

30 GENNAIO - ANNO III N. 2 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

QUESTO MESE PARLIAMO DI...

ADVENTURES

NOVITA'

GOLD OF THE AMERICAS

THE LOST PATROL

INDIANAPOLIS 500

BUDOKAN

HERO'S QUEST

UNIVERSO

PARALLELO

THE HUNT FOR

RED OCTOBER

WAKELIN.

UTILITY:

PRINTRIX

SPLASH!

CYBERBALL™



C. BUXTON

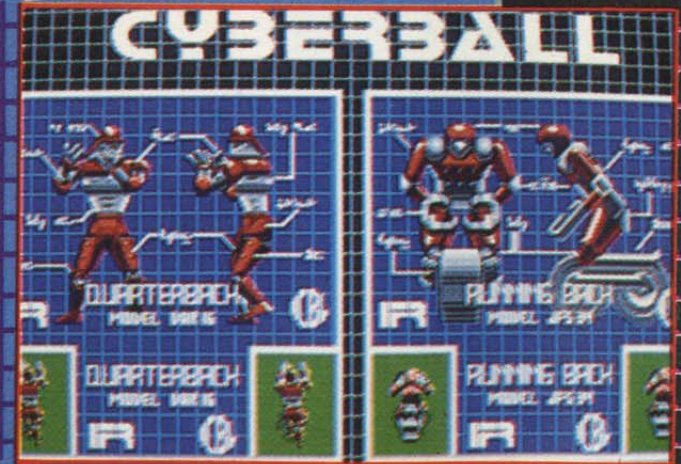
Ottobre 2006 Paul "Bubba" Kwinn viene espulso per fallo bionico.

Settembre 2008 Collaudo bionico casuale rafforzato.

Ottobre 2008 I giocatori riparati bionicamente intraprendono un'azione legale.

Novembre 2015 La lega ufficiale di rugby viene sciolta e i primi giocatori totalmente cibernetici scendono in campo. Il modello ST32 raggiunge 382 iarde lanciandosi nella sua prima partita, ma così facendo perde un braccio.

Gennaio 2022 L'ultimo umano attualmente in gioco, Dave "Rocket" Ralston, viene decapitato da un'azione fallosa.



Programmed by: Quixel

© 1989 Tengen Inc. All Rights Reserved. Tengen Inc. Licensed by Domark Ltd.

DIAPOSITIVE ATARI ST

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

DISPONIBILE PER
TUTTI I FORMATI
DISTRIBUITO DA

LEADER

VG&CW

Direttore responsabile:

Rocco Schirinzi

Capo redattore:

Alessandro Gualtieri

Hanno collaborato ai servizi: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi

Inviato dall'estero:

Anthony Remedios

Fotografia: Elias Willard

Grafico impaginatore: Esserrelle

Art director: Lavinia Piccini

Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 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: The Lost Patrol by Ocean

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.

Ho appena finito di leggere alcune recensioni su certe riviste italiane del nostro settore: ohibò mi dico, a che pro parlare di novità straniere, addirittura reperibili all'ombra del **Fushijama**, quando il software "d'annata", e comunque di ottima qualità, abbonda anche da noi?! Grazie all'ottima rete organizzativa di alcuni importatori non ci dobbiamo privare di molti successoni che arrivano in Italia quasi prima della pubblicazione in altri paesi. Si parla, sempre su questa come su altre riviste, che si fregiano gratuitamente del termine di "concorrenti", di hardware e software fantomatico, anticipazioni mai viste nè sentite, il tutto giustificato con l'etichetta di anteprime. Giochi ancora da pubblicare là nelle Americhe lontane, corredati da recensioni e screenshot che starebbero bene si è no su un catalogo di vendita per corrispondenza. Ma, dico io, chi mai può andare fino ad **Anchorage o Tokyo** per scatenare una minuziosa ricerca di queste "prelibate" novità?! Ci risiamo poi con console, trite e ritrite (*tanto per riempire pagine per farci gli aeroplanini*), ma mai arrivate in occidente (!), che forse sono state smantellate dall'astronave Enterprise solo per far notizia (provate a rintracciarle nelle foto di Star Trek V, recensito da VG&CW proprio in questo numero). Per le nostre recensioni, che vogliono sempre essere anteprime (**per quanto gli "Dei" importatori e le "Muse" software house ce lo consentano**), ci basiamo sui fatti e non sulle demo, sulle foto (*ritagliate, sfuocate e sempre virate in blu!*) e ammennicoli vari d'oltre manica. Noi sfruttiamo persino le console al laser (che un nostro redattore conserva gelosamente in un superattico) per effettuare paragoni di giocabilità ed interesse (*vedere per credere: fa male il fegato a qualcuno?!*). I nostri inviati all'estero non bazzicano **Gorgonzola, Pioltello e Carate Brianza e non si chiamano Franco Tamburino e Silvio Orlando!** Ciò che noi vogliamo offrire è qualcosa di realmente tangibile per gli appassionati italiani e non del semplice fumo negli occhi. Il tutto evitando di mettere la penna in mano a gente completamente impreparata, incapace di esprimere chiaramente i propri pensieri: insomma, non basta la spilletta dell'ultimo videogame appuntata caparbiamente sul petto per fare un giornalista! E poi quando noi comunichiamo un prezzo lo facciamo sulla base delle informazioni pervenuteci da chi vende quel prodotto, evitando (nei limiti del possibile) le sfilze di **"Non pervenuto"** e di **"a puro titolo indicativo"** che puzzano di pirateria lontano un miglio! *Qualcuno definisce il nostro serio e ponderato lavoro di informazione tangibile e reale come una "cartuccia bagnata" o, semplicemente, come "casalingo", ma si sa, l'invidia acceca da morire!!* E perchè poi non dovrebbe essere "casalingo" o "nostrano" visto che VG&CW è l'unica rivista ideata, scritta e realizzata interamente in Italia, con l'esclusiva "farina del nostro sacco"?! (vabbè, il Capo Redattore è un mezzo sangue inglese, ma solo per ragioni affettive e non genetiche!)? Certo, saremo meno famosi di altri che sfruttano marchi e logo terribilmente facili, ma a noi va bene così, tanto prima o poi chi legge il cartello...sa come andrà a finire e a noi non ci pervade la febbre dell'arrivismo gratuito a scapito dei lettori. *Se stiamo sbagliando fatecelo sapere!* Bando alle ciance, perchè proprio di ciance si tratta (*i nostri lettori l'avranno già capito e non ci perdoneranno questa sbrodolona fine solo alla meschinità di altri*) e diamo un'occhiata al nuovo VG&CW: tantissime belle sorprese vi attendono!

A. Gualtieri

SOMMARIO

RISPOSTE AI

LETTORI

WORLD NEWS

UTILITY

PRINTRIX
SPLASH!

GAMES

CADAVER
FRANKENSTEIN JR.
INDIANAPOLIS 500
KICK OFF EXTRA TIME
MINDBENDER
THE LOST PATROL
STAR BREAKER
STARFLIGHT 2
SWITCHBLADE

STAR TREK V
SPACE ROGUE
TURBO OUTFUN
BUDOKAN
GOLD OF THE AMERICAS

SIMULATION

PRINCE
GENGHIS KHAN
DRAGONS OF FLAME

ADVENTURE

DON'T GO ALONE
HERO'S QUEST
LA QUETE DEL L'OISEAU
DU TEMPS

UNIVERSO

PARALLELO

THE HUNT FOR RED

OCTOBER

QUESTO MESE

PARLIAMO DI...

ADVENTURES

NEWS RELEASES

TOOBIN'
ZAK MC KRAKEN
DR. DOOM'S REVENGE
MOONWALKER

CONSIGLI TRUCCHI

E STRATEGIE

ECONOMIC NEWS

Spettabile redazione di VG&CW, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore di Prato (FI), felice possessore del Commodore 16 BIT. Più volte ero sinceramente intenzionato a scrivervi per criticare la vostra rivista, che se pur buona dal punto di vista "recensioni", talvolta molto poco era dedicato alla sezione posta, trucchi (eccetto s'intende per la mappa di Dungeon Master", che ho ritenuto qualitativamente molto valida e chiara per la soluzione di questo master piece firmato FTI) e novità di videogiochi. Devo però ora ammettere che il quindicinale è decisamente migliore da ogni punto di vista: vi sono recensioni nuovissime ("Space Ace" ancora non è stato recensito da molte riviste 16 Bit inglesi ed americane nei numeri di novembre) "vera" preview, l'introduzione di uno speciale bollino per riconoscere il software più valido e quindi anche un'intera pagina "tips" ecc..

Ritengo a questo proposito di porvi i miei complimenti e un augurio a continuare su tale strada. Vorrei aggiungere che non sarebbe proprio male inserire nelle recensioni dei giochi anche pareri dei vostri recensori, in modo da conoscere meglio chi si dedica a tale lavoro, molto spesso non facile, in quanto è difficile esprimere un giudizio valutativo di un programma che possa in qualche modo soddisfare le esigenze e le richieste del lettore. Proporrei infine (il mio tempo sta per scadere!... vi sto scrivendo durante l'ora di geografia astronomica e dopo purtroppo ho il compito di tedesco .. Mein got! Helfen Sie Mir!..) una sezione dedicata agli Arcades, una dedicata alla revisione di software "antico" ma sempre valido, ad esempio consigliare vecchio software un po' dimenticato (vedi: The Sentinel, Interceptor, I classici Cinemaware ecc..

MAD BJ (PRATO FI)

Caro "Mad BJ", la tua lettera ci è piaciuta tantissimo, non per i complimenti (peccheremmo di vanità), ma per le osservazioni particolarmente pertinenti e centrate, nonché le critiche decisamente costruttive. Passiamo quindi alle risposte ai tuoi quesiti. "Dare in pasto" alle folle le "faccine" dei nostri redattori (in modo che poi qualcuno le usi per giocare a freccette!) non ci sembra un'idea particolarmente gagliarda. Al contrario di quanto fanno molti altri, forse cercando di dare alla propria rivista un che di casalingo, i redattori di VG&CW lavorano di comune accordo in gruppo, senza lasciare a nessuno il compito e l'onere di condurre il team. A

nostro parere ciò appare particolarmente coerente e proficuo al fine di esprimere giudizi, pareri e votazioni finali che nascano realmente da una esperienza globale, il più vicino possibile all'impatto con i lettori. Gli scontri e gli accaniti scambi d'opinione noi ce li teniamo in redazione, ancor prima della stesura di un articolo. E' un po' come dire che i panni sporchi...!

Parlare di videogame dei tempi andati è senza dubbio una buona idea e, forse non lo saprai, l'abbiamo già sperimentata. Il problema è che trattando software "d'annata" si corre il rischio di disorientare il lettore che poi non sa come procurarselo. Gli importatori infatti, a differenza dei librai o, meglio ancora, degli antiquari, non sono in grado di conservare in magazzino tutto lo "scibile" sul videogame dalla preistoria di Pong ai game vecchi di qualche mese. Per ovvie ragioni commerciali dunque, se si perde un programma sarà poi molto dura andarlo a recuperare. E' anche vero che i pirati conservano tutto, proprio come le formichine, ma si sa, anche i chicchi di grano messi da parte per l'inverno possono marcire: c'è dunque da fidarsi?!

Unserer Italienische Freunde lieben dich (va là che il tedesco non è poi tanto male! Te lo dice uno che lo sta studiando da tre anni per hobby!), dopo i preziosissimi consigli che hai loro elargito. Il tutto è stato inserito in Trucchi, Consigli e Strategie di questo numero. Vielen Danke Mad Bj, a risentirci!

Gentile Redazione di VG&CW, vi scrivo prima di tutto per complimentarmi con voi che siete notevolmente migliorati: proprio in questi giorni stavo riguardando il numero 1.

Sono contento anche di sapere che siete diventati quindicinali: non sapete come è lungo aspettare un mese senza leggersi.

Volevo farvi alcune domande:

A) Come mai non mettete più software per 64? (o molto poco)

B) Quale è la miglior cartuccia per 64?

**Saluti Davide Giro'
P.P.S. W Virtus**

Caro Davide, breve la tua lettera, brevi le nostre risposte. La quantità di software recensito per il CBM64/128 entra, inevitabilmente, in collisione con l'analogo spazio dedicato ai sedici bit. Se l'aumentiamo arrivano lamentele, se lo riduciamo arrivano lo stesso, insomma...abbia fede: stiamo

cercando di fare del nostro meglio per accontentare tutti!

La miglior cartuccia per il CBM64/128 è, a parer nostro, la Final Cartridge III. Purtroppo non possiamo dirti il classico "rimborsati o soddisfatti", ma i nostri esperti sono d'accordo all'unanimità nell'esprimere tale giudizio. Purtroppo la qualità dell'istantanea inviataci non ci ha permesso di pubblicarla, ma una particolare menzione di merito è già stata inserita nella pagina dei Trucchi: contento?! W Virtus, abbasso Arimo e sempre forza Philips!!!

Spettabile redazione di VG&CW, sono ormai un vostro affezionatissimo lettore, compro sempre la vostra rivista e sono molto contento di poterla "FINALMENTE" comprarla ogni 15 giorni.

Non possiedo ancora alcun computer, ma sono un appassionato videogiochista e quindi mi devo tener informato su tutti i tipi di video game.

Ora vorrei porvi alcune domande:

A) Perché non fate una rubrica dedicata ai coin-op?

B) Qual'è il coin-op più bello (secondo voi)?

C) Quando uscirà DOUBLE DRAGON II su Amiga?

D) Perché avete tolto la tabella dei giudizi?

Spero rispondiate alla mia lettera e continuate così siete GRANDI!!!

KEN

Caro Ken, com'è che non ci ha scritto anche Barbie?! (battutaccia da non ripetere!!!). Scherzi a parte, se stai continuando, dopo questa battuta senza dubbio stra-usata, ecco le risposte ai tuoi stimolanti quesiti. Dunque, dunque, la rubrica dedicata ai coin-op non ci sembra molto pertinente, strutturata in maniera fine a se stessa, perché un gioco da bar a volte non lo si può trovare tanto facilmente in tutto il territorio nazionale, spesso è camuffato dentro una console di Defender (vecchia di 50 anni), ecc., ecc.

Stiamo però valutando la possibilità di effettuare raffronti fra gli originali arcade e le conversioni, proprio per rendere ancor più completo e costruttivo il giudizio espresso dai nostri recensori. Tieni comunque presente che ciò è stato già fatto con Dragon'S Lair e Space Ace, in versione Amiga (un nostro redattore li possiede in console originale da bar tutti e due!!! Che le altre riviste si mangino le mani!).

Per il coin-op più bello ti diremo la nostra classifica generale, a partire dal 1970...ed oltre. Al primo posto Tiger Hell, al secondo Ghost'n'Goblins e al

terzo Marble Madness.

Attualmente stiamo spendendo però tutto lo stipendio per Hard Drivin', nel bar sotto l'ufficio! Double Dragon II per Amiga è già uscito: la nostra recensione è apparsa sullo scorso numero.

La tabellina dei giudizi è stata tolta per dare più spazio alle recensioni e alle foto dei giochi. Riteniamo che il giudizio globale possa essere sufficiente se uno si è già letto tutta la recensione.

I tuoi utilissimi trucchi (ti guadagnerai senz'altro una schiera di accoliti in tutta Italia) sono pubblicati in fondo a questa rivista; un grazie di cuore e, stai sicuro, continueremo così!!

Spett. Redazione di VG&CW, mi chiamo Dario e sono riuscito a risolvere DUNGEON MASTER nella versione Amiga in Inglese.

Nel vostro numero di Dicembre recensivate CHAOS STRIKES BACK per l'Atari (ne hanno messo di tempo), e leggendola mi sono sorte delle domande, alle quali gradirei avere una risposta (a nome di tutti i Dungeon Master in attesa):

1) Come mai nella recensione pubblicate foto prese da Dungeon Master per Atari?

Anche se ho l'Amiga, il fatto è evidentissimo, poiché c'è ancora LORD CHAOS.

2) Dei nuovi incantesimi, non potreste darci un loro nome (anche uno solo); così con la tabella dei simboli...

3) Se CHAOS STRIKES BACK è un data-disk; come mai ho sentito parlare (da altre fonti)? Ciò è un controsenso. Quando uscirebbe?

4) Che cosa ci fa quell'orrore vicino alla recensione (l'uomo di erba, non ben identificato)?

Chiedo scusa per queste domande, ma ho trovato favoloso DUNGEON MASTER e sono un po' nervoso.

Prima di lasciarvi, vi chiederei, vi supplico, di pubblicare qualche foto vera di Chaos Strikes Back.

I miei amici, mi tengono in ostaggio...

Distintamente saluto.

**Dario Cova
Via Dante, 11
Arsago (VA)**

Carissimo Dario, ecco le risposte ai tuoi quesiti.

1) Dunque, dunque le foto di Chaos Strikes Back sono state prese dalla versione Atari ST, che attualmente è l'unica disponibile in commercio, e raffigurano Lord Chaos proprio perché questo brutto ceffo ritorna alla riscossa, come dice evidentemente il titolo. Ti si parerà innanzi molto presto e

allora dovrai dar sfoggio di tutte le tue abilità di avventuriero per poterlo sconfiggere una seconda volta.

2) Di tabelle di simboli proprio non se ne parla; ci viene in mente, al proposito, una lettera pubblicata un paio di numeri fa, che ci chiedeva i codici segreti di protezione di Zak McKraken.

Questo proprio non lo possiamo fare perchè alimenteremmo, in una maniera o nell'altra, la pirateria al completo.

3) Chaos Strikes back è un data-disk e a causa delle innumerevoli voci di corridoio, delle anticipazioni fasulle di altre riviste del nostro settore e della stessa massiccia, ma indecisa, campagna pubblicitaria Mirrorsoft/FTL è stato anche ribattezzato Dungeon Master II. In tutto ciò è evidente il desiderio di attirare immediatamente l'attenzione dei lettori e dei probabili acquirenti con un titolo di richiamo: il semplice Chaos Strikes Back avrebbe detto ben poco ai disattenti.

4) Quell'"orrore" di mostro (bhè un mostro è sempre orribile, no?!) l'abbiamo inserito per movimentare e colorare la nostra recensione; sai quanti lettori ci hanno chiesto di rovinare VG&CW con ritagli, spezzoni, fotacce, schizzi grafici da graffiti preistorici ed altri ammennicoli che, pare, siano in voga su altre rivistacce?! Una foto piccola, piccola, di richiamo, senza dubbio, e dettagliata non ci sembra far troppo male, no?! "Se stiamo sbagliando, fatecelo sapere!"

5) I tuoi consigli per Dungeon Master giungono graditissimi a tutti gli appassionati che rimandiamo,

insieme alla tua missiva, alla nostra soluzione completa (con mappe esclusive ed incantesimi) apparsa sui numeri di VG&CW di Novembre e Dicembre 1988, Gennaio-Febbraio 1989, Marzo e Aprile 1989.

Gentile redazione, sono un felice possessore di A500 ed è l'ennesima volta che compro questa vostra ipersupermegastarivista ma è la prima volta (fortuna vostra!) che vi scrivo. Colgo l'occasione (no.. non sono Luca Goldoni) per porgermi alcune domande.

1) La diffusione della scheda VGA non scalcerà il primato di computer grafico all'Amiga?

2) Vorrei sapere tutte dico, tutte (GULP!!!) le caratteristiche di questa scheda (che risoluzione usa con 256 colori, qual'è la sua massima risoluzione, quanti colori può usare quando lavora con la massima risoluzione...).

3) vorrei inoltre sapere qualcosa dei nuovi Chip Custom in preparazione per amiga op... scusate AMIGA alla faccia del st (scrivetelo piccolissimo il nome dell'innominabile!), soprattutto vorrei essere edotto (che paroloni!!) della facoltà del nuovo Chip Video (come al solito qual'è la risoluzione massima, quanti colori potrà usare con essa, quanti colori disporrà la palette...). Mi accontento anche di voci di corridoio.

4) Lo so, lo so vi siete già rotti le p...e di leggere questa missiva (ariparolone!!) ma in definitiva (forse questa è l'ultima domanda) (EHI.. non esultate ho detto forse..!) qual'è il miglior computer per quanto riguarda la grafica?

5) Il nