

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 GENNAIO - ANNO III N. 1 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

UTILITY:
DE LUXE VIDEO III
CYBERPAINT 2.0

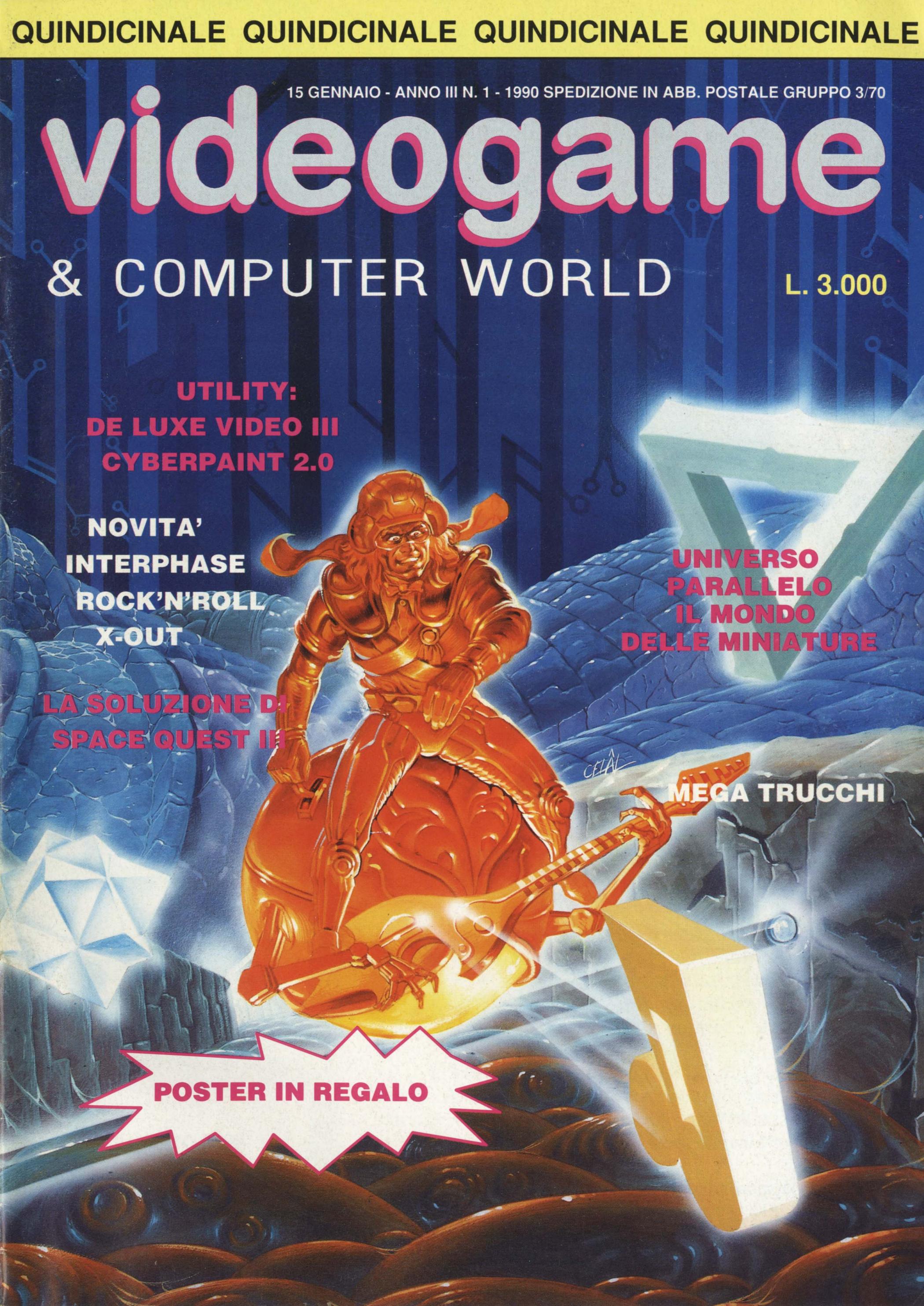
NOVITA'
INTERPHASE
ROCK'N'ROLL
X-OUT

LA SOLUZIONE DI
SPACE QUEST III

UNIVERSO
PARALLELO
IL MONDO
DELLE MINIATURE

MEGA TRUCCHI

POSTER IN REGALO



STRYX



PSYGNOSIS

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

- *Scrolling multidirezionale
- *Creato da Garvan Corbett, lo stesso artefice del mitico Barbarian
- *Innumerevoli armi
- *Un vasto campo d'azione

Nei panni di STRYX, automa con intelligenza umana, sei solo contro i malefici Cyborgs, robot che si stanno ora rivoltando contro i loro padroni umani seminando così panico e terrore.

Presto disponibile per AMIGA e ATARI ST a
Lit. 29.000

PSYGNOSIS
GAMES PEOPLE PLAY

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. 02/9311397/9303556 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: **Rock'n'Roll by Rainbow Art**

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.

Visto che non ne abbiamo ancora parlato (essendo quindicinali): Felice 1990 a tutti e...speriamo che vinca l'Italia!!!

Giusto per iniziare bene il nuovo anno **VG&CW** vi regala un secondo, stupendo manifesto da attaccare dove volete. Per soddisfare le richieste di molti lettori arriva anche la tanto sospirata soluzione di *Space Quest III* che, senza dubbio, molti ci invidieranno. Brutte notizie invece dall'Atari Italiana che proprio non ne vuole sapere, almeno per il momento, di importare i nuovi modelli STE e TT; a questo proposito abbiamo in serbo per tutti i lettori un corposo redazionale con tanto di foto top secret, ma fino ad oggi non ci è sembrato giusto pubblicarlo proprio a causa di questa strana presa di posizione della filiale italiana. Il Natale è passato, le mega console annunciate secoli fa non sono arrivate (se mai arriveranno e qualcuno le comprerà) e potete quindi toccare con mano che **VG&CW** non vi dà fumo negli occhi riempiendo gratuitamente le proprie pagine con notizie inutili.

Il nostro corso su come dipingere le miniature prosegue, con frequenza mensile (tanto per informare tutti gli interessati che nel numero scorso hanno trovato l'articolo sulla serie di Battletech). Durante le meritate mini-vacanze natalizie i nostri smanettoni hanno preparato per voi un ricchissimo inserto di *Consigli, Trucchi e Strategie* che vi aspetta, carico di sorprese.

I nostri inviati all'estero, infine, ci hanno detto che il prossimo febbraio e marzo saranno ricchissimi di sorprese, contrariamente a quanto ci sarebbe potuto aspettare dal solito luogo comune del "dopo Natale": poveri porcellini di terracotta!

SOMMARIO

RISPOSTE AI

LETTORI

WORLD NEWS

UTILITY

DE LUXE VIDEO III
CYBERPAINT

GAMES

INTERPHASE
CABAL
SKIDDO
DARK CENTURY
QUARTZ
FOOTBALLER OF THE
YEAR II
SUPERLEAGUE SOCCER
DOUBLE DRAGON II

NINJA WARRIOR
FIRST CONTACT
ROCK'N' ROLL
CONQUEROR
X-OUT
HARD DRIVIN'

SIMULATION

OMEGA
STELLAR CRUSADE

ADVENTURE

FINAL BATTLE
SCAPEGHOST
ASTERIX AND THE
ENCHANTED STONE
OMINCRON CONSPIRACY

LA PAGINA

DELL'AVVENTURA:

SPACE QUEST III

UNIVERSO

PARALLELO

IL MONDO DELLE
MINIATURE II

NEWS RELEASES

CONTINENTAL CIRCUS
100% DYNAMITE
DAY OF THE PHARAOH
THRILL TIME PLATINUM II

CONSIGLI TRUCCHI

E STRATEGIE

Da spedire in busta chiusa a:

Derby Soc. Ed. Srl
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. Economic News
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

ANNO 3 N. 1

Scrivere possibilmente in stampatello

COGNOME E NOME

VIA E NUMERO CIVICO

CAP. CITTA' (PROV.)

N. TEL.

TESTO MAX 25 PAROLE

Data

Note

Caro VG & CW, non sto a dilungarmi molto sui soliti convenevoli che altri lettori vi propinano ogni volta, ma voglio anzitutto dirvi che effettivamente siete riusciti a proporvi con una nuova veste molto azzeccata. Quello che non riesco a capire è il motivo che vi ha spinto ad aumentare il prezzo di copertina, perché considerando i due numeri il totale non è più di L.5.000 ma di L.6.000. Il costo è aumentato di circa il 20% ed effettivamente è un po' tanto dato che le pagine sono rimaste 64.

Lo so, voi risponderete che contrariamente ad altre riviste state sostenendo dei costi diversi per la trasformazione in quindicinale, ma con le pagine come la mettete?

Altri riescono ad offrire 100 pagine e più con sole 5.000 lire, anche se però si nota lontano un miglio che loro posseggono molte più pagine di pubblicità che riempiono molto la rivista e che in definitiva tolgono a noi spazio per eventuali recensioni.

A vostro favore posso dire che guardando i sommari di altre riviste il vostro è il più completo e propone più recensioni, a questo punto mi chiedo: come mai riuscite a proporre più titoli di altri nella rivista e a condensarle in 32 pagine?

Ho notato che esistono meno foto corrispondenti al gioco in questione ma fra l'altro non ce ne vogliono tantissime per capire qualitativamente come un game può risultare bello da giocare e soprattutto da acquistare!

In seconda analisi mi è piaciuto molto come avete trattato il problema della pornografia computerizzata. A questo punto lo spazio dedicato alla vostra chiacchierata mensile mi sembra intelligente e più concreto di altre riviste, dove si dà il via ad inutili scontri fra lettori che non portano a nulla (la violenza nei game, l'Atari contro l'Amiga, ecc. ecc.). A questo proposito mi sembrerebbe più opportuno parlare magari di altri problemi più importanti che potrebbero rivelarsi utili quali l'Aids, la droga, ecc. ecc. che potrebbero oltremodo portare, anche se in un

ambito molto ristretto, un'ulteriore informazione.

A me la rivista è piaciuta e continuerò ad acquistarla anche se mi piacerebbe che quest'ultimo proponimento fosse occasione di un nuovo dialogo con i lettori.

**Antonio Verdichizzi
Messina**

Antonio ti sei risposto da solo; sei riuscito a centrare in pieno i nostri ideali atti a proporre qualcosa di nuovo; le 6.000 lire sono il 20% in più anche se con il prossimo anno pensiamo che altri si proporranno con lo stesso prezzo in ragione del fatto che l'editoria sarà penalizzata dall'imposta sul valore aggiunto (IVA) che prima non esisteva.

Giustamente ci dici anche che 32 pagine sono un po' poche, ma che vengono nonostante ciò offerti più articoli rispetto ad altri, e di questo ti siamo grati perché proprio tale è lo scopo della nostra rivista. Probabilmente gli altri regalano più pagine ma a quale scopo non si sa... (forse per farci gli aeroplanini di carta!).

Siamo inoltre d'accordo con te per quanto riguarda la diatriba che più volte ha trovato di fronte Amighisti e ad Ataristi incavolati! Qualche ombra di dubbio rimane per la tua idea di trattare argomenti seri come quelli da te descritti, forse perché non siamo certi di essere nella sede adatta per tali argomentazioni. Comunque tu il sasso lo hai lanciato, se anche altri lo faranno prenderemo la "palla al balzo" per adeguarci alle vostre richieste!

Complimenti per la lettera, molto intelligente e particolarmente stimolante.

Caro VG & CW vi scrivo per chiedervi due grossi piaceri per un avventuriero incallito quale io sono. Rivolgo a voi e allo stesso tempo anche ad altri lettori due quesiti inerenti le bellissime avventure della Sierra e sono Police Quest II e King Quest III.

Per la prima mi sono purtroppo arenato nella fase iniziale, in definitiva mi

occorre la password per avere la pistola.

In King Quest III vorrei avere aiuti generici sull'avventura.

Vi ringrazio per la disponibilità e confido in un valido aiuto.

**Sergio Marrama
Via A. Falcone 403
80127 Napoli.**

La tua richiesta per il momento non può essere evasa, pubblichiamo comunque il tuo appello confidando nell'aiuto dei nostri lettori che, come ben sai, sono veramente degli amanti delle avventure!!

Ciao e a presto!

Spettabile redazione, sono un felicissimo possessore di un 1040 Atari ST, vi seguo da molto tempo (anche perché siete gli unici a trattare concretamente l'ambiente relativo al mio computer), e avrei alcuni consigli e domande da porvi. Innanzitutto vorrei che ampliaste lo spazio dedicato all'utenza Atari in quanto, proprio come dicevo prima, le altre riviste del settore si trovano e non si trovano e, in ogni caso, non sono proprio all'altezza. Ciò che mi interesserebbe di più vedere nella vostra bella rivista sono le recensioni delle utility ST che trovo, purtroppo, solo in copia (molto spesso) e che non sono in grado di capire a fondo per l'ovvia mancanza di manualistica. Mi interesserebbe sapere dove si possono reperire, in linea di massima anche all'estero, e con quali modalità. Ho apprezzato molto la vostra recensione di Talespin: le avventure create con questo programma sono realmente autosufficienti o necessitano del disco programma originale per funzionare? Vi dico ciò perché non ho capito bene in cosa consiste il Telltale: è un folder?

Per quanto riguarda le domande vorrei sapere quando è previsto l'arrivo di Dragon's Lair per ST e se ci sono buone speranze per Space Ace, appena recensito da VG&CW per Amiga.

Funziona bene l'Hypercache? Davvero non

ha problemi di compatibilità?! E ancora, c'è l'opzione (forse celata nel listato del programma) per sfruttare due drive invece di uno, nei giochi della Chip/Rainbow Arts? Ringraziandovi per l'interesse accordatomi, vi faccio i miei migliori auguri e complimenti.

**Renato Ferrara
Bologna**

Carissimo Renato, come al solito iniziamo con il ringraziare per i complimenti e gli auguri. Per quanto riguarda la sezione Atari di VG&CW le cose stanno migliorando di giorno in giorno, anche se gli importatori italiani ci sembrano poco propensi a potenziare ulteriormente questa fascia di mercato, vista l'esiguità del numero di utenti. Quando recensiamo un utility lo facciamo a ragion di fatto, nel senso cioè che preferiamo trattare qualcosa di realmente utile, interessante e facilmente reperibile. I programmi presentati nella nostra rivista vengono sempre accompagnati dall'indirizzo esatto della ditta che li produce o li distribuisce. Per acquistarli basta una telefonata (se si parla l'inglese) o una lettera (magari scritta da un amico). La software house saprà dunque comunicare le esatte modalità per ordinare il prodotto, pagarlo magari con una carta di credito o un vaglia, ecc., ecc.

Il Telltale è un folder che va copiato, dal disco originale (che è sproteetto) sul disco formattato sul quale memorizzeremo l'avventura creata. Il folder servirà quindi come booter, spezzando l'eventuale "cordone ombelicale" con il programma base originale.

Di Dragon's Lair per Amiga si sono perse le tracce qualche mese fa. La ReadySoft americana non ha ancora abbandonato il progetto, ma sembra in grosse difficoltà nel continuarlo. Si parla di ben dieci dischi e di gravi problemi di memoria, attualmente irrisolvibili. Idem come sopra quindi per Space Ace: non se ne parla proprio (sigh!). L'Hypercache funziona benissimo, senza

alcun problema di compatibilità: garantisce il nostro esperto Atari!

Proprio cinque minuti fa abbiamo telefonato alla Rainbow Arts, facendo notare loro la scomodissima mancanza dell'opzione per due drive in molti giochi Chip per Atari ST e Amiga.

Ciao!

Spettabile redazione, sono uno studente di 16 anni (frequento il Liceo Scientifico) e seguo la vostra bella pubblicazione e la vostra redazione dal lontano 1986. Sono un appassionato di adventure e, non mi vergogno ad ammetterlo, in tanti anni sono riuscito solo a risolvere (interamente per conto mio) la "sciocchina" Winni the pooh!

Avrei moltissime domande da porvi, per risolvere questa o quella avventura, ma per non tediare (e vedere cestinata la mia missiva) mi limito a consultare la Pagina dell'Avventura che, numero dopo numero, mi regala favolose dritture.

Siete davvero imbattibili!!" E pensare che le altre riviste del settore

hanno avuto il coraggio di pubblicare la soluzione di Deja Vu II il mese scorso quando la vostra risale a più di un anno fa!!!

Più che altro vorrei sapere se la SC di cui parlavate numeri fa ha in programma di tradurre adventure inglesi; se sì, quali?! Io possiedo un Amiga 2000 ed ho un problema nel far "girare" una copia originale di Shadowgate della Icom simulation. In pratica il computer proprio non me lo carica: mi sapete dire il perchè?! (ne ho comprato un'altro e non funziona sigh!)

Ringraziandovi immensamente vi faccio tantissimi complimenti perchè ve li meritate davvero!

**Gianpaolo Guerra
Pescara.**

Caro Gianpaolo, grazie, grazie, grazie per i complimenti: gasarci, a questo punto, è inevitabile (siamo comunque già frizzanti con brio e moderazione). La SC ha senza dubbio in programma ulteriori produzioni e traduzioni, ma per il momento è tutto Top Secret! Il quesito che tu ci poni è purtroppo senza risoluzione.

Shadowgate per Amiga, in versione originale, proprio non gira su molti 2000 a causa della memoria espansa e, probabilmente, anche dell'eventuale secondo drive.

Bisognerebbe inserire un comando di No Fast Mem nel bootcontroller in traccia zero, ma tutto ciò, oltre che ad essere molto rischioso, può invalidare la garanzia stessa del programma e rovinarlo.

Come sai le protezioni sono spesso inserite proprio all'inizio delle tracce quindi è meglio scordarsi il No Fast Mem! Sorry!

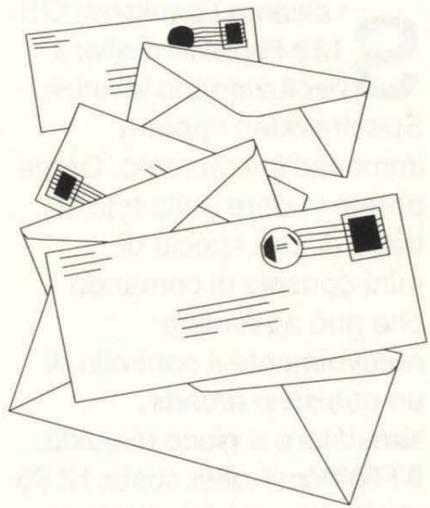
Ci dispiace non poter rispondere alle critiche costruttive (e non), pervenuteci da un anonimo lettore di Perugia (che proprio anonimo non ci sembra, visto che i nostri Sherlock Holmes stanno pensando ad un certo Riccardo F.!!!!).

Non ci sentiamo infatti di scendere sul piano di un lettore che ha il coraggio di dire ciò che pensa solo celandosi dietro un comune francobollo postale.

Non ci sembra corretto e neanche coerente nei confronti dei nostri lettori e della rivista stessa.

RISPOSTE IN BREVE

*Un grazie particolare a **BODRATI ANDREA** di Savona che, in "contemporanea stereo" con la nostra redazione, ha risolto l'avventura di Indiana Jones. Per ritardi postali purtroppo abbiamo dovuto privilegiare quella compilata dai nostri esperti, anche se i cinque fogli con schemi e diagrammi di Andrea non avevano proprio nulla da invidiare a Indy di VG&CW. Grazie ancora Andrea!*



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. 750.000

ESPANSIONE A500 L. 199.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89500903

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

Lancaster della CRL (Actual Screenshot) è una nuova simulazione bellica che prende direttamente spunto dal passato Night Rider Gremlin. L'aereo in questione è un bombardiere Avro Lancaster dove potremo indossare del cannoniere di coda, ricoprendoci di medaglie, durante più di 330 missioni, o...di buchi di pallottola! Ottima grafica e tanta giocabilità sono assicurate dalla CRL che ha voluto rendere il più interattiva e divertente possibile questa nuova simulazione. Presto per Atari ST e Amiga.



Tongue of the Fatman by Activision

Si chiama Quickshot QS 129 Flightcontroller il rivoluzionario joystick Spectravideo appena immesso sul mercato. Come potete vedere dalla foto si tratta di una specie di mini-console di comando che può agevolare notevolmente il controllo di un qualsiasi arcade, simulatore o gioco di guida. Il Flightcontroller costa 12.95 sterline e sarà importato in Italia entro il mese prossimo.

irriverente versione del classicissimo wrestling a stelle e a strisce. I forzutissimi atleti da combattere si muovono in una fantascientifica arena dove ogni tipo di colpo, più o meno proibito, sarà possibile. Il gioco si intitola Tongue of the Fatman e a giudicare dalla foto non promette niente di buono per i nostri poveri joystick!

naso, questa volta si tratta di un nuovo shoot'em up completamente tridimensionale! Questo è quanto assicura la nota software house anglosassone che ha deciso di proporre qualcosa di realmente innovativo. Goldrunner 3D arriverà in Italia nel mese di Febbraio.

anche all'interno della vettura saranno moltissimi, come annuncia la Infogrames. Il gioco sarà disponibile solo nei formati a 16 Bit.

Aquanaut è il nuovo adventure dinamico della Addictive, realizzato dal team della Fission Chip.

Quella che vedete nella fotografia non è la Ripley di Alien, ma bensì una delle eroine che andremo ad ipersonificare in una rischiosa vicenda a la "Leviathan".

Il gioco dovrebbe essere disponibile per Atari ST ed Amiga, al prezzo di 24.95 sterline, entro la fine di febbraio.

L'Activision americana ha appena terminato una nuova ed

Microdeal ci riprova con Goldrunner; no, no, aspettate a storcere il

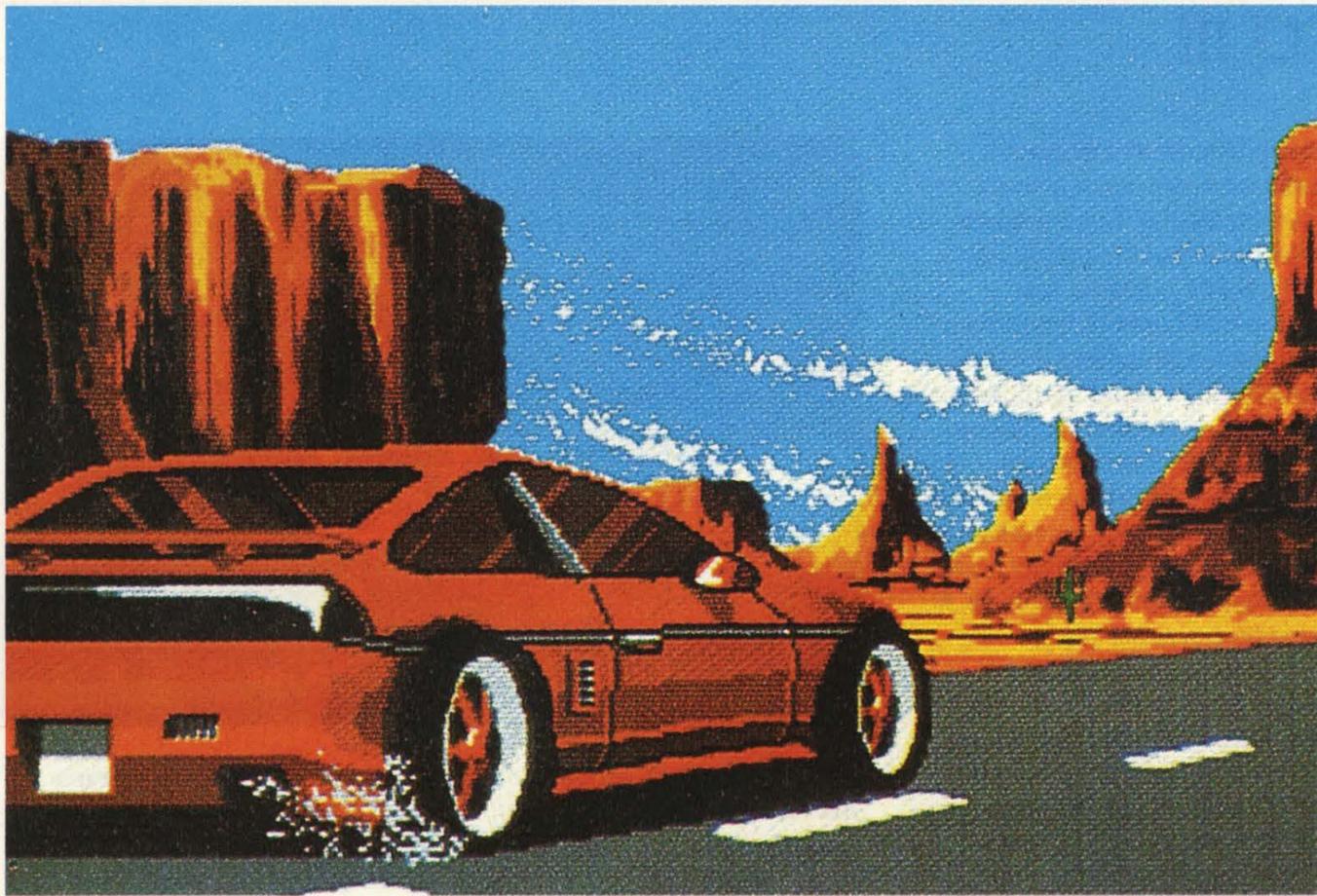
La risposta francese a Vette Mirrorsoft si chiama Highway Patrol 2 ed è targata Infogrames. Il gioco dovrebbe presentare grafica rigorosamente tridimensionale e particolari effetti speciali, il tutto inserito in un tipo di azione molto più frenetica ed avvincente di quella di Vette. I punti di osservazione, ad esempio,



Il nuovo joystick Quickshot II: e la moto dov'è?



Goldrunner 3D della Microdeal



Highway Patrol 2 by Infogrames



Aquanaut by Addictive

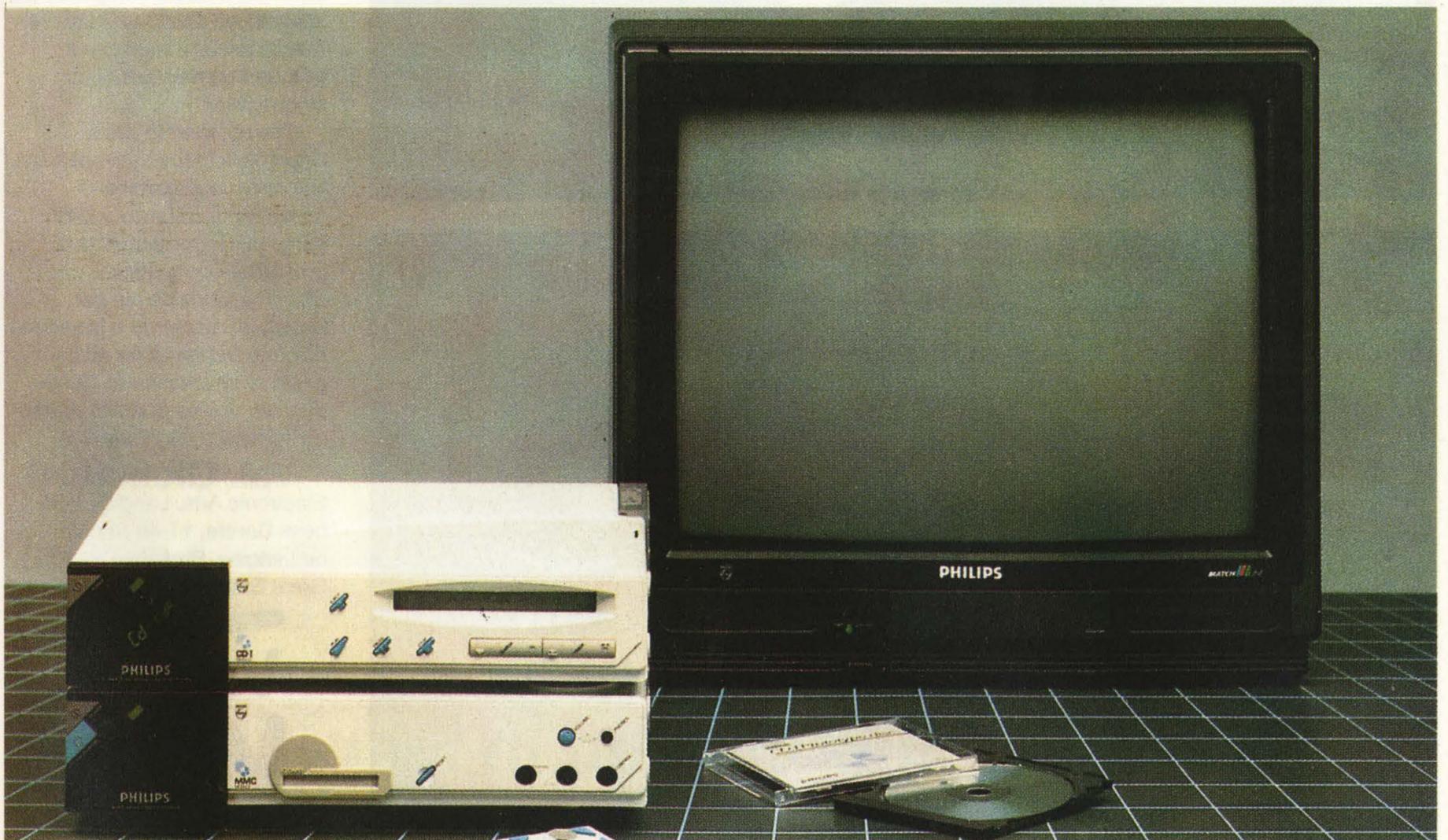


Aqua Ventura by Psygnosys

Sempre in tema acquatico ci arrivano in redazione altri screenshot del sospiratissimo Aquaventura Psygnosys. Il canovaccio di base del videogame è stato infatti reimpostato più volte, proprio perchè la software house di Blood Money e Menace sta cercando di dare il meglio di sè stessa in questa attesissima produzione. Vi terremo informati!!

Si allunga l'attesa anche per il CD Video interattivo della Philips. Tutte le voci di corridoio che hanno infittito pagine e pagine di riviste specializzate, si sono rivelate fumo negli occhi perchè nulla di realmente definitivo è ancora maturato in casa Philips. Il CD Video incontra inevitabilmente l'ostacolo degli altissimi ed inaccettabili costi di produzione e di sostegno, sia a livello hardware che software.

Smettetela di sognare ad occhi aperti dunque: il giorno del Video interattivo è ancora lontano!



Il fatomatico CD Video Philips

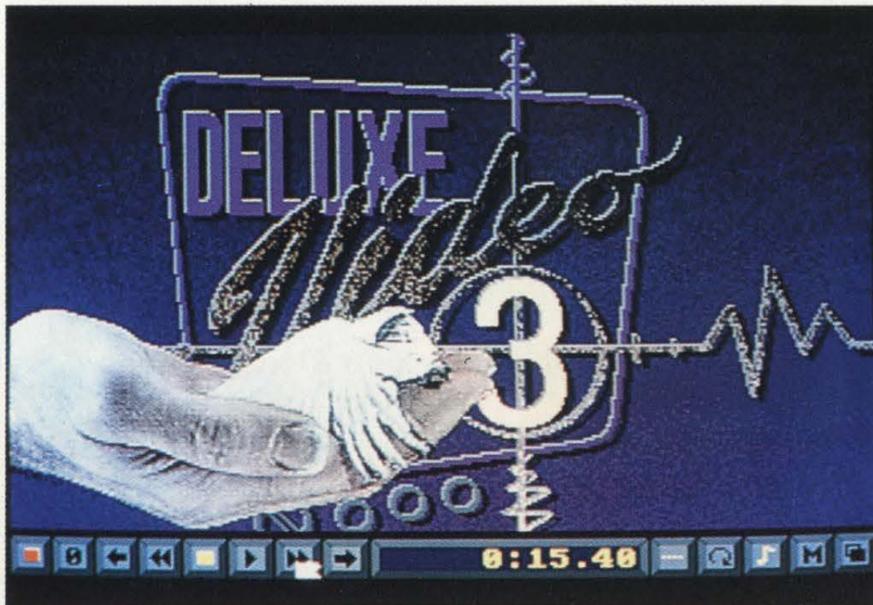
DELUXE VIDEO III

ELECTRONIC ARTS
AMIGA
PREZZO: 79.99 STERLINE

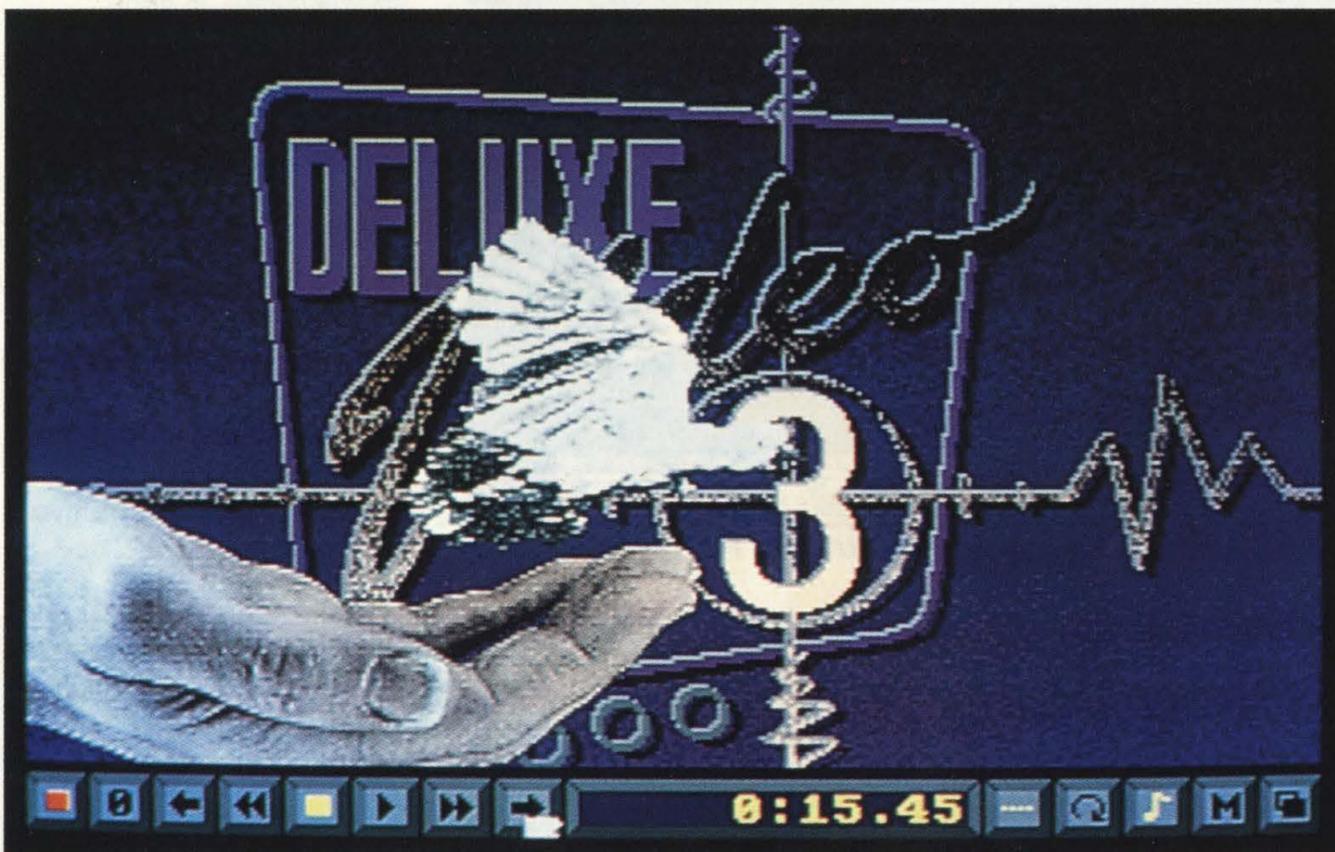
I programmi applicativi di desktop video per Amiga celebrano, da oggi, un nuovo "fiocco azzurro". Si tratta del rivoluzionario Deluxe Video III. Questo tool permette di creare presentazioni grafiche animate, di qualsiasi tipo, unendo al tutto una eventuale colonna sonora, composta o digitalizzata.

Il programma supporta tutte le risoluzioni Amiga (HAM, Hi-Res e Interlace compresi), che possono essere mostrate anche contemporaneamente, e offre una super opzione di Bitmap (per scrolling

incredibilmente omogenei), altissima velocità di animazione, l'uscita MIDI e la compatibilità con ogni tipo di file musicale IFF, SSVX e SMUS. La compatibilità del programma è estesa a tutti i precedenti tool grafici ECA, compresi gli Anims e gli Animbrushes del Deluxe Paint III. Possiamo anche lavorare in Overscan (memoria permettendoci), per trasferire così immagini senza scomodi bordi su registrazioni in videotape. A questo proposito si può comodamente sfruttare un controllo di frame che arriva fino ad 1/60 di secondo per creare animazioni professionali e un set di opzioni per interagire con un sistema GenLock. Infine è



prevista un'uscita ARexx per device esterni o i driver di altri programmi.



La lunga serie di menu a scomparsa prevede anche una sezione dedicata ai veri esperti di video art; in questa si trovano i comandi per le animazioni dei Brush del DPaint III (velocissime), e i numerosi effetti di dissolvenza e transizione. Le demo realizzate con il programma sono, per così dire, autosufficienti e possono girare liberamente su qualsiasi Amiga. Infine, nell'ambito dei dischi programma, troviamo anche un comodissimo slide show PD.

Il Deluxe Paint III, come avrete già capito, richiede necessariamente un minimo di 1 Megabyte di memoria su qualsiasi modello Amiga. Se poi si possiede anche un hard disk meglio ancora, visto che il programma risiede su ben cinque dischi.

Nel complesso, vista l'incredibile gamma di opzioni e l'estrema facilità d'uso, ci sentiamo di eleggere il DVIII come miglior programma di presentazione grafica attualmente esistente per Amiga. Al momento è in vendita solo nel Regno Unito ad un costo promozionale di 79.99 sterline: occhio però, da marzo aumenterà a 99.99 sterline!

Val. Globale: 9

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road Langley, Berkshire SL3 8YN Great Britain. Tel.: 0753-494442

**VG&CW
YEP!**

CYBER PAINT

ANTIC
ATARI ST
PREZZO: 34.95 STERLINE

Cyper Paint è il primo programma della ricca collezione Antic, dedicata alla video art e al Ray Tracing. Questo tool è un potente e versatile mezzo per creare grafica bi e tri dimensionale, animandola in tempo reale. Per ottenere comunque i migliori risultati, in ambiente tridimensionale, bisogna interfacciare il Cyber Paint al Cyber Studio, sempre della Antic.

Immaginate infatti di aver realizzato una sequenza animata, in tri-di, di un razzo in fase di decollo: aggiungendo un effetto di movimento e scorrimento dei fondali e di eventuali particolari di background, si potrà creare un vero cortometraggio computerizzato, proprio grazie al Cyber Paint. Il Cyber Paint infatti offre una ricca collezione di tool e opzioni per disegnare sullo schermo e sfruttare qualsiasi file precedentemente importato dal Degas, Neochrome, Aegis Animator, ecc.

L'animazione, così come può essere creata impiegando solo questo programma, non è limitata ai soliti movimenti da cartone animato. È possibile infatti modellare ogni singola frame con opzioni di ridimensionamento, trasfigurazione, dissolvenza e color cycling, proprio per

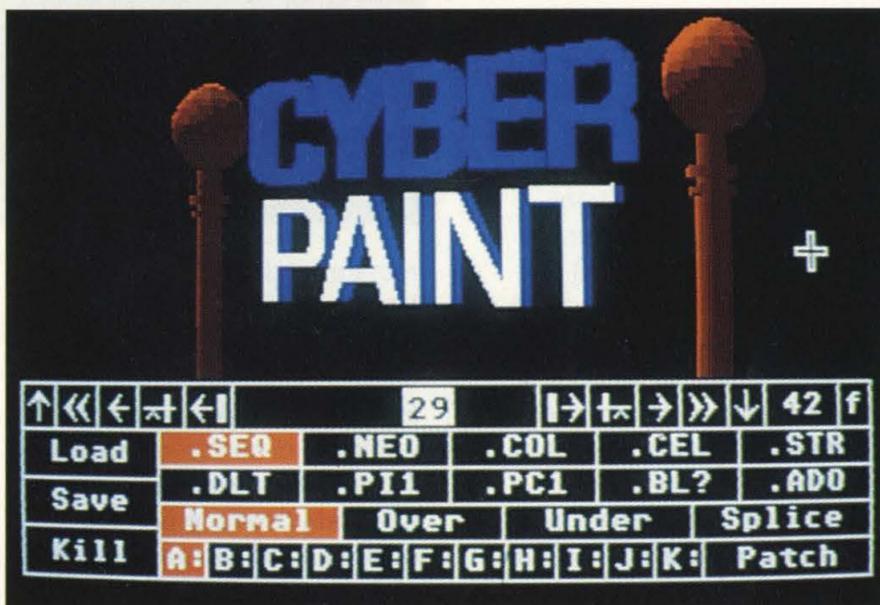
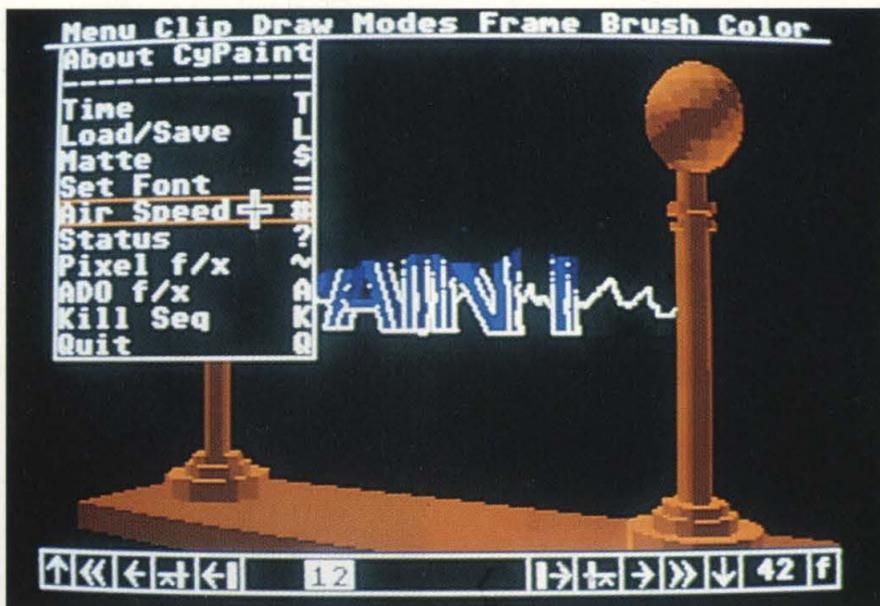
avvicinarsi il più possibile alla realtà. Più di uno schermo, o singola celletta di animazione, può essere quindi sovrainposta alla precedente per aggiungere, ad esempio, testo scorrevole o effetti speciali alle nostre presentazioni. In questa fase, ad esempio, il programma è in grado di generare immediatamente ogni animazione intermedia (Tweening) su tutto lo schermo o in una determinata porzione definita dall'utente.

In particolare abbiamo, una vasta gamma di pennelli (Brush) di Font e di stili di scrittura (il tutto ridefinibile dall'utente), la solita serie di opzioni per disegnare (linee, linee tratteggiate, poligoni, raggi, ecc.), la sezione di Cut & Paste (l'immancabile "Taglie e Cuci" cioè) e la comodissima cornucopia di comandi per ridimensionare le immagini e creare molteplici effetti simmetrici e specchiati.

Il programma poi memorizza automaticamente, in RAM, ogni singola frame di animazione, sveltendo sensibilmente il traferimento dati su supporto magnetico.

Ottima si rivela anche la fase di zoom che lavora a più livelli, in tempo reale; i colori possono quindi essere scelti con il solito sistema RGB per ottimizzare al massimo le sedici tonalità impiegabili.

La maggior parte delle opzioni e dei tool sopradescritti è presente solo in questa seconda versione del Cyber



Paint che nasce, appunto, da una pre-release notevolmente incompleta e poco versatile.

Cyber Paint può girare solo sui modelli ST con almeno un Megabyte di memoria e, chiaramente, un monitor a colori.

Non può infatti lavorare in Hi-Res monocromatica.

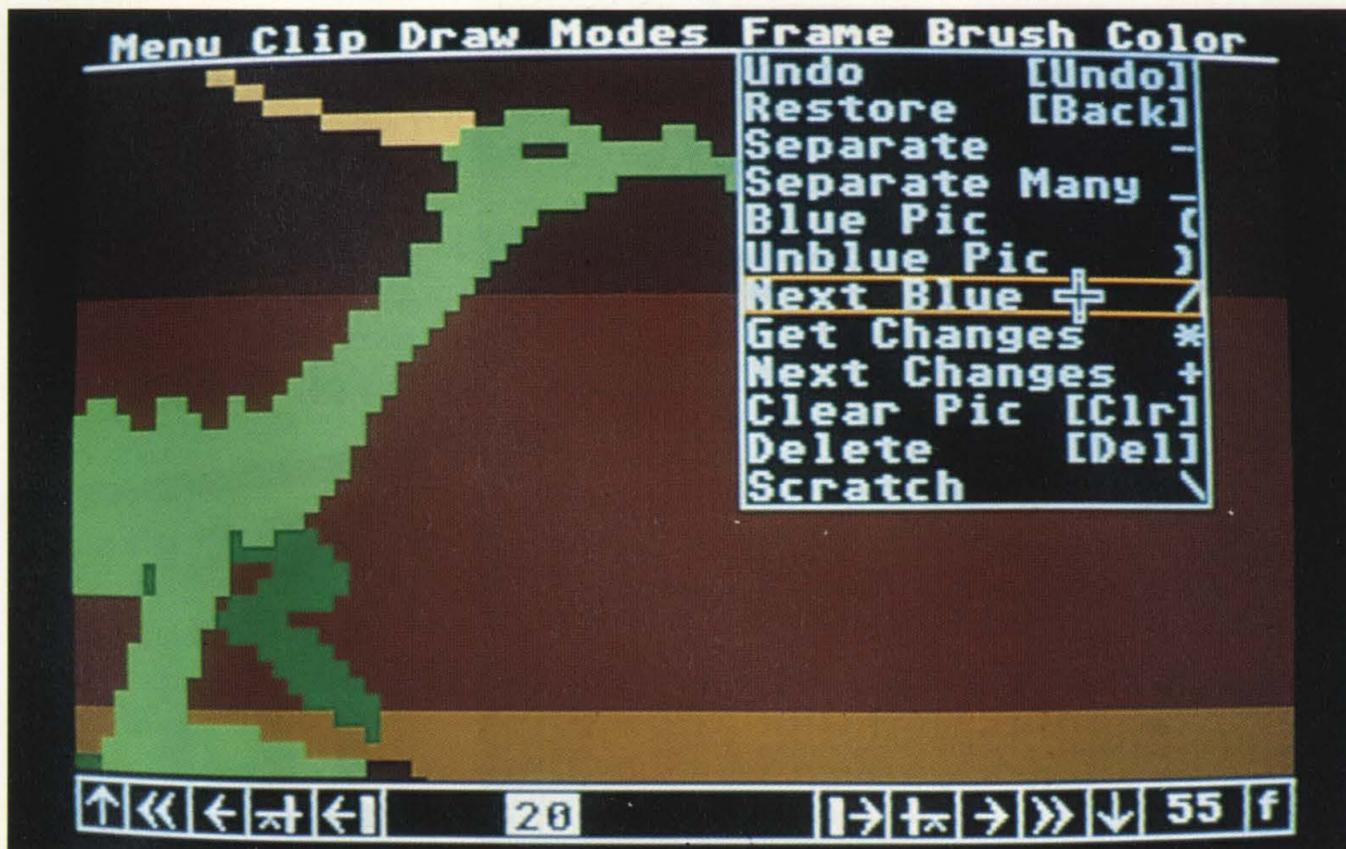
La completa manualistica, particolarmente corposa, è naturalmente in inglese ed offre un'intera sezione dedicata al classico, ed utilissimo, Tutorial che ci introduce, passo per passo, fin nel cuore del Cyber Paint.

Si tratta perciò di un indispensabile e potentissimo tool che sia da solo, sia interfacciato alla linea Cyber della Antic, può soddisfare qualsiasi tipo di esigenza per creazione di demo, slideshow, presentazioni e computer art.

Il costo non è eccessivo e sposa felicemente la politica dei prezzi Atari "Power Without The Price": gli amighisti si mangeranno le mani!

Val. Globale: 8

ELECTRIC DISTRIBUTION
MEADOW LANE
ST. IVES - HUNTINGDON
CAMBRIDGESHIRE
PE 174LG
TEL. 0480-496600



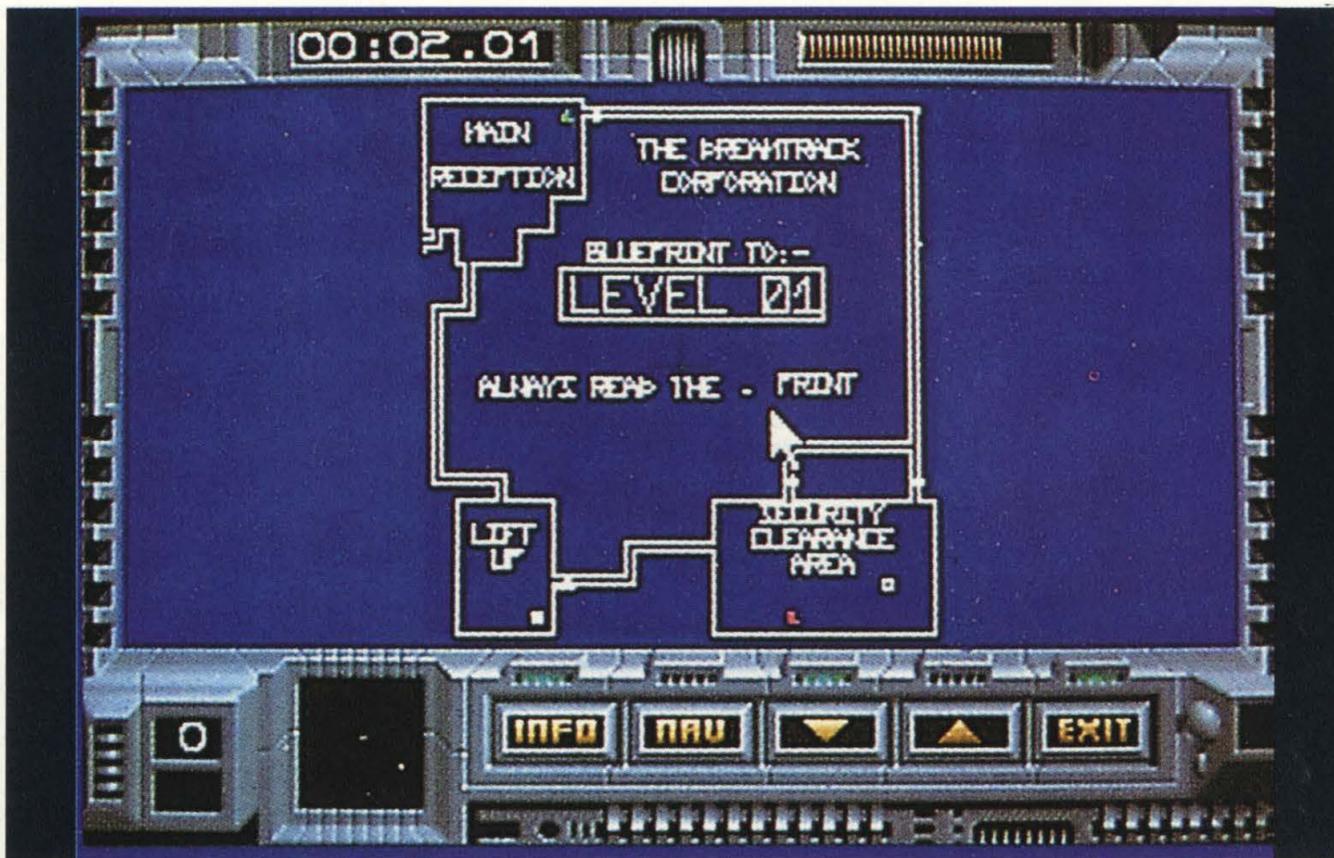
INTERPHASE

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

Degno erede della saga dei Driller Incentive e delle ambientazioni tridimensionali di Voyager Ocean e Damocles Novagen, è il nuovo videogame intelligente della Mirrorsoft. Si chiama Interphase e, come avrete già capito, offre un misto di azione e strategia, che si presenta come validissima e divertente alternativa ai soliti Shoot'em up ammazzatutti e "ammazzacervello"!

L'ambientazione è quantomai insolita. In un remoto futuro, le case creatrici di videogiochi hanno trovato il mondo di convertire i sogni della gente in grossi prodotti commerciali, costruendo apposite console (un Nintendo anni 3000!) che permettono di vedere, toccare e sentire, nonché di vivere completamente, le fantastiche ed immaginose elecbrazioni della mente umana. Nei panni di un game, o meglio, dream designer all'inizio del gioco ci troviamo nei pasticci; il nostro capo ci ha licenziato e mira ad impadronirsi di un nostro nuovissimo "sogno game", senza retribuirci

adeguatamente. Abbiamo infatti creato qualcosa di innovativo e terribilmente divertente che può far guadagnare un mucchio di soldi alla nostra ex-software house (probabilmente si tratta della Scum Soft di Pestulon!). Abbiamo perciò deciso di non



restare a guardare e stiamo per intraprendere un rischioso tentativo di "furto", della nostra opera, dal database della ditta. Per fare ciò impieghiamo un terminale di controllo attraverso il quale guideremo la nostra fidanzata (siamo proprio dei codardi a mandare una donna al posto nostro!!!) fin nel cuore dell'archivio dati, purtroppo ben protetto da "soldati" e "protezioni" elettroniche.

Per capire all'istante di cosa si tratta fate conto di vivere un'avventura a la Tron. La nostra "povera" compagna si muove a bordo di una specie di caccia da combattimento, in uno sterminato labirinto di memorie e circuiti vari che saremo noi ad

attivare/disattivare e rendere accessibile, evitandole spiacevoli incontri o, addirittura, l'irreparabile! Ogni aspetto del gioco è gestito dal mouse/tastiera e una piccola serie di icone che appaiono e scompaiono sullo schermo, a seconda delle varie fasi di gioco. Impersonificando entrambe i personaggi, e già perchè si guida e si spara anche in Interphase, dovremo occuparci dell'aspetto strategico e di quello arcade. Ogni mossa va infatti pianificata, evitando trabocchetti e vicoli ciechi che ci porterebbero ad un inutile spreco di armi, munizioni e, quel che è peggio, vite!

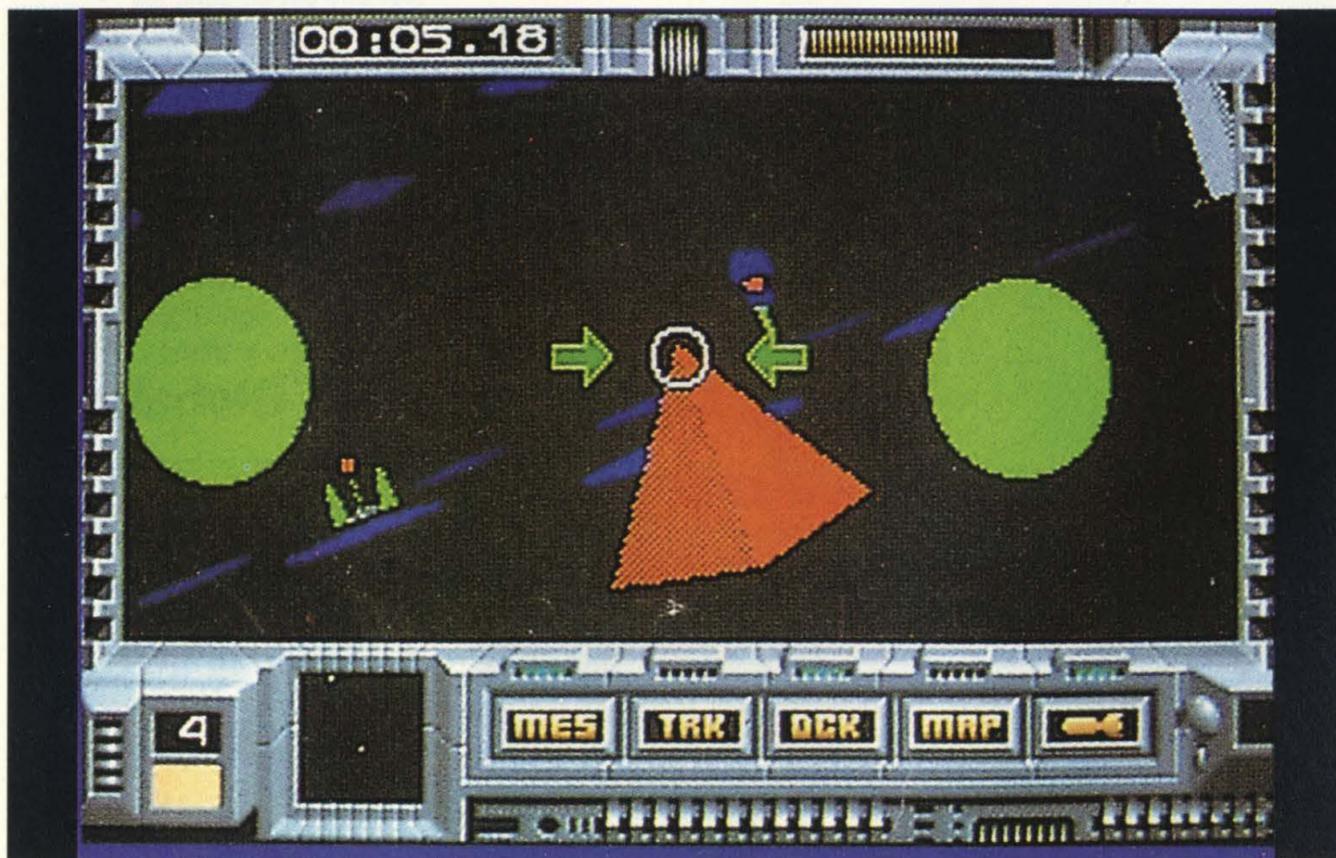
Il tutto è visto in grafica

solida tridimensionale che si muove e scorre sotto i nostri occhi proprio come in un film. L'incredibile velocità e la stupenda perfezione delle animazioni, rendono l'esplorazione terribilmente reale e coinvolgente. Si gioca dunque in tempo reale, quindi le decisioni si devono prendere nel giro di pochi secondi, altrimenti...!!!! Le istruzioni sono purtroppo tutte in inglese, anche se fortunatamente non si tratta di nulla di particolarmente complesso.

Interphase è un gioco da studiare e vivere intensamente, perchè per una volta ci offre qualcosa di divertente, originale e duraturo, capace di assorbire i nostri sensi e la nostra intelligenza come nessun gioco aveva mai fatto finora. Il suono è eccellente sull'ammiraglia Commodore e così pure la gestibilità via mouse (mentre con la tastiera c'è un pochino da smanettare!). Un successo, una pietra miliare del videogiochi, un gioiello da collezionare nella nostra soffeca: non perdetelo!

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



CABAL

OCEAN
CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 18.000 (D)

Cabal segue la scia dei vari Rambo, Commando e Dogs Of War che da tempo hanno infuocato i circuiti dei nostri computer.

Tuttavia quest'ultimo capitolo della saga "bellica" dei videogame si presenta un tantinello più originale dei suoi predecessori e con una indubbia, eccellente giocabilità.

Il gioco è tratto dall'omonimo arcade e ci mette nei panni del solito, irriducibile mercenario che, armato all'inizio del gioco con una sola automatica calibro 9, deve farsi strada attraverso un vero fuoco d'inferno nemico.

Le armi supplementari, così come le munizioni extra, si trovano sempre disseminate sullo schermo, attraverso i vari

multilivelli di gioco. Le fasi sono, per la precisione, cinque, composte da ben quattro sotto-giochi ciascuna.

Nel quarto game di ogni fase ci troveremo di fronte al classico mega avversario di fine gioco mentre nei precedenti tre dovremo semplicemente liberarci di tutti i nemici che appaiono sullo schermo.

Gli elementi di gioco sono moltissimi, a partire dai numerosi dettagli tridimensionali dello scenario che ci permettono spostamenti ed evoluzioni di ogni genere.

Ottima è perciò la gestibilità attraverso joystick che alzano moltissimo il grado di interazione, se si può applicare questa caratteristica ad uno shoot'em up.

L'aspetto grafico del gioco è veramente eccellente proprio perchè, oltre ad una superba definizione dei fondali e degli sprite in movimento, impiega una velocità di movimenti e



scorrimenti omnidirezionali davvero estranea alla maggior parte dei videogame per 8 Bit.

Simpatici gli effetti sonori spaccatipani, ma purtroppo bisogna stendere un velo pietoso sulla solita, incessante musichetta!

Ad un prezzo eccezionale ci viene quindi proposto un ennesimo appuntamento con il

brivido, l'avventura e l'azione. Non dovremo "romperci" con lunghe attese in fase di caricamento e potremo giocare e rigiocare Cabal per molte ore senza mai stancarci.

Non sentite già l'odore della polvere da sparo?!

Val. Globale: 7,9

SKIDDO

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

Sempre dalla Tomahawk, già autrice dello stupendo E.S.S., arriva un videogioco tutto azione dedicato a tutti i giovanissimi videosmanettoni (e non solo a loro!!!). Si tratta di una indavolata gara sulla neve che, a differenza degli insoddisfacenti Super Ski (Microids) e Super Ski Simulator (Code Master) riesce a regalarci una bella simulazione sportiva.

Il gioco è diviso in due parti, nella prima dovremo attraversare una landa ghiacciata del Canada, soli soletti a bordo di un motoslitte.

Il terribile gelo, la fame e un territorio decisamente misterioso ed ostile saranno i nostri nemici; potremo consultare una cartina geografica e scegliere, di volta in volta, il percorso migliore da seguire.

Sarà quindi consigliabile sfruttare le rotte con meno ostacoli e crepacci possibile, onde evitare di schiantarci in un

bel Game Over. Nella seconda fase del gioco avremo raggiunto una città dove si tengono i campionati di corsa sulle motoslitte.

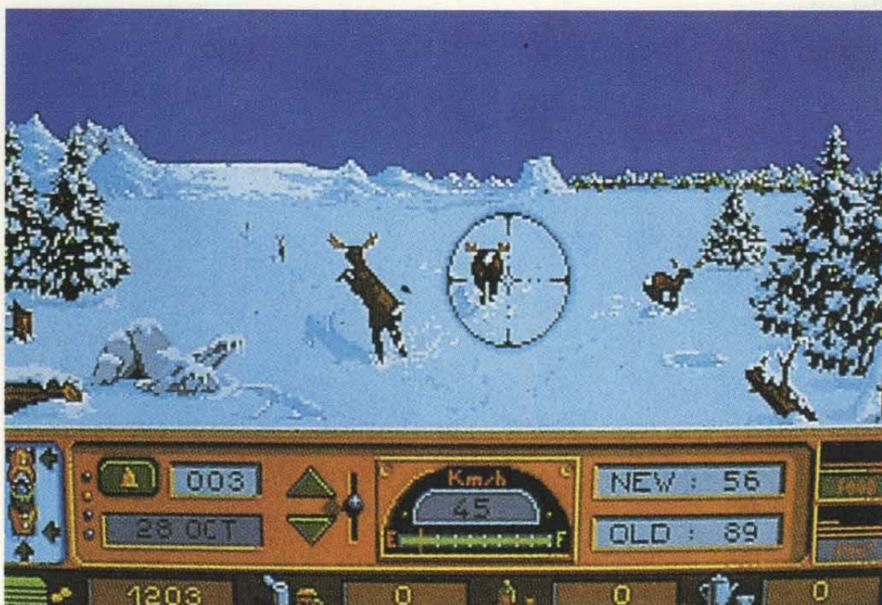
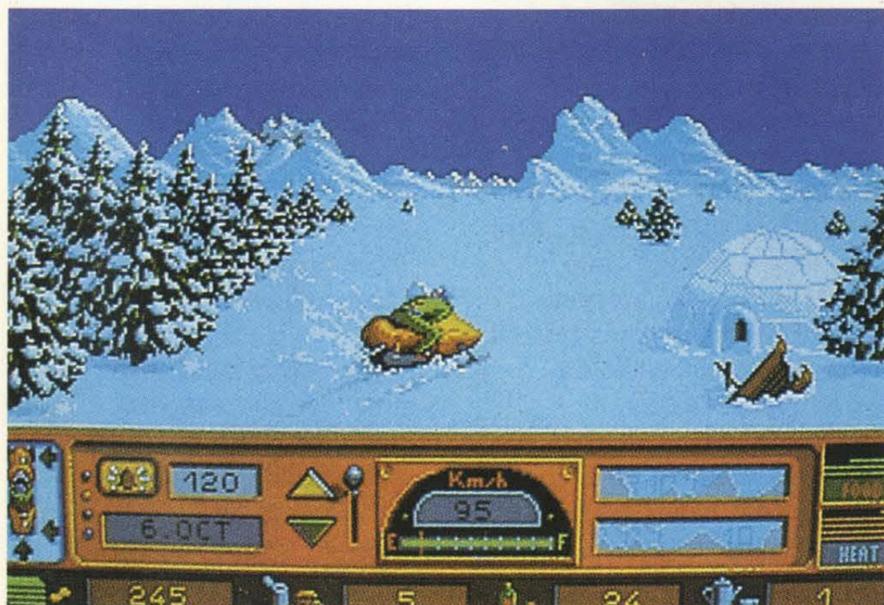
Potremo quindi dimostrare a tutti la nostra superiorità (solo presunta?!).

Su ben 25 differenti percorsi sfideremo avversari di ogni nazionalità, tutti ovviamente bravissimi in questo sport. Per guadagnare il titolo mondiale dovremo classificarci nelle prime tre posizioni delle gare di ogni stagione; insomma un vero lavoraccio!!! L'aspetto grafico

del gioco è senza dubbio eccitante grazie alle velocissime animazioni alla ricchezza di dettagli con cui è stata creata ogni frame ed ogni schermata. Gli effetti sonori sono un po' scarsi a dire il vero, ma siamo su un ST quindi che volete farci?!

E' inoltre possibile salvare su disco un campionato in corso per poterlo giocare con più comodo e con molta preparazione maturata nella prima fase trainer.

Val. Globale: 7,9



DARK CENTURY

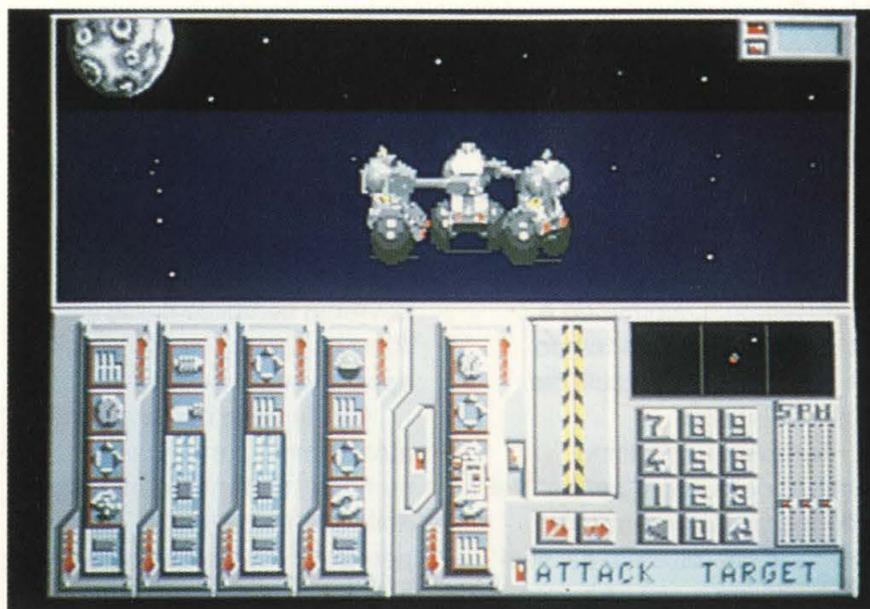
TITUS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI
ST
PREZZO: LIT. non perv.

