

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

30 DICEMBRE - ANNO II N. 13 - 1989 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

**UTILITY:
DIETA
GFA RAYTRACE**

**LA SOLUZIONE DI
DEJA VU 2**

**UNIVERSO
PARALLELO
BATTLETECH
& CITYTECH**

**NOVITA'
GHOULS'N'GHOSTS
MOONWALKER
WORLD CUP '90**

**CALENDARIO POSTER
IN REGALO!**



Pnj76

EPYX® EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®

5 giochi all'insegna dell'azione 1 compilation d'azione

- IMPOSSIBLE MISSION II™
- CALIFORNIA GAMES™
- STREET SPORTS BASKETBALL™
- 4x4 OFF - ROAD RACING™
- THE GAMES WINTER EDITION™

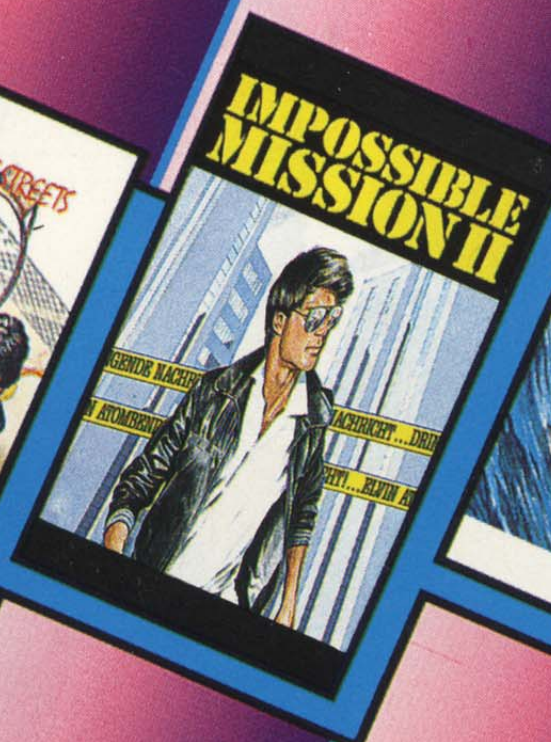
Disponibile per:
C64 c/d Lit. 29.000
AMSTRAD c. Lit. 29.000

LEADER
DISTRIBUZIONE

EPYX® EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®
EPYX ACTION



5 ALL-ACTION GAMES



EPYX® EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®



EPYX® EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:

Alessandro Gualtieri

Hanno collaborato ai servizi: Enrica Pagani, 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. 02/931 1397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità:

BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.

Tel. 02/55213486

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: Stryx by Psygnosys

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.

Buon Natale a Tutti! In questo numero abbiamo evitato inutili fronzoletti grafici, palline ed alberelli sparsi qua e là per la rivista, ma gli auguri non potevano mancare! E con gli auguri arriva un VG&CW carico, carico di...: poster calendario in regalo, soluzione di **DEJA VU II** (e pensare che la **NOSTRA** soluzione del primo episodio **RISALE A CIRCA TRE ANNI FA, Ah! Ah!**), nuovissime utility, particolarmente adatte per smaltire l'abboffata natalizia (Dieta non vi dice proprio nulla?!), e tutte le novità videogame di questo freddo Dicembre '89 ed oltre. Per gli amanti delle simulazioni la specialissima strenna Microprose dell'**M1 Tank Platoon** farà immediatamente riviedere e correggere la letterina a Babbo Natale. Per "digerire" qualche boccone particolarmente pesante (magari dovuto ad un certo tipo di regalo sbagliato) o, meglio ancora, farsi passare l'appetito VG&CW vi regala l'"amarone che fa benone" nello speciale dedicato alle console che, purtroppo per alcuni, risulterà un tantino crudo, ma senza dubbio rivelatorio e veritiero. Abbiamo anche privilegiato la dimensione compilations, nella rubrica dedicata alle New Releases, proprio perchè possono rivelarsi l'acquisto più giusto per un regalo azzeccatissimo. Il Natale informatico Italiano 1989 è tutto qui, fra le pagine di VG&CW: non c'è bisogno di guardare oltre!

Alessandro Gualtieri

SOMMARIO

WORLD NEWS

UTILITY

DIETA
HYPERCACHE
GFA RAYTRACE

GAMES

BARGAMES
DR. DOOM'S REVENGE
SHUFFLEPUCK CAFE'
LASER SQUAD
EUROPEAN SPACE SIM.
GAZZA'S SUPER SOCCER
GHOULS'N'GHOST
THE CYCLES
MOONWALKER
NORTH & SOUTH
WILD STREETS
WORLD CUP '90

ADVENTURE

THE THIRD COURIER
KEEF THE THIEF

SIMULATION

BLUE ANGELS
M1-TANK PLATOON

NEWS RELEASES

CHRISTMAS
COLLECTION
THE HITS 1986-88
THE STORY SO FAR
VOLUME 4
WINNERS!

LA PAGINA

DELL'AVVENTURA:

DEJA VI 2

UNIVERSO

PARALLELO

BATTLETECH & CITYTECH

QUESTO MESE

PARLIAMO DI...

CONSOLE PER
VIDEOGIOCHI

RISPOSTE AI

LETTORI

CONSIGLI TRUCCHI

E STRATEGIE

ECONOMIC NEWS

15 NATALE

VG & CW lo troverai in edicola
l'1 e il 15 di ogni mese!!!

ERRATA CORRIGE: NELLO SCORSO NUMERO E' STATO RIPORTATO IL PREZZO ERRATO DEL GIOCO "POWER DRIFT" PER AMIGA DELLA ACTIVISION CHE E' INVECE DI LIRE 25.000

Mystere è il titolo della rivoluzionaria adventure grafico-testuale realizzata dalla Genias di Castenaso (Bo), interamente in italiano. Il gioco, che sfrutta un sofisticato parser talmente completo da far tremare la Infocom, si svolge nientepopodimeno che su un'isoletta del famigerato lago di Loch Ness.

Lo scopo consiste nel ricercare una chiave incantata nel tenebroso maniero in cui alberghiamo e nella fitta ed oscura foresta che lo circonda.

Una volta trovato il prezioso oggetto ci apriremo la via alla seconda parte dell'avventura, ancora più complessa e paurosa!

Mystere si svolge su più di 50 locazioni descritte con grafica tridimensionale davvero eccellente.

Il prodotto è tutto italiano, istruzioni, manuali, novella e gadget vari compresi, e sarà presto disponibile per Amiga, mentre per ST e CBM64/128 si dovrà aspettare fino a febbraio/marzo.

Il prezzo?!

Bassissimo!!!!

Sempre dalla Genias arriva anche l'interessante World Cup 90, presentata come la simulazione calcistica definitiva dei prossimi mondiali. Il gioco presenta grafica con scrolling velocissimo e particolarmente fluido, più di 200 frame di animazione per

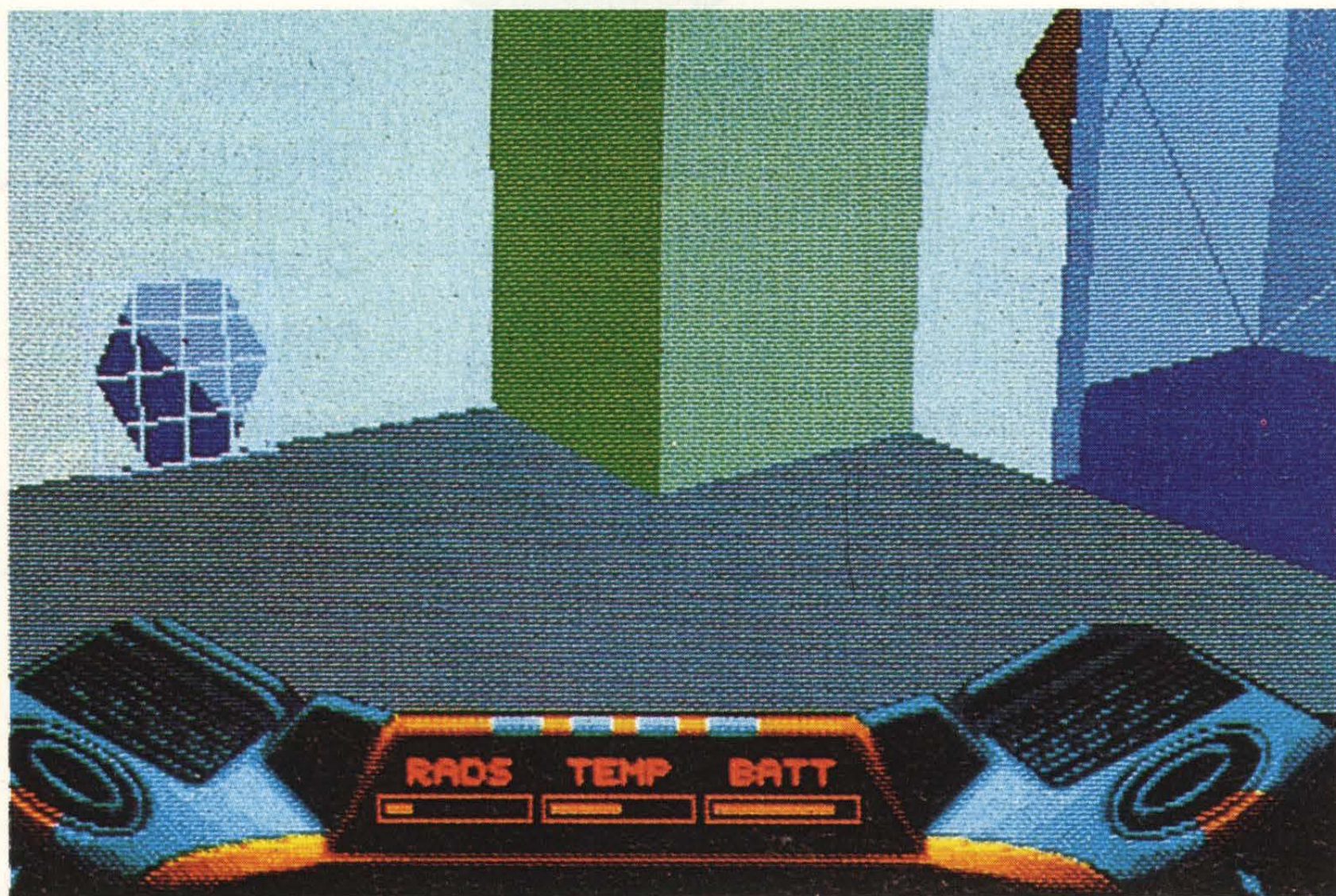
ciascun giocatore (roba da non crederci!!!), la possibilità di sfidare ben sette amici in un lungo e realistico torneo, diverse tattiche di gioco, 12 stadi mondiali e accompagnamento sonoro da leccarsi le...orecchie! In World Cup 90 si può fare davvero tutto: calci d'angolo, di rigore, rimesse laterali, falli, colpi di testa, rovesciate, scivolate, e persino sostituzioni dei propri giocatori. L'algoritmo del programma controlla anche lo stato di affaticamento dei giocatori, il morale ed il numero di infortuni subiti.

Infestation è il nuovo game della Psygnosys; mentre si allunga l'attesa per

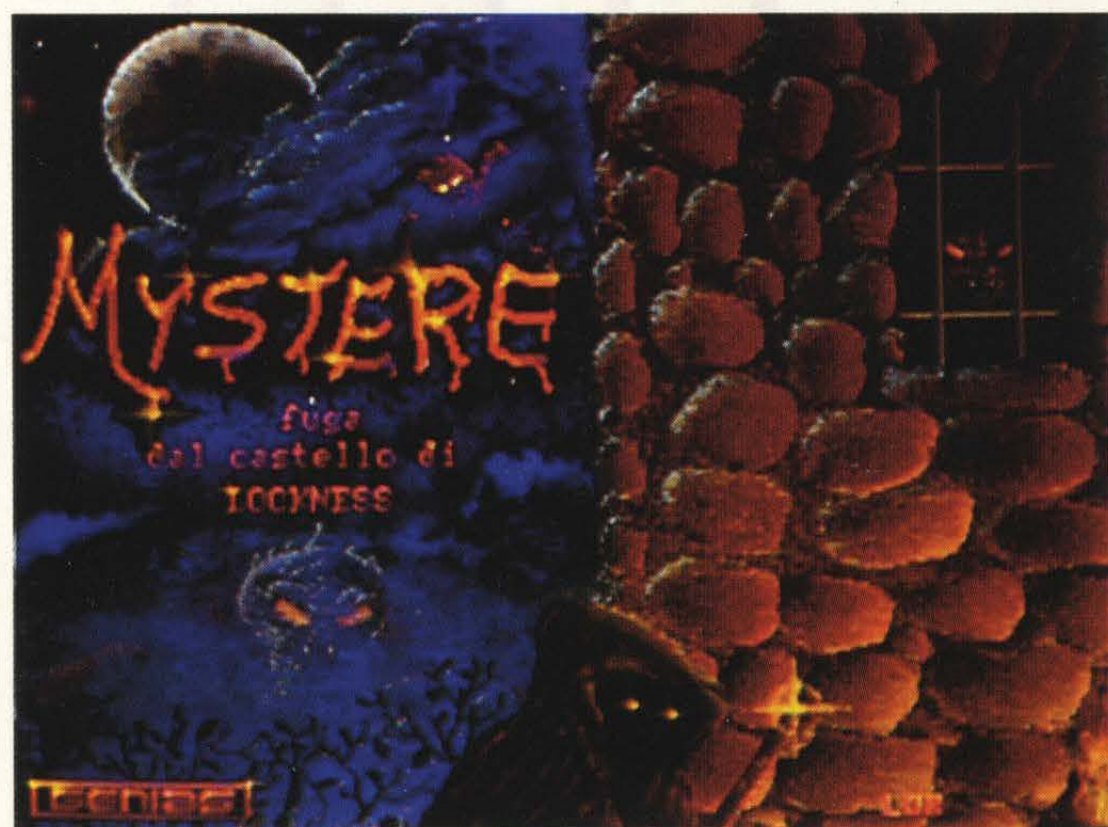
Aquventura, arriva infatti questo strategy che si colloca a metà tra il nuovo interphase Image Works e la saga di Driller Incentive. Nei panni di Kal Solar, agente speciale della Federazione interplanetaria, viaggeremo per gli spazi siderali fino a raggiungere il pianeta Alpha II. Qui infatti si sta sviluppando una terribile minaccia per il genere umano: la solita regina madre aliena sta deponendo miriadi di uova da cui nasceranno mostriciattoli irriducibili, assetati di sangue e potere. L'universo solido tridimensionale di Infestation è reso in maniera superba dalla grafica brillante Psygnosys; Infestation sarà un successone e costerà davvero poco per Amiga, Atari ST e IBM PC.

Sempre dalla Psygnosys arriva un esilarante ed indiato shoot'em up intitolato Strix. Nello "Stige" computerizzato contenuto su ben due dischi, vivremo un nuovo safari ammazzatutti proprio come quello di Blood Money. Grafica estremamente superba, scrolling omnidirezionale a parallassi e tantissima gestibilità mouse sono offerti ad un costo estremamente basso per tutti i veri, irriducibili smanettoni.

Nuovissimo hard disk per la famiglia Atari ST. Si tratta del



Infestation by Psygnosys



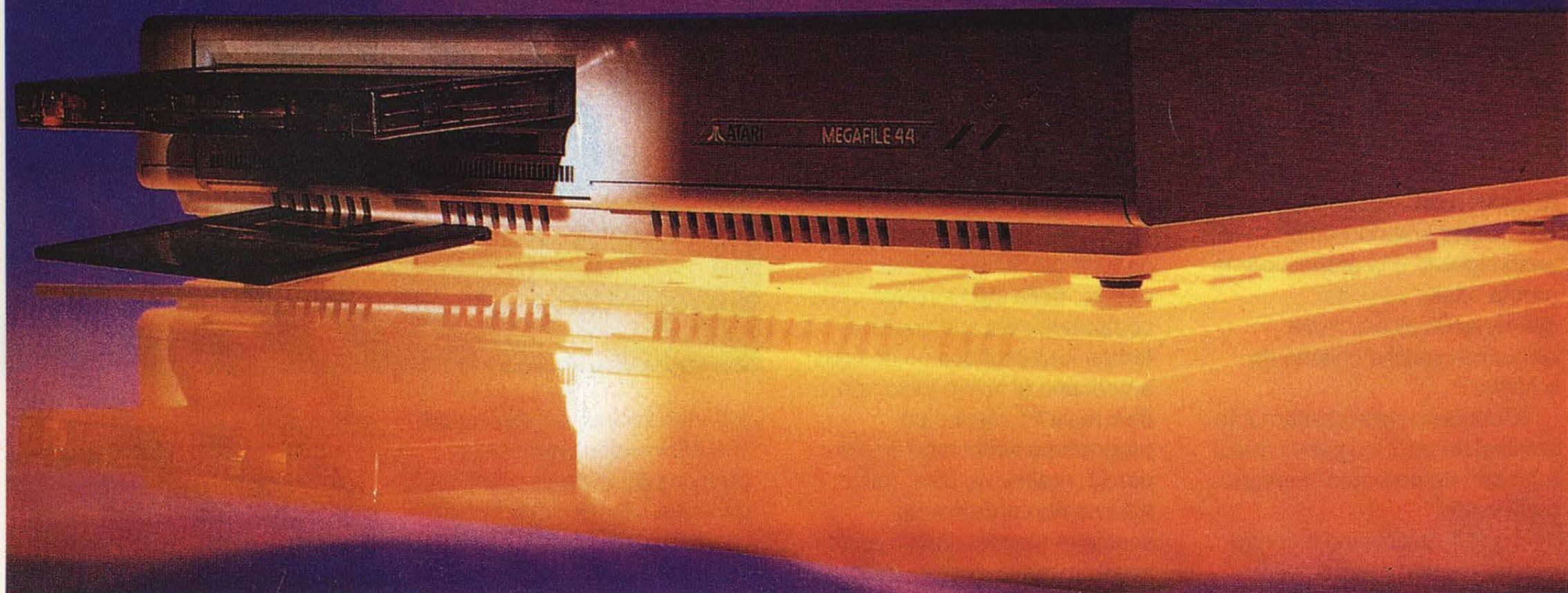
Mystere da Genias Italiana



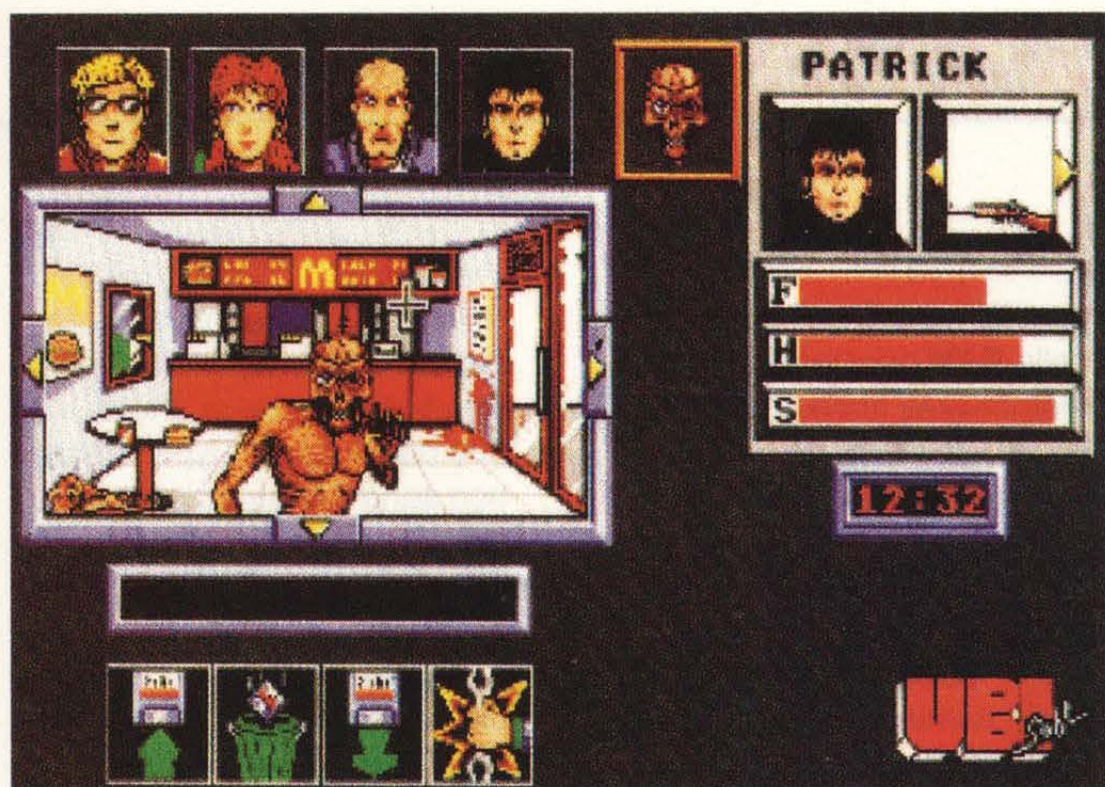
Stryx by Psygnosys

HARD DISK - TO GO

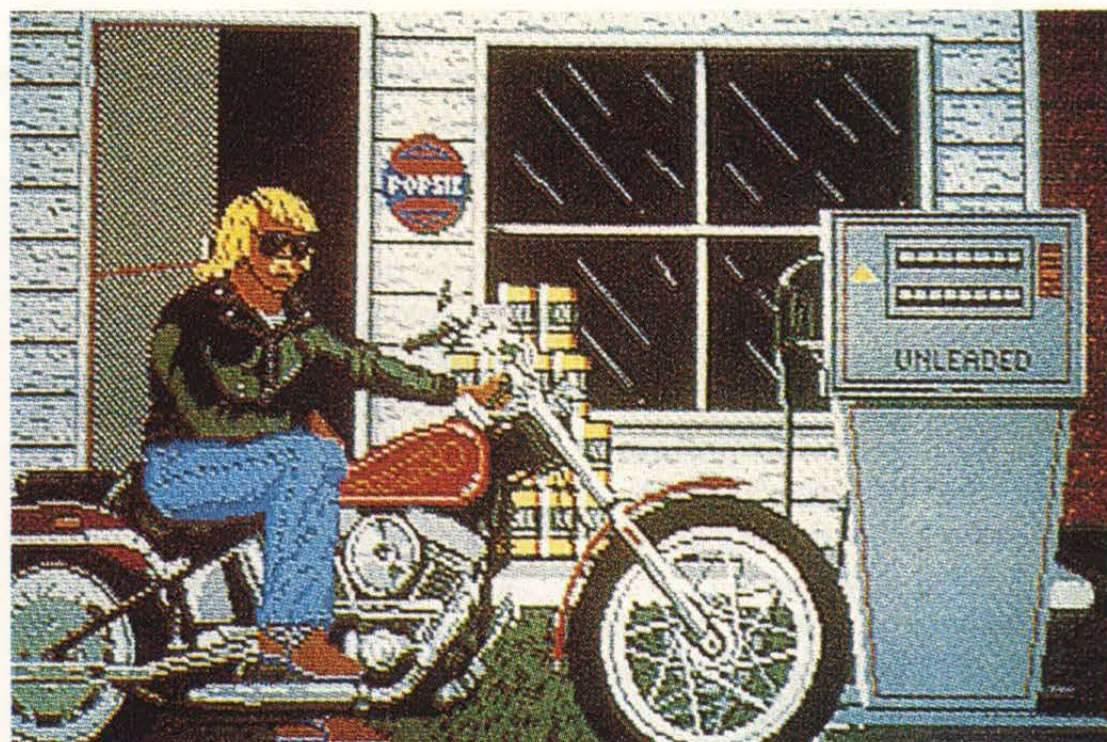
A hard disk you can carry anywhere? RICHARD MONTEIRO takes a walk



Hard Disk Megafile 44



Zombi da UbiSoft



Harley Davidson by Mindscape

Megafile 44 prodotto dalla Atari/SDL anglosassone (l'indirizzo esatto è: 1-4, The Mews, Hatherley Rd, Sidcup Kent DA 14 4DX - Tel.: 0044 - 1 - 3091111). Costa 919 sterline, si interfaccia alla solita porta DMA, e sfrutta cartucce rigide SyQuest del costo di 100 sterline.

Il case del Megafile 44 si installa subito sotto tutti i modelli ST e si presenta molto simile a quello di un 2 o 4 Mega ST.

La velocità di accesso è di 40 millisecondi e i dati possono essere trasferiti nell'ordine di 500 K al secondo! La compatibilità è garantita e verificata al

100% quindi il Megafile 44 si rivela la periferica ideale per gli utenti ST con serie esigenze professionali.

Battle Of Britain, alias Their Finest Hours, è il secondo "episodio" bellico della serie iniziata dalla Lucasfilm con Battlehawks 1942.

In Inghilterra è già uscito, ma in Italia tarda ancora un po' perchè se ne sta curando la traduzione in italiano (almeno del manuale).

Il gioco è ottimo sotto tutti i punti di vista: ottima grafica, scrolling ultraveloce e moltissime opzioni per customizzare il programma

a proprio piacere fanno di Battle Of Britain un vero classico del suo genere.

Presto per Amiga, Atari ST e IBM PC.

Lo simpatico ed irriverente porcello "heavy" da sempre simbolo dell'Harley Davidson arriva a far rombare anche le RAM dei nostri Amiga e Atari ST.

La Mindscape ha infatti annunciato l'imminente pubblicazione della simulazione-gioco ispirata direttamente a Easy Rider, o giù di lì. Harley Davidson sarà presto disponibile con manualistica in inglese ad un costo particolarmente ridotto.

Zombi (che magari si scrive zombie!) è il nuovo, "orribile", ma divertentissimo adventure dinamico della UBI Soft.

Gira su tutti gli ST e gli Amiga e, se qualche anima buona lo importa, potremo presto giocarlo e farci piacevolmente spaventare.

Ottima grafica ed un'interfaccia utente immediata e altamente interattiva sono le caratteristiche di spicco di questa nuova produzione della neonata software house.

Zombi è reperibile solo nel Regno Unito e costa 19.95 sterline per le due versioni a 16 bit.

DIETA

ATEMA DATA SERVICE
AMIGA
PREZZO: LIT. 79.000
DISTRIBUTORE: C.T.O.

Abbiamo passato troppe ore davanti al computer, seduti ad una scrivania o, in generale, conducendo una vita decisamente sedentaria ed ora ce ne stiamo pentendo; i vari fustacchi che si vedono in televisione proprio non ci assomigliano e la preoccupante parola "dieta" ci si sta delinendo all'orizzonte. Abbiamo qualche chiletto da smaltire?

Dobbiamo necessariamente snellirci un po'? Vogliamo fare il tutto con un pizzico di impegno e serietà?

La C.T.O. ci viene incontro con un ottimo programma applicativo che si intitola appunto Dieta. Attenzione però,

se quanto ho detto finora vi è sembrato una facezia, il programma che mi accingo a presentarvi non lo è proprio, in quanto è stato realizzato al fine di gestire una dieta personalizzata secondo le metodologie più attuali, basandosi su un archivio di alimenti che si basa su tutte le loro più importanti caratteristiche.

Non si tratta quindi di uno pseudo-gioco o, ancor peggio, della sterile psicanalista computerizzata che qualche tempo fa ci propose un designer americano (il nome Eliza non vi dice nulla?!): dieta è un programma serio, intelligente e, perciò, realmente utile. Esso tuttavia non pretende di sostituire un vero dietologo, ma fornisce comunque un valido indirizzo ed un punto di riferimento, nonché di

SCELTE FRUTTA DEL 12-12-1989 DI PAOLO ZANETTI							
DESCRIZIONE	u	TOP	MANG MEMO	DESCRIZIONE	u	TOP	MANG MEMO
ALBICOCCHE	N°	8		MAPO	N°	4	CONS
ANANAS	g	600		MELA	N°	4	
ANANAS SUCCO	nl	320		MELA SUCCO	nl	320	
ANGURIA	g	1200		MELONE	g	800	CONS
ARANCIA	N°	4	CONS	MESPOLE	N°	16	
ARANCIA SPREMITA	nl	600		PAPAYA	N°	2	CONS
BANANA	N°	2		PERA	N°	4	
CACAO	N°	4		PESCA	N°	4	
CILIEGE	g	600		PESCANOCCE	N°	4	
DATTERI	N°	8		POMODORO SUCCO	nl	800	CONS
FICO	N°	4		POMPELMO	N°	2	CONS
FICO D'INDIA	N°	4		POMPELMO SUCCO	nl	800	CONS
FRAGOLE	g	600	CONS	PRUGNE SECCHE	N°	8	
MIRILLI	g	600		SUSINE	N°	8	
RIBES	g	600		SUCCO DI VERDURA	nl	800	
LAMPONI	g	600		UVA FRESCA	g	400	
MORE	g	600		UVA PASSA	g	80	
KIWI	N°	4	CONS	UVA SUCCO	nl	320	
MACEDONIA	N°	4					
MANDARINO	N°	4					
MANGO	N°	2					

organizzazione, per tutti coloro che hanno effettivamente problemi di peso (derivanti da qualsiasi situazione) o per chi abbisogna di un particolare modello di alimentazione.

Il programma è tutto italiano (quindi nessun problema per

manuale e software) e viene fornito insieme all'elegante e comodissima agendina plastificata già vista in Contabilità Casalinga sempre distribuito da C.T.O.

Val. Globale: 8

HYPERCACHE

THIRD COAST TECH.
ATARI ST
PREZZO: 149 STERLINE

Se avete spesso imprecauto contro il povero ST per la sua lentezza nel ridisegnare ed aprire windows e avete desiderato una maggior celerità in fase di calcolo, la Third Coast Technologies ha realizzato un'interessante modifica che fa proprio al caso vostro.

Si tratta dell'Hypercache, un microprocessore 68000 a 16 MHz che, montato sulla scheda madre dell'ST, lavora al doppio della velocità consueta, offerta dal normale 8 MHz. La ditta che produce l'Hypercache si offre

anche di installare questo chip sul vostro ST, qualora non ve la sentiate di saldare qualche filo. Le situazioni sono comunque molto chiare al riguardo e, visto che siamo in Italia, sarà meglio sottoporre il tutto ad un laboratorio tecnico di fiducia.

Si tratta, in parole povere, di dissaldare un paio di fili, rimuovere il vecchio processore ed installare quello nuovo, per ottenere la doppia velocità e la possibilità di disattivare il cache RAM. Quest'ultima consiste in 8K di chip FAST RAM. Disattivando la cache si otterrà un incremento della velocità di elaborazione pari ad un modestissimo 10/20 %. Questo

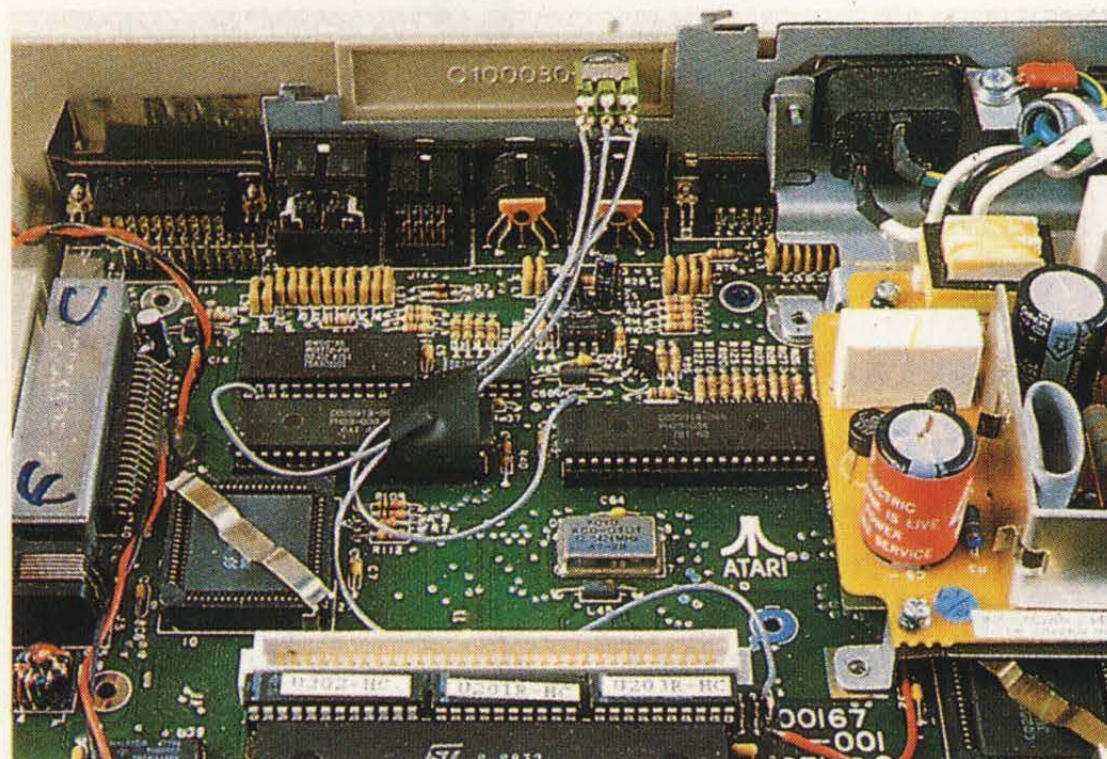
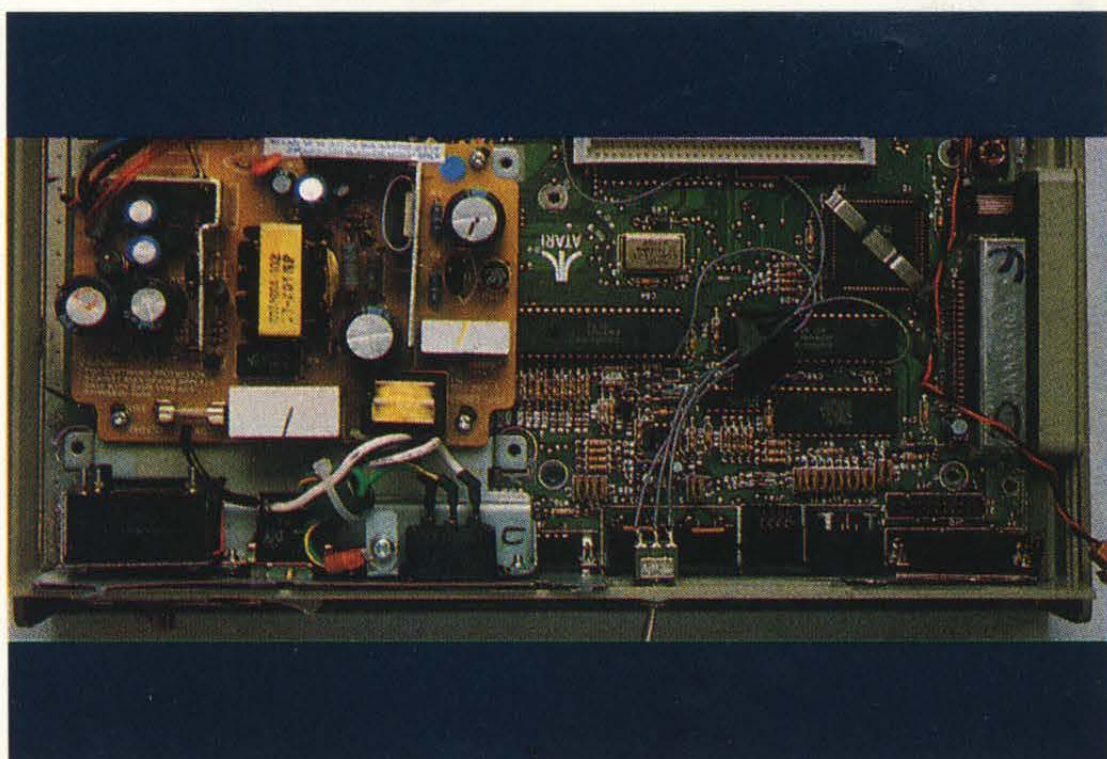
accade perchè tutti i dati scritti nella RAM principale vengono memorizzati anche nella FAST RAM. Qui potranno essere elaborati dal chip a 16MHz con un'incremento della velocità pari a più del 90% di quella standard dell'ST. Se si gioca e basta con l'ST l'Hypercache serve molto poco; aumentare la velocità di un videogame infatti può risultare deleterio per il giocatore che non possiede ovviamente riflessi altrettanto rapidi. Ottimo invece è l'utilizzo di questo nuovo processore per applicazioni DTP e CAD. Inoltre lo Spectre 128, l'emulatore Macintosh per ST cioè, può sfruttare al massimo

l'Hypercache, soprattutto per gestire la altrimenti lentissima simulazione sonora. Più di 300.000 lire per l'Hypercache non sono davvero poche e quindi varrà la pena considerare attentamente l'eventuale acquisto.

Per applicazioni professionali saranno soldi ben spesi certamente ma, per i giochi non se ne parla neanche!

THIRD COAST TECHNOLOGIES, Unit 8, Bradley Hall Trading Estate, Standish, Wigan WN6 0XQ United Kingdom. Tel.: 0257 - 426464

Val. Globale: 7,3



GFA RAYTRACE

GFA
ATARI ST
DISCO
PREZZO: 49.95 STERLINE

Da sempre, se vi siete trovati a confrontare le capacità del vostro ST e quelle dell'Amiga di un amico, vi sarete sentiti ripetere che il 16 Bit Commodore è imbattibile nelle tecniche di Ray Tracing, grazie ai suoi 4096 colori e alla capacità di gestirli in alte risoluzioni. Un esempio lampante di ciò ve lo sarete visti decine e decine di volte con la classica demo in HAM del Juggler, delle biglie colorate, ecc., ecc.

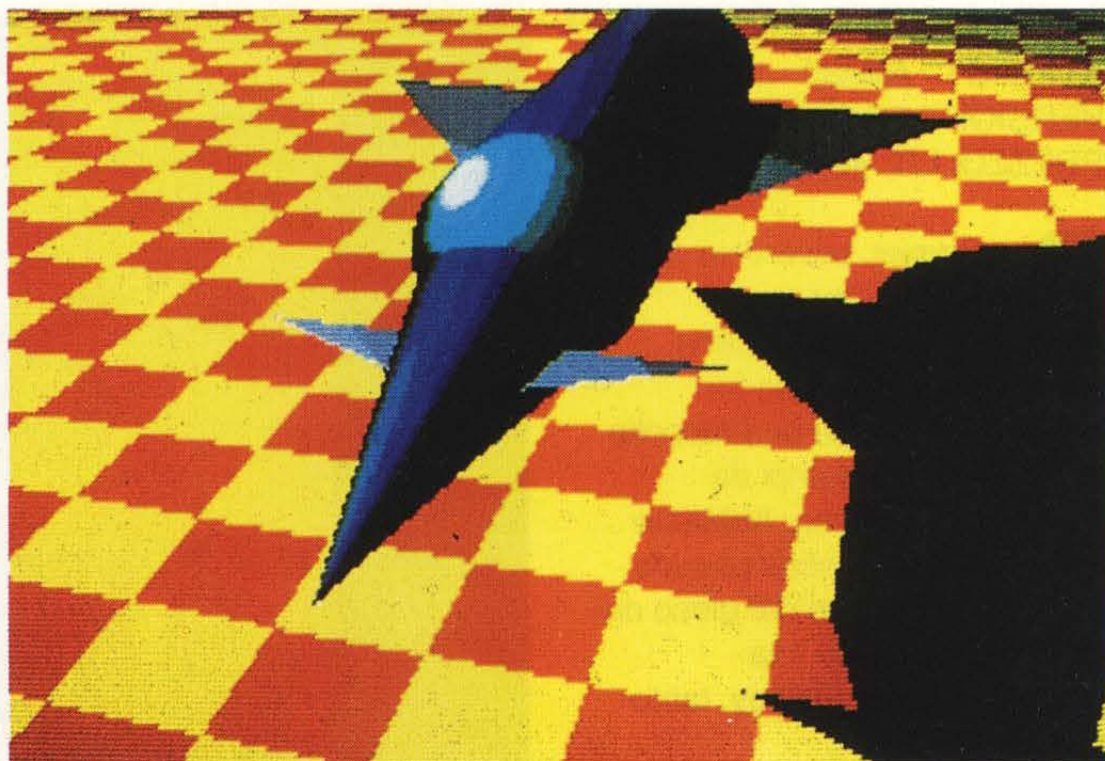
Il nuovo GFA Raytrace per l'ST, tuttavia, riapre la competizione sviluppando a livelli incredibili le sottovalutate potenzialità dei nostri 16 Bit Atari. Il programma nasce dalla sperimentazione effettuata sui rivoluzionari package grafici che sono di recente apparsi in ambiente ST (Quantum paint, Spectrum 512, ecc). Il GFA Raytracing impiega infatti tutti i 512 colori che questi tool grafici offrivano, staticamente sullo schermo; l'unica limitazione è quella di poterne mettere un massimo di 48 per linea. Purtroppo però le immagini così realizzate con questo programma non sono compatibili (e neppure editabili quindi) con lo Spectrum 512 od il Quantum Paint.

Il Raytrace della GFA arriva su due dischetti, corredati di un corposo manuale di ben 132 pagine. Prima di iniziare a lavorare bisogna "sincronizzare" l'ST con il programma. Si deve cioè mandare in esecuzione un pre-programma che determina ed imposta l'interrupt necessario. Questa speciale

routine funziona sia con i 50Hz ed i 60 Hz, in modo da rendere compatibile il GFA Raytrace anche con i normali schermi televisivi (se si impiega una modulatore TV). L'interfaccia utente è articolata su un Editor, indispensabile per creare qualsiasi tipo di soggetto ed illuminarlo, una sezione di Framing, per determinare le singole animazioni, ed una routine di raytracing che trasforma in un glorioso Technicolor animato le nostre creazioni. L'Editor funziona come il CAD 2.0. Sui tre assi ortogonali si possono disegnare poligoni, sfere, linee, triangoli, conbi, ecc., ecc., potendo così creare oggetti completamente tridimensionali, osservabili da un punto di vista impostabile dall'utente. Molto interessante è la possibilità di importare una qualsiasi immagine Degas, Neochrome, Spectrum 512 o Quantum Paint, e quindi proiettarla sull'oggetto da noi disegnato, all'orizzonte o sui fondali del raytracing.

Gli oggetti realizzati possono essere ricolorati e spostati ma, purtroppo, non clonati o ruotati. Il raytracing può essere realizzato in mono, a guisa di test, e quindi in full color. Il tutto risulta più comodo che gestire il tutto in un'unica, media risoluzione. Impiegando ben 9 sfumature di grigio, già le elaborazioni in monocromatico danno risultati impressionanti. Per quanto riguarda l'animazione vera e propria basta fissare un punto di partenza ed uno di arrivo, mentre il computer farà tutto da solo, per calcolare le posizioni intermedie del movimento.

In tutto ciò vi è purtroppo una grossa limitazione: gli oggetti possono muoversi solo



lungo una linea retta. Questo handicap si estende all'osservatore e alla sorgente luminosa che possono muoversi solo lungo l'animazione e non attraverso ad essa.

Il programma impiega da 40 minuti ad un'ora per produrre ogni schermo o frame. Il manu del Raytrace permette di lavorare su aree di schermo più piccole che richiedono solamente pochi minuti per essere elaborate. Ciò si rivela particolarmente utile per testare e provare la effettiva risultanza di un progetto a tutto schermo. Possiamo inoltre limitare i colori a 256, 128 o 64, per sveltire ulteriormente il processo.

Il programma è reso, a livello visivo, con due differenti risoluzioni, contemporanee sullo schermo. L'area di lavoro è infatti in low-res (a 512 colori), mentre i menu, posizionati a destra, sono resi in media risoluzione (quattro colori).

In definitiva si tratta di un programma di Raytracing abbastanza veloce anche se, volendo produrre script con più di 10 frame, si dovrà farlo lavorare tutta una notte!

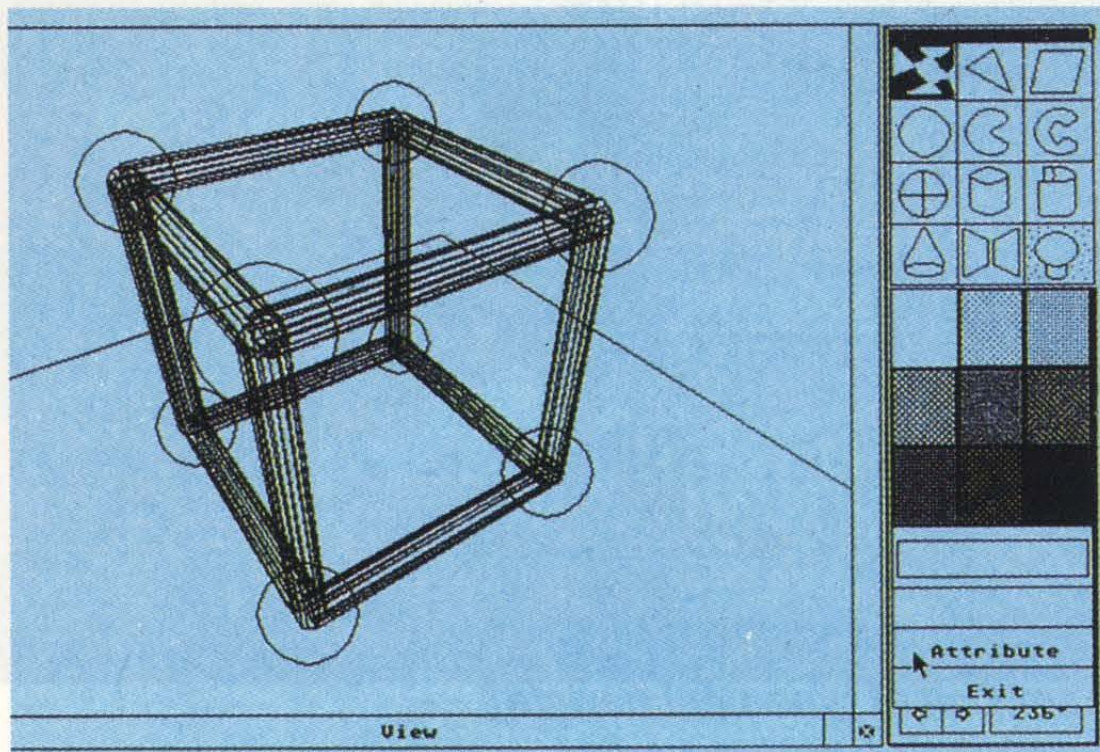
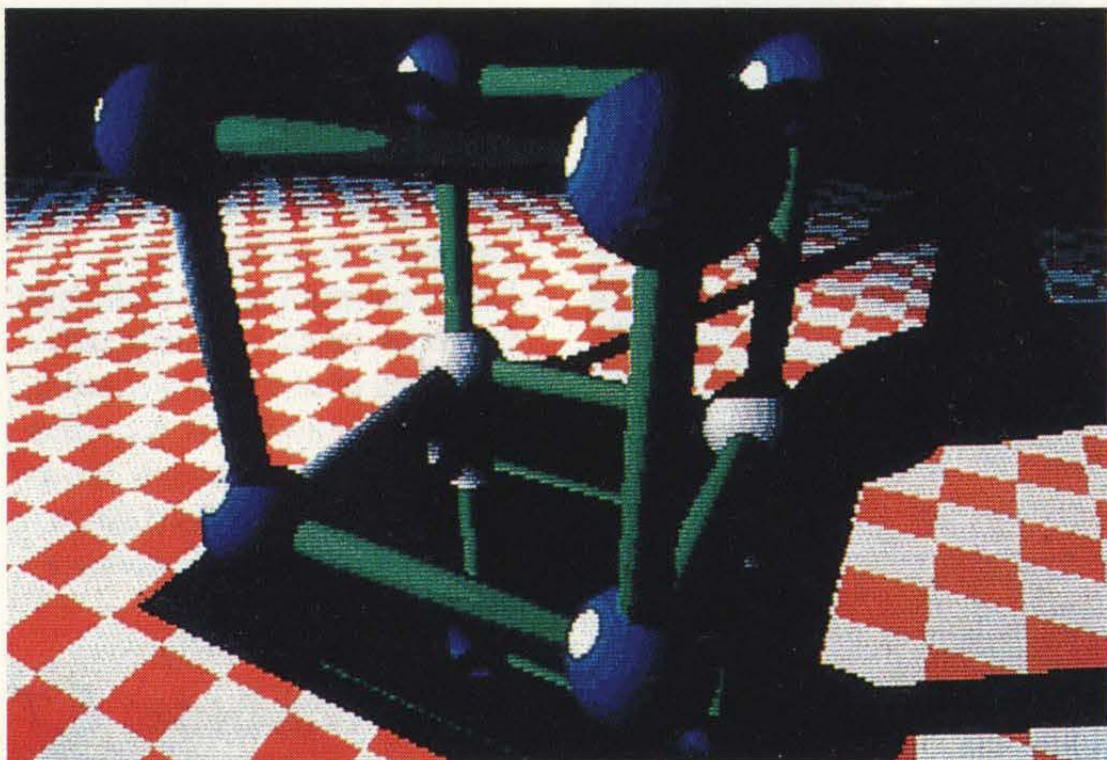
Questo package è allo

stesso tempo entusiasmante e deprimente; può infatti produrre le più belle animazioni ed immagini, mai viste su un ST, ma, non permette di editarle e sfruttarle con nessun altro tool grafico. E' potenzialmente destinato a diventare un incredibile Animator ma, è strutturato in modo da rimanere isolato dal resto delle applicazioni di questo tipo. Tuttavia per 49.95 sterline si tratta, indubbiamente, di un valido e soddisfacente acquisto.

GFA, Box 21, Wokingham, BKS RG11 9LP, United Kingdom. Tel.: 0734 - 794941

Val Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



BAR GAMES

ACCOLADE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000

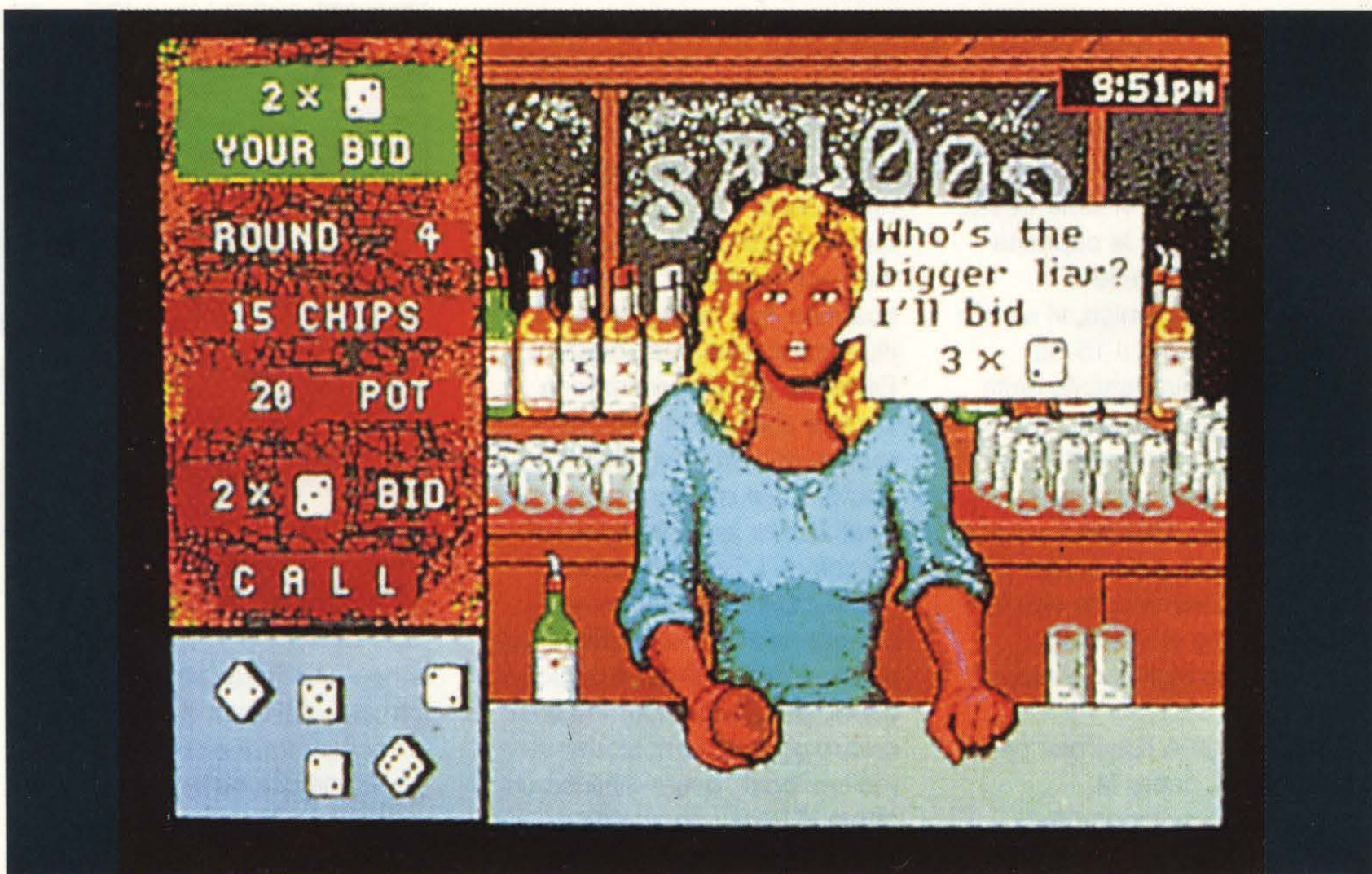
Bar Games, ovvero Giochi da Bar, non è un'arcade dentro all'arcade come il titolo potrebbe far pensare, ma bensì una raccolta di classici passatempi da Lounge californiana. Abbiamo cioè le classiche sfide pseudo sportive che vanno dal gioco dei dadi al calcetto ad aria compressa (l'air hockey, tanto per capirci).

I giochi in totale sono cinque e fanno l'occhiolino ad una classica e seria compilation di un qualsiasi Summer Games.

Si parte con i dadi, portandoci al tavolo verde, come avversaria, una flessuosa biondona tanto avvenente quanto abile nel barare; non si gioca a poker, ma si cerca semplicemente di indovinare il punteggio che faremo lanciando i dadi: vince chi si avvicina di più o ci azzecca esattamente.

Si passa poi ad una partita ad Air Hockey dove il computer controllerà un'altrettanto affascinosa avversaria, praticamente imbattibile senza far prima un po' di pratica. Al momento del Wet'n'Wild, il gioco seguente, ci sarà davvero da ridere.

Si tratta di una specie di corsa ad ostacoli a tempo, cosparsa di palloncini pieni d'acqua e trabocchetti di ogni



Liar's Dice (gioco di dadi)

genere. Il gioco è particolarmente veloce e richiede moltissima abilità con il joystick: cercate dunque di prestare poca attenzione alle prosperose forme della vostra avversaria, messe in evidenza dalla maglietta bagnata!

Si arriva quindi al pezzo forte della serata al bar Accolade: il Pick Up Artist, ovvero "il mago dei Cucadores!!!".

Si avete letto bene, in questo giochetto bisogna chiacchierare con alcune maliarde avventrici e cercare di

convincerle che noi non siamo proprio come un certo Larry Sierra, ma molto meglio! Come si vince a questo gioco?

Ma è semplice: basta riuscire a portare a cena una ragazza!!

Nell'ultimo sotto-game ci troviamo di fronte ad una versione rivisitata e corretta di un classico successore del passato: quel giochetto con il barista e gli assetati avventori. Nei panni dunque del più veloce bartender della città dovremo schizzare qua e là lungo il bancone e servire una folla

scalmanata di clienti dalla gola terribilmente arsa.

Oppppsss!, ci è caduto un'altro bicchiere?! Niente paura, lo "spettacolo" deve continuare!

Ed è proprio uno spettacolo di ottima grafica, e pittoresche ambientazioni questo ennesimo videogioco Accolade che purtroppo offre un po' poco agli aficionados della software house statunitense.

Ci sono sì cinque giochi diversi, ma non sono particolarmente divertenti forse perché noi al bar abbiamo il poker, il biliardo o, meglio ancora, i videogame!!

Poveri gli effetti sonori se non si usa una music card e tanti dischetti da "swappare" (l'Alighieri mi perdoni ancora una volta!) a meno che non si posseda un hard disk.

Se poi aggiungete il fatto che Bar Games non prevede l'uso completo di una VGA, tirando le somme si può saltare a piè pari questo prodotto Accolade.

Troppe attese di caricamento fra un gioco e l'altro, pessima la gestibilità con il joystick (si sa, i PC IBM non sono fatti proprio per giocare!), difficoltà notevole per acquisire una certa dimestichezza con il programma e, a questo punto, scarsissimo livello di interesse.

A dire la verità ci aspettavamo di meglio!

Val. Globale: 6,7



Last Call (il gioco del barista)

DR. DOOM'S REVENGE

EMPIRE

CBM64/128 - ATARI ST - AMI-

GA - IBM PC

DISCO

VERSIONE PROVATA:

CBM64/128

PREZZO: LIT. 39.000

Doctor Doom, per chi non conosce l'inglese, altri non è che il tristemente noto Dottor Destino, acerrimo nemico dell'Uomo Ragno e di Capitan America. Nel nuovissimo arcade adventure Empire infatti i due celeberrimi eroi mascherati dovranno sventare un'ennesima, terribile minaccia del "Dottore dalla maschera d'acciaio". Questi ha rubato nientepopodimeno che un potentissimo ordigno nucleare (come ha fatto lo sa solo lui!!) che minaccia di lanciare contro New York. Le richieste del ricatto di Destino sono inaccettabili e le uniche chances di salvezza sono nelle mani di Spider Man e Captain America. Si tratterà quindi di assaltare la fortezza inespugnabile del cattivo di turno che, per l'occasione, si è

circondato di un temibile esercito di androidi assassini e mostri d'ogni genere. Prima ancora di vedersela con il malvagio Destino, Spidy e Cap dovranno sconfiggere la ridda di brutti ceffi e i quattro "paladini" del male, Electro, Machete, Rhino e Jack-o-lantern. Destino tiene nella sua mano d'acciaio la vita degli innocenti abitanti di New York: riusciremo a salvarli?! Sfruttando al massimo le abilità dei due supereroi avremo moltissime probabilità!

Il gioco è strutturato proprio come un fumetto in cui noi vivremo i prima persona le gesta dei due protagonisti. Vi sono più di trenta fasi prettamente arcade con diversi livelli di difficoltà che vanno da novizio ad esperto. Moltissimi tipi di armi sono ovviamente a disposizione, così come numerosi oggetti indispensabili per superare gli ostacoli creati dal Dottor Destino. abbiamo dunque una saggia e riuscitissima miscela di sano divertimento arcade ed un pizzico di avventura rompicapo che rende Dr. Doom Revenge



un classico, unico nel suo genere.

L'aspetto grafico del programma è senza dubbio eccellente anche in questa versione ad 8 Bit. Le animazioni degli sprite risultano ottime e molto veloci e la cura con cui sono stati ricreati indicatori, schermi e fondali non ha proprio tralasciato nulla per offrire un ottimo prodotto. Ma la cosa che più ci soddisfa è che il programma e il libretto di istruzioni sono stati tradotti

interamente in italiano, così come lo stupendo Comic da collezione accluso al package del gioco. Ottimi anche gli effetti sonori e il commento musicale che raggiungono altissimi vertici con la voce del Dr. Destino e mille altri "intermezzi" degni di un vero arcade. E' possibile salvare una partita su disco proprio perché la complessità del gioco è dannatamente sviluppata.

Val. Globale: 8,2

SHUFFLEPUCK CAFE

BRODERBUND

CBM64/128 - ATARI ST - AMI-

GA - IBM PC

DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 29.000

Riverniciato con un atmosfera sci-fi post-nucleare, arriva una nuova versione dell'Air Hockey che compare, agli albori del videogames, nelle sale giochi di

tutto il mondo. Per chi non lo conoscesse (lacuna gravissima, andatevi rileggere l'enciclopedia!) si tratta di quella specie di bigliardino con le due paddle e il dischetto plastificato che scorre, da un capo all'altro del tavolo da gioco, sospeso su una specie di cuscino d'aria. Questa volta dunque lo giochiamo allo Shufflepuck Cafe, un sordido e multicolore baretto di terz'ordine,

sommerso tra i grattacieli di una metropoli distrutta dai bombardamenti nucleari; oltre alla variopinta genia di avventori ci aspetteremmo di veder suonare la Cantina Band di Star Wars! L'Air Hockey Shufflepuck è però una specie di gioco d'azzardo perchè se si perde i presenti ci commisereranno in maniera alquanto triviale e rozza, mentre se si vince ci scateneremo contro le ire dei "campioni" che avremo sfidato! Gli avversari sono in totale nove, uno peggiore dell'altro, sia per comportamento di gioco sia per "educazione"! Si incomincia con i brocchi, incredibilmente ancor più incapaci di noi, per finire (non so dopo quante partite!) con preoccupanti e cattivissimi brutti ceffi che non sanno assolutamente perdere. Abbiamo diversi livelli di difficoltà, basati ovviamente sulle dimensioni (più o meno ristrette) della sbarretta di controllo ed un'opzione di training, utilissima per allenarci

senza fare brutte figure.

Una volta iniziato un campionato contro gli "assi" del Cafe, potremo salvare il tutto su disco proprio perchè ci vorrebbero molte ore di gioco ininterrotto per arrivare in vetta alla classifica. Graficamente parlando Shufflepuck Cafe è un ottimo gioco che sembra tratto direttamente da un classico arcade; l'Amiga dà perciò il meglio di sé stessa in un irrinunciabile giochetto, terribilmente divertente e adatto per tutte le età.

La Broderbund ha centrato nuovamente il bersaglio.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



LASER SQUAD

REFLEX

CBM64/128 - AMIGA

DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

Come già annunciato nelle news di VG&CW, arriva tradotto completamente in italiano (manualistica e programma) l'originale e, senza dubbio, interessantissimo Laser Squad, vero, attualissimo best seller nel Regno Unito. Il gioco, che è una miscela di strategia e azione shoot'em up, è stato convertito agli 8 e 16 Bit dopo un glorioso passato sullo Spectrum. Si diventa cacciatori e prede, giocando contro un amico o contro le tattiche imbattibili ed imperscrutabili del computer. Sono previste 5 missioni di varia difficoltà ed ambientazione, che hanno come soggetto una specie di caccia all'uomo multipla. Siamo al comando di una squadra di marines spaziali (molto più in gamba degli spacconi di Aliens Scontro Finale!) che dovremo, innanzitutto, equipaggiare con armature e mezzi di offesa, amministrando il nostro budget iniziale di 200 crediti; il tutto considerando l'entità e la complessità della missione prescelta. Abbiamo infatti un attacco di sorpresa, un'assalto alla base lunare, un'operazione di soccorso, la difesa di un'installazione alleata e una manovra di ritirata durante un'invasione nemica. L'emporio di Laser Squad ci offre quattro diversi tipi di corazze (la cui

resistenza è direttamente proporzionale al costo) e numerosi tipi di armi come, laser leggeri, esplosivi, granate e pugnali. Laser Squad viene basato sul computo dei Punti Azione (PA) che determinano le capacità e le potenzialità acquisite dalla nostra squadra; sfruttando i rudimenti dei veri Wargame infatti, ogni singolo marine può muoversi, combattere, scappare, manipolare le armi, innescare bombe, aprire porte, e compiere, in generale, ogni tipo di azione solo se la sua scorta di PA glielo permette. Durante la missione la nostra squadra deve lavorare di comune accordo per raggiungere tutti i

vari obiettivi, uccidere gli avversari, superare i vari ostacoli, e totalizzare, per prima, i 100 punti stabiliti per la vittoria. Le sparatorie sono le fasi più emozionanti del gioco e ne costituiscono l'intera struttura portante arcade. Il movimento del joystick è incisivo, immediato e semplicissimo e rende terribilmente spettacolare e frenetico ogni combattimento.

Altro elemento di maggior spicco è l'innovazione data dai cosiddetti "movimenti nascosti". Dato che i marines possono vedere il campo di gioco entro una limitata area visiva di 90 gradi, è fin troppo facile per un nemico colpirli alle spalle. Nasce quindi l'esigenza di

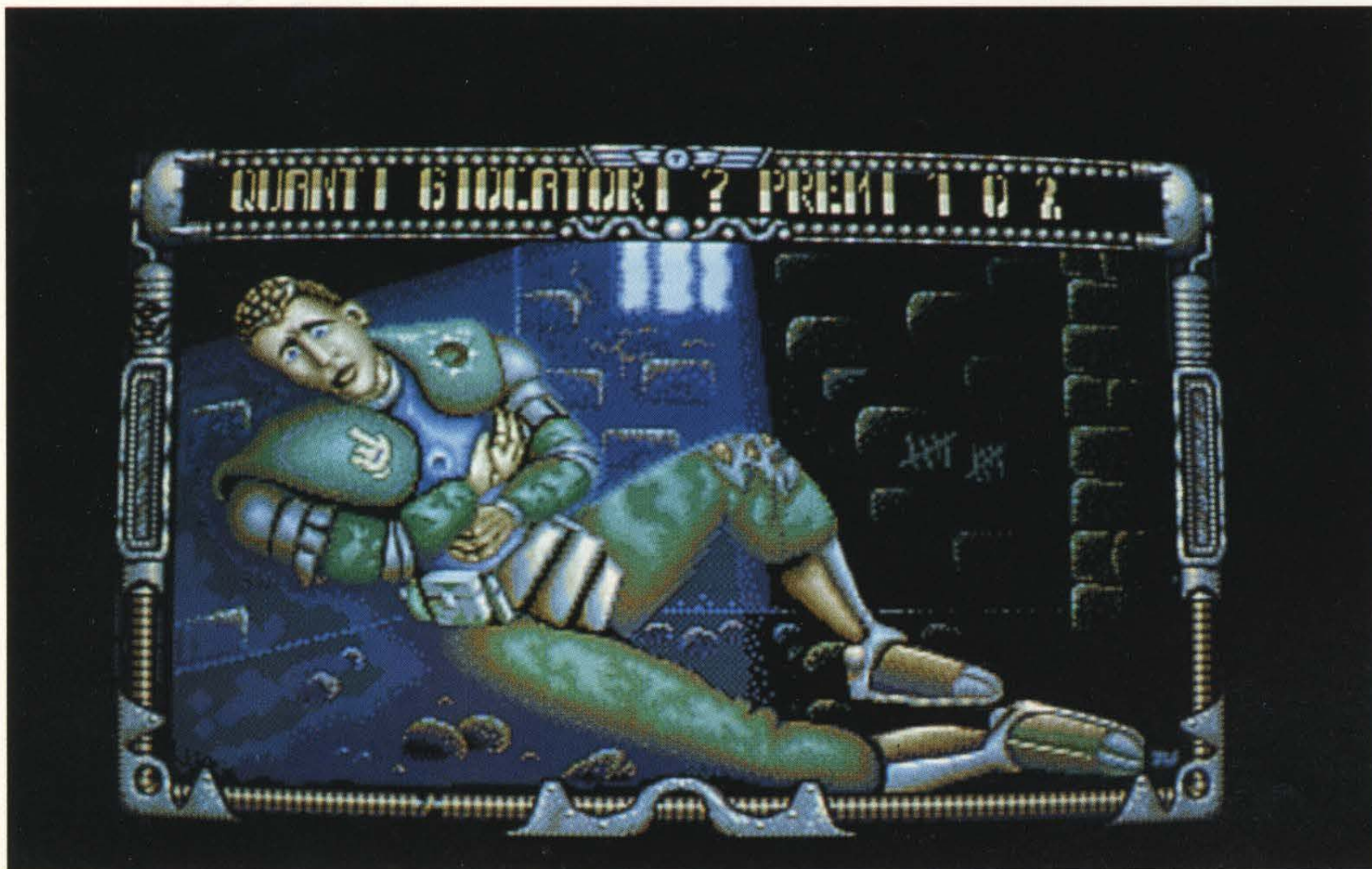
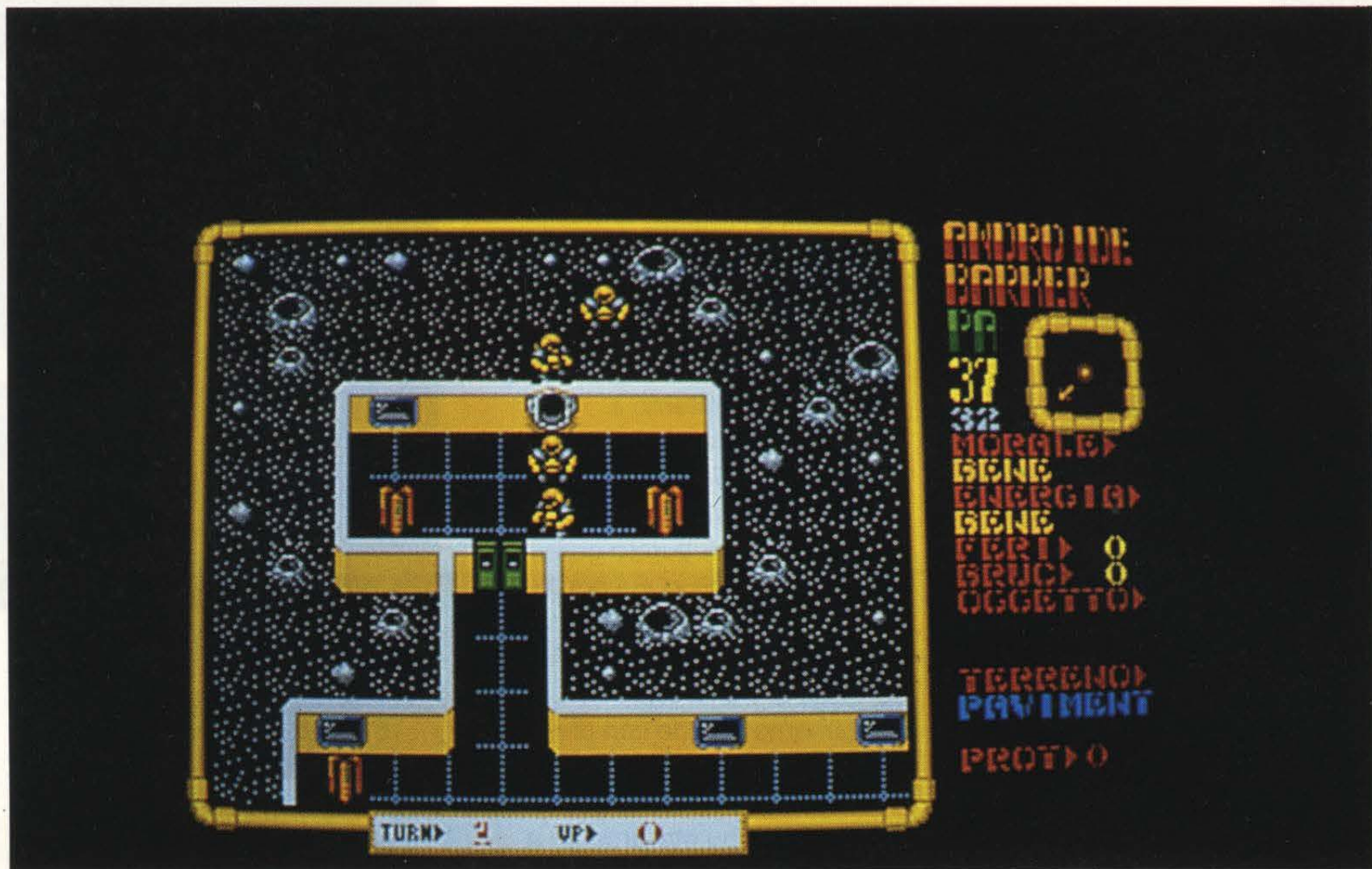
esplorare e pianificare i propri movimenti con un saggio lavoro di copertura reciproca da parte dei marines, proprio come accadrebbe in realtà. Dal tutto scaturisce una certa tensione aggravata da una continua suspense che rende sempre più avvincente e, senza dubbio, mai ripetitivo il gioco.

L'aspetto grafico è curato in maniera eccellente senza peraltro "impastare" troppo il risultato finale che potrebbe confondere il giocatore, se non persino rallentare l'azione. Anche il sonoro, soprattutto sull'ammiraglia Commodore, supporta egregiamente l'intero prodotto, sfruttando ottimamente la stereofonicità ed offrendo un sound track a livello cinematografico.

Nel complesso Laser Squad è finalmente qualcosa di molto originale e divertente, offerto interamente in italiano grazie all'intelligente opera della SC di Varese. Adatto per tutte le età, offre un tipo di divertimento abbastanza intelligente, molto stimolante e duraturo, ad un prezzo decisamente accettabilissimo.

Val. Globale: 9

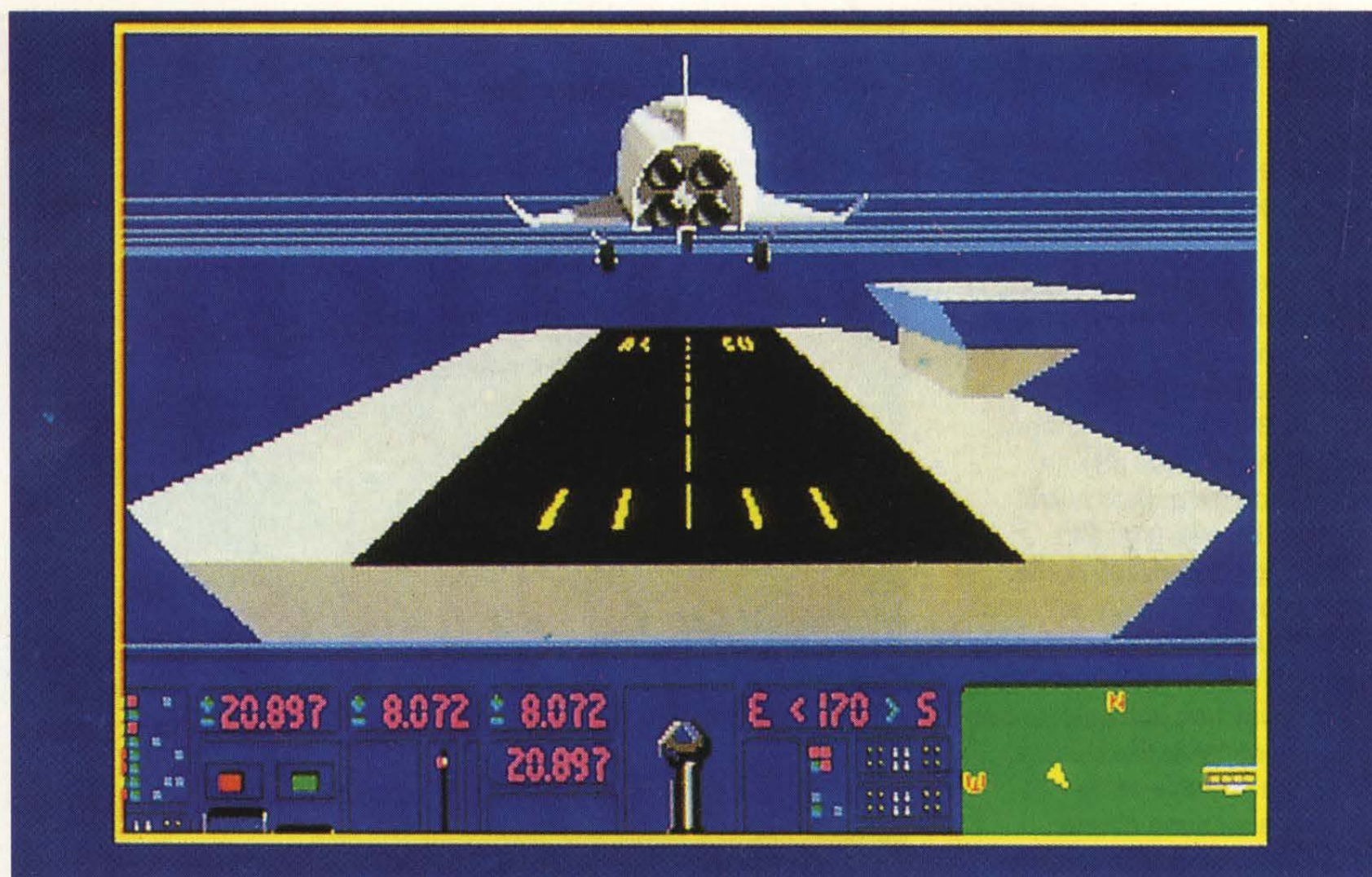
VG&CW
YEP!



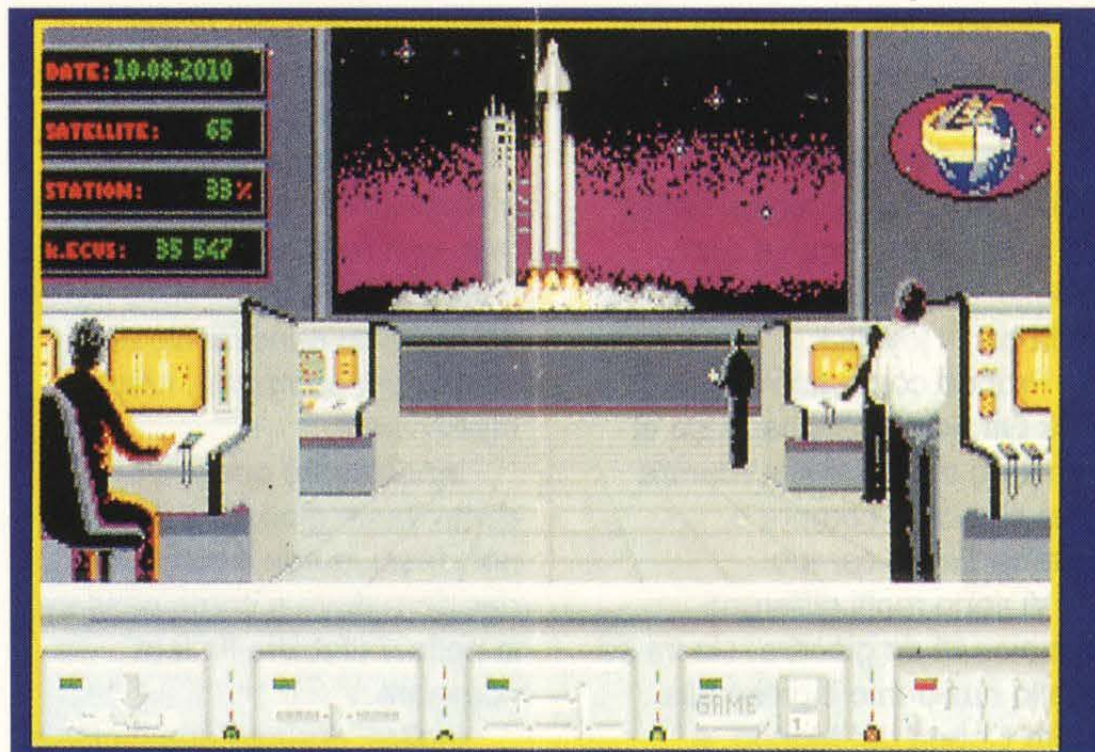
EUROPEAN SPACE SIMULATOR

TOMAHAWK
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

La Tomahawk, nonostante il nome, è una pressoché sconosciuta software house che da molto tempo opera alle spalle di case più famose come Infogrames e Cobrasoft. Questa volta arriva alla ribalta in prima persona con una interessante produzione che fa l'occhiolino alle simulazioni Microprose. Si tratta di E.S.S., un gioco che ci permette di intraprendere una serie di complesse missioni, inserite nello scenario delle "guerre stellari" dell'avanzata del genere umano nel cosmo. Il gioco è strutturato secondo differenti fasi che corrispondono ad altrettanti sotto-giochi completi. L'aspetto strategico pervade ogni singolo aspetto perché è proprio grazie ad un'attenta opera di pianificazione che potremo realizzare, non solo la messa in orbita di alcuni satelliti, ma addirittura la costruzione di un vera base spaziale orbitante. Il nostro ruolo è quello di manager di una compagnia privata che nel 2010 ha ottenuto l'ambito appalto per realizzare quanto suddetto. Dovremo acquistare tutti i materiali adatti per costruire la stazione e le navette stesse che porteranno il tutto nello spazio. Dovremo poi organizzare e controllare la produzione di ogni singolo elemento, effettuare i lanci, le attività spaziali e quindi i rientri



dei nostri shuttle, sempre tenendo d'occhio il nostro conto in banca. E.S.S. è una versione semplificata del recentissimo Space M.A.X. che sta facendo impazzire gli utenti PC di tutto il mondo. Ma in questo gioco della Tomahawk è facile intravedere anche la classica impostazione di successo di un Millennium 2.2, proprio in virtù dell'altissimo livello di interazione. L'aspetto grafico del gioco sfrutta pochissimi immagini bidimensionali, lasciando spesso la parola a superbe rappresentazioni 3D in movimento che ci introducono perfettamente alle varie fasi prettamente arcade. Ad esempio, un volta lanciato uno



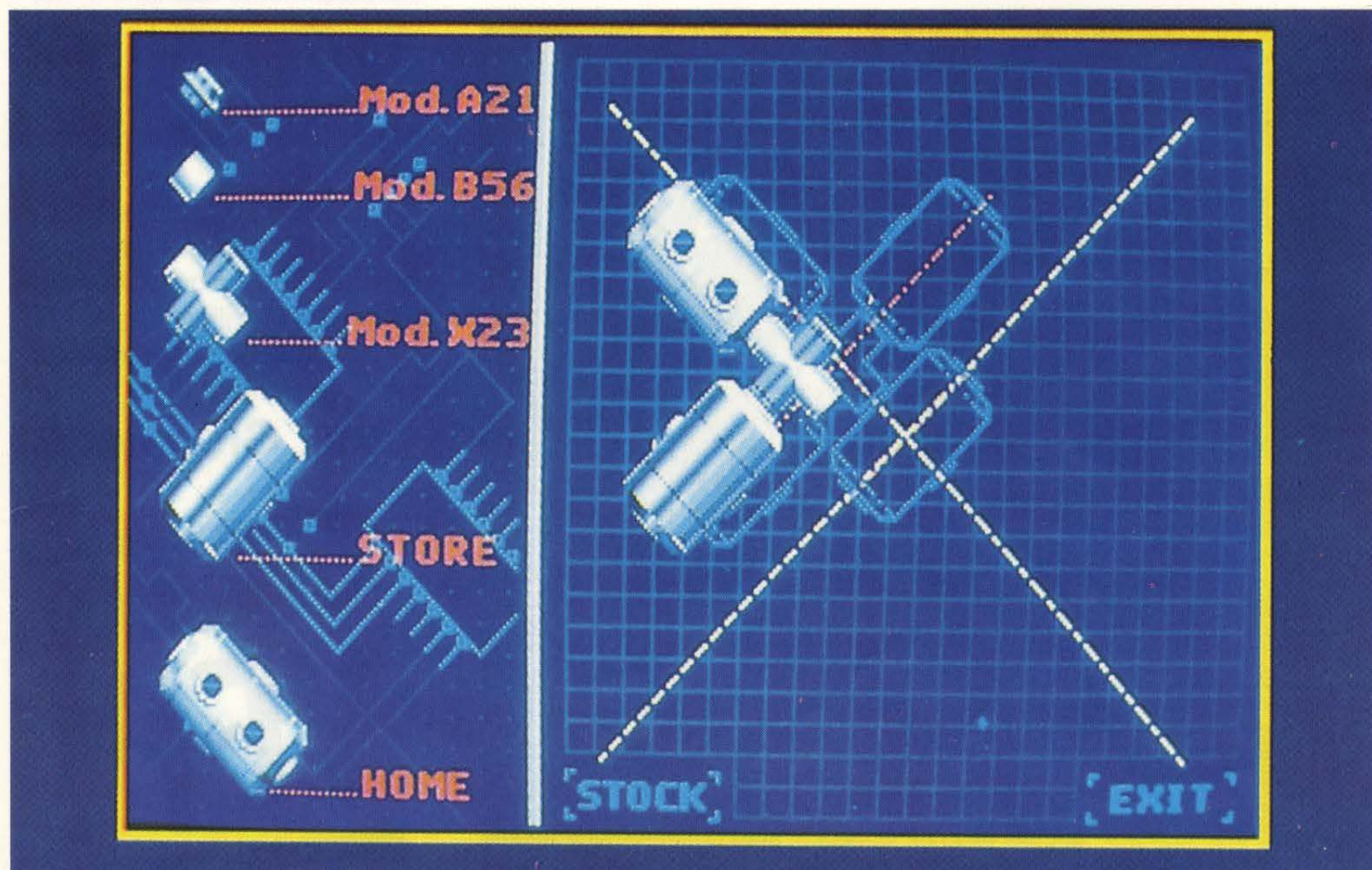
shuttle, dovremo manovrarlo in prima persona nello spazio e quindi riportarlo a terra,

facendolo atterrare sullo stretto ponte di una portaerei, il che non è cosa facile davvero! La manualistica è tradotta interamente dalla C.T.O. di Bologna che lo importa e di ciò non possiamo che rallegrarci visto che non si tratta esattamente di un semplice shoot'em up!!

E.S.S. è un bel programma, molto stimolante e a tratti persino intelligente (visto che c'è qualcuno che pensa ai videogame come a stupidi giochi!).

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!



GAZZA'S SUPER SOCCER

EMPIRE
 CBM 64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 29.000

Nuovo appuntamento con il calcio computerizzato che, proprio in questi ultimi mesi, sta vivendo un momento d'oro sugli 8 e i 16 Bit. In questo numero assistiamo dunque ad una mega sfida tra questo nuovo prodotto Empire e gli altri Soccer computerizzati come Footballer of The Year e World Cup '90. Finalmente le software house di mezza Inghilterra ed anche qualcuna italiana, si sono decise a considerare questa disciplina sportiva tanto agognata a causa di una incredibile penuria di versioni computerizzate.

Questa volta si chiama Gazza's Super Soccer e arriva dalla Empire.

Il gioco vuol essere tale, lo diciamo subito, è non un ibrido tra action e managin o una promiscua miscela di strategia e sfida con il joystick.

Proprio come accadeva in Kick Off poco viene lasciato al pensiero e alla tattica, mentre tutto si svolge sempre e solamente sul campo.

Vi sono molti differenti campionati da giocare, sia va da quello nazionale inglese alla solita Coppa del Mondo, e svariate opzioni per "customizzare" il programma a nostro piacimento: tutto ciò comunque non implica fasi di



compravendita dei giocatori e nessun tipo di azione manageriale da parte nostra.

Il tutto sfocia in un'estrema giocabilità incrementata poi dal fatto che molti tipi di modifiche sono stati realizzati, sulla base del classico canovaccio del soccer per computer, nato su Intellivision.

Innanzitutto quando si controlla un giocatore saremo noi stessi, e non il computer, a decidere dove e come passare la palla e stabilire l'atleta ricevente.

Inoltre, durante questa fase, ci verrà in aiuto il Boot-o-meter, ovverosia un indicatore di potenza, direzione ed effetto del tiro che potremo fare.

Il portiere non è controllato poi dall'elaboratore ma sempre dal nostro joystick che gli permetterà, attraverso facili posizioni, molteplici capacità di spostamento, tuffo e salto.

Lo stesso punto di vista del gioco è stato rimodellato per offrire una maggior interattività; il campo viene infatti mostrato in due sezioni separate: la porzione centrale viene vista lateralmente mentre le due porte sono raffigurate in prospettiva tridimensionale proprio per gestire perfettamente i nostri spostamenti verso lo specchio della porta.

Ci sono i falli, i rigori, le ammonizioni e le espulsioni e le

rimesse laterali. Variando un livello di difficoltà particolare potremo perfino "corrompere" l'arbitro e renderlo un tantino meno ostico! Non sono poi state tralasciate le solite opzioni di contorno che fanno divertire ancor di più come, la modifica dei colori della maglietta, dei calzoncini e persino dei capelli di ogni giocatore! A sentire i programmatori Empire pare che si possa anche variare la temperatura dell'acqua nelle docce degli spogliatoi: ci credete?!

Graficamente parlando questo prodotto si presenta in maniera superba; ottime animazioni a tutto campo, sprite dettagliatissimi e incredibilmente scattanti e, nel complesso, stupenda definizione.

Effetti sonori a iosa condiscono egregiamente il tutto.

Fra tutti i Soccer d'azione che ci sono capitati sotto mano Gazza's Super Soccer è senza dubbio tra i migliori!

Un gioco da non perdere assolutamente!!!!

Val. Globale: 9

**VG&CW
 YEP!**



GHOULS'N'GHOST

US GOLD
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA - IBM PC
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: ATARI
 ST
 PREZZO: LIT. 18.000

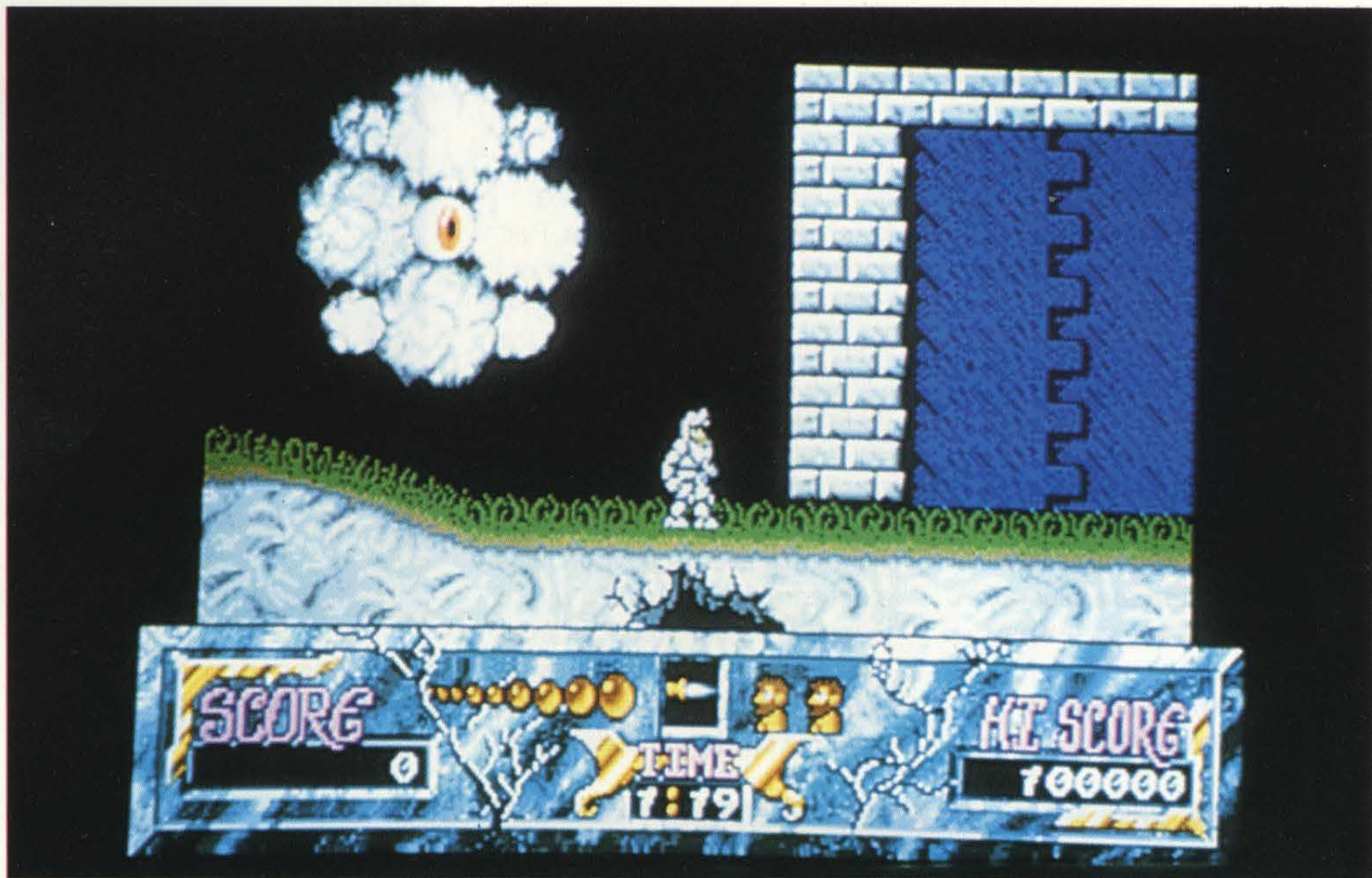
Dopo una massiccia campagna pubblicitaria che, per una volta, mantiene le promesse, arriva a "lancia in resta" uno degli eroi arcade più amato, odiato, chiacchierato e celebrato degli anni '80; si tratta di Sir Arthur, cavaliere senza macchia e senza paura, che ancora una volta entra nel regno dei fantasmi e dei goblin, in Ghoul's'n'Ghost.

Tratto direttamente dall'omonimo arcade Capcom (per chi visse in una capanna sulla cima dell'Everest, si tratta del seguito di

Ghost'n'Goblins!), questo attesissimo platform distruggi joystick arriva in una elegante confezione ad un prezzo talmente basso da far tremare di terrore la pirateria.

Dunque, dunque, i 10 e passa livelli di gioco sono questa volta imperniati sul tentativo di salvare la bella principessa Hus, promessa sposa di Arthur, dalle sgrinfie dei soliti cattivi di turno.

Ammaliate dalla bellezza della gentil donzella, tutte le creature infernali, agli ordini di una potentissima divinità diabolica, hanno rapito e rinchiuso Hus nelle profondità dell'ade: Arthur è già partito, ce la sentiamo di fare altrettanto?!



Se avete risposto di sì vi meritate decisamente questo secondo episodio con il platform d'alta classe e con un tipo di giocabilità che vi farà perdere pasti e ore di sonno.

Raggiungere la fine di Ghoul's'n'Ghost non è infatti cosa facile visto che i pericoli, gli ostacoli e i nemici che incontreremo, paragonati a quelli del primo episodio fanno rabbrivire e preoccupare moltissimo!!! Se poi aggiungiamo che lo scrolling è omnidirezionale (diagonali comprese), che c'è più di un mostro ad ogni fine livello e che VG & CW vi consiglia l'uso di un joystick...d'acciaio, potete capire perfettamente cosa vi aspetta!

Durante il gioco abbiamo sempre la possibilità di rivestire Arthur con una comoda armatura che lo riparerà dal tocco mortale dei nemici.

L'aspetto grafico del programma è senza dubbio molto, molto vicino alla realtà arcade e riesce a soddisfare anche il videogamer più esigente.

Ottime animazioni vengono condite con esilaranti effetti speciali, muovendo il tutto su una altissima definizione dei fondali e su una travolgente velocità d'azione.

Ghoul's'n'Ghost impiega le tecniche di programmazione più evolute, meditate e sviluppate con cura pazzesca dalla US

GOLD che ha appositamente posticipato l'uscita del gioco proprio per perfezionarlo ed offrirlo come vero e proprio gioiello. Dopo aver giocato qualche partita al bar è infatti difficile (suvvia, non siate però troppo sofisticati!) riscontrare alcun tipo di differenza nella versione "casalinga".

Ottimo anche il commento sonoro che purtroppo, come tutti gli arcade, dopo un po' stanca terribilmente. La US GOLD ha dimenticato l'opzione per disattivarlo!! Seguendo poi la saggia politica dei prezzi US GOLD (decisamente e finalmente davvero "anti-pirata"), questo stupendo game ci arriva ad un costo davvero irrisorio, con un package elegante, da collezionare nella propria softteca.

Nel complesso, lo abbiamo atteso, lo abbiamo sognato, lo abbiamo sperato, ed ora ci arriva, prorompente più che mai, divertentissimo ed irrinunciabile: è l'appuntamento arcade dell'anno!

Val. Globale: 9

**VG&CW
 YEP!**



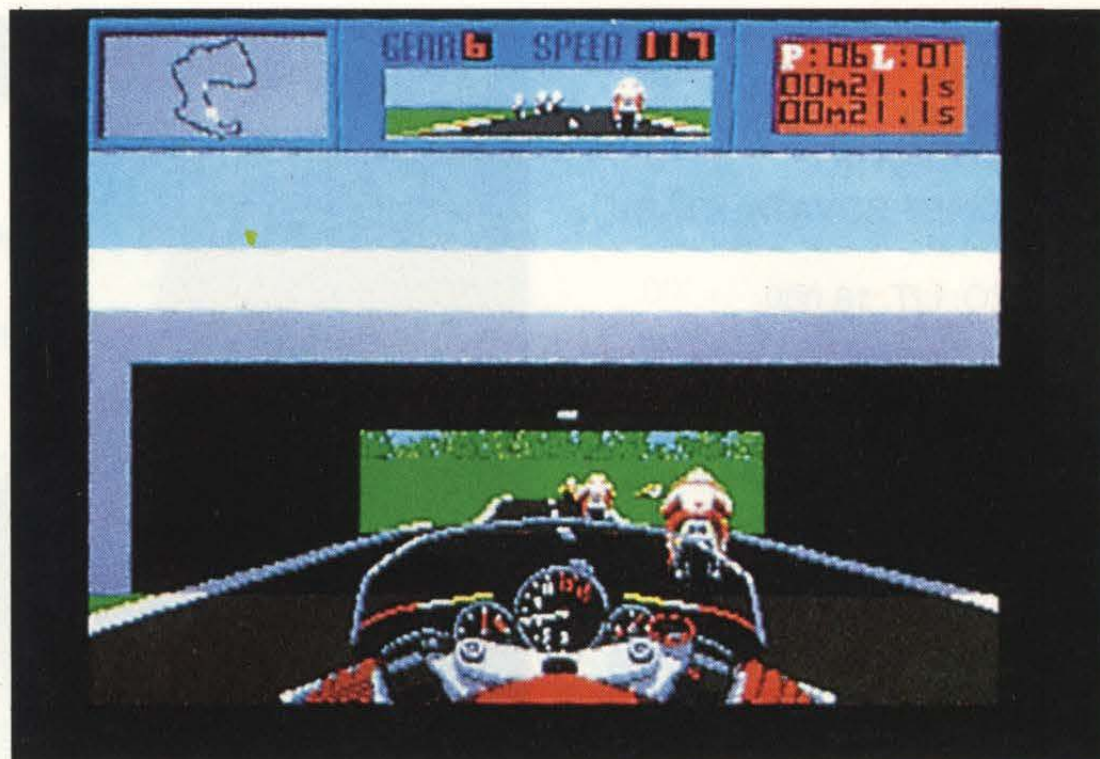
THE CYCLES

ACCOLADE

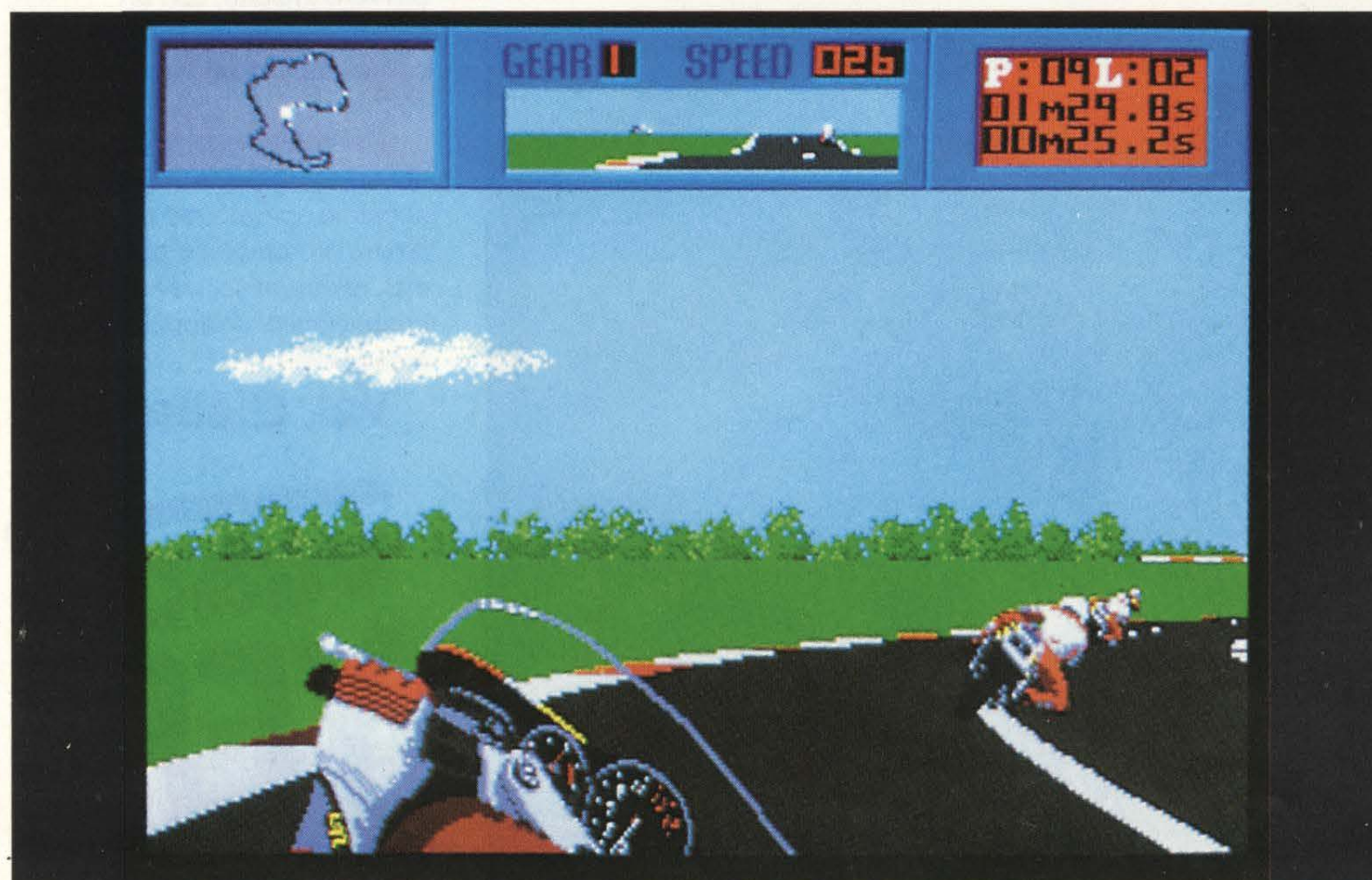
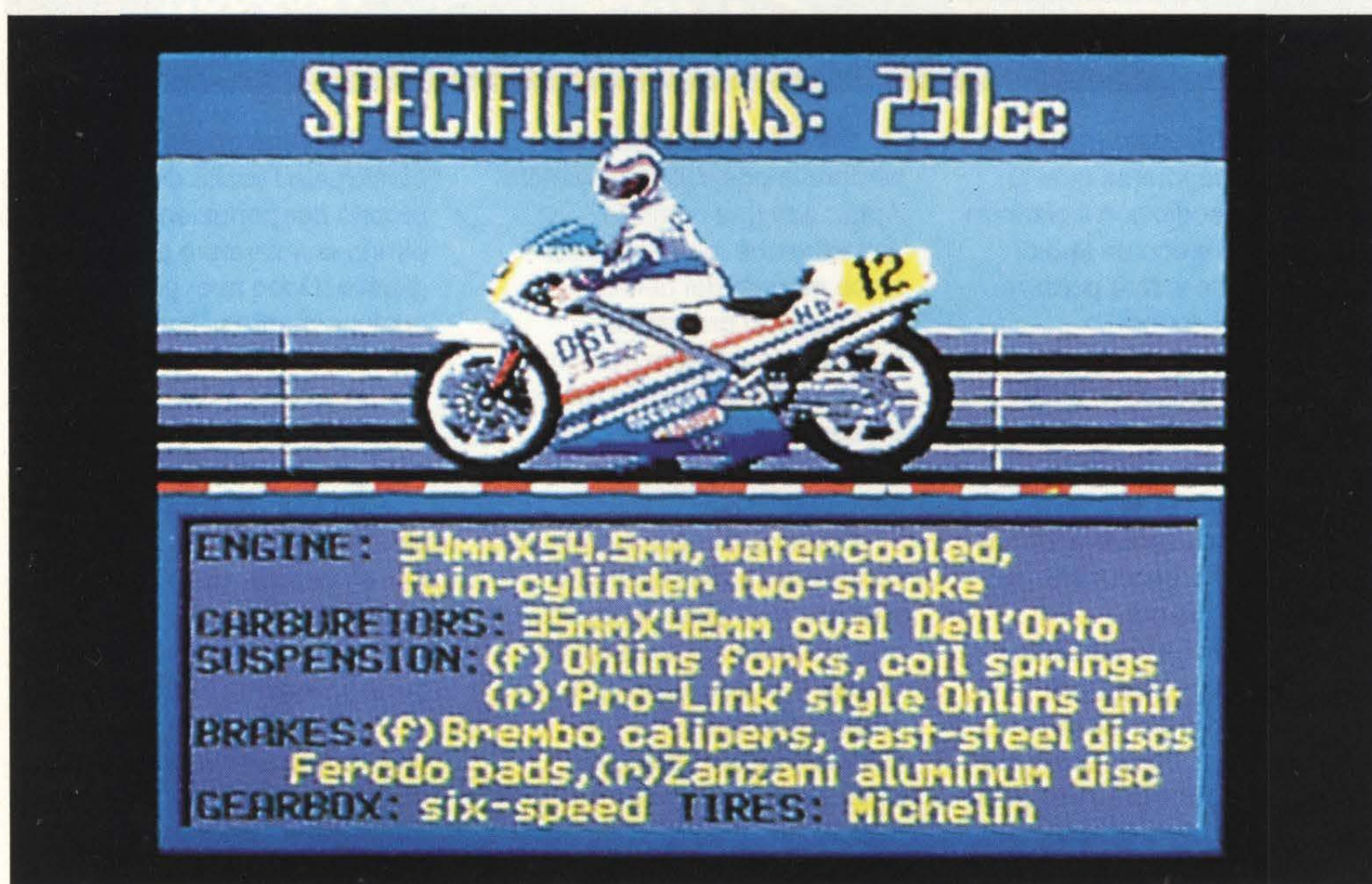
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: \$ 44.95

Dopo Grand Prix Circuit è la volta dell'International Grand Prix Racing a due ruote che arriva sempre dalla Accolade. Si tratta, a spanne, dello stesso identico gioco con la sola differenza del manubrio al posto del volante!! La simulazione sportiva è infatti ricreata con la stessa tecnica vincente del game Accolade sopracitato, maturata a lungo nell'ambito della saga di Test Drive. Si corre su tre tipi di motociclette negli altrettanti campionati del mondo: 500 cc,

250 cc e 125 cc. I circuiti sono quelli più classici e ci "costringono" a spostarci da un capo all'altro del globo; non mancano dunque i famosi tracciati di Laguna Seca, Le Mans, Salzburg e Suzuka. Per competere abbiamo la fase di classificazione e la gara vera e propria che, come in Grand Prix Circuit, può essere svolta su un numero variabile di giri (da 1 a 99). Potremo quindi sfruttare i vari livelli di difficoltà, da Rookie a Pro, che tengono conto degli incidenti, delle uscite fuori pista e del cambio automatico o manuale delle marce. Durante la gara il comodo indicatore posto nell'angolo destro dello schermo ci informa della nostra



posizione e di quella degli avversari che "mangiano asfalto" dalla mattina alla sera!



Le animazioni e l'estremo effetto di alta velocità sono ancora meglio di quelle di Grand Prix Circuit. A tutto schermo possiamo vedere infatti la pista scorrere sotto le nostre ruote, mentre i particolari della motocicletta sono stati ridotti all'osso proprio per non penalizzare l'estremo realismo del gioco. Gli specchietti retrovisori, ad esempio, sono collocati in un ulteriore indicatore a bordo schermo, affiancato al solito radar della pista.

L'accompagnamento audio è senza dubbio eccellente, anche se già sentito, e molto raramente lascia spazio alla tediosa musicchetta di sottofondo che proprio non ha nulla da fare con un gioco del genere.

Nel complesso la Accolade è riuscita a compiere un ulteriore passo verso la perfezione grafica e l'estrema giocabilità, superando se stessa.

Se Grand Prix Circuit vi è piaciuto non dovete assolutamente perdere questo secondo appuntamento con un realismo grafico di altissimo livello e con un mare di divertimento pressoché infinito. Il gioco è corredato da un semplicissimo libricolo di istruzioni che, anche se non sapete l'inglese, non richiederà che un paio di minuti per essere studiato.

La C.T.O. saggiamente non ha pensato di tradurlo proprio per non far slittare ulteriormente la pubblicazione di questo ottimo programma.

E' inutile negarlo: molti ci hanno già provato, ma riuscire ad emulare perfettamente i capolavori Accolade è cosa davvero impossibile!

Val Globale: 8,3

MOONWALKER

US GOLD

CBM64/128 - ATARI ST - AMI-

GA - IBM PC

DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA:

CBM64/128 - ATARI ST

PREZZO: LIT. 15.000-29.000

Chissà se Mickey, ex stellina dei Jackson Five, uscirà dalla sua tenda ad ossigeno per provare il nuovo videogame US GOLD ispirato al suo celebre lungometraggio? Di sicuro intascherà molti soldini, visto che per acquistarne i diritti la software house di Birmingham ha dovuto penare parecchio!

Dopo una miriade di conversioni da film, è dunque il turno dell'insolito sci-fi movie del fenomeno musicale degli anni '80.

Se avete visto il film o no poco importa: si tratta di un game tutto azione. Abbiamo in verità quattro sotto-giochi, tratti chiaramente dalle fasi salienti della vicenda. Nel primo dovremo aiutare il "povero" Mickey a sfuggire dalla morsa dei fans assatanati, travestendolo nientepopodimeno che da coniglio di pezza (Roger Rabbit non c'entra nulla!).

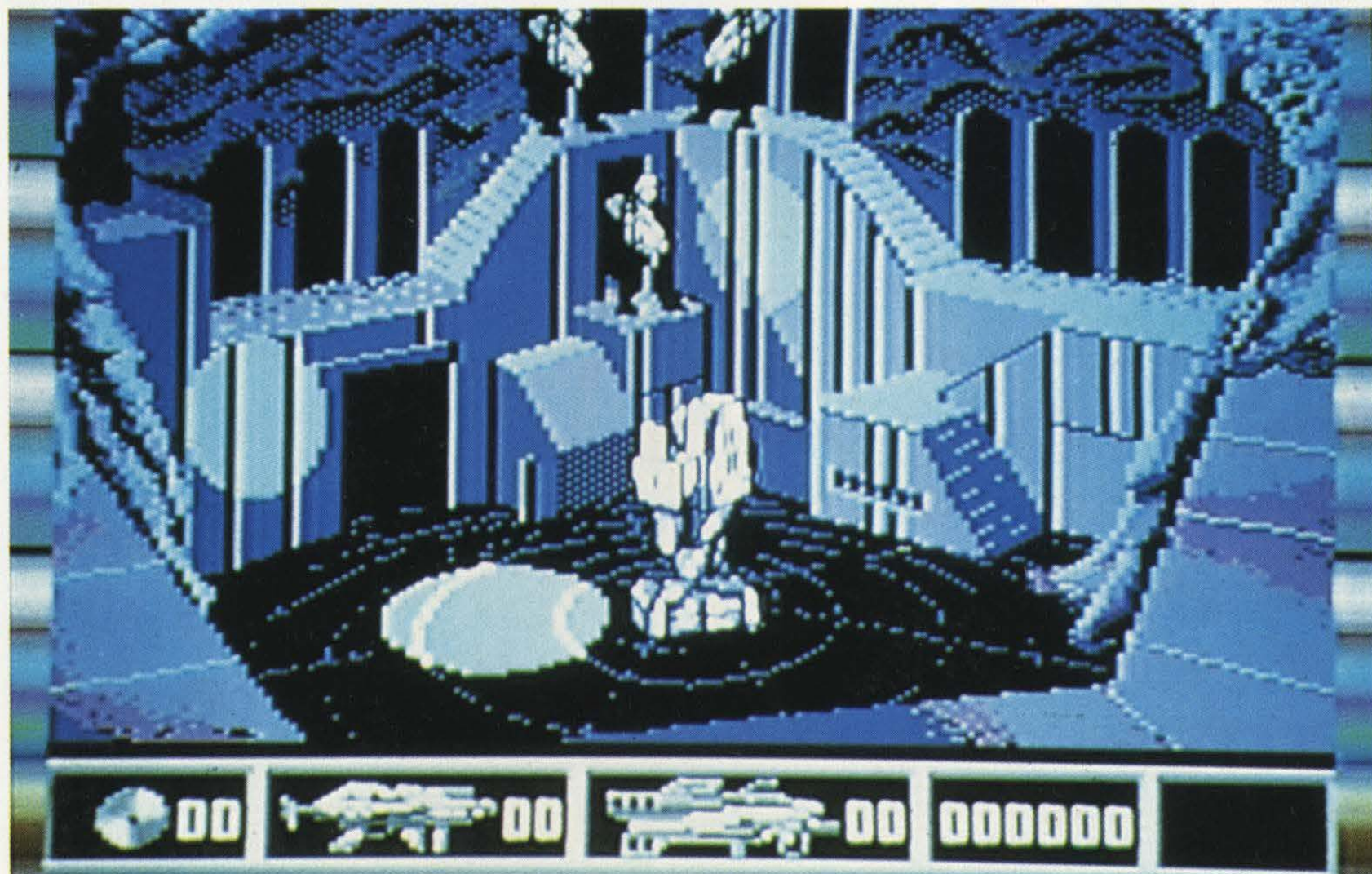
Si devono quindi recuperare le varie porzioni del costume e alcuni oggetti bonus come una macchina fotografica, un microfono, dei riflettori, una chiave e alcuni sacchetti di droga da distruggere. Nella seconda fase dovremo raccogliere dieci sfere magiche che trasformeranno il mezzo di fuga improvvisato (una moto) di Michael nella Stratos Car.

Ai fans che continueranno ad inseguirci si affiancheranno gli sgherri di Mr. Big, "grosso" trafficante di droga che fa il lavaggio del cervello ai ragazzini.

Arrivati poi al Club 30's, sordido locale base degli spacciatori, Michael dovrà recuperare cartucce e pistola per eliminare tutti i tagliagole, ingaggiati da Mr. Big; quest'ultimo, dopo la fase tipicamente shoot'em up (molto simile alla seconda parte di The Untouchables), rapirà la piccola Kathy, una delle tre mascotte di Michael (probabilmente se l'è portata ad Alton Towers, noleggiando il parco di divertimenti per un'intera giornata!). Al termine del gioco, in una fantascientifica arena, il



Versione per Atari ST



Versione per CBM 64

nostro negretto pentito (solo lui potrebbe cercare di diventare bianco, buuuuhhh, vergogna!!) si trasformerà in Mazinga-robot, o giù di lì, e dovrà distruggere Mr. Big ed il suo micidiale cannone laser: fine della storia con Michael che se ne va, da dove è venuto, con la sua luccicante astronave. Il gioco è abbastanza interattivo, divertente e mai stancante, grazie alla presenza dei quattro giochi separati che mantengono alto l'interesse.

Moonwalker non è poi un gioco violento; Michael non muore mai sullo schermo, si limita a scomparire in un frullare

d'abiti, e usa il meno possibile ogni tipo di arma.

La versione a otto bit presenta pochissime differenze rispetto a quella per Amiga o Atari ST.

Lo scrolling è ottimo, le animazioni ben definite ed il sonoro è accettabilissimo e decisamente d'atmosfera.

Sulle "ammiraglie" Commodore e Atari l'impatto grafico di altissimo effetto è la vera carta vincente di un game che non è destinato a lasciare nel segno. Moonwalker è uno strano ibrido di platform e shoot'em up che attinge direttamente alla fonte del

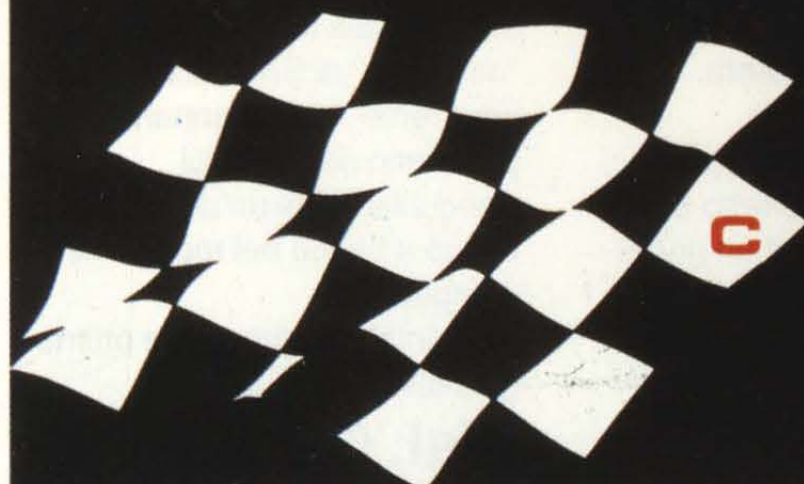
successone cinematografico per battere analoghi concorrenti meno famosi.

Il prezzo è comunque proporzionato a quanto ci viene offerto, dentro al dischetto programma e alla ricca confezione del gioco, per cui se amiamo alla follia l'ammiccante "cattivone" di BAD, alias irriverente "lupo mannaro", possiamo permetterci tranquillamente un'avventura fianco a fianco nel mondo dei computer.

Tanto divertimento e ottima giocabilità.

Val. Globale: 7,9

ELECTRONIC ARTS®



CALENDAR 90

	E	M
JANUARY		1
FEBRUARY		
MARCH		
APRIL	1	2
MAY		
JUNE		
JULY	1	2
AUGUST		
SEPTEMBER		
OCTOBER	1	
NOVEMBER		
DECEMBER		

Ferrari®

FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION



T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M							
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28					
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

E' UN REGALO DI VIDEOGAME & COMPUTER WORLD

NORTH AND SOUTH

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: non perv.

Basato non sull'omonimo lungometraggio televisivo, ma sul più divertente e noto comic "Les Tuniques Bleues", arriva dalla Infogrames North And South; si tratta di un divertente videogame ispirato alle vicende della guerra civile americana, riviste in chiave umoristica e irriverente dai "signori" dei videogiochi.

Il gioco ripercorre i quattro anni del sanguinoso scontro tra giubbe blu e giubbe grigie, mettendoci nei panni freschi, freschi di generale (puzzano ancora di naftalina!), alle prese con un esercito da comandare (una delle due fazioni, a piacere). L'azione inizia nell'Aprile del 1861 quando i sudisti diedero inizio alle ostilità assaltando e conquistando Fort Sumter. Intervengono dunque nello svolgimento molte fasi strategiche ed alcuni intermezzi arcade, il tutto condito dalla simpaticissima presentazione Infogrames di ogni fase della guerra. Vignette, fumetti e presentazioni animate, vengono a costituire infatti la base portante del gioco che, in sostanza, si rivela un divertentissimo fumettone, da vedere e da giocare. Si può competere in due o da soli, contro il computer, selezionando le apposite, buffissime icone. Si impiega, indifferentemente, joystick o



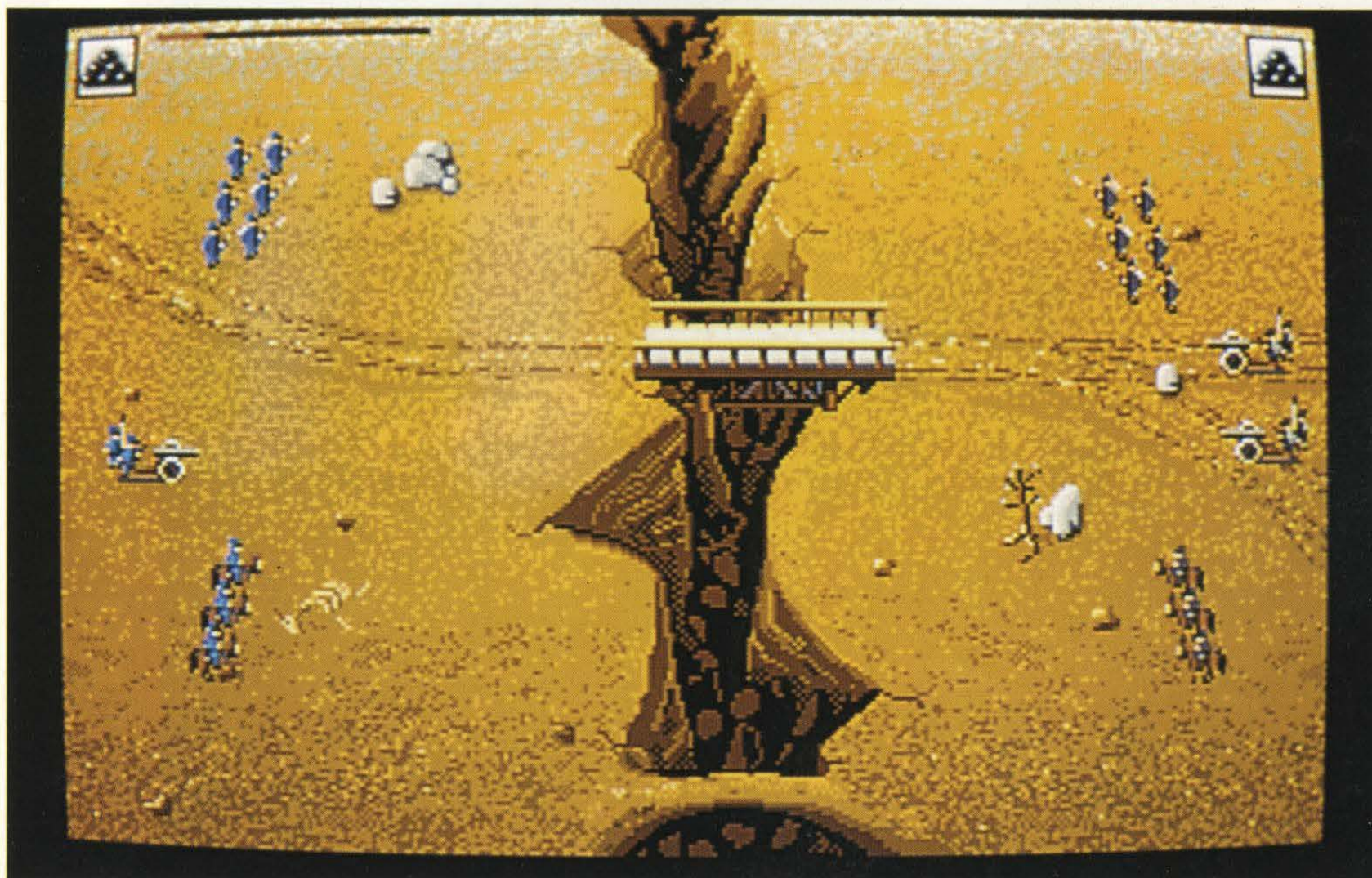
tastiera. Proprio come accadeva nell'acclamato sistema di gioco di Defender Of The Crown, in questo gioco dovremo spostare il soldatino, simbolo delle nostre armate, da uno stato all'altro del continente americano, scontrandoci con il nemico per impossessarci dei territori liberi. Per decidere quale strategia adottare, di volta in volta potremo visionare la consistenza delle nostre truppe in ogni stato da noi occupato. Durante la battaglia possono intervenire alcuni fattori casuali, come le avverse condizioni atmosferiche o l'arrivo degli indiani sul piede di guerra (e "Guerra" dice: "Ahia!!!"). A complicare ulteriormente la

faccenda contribuiscono infatti gli onnipresenti Apache che, giustamente indispettiti da tutto il bailamme smosso dalle truppe americane, dissotterreranno la classica ascia attaccheranno. Attraverso un meccanismo randomizzato sarà proprio quest'arma a cadere, simbolicamente, su un territorio in mano a nordisti o sudisti, eliminando da esso ogni guarnigione. Oltre a impossessarci dei vari stati dovremo cercare di assaltare un treno che trasporta oro federale, per finanziare il nostro sistema di reclutamento. Se la strada ferrata attraversa territori in mano nostra otterremo tanti sacchetti d'oro quanti sono gli

stati interessati; ma se il treno passerà per una zona in mano al nemico dovremo respingere gli attacchi di questo che cercherà, a sua volta, di assaltare il prezioso convoglio. Gli approvvigionamenti ed i rinforzi arrivano anche dal mare: per questa ragione sarà importante mantenere un caposaldo in Virginia (non chiedetemi ulteriori perché: fatelo e basta!). La giocabilità è decisamente estrema, tenuto conto che le fasi arcade sono piacevolissime (anche se un po' troppo frenetiche e veloci) e non richiedono tutta la perizia e la bravura di un vero shoot'em up. L'aspetto grafico del gioco è senza dubbio eccellente e particolarmente efficace per verniciare di originalità, freschezza e interesse una pseudo simulazione che in mano alla SSI sarebbe naufragata in un mare di istruzioni e in un tediosissimo wargame per soli esperti. North And South ci riserva però un'altra gustosissima sorpresa: è tradotto interamente (manuale e programma) in italiano!!!!

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



WILD STREETS

TITUS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

La Titus si è recentemente buttata a capofitto nella produzione di ottimi videogame tutti-azione, per la gioia degli smanettoni. E' dunque la volta di Wild Streets, un'ennesimo "picchia-duro" che non potrà non piacere a tutti coloro che hanno speso patrimoni, in sala giochi, con Double Dragon e la multicolore genia di Ninja e karateka computerizzati. Wild Streets è dunque un game da prendere con le molle, anzi da prendere...a pugni, proprio perché non ci offre altro che una lunghissima serie di combattimenti spacca joystick, senza un attimo di tregua. Volete la trama?! Ve la dirò, anche se proprio non conta nulla in un action game. Dunque, dunque, la "mente" della CIA è stata rapita dalla solita, immancabile

organizzazione terroristica e tocca a noi intraprendere la rischiosissima missione di salvataggio. Il gioco è strutturato su ben 30 differenti livelli in cui, oltre a sgominare sgherri e brutti ceffi di ogni tipo, dovremo fronteggiare il classico mega-forzuto di fine schermo. La novità del programma è che, durante i combattimenti, saremo affiancati da una stupenda pantera nera, nostra fedelissima partner. Oltre a servirci di numerosi tipi di armi potremo dunque lanciare contro gli avversari gli artigli e le feroci zanne del nostro "gattone"!!

Altra interessante novità è la dimensione degli sprite che ricordano molto da vicino il superbo Sword Of Sodan; non abbiamo dunque piccoli omuncoli che si aggirano sullo schermo, ma veri e propri "giganti", stupendamente animati e tratti direttamente da qualche vero arcade di successo. Le fasi di movimento e combattimento sono



strutturate su molteplici frame che rendono il tutto incredibilmente realistico e dannatamente giocabile. Una volta provato Wild Streets è infatti molto dura riaprire un libro e rimettersi a studiare!!! Wild Street è nel complesso un originale, graficamente parlando, action game che prende ovviamente spunto dai recentissimi Shinobi, Robocop e

Last Ninja. Non è un game dedicato espressamente agli avventurieri o agli amanti delle simulazioni, ma con la sua incredibile carica di divertimento arcade anche a questi potrà offrire qualche oretta di avvincente svago. Un buon prodotto che purtroppo è destinato a perdersi.

Val. Globale: 7,8

WORLD CUP 90

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

Dalla Genias arriva l'interessante World Cup 90, presentato come la simulazione calcistica definitiva dei prossimi mondiali. Per chi non avesse ancora letto le World News di questo numero, la Genias è una neonata software house italiana che sta per presentare anche un'interessante adventure sempre tutta in italiano.

Questo nuovo gioco di calcio presenta grafica con scrolling velocissimo e particolarmente fluido, più di 200 frame di animazione per ciascun giocatore (roba da non crederci!!!), la possibilità di sfidare ben sette amici in un lungo e realistico torneo, diverse tattiche di gioco, diversi stadi mondiali (nelle versioni a 16 bit ammontano a un totale di 12!) e accompagnamento sonoro da leccarsi le...orecchie!

In World Cup 90 si può fare davvero tutto: claci d'angolo, dirigore, rimesse laterali, falli, colpi di testa, rovesciate, scivolate, e persino sostituzioni dei propri giocatori.

L'algoritmo del programma controlla anche lo stato di affaticamento dei giocatori, il morale ed il numero di infortuni subiti.

I punti di vista per l'azione del gioco sono due nella versione da noi provata, anche se in ambiente sedici bit aumentano sensibilmente abbracciando ogni punto di osservazione del campo.

Il calcio di rigore, ad esempio, è visto in prospettiva tridimensionale alle spalle del nostro goleador.

Le squadre selezionabili ammontano alle classiche 24 che disputano nella realtà i campionati mondiali.

Quel che più ci sorprende nella versione per il "piccolo" CBM64/128 è la presenza di accompagnamento sonoro ed effetti audio campionati, che sono memorizzati ed eseguiti su ben quattro canali: non ci si era mai spinti tanto avanti nei giochi

ad 8 bit! Manca dunque l'aspetto manageriale del soccer che, a questo punto, siamo convinti che andrebbe a penalizzare un prodotto tutto da giocare, godere e poco da "pensare".

Mentre scriviamo la Genias sta ultimando le versioni a sedici Bit che, oltre a tutte le caratteristiche presenti sul CBM64/128, offriranno più gestibilità del joystick e alcuni algoritmi di calcolo delle condizioni climatiche, le ammonizioni, le espulsioni ed il

gioco a due giocatori contemporaneamente nella stessa squadra.

World Cup 90 è un prodotto d'eccezione che, sventolando i colori della ostra bandiera, regge benissimo il confronto con il nuovissimo Kick Off II, ribattezzato Player Manager, della Anco.

Cari game designer stranieri avete visto che anche in Italia sappiamo programmare bene?!?!?

Val. Globale: 8,3



THE THIRD COURIER

ACCOLADE

IBM PC

PREZZO: LIT. 49.000

Chi è appassionato dei romanzi di Ludlum e di Forsyth, saprà senza dubbio riconoscere in *The Third Courier* un gioco da comprare al volo. Basta guardare la foto che appare sulla confezione per rendersi conto che si tratta di un losco e pericoloso affare di spie. Ci troviamo a Berlino, ai tempi nostri, dove ben due "corrieri" segreti sono scomparsi durante una delicatissima missione di spionaggio. I due stavano consegnando dei piani segretissimi NATO per conto del governo americano. Un terzo corriere, appartenente alla spedizione, ha defezionato e, oltre ad aver ucciso i primi due, si è impossessato del materiale top secret mettendolo in vendita al migliore offerente. E' chiaro che il KGB e la VKR soprattutto (Voennaja Kontra Razvedka) non se ne staranno con le mani in mano, quindi la faccenda scotta, anzi, bolle!!! Il gioco ci permette di vestire i panni di un vero agente segreto, dotato di personalità e caratteristiche peculiari che decideremo direttamente, in fase di preparazione. Il nome, la professione di copertura, le abilità, gli interessi e gli hobby stessi del nostro Bond computerizzato verranno scelte da una lunga lista offertaci dal gioco e quindi calcolate e memorizzate dal computer; il



tutto servirà ad attribuirci un valore di efficienza che influirà sul punteggio conseguibile. Si parte infatti dal rango di Sleuth per guadagnare le promozioni ad Agent, Spy e Master Spy. Per riuscire nella delicata missione dovremo recuperare un chip, un floppy disk ed una CPU, in mano ai tre corrieri scomparsi, e riconsegnarli al governo americano. L'avventura inizia nel nostro appartamento in Knesebeck Strasse, rinomata sede degli agenti CIA a Berlino. Durante la missione di recupero ci dovremo spingere oltre il muro di Berlino, avendo l'accortezza di cambiare parte

del nostro "budget" in moneta corrente al di là della barriera; attenzione però, una volta ritornati nell'ovest i soldi rimasti non avranno alcun valore! Lo schermo di gioco è diviso in due porzioni principali; il quella sinistra troviamo la rappresentazione grafica dei luoghi in cui ci spostiamo e i vari messaggi di gioco che appaiono nelle due finestrelle apposite. Nella parte destra invece abbiamo tutti gli indicatori di gioco, la rosa dei venti per gli spostamenti, l'orologio/calendario e la lista delle caratteristiche del nostro agente (intelligenza, forza,

intuizione, stato fisico e abilità). Sempre in quest'area appaiono i menu a scomparsa che sono riassunti sotto tre voci principali: Action (azioni possibili, come bere, mangiare, armarsi, cercare, sgattaiolar via, ecc.), Inventory (oggetti in nostro possesso) e Places (ovverosia tutti i luoghi dove potremo farci portare da un taxi). La dotazione di armi e sofisticate apparecchiature elettroniche del nostro agente può essere, ovviamente, incrementata durante l'esplorazione del gioco. Potremo tuttavia servirci, già da inizio avventura, di un comodo computer collegato ad un telefax fotografico che ci fornirà, di volta in volta, identikit ed informazioni chiave su questo o quel tipo sospetto. Nel nostro appartamento è sempre in funzione una segreteria elettronica che varrà la pena di controllare periodicamente, dato che si tratta dell'unico cordone ombelicale con "mamma CIA". La segretezza e la discrezione con cui dovremo operare saranno di particolare importanza, anche se spesso ci troveremo impegnati in scontri a fuoco e duelli all'arma bianca, con agenti rivali, assassini della VKR e persino qualche drogatello sprovveduto che cercherà di derubarci. *The Third Courier* è un'avventura di particolare difficoltà che richiede una buona conoscenza della lingua inglese.

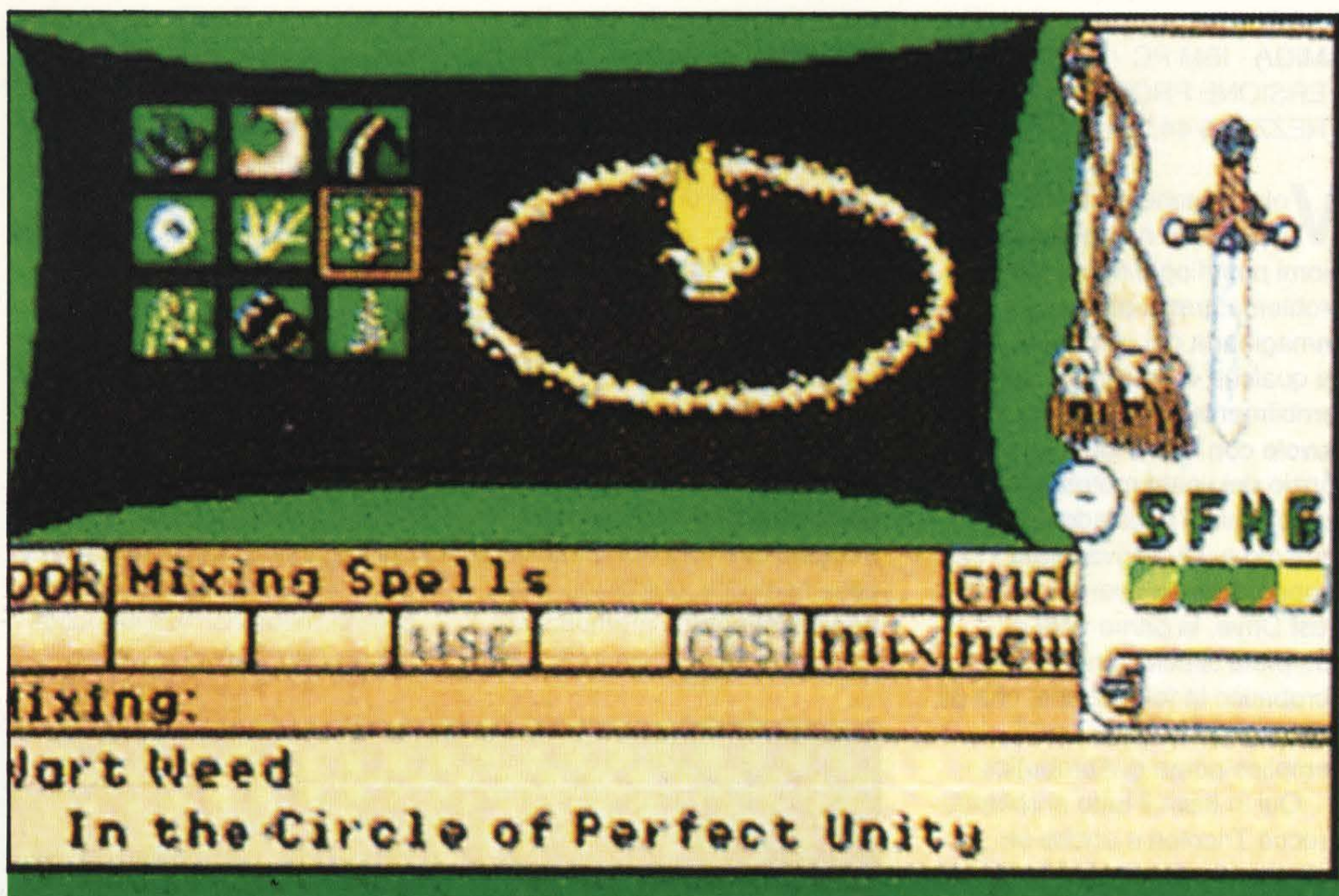
Val. Globale: 8,7



KEEP THE THIEF

ELECTRONIC ARTS
 ATARI ST - AMIGA - IBM PC
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: 24.95 STERLINE

Venghino, venghino, "siorreee" e "siorri" nel magico mondo di Keef II Ladrone che vi farà vivere un'esaltante e avventurosa vicenda in un universo di fiaba, ricco di belle donne, tesori e mostri perfino !(il "perfino" va pronunciato come lo diceva Svicolone, altrimenti non rende!). Keef è il protagonista della vicenda; nato da genitori sconosciuti e depositato, ancora in fasce, sulla scalinata del tempio Mem, Keef è stato cresciuto e educato per diventare un saggio e sapiente stregone. Ma questo non era il suo destino perchè oltre a rivoltarsi contro i sacerdoti Mem, ha combinato loro un sacco di marachelle e di guai, guadagnandosi un bando categorico dalla setta. Qualcuno ha cercato di intradarlo verso le discipline della cavalleria, cercando di farne un glorioso paladino, ma anche questa volta le cose sono andate storte. Cos'altro rimaneva a Keef? Ma, fare il ladro naturalmente! Eccoci calati in questo nuovo personaggio in pixel, in procinto di entrare nella Tri-City Area, ovverosia una specie di "Bartertown" dove al posto di Tina Turner, Master Blaster e un'allevamento di maialini, troveremo nemici ben più temibili e un mare di buone



o cattive occasioni. Lo scopo del gioco è molto semplice, quanto vasto: si tratta di fare arricchire al massimo il nostro Keef, più o meno onestamente, proprio come diceva il Macchiavelli! Come ladri cosmopoliti dovremo imparare a conoscere la gente di Tri City, impegnarci nei migliori affari e tenere alto il nome della nostra "categoria"! L'avventura è giocata attraverso una classica "mascherina" di icone e comandi che si sovrappone all'area di schermo dove vediamo il mondo che ci circonda. Purtroppo per voi Keef ha trattenuto un pizzico di

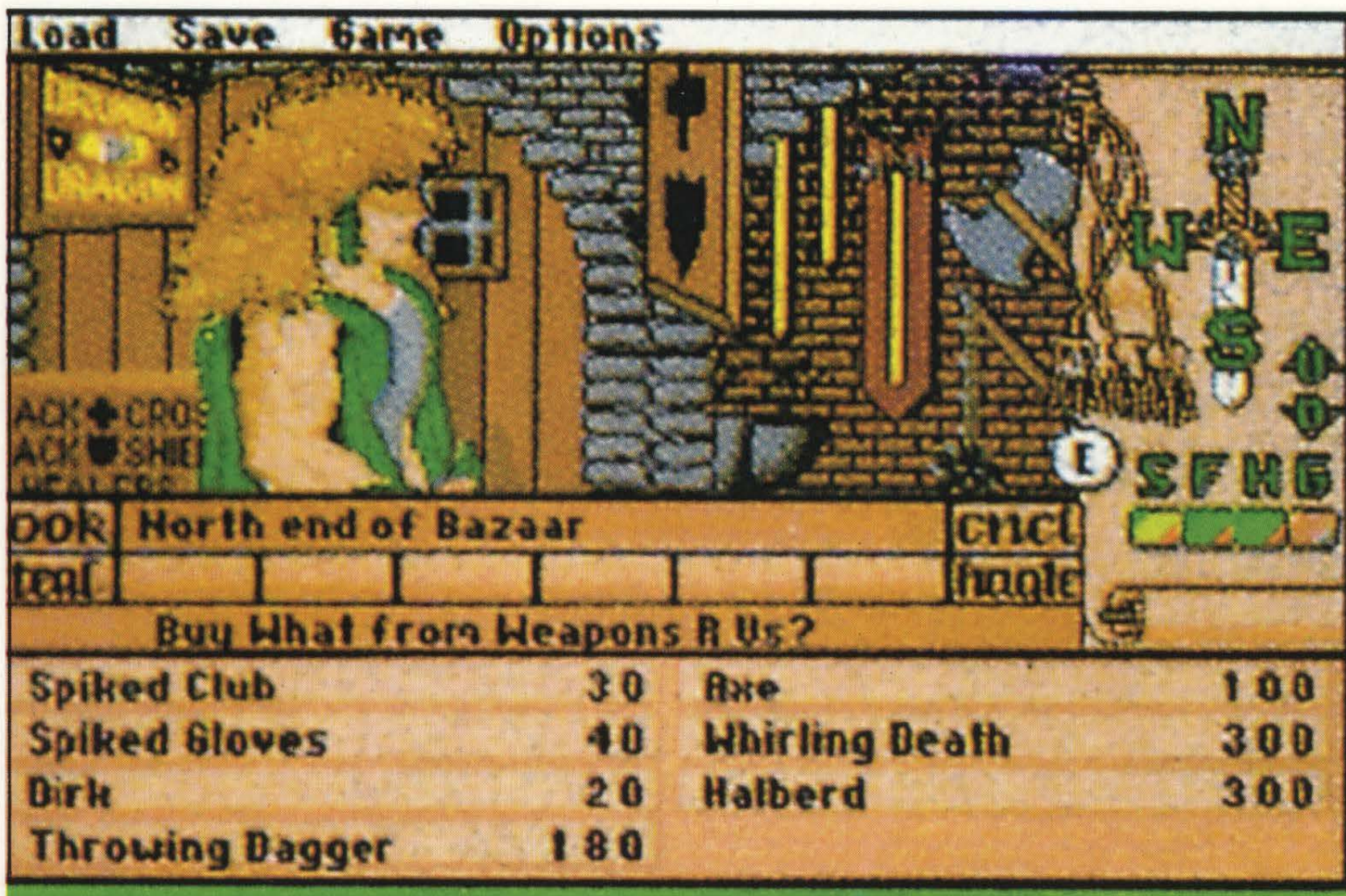
insegnamento dei sacerdoti Mem, grazie al quale egli sarà in grado di formulare ben 25 incantesimi (con il vostro aiuto, si intende!). Anche in questa occasione avremo una vasta gamma di opzioni, tutte selezionabili con il mouse, che corrisponderanno alle icone degli "ingredienti" dell'incantesimo. Il personaggio di Keef è caratterizzato, in ogni momento del gioco, dalle classiche doti di sveltezza, abilità, affaticamento, intelligenza, carisma, stato fisico, ecc., proprio come in un vero RPG. Ed è proprio la classica impostazione dei Role

Playing a farla da padrona in questa avventura dinamica e incredibilmente vasta.

L'aspetto grafico è davvero eccellente, con un continuo susseguirsi di belle immagini, animazioni e mille comandi e menu a scomparsa, così come non v'è nulla da eccepire sul commento sonoro, buffo, divertente e adatto alla situazione. I 25 livelli di sotterranei di Tr-City sono descritti con una eccellente tridimensionalità, così come la fitta giungla da esplorare e i 200 tipi di mostri che popolano il gioco; 10 sono poi le colonne sonore tutte differenti che si alternano in ogni singola fase di gioco. Nel complesso Keef the Thief è un'avventura molto complicata, terribilmente vasta e notevolmente interessante. Si tratta tuttavia di uno strano ibrido tra l'avventura vera e propria e un vero Dungeon Master che può riservare molte piacevoli sorprese a chi è abituato a non "uscire" da questi canoni consueti.

Val. Globale: 9

**VG&CW
 YEP!**



BLUE ANGELS

ACCOLADE
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: \$ 44,95

Volare anche sul il più sofisticato aereo dei giorni nostri oggi non è più un problema grazie alla magia immaginaria dei computer. Ma se qualche volta vi siete sentiti terribilmente soli, lassù fra le nuvole con solo il cielo terso e il ronzio dei vostri motori a farvi compagnia, l'Accolade ha pensato a voi. Arriva infatti proprio dalla software house di Test Drive, la prima vera e completa simulazione di volo acrobatico in formazione, che gli americani chiamano con il semplice nome di Aerobatics.

Qui in Italia il tutto si chiama Frecce Tricolori e anche se nella nuova simulazione Accolade voleremo su gli F/A 18 Hornet, con il cuore saremo su un Aermacchi! Potremo quindi far "mangiare la polvere" ai piloti della Top Gun perchè per volare in formazione e compiere le varie figure acrobatiche ci vuol ben altro che un F15 e un paio di Tow e di Sidewinder, giusto?!

Blue Angels è realizzato con una perfezione grafica ed una completezza di dettagli e opzioni che solo la Accolade, mettendocisi di puntiglio, poteva offrire. Si parte innanzitutto da una completa esperienza la simulatore per acquisire la necessaria dimestichezza con il nostro aereo. Sempre in quest'ambito dovremo poi sperimentare il volo libero ed in formazione, esercitandoci nelle varie figure senza timore di farci male andando a sbattere contro il compagno d'ala.

L'Instant Replay del simulatore ci farà poi vedere esattamente ogni nostra manovra in modo da poter analizzare i difetti e gli errori commessi. Il simulatore sfrutta grafica tri-di trasparente proprio per facilitare il tutto.

Nella realtà i 256 colori di una VGA (per chi la possiede; ma va anche bene una EGA o una CGA) e la superba rappresentazione solida in ray tracing ci offriranno emozioni imperdibili e terribilmente eccitanti. Le figure possibili sono 25 ed appaiono tutte in uno dei numerosi menu del programma. I Blue Angels ci mostreranno poi l'esatta sequenza di movimenti, proprio

come in un vero air show, per far si che il "diamante", il "Fan Break", il "Truck under Break" e molti altri ancora non siano per noi più un mistero.

I vari punti di vista permettono di spostarci a piacere dalle telecamere che seguono le evoluzioni, ad un pallone aerostatico, e dalle gradinate gremite di spettatori all'aeroplanino che segue da lontano lo squadrone dei Blue Angels. Volare e compiere acrobazie a MACH 1 senza margine di errore non è davvero cosa semplice, quindi varrà la pena osservare e memorizzare più di una volta le evoluzioni del

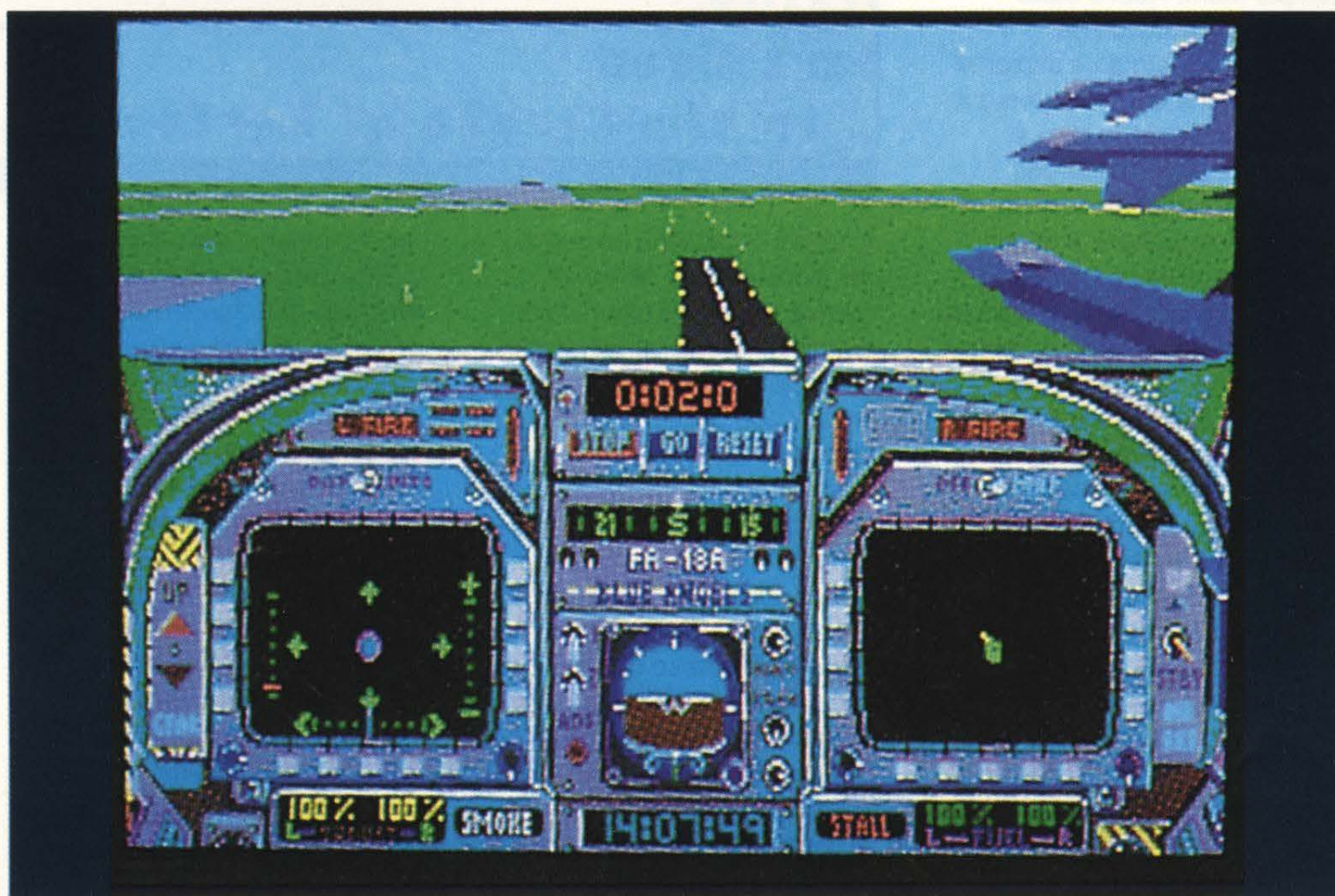
nostro team. Possiamo quindi variare la velocità di esecuzione del programma, rallentando l'intera simulazione e attivare il pilota automatico quando proprio non ce la faremo più!!! (solo in modo "Help"). I comandi del nostro aereo sono quantomai semplici e abbastanza immediati proprio perchè l'F/A 18 è studiato per lasciare sgombra la mente del pilota tutto intento a compiere le più incredibili evoluzioni.

Per volare si impiega sia la tastiera che il mouse, anche se preferiamo caldamente la prima che permette correzioni molto più precise. Nel complesso,

effetti sonori a parte (per cui non è prevista una Ad Lib, o music card che sia), Blue Angels è uno straordinario simulatore di volo che riesce incredibilmente ad imporsi per originalità.

Tutto quanto avete imparato in F16 Falcon, Fighting Falcon, Bomber, Strike Eagle II, ecc., ecc., vi sarà servito da allenamento per volare con i Blue Angels; la tecnologia allo stato dell'arte Accolade vi offre "The Best of The Best", proprio come dicevano in Topgun: non vorrete perderlo, codardi?!

Val. Globale: 8,7



M1 TANK PLATOON

MICROPROSE
IBM - MS DOS COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 89.000

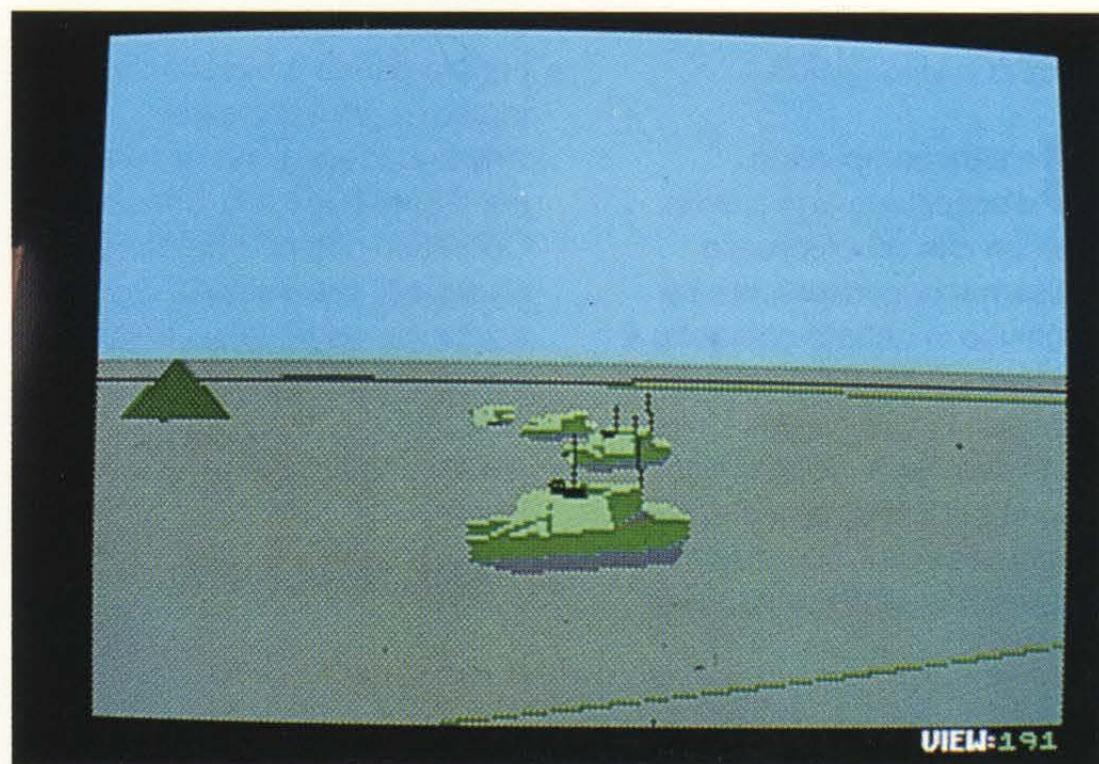
M1 TANK PLATOON è la simulazione di un combattimento fra carri armati. Il giocatore è il comandante di una squadra di tank, che deve perlustrare una vasta zona di territorio nemico per bonificarlo dagli eventuali gruppi di carri nemici. Il game è un misto fra arcade e simulazione. La grafica è stupefacente, il programma vede la scheda grafica VGA e ne sfrutta appieno le caratteristiche tecniche, gira a 640X480 pixel a 256 colori. L'impatto visivo è notevole, vedere per credere!!! Se possedete una scheda EGA dovrete accontentarvi di una definizione leggermente inferiore e di un numero ridotto di colori. Se invece disponete di una "misera" CGA questa è la volta buona per investire i vostri sudati risparmi ed acquistare una scheda dalle caratteristiche superiori. M1 TANK PLATOON ha la possibilità di utilizzare la scheda musicale AD LIB della SIERRA ON LINE, scheda ormai molto venduta nei paesi anglosassoni e negli States, tanto diffusa da essersi imposta come standard e termine di paragone.

La protezione è la solita della MICROPROSE, il disco A funge da key disk e solo dopo il riconoscimento della silhouette di un mezzo corazzato si passa alla fase vera e propria del

gioco. Dopo questa discussione sull'hardware utilizzabile, possiamo ora iniziare ad analizzare le caratteristiche di questo nuovissimo game.

Il carro a disposizione è un M1A1 ABRAMS, armato con un cannone da 120 mm e tre mitragliere, il sistema di puntamento è supportato da un laser range-finder, per aumentare al massimo la precisione del tiro. All'interno del carro troviamo un computer balistico che viene utilizzato dal cannoniere. Il tank è in grado di sparare anche in movimento, acquistando un grosso vantaggio sui carri sovietici della vecchia generazione. Solo il T-80 russo può competere con questo recente carro statunitense. Oltre alle armi puramente offensive il carro dispone anche di sei lanciatori per granate fumogene e di un sistema laser che avverte l'equipaggio che un sistema di puntamento laser nemico ha inquadrato il mezzo. C'è poi un sistema automatico di spegnimento degli incendi dovuti a danni subiti negli scontri con gli avversari.

Prima di iniziare un vero combattimento è meglio impraticarsi con il mezzo e studiarlo a fondo il manuale ed i vari sistemi di puntamento e di difesa passiva. Il manuale a disposizione è corposo, più di 200 pagine, zeppe di dati tecnici sugli armamenti presenti nei due eserciti nemici. Oltre al manuale, viene fornito anche un



utile pieghevole (in italiano), che spiega succintamente: i comandi, l'hardware richiesto e le varie operazioni da eseguire per installare il game sul disco rigido.

Superata la fase di addestramento si potrà iniziare un'azione vera e propria, tramite la mappa potete controllare la posizione dei vostri carri e quella dei mezzi avversari. Cercate sempre il terreno che vi è più favorevole per portare un attacco, anche perché difficilmente riuscirete a celare per lungo tempo la vostra presenza agli avversari, anch'essi muniti di mezzi tecnologicamente all'avanguardia. Durante le fasi dei combattimenti potrete godere della grafica superlativa e dell'elevata giocabilità di M1 TANK PLATOON.

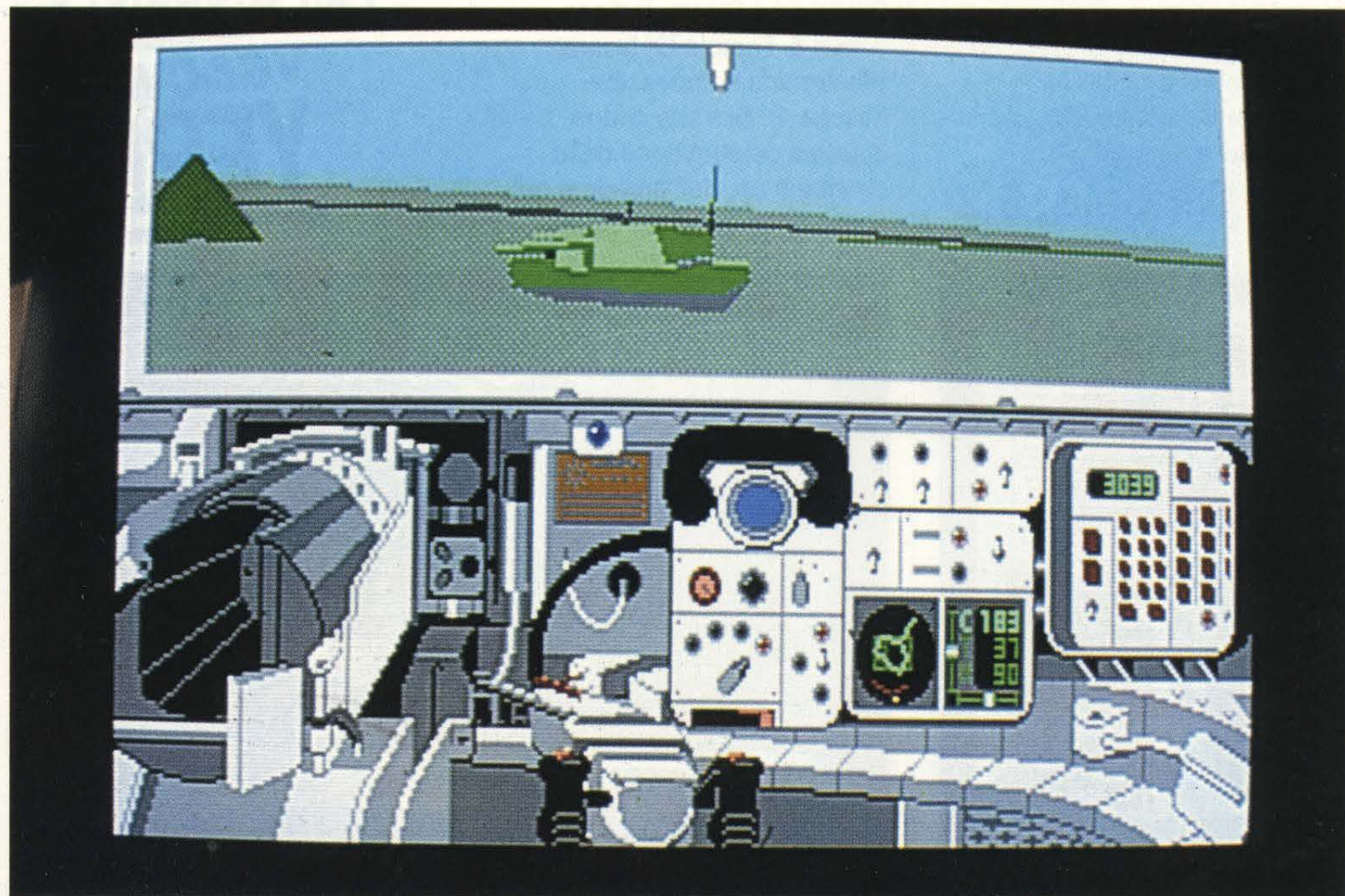
Il programma è una miscela esplosiva tra un arcade ed una

simulazione, il tutto condito con una grafica eccezionale (soprattutto se siete così fortunati da possedere una scheda VGA o EGA). Le possibilità sonore del game possono essere sfruttate appieno solo con una scheda musicale, scheda che per il momento è ancora di difficile reperibilità in Italia. Sicuramente un computer munito di VGA e di AD LIB MUSIC CARD non ha più concorrenti, non c'è AMIGA od ATARI che possa reggere il confronto, anche per il prezzo, ahimè, nettamente superiore per il sistema MS DOS (ma non si può pretendere tutto dalla vita).

Unico neo, la presenza di un disco chiave, che rende inutilizzabile il programma se questo viene danneggiato o peggio ancora distrutto. Dobbiamo però dare atto alla MICROPROSE che la produzione di programmi di elevata qualità, come M1 TANK PLATOON, comporta un grosso investimento in uomini ed in denaro, ed è logico che le case produttrici tentino di tutelarsi dall'attacco dei pirati e dei venditori clandestini di software copiato, questo anche a discapito dell'utente onesto.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



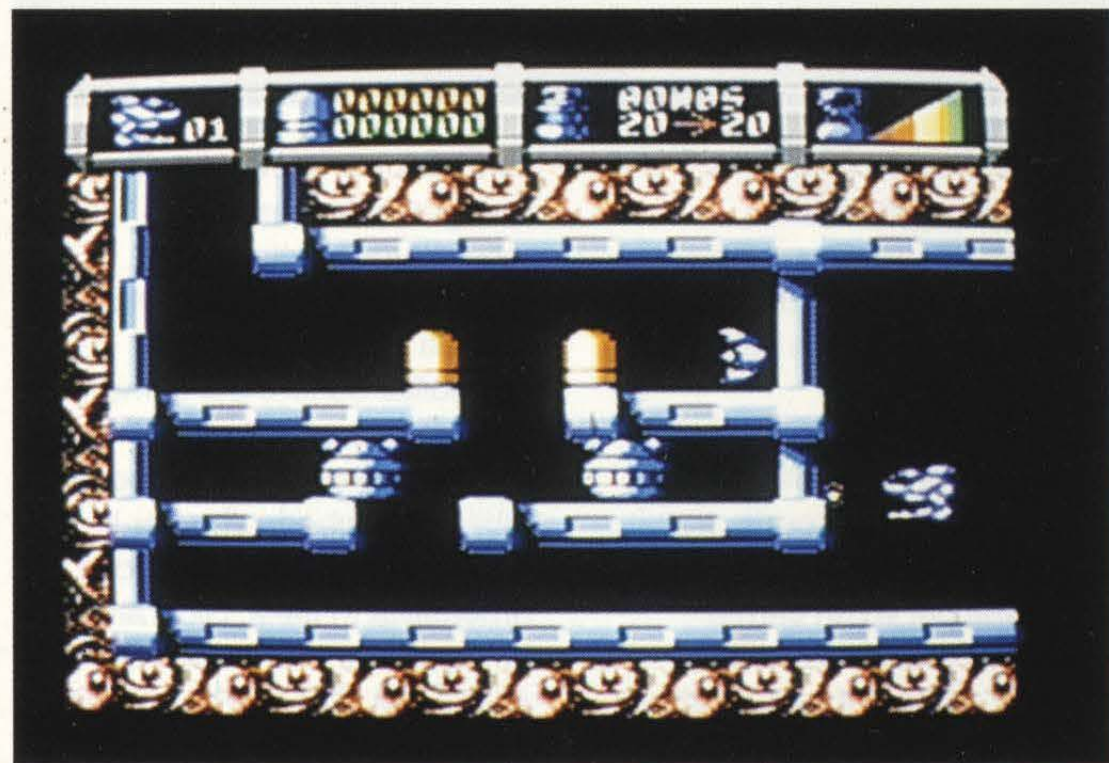
CHRISTMAS COLLECTION

HEWSON
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 18.000

Un'altra compilation d'eccezione arriva dalla Hewson che ad un prezzo decisamente conveniente ha racchiuso in questo cofanetto 6 tra i suoi più famosi successi. Si parte con i classicissimi Uridium e Sanxion, vere pietre miliari dello shoot'em up spaziale, per continuare con i recentissimi Cybernoid II ed Exolon, creati

dal "nostro" Raffaele Cecco, per finire con i futuristici Lightforce ed Eliminator, che stanno tutt'ora dando molto filo da torcere a gran parte dei videosmanettoni. Nella versione per CBM64/128 alla Christmas Collection non prende parte Hydrofool, disponibile esclusivamente nella versione Spectrum. Sei successoni comunque tutti da giocare, amare e "distruggere" a colpi di joystick e di CPU.

Val. Globale: 7,9



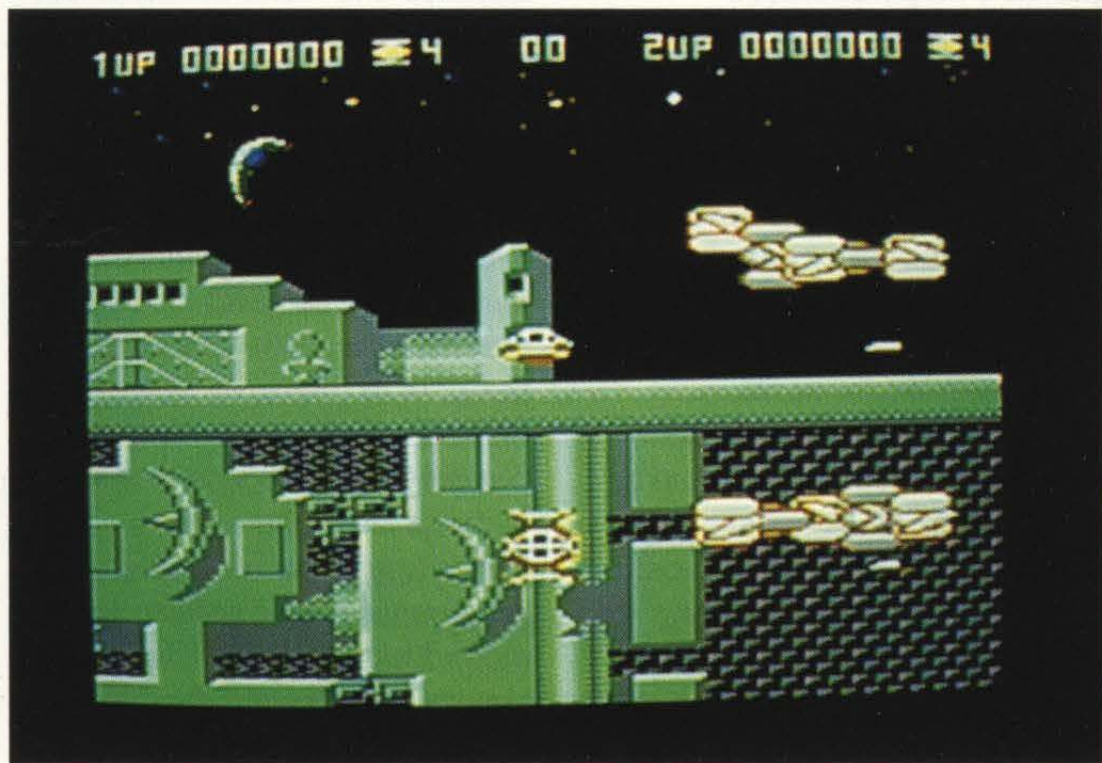
THE HITS 1986-1988

THALAMUS
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 25.000

Dopo qualche mese di silenzio, proprio come accade per i complessi musicali, arriva una compilation dei più acclamati successi della Thalamus, la famosa software house fondata da Stavros Fasoulas. In verità nella compilation intitolata The Hits rientrano tutte le produzioni Thalamus che si sono

avvicinate sui monitor di mezzo mondo dal 1986 al 1988. Abbiamo infatti Delta, Sanxion, Que-Dex, Hunter's Moon, Hawkeye e Armalyte. In sostanza si tratta di una mega celebrazione dello shoot'em up, con qualche lieve ma pronunciatissimo accenno al platform game. La compilation, offertaci ad un prezzo eccezionale, è quindi dedicata a tutti coloro che...posseggono più di un joystick.

Val. Globale: 8



THE STORY SO FAR VOLUME 4

ELITE
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 29.000

Strenna natalizia firmata Elite, questa nuova compilation per gli otto Bit. Ben sei mega best seller ci vengono offerti ad un prezzo particolarmente basso ed allettante. Abbiamo Aliens (il secondo episodio della saga di Ridley Scott), Ghostbuster (omonima licenza del primo lungometraggio), Wonder Boy (dritto, dritto dall'arcade), Eidolon, Back To The Future

(altra licenza cinematografica) e Quartet (tratto dall'omonimo coin op Sega). Una celebrazione di ottijma grafica, effetti sonori speciali e giocabilità.

Se non possedete nessuno di questi ottimi arcade questa collezione può rivelarsi il miglior acquisto natalizio.

La compilation arriva con immancabile manualistica in italiano. Allo stesso prezzo, fra l'altro, sono disponibili le precedenti raccolte Elite, per il Commodore 64/128.

Val. Globale: 8,2



WINNERS!

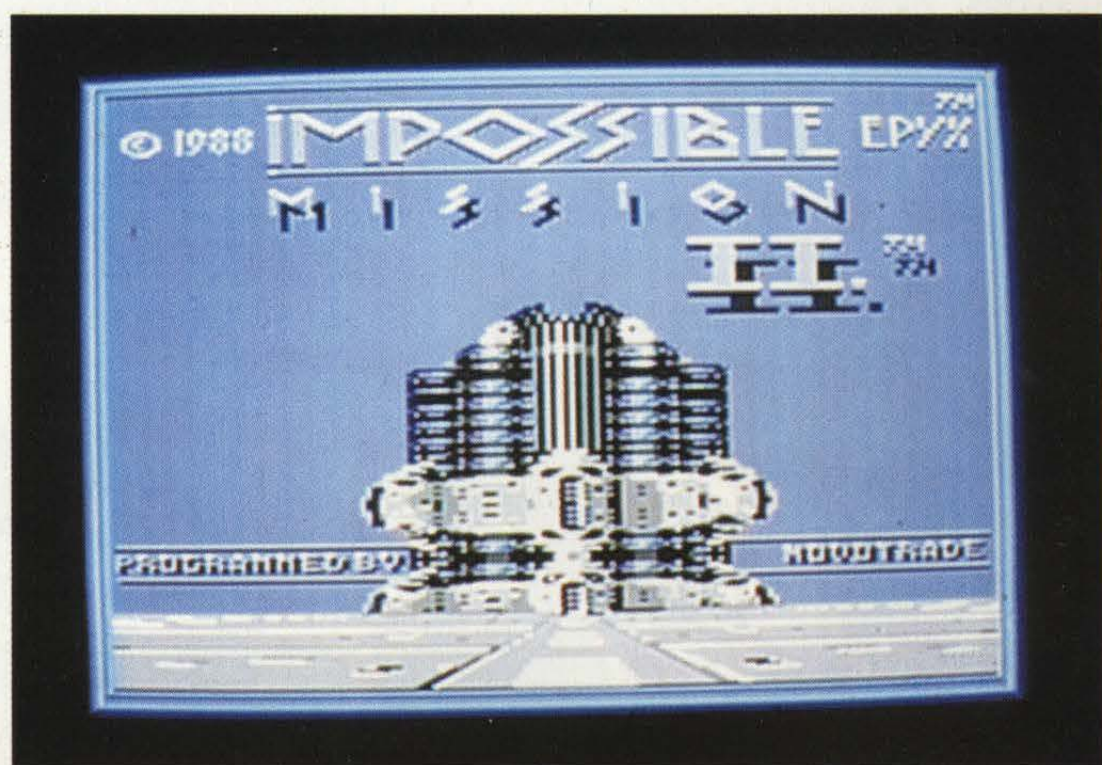
US GOLD
CBM64/128
PREZZO: LIT. 29.000

In clima natalizio non ci potevamo aspettare di meglio dalla prolifica US GOLD. Ad un prezzo strabiliante infatti possiamo "regalare" al nostro CBM64/128 ben cinque successoni come, Thunder Blade, Led Storm, Indiana Jones & Temple Of Doom, Blasteroids e Impossible Mission II. Si tratta di una classica celebrazione dello shoot'em up, dell'arcade e del platform game, che in questi

best seller vive i suoi momenti di maggiore gloria. Un'occasione irripetibile per entrare in possesso di questi capolavori firmati Epix, Mirrorsoft, Sega e Capcom. Un'apoteosi di divertimento e "smanettamento" per tutti i gamer più irriducibili e i joystick più resistenti.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



DEJA VU II: LOST IN LAS VEGAS

Appena vi sarete ripresi dal torpore che vi assale vi renderete conto di essere di nuovo in mezzo ad un bel guaio: Tony Malone riuole i soldi che voi gli avete fatto perdere sgominando il racket che aveva messo in piedi in quel di Chicago. Quindi rimboccatevi le maniche e cominciamo... Appesi alla porta del bagno ci sono i vostri calzoni che dovrete indossare subito. Frugate nelle tasche dei calzoni e prendete il portafogli e la chiave del vostro appartamento. Aprite la porta del bagno ed entrate nella stanza dove sarete accolti da Stogie Martin, un italo-americano che biascica l'inglese e che sarà il vostro tormento ed aguzzino per tutta l'avventura. Raccogliete l'anello del sigaro che Stogie lascerà per terra. Sulla cassettiera c'è l'orario dei treni in partenza da Las Vegas: prendetelo. Uscite dalla stanza ed entrate nella sala del casinò. Cambiate in fiches i pochi dollari che trovate nel portafogli dandoli alla cassiera. Mostrate alla cassiera il ritaglio di giornale che vi ritrae insieme a Kowalski. Dopo aver avuto risposta dalla cassiera entrate nella sala dei tavoli da gioco. Qui cercate il croupier che risponde al nome di Kowalski. (leggete la mostrina d'identità che ogni croupier ha sul petto). Riconosciuto Kowalski, dovete farvi riconoscere da lui mostrandogli il pezzo di giornale che avete già mostrato alla cassiera. Ora il vostro vecchio amico non vi farà più perdere nessuna mano di black jack. Racimolate il massimo che potete dalle vincite con Kowalski: ma anche \$20.00 (venti dollari) sono abbastanza per prendere il treno per Chicago. Ora uscite dall'Hotel e andate alla stazione. Qui vicino allo sportello del deposito bagagli troverete, appesi alla parete, i cartelli con gli arrivi e le partenze dei treni. Leggete da quale binario parte il treno per Chicago. Saliti sul treno sarete avvicinati dal controllore ferroviario che vi chiederà il biglietto; schiaffategli i venti dollari in mano e sarà la stessa cosa del biglietto. Arrivati alla stazione di Chicago

per prima cosa dovete acquistare il giornale. Il giornale costa un quarto di dollaro; date al cieco il quartino che avete nel portafogli e leggete pure il giornale. Uscite dalla stazione e salite sul taxi. Mostrate al conducente la vostra patente per farvi portare a casa vostra. Aprite la porta del vostro appartamento con la chiave che avete nei pantaloni e entrando nella vostra casa troverete il segno che Stogie è già stato lì a farvi visita. Prendete la pistola che è dentro la giacca appesa all'alce e caricatela con i proiettili che troverete in un cassetto buttato a terra. Oltre alla pistola prendete la torcia elettrica e la stilografica-coltello. Uscite da casa e salite sul taxi. Mostrate al taxista il pezzo di giornale sul quale è riportato l'indirizzo del Joe's bar. Raggiungete il vicolo che è a fianco del bar. Salite la scala antincendio e avvicinatevi alla finestra sbarrata con delle assi di legno. Dopo aver divelto con la forza un asse, entrate nella stanza che vi riporterà indietro nel tempo all'era di Deja Vu I. Nascosta nel telefono a parete c'è una chiave che dovrete prendere. Tornate nel vicolo ad aprite la porta con un bel colpo di pistola. Siccome è buio pesto vi consiglio di accendere la torcia elettrica (fate attenzione che non dura a lungo perchè le pile si scaricano) Se avete già giocato a Deja Vu I dovrete ricordarvi del passaggio segreto che dalla cantina porta alla sala da gioco clandestina: raggiungetela. Se non avete ancora giocato a Deja Vu I raggiungetela lo stesso. Con la chiave che avete trovato nel telefono aprite una slot machine nella quale troverete la contabilità del racket ed un indirizzo. Uscite dal bar e salite sul taxi. Mostrate al taxista l'indirizzo appena trovato (vi ricordate la belloccia che vi voleva far fuori in Deja Vu I? Ebbene è proprio da lei che state andando). Usciti dal taxi vi troverete in uno dei più malfamati quartieri di Chicago dove nemmeno la polizia mette piede! Lasciate stare il barbone ubriaco che vi chiude la strada per il palazzo e andate nel

sottoscala. Aprite la stilografica per farla diventare un coltello e forzate la serratura della porta. Entrati nella stanza vi renderete conto di che mestiere vive la sua occupante. Nel comodino troverete un blocchetto di ricevute di versamento su un conto bancario che deve essere preso. Aprite il guardaroba ed indossate l'uniforme da poliziotto. (ricordatevi di non girare a zozzo con l'uniforme addosso altrimenti saranno guai). Nel guardaroba c'è anche un aspirapolvere, se tagliate il sacchetto che raccoglie la polvere troverete una lettera alquanto interessante. Ritornate sul taxi. Vi ricordate cosa diceva il giornale che avete comperato alla stazione?.. Che c'era stato un omicidio che riguardava il racket di Malone. Vostro dovere è di andare a dare una sbirciatina all'obitorio. Mostrate il giornale all'autista e via più veloci della luce. Entrate all'obitorio e raggiungete la cella frigorifera. (Ricordatevi di avere l'uniforme addosso). Aprite lo sportello della cella numero cinque, prendete il cartellino che è legato al pollice (alluce ndr) del morto e consegnatelo all'impiegato dell'obitorio. L'impiegato vi darà una scatola contenente gli effetti personali dell'EI FU. Prendete il portafogli dalla scatola e ritornate sul taxi. Spogliatevi dell'uniforme e rivestite i vostri panni. Fate vedere l'orario ferroviario al taxista che lesto lesto vi porterà alla stazione di Chicago. Informatevi da quale binario parte il treno per Las Vegas e con i soldi che avete trovato qua e là pagate il biglietto. Giunti a Las Vegas andate allo sportello del deposito bagagli e consegnate all'addetto la contromarca che avete trovato nel portafogli del morto dell'obitorio. L'addetto vi consegnerà una valigia frugando in essa troverete una lettera e una foto: prendetele. Usciti dalla stazione andate all'Hotel salite al terzo piano e chiudetevi nel cassonetto della biancheria sporca. Di lì a poco sarete trasportati nella lavanderia che altro non è che la base degli illeciti traffici di Dan Ventini socio di Malone. Ventini è il braccio destro di Malone ma sta cercando di diventare il numero uno del Racket. Giunti alla lavanderia due sgherri di Ventini vi faranno uscire con le buone maniere dal

cassonetto e vi legheranno come un salame in attesa di sapere cosa il capo deciderà per voi. Fiutando la puzza di guai dovrete agire con astuzia per potervela cavare. Sfregate le corde che vi legano contro la cassa che è appoggiata per terra. Una volta liberi salite le scale e aprite la porta della lavanderia e lasciatela aperta. Ritornate di sotto e rientrate nel cassonetto. Ora gli sgherri torneranno per farvi la festa, ma notando la vostra sparizione e la porta aperta si getteranno al vostro inseguimento, (EH,EH,EH,EH,EH,EH,EH,). Risalite di sopra ed entrate nell'ufficio, qui troverete nella scrivania un bottone magnetico e una chiave che servirà per rientrare nella lavanderia dalla porta di servizio. Ritornate in Hotel ed entrate nell'ascensore. Appoggiate il bottone magnetico sulla pulsantiera e sarete trasportati al 5 piano tana di Malone. Entrate nell'ufficio di Ventini prendete il libro che è contenuto nella scrivania e il fermacarte che è sulla scrivania: noterete che questo oggetto è fatto di due pezzi. Scomponetelo e ricordati che nell'ufficio della lavanderia c'era un bersaglio... Di corsa alla lavanderia. Cercate di fare centro e il pannello che porta il bersaglio si aprirà scoprendo così un piccolo ufficio segreto. Guardate nella scrivania di questo ufficio e troverete un libro che vi schiarirà le idee: Dan Ventini ha truffato Malone che lo considerava come suo figlio. Quindi non vi resta che mettere l'uno contro l'altro e sperare che si ammazzino a vicenda così i vostri guai saranno finiti. A questo scopo lasciate ben in vista l'anello da sigari di Stogie all'Hotel, raggiungete l'ufficio di malone e lasciate tutto il materiale comprovante lo sgambetto di Ventini (libri contabili, foto, lettere, ricevute, ecc.ecc.) Ora Malone troverà le prove del tradimento di Ventini e caratteristica marca di sigari che fuma solo Stogie Martin, si penserà scoperto da malone. Quindi per voi non è più aria sana quella di Las Vegas: correte alla stazione e prendete il primo treno che vi capita a tiro. Sul treno sarete raggiunti dalla notizia che a Las Vegas è avvenuta una tremenda regolazione di conti tra bande rivali e che i famigerati boss Malone e Ventini hanno finito di rendervi dura la vita. Anche questa è fatta. Alla prossima.

Role Playing Game

Board Game

Wargame e... dintorni

Da anni i cartoni animati giapponesi, raffiguranti robot e droidi da combattimento, fanno da padroni sui teleschermi di mezza Europa, raramente le giovani leve sono immuni da questo contagio. Non contenti di aver assorbito la completa attenzione dei giovani e dei bimbi, ecco che questi robot tornano sotto mentite spoglie, per mezzo della FASA e della INFOCOM che hanno da tempo iniziato la produzione e la distribuzione di un RPG, quasi un wargames, che ha come attori i MECH, enormi droidi pilotati da giovani e valenti guerrieri.

L'INFOCOM, celebre casa produttrice di software, si occupa da sempre di avventure e giochi di ruolo, da alcuni mesi ha in catalogo uno stupendo RPG per Amiga e per Atari ambientato

nel lontano futuro, dove i guerrieri combattono con l'ausilio di potenti robot cibernetici, enormi costruzioni computerizzate dove il cervello umano è in simbiosi con la macchina.

Come avrete capito stiamo parlando di BATTLETECH, un gioco di ruolo che sta creando proseliti sia quando viene giocato contro il computer sia se giocato con amici in un classico Board Game. Per gli appassionati la FASA CORPORATION ha prodotto oltre al classico BATTLETECH anche CITYTECH, dove i combattimenti si svolgono soprattutto all'interno di aree urbane densamente popolate.

Spesso gli scontri avvengono al chiuso, in palazzi od in enormi grattacieli.

BATTLETECH & CITYTECH

BATTLETECH, commercializzato da qualche tempo anche in Italia (finalmente con il manuale tradotto in italiano), è un board game che si rivolge agli amanti dei wargames da tavolo che non vogliono impegnarsi in simulazioni di battaglie veramente avvenute nel passato.

Le regole sono abbastanza semplici, il manuale comprende un cinquantina di pagine ed è facilmente consultabile.

Una volta stese le due mappe sul tavolo si può iniziare a studiare il terreno degli scontri.

Ogni droide ha delle limitazioni dovute al numero massimo delle mosse, al surriscaldamento, alla potenza delle armi di cui è dotato ed ai danni subiti durante i vari combattimenti. Il gioco è suddiviso in più turni, una volta tirati i dadi per decidere chi deve muovere per primo, il giocatore che ha preso l'iniziativa inizia a spostare il proprio robot attraverso la mappa ad esagoni, ogni movimento produce del calore che porta ad esaurimento le vasche contenenti il liquido refrigerante, durante questa fase ogni giocatore può attaccare con le proprie armi i droidi avversari, i danni inflitti



e subiti vengono computati solo alla fine di ogni turno. Il background delle operazioni è il terreno aperto, ci sono fiumi, colline, montagne, boschi, laghi, ecc... Questa è infatti la differenza più eclatante con CITYTECH dove i combattimenti si svolgono in luoghi chiusi come palazzi, strade cittadine, fabbriche, ecc...

CITYTECH è un compendio a BATTLETECH, come già detto i combattimenti avvengono in luoghi chiusi ed i droidi sono leggermente differenti, in alcuni casi più potenti e studiati per i combattimenti ravvicinati. CITYTECH

contiene tutte le regole per giocare EXPERT BATTLETECH, inoltre si possono costruire unità di fanteria. Le nuove regole riguardano gli effetti dei palazzi sul combattimento, si può sparare da un edificio all'altro, entrare ed uscire da palazzi, ecc... Anche in questo caso il game è ambientato nel futuro, per l'esattezza nel trentunesimo secolo, dove i Mech sono i re delle battaglie, mezzi magnifici e insostituibili.

Entrambi questi giochi sono differenti dagli RPG dei quali ci siamo occupati fino ad ora. Sia BATTLETECH che CITYTECH sono dei veri e propri war

games, dei classici giochi di guerra, il terreno degli scontri è il solito ad esagoni, con dei segnalini che indicano le città e i palazzi. Le mappe sono di 56 X 43 cm., ogni esagono rappresenta un'area di 30 metri di diametro, ogni turno rappresenta 10 secondi di tempo reale. Come i DUNGEONS&DRAGONS anche questa serie di game si rivolge ad un pubblico di affezionati che amano passare tranquillamente in compagnia di amici alcune serate od alcuni pomeriggi: quando il clima non è dei migliori ed il freddo e la nebbia consigliano di stare in casa al calduccio a sorseggiare un buon bicchiere di brandy.

Inutile dire che nei paesi anglosassoni ci sono decine di club che organizzano tornei e incontri di RPG e wargames.

Se non riuscite a riunire due o tre amici, non vi resta che giocare contro il computer, vorrà dire che invece della scatola gioco dovrete acquistare il game delle INFOCOM, scritto ed elaborato in collaborazione con la FASA CORPORATION, che è la proprietaria del marchio BATTLETECH.

Consigli, trucchi e strategie

Rolling Thunder (US GOLD, per Atari ST e Amiga):

Non appena termina la risata digitalizzata, ad inizio programma, digitate JIMBBBY per ottenere vite infinite e avanzare nei livelli con la semplice pressione del tasto I.

Street Fighter (US GOLD, per Atari ST e Amiga):

Per passare ai livelli di gioco successivi dovete digitare STREET CHEAT sui titoli di presentazione e utilizzare il tasto HELP durante il gioco.

Outrun (US GOLD, per ST):

Eccovi un altro cheat per il famoso gioco di guida; Mentre si sta giocando digitare STARION: a questo punto premendo B otterremo l'extended play, con S passeremo al prossimo schermo, con T avremo 10 secondi extra, con D salveremo lo schermo in formato Degas e con X lasceremo il gioco.

Shackled (US GOLD, per ST):

Mentre si sta giocando basta premere "+" per avanzare al livello seguente: semplice no?!

Archipelagos (Logotron, per Atari ST e Amiga):

Selezionate l'arcipelago 8421 e premete return; premete questo tasto ancora una volta e potrete giocare qualsiasi livello da 1 a 9999!!

Wicked (Electronic Dreams, per Atari ST e Amiga):

Eccovi il significato delle carte dei Tarocchi che appaiono nel gioco; Il sole (SUN) ci offre auto-fire in otto direzioni, la stella (STAR) si comporta come un mini clone della nostra navetta e spara insieme a noi, la morte (DEATH) ci regala una vita extra, l'impiccato (HANGED MAN) ci ruba del tempo prezioso dal timer, la luna (MOON) ci porta sventura ed il potere del male, la ruota della fortuna (WHEEL OF

FORTUNE) ci regala o ci toglie energia, in maniera casuale, la torre (Tower Of Destruction) fa sì che i portali del male di moltiplichino molto velocemente, e il leone (LION) ci regala uno scudo energetico.

RICK DANGEROUS (Firebird, per Atari ST e Amiga):

Raggiungete la fine del primo livello e digitate nella tabella degli high score POOKY; potrete così ricominciare a giocare dall'ultimo livello visitato ogniqualvolta perderete tutte le vite.

Blood Money (Psygnosys, per Atari ST e Amiga):

Recatevi per prima cosa sul pianeta con il sottomarino dove potrete collezionare un massimo di 12 vite extra. L'unica arma che qui vi servirà saranno i missili che si lanciano in verticale. Se perdetevi una vita riacquistate i missili al più presto in quanto dovete raccogliere più

denaro possibile. Prima di raggiungere i serpenti, posizionatevi in mezzo allo schermo ed iniziate a sparare a raffica.

Colpendo ripetutamente i serpenti nella testa, con i missili sopracitati, dovrete cavarvela in pochi istanti. Recatevi quindi sul pianeta rosso, ovvero sia il più difficile. Acquistate i soliti missili "su e giù" il più spesso possibile perchè si rivelano indispensabili per sopravvivere. Se uscite dal pianeta verde con almeno 10 vite ne perderete almeno metà in questo nuovo livello di gioco. Per uccidere le faccine con le braccia continuate a colpire queste ultime, sfruttando i missili. Il terzo pianeta sarà quello dell'elicottero dove potrete distruggere l'astronave finale colpendola al centro. Nell'ultimo pianeta dovrete colpire il serpente nelle gobbe sulla schiena, sempre usandi i missili.

Economic News

VENDO

ATARI 2600 + 5 CARTUCCE, VIC20 + REG + MANUALE + 250 GAMES. TUTTO A LIT.300.000, PER UN SOLO COMPUTER
SALANI CRISTIANO
VIA MONTE CERVINO,29
MESTRE (VE)
TEL.041/634613

CBM64 CON REGISTRATORE, TASTO RESET, DOPPIATORE, E CIRCA 200 GIOCHI. PREZZO TRATTABILE
SIMONE POZZI
VIA BANCALARI, 62/4
16043 CHIAVARI (GE)
TEL.0185/303740 ORE PASTI

CBM64 + REGISTRATORE + 2 JOYSTICK + COPRITASTIERA (IN PLASTICA) + NUMEROSI GIOCHI. PREZZO STRACCIATO
LORENZO FASSIO
VIALE ANGELI,30
12100 CUNEO
TEL.071/63626

NIGHT RIDER -GREMLIN-AMSTRAD - NASTRO - LIT.29.000
MARCO PORRINIS
VIA RIMEMBRANZE,3
21020 MONVALLE (VA)
TEL.0332/799687

Cercano Contatti CBM64

SIMONE GRANDICELLI
VIA PICENO,39
62012 CIVITANOVA MARCHE (MC)
TEL.0733/773960

STEFANO PICCIOLO E ALESSANDRO
VIALE PRINCIPE UMBERTO,17
98100 MESSINA
TEL.090/773934-674292

FABRIZIO TORRISI
VIA VINCENZO GIUFFRIDA,107
95100 CATANIA
TEL.095/430850

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

Cercano Contatti ATARI

MANUELE RICCI
VIA MACERATA,14
070086 OLBIA (SS)
TEL.0789/69772

GIOVANNI GALLO - BRUNO FERMO POSTA CENTRO
10100 TORINO
TEL.011/7714214

ANDREA BRUNI
VIA CICCARONE,52
66054 VASTO (CHIETI)
TEL.0873/59282

Cercano Contatti AMIGA

BRUNO GANDOLFI

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

EMILIO MADDALONI
VIA B. CELENTANO,23
80135 NAPOLI

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

Cercano Contatti per PC/IBM

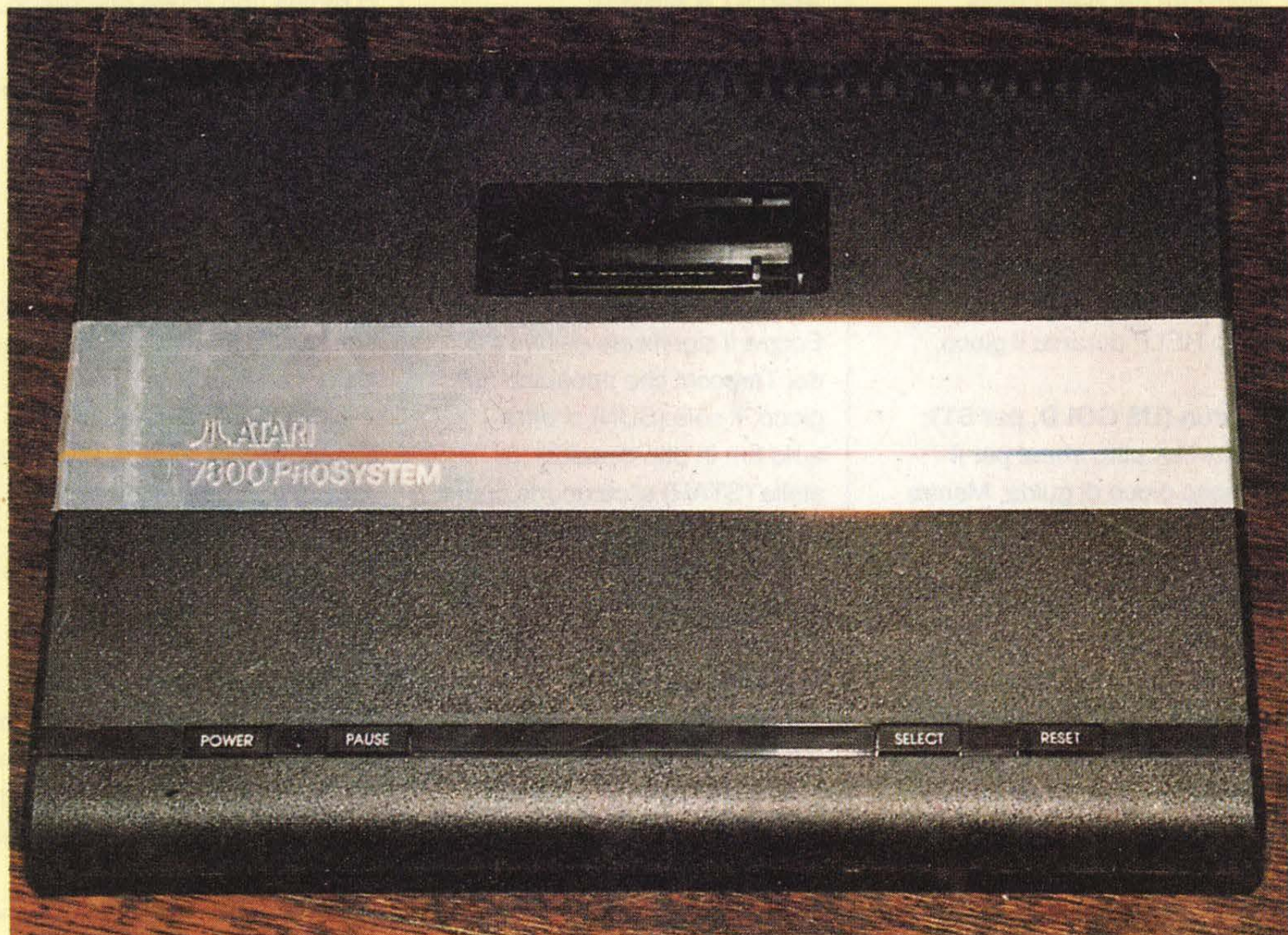
LUCA MELOTTO
VIA LEXRT, 8
11100 AOSTA
TEL. 0165/34147

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

CONSOLE PER

Questo articolo potrebbe essere intitolato "Come distruggere, o almeno reimpostare, il mercato della console" non per essere polemici o per basarsi su assurde prese di posizione, ma semplicemente osservando tutti i dati e gli aspetti relativi a questo fenomeno. Per comprendere meglio il discorso vi rinfrescherò la memoria.

La prima console o macchina per videogiochi apparve agli inizi degli anni '70 con un obsoleto, ma a quei tempi rivoluzionario, chip che ci portava in casa direttamente il mitico Ping Pong (ribattezzato Pong) da bar. Tutti gridarono al miracolo ed iniziarono a prostrarsi di fronte a tanta meraviglia. Non starò certo ad elencarvi per filo e per segno le caratteristiche tecniche di ogni singola macchina (del resto, a chi interesserebbero?!), vi basti sapere che la capacità di memoria delle console anni '70 si aggirava intorno ai 4 K RAM! Il boom vero e proprio esplose con l'avvento della Atari VCS 2600, prima console in assoluto ad apparire sul mercato, supportata da una vasta biblioteca di ottimi videogame. La 2600 costava ben 300.000 lire (se non di più) ed ogni cartuccia-gioco variava dalle 30.000 alle 120.000 lire. Nessuno ci badò e nei negozi il prodotto andò letteralmente a ruba. Venne persino realizzato un BASIC per gli utenti 2600 che veniva venduto con accluso tastierino numerico a guisa di keyboard da allacciare al 2600. Venne quindi il momento della grande sfida Atari - Intellivision appena la Mattel americana volle dire la sua in fatto di videogiochi "domestici". Ogni macchina offriva interazione, divertimento e simulazione il più possibile vicine alla realtà arcade (che a quei tempi si fregiava di fragorosi "Waka! Waka!"), offrendo giochi di tutti i tipi. Nacque allora il prototipo dello smanettone, ovvero il videogiocatore accanito che fece vedere le stelle ai poveri joystick durante una partita con gli altrettanto mitici Soccer,



Il nuovo Atari 7800: non vi ricorda qualcosa?

Megamania, Venture, Space Invaders, Pitfall, ecc., ecc. Senza quasi accorgersene i produttori di console si stavano avvicinando a quella che sarebbe poi divenuta la forma definitiva del videogioco da casa: l'home computer. Mentre infatti furoreggiavano le console e pochi fortunati si vantavano di possedere sia il VCS 2600 che l'"Inty" (forse che Spielberg abbia preso spunto dalla Mattel?!), la Commodore statunitense e la stessa Atari avevano già realizzato i primi modelli di elaboratori domestici. E a questo punto ebbe luogo una necessaria ed inevitabile scissione. Ci fu chi iniziò a realizzare computer sempre più potenti e versatili e chi continuò imperterrita a produrre console. E' anche vero che qualcun altro cercò di fondere le due cose (la Coleco con l'Adam e la stessa Mattel con il sistema Lucky), ma questo progetto naufragò in tutti i casi ancor prima di assumere un certo spessore commerciale. L'unico baluardo che rimaneva a difesa del mercato console era il prezzo decisamente più concorrenziale di quello dei

primi home computer (un Vic 20 o un Commodore 64 costavano più di mezzo milione). La gente continuava a comprare cartucce-gioco, ma l'ombra del terribile gigante home computer stava oscurando irrimediabilmente l'intera scena mondiale. Con l'avvento dell'Atari 130 XE, del Vic 20, dello Spectrum ZX e del Commodore 64, venne messa la parola fine al mercato delle console. C'è da dire che in tutto questo ebbe notevole importanza l'annoso problema della pirateria: pagare una cartuccia-gioco 90.000 lire contro meno di 10.000 lire per un videogame su cassetta o disco convinse molta gente a cambiare sistema, sommerkendo di inserzioni "Vendo Atari 2600, in ottimo stato, con 40 giochi" e via dicendo, le redazioni di moltissime riviste specializzate. A questo punto la storia la sapete; in tutto il mondo qualcosa di più interattivo ed istruttivo venne proposto con il nome di CBM64, Amiga, Tandy, IBM PC, Atari ST e chi più ne ha...! Purtroppo dopo un

periodo di stasi e di metamorfosi il mercato delle console ebbe un guizzo e ritornò alla ribalta. A tutt'oggi infatti nei negozi di computer troviamo, affiancate ai vari 8 e 16 Bit, coloratissime e "rivoluzionarie" console per tutti i gusti, degne eredi delle loro gloriose antenate.

CONSOLE?

NO, GRAZIE!

La console va relegata, così come gli stessi produttori la presentano sul mercato, nel campo dei semplici giocattoli elettronici. Non c'è infatti gusto ad infilare una cartuccia in una slot e giocare e rigiocare sempre lo stesso gioco. Il videogame può essere ripetitivo anche su un home computer ma, se la lista di opzioni di "taglia e cuci" qui possibili, proprio non soddisfa e non riesce ad incrementare il livello di interazione, l'acquirente non lo compra. Se poi un ragazzino è in grado di usare una console può anche utilizzare allo stesso scopo (leggi: giocare) un home

R VIDEOGIOCHI

computer, imparando magari qualcosa o, nella peggiore ipotesi, sfruttando sempre un potenziale mezzo d'apprendimento "addormentato". Perché poi dover spendere cifre assurde per una cartuccia quando i produttori di software per computer stanno facendo di tutto per abbassare al massimo il costo di moltissimi programmi? Risposta Console: "Ma noi vi diamo la console con joystick megagalattici (quelli a forma di Mazinga!), con il volante vero per i giochi di guida, con la pistolona a raggi e perfino con la poltroncina semovibile proprio come gli arcade dell'ultima generazione!". Peccato che con il costo di tutto il "sistema" ci si potrebbe comprare mezza Ferrari F40! Ora, perché si continua a produrre console?! A quale fine la stampa specializzata getta in pasto alla folla spaesata questi bocconi avvelenati?! La risposta al quesito potrebbe basarsi sull'ignoranza dei potenziali

acquirenti; in senso buono, s'intende, perché nessuno nasce sapendo ogni più piccolo dettaglio su console, home e personal computer e, in generale, sul mondo del divertimento elettronico e dell'informatica. Secondo le leggi del libero mercato allora ognuno cerca di vendere il proprio prodotto, presentandolo come il migliore in assoluto. Poi si sentono lamentele di gente che ha fra le mani un ammasso di plastica e circuiti stampati pressoché inutilizzabile a causa del costo spropositato del software dedicato. Ma, quel che è peggio, è che le case produttrici di console non sono in grado di garantire una continuità del prodotto in quanto si tratta di un grosso investimento a rischio. La Coleco e molte altre case hanno dovuto chiudere i battenti, o dedicarsi ad altro, proprio perché con i loro prodotti non avevano raggiunto il cosiddetto target di vendite, per cui: niente soldi niente software, espansioni o, come



La "rivoluzionaria" 16 bit SEGA

minimo, assistenza agli utenti! Non dimentichiamo che, in gran parte dei casi, il software per console viene realizzato dalla stessa casa madre che la produce. Avete capito perché VG&CW non tratta e non vuol trattare questo aspetto del

mercato mondiale; perché di mercato mondiale si tratta e non di quello italiano. L'utente italiano, decisamente più smaliziato, visti i dati di vendita ed il livello di importazione delle console, predilige un prodotto finito e garantito per quello che è, tralasciando l'incerto, il clamoroso, il "tutto fumo e...poi si vedrà!". Tradurre palesemente la situazione anglosassone, ad esempio (dove molta gente gioisce ancora di fronte ad uno Spectrum, figuriamoci una console!!), e pretendere di adattarla, attraverso la stampa, al mercato italiano è un grossolano, se non premeditato, errore di valutazione.

In definitiva, le console e il software dedicato costano troppo, non sono interattive più di quanto lo sia una bambola che parla, e non vengono garantite relativamente alla creazione del software, alla commercializzazione dello stesso e alla disponibilità sul mercato del prodotto globale. Perché allora parlare di console e gettare fumo negli occhi?! E ancora, perché presentare un giocattolo sullo stesso piano di un home o personal computer o, peggio, pretendere di aver inventato un perfetto ibrido?!

Poi Matilda se ne sta sempre là in Venezuela!



La famigerata Pc Engine (meglio comprare le patatine!)

Spett. Redazione di VG & CW, chi Vi scrive è il Club SMAR spa che crede di essere un esempio di associazione che non bada alle stupide rivalità fra computer (siamo 2 Ataristi, 1 PC, 3 IBM, 2 Sessantaquattristi e 1 Amighista) e ci divertiamo a programmare sui vari sistemi ed a commentare le nuove uscite e criticare il Vostro bel giornale.

Secondo noi la Vostra rivista è ben fatta, seria ma non troppo aggiornata; infatti certi giochi non li abbiamo mai visti apparire sulle Vostre pagine (leggi Populus). Però, a parte questo, siete grandiosi specialmente nei giudizi che noi riteniamo praticamente perfetti e precisi.

Potreste rispondere a queste nostre domande?

1- Esiste (o esisterà) il S.E.U.K. e Delux Paint (non importa quale) per ST?

2- Secondo noi dovreste dare più importanza all'IBM e PC.

Prima di chiudere vorrei chiedere ai lettori: volete iscrivervi al nostro universale (o quasi), simpatico e intelligente CLUB?

Se si telefonateci ore pasti o scrivete ci piacerebbe molto avere nuovi amici di altre città e con altri computer o console (se per il Vostro sistema non vi sono club o non vi piacciono venite da noi!!!!!!).

Speriamo pubblichiate la nostra lettera e che ci rispondiate.

CORDIALMENTE

**IL CLUB SMAR spa
MANTOVA**

Cari "clubbisti", a dire il vero era un bel pezzo che non avevamo notizie dalle associazioni di computerofili, forse immerse in un profondo letargo per non so quale ragione. La vostra intelligente iniziativa che evita inutili discriminazioni fra "sessantaquattristi", "amighisti" e "vattelapeschisti" ci sembra davvero buona per basare il vostro club su un saggio e proficuo orizzonte di scambi, pareri, informazioni, ecc.

La nostra rivista (grazie per i complimenti!) sarà sempre più attuale, come potete vedere da questo stesso numero, ma cercherà

sempre di mantenersi al passo con i tempi e di non anticiparli; tutto ciò nasce da una presa di posizione della nostra redazione che segue fedelmente il vero scopo di informazione del nostro mezzo editoriale. Come abbiamo più volte sottolineato, ci sembra inutile dare in pasto ai "poveri" lettori informazioni bomba riguardo a questo o quel prodotto che ancora deve uscire, non si sa quanto costa, non è reperibile e, in parole povere, ce l'hanno solo i pirati! Facendo questo, come altre riviste del settore, non solo si illudono e confondono terribilmente i lettori, ma, quel che è peggio, si blocca una possibile importazione e distribuzione, favorendo al massimo la pirateria con pubblicità completamente gratuita. Faccio l'esempio di Sword Of Sodan che, presentato da altre riviste ancor prima di uscire nello stesso Regno Unito, è stato vendutissimo dai pirati di tutt'Italia (in copie più o meno taroccate) e mai importato in versione originale ed integrale. Ce lo siamo giocati "grazie" a qualche giornalista dalla "bocca larga": capito l'antifona?! Sapere poi esattamente il prezzo e la reperibilità di ogni prodotto aiuta ulteriormente l'utente ed il possibile acquirente a non farsi buggerare da qualche negoziante senza scrupoli che vorrebbe ritoccare, a suo favore, il prezzo. Noi desideriamo fornire a tutti voi un'informazione chiara, precisa e concreta, senza darvi troppo fumo negli occhi: lo considerate forse una pecca?!

Spett. Redazione di VG & CW, Vi scrivo questa lettera per darVi alcuni pareri personali in generale sulla rivista.

Premetto che sono un utente Amiga da qualche tempo e che prima di passare ai 16 bit possedevo un glorioso CBM 64. E' parecchio tempo che conosco l'esistenza di questa rivista ma, essendo abbastanza "conservatore" per così dire, non mi ero mai dedicato molto fino ad ora

alla lettura di altre riviste all'infuori della mia abituale.

Qualche giorno fa, invece, ho deciso di acquistare il numero 10 e devo dire che ne sono rimasto piacevolmente sorpreso a differenza degli altri precedenti visti da un mio amico, ma forse non li avevo presi in giusta considerazione. Tuttavia ho notato alcuni difetti che mi permetto di elencarvi:

-innanzi tutto ho notato che non siete molto aggiornati nelle recensioni a differenza di altre riviste del settore e non venitemi a dire che recensite i giochi soltanto quando arrivano ufficialmente in confezione originale (vedi Operation Wolf il quale è arrivato parecchio tempo fa).

-In secondo luogo vi proporrei di dare le votazioni partendo da 1 a 100 per una più facile comprensione, anche se questo a mio parere viene compensato dalla pagella che è molto buona. Devo dire che la rivista mi è piaciuta e sono rimasto meravigliato soprattutto dal modo cordiale con cui rispondete ai lettori, cosa che apprezzo molto.

Concludendo vorrei porVi delle domande che mi assillano da lungo tempo e cioè: esiste per Amiga un gioco chiamato "Starring Charlie Chaplin"? Se la risposta è sì sapreste dirmi per quando ne è prevista l'uscita in Italia?

In secondo luogo sarei molto ansioso di sapere perchè le confezioni dei giochi CINEMAWARE per Amiga sono più brutte rispetto a quelle per il PC. Esistono per caso delle versioni americane? Ansioso di una risposta a questi miei quesiti Vi porgo i più distinti saluti.

**GABRIELE PASQUINI -
PERUGIA**

Carissimo Gabriele, ringraziandoti per i complimenti, ti rimandiamo alla nostra risposta al Club SMAR per la tua prima serie di quesiti. Per quanto riguarda le votazioni abbiamo apportato alcune sensibili modifiche al tutto, evidenziando i valori in scala da 0 a 9. Se proprio non ti è chiaro un giudizio, prova a moltiplicarlo per 10 e otterrai

il valore da 1 a 100.

"Starring Charlie Chaplin" (che significa "Con Charlie Chaplin") è il gioco di Charlot che uscì, mesi or sono, solo in versione IBM PC: niente Amiga!

Per i giochi Cinemaware la storia è purtroppo molto vecchia. La Mirrorsoft importa e distribuisce tutti questi prodotti con la licenza della casa madre americana che la autorizza anche a modificare le confezioni. Non vedremo più dunque le belle scatole da "collezione" di Sinbad o Defender Of The Crown, ma solo le semplici confezioni di Rocket Ranger, The Three Stooges e TV Sports Football. Molti giochi poi differiscono sostanzialmente nelle versioni per i vari computer, anche se la Mirrorsoft e la stessa Mindscape Cinemaware continuano ad affermare che le differenze quasi non esistono: misteri del software!!!

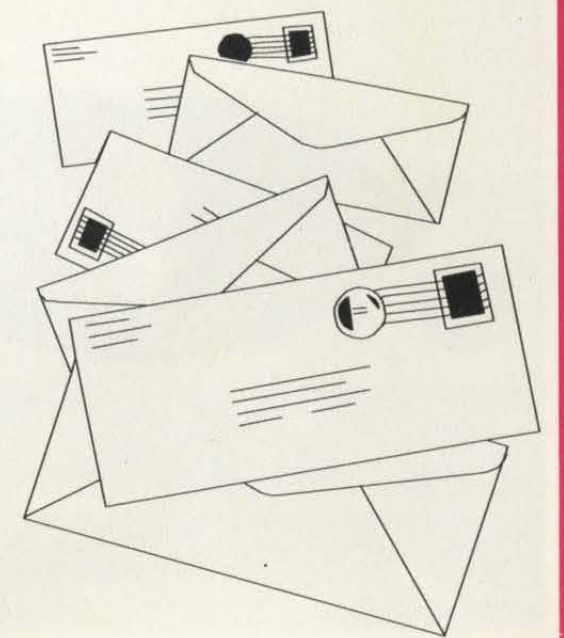
Caro Piero, la campagna

Cari amici di "Videogame" volevo sapere se posso fare l'abbonamento al Vostro mensile.

Vi prego anche di inserire più giochi per Amiga 500 e per MS DOS compatibile.

**PIERO
VIA BELVEDERE, 10
66034 LANCIANO (CH)**

abbonamenti inizierà molto probabilmente dal gennaio prossimo, quindi cerca di portar pazienza ancora un pochino. Le recensioni dei giochi per Amiga e IBM PC sono in continuo aumento: speriamo che i sessantaquattristi non abbiano da ridire!!!



Spettabile Redazione di VG&CW, sono un possessore di un Amiga 500 e recentemente sono venuto a conoscenza della vostra rivista che sicuramente è la migliore. I giochi che girano sul mio computer sono soprattutto adventure e recentemente ho acquistato su vostro consiglio Zak Mc Kraken un gioco molto bello. Ma non essendo un gioco originale non conosco i codici segreti degli aeroporti, quindi è impossibile continuare. Vi prego scrivetele.

Se è possibile vorrei sapere anche la soluzione di "Legend of the Sword". Poi vorrei farvi alcune domande:

1) mi sapreste consigliare un buon modem (non bado a spese) e una stampante?

2) come mai qui a Pistoia Indiana Jones (adventure) non è uscito?

E Formula 1 Manager?

Ancora complimenti per la rivista e mi raccomando curate bene le pagine adventure.

P.S. Sapete se esistono programmi che simulano una locomotiva?

**CASTELLI FABRIZIO
(PT)**

Caro Fabrizio, grazie per i complimenti; veniamo dunque alle risposte. Innanzitutto quello che ci chiedi per Zak Mc Kraken è assolutamente impossibile.

I giochi si comprano originali, quando si trovano, e Zak è nei Soft Center di tutta Italia già da qualche mese; per l'ottima avventura che offre la traduzione completa in italiano ed il ricco e curatissimo package,

il costo non è decisamente eccessivo quindi proprio non c'è scusa plausibile per acquistare una copia pirata. Se

pubblicassimo i codici che si trovano sul foglietto scritto in nero e rosso all'interno della confezione (questo proprio perché non possono essere fotocopiati ed i pirati sono tagliati fuori!), non solo ci contraddiremmo e

andremmo contro i veri ideali e proponimenti di VG&CW, ma ci attireremmo anche le ire dei seri e competenti importatori e distributori che, proprio per tutti voi, stanno cercando di abbassare al massimo il costo dei programmi originali.

In parole povere, se non compriamo originali, anche se costano come le copie, bloccheremo completamente l'importazione del software per ogni home e personal computer, gettando fango sul buon nome dell'utenza italiana e applicandoci l'etichetta di "paese del terzo mondo" in campo informatico!

La soluzione di Legend Of The Sword era prevista per questo numero, ma all'ultimo momento quella di Deja Vu II l'ha fatta scivolare al prossimo: abbi fede dunque!

Modem ce ne sono tanti, come si fa a suggerire qual'è il migliore? Lo stesso

discorso vale per le stampanti, ce n'è proprio per tutti i gusti e per tutte le tasche. L'unico consiglio costruttivo che possiamo darti è quello di valutare attentamente l'acquisto in base alle tue reali esigenze, evitando così di spendere troppo o troppo poco per qualcosa di inutile. Indiana Jones Adventure sta per uscire in tutta Italia nella versione tradotta interamente in italiano (manuale e programma); la SC che ha svolto il lavoro di "italianizzazione" di Indy ha cercato di stringere al massimo i tempi: per Natale l'avrai! Per Formula 1 Manager l'attesa invece si allunga un tantino perché la Simulmondo, dopo la massiccia campagna pubblicitaria, sta ancora ultimando il prodotto.

Programmi di simulazione di locomotiva per Amiga?!

No, fino a questo momento, proprio non ne esistono, sigh! Ciao!

COMMODORE POINT AUTORIZZATO

BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

CBM64 NEW

L. 289.000

DRIVE C64

L. 240.000

AMIGA 500

L. 849.000

ESPANSIONE A500

L. 240.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89500903

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

UNA COMPILATION PER SCONFIGGERE TUTTE LE ALTRE

SEGA®

THUNDERBLADE™

L.E.D. STORM™

CAPCOM™

ATARI®
GAMES™

MIRROR
Soft
BLASTEROIDS™

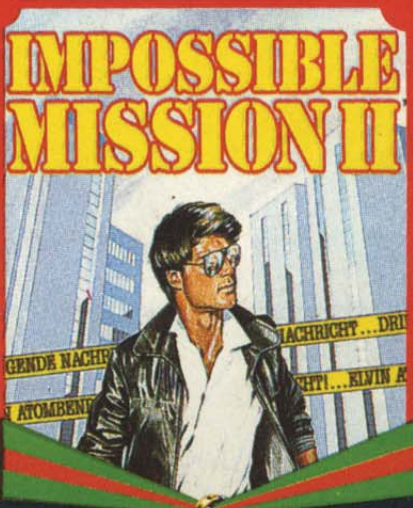
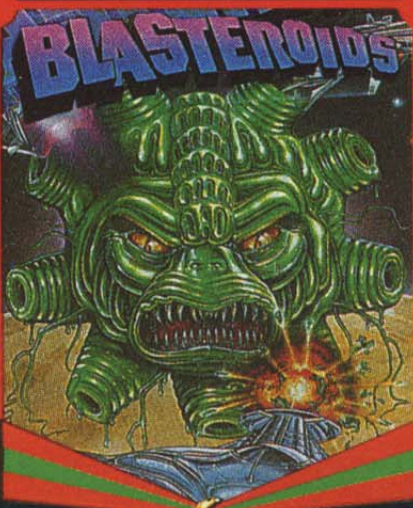
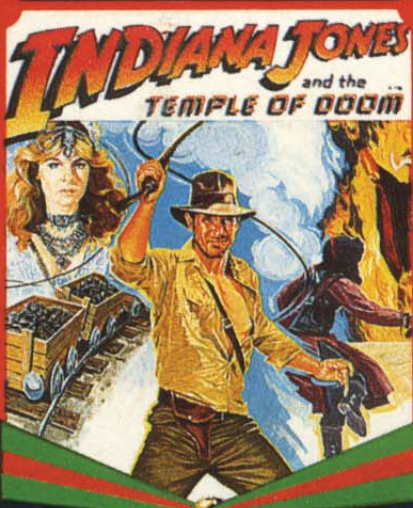
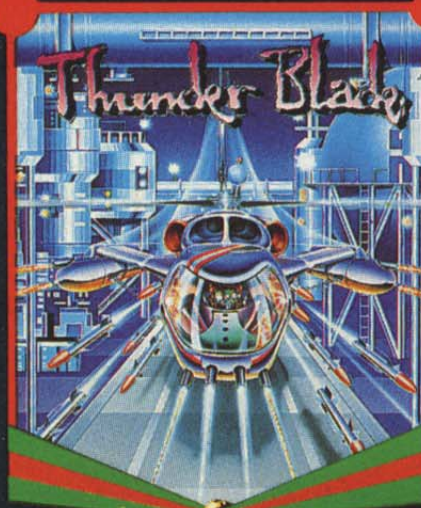
INDIANA JONES™

IMPOSSIBLE MISSION II™ EPYX®

Disponibile per:

C64 c/d Lit. 29.000 - AMSTRAD c. Lit. 29.000 - AMIGA Lit. 49.000

WINNERS!



THUNDER BLADE™

L.E.D. STORM™

INDIANA JONES & THE TEMPLE OF DOOM™

BLASTEROIDS™

IMPOSSIBLE MISSION II™



U.S. GOLD®

LEADER

·DISTRIBUZIONE·