAPPIATE AL LAZZO L'UNCINO CON LA CORDA. ESAMINATE ANCORA LA PIATTAFORMA, LA LAVA E LA PORTA FINO A CHE LA PIATTAFORMA NON SPARIRA' DEL TUTTO E UN IDOLO DI PIETRA EMERGERA' DALLA LAVA. SALTATE SOPRA L'IDOLO E RIPRENDETE LA CORDA. PERDETE UN PO' DI TEMPO ESAMINANDO QUELLO CHE VOLETE FINO A CHE L'UNCINO NON SPARIRA' NEL SOFFITTO E L'IDOLO VI PORTERA' DIRETTAMENTE ALL'ALTRA PORTA DOVE VI ASPETTA IL TESCHIO.

THE TWINS: GOBLET APRITE I DUE SERPENTI. APRITE LA PORTA ED ENTRATE NELLA CAMERA DELLA SORGENTE (THE SOURCE). QUI DOVETE SALIRE SULLA FONTANA, ESAMINARLA E PREMERE IL SUO OCCHIO. SCENDETE DALLA FONTANA E RIEMPITE IL BICCHIERE CON L'ACQUA. RITORNATE DAI DUE SERPENTI E VUOTATE NELLA BOCCA DEL SERPENTE DI SINISTRA L'ACQUA CONTENUTA NEL BICCHIERE E PRENDETE IL DADO CHE NE USCIRA'. LANCIATE IL DADO (THROW) E RICORDATEVI IL NUMERO CHE AVETE OTTENUTO. METTETE IL DADO NELLA BOCCA DEL SERPENTE DI DESTRA E SENTIRETELO SCATTO CHE SBLOCCHERA' LA

PORTA CHE VI E' DAVANTI. APRITE LA PORTA ED ENTRATE NELLA STANZA DELLE MANI E SOLLEVATELE FINO A FORMARE IL NUMERO CHE AVETE OTTENUTO LANCIANDO IL DADO. (ESEMPIO: SE AVEVATE OTTENUTO 2 DOVRETE ALZARE LA PRIMA MANO A SINISTRA E L'ULTIMA A DESTRA). ORA PREMETE LA FACCIA DEL SERPENTE E SI APRIRA' UNA INSCRIZIONE NASCOSTA (SLIDING PARTITION). OSSERVATE IL SIMBOLO CHE E' RAFFIGURATO NELL'INSCRIZIONE (STAR,SQUARE,WAWESEC C.ECC.) RITORNATE NELLA STANZA DELLA FONTANA E CERCATE SULLA PIATTAFORMA LA PLACCA CHE PORTA IL SEGNO UGUALE A QUELLO DELL'INSCRIZIONE. SOLLEVATE (LIFT) LA PLACCA E TROVERETE UN ALTRO TESCHIO.

THE NOOSE: LANTERN ALLA LUCE DELLA LANTERNA SALITE SULLA PIATTAFORMA E TIRATE LA LEVA. NELLA PIATTAFORMA APERTA TROVERETE UN BUCO DOVE E' NASCOSTO IL TESCHIO. ORA CHE AVETE TUTTI E CINQUE I TESCHI POTETE PORTARLI AL (BRAINWARP) AL VECCHIO ZORQ. ORA IL QRIICH SI IMPOSSESERA' DELLA MENTE E DEL CORPO DELLO ZORQ VI SPIEGHERA' TUTTO L'ARCANO. (I QRIICH SONO ALIENI CHE STANNO CERCANDO UNA RAZZA FORTE DI SCHIAVI) NON FATEVI INTIMIDIRE DALLE

PAROLE DEL QRIICH E CHIUDETE L'APERTURA IN CIMA ALLA SCALA CON LA PSICOCINESI. FATE DELLE MOSSE DI QUALSIASI TIPO PER FAR SALIRE IL QRIICH FINO ALLA SOMMITA' DELLE SCALE, ASPETTATE CHE SI LIBERI DI SCI-FI E TIRATEGLI IL COLTELLO CHE AVETE TROVATO NEL REFECTORY. IL VECCHIO ZORQ COLPITO A MORTE CADRA' DALLA SCALA E IL QRIICH SENZA PIU' SOSTEGNO VITALE SCOMPARIRA'. ORA CHE AVETE SCONFITTO LA MINACCIA DI SCHIAVITU' DEI QRIICH E' ORA DISCRIVERE: "...E VISSERO TUTTI FELICI E CONTENTI!!!".

Nasce da questo numero una nuova rubrica destinata a contenere il famoso "tutto quello che avremo voluto dirvi nei vostri articoli ma, che...". Si tratta cioè di considerazioni varie sul mondo videogiochistico ed informatico, in generale, che esulano da questo o quel reportage ma, che aiutano a crescere i contenuti del nostro lavoro e ad aumentare la vostra conoscenza in campo computeristico. Gli stessi argomenti trattati sarete perlopiù voi lettori a suggerirli, con le vostre missive (cui spesso è difficile dare risposte pertinenti e complete), i vostri consigli e i vostri quesiti. Sono dunque considerazioni a ruota libera, fatte allo scopo di ampliare ulteriormente il dialogo con voi lettori. Questa rubrica va considerata parte integrante di quanto viene scritto sulla scena informatica mondiale, ed italiana naturalmente, ed è perciò da "digerire" ed assimilare lentamente, fra un videogame e l'altro.

QUESTO MESE PARLIAMO DI...

PORNOGRAFIA COMPUTERIZZATA

"Sono stufo di giocare con questo terribile shoot'em up, ora mi riposo con un bello Strip Poker, mmmhh!!!". Avete mai pensato che dietro ad un programmino di intrattenimento come lo Strip computerizzato si cela una problematica pesantissima?!

Non per fare i bacchettoni o i falsi moralisti ma, a volte proporre questo tipo di prodotto senza, per così dire, "limitarne l'uso" può comportare effetti deleteri sull'utente finale o, se non altro, discutibili.

Molto tempo è passato da quando i cavernicoli giocavano al tiro al dinosauro (ma, chi l'ha detto?!) e si dilettevano a disegnare graffiti sulle pareti di casa. Si è dunque passati ad inventare passatempi non più basati sulla forza fisica ma, bensì sull'intelligenza, arrivando ai giochi di carte, agli scacchi, alla dama, ecc., ecc., cercando di stimolare sempre più l'arguzia, e l'intelletto, senza però tralasciare lo spirito di socializzazione.

Poi sono arrivati i computer e, come diceva Renato Pozzetto, "hanno spaccato giù tutto!"; nel senso che hanno rivoluzionato l'intrattenimento, gli hobby e gli svaghi dell'intero genere umano. Ai computer piace giocare, ce lo dimostra anche il terribile HAL 9000 di 2001 Odissea Nello Spazio (ora finito all'"ospizio", visto che un elaboratore che gioca a scacchi

lo troviamo anche dal droghiere, senza dovercene andare per forza su un'astronave interplanetaria!), e prediligono "far mangiare la polvere" agli avversari a base di carbonio. Nasce quindi lo stereotipo di videosmanettone, già perchè nel frattempo sono nati anche gli shoot'em up e i giochi d'azione, che passa ore ed ore incollato al video, senza bere e mangiare, tutto solo in un'interminabile sfida uomo-macchina.

Qualche sociologo avrebbe molto da obiettare già a questo punto; molti additano ai mass media come scusa gratuita per

"parcheggiare" i propri figlioletti, costringendoli in una sterile segregazione davanti a "scatole parlanti multicolore"; inutile quindi negare che qualcuno potrebbe dare del pazzo a chi si accanisce, si irrita ed, al fine, inizia a parlare (non sempre molto educatamente) con un'ammasso di silicone, piombo e minerali vari, foggiate a guisa di feticcio.

Dato poi che il sesso, la vita di relazione in generale ed i complicati rapporti tra i due sessi, hanno da sempre costituito parte integrante del pensiero e del comportamento umano, si è arrivati,

inevitabilmente, a trasferire nei "cervelli" computerizzati anche questo aspetto dell'Homo Sapiens.

Esempio più chiaro e lampante, che potrebbe essere visto come vera aberrazione terminale, senza troppe difficoltà, è la metamorfosi di quell'avversario cibernetico in una splendida e prosperosa biondona, ben disposta a rivelare le "pudenda" dell'Alighieri (che il sommo poeta non ce ne voglia se lo chiamiamo in causa!).

Implicazioni maschiliste a parte (perchè uno Strip Poker con qualche fustacchio non si è



ancora visto!), il tutto ci dà parecchio da pensare.

Ripeto, non è questione di moralismi gratuiti, ma, se pensiamo che uno Strip Poker può finire nelle mani di un bimbetto di 6-7 anni...!

Sorge quindi la necessità di regolarizzare il tutto e cercare di indirizzare ad un target ben preciso questo genere di prodotti.

Si tratta ovviamente di una nostra utopia perchè, tralasciando per un attimo l'eventuale presa di coscienza (improbabile!) dei produttori di software, si andrebbe comunque a cozzare contro il problema pirateria.

A complicare le cose, già dai tempi della grafica monocromatica dei Macintosh e degli Apple, contribuiscono gli "artisti grafici" che passano giornate e giornate a riempire demo di pubblico dominio con immagini digitalizzate da rotocalchi a luce rossa e persino da videotape per soli adulti. Note "star" del cinema come Cicciolina, Maria Whittaker, Samantha Fox e Teresa Orlovski sono dunque approdate ad un nuovissimo tipo di polarità fatto di pixel e circuiti integrati.

Il tutto viene fatto passare sotto la discutibile e comodissima etichetta di computer art che piace non per i contenuti ma, per la sua realizzazione intrinseca. Personalmente, conosco gente che ha passato ore ed ore (non sto mentendo) ad osservare cartoon digitalizzati su un



compatibile MS/DOS che non rappresentavano esattamente un classico Mickey Mouse o Wile E. Coyote ma, beeen altro!!!

In sostanza il computer è diventato il mass media per eccellenza degli anni '90 ma, se per la televisione, il cinema e la radio esistono leggi che ne censurano o ne regolano eventuali contenuti scabrosi o particolarmente impressionanti, ciò non avviene ancora per il mondo dell'informatica.

Gli elaboratori a 16 Bit, punte di diamante dei computer hobbystici e semiamatoriali, sono i più sfruttati per rendere a 4096 colori, in risoluzioni e definizioni pericolosamente vicine alla realtà, le istantanee

più osè e le immagini, a volte, più crude e simboliche.

Si aggiunge infine l'uso indiscriminato dell'immagine femminile per eccellenza, che viene manipolata, gestita e monopolizzata a piacere da molte software house che, anche per presentare un semplice videogame (non necessariamente uno strip poker), producono un orgia anatomica su copertine, depliant, manifesti e gadget pubblicitari (Barbarian della Palace, Astaroth della Hewson, Vixen della Virgin, Game Over della , Defender Of The Crown Cinemaware, tanto per citarne alcuni). Ricordate, infine, la pubblicità di Oink! della US GOLD?! Bhè, credo che a

questo punto il tutto sia particolarmente chiaro. La pornografia ha quindi invaso anche il videogioco (passando dai mass media computerizzati) e sta dilagando a macchia d'olio.

Porno e Grafia, dal greco "Prostituta" e "Scrittura", e joystick e "bellezze al bagno".

Dico, avete visto fino in fondo la fine di Teenage Queen Infograms?!

Qualcuno dovrebbe allora intervenire, vigilando e tutelando, senza necessariamente porre alcun divieto, che poi naufragherebbe in un inutile proibizionismo come quello di "C'era una volta in America".

Non dimentichiamo che nel Regno Unito il Video Recording Act, uno speciale gruppo di censori analogo al BBFC (British Board of Film Censors) ha incriminato e processato l'autore di una demo pornografica computerizzata, giudicandola "sequenza animata generata da un supporto magnetico di pubblico impiego".

Nel frattempo, in Italia ed in Spagna soprattutto, le cose stanno degenerando e i cultori, gli hobbysti ed i fanatici di questo tipo di "intrattenimento" computerizzato, crescono, si moltiplicano e fondano vere e proprie "carbonerie".

Qualche occhio innocente ci va comunque du mezzo, cerchiamo di non dimenticarlo.

Che cosa ci sarà mai andata a fare in Venezuela la Matilde?!



Consigli, trucchi e strategie

XYBOTS (DOMARK) AMIGA

Per dare energia ad entrambi i giocatori caricate l'AMIGA BASIC, copiate il programma, salvatelo prima di dare il RUN, dopo di che "RUNNATELO": dovrebbero apparire alcune linee lampeggianti, poi la lucetta del POWER dovrebbe spegnersi.

```
10 REM *** CRACKED BY MATTEO TONIN, XYBOTS VO.1 ***
20 checksum = 0 : total = 250447 : crack = 523618
30 START = 523520 : FINISH = 523667 : GOSUB 50
40 GOTO 90
50 FOR n = START TO FINISH STEP 2
60 READ a$: a = VAL("&h" + a$)
70 checksum = checksum + a
80 POKEW n,a : NEXT n : RETURN
90 PRINT "Your checksum = " ; checksum
100 IF checksum total THEN PRINT "Data error": END
110 PRINT "Place XYBOTS in drive 0 and Then click on"
120 PRINT "both of the cabcek Requesters. When Loaded"
130 PRINT "both players will have Infinite Energy"
140 IMPUT "PRESS RETURN TO BOOT XYBIT$", Grifo$
150 CALL crack
160 DATA 23fc,0007,fd10,0003,000c
170 DATA 23fc,4eb9,0007,0000,d292,23fc,fd4c,4e71
180 DATA 0000,d296,4df9,0000,0600,0879,0001,00bf
190 DATA e001,323c,000a,203c,ffff,ffff,13c0,00df
200 DATA f180,51c8,fff8,51c9,fee,4edb,117c,0063
210 DATA 001d,d0fc,0020,117c,0063,001d,90fc,0020
220 DATA 4e75,2c79,0000,0004,41f8,00fe,88c0,43f9
230 DATA 0007,fbba,303c,0145,51c8,ffc,2a3c
240 DATA 0003,0000,23fc,cb40,4e71,0007,fbfc,4ef9
250 DATA 0007,fbd0
```

MATTEO TONIN,
VIA N.BERNINI,4
45026 LENDINARA (RO)

Visto che noi abbiamo pubblicato il tuo lavoro?
Abbi fede, continua a spedire materiale e sarai accontentato.

THE KRISTAL (Addictive, per Amiga e Atari ST): Quando si combatte con la spada spostatevi sul lato sinistro dello schermo e mantenete premuto il tasto di fuoco, spingendo in avanti (Head Chop) il joystick. In pochi minuti sconfiggerete l'avversario. Uccidete tutti i nemici in ogni pianeta e quindi salvate il gioco (trucchetto molto utile per non dover continuare a combattere). Ecco alcuni oggetti che potrete prendere dai personaggi dell'avventura:
Kring = 25 Skringles, Princess = anello di Belz, Gloop = invito, Beggar = Pommel, Hippy = Flow, Strell Noto = 25 Skringles, Aunt Polly = 5 tavolette Multipep, Mervin = Transmitter.

SPHERICAL (Rainbow Arts, per tutte le versioni): ecco alcune password:
Livello 9 = radagast, 19 = yarmak, 39 = orclayer, 59 = skyfire, 75 = mirgal. Per la versione a due giocatori le password sono (corrispondenti agli stessi livelli): ghanima, gliep, mournblade, jadawin, gumbachachmal.

KICK OFF (Anco, per tutte le versioni): quando state giocando contro un avversario umano e segnate un goal, gridate a squarciagola un bell'"Aleeeee!!!!" e sferrate un pugno in aria. Questo servirà moltissimo a scoraggiare il vostro rivale!!! (con mio cugino ha funzionato sempre, n.d.r.).

STREET FIGHTER (US GOLD, per Atari ST): quando appare la schermata dei titoli digitate STREET CHEAT; durante il gioco potrete avanzare di livello premendo il tasto HELP.

RETURN TO GENESIS (Firebird, per Atari ST): in qualsiasi momento digitate wasp.asm e premete F4 per ottenere l'invulnerabilità.

ARKANOID II (Imagine, per Amiga): sui titoli di presentazione digitate ROBOCOPPETER per ottenere un "continue mode" infinito!

SUPER HANG ON (Electric Dreams, per Amiga): battete il primo record di un continente (quello dell'Africa è il più facile) e digitate 750J nello spazio per il nome.

Dovrebbe quindi apparire "...." a testimonianza dell'attivazione del Cheat Mode. Premete Control, Alternate sinistro, Z e T per entrare nel menu dei Cheat (non appena rilasciate la T).

Potrete inserire nuovi coefficienti per l'effetto di spinta in curva utilizzando il tastierino numerico.

Mentre si sta correndo, premendo il tasto Amiga si otterranno due mitragliatrici montate sulla nostra moto, utili per far piazza pulita degli altri poveri avversari e dei cartelloni ai lati della pista.

I colpi però non intaccano i checkpoint e i traguardi Goal.

ECONOMIC NEWS

VENDO

C128 + COPRITASTIERA + DRIVE 1570 + JOYSTIK (SLIK STIK) + MANUALI E IMBALLI ORIGINALI. IL TUTTO AL LIT.500.000 REGALO PER C64 TOTAL ECLIPSE EMANUEL TRUCHOD FRAZ. RHINS 19 11100 ROISAN (AO) TEL.0165/50143

PICCOLA QUANTITA' DI DISCHI VERGINI DA 3,5" OTTIMI PER IBM/AMIGA/ATARI A LIT.1500 CAD. EPOREDIA COMPUTER CLUB C.P.14 10019 STRAMBINO (TO)

CAUSA PASSAGGIO A SISTEMA MSDOS VENDO PROGRAMMI E GIOCHI PER AMIGA ENZO BAIOTTO VIA SANTENA,5 10023 CHIARI (TO) TEL.011/9478960

RESIDUI DEL MIO C64: DUPLICATORE + CARTUCCIA + DUE GIOCHI ORIGINALI + SPROTETTORE ANCHE SEPARATI SIMONE BOSIO VIA TICINO 46042 CASTELGOFFREDO (MN) TEL.0376/770490

DISCO ORIGINALE "ITALY'90 PER CBM64 A LIT.10.000 ATTILIO MASELLI P.ZZA VITTORIO EMANUELE, 20 70021 ACQUAVIVA (BA)

I SEGUENTI GIOCHI PER CBM64 (SOLO CASSETTA) A LIT.10.000: DARK SIDE, TIMES OF LORE, RENEGADE III, DRAGONNIJA, FRIGHTMARE, RASTAN MASSIMA SERIETA' MATTEO BERTONE VIA XX SETTEMBRE, 10 13100 VERCELLI

PC128 OLIVETTI PRODEST, ANCORA IMBALLATO COMPLETO DI 7 CASSETE GIOCHI CON IL VALORE COMPLESSIVO DI LIT.500.000 A LIT.270.000 TELEFONATE PER INFORMAZIONE ANTONELLO DI IEVA VIA RICCIARDI,39 81100 CASERTA TEL.0823/441055

Cercano contatti CBM64

SIMONE SCHIAVON VIA DELL'ORNA,1/B PADOVA TEL.049/8801226

Cercano contatti ATARI XE

MONTI MAURIZIO VIA DI VITTORIO,1 40026 IMOLA (BO) TEL.0542/641526

Cercano contatti AMIGA

GIACOMO FERIOLI VIA CORSICA,11 86034 GUGLIONESI (CB) TEL.0875/680248

ANDREA GALIZZI VIA MARCONI,1 24015 S.GIOVANNI B. (BG) TEL.0345/41786

ALESSANDRO BRUNOD VIA LAGO SAN MICHELE,1 10015 IVREA (TO) TEL.0125/46472

LUCA ISONNI VIA CASALOLDO, 23 46042 CASTELGOFFREDO (MN) TEL.0376/780465

ALESSANDRO AZZIMONTI VIA XXV APRILE,11

20029 TURBIGO (MI) TEL.0331/898275

FRANCESCO GRANATIERO VIA L.DA VINCI,1 20040 COLNAGO (MI) TEL.039/6957091

IGOR ANDREANI VIA DANTE ALIGHIERI 10 10034 CHIVASSO (TO) TEL.011/9113706

GIUSEPPE LA SPARA VIA GIORGIO RIZZO, 53 98057 MILAZZO (ME) TEL.090/9287736

CHRISTIAN BELLOMO VIA VOLONTERIO,6 SARONNO (VA) TEL.02/9602886 ORE PASTI

Cercano contatti PC/IBM

LUCA MELOTTO VIA LEXRT,8 11100 AOSTA TEL.0165/34147

EMANUELE MALAVASI VIA TOGLIATTI,14 46030 SAN GIORGIO (MN) TEL.0376/370726

RIVENDITORI SOFT CENTER

CALABRIA

CASTRO LIBERO (CS) - GPA Via Napoli 8
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo 31
NAPOLI - ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
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
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S.Stefano 9/C
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI

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

LAZIO

ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - TUTTO DISCO Via Baldo Degli Ubaldi 45

LIGURIA

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
BRESCIA - LILLO Via E. Salgari 45/47
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CINISELLO BALSAMO (MI) - GBC ITALIANA Viale Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
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 - GRAZZINI Via Mauro Macchi 29

MILANO - GRAZZINI Via Pitagora 4

MILANO - GRAZZINI Via Romolo 9

MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37

MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)

MARCHE

PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI ARREDATUTTO Via San Marco Vecchio 7/B

PIEMONTE

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
BIELLA (VC) - SIGEST Via Trieste, 23/B
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX di ALBERTIN S. Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 395
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandella 16

PUGLIA

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26

SICILIA

PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55

TOSCANA

PISA - TONY HIFI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
LAIVES (BZ) - C.M.B. ITALIA Via Marconi 14
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313

UMBRIA

CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Tiberina 3/bis
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza San Domenico 10/A
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - GBC di RAMOZZI R. Via Porta Sant'Angelo 25/A
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

VENETO

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigana 32
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Coderta 11
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

ORIGINALE E'

IN

SHARE THE AMERICAN DREAM



IAN NAYLOR88

EPYX U.S. GOLD