Ci risiamo con i giochi spaziali Titus; la nota software house ha infatti appena sfornato Dark Century, un videogame tutto azione (nella migliore tradizione Titus), che si ispira palesemente al passato Galactic Conqueror.

Eccoci ancora dunque nei panni di intrepidi paladini della giustizia, questa volta impegnati a ricattare quattro pericolosi evasi da un carcere spaziale di massima sicurezza. I cattivi di turno hanno rubato un veicolo lunare da combattimento e minacciano di distruggere tutte le installazioni umane per attuare la loro terribile vendetta. Veniamo quindi messi al comando di un'altrettanto temibile mezzo da guerra che

all'occorrenza può essere modificato in ben sei diversi veicoli corazzati. La finalità della nostra missione è quella di bloccare i malviventi prima che questi riescano a raggiungere la Terra e dare il via ad un massacro su larga scala. Si può giocare da soli o in due, sfruttando il classico "split screen" già visto nel recentissimo Xenophobe e, agli albori del videogame, in Pit Stop. Si tratta dunque di un vero e proprio shoot'em up spaziale in cui ogni tipo di animazione, così come lo stesso punto di vista del giocatore, è reso attraverso una grafica tridimensionale che sfrutta molte caratteristiche Ray Tracing.

Il tutto dovrebbe sfociare in un capolavoro di perfezione, ma tuttavia alcune lacune nelle animazioni e una certa lentezza di gioco rendono Dark Century un videogame mediocre. Gli



effetti speciali sono simpatici, non c'è che dire, ma sono triti e rititi e già sentiti in un game di questo genere. In sostanza, malignando un tantinello, si potrebbe dire che la Titus una volta creato il suo primo gioco, qualche anno fa, ha sempre sfruttato lo stesso soggetto, impegnandosi solo per creare

nuovi look grafici e nuove confezioni coloratissime.

Dark Century non potrà non piacere agli smanettoni, ma anche loro lo scorderanno molto presto, perdendone le tracce nella loro vasta biblioteca di action game.

Val. Globale: 7

QUARTZ

FIREBIRD
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Quartz è un nuovo shoot'em up che arriva dalla Firebird, da poco consociata alla Microprose di Tetbury. Si tratta di un classico spara e fuggi tratto direttamente da Goldrunner e simili, destinato perciò ad investire il grande pubblico dei giovanissimi smanettoni. La trama del gioco, davvero singolare, ci porta

all'interno della struttura atomica di un cristallo dove, noi con la nostra immancabile navetta da combattimento, dovremo combattere alcune stranissime forme viventi (in un cristallo?!?!), traendo energia da neutrini e legami atomici. Avrete quindi già capito che tutto ciò non serve altro che ad introdurre l'immancabile genia di sprite multicolore che si muovono nel dinamicissimo universo computerizzato dello shoot'em up. Ogni livello di gioco consiste in una fase all'interno del reticolo atomico (molto simile al vecchio

Asteroid) ed una in un passaggio di transizione nelle varie molecole (con scrolling orizzontale tipo Phobia, Uridium, Sanxion e Blood Money). Nella prima dovremo raccogliere i neutrini liberati dall'esplosione di navi aliene, quark e particelle subatomiche: in questo modo potremo aumentare l'energia distruttiva della nostra navetta. Vi sono infatti alcune armi supplementari che, proprio come in Xenon II, possono essere acquistate una volta riempiti i tre tubetti/indicatori di neutrini. Potremo quindi scegliere se, semplicemente aumentare la velocità delle navette, o aggiungere ulteriori scudi deflettori, e munirci di granate e bombe o installare il cannoncino multidirezionale (Octogun). Inoltre, sempre in questa fase di "shopping", sarà utile agganciare al nostro mezzo alcuni alloggiamenti esterni per poter trasportare tutti gli add-on bellici offerti dal gioco. Nella fase di trasferimento da una molecola all'altra dovremo dare il meglio di noi stessi, impiegando ogni risorsa disponibile per distruggere ogni ostacolo e

nemico. Se si perde una vita durante questa seconda porzione di livello, si può ritornare alla prima, riequipaggiando la nave in maniera più consona alle esigenze di combattimento. Dato che ogni vita è relativa alla potenza totale disponibile della navetta, potremo, in casi estremi, liberarci degli accessori extra per liberare la piccola quantità di energia in essi contenuta. Il gioco si rivela abbastanza piacevole anche se terribilmente ripetitivo; sembra quasi di giocare una pre-release, molto stringata, dello Xenon II che sta tutt'ora furoreggiando nel microcosmo shoot'em up.

L'aspetto grafico di Quartz è di sicuro impatto viste le stupende animazioni e la ricchezza di dettagli e colori, così pure come l'accompagnamento sonoro spacca-timpani arcade.

Il tutto ovviamente non riesce però a sancire uno strepitoso successo del programma che, già dopo poche partite, stanca terribilmente.

Val. Globale: 5,6



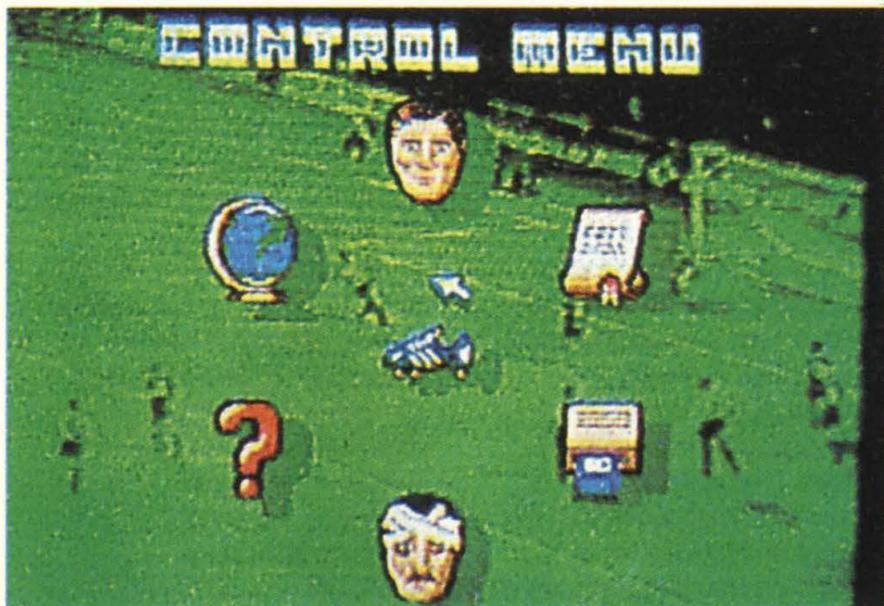
FOOTBALLER OF THE YEAR II

GREMLIN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64
PREZZO: LIT. 15.000 (D)

Footballer Of Year arriva dalla Gremlins che, diciamo così, in fatto di soccer computerizzato ne sa una più del diavolo. Il gioco esce praticamente in contemporanea con il Fighting Soccer Activision che non si presenta certo come gioiello di perfezione, originalità o completezza.

Footballer Of The Year, al contrario, si rivela già dalle prime schermate un prodotto di altissimo livello. Nel gioco sono infatti saggiamente mescolate le caratteristiche vincenti di un football manager e di un vero action game in modo da offrire una panoramica versatile e completa. I campionati si articolano su il torneo internazionale, quello europeo, quello anglosassone e quello

"custom" Gremlin contenuto nel database del programma. Inoltre potremo giocare un mini campionato League dove apporteremo svariate modifiche alla nostra squadra. Il tutto viene organizzato attraverso gli immancabili comodissimi menu che contengono tutte, ma proprio tutte le squadre esistenti e le opzioni più classiche di un vero campionato. Le azioni di gioco sono quindi rivedibili in moviola e grazie ad una lavagna computerizzata su cui verranno smembrate in tutti i singoli passaggi e spostamenti. Ma veniamo al gioco vero e proprio; capita spesso che un buon programma, a livello strategico, naufraghi in una modesta o addirittura inaccettabile giocabilità. Non è il caso di Footballer of The Year che presenta ottime animazioni a tutto campo, spirte proporzionati e dotati di più frame, nonché scrolling omnidirezionale omogeneo e veloce quel tanto che basta a



non farci perdere la trebisonda. Rigori, falli e rimesse laterali non sono stati tralasciati così come gli esaltanti effetti sonori che sono la vera spina dorsale di una vera partita di pallone. L'unica vera, ma trascurabile, pecca del gioco sono le lunghe attese in fase di caricamento tra una sezione all'altra; tutto ciò comunque non ci deve spaventare perchè il gioco è

davvero valido. La manualistica è purtroppo tutta in inglese. L'aspetto grafico così come la giocabilità raggiungono una notevole perfezione che rende il giusto merito al calcio computerizzato. La Gremlin ha dimostrato ancora una volta di sapere il fatto suo: ottimo lavoro e...sempre forza Roma!!!!

Val. Globale: 8,5

SUPERLEAGUE SOCCER

IMPRESSIONS
AMIGA-ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 28.000

Esce anche dall'Impressions un nuovo gioco di calcio che è più una simulazione che ad un vero e proprio game. Infatti non ci troviamo di fronte al classico arcade ma bensì ad un game che si svolge interamente in un ambiente più che altro "manageriale".

Ma andiamo con ordine, la parte iniziale è dedicata

interamente alla scelta di una squadra del campionato inglese che avrà la possibilità di disputare sia il campionato che la coppa.

I nomi che appaiono sullo schermo sono i classici che normalmente vediamo nella lega inglese, dal Liverpool all'Arsenal ecc. ecc.

Come avviene nella realtà, una volta vinto il campionato oppure posizionandosi tra i primi cinque, esiste perfino la possibilità di disputare anche le coppe europee (per intenderci

la coppa dei campioni, la coppa Uefa ecc.)

Come avveniva in altri game esistono apposite schede che elencano le caratteristiche di ogni singolo giocatore, dall'abilità all'età, che consentono in media di conoscere il vero valore di ogni singolo calciatore (schede che sono molto più precise di quelle inserite in Super Star Soccer Gary Lineker's).

Tra le funzioni più importanti citiamo la possibilità di poter vendere o acquistare oppure ancora di poter aumentare il proprio credito in banca che servirà per ampliare le nostre riserve.

Una miriade di menu e sotto menu creano la situazione adatta ad un simulazione in piena regola dei Berlusconi o dei Sacchi del momento (che io sia milanista non si nota!).

L'aspetto grafico non è proprio la forza di questo Superleague Soccer anzi, sembra proprio penalizzare gran parte della struttura portante del game. Inoltre l'animazione è circoscritta nella fase di gioco, che oltre ad

essere a scatti è molto grossolana.

Le istruzioni in italiano aiutano la comprensione di ogni singola fase di gioco e specificano perfettamente le funzioni di ogni menu.

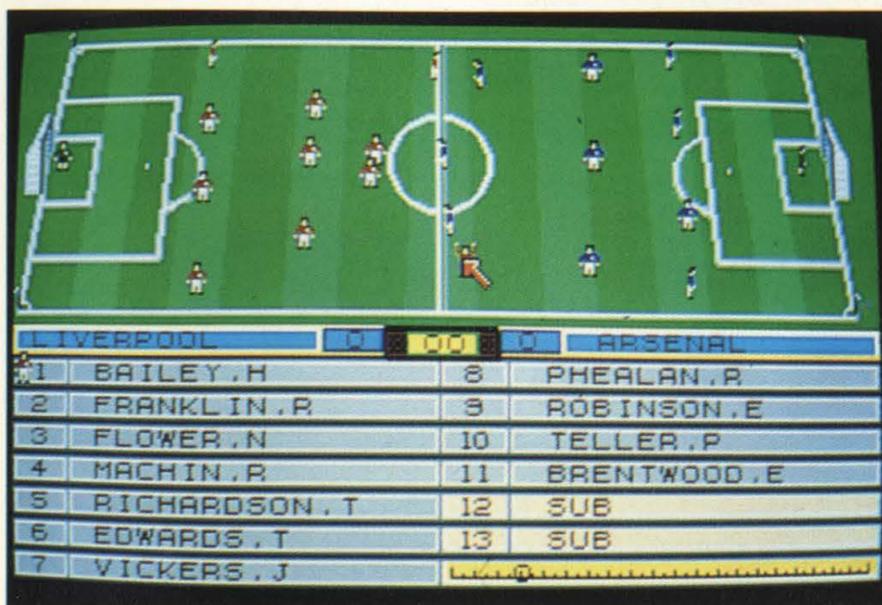
Superleague soccer è sì una buona simulazione calcistica della conduzione di una squadra, ma è un pessimo arcade quando si tratta di giocare a calcio.

La gestibilità, anche se è possibile condurre tutti e undici i giocatori, è pessima a partire dalla gestione esclusiva tramite mouse alla manovrabilità del singolo omino.

In definitiva è consigliabile soprattutto per chi è più appagato nel condurre la squadra che nel giocare l'effettiva partita (forse avrebbero dovuto presentarlo come antagonista di Football Manager II che come game!)

Il costo non è troppo elevato e risulta affascinante l'inserimento delle partite inerenti le coppe europee.

Val. Globale: 6



DOUBLE DRAGON II

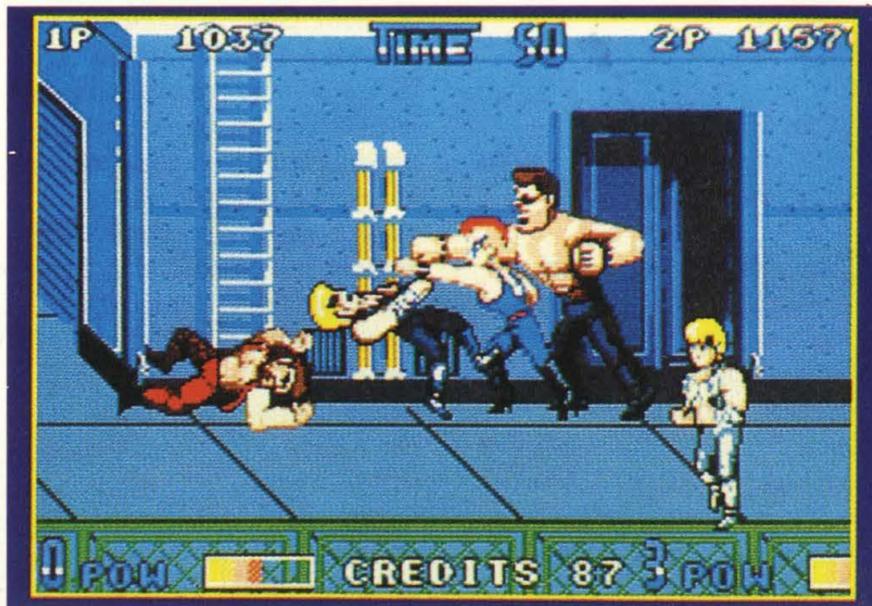
VIRGIN
 CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 29.000

La saga dei picchiatutto è destinata a non finire mai. Ce lo dimostra Double Dragon II, ennesimo episodio computerizzato di karateka, brutti ceffi e biondine da salvare. L'eroe del primo episodio, firmato ai tempi dalla Melbourne House, ritorna agguerritissimo per prendere a calci e pugni l'incredibile genia di sprite, animati in modo superbo, e distruggere i nostri poveri joystick. La novità che più ci sorprende in questo game tutto azione, decisamente poco originale, è la rappresentazione grafica a tutto schermo che trasforma, con un pizzico di fantasia, il nostro monitor Amiga

in una vera console da bar. I livelli di gioco sono ben sei, pieni zeppi di nemici da sgominare; non mancano poi i soliti "mister muscolo" di fine livello che ci daranno moltissimo filo da torcere.

Si può giocare da soli o in due utilizzando le solite sedici mosse alternabili con la pressione del tasto di fuoco. Ogni fase di gioco va terminata in un determinato limite di tempo onde evitare di perdere una delle vite a disposizione. I nemici ci attaccano, numerosissimi, da ogni dove e vengono animati in serie: tutto ciò serve dunque moltissimo per eliminarli in massa, senza troppi problemi!

Lo scrolling dei fondali rapisce l'occhio e tende a farci perdere il controllo del nostro omino (Ferrini direbbe "omarino"!!), perso in miriadi di particolari e colori. L'azione è



frenetica ed il tipo di gioco si avvicina moltissimo al passato Renegade della Imagine. Il commento sono non è certo un gran che, visto che si tratta della solita musicchetta spaccatimpani, ma nel complesso condisce egregiamente il tutto, soprattutto

nell'ambito della stereofonia Amiga. Per tutti gli amanti degli arcade "a moneta" Double Dragon II si può rivelare l'acquisto giusto: se siete avventurieri o simulatori scordatevelo!!

Val. Globale: 7,8

NINJA WARRIOR

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

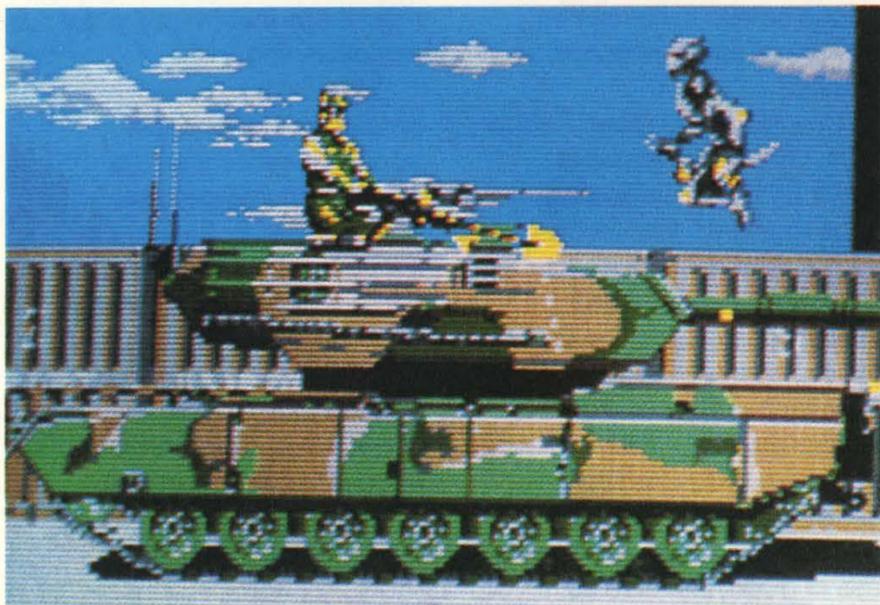
Sinceramente non riesco a concepire la politica attuata dalla Virgin che pubblica, in contemporanea con l'attesissimo Double Dragon II, un analogo picchiaduro tratto da una licenza arcade Taito. Il gioco si chiama Ninja Warrior e si fa ad affiancare al vero e proprio esercito di Ninja che le software house hanno messo insieme, durante anni e anni di

arcade di questo tipo. Il gioco si presenta come un miscuglio di Dragon Ninja e Robocop, con ottime animazioni e una stupenda gestibilità con il joystick. Nei panni di uno strano eroe mascherato dovremo sgominare la solita banda di fuorilegge, sfruttando vari tipi di armi, collezionabili durante il gioco. Appena caricato il programma, balza subito all'occhio una grave pecca della sezione grafica: lo schermo di gioco occupa una striscia centrale, che costituisce un terzo dell'area in pixel disponibile. Sembra quasi di vedere una copia a carbone di

Red Heat. Se, a questo punto, avete già storto il naso, avete fatto bene. L'azione è frenetica e terribilmente divertente, ma questa lacuna grafica proprio non ci va giù. Il tutto poi risulta ancor più inaccettabile se consideriamo che Double Dragon II sfrutta lo stupendo "tutto schermo" tipicamente arcade. Le mosse con cui possiamo colpire i nemici sono le stesse sedici già viste nei migliori giochi di questo tipo e non costituiscono quindi particolari novità. La velocità di scorrimento dei fondali e di animazione degli sprite è notevole e, senza dubbio, un

tantinetto superiore a quella di moltissimi altri giochi di questo filone. Peccato per le tonalità cromatiche che tendono stranamente al marrone ed al verde scuro, il che rende l'impatto visivo decisamente deprimente! Gli effetti sonori sono, purtroppo, "more of the same", come direbbe il nostro inviato dall'estero. Sempre la stessa cosa, cioè!! (Sigh!!). Su Amiga si poteva certamente fare di più. Insomma, se dovete scegliere tra Double Dragon II e Ninja Warrior, non esitate nell'acquistare il primo.

Val. Globale: 4,8



FIRST CONTACT

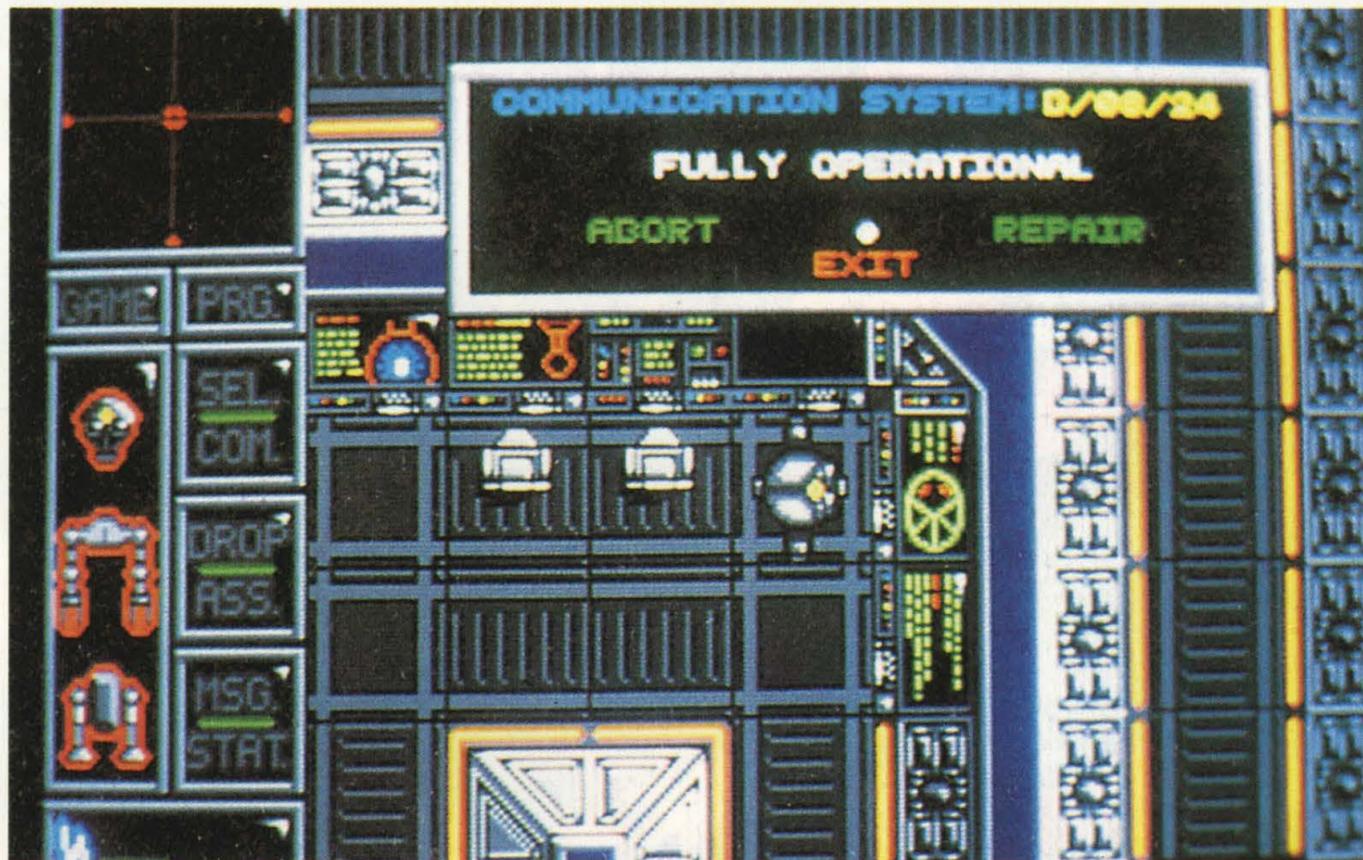
RAINBIRD
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI
ST
PREZZO: 24.95 STERLINE

Altro shoot'em up, altro regalo! Questa volta si intitola Contact, arriva dalla Rainbird (consociata alla Microprose) e gira esclusivamente sui sedici Bit (almeno per il momento!).

La nostra immancabile stazione spaziale è infestata da alieni di ogni genere e tipo. Il problema è che noi ci troviamo ad anni ed anni luce di distanza dalla stazione e dovremo perciò stabilire un contatto radio per teleguidare un droide armato di sorveglianza, quale unico mezzo per uccidere gli invasori. Il nostro alter ego di latta dovrà perciò distruggere ogni forma di vita in tutti e quattro i complessi settori della base, quindi collezionare i pezzi di una pedana di teletrasporto: ciò servirà a trasferirlo sulla nave madre extraterrestre, che si trova nelle vicinanze, nascondervi un potente ordigno nucleare e...dare finalmente una bella lezione a "mamma alien"!

Il droide che controlliamo può essere separato in tre porzioni diverse mediante le quali potremo spostarci agevolmente, a volo d'uccello, in ognuno dei quattro settori della base spaziale.

Una volta stabilito il luogo d'azione potremo ricomporre il nostro "soldatino di piombo" e



gettarlo nella mischia. Fortunatamente gli alieni non lo vedono come una minaccia (visto che si tratta di un ammasso di ferraglia!) e quindi non ci dovremo spellare le mani sparando a destra e manca senza tregua.

L'unico pericolo reale è costituito da una specie di "pupa" aliena (non sapete cos'è?! Andatevi a sfogliare un libro sulla vita degli insetti!) che quando ci tocca ci succhia energia.

Non sottovalutate comunque gli scarafaggioni, lenti e un po' tonti, ma inesorabili nel tirarci verso la tana: solo una raffica di laser potrà sistemarli.

I pezzi della pedana di

teletrasporto sono poi nascosti in armadietti chiusi e stanze sigillate dove si potrà accedere solo con la classiche card magnetiche che si trovano disseminate sul terreno di gioco o, ancor peggio, in altre locazioni molto difficili da scovare.

Quando un alieno muore altri ne nasceranno da alcune strane uova che andranno, perciò, distrutte per prime.

Ciò è possibile solo piazzando una bomba nel settore dove si trovano e quindi sigillando ogni via d'accesso a questo.

Nonostante l'orgia di connotazioni shoot'em up in Contact è indispensabile una

buona dose di strategia per organizzare il nostro lavoro di setrminio in massa. Per giocare, comunque, non serve solo un robusto joystick, ci vuole anche la testa!

L'aspetto grafico del programma è senza dubbio di pregevolissima fattura e si avvale di ottime animazioni, nonchè di scrolling omnidirezionale fluidissimo e terribilmente arcade. L'uso dei colori è decisamente favoloso e quasi stordisce il giocatore.

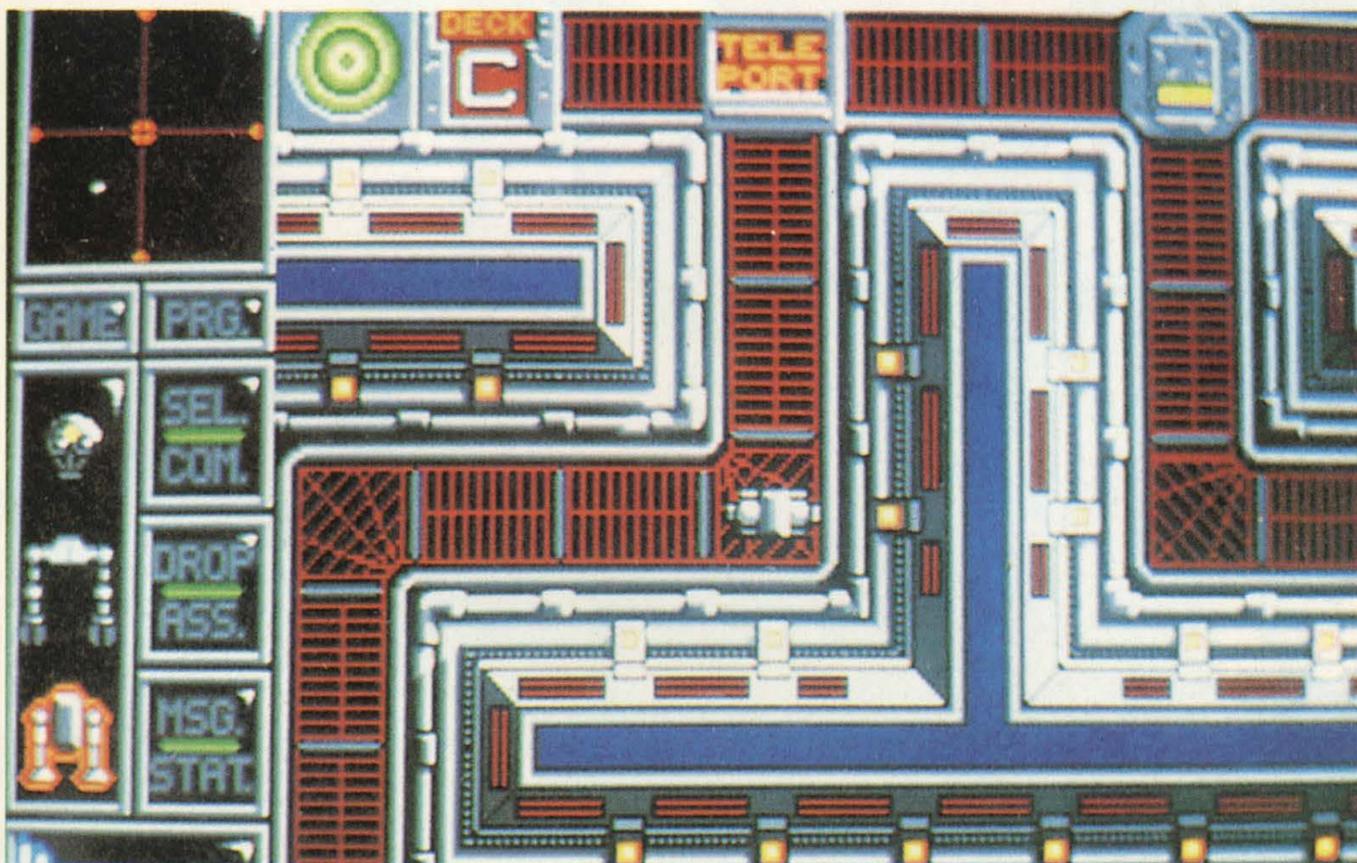
Ottimo anche l'accompagnamento sonoro e la vastissima gamma di effetti speciali che rendono Contact davvero coinvolgente.

Si tratta dunque di un frenetico e complicatissimo arcade, degno emulo del famosissimo Paradroid (appartenente alla preistoria del videogame) Hewson che tante ore di divertimento ha regalato agli smanettoni di tutto il mondo.

Il costo è alto, ma ne vale la pena.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**







E' UN REGALO DI VIDEOGAME & COMPUTER WORLD

ROCK'N'ROLL

RAINBOW ARTS
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 29.000

Dopo un breve periodo di silenzio, la Rainbow Arts torna alla ribalta con un interessante arcade, tutto azione. Si tratta del pazzereellone ed imprevedibile Rock'n'Roll che, più di un semplice videogame, è una vero spettacolo di luci, suoni e colori. No, non si tratta di un clone degli strampalati pseudo-giochi di Jeff Minter (ha smesso di realizzarli perchè non li capiva proprio nessuno!!!), ma

bensi di un frenetico ed irriverente successore del celebrato Marble Madness. Lo scopo del gioco è semplicissimo, quanto caotico. Si tratta, in sostanza, di guidare una sfrecciante pallina attraverso dieci piste multicolore (costituite da ben 32 livelli), collezionando bonus, distruggendo ogni elemento ostile, ed aggirando numerosissimi ostacoli. E' tutto qui, Rock'n'Roll si discosta nettamente da qualsiasi tipo di implicazione arcade, risparmiando al giocatore trame complicate, novelle e gadget tanto stupidi quanto inutili.

Durante il gioco vi è un susseguirsi di incontri e fasi

bonus che ci permettono di migliorare le prestazioni del nostro insolito mezzo da esplorazione. Abbiamo quindi i classici negozietti dove, in base ai crediti guadagnati distruggendo i nemici ed aggirando gli ostacoli, potremo acquistare i booster per la pallina (per aumentarne la velocità), le conchiglie-scudo protettive, un kit di riparazione per possibili interruzioni delle 10 piste, comodi paracaduti per evitarci paurosi sfracellamenti nei burroni che si aprono sul tracciato, bombe ed, infine, lance con cui trasformarci in indistruttibili porcospini! Le piste sono caratterizzate da numerosi elementi ricorrenti come, porte

(perlopiù chiuse, da aprire con chiavi magnetiche disseminate sullo schermo), barriere fragili (facilmente abbattibili), piattaforme fragili (decisamente poco resistenti: è meglio possedere un paracadute prima di attraversarle!), uova (una volta rotte libereranno sorprese!), mine (c'è bisogno che vi spieghi?!), lastre di ghiaccio (idem come...a lato!) e diamanti colorati (utili esclusivamente per aumentare l'high score). Inoltre troviamo degli strani occhi (che permettono di osservare l'intera mappa di gioco), metropolitane (simili a tappeti rotanti, sfruttabili per spostarsi da un capo all'altro dello schermo), punti di teletrasporto (che ci fa perdere tempo prezioso però!), pozze d'acido (fzzzzzzzz!!!!) e ancora, ventilatori, magneti, pendenze e scambi di pista. Insomma, in questo game sono stati accomunati i migliori elementi di gioco di Marble Madness, ISS, Ballystix, Zany Golf, Oxxonian e chi più ne ha..., tanto ormai avete già capito perfettamente!

Rock'n'Roll è un videogame frenetico, originalissimo, incredibilmente divertente e facile da giocare; è adatto per tutte le età, perchè la carica di interesse non finisce mai e lo si gioca e rigioca senza pensare a nulla, persi in un'oceano arcade. A proposito, si impiega solamente il mouse: cosa volete di più?! You've got to sell your soul to Rock'n'Roll!!!! (battuta per i rockettari!!)

Val. Globale: 8,9



CONQUEROR

RAINBOW ARTS

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

Quello che abbiamo tra le mani non è da considerarsi una risposta tedesca al Tank Platoon Microprose. Anche se il titolo e le apparenze potrebbero infatti ingannarci, si tratta di un veloce gioco di simulazione bellica molto simile all'innovativo Virus creato dalla Firebird qualche tempo fa.

Dopo numerose vicissitudini commerciali, Conqueror è stato prodotto dalla Rainbow Arts, dopo la sua apparizione sull'Archimedes, più di due anni or sono.

Abbiamo la sfida tra carri armati, vista in prospettiva tridimensionale su un tracciato di gioco scorrevole ed animato in tempo reale. Conqueror ci mette al comando di un potente carro da battaglia (che fa parte di un intero squadrone) che potremo scegliere tra i sedici disponibili nel programma.

Si va dallo Sherman Firefly inglese, allo Chaffe statunitense, e dall'M36 GMC, sempre a stelle e a strisce, al Panzer III tedesco.

Non mancano poi tutti i vari modelli del Panzer Tiger e il KV-1S russo, in più versioni, anche se la Rainbow Arts non ha pensato al "nostrano" Leopard (sigh!).

Le caratteristiche tecniche di ogni mezzo sono state ricreate perfettamente, basando il tutto su un'accurata ricostruzione storica che tiene conto del coefficiente di resistenza della corazza, della velocità di spostamento, della gittata del cannone, ecc.

A questo proposito nel manuale di istruzioni (in italiano!) è inserita una speciale sezione descrittiva per acquisire una necessaria conoscenza in materia.

Il gioco può essere disputato in tre modalità che prevedono altrettanti scopi e tattiche. Abbiamo lo scontro tutto azione, per chi non vuole usare troppo la materia grigia, la battaglia combattuta anche a tavolino, con molte fasi strategiche, e una specie di misto delle prime due che può realizzare, globalmente, il complesso soggetto di Conqueror.

Non si controlla un solo carro, ma più pattuglie,



impegnate in uno scontro di grossa portata.

La vittoria finale sarà sancita esclusivamente dalla distruzione completa dell'armata nemica.

Il computer, che può giocare contro di noi (visto che il game è ad un solo sfidante umano), adotta tre tipi di tattiche.

Può sparpagliare i propri carri e compiere disastrosi hit & run, formare pattuglie di tre unità, aumentando così la potenza distruttiva, o formare analoghi gruppi che si serviranno di un singolo team di esplorazione composto dai tank leggeri.

L'aspetto strategico del gioco, in ognuna delle tre

modalità di battaglia, costituisce comunque la base portante di Conqueror.

C'è sì l'azione frenetica e tutta l'emozione di uno scontro arcade, ma per vincere ci vuole qualcosina di più di un potente joystick: la testa!!

L'aspetto grafico del programma è poi davvero stupendo.

Se in Virus abbiamo assistito a, per così dire, una prova generale della rivoluzionaria grafica tri-di frattale, in questo nuovo gioco troviamo la sua più perfetta espressione, liberata da eventuali imperfezioni.

Lo scorrimento omnidirezionale, che tiene conto di qualsiasi particolare in

rilievo del paesaggio, ricrea un microcosmo computerizzato, vastissimo e stupendamente descritto.

La gestione avviene tramite mouse, con pochi comandi aggiuntivi da tastiera.

Il sonoro non è un gran che, ma tanto si tratta di carri armati e più dei soliti "broooooommm!" e "boooooommm!" non possiamo pretendere!

Conqueror è un game da non perdere assolutamente, sia per gli smanettoni che per gli amanti delle simulazioni, in questa occasione sposati felicemente.

Val. Globale: 8,8

X-OUT

RAINBOW ARTS
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. non perv.

A momenti lo annunciavamo nelle World News, ma ci è appena arrivato in redazione, in un grosso press pack della Rainbow Arts.

Si tratta di X-Out, uno stupendo shoot'em up che, a prima vista, sembra avere tutte le carte in regola per battere il successore di Blood Money e Xenon II.

Il gioco arriva con una presentazione tutta sci-fi. Strani esseri provenienti dalla remota regione siderale di Alpha Centauri (chissà perchè poi sono tutti convinti che lì si trovino forme di vita extraterrestri...,mah?!) hanno costruito possenti installazioni sottomarine sul nostro pianeta e lo hanno attaccato, con un'invasione di dimensioni apocalittiche.

L'attuale tecnologia umana non è servita per fronteggiare questa minaccia e tutte le superpotenze (con il oro superscienziati) si sono messe al lavoro per creare qualcosa di realmente efficace.

E' dunque nato il progetto Deep Star che ha portato alla costruzione di un rivoluzionario sottomarino, attrezzato con armi e strumenti di offesa realmente in grado di opporsi agli extraterrestri. Il tutto ha portato alla scelta di un eroe



scavezzacollo che, pilotando da solo questo mezzo, dovrà ricacciare nelle nere profondità spaziali gli invasori.

Durante la missione avremo, come al solito, la classica possibilità di guadagnare denaro ed acquistare nuovi optional (no, non l'autoradio stereo o l'aria condizionata!!!) per il sottomarino. Il meccanismo di gioco lo conoscete già.

Si tratta perciò di sparare a raffica, collezionando punti su punti e crediti su crediti per fare una visitina all'emporio di armi "sotto casa"! I livelli di gioco sono ben 8 e comprendono, ognuno, ben 160 schermi!!! Possiamo osservare fino a 50

sprite in movimento sullo schermo, con animazioni che sfruttano altrettante frame al secondo. A dire il vero, solo l'occhio dell'espertissimo riesce a notare un pressochè impercettibile rallentamento delle animazioni globali, quando ci si trova con un'incredibile quantità di sprite sullo schermo.

La grafica si avvale quindi di 48 tonalità cromatiche e di quattro stili per gli effetti speciali come, lava ribollente, cristalli esplosivi, ecc.

I nemici ammontano a ben 40 specie differenti con i classici mega-mostri di metà e fine livello. In particolare quelli a metà sono abbastanza piccoli e appaiono sempre in pattuglie,

mentre quello finale è ovviamente gigantesco, fantasticamente definito e un tantino terrificante.

Le armi a nostra disposizione sono ben 25 e possono essere anche rivendute e permutate in fase di acquisto nel solito negozietto.

Le armi e gli add-on sono riconfigurabili dal giocatore, senza nessun limite di capacità o portata del sottomarino. Un pizzico di strategia è comunque necessario per pianificare i nostri movimenti ed eventualmente mappare l'intera area di gioco.

A dire il vero un arcade così bello ce lo saremmo aspettati da una Ocean o da una Psygnosys, ma la sua provenienza tedesca sta ad evidenziare e testimoniare una notevolissima crescita della Rainbow Arts che sforna un successo dietro l'altro, dopo un inizio alquanto incerto.

E' il caso di dire Germans do it better e, comunque, se vi piace questo genere comprate assolutamente X-Out: vi stregherà!

Val. Globale: 9

**VG&CW
 YEP!**



HARD DRIVIN'

DOMARK
 CBM64/128 - ATARI - AMIGA -
 IBM PC
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 29.000

Dopo un'attesa estenuante, cui l'Activision non ha saputo resistere (pubblicando il brutto Power Drift), arriva il famoso Hard Drivin', convertito per tutti gli standard più diffusi. Si tratta di un vero mega-gioco di guida che ci mette al comando di una potentissima fuoriserie, su un tracciato terribilmente vicino a quello delle Matchbox inglesi, altrimenti note, a casa nostra, come Superpista. Il nastro d'asfalto infatti si attorciglia persino su se stesso, offrendo rischiosissimi giri della morte (possibili solo in un videogame), oltre che ad un'orgia di paraboliche, chicanes, strette, sopraelevate, ecc., ecc.

La macchina che guidiamo possiede il cambio automatico (per principianti) o quello manuale. Per guidare si impiega indifferentemente il joystick, la tastiera o il mouse, anche se quest'ultimo è il device più comodo e più gestibile.

Lo scopo del gioco è semplicissimo. Proprio come accadeva in Outrun e simili, si tratta di percorrere numerosi tracciati, in un determinato limite di tempo (particolarmente avaro!), guadagnando punti ed extended time.

A competere con noi non ci saranno altri concorrenti, ma



bensì un normalissimo traffico cittadino con tanto di camion e veicoli vari. Coma farà poi un TIR a compiere il giro della morte i signori della Domark non ce lo hanno spiegato! Le fasi di collisione con gli altri veicoli, soprattutto negli scontri frontali (e sì, perché l'autostrada è a due corsie, senza spartitraffico!), sono particolarmente curate e spettacolari e vengono mostrate, dapprima in prima persona, quindi da un punto laterale del tracciato proprio per farci vedere la "meraviglia" che abbiamo combinato! Se riusciamo a finire un percorso nel limite di tempo stabilito il computer registrerà la nostra

prestazione, facendo correre alla stessa velocità il proprio veicolo più potente nel percorso successivo.

L'estrema sensazione di velocità, provata nell'omonimo arcade, è stata fedelmente ricreata in questa conversione; lo scorrimento dell'asfalto brucia realmente sui nostri monitor, senza imperfezioni o rallentamenti anche quando sul video appaiono numerosi oggetti.

Le uscite di strada poi, gli incidenti e le spettacolari sequenze mozzafiato dei sorpassi e delle accelerazioni nelle paraboliche, sono state addirittura migliorate rispetto al coin-op. Intelligente, e di facile

consultazione, è anche la disposizione degli indicatori di gioco che non bloccano assolutamente la visuale, come accadeva purtroppo in Power Drift. Anche la colonna sonora si avvale di moltissimi effetti speciali digitalizzati e tratti direttamente dai "broomm!" e "skreetch" originali. Insomma proprio non si può fare nessun tipo di paragone con altri simili game perché Hard Drivin' li batte proprio tutti.

Considerando infine che la Domark sta preparando un disco data di percorsi supplementari, con ostacoli di vario tipo e differenti difficoltà, e un editor per realizzare nuove piste a nostro piacimento (peccato che non si trovino già nella confezione!), cosa volete di più da un gioco economico, veramente bello, ottimamente convertito ed in grado di autoeleggere il miglior videogame di guida?!

Val. Globale: 9



**VG&CW
 YEP!**

OMEGA

ORIGIN SYSTEM INC.
IBM ED MS DOS COMPATIBILE - AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

OMEGA vi trascina in un lontano futuro, dove, per sopravvivere alle continue guerre e battaglie che insanguinano la galassia, i migliori esperti di cibernetica lavorano freneticamente per la messa a punto di un nuovo tank/robot, in grado di sconfiggere tutti gli avversari. Per fare ciò siete stati assegnati al progetto OMEGA, dove dovrete assemblare e testare un nuovo potente robot cibernetico, in grado di superare tutte le prove a cui lo sottoporrete. Per entrare in produzione, questo tank cibernetico, dovrà eliminare tutti i suoi predecessori, sconfiggendoli in battaglie all'ultimo sangue, o meglio all'ultimo circuito elettronico. Il game permette anche, tramite una utile opzione, di trasferire i dati tramite modem, consentendovi di combattere contro i tank creati da un vostro amico/avversario.

Per meglio riuscire nel compito assegnatovi potrete contare sull'ausilio di potentissimi computer che vi aiuteranno a sviluppare il progetto ed a testare le varie parti del cybertank. Avrete a disposizione anche un sofisticato sistema oleografico, che vi permetterà di visionare su monitor il nuovo mezzo prima di iniziarne la produzione. All'inizio del gioco vi viene fornito un budget di 1000 crediti, denari usabili per acquistare tutte le parti del nuovo carro cibernetico. Se avrete fortuna potrete accedere ad un avanzamento di carriera e la considerazione per le vostre capacità crescerà in misura identica ai successi conseguiti.

Per meglio riuscire nella difficoltosa impresa è consigliabile studiarvi a fondo il demo contenuto all'interno del programma, potrete così acquisire utili informazioni sulle varie fasi che determinano il successo o l'insuccesso dell'impresa.

Nella lussuosa confezione troverete, oltre ai due dischi da 5 pollici, tre manuali: due abbastanza abordabili sia per il contenuto sia per il numero normale di pagine; il terzo invece, di dimensioni

mostruose, composto da circa 200 pagine, contenente tutte le informazioni necessarie ad assemblare e collaudare il nuovo cybertank. OMEGA è quindi un programma adeguatamente complesso, da acquistare solo se si è consci di dover spendere parecchio tempo prima di riuscire a comprendere tutte le regole della simulazione.

Creare un cybertank abbastanza potente da essere utilizzabile in successivi combattimenti non è cosa semplice, solo dopo un approfondito studio potrete sperare di riuscire nell'impresa.

Non per scoraggiarvi, ma se non siete più che appassionati del genere simulazione, e se non conoscete bene l'inglese, difficilmente OMEGA incontrerà i vostri favori.

E' possibile usare il mouse che viene riconosciuto automaticamente.

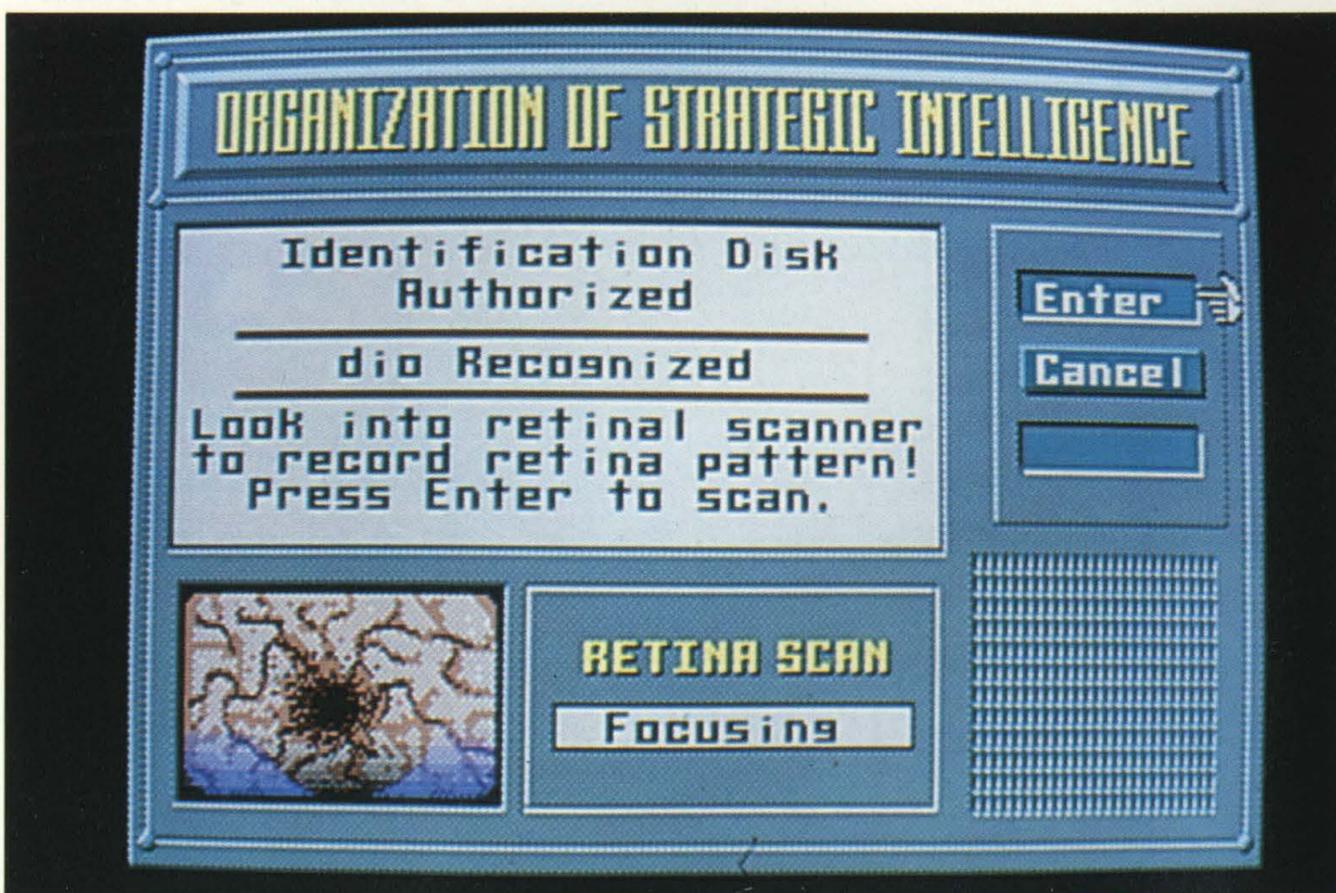
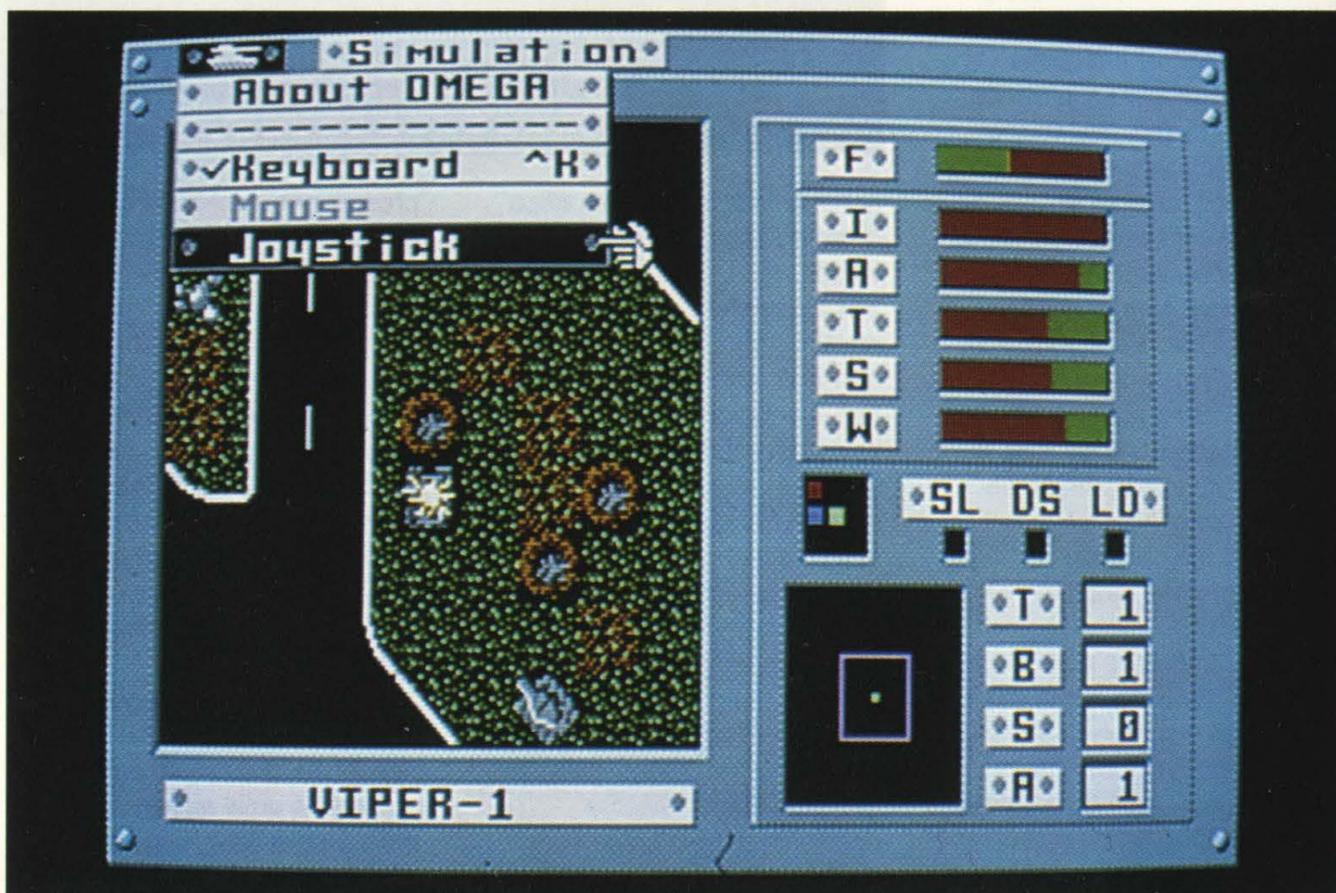
La grafica è buona, soprattutto se possedete una EGA. I vari sprite sono ben disegnati con dovizia di particolari.

La possibilità di utilizzare il mouse ed un intelligente sistema a menu rendono OMEGA facilmente gestibile e la giocabilità è perciò elevata,

questo rende meno difficoltoso il districarsi fra le varie fasi che precedono l'assemblaggio vero e proprio del mezzo cibernetico. La possibilità di utilizzare il mouse rende meno indigesto lo studio dei corpi manuali.

Le differenze fra la versione per AMIGA e quella per IBM sono minime, soprattutto per la possibilità fornita anche agli utenti MS DOS di utilizzare il "topastro". Il sistema a menu è quindi identico. La versione per AMIGA risulta un po' più lenta, soprattutto se non si dispone di un disco rigido.

Val. Globale 8



STELLAR CRUSADE

SSI
AMIGA - IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.69.000

STELLAR CRUSADE è il più fantastico war games spaziale scritto ed ideato dalla SSI negli ultimi 1000 anni!!!

Vi trovate in un lontano sistema stellare, controllato dalle vostre armate e da un gruppo alieno che intende avere il predominio su alcune stelle vicine a quelle da voi colonizzate.

Il pericolo è reale, un intervento armato risulta essere indispensabile!

Il teatro degli scontri è raffigurato sul video tramite un carta galattica tridimensionale, in corrispondenza ad ogni stella c'è il simbolo del proprietario e, cliccando sul pianeta, si possono avere informazioni generali sul sistema solare e sulle forze che lo occupano.

Il game è suddiviso in diverse fasi: la più importante è quella che si occupa della costruzione di infrastrutture sui pianeti conquistati come: fabbriche, insediamenti, navi da combattimento e creazione di gruppi militari come i marines o gli incursori od ancora gruppi di sicurezza (indispensabile per garantire il controllo del pianeta).

Una volta spesi i punti "risorse" a disposizione si può iniziare ad esplorare i vari pianeti e se questi sono colonizzabili incominciare la bonifica della superficie. Per

fare ciò occorre avere una squadra di esploratori ed una potente flotta interstellare, in grado di difendere i cargo dagli attacchi degli intruder nemici. Per conquistare un pianeta nemico si deve inviare una squadra di marines o di fanteria pesante e lanciarla dalle apposite navi da sbarco.

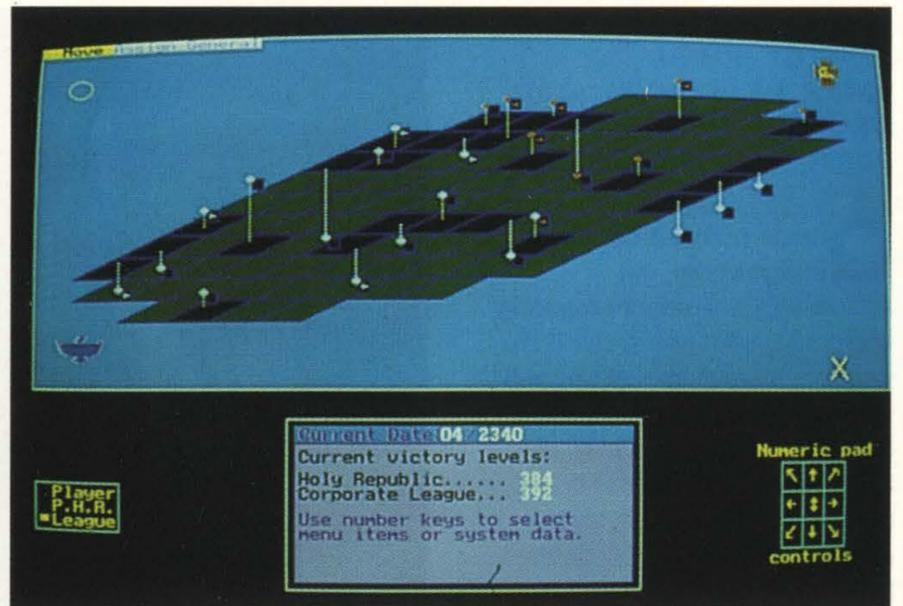
Se i combattimenti sul pianeta volgono a favore dell'attaccante e si distruggono tutte le formazioni di terra ostili si può iniziare a creare un insediamento sulla superficie.

Per avere una flotta sempre efficiente è necessario fabbricare un grosso numero di pezzi di ricambio, ed inviarli tramite le navi trasporto, sui pianeti adibiti alle riparazioni.

Per mantenere efficiente un gruppo da combattimento, sui pianeti che non dispongono di una produzione propria, si devono inviare costantemente viveri e munizioni agli uomini del proprio esercito.

Durante il gioco si possono ideare nuovi tipi di vascelli siderali, sempre più potenti e con armamenti sempre più sofisticati, si potranno così creare classi di navi da combattimento, diverse da quelle utilizzate in precedenza, e sfruttare la novità per infliggere maggiori danni al nemico.

Ogni equipaggio, prima di diventare operativo, deve passare un lungo periodo alla guida della nuova nave, apprendendo così tutte le



tecniche di navigazione e di combattimento.

Scopo del gioco è, logicamente, sconfiggere l'avversario e colonizzare tutti i pianeti conosciuti.

Il teatro degli scontri è raffigurato, su video, sotto forma di una mappa spaziale tridimensionale, dove oltre ai soliti assi X Y c'è anche l'asse Z.

Per non avere problemi nello studio delle distanze fra i sistemi solari è meglio pensare e realizzare i piani di invasione con l'ausilio del computer, che fornisce tutti i dati necessari a compiere i vari balzi spaziali. Ogni rettangolo equivale ad una distanza di 5 anni luce.

La versione di STELLAR CRUSADE da noi provata è quella per MS DOS, il game vede le schede grafiche più recenti: dalla VGA alla MCGA alla vecchia, ma sempre attuale,

EGA; oltre alle obsolete CGA ed Hercules.

La grafica è ben fatta e molto piacevole, eccezionale se si considera il tipo di programma, sicuramente un wargames con delle soluzioni grafiche da far invidia a molti arcade.

Il pubblico a cui si rivolge STELLAR CRUSADE è il solito degli appassionati giocatori di wargames affezionati alla SSI.

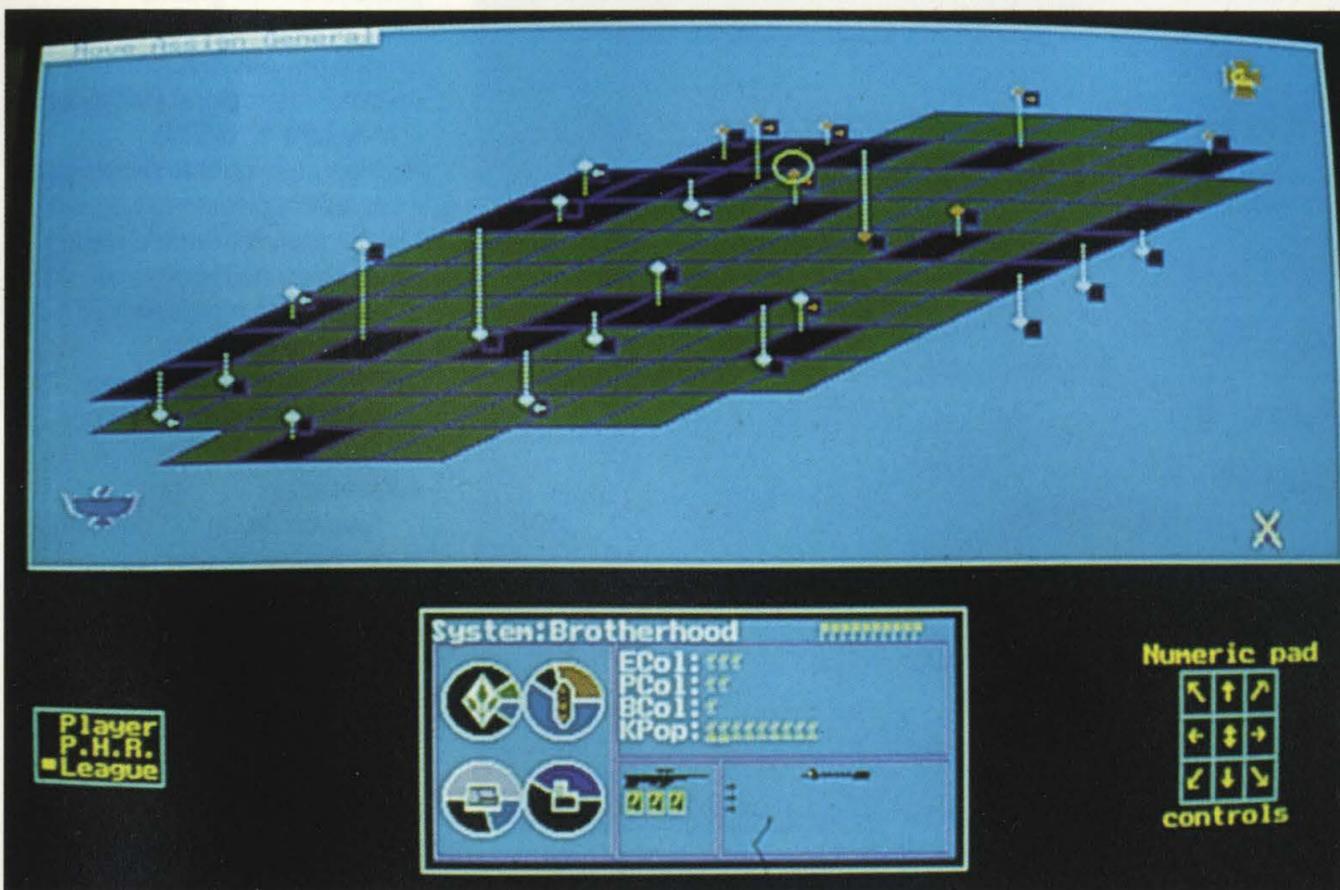
L'acquisto del gioco è consigliato a chi ha già un grosso bagaglio "tecnico" alle spalle, tanto per intenderci il classico ADVANCED LEVEL.

La lunghezza del game varia da 4 a 40 ore, dipende dallo scenario prescelto, si può scegliere fra:

- Plan Jericho
- Exploration
- Operation Gold River
- The War (historical)
- The War (alternate)
- The Short Campaign
- The Long Campaign.

I punti vengono poi determinati contando il numero della popolazione ed il risultato delle varie battaglie.

Val. Globale 9

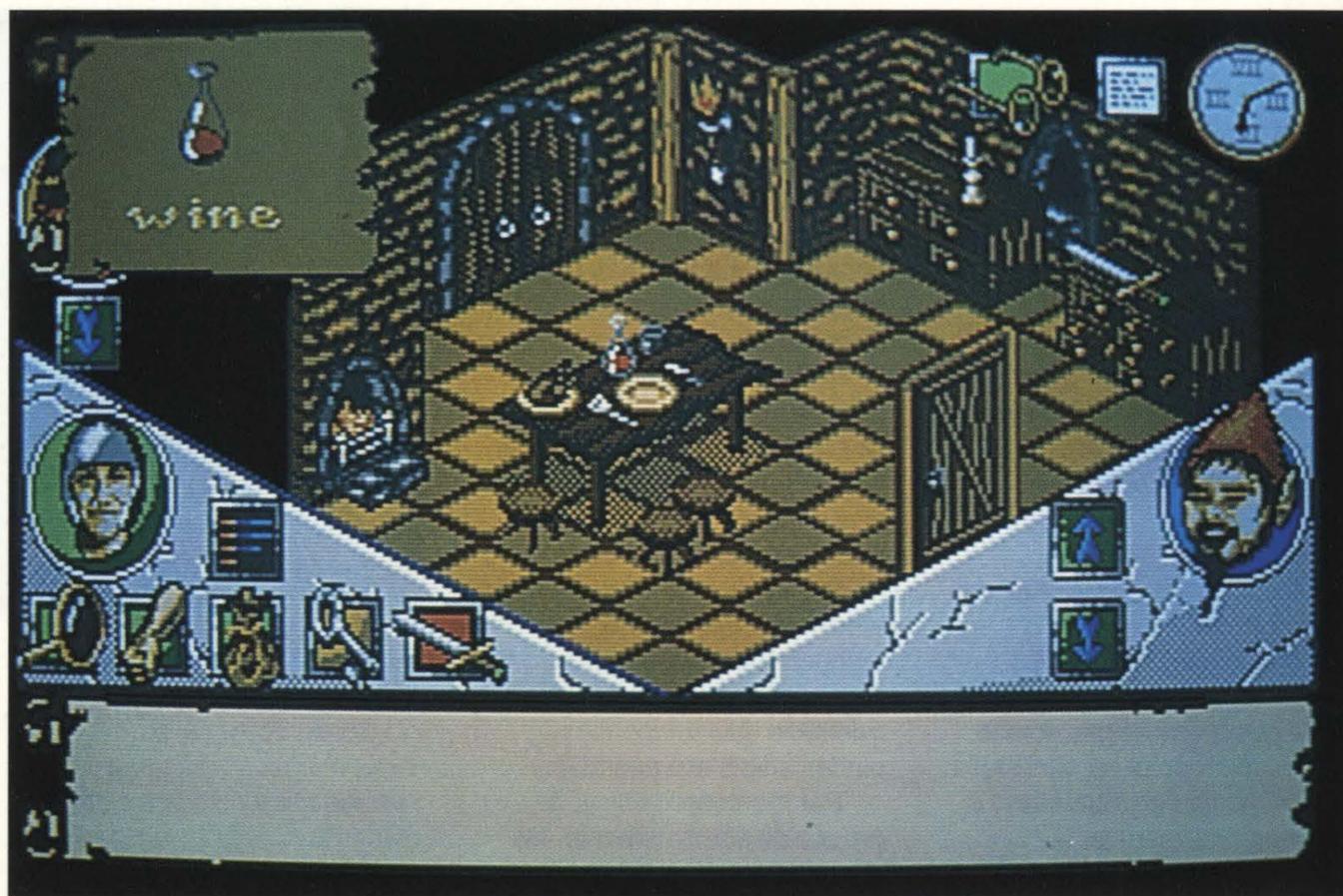


**VG&CW
YEP!**

THE FINAL BATTLE

IMAGEWORKS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI
ST
PREZZO: LIT. non perv.

Questa nuova produzione Imageworks, già annunciata nel recente meeting Mirrorsoft, altro non è che il seguito, attesissimo, di Legend Of The Sword che ha fatto dannare molti avventurieri di tutto il mondo. La trama del gioco è presto detta e, ve lo dico subito, non offre nulla di buono! Il malvagio Suzar, signore del male che un'avventura fa abbiamo sconfitto e rinchiuso in una lacrima magica, è riuscito a fuggire, ci ha imprigionati in una buia e profonda segreta, e, quel che è peggio, si è ripreso lo scudo e la spada magica che gli conferiscono poteri pressoché invincibili. La situazione è più nera della cella in cui ci troviamo. Raccogliamo dunque il coraggio, a patto che gli allori su cui riposavamo non ce l'abbiano tolto, e cerchiamo innanzitutto di uscire dalla prigione. Nei sotterranei dove ci troveremo a vagare sono imprigionati anche altri due membri del nostro manipolo di eroi: Crsyella e Pagan. I due non se la passano meglio di noi, perché si trovano nientepopodimeno che in una stanza delle torture. Le loro grida ci guideranno



Qui potete osservare la rigorosa grafica 3D

probabilmente verso il luogo di detenzione, ma prima di liberarli dovremo vedercela con mostri e sgherri assetati di sangue. Una volta usciti dalle segrete dovremo inseguire Suzar ed affrontarlo, per riprenderci la spada e lo scudo magico. Il nostro compagno di cella ci ha rivelato che nel regno di Anar sono nascosti sei cristalli fatati che, una volta collezionati, potranno attribuirci poteri analoghi a quelli di Suzar: lo scontro non sarà dunque impari!

Final Battle offre perciò

ostacoli, puzzle e difficoltà crescenti per sfidare sempre più la vostra abilità di avventurieri e risolutori.

Il gioco contiene alcune caratteristiche innovative, mai viste prima in un'avventure. Ad esempio, durante lo svolgimento del gioco, intervengono le mutevoli condizioni climatiche, un sistema di computo reale delle ore trascorse (notturne e diurne), e una vastissima gamma di personaggi e creature di fiaba che "vivono" realmente di vita

propria all'interno del gioco. I comportamenti del giocatore e le azioni compiute influiscono realmente su i suoi interlocutori, compagni e nemici, dando vita a molteplici, differenti situazioni, che possono condurre a diversi svolgimenti e conclusioni dell'avventura. Il parser dell'avventura è di per sé stesso migliorato ed ampliato, rispetto al precedente episodio, e con esso il vocabolario, la lista di comandi e la dotazione di oggetti e manufatti che potrete raccogliere ed utilizzare.

The Final Battle viene quindi presentato con grafica tridimensionale prospettica, proprio per offrire anche una maggior interazione visiva con l'avventura. E' difficile riconoscere in questo programma il secondo episodio di Legend Of The Sword (trama a parte) proprio perché l'intero sistema di interazione e presentazione è stato completamente ridimensionato e modificato. Per quanto riguarda il prezzo non ci dovrebbero essere grosse sorprese.

Questo prodotto Imageworks supera quindi di gran lunga Legend Of The Sword e si rivela particolarmente destinato a chi mangia pane e adventure. L'unica pecca è la mancanza di traduzione in italiano, ma che volete farci, la SC di Varese non può far tutto!!

Val. Globale: 8,6



Ci si può muovere agevolmente con il mouse o il joystick

SCAPEGHOST

LEVEL 9

ATARI ST - AMIGA

VERSIONE PROVATA: AMIGA

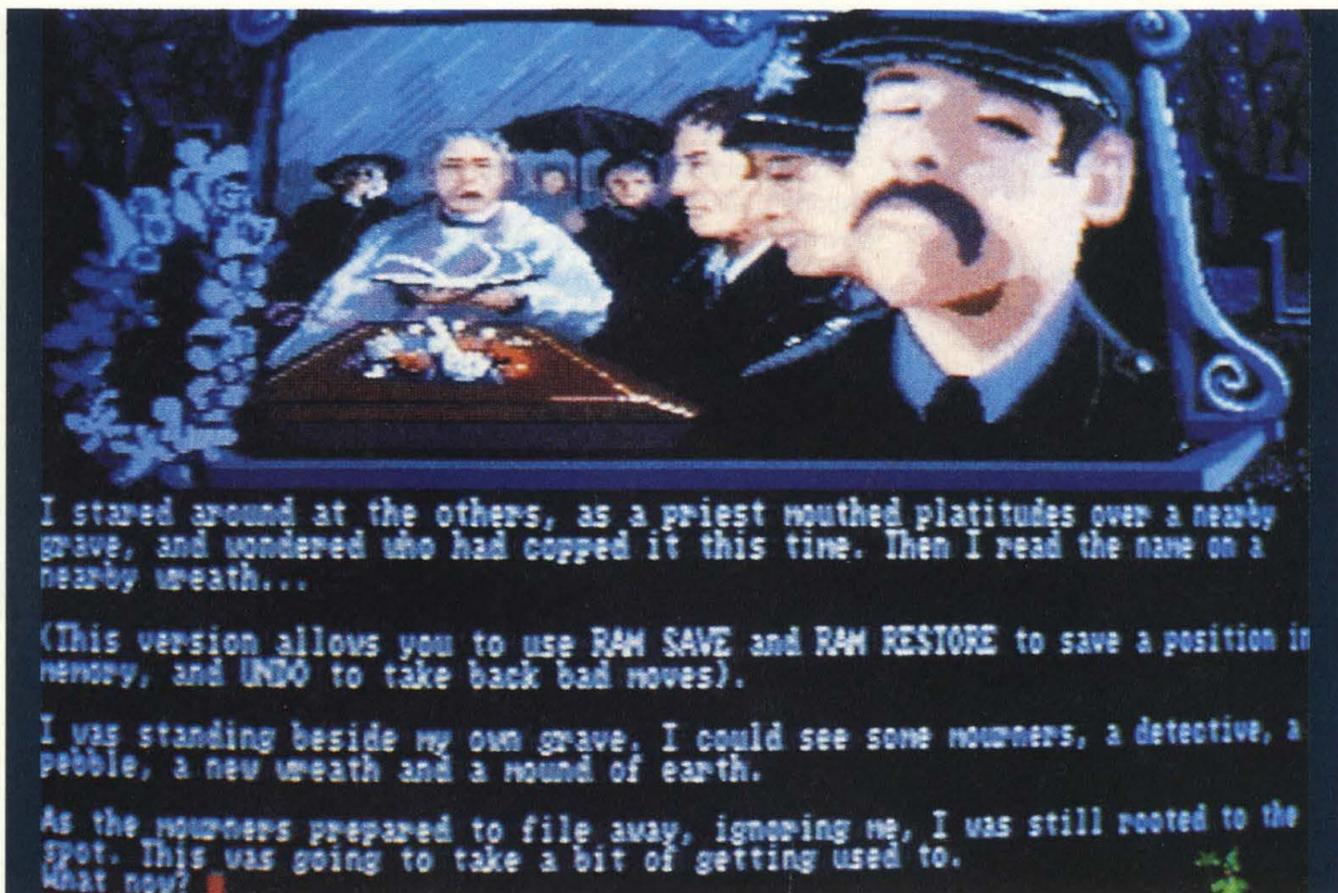
PREZZO: 24.95 STERLINE

Scapeghost è l'ultima adventure targata Level 9. Nonostante gli spassosi ed irriverenti Ghostbuster, essere un fantasma al giorno d'oggi non è cosa facile. Ce lo dimostra infatti la trama dell'avventura che ci mette nei panni di un ex-poliziotto, dove l'ex sta per deceduto e passato a miglior vita.

L'esistenza nell'aldilà non si rivela tale però proprio perchè il boss mafioso che ci ha "regalato" un bel cappottino di legno è rimasto impunito. Scopo della vicenda è allora quello di consegnare il losco figuro in mano alla giustizia, non più usando i comuni mezzi di investigazione, ma bensì sfruttando i poteri soprannaturali di uno spettro.

Scapeghost segna la fine di un'era, perchè è l'ultima avventura della Level 9, ormai passata al filone arcade e shoot'em up, evidentemente più redditizio. La grafica è saggiamente miscelata al testo che sfrutta un parse molto evoluto ed un particolare sistema di multi tasking che rende più veloce lo svolgimento dell'avventura, rispetto alla rappresentazione degli scenari.

Scapeghost è diviso in tre porzioni; all'inizio della vicenda



I stared around at the others, as a priest mouthed platitudes over a nearby grave, and wondered who had copped it this time. Then I read the name on a nearby wreath...

(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and UNDO to take back bad moves).

I was standing beside my own grave, I could see some mourners, a detective, a pebble, a new wreath and a mound of earth.

As the mourners prepared to file away, ignoring me, I was still rooted to the spot. This was going to take a bit of getting used to. What now?

La bara riflessa nello specchio è la vostra!

infatti dovremo acquistare confidenza con il nostro insolito alter ego computerizzato ed imparare a muoverci nel gioco in queste originali spoglie; un fantasma non può, ad esempio, sollevare un bicchiere o un libro senza un notevolissimo sforzo psichico, ottenendo poi risultati ben diversi da quelli di un essere umano vivente.

Successivamente dovremo imparare a dare ordini al nostro compagno che, proprio come nella realtà, fa coppi con noi in un'Arma Letale dell'aldilà! IL

nostro Fellow Ghost ci potrà essere di incredibile aiuto per terminare la vicenda. Verso la fine, ad esempio, potrà bloccare il gangster nemico, permettendoci di scovare e recuperare la partita di droga che ne proverà la colpevolezza. La prima parte del gioco è ambientata nel "nostro" cimitero dove il programma sarà particolarmente generoso nell'elargire consigli ed aiuti celati fra le righe del testo. Nella seconda parte dovremo raccogliere indizi e prove per

incastrare ci ci ha ucciso e quindi, nell'ultima porzione dell'avventura, ci sarà persino un ostaggio da salvare, mentre eviteremo che lo spacciatore di droga distrugga le evidences fin qui collezionate.

L'aspetto grafico dell'avventura è decisamente molto curato, ancor più di quello dei classicissimi The Pawn, Guild Of Thieves e Jinxter. Il vocabolario è vastissimo ed elimina piacevolmente la scomoda ed obsoleta ricerca di sinonimi che potrebbe angustiare il giocatore meno esperto.

Nel complesso Scapeghost è una stupenda adventure, veramente originale e terribilmente coinvolgente e stimolante da risolvere.

Speriamo solo che dopo il facile successo degli shoot'em up, senz dubbio molto redditizio, la Level 9 riconsideri, da tanto in tanto, qualche buon soggetto adventure.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



Provate un po' a farVi aiutare da Beetlejuice!

ASTERIX AND THE ENCHANTED STONE

COCKTEL VISION
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI
ST
PREZZO: 24.95 STERLINE

Secundo episodio computerizzato della saga di Asterix. Dopo una probabile, stimolante visita all'omonimo parco di divertimenti (a due passi da Parigi) ispirato ai celebri galli di Goscinny e Huderzo, la Cocktel vision francese si è incaricata di realizzare un'avventura dinamica di vastissime proporzioni. Non si tratta, lo diciamo subito, di un mega fiasco come l'Asterix di qualche anno fa, targato Melbourne House. Questa volta l'interazione è assicurata, lungo una complicata trama che coinvolge ed offre numerosi spunti arcade, che mantengono altissimo l'interesse del giocatore. Asterix è alle prese con un problema ricorrente: il vecchio druido Panoramix ha dimenticato la ricetta e le

modalità per preparare l'immane pozione magica che rende i galli invincibili agli attacchi romani.

Nei panni del mitico "nanetto nasone" (assonanza voluta!) dovremo perciò girovagare per tutta Europa alla ricerca di indizi ed informazioni su come prepararla e su dove reperire gli ingredienti.

Il gioco è suddiviso in tre sezioni che ci portano in una foresta, nel villaggio dei galli e nell'accampamento romano. Nel bosco Asterix deve andare alla ricerca degli ingredienti badando ai pesci che Agecanonix gli tira infaccia, ai cinghiali selvaggi (che lo caricano senza tregua) e ai romani che sbucano da ogni dove. Uno di questi ultimi andrà poi rapito per fare da cavia alle misture sperimentali che prepareremo. In questa fase ti possono anche vincere alcuni utili sesterzi giocando a dadi con uno strano mago ciarlatano. Nel villaggio gallico Asterix dovrà poi acquistare pesci, vino,



cinghiale arrosto e cimentarsi in una gara di bevitori di birra. Giunto all'accampamento romano egli dovrà distrarre le sentinelle per penetrare nel cuore del fortino e fronteggiare un terribile centurione.

Il gioco è vissuto in grafica tridimensionale con prospettive in prima persona e da altri differenti punti di vista.

Non mancano poi le scenette di intermezzo e le due

stupende presentazioni di fine ed inizio gioco che ci offrono un vero comic computerizzato.

Nel complesso Asterix And The Enchanted Stone è un arcade adventure molto divertente, duraturo e senza dubbio stimolante, sia per lo smanettone che per l'esperto. Speriamo che qualcuno lo importi!!

Val. Globale: 8

OMNICRON CONSPIRACY

IMAGE WORKS / FIRST STAR
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: 24.95 STERLINE

Omnicon Conspiracy, presentato recentemente al meeting Mirrorsoft tenutosi a Varese, è un'avventura dinamica di vastissime proporzioni, interamente gestita da icone e mouse. Può essere considerata, per comodità, come una miscela di The Krystal e Shadowgate proprio

perchè unisce ad una fase prettamente adventure molte sezioni arcade, frenetiche e coinvolgenti. Manca comunque l'estrema interazione delle avventure Lucasfilm (a cui da tempo siamo abituati) e, come avrete già capito, la traduzione in italiano di programma e manuale.

Siamo nei panni di un detective spaziale del 2000 e passa, chiamato Ace Powers. Essendo la classica "ultima ruota" del locale dipartimento di

polizia stellare, tocca a noi sbrogliare un'intricata matassa che ha per soggetto un racket della droga.

Un agente prima di noi è riuscito a mettersi sulle tracce dei malviventi, venendo a conoscenza di una prossima spedizione di droga su un cargo interstellare Cron; il tizio è quindi scomparso senza lasciar traccia, gettando il nostro ispettore capo nel più terribile scompiglio.

Potremo visitare ben 250 diverse locazioni di gioco (che fortunatamente non impiegano i soliti effetti mirror o le classiche mascherine sempre uguali), raccogliendo indizi e dialogando con un'incredibile varietà di forme viventi che popolano il multicolore microcosmo di Omnicron. Scienziati pazzi, polipi parlanti, forme aliene, boss della droga, spacciatori a tre teste, ecc., ecc. Interagire con il gioco è semplice, risolverlo richiederà qualche lunghissima seduta.

Si gioca con il mouse, impiegando alcuni semplici menu, e con la tastiera che,

spesso, lascia posto al joystick per le fasi di azione.

L'aspetto grafico è senza dubbio molto curato, anche se ogni particolare risulta un tantino troppo schematico e le varie locazioni sono descritte in maniera alquanto spartana. Simpatica comunque la tecnica di colorazione e realizzazione, spesso tridimensionale, dello schermo; moltissime le animazioni che gestiscono un gran numero di sprite sullo schermo, senza intaccare la velocità di esecuzione del programma.

Gli effetti sonori non sono però un gran che, visto che il programma non presenta alcun tipo di compatibilità con music card e simili device. Omnicron Conspiracy è comunque abbastanza stimolante e, con i suoi innumerevoli ostacoli e puzzle, riesce a competere con le avventure dinamiche delle ultime generazioni (Lucasfilm, Sierra, ecc.).

La manualistica è tutta in inglese (sigh!).

Val. Globale: 7,9



Soluzione di Space Quest III

All'inizio del gioco Roger Wilco si trova all'interno dell'astronave; scordatevi di risalire sull'Escape Pod con cui siete arrivati.

Andate a SUD di due schermi e quindi ad EST portandovi nella sala del montacarichi.

Salite su uno dei vagoncini e lasciatevi trasportare verso l'alto. Una volta giunti sul tappeto rotante digitate immediatamente STAND UP e di seguito JUMP (il tutto, lo ripeto, fa fatto alla svelta onde evitare che la macchina trita-rifiuti riduca Roger ad uno spezzatino!). Saliti sulla monorotaia andate ad OVEST fino alla stanza di controllo con il Robot; portatevi subito sopra al muletto meccanico e digitate CLIMB DOWN.

Uscite dalla stanza con il Robot portandovi ad OVEST e facendo la curva con la monorotaia; usciti dalla stanza vi troverete sospesi proprio sopra la locazione di partenza del gioco.

Cercate la posizione giusta (con i tasti cursore) e digitate PUSH BUTTON: l'organo meccanico del muletto si sgancerà e andrà a raccogliere il WARP MOTIVATOR che si trova di fronte all'ESCAPE POD di Roger.

Continuate verso EST fino alla stanza del TRACTOR BEAM, fate la curva e, cercando la posizione giusta come avete fatto prima, digitate PUSH BUTTON per sganciare l'organo meccanico: in questo modo depositerete il WARP MOTIVATOR nella piccola astronave immersa nei rifiuti. Tornate alla sala con il Robot e scendete dal muletto (GET OUT) a metà dello schermo, sulla piccola piattaforma grigia. Buttatevi dentro al pozzetto senza paura: atterrerete su un soffice mucchio di rifiuti. I topi, nonostante l'accompagnamento sonoro tipo "Lo Squalo", non vi faranno nulla; posizionate Roger alla metà estrema sinistra dello schermo e digitate GET REACTOR.

Il reattore è proprio qui, effettuate dunque dei piccoli spostamenti; sempre rimanendo in zona, se non riuscite a trovarlo subito.

Salite la scaletta a destra (CLIMB LADDER) e, una volta giunti nella stanza sovrastante

digitate GET LADDER.

Andate a NORD poi ad EST due volte, entrate nel condotto (quello che sembra una grossa tubatura), e avvicinatevi al pannello rimosso dove vedrete alcuni fili colorati.

Digitate GET WIRE andate ad EST e... lasciate che i topi vi rubino il reattore.

Ritornate allora nella stanza con i topi e riprendetevi il maltolto seguendo la stessa procedura sopra descritta.

Tornate al condotto, attraversatelo e portatevi vicino all'orecchio sinistro della testa di "Mazinga". Digitate CLIMB HEAD; giunti nella saletta con l'astronave portatevi vicino a quest'ultima (circa a metà della fiancata frontale) e digitate DROP LADDER.

Salite la scaletta (CLIMB LADDER) e aprite il portello con OPEN HATCH.

Vi troverete all'interno della nave dove digiterete FIX REACTOR e FIX WIRE; andate al posto di guida con GO COCKPIT e digitate LOOK COMPUTER; premete il tasto "1", "7", e "3".

Premete quindi "8", "F" e la barra spaziatrice per far fuoco e aprire un varco nelle paratie della nave aliena.

Digitate ancora LOOK COMPUTER e premete il tasto "2"; scegliete il pianeta PLEEBOTH e attivate il salto nell'iperspazio con il tasto "5".

Giunti sul pianeta digitate LEAVE COCKPIT e OPEN RAMP per uscire dalla nave; andate a NORD ad EST per due volte ed ancora a NORD entrando nel negozio di WORLD'O'WONDERS.

Mostrate all'alieno la preziosa gemma (SHOW GEM) che Roger porta con se dall'avventura precedente; rispondete per due volte NO alle offerte dell'alieno e quindi accecate di vendergli la gemma per 425 BUCKAZOID.

Digitate BUY STICK, BUY HAT, BUY UNDERWEAR e LEAVE per far man bassa di souvenir e uscire dal negozio.

A questo punto incontrerete faccia a faccia il preoccupante terminator che vi sta inseguendo da qualche schermo; lasciategli blaterare le sue minacce (a noi non fanno paura, vero!?) e non appena se ne andrà andate ad OVEST ed

entrate nella gamba del mostro metallico. Salite sull'ascensore e, giunti al primo piano (fine corsa), salite la scale e posizionatevi vicino al gancio metallico. Di lì a poco arriverà Mr. Terminator: non appena si sarà avvicinato agli ingranaggi digitate SWING ROPE per lanciargli addosso il pesante gancio.

Scendete dalle scale e avvicinatevi alla carcassa del terminator: digitate GET BELT per sfilare la cintura d'invisibilità che ci servirà più avanti.

Scendete con l'ascensore seguendo l'alieno del negozio che si complimenterà con voi. Uscite dal mostro di metallo e andate ad EST a SUD a OVEST due volte, a SUD e rientrate sulla nave di Roger.

Andate al posto di guida, consultate il computer e stabilite la rotta per il Monolith Burger. Qui giunti, andate al bancone, quello libero sulla destra, e digitate BUY FOOD: comprate tutto (da 1 a 9, compresi gli A,B,C).

Digitate PAY, avvicinatevi ad un tavolo e mangiate (EAT FOOD).

In mezzo ad un hamburger troverete il DECODER RING: conservatelo e, terminato il pasto, alzatevi e andate a giocare con il videogame appoggiato al muro. Con un po' di pratica riuscirete a diventare campioni di Astro Chiken: apparirà sullo schermo del videogame un messaggio misterioso dei due programmatori di Space Quest, prigionieri dei pirati di Pestulon.

Con l'aiuto di carta, penna e DECODER RING potrete tradurre il messaggio (ciò non influisce sul punteggio di gioco). Uscite dal Ristorante, entrate nella nave ed impostate la rotta per il pianeta Ortega.

Qui giunti digitate LEAVE COCKPIT, WEAR UNDERWEAR e OPEN RAMP. Sul pianeta andate a SUD, a OVEST, a SUD e passate, con molta attenzione, sui pietroni traballanti immersi nel mare di lava.

Nascondetevi dietro la roccia centrale nello schermo dove i pirati di Pestulon stanno facendo rilevazioni. Aspettate fintanto che non se ne andranno, avvicinatevi alla cassetta rossa e digitate GET DETONATOR e GET POLE (l'asta dell'anemometro).

Salite la collinetta sulla destra, scendete verso la costruzione viola (c'è un passaggio fra le rocce a destra), e andate giù per le scale.

Percorrete quella specie di labirinto portandovi verso destra, in prossimità della lunga scaletta.

Salitela (CLIMB UP),

avvicinatevi il più possibile al pozzo del reattore (attenzione a non caderci dentro), digitate DROP DETONATOR INTO HOLE e tornate giù per la scaletta con CLIMB DOWN.

Ripercorrete il cammino fatto, verso l'astronave di Roger: per saltare il baratro (dove i pietroni sono stati inghiottiti dalla lava) digitate USE POLE.

Salite sull'astronave e impostate la rotta per il pianeta Pestulon. Una volta atterrati uscite dalla nave (con il solito OPEN RAMP) e dirigetevi verso EST; nascosti dietro i cespugli digitate WEAR BELT e utilizzatela con USE BELT: potrete così entrare alla SCUM SOFT senza essere visti dalle guardie. Digitate PUSH ELEVATOR BUTTON per salire in ascensore.

Giunti al livello sotterraneo andate a NORD ed entrate nella prima porta a sinistra (è un'illusione ottica: non è la porta dell'ascensore): battete SEARCH ROOM e GET COVERALLS.

Uscite andate verso SUD ed entrate nella prima porta a destra. Pulite tutti i cestini dei rifiuti (proprio tutti, mi raccomando!) utilizzando il VAPORIZER che avrete trovato nei COVERALLS (per fare questo posizionatevi vicino al cestino e battete USE VAPORISER).

Entrate nell'ufficio del capo della SCUM SOFT; pulite anche il suo cestino, uscite andate a NORD e poi ad EST, uscendo sulla balconata, quindi ritornate in quest'ufficio. Andate alla scrivania, nell'angolo dietro il tavolo, e digitate GET CARD o GET KEYCARD. Prendete il ritratto appeso alle pareti degli uffici, uscendo chiaramente da quello del capo, e fatene una fotocopia con l'apposita macchina (COPY PHOTO). Rimettete a posto l'originale (PUT PHOTO BACK), uscite dagli uffici e andate davanti alla porta con il piccolo teleschermo. Battete INSERT CARD INTO SLOT e SHOW PICTURE. Da qui in avanti non dovrete digitare più nulla, ma semplicemente seguire il corso degli eventi e combattere nell'arena con il Robot (fase arcade descritta nel libretto d'istruzioni).

Se uscirete vittoriosi fuggirete da Pestulon con l'astronave di Roger, ingaggiando un altro duello arcade con i caccia nemici inseguitori. Con i tasti "8", "B" e "F" (impiegando la barra spazio per sparare) potrete, con un pizzico di abilità, cavarvela anche questa volta.

Godetevi la fine dell'avventura e salutate per noi KEN WILLIAMS alla Sierra on Line.

Happy Adventuring!!!

IL MONDO DELLE MINIATURE

Eccoci ancora a parlare di miniature. Continuando a suggerire qualche prezioso consiglio, consideriamo innanzitutto i tipi di pennelli da usare per dipingere e gli schemi dei colori.

I PENNELLI

Lo spessore ideale va da 00, 01 a 2 tenendo presente che può essere incrementato se si devono ricoprire superfici relativamente vaste. Per l'acquisto dei pennelli non si deve badare a spese, scegliendo esclusivamente i migliori.

Una volta all'opera bisogna aver cura di questi strumenti, impiegandoli esclusivamente per dipingere e non per rimescolare i colori, spalmarli o miscelarli tra loro. Puliteli sempre a fondo, prima di riporli, con acqua, un pizzico di sapone neutro e un pezzo di Scottex per asciugarli. Non lasciateli mai bagnati all'aria o immersi in una vaschetta piena d'acqua. Per conservarli nel miglior modo conviene far loro la punta, con le dita bagnate, e ricoprirli con un tubetto di plastica.

LO SCHEMA DEI COLORI

E' importante stabilire, almeno a grandi linee, quali colori utilizzare per dipingere una miniatura; per far ciò basta considerare attentamente il soggetto ed inquadrarlo, se possibile, entro una determinata categoria. Un Elfo, ad esempio, sarà particolarmente pallido di carnagione e vestito con tuniche

in cui predomina il verde. Un Orco invece avrà la pelle pigmentata ed abiti stracciati, particolarmente scuri e sporchi, mentre un Nano sarà caratterizzato da una pelle abbastanza mutevole e da vestiario marrone o nero.

Molto importante: ai fini di un perfetto e realistico risultato, vale la pena di considerare attentamente l'espressione del viso della miniatura evidenziando eventualmente un ghigno o persino un sopracciglio per accentuarne l'aspetto.

Il nostro personaggio esce fresco, fresco, da un armiere ed un maniscalco o ha appena combattuto una battaglia? E' fresco o riposato, imberbe ed inesperto, o ha l'espressione di colui che si muove a proprio agio in ogni tipo di campagna e veste, perciò, corazze e costumi logori e vissuti?! Queste sono alcune delle domande che

possono offrirci particolari e caratteristiche rivelatrici sulla miniatura per dipingerla nel modo più giusto.

Se proprio non avete nessuna idea, provate a consultare qualche libro di storia, qualche novella di fantasy o, ancora, l'eventuale foto dimostrativa che appare sulla confezione delle miniature.

A questo punto, prima di prendere in mano il pennello, sarà utile disegnare su un foglio di carta la nostra miniatura (non preoccupatevi, non dovete fare un capolavoro!) e colorarla alla meno peggio con matite e pastelli; non fidatevi troppo delle foto sulle confezioni: nelle immagini bidimensionali può essere difficile scorgere i particolari più nascosti che, osservando da vicino la statuetta, potrete studiare attentamente. Riportate il tutto su carta, ecco perché lo

consiglio. Altra cosa importantissima sono le possibili cicatrici, i tatuaggi, gli emblemi e gli stemmi che possono apparire sulla miniatura.

Particolare attenzione a questi dettagli non va prestata solo in fase di pittura, ma soprattutto in fase organizzativa per stabilirne i colori esatti e lo spessore dei pennelli con cui stenderli.

Per ultima cosa vi sono da considerare le ombreggiature sotto gli arti in movimento, gli oggetti che il personaggio porta con sé, e i vestiti, che possono presentare pieghe di vario tipo. Non è necessario utilizzare sempre i colori bianco e nero per evidenziare questi particolari.

Eccovi dunque la tabella riassuntiva sullo schema dei colori, prima di introdurre, nel prossimo numero, le tecniche di pittura.

SCHEMA DEI COLORI

COLORI BASE (per la pittura di base):

Rosso vivo
Rosso scuro
Arancione
Giallo
Viola
Blu chiaro
Blu scuro
Verde vivo
Verde luminoso
Verde scuro
Carne Terra di Siena
Marrone scuro
Bianco
Grigio
Nero

COLORI DI SFUMATURA (per la pittura):

Viola e Rosso
Viola
Rosso vivo
Terra di Siena
Blu scuro
Blu scuro
Blu scuro e Nero
Verde scuro
Verde chiaro
Verde scuro e Blu
Terra di Siena
Marrone e Nero
Nero
Grigio chiaro
Grigio e Nero

COLORI LUMINOSI (per la pittura a secco):

Arancione al Giallo
Rosso vivo
Giallo
Bianco
Viola e Bianco
Blu chiaro e Bianco
Blu chiaro
Verde vivo e Giallo
Giallo
Verde vivo
Carne e Bianco
Arancione
Terra di Siena
Bianco
Bianco
Grigio



VIA SAN PROSPERO 1 MILANO TEL. 02/808031 CAP 20121

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO IN TUTTA ITALIA: TELEFONATE DIRETTAMENTE ALLO 02/808031

THE HUNT FOR RED OCTOBER LIT. 43.900

DUNGEONS & DRAGONS MINIATURE RAL PARTHA PRINCE AUGUST BASE EXPERT COMPANION AVVENTURE - ACCESSORI

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

ATTENZIONE: "ITA" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "Trad." INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

Table with columns: pag. 1, AMS, MSX, SPC, 64D, 64C, TITOLO, AMI, MS/DOS, ST, and pag. 2. Lists various video games with their platform compatibility and prices.

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

ERRATA CORRIGE: BATMAN THE MOVIE 64D LIT. 21.000 - 64C LIT. 18.000

CONTINENTAL CIRCUS

VIRGIN/MASTERTRONIC
 NUOVA VERSIONE:
 CBM64/128
 DISCO - NASTRO
 PREZZO: LIT. 25.000 (D)

Tutta l'indiafolata e bollente atmosfera di uno dei migliori giochi di guida fin'ora pubblicati arriva anche sugli otto bit. Le panelizzazioni rispetto alla versione Amiga o Atari non sono davvero molte e quel che più conta è che la giocabilità è davvero ottima. Otto circuiti internazionali, articolati in un

vero campionato del mondo, ci aspettano in Continental Circus per ragalarci ore ed ore di sano divertimento arcade. Ottima grafica, effetti sonori davvero originali (tenuto conto che è molto difficile sostituire il classico "broooooom!!" con qualche cosa di innovativo) e perfetta gestione joystick, davvero completa e semplicissima. Dopo poche partite cercherete la "fessura" per infilare altre monetine:!

Val. Globale: 8,7



DAY OF THE PHARAOH

RAINBOW ARTS
 NUOVA VERSIONE: ATARI ST
 PREZZO: 29.000

Ifasti, le glorie e le pittoresche vicissitudini dei faraoni approdano sulle rive dell'AT.

In questa divertente, poliedrica ed istruttiva simulazione dinamica, vestiremo dunque i panni di un degno erede di Ramsete II, alla conquista di tutti i regni d'Egitto.

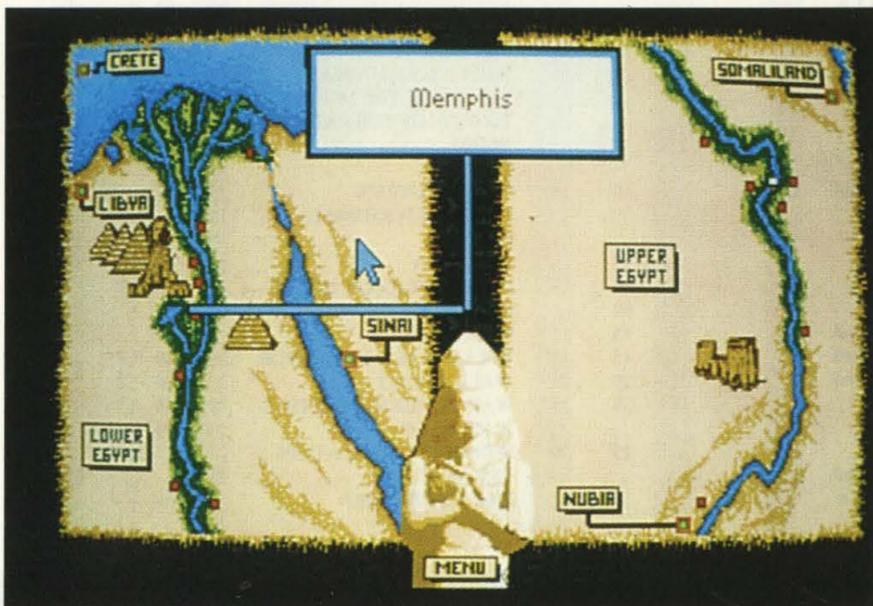
Il gioco è una specie di Sinbad & The Throne Of Falcon Cinemaware, rivisitato, corretto e giocato all'ombra di Osiride. Ottima grafica, decine e decine

di diverse locazioni, molte fasi arcade e commenti sonori d'eccezione.

Per 29.000 possiamo riscrivere più di una pagina di storia grazie ai programmatori di Joan Of Arc e Journey To The Centre Of Earth, che questa volta hanno davvero fatto centro.

Val. Globale: 9

**VG&CW
 YEP!**



100 % DYNAMITE

OCEAN
 CBM64/128
 DISCO - NASTRO
 PREZZO: LIT. 29.000 (D)

Anche se il Natale è passato la Ocean ci continua ad offrire un'ennesima compilation abbastanza interessante.

Si tratta di una raccoltona di ben 4 mega hits come, Double Dragon, Last Ninja 2, After Burner e Wec Le Mans.

A dire il vero quest'ultimo game sfigura un tantinello di fronte a tanta giocabilità dei suoi

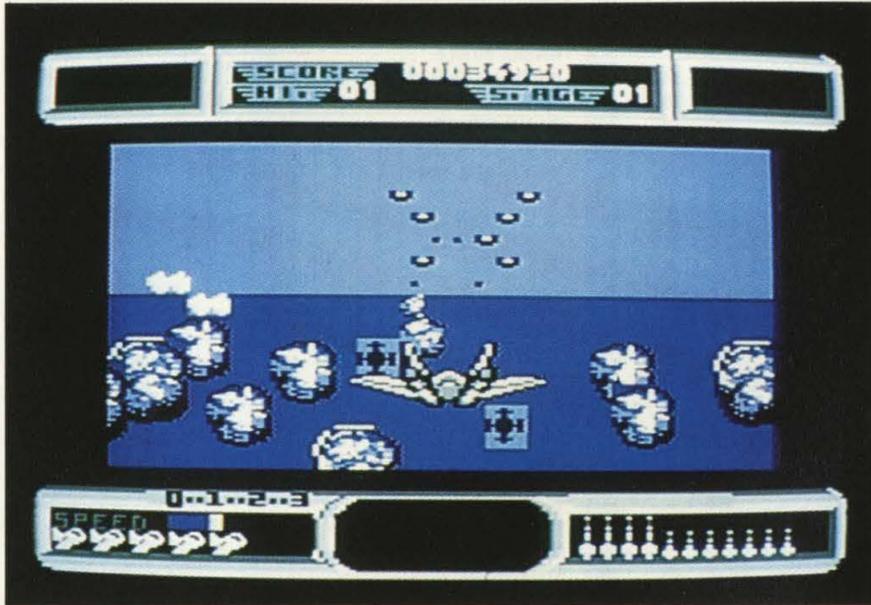
"colleghi", ma sul CBM64 ha avuto anch'esso un discreto successo.

C'è tanta giocabilità, in quattro "gusti"...per tutti i "gosti" (Ezio Greggio docet!).

La compilation è senza dubbio bella ed allettante, visto il prezzo davvero basso, ma i giochi sono un po' troppo vecchi per poter prevedere un gran successo di vendita della raccolta.

Il gioco non vale la candela!

Val. Globale: 5,6



THRILL TIME PLATINUM 2

ELITE
 CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 49.000

Per Amiga non esistono, a dire il vero, moltissime compilation, ma fortunatamente quando ne esce una si può andare a colpo sicuro.

E' questo il caso della Platinum 2 Elite che ci offre, ad un costo irrisorio, ben 8 best seller, adorati dagli smanettoni di tutto il mondo.

Sui cinque dischi della raccolta troviamo Buggy Boy,

Space Harrier, Bombjack, Live & Let Die, Thundercats, Beyond The Ice Palace, Battleship e Ikari Warriors.

Si passa dunque dalle corse automobilistiche, al più puro arcade, e dalle atmosfere platform agli "ammazzatutti" dell'ultima generazione.

Oltre che una compilation la Platinum 2 è una vera pietra miliare del videogioco ed un obbligo per tutti i collezionisti.

Tutte le istruzioni sono in italiano. Ottimo rapporto prezzo-qualità.

Val. Globale: 8,2



Consigli, trucchi e strategie

THUNDERBIRDS (Grandslam, per CBM64/128, Atari, Amiga): grazie ad Alessandro Magnisi, eccovi le password del secondo, terzo e quarto livello: Recovey, Aloisius e Anderson. Se volete una sorpresa provate poi a digitare GNU e ANT: ne vedrete delle belle!

FALCON MISSION DISK (Mirrorsoft, per Amiga): premete X, SHIFT e CONTROL per aumentare automaticamente la scorta di munizioni e missili quando inizia a scarseggiare.

LEONARDO (Starbyte, per Amiga): volete scoprire qualcosa di divertente? Provate questi codici: Emmenthaler, Alphorn e Matterhorn.

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Amiga): Quando appare la schermata del titolo (quella con il mostro e BEAST), durante il caricamento, premete contemporaneamente il tasto sinistro del mouse e quello del fire sul joystick. Teneteli premuti fintantoche non vi verrà chiesto di inserire il disco due. Il tutto serve ad avere vite infinite!!!

NEW ZEALAND STORY (Ocean, per Amiga): Continuano i trucchi per il game dell'ormai celeberrimo Kiwi; al livello 2.4 posizionatevi all'ingresso della stanza in cui si trova il gigantesco polipo. Sparate alcune volte a destra per far apparire il warp che vi porterà al livello 3.11.

PACMANIA (Grandslam, per Amiga): Dopo aver usato due crediti attendete senza far nulla fino a quando appare la selezione dei livelli. Se proprio non fate nulla e pazientate un po' apparirà un conto alla rovescia per continuare il gioco. Premete il fire per ricominciare a giocare

dal punto in cui eravate morti, sfruttando altri due nuovi crediti.

OUTRUN (US GOLD, per Atari ST): Mentre state guidando digitate RED BARCHETTA. Se poi premete T otterrete tempo extra e con S passerete al livello successivo.

STARQUAKE (Grandslam, per Atari ST): Eccovi un po' di password per il gioco: HINDI, LUANG, SOLUN, FLIED, BORN, ROKEA, SOCHI, TABET, TSOIN, CHING, CWORE, KWANG, DAVRO, KALD.

QUADRALIEN (Addictive, per Atari ST): Le password per qualche livello? Eccole: 170961 (Livello due), 010655 (Livello Tre), 610169 (Livello quattro).

XENON II (Imageworks, per Atari ST e Amiga): Livello 1: al primo negozio comprate l'Health, il Super Nashwan; al secondo negozio vendete il Rear Shot e comprate il Double Shot e il Side Shot. Livello 2: al primo negozio comprate il Side Shot e al secondo negozio rivendetelo. Livello 3: al primo negozio comprate l'Health, il Rear Shot e al secondo negozio vendete tutti i Rear Shot e comprate il Side Shot, il Laser ed il Power-up. Livello 4: al primo negozio vendete il Rear Shot ed il Side Shot. Cercate di conservare la vostra arma più potente e terminate con 2xLaser, 2xCannons ed un Rear o Side Shot. Cercate poi di spendere esattamente tutti i soldi perchè il negozio non dà assolutamente il resto! Ecco cosa fare contro alcuni mostri ricorrenti. Snail: sparate agli occhi ed evitate le mine. Alien: sparate sempre agli occhi, spostatevi all'indietro e centrate quello centrale, evitando i serpenti. Spider: distruggete tutta la ragnatela o gran parte di essa. Volate verso

il ragno e continuate a colpirlo, evitando le palle infuocate. Crayfish: state vero il fondo schermo e colpitelo direttamente sul muso evitando le chele. Snake: girategli intorno e sparate alla testa. Dragon: sparate alle teste laterali, quindi alla coda e poi alla testa principale. HEAD: sparate ad entrambe gli occhi. Mirate alla testa quando la lingua rientra. Spaceship: distruggete tutti i cannoncini.

HELTER SKELTER (Audiogenic, per Amiga): Nella partita a due giocatori, il player one deve innanzitutto guadagnare una vita extra. A questo punto entrambi devono perdere tutte le vite. Il secondo giocatore ritornerà quindi con 99 vite e quando il primo ne perderà una anch'egli potrà acquisirne altrettante.

Mr. HELI (SHADE, per CBM64/128): Eccovi le password per i livelli due e tre: CACGFAAAUAEDIADCKCY, DACIHAFAAUAIGAADCDBR.

LICENCE TO KILL (Domark, per CBM 64/128): Resettate il computer e digitate: Poke 8448, 173 (return), Poke 14730, 173 (return), Poke 33056, 173, Poke 11565, 173, Poke 15185, 173, Poke 13591, 173, SYS 32768 e resettate ancora il computer. Visto?!

PHOBIA (Image Works, per CBM 64/128): Resettate il computer e digitate: Poke 5390, 189 (return), SYS 2172 (return) per ottenere vite infinite.

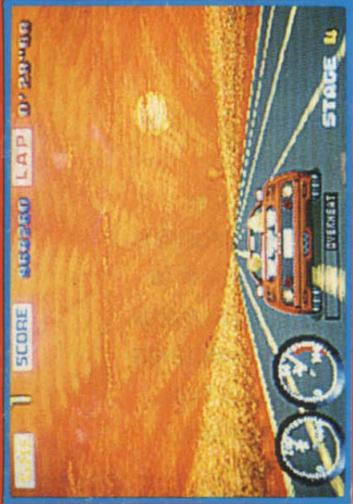
SIM CITY (Infogrames, per Amiga): All'inizio di ogni anno, impostate il tax rate dal livello di budget allo zero %. Giocate normalmente fino al Dicembre (Novembre se la velocità di gioco è su High). Nella window del budget impostate quindi il tax rate al massimo (20%).

Ritornate all'Editor. Quando la stessa finestra appare in Gennaio, resettate il tax rate allo 0%. In questo modo i guadagni saranno sempre massimi ed i cittadini saranno felici, credendo di non dover pagar tasse!!

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per Amiga e Atari ST): Livelli 1 e 5: uccidete i nemici con il Batarang non appena appaiono su entrambi i lati dello schermo (cercate anche di anticiparli). Per attraversare pozzi particolarmente profondi e larghi cercate di posizionarvi in maniera tale da poter sparare ai nemici e lanciare diagonalmente il cavo. Fate attenzione a non urtare i muri mentre oscillate, appesi alla corda (ciò vi toglierebbe energia). Per Gettare Napier nell'acido sparategli subito, anche da lontano, evitando le bombe che vi lancia contro. Per uccidere il Joker invece ci vogliono riflessi pronti è un pizzico di abilità; non appena si raggiunge il tetto della cattedrale bisogna portarsi subito vicino al Joker. Cercare di sparare non servirà a nulla perchè lo mancherete. Bisogna invece lanciare la corda diagonalmente verso di lui in modo da farlo scivolare e cadere giù per la scaletta appesa all'elicottero. Provate a colpirlo con il Batarang quando sta cadendo: ci sarà da ridere! Livello 2: Se potete cercate di rimanere su un lato della strada e non in mezzo. Appena una freccia lampeggia premete immediatamente il fire. Livello 3: Cercate di scegliere molto velocemente tutti gli ingredienti dello Smilex. Non appena ne identificate un paio mettete in pausa il gioco con F5. La musica continuerà, mentre il conto alla rovescia rimarrà bloccato. Ciò vi servirà per studiare con comodo il puzzle. Livello 4: Non cercate di tagliare le corde dei palloni quando questi vengono abbassati: aspettate che si levino di nuovo. Tagliate i cavi appena li vedete, mantenendovi nella porzione destra dello schermo.

TURBO Out Run™

LEADER
DISTRIBUTION



U.S. GOLD®

SEGA®

Disponibile per:

C64 cass. Lit. 15.000 - C64 disco Lit. 15.000 - AMIGA Lit. 25.000
AMSTRAD Lit. 18.000 ATARI ST Lt. 29.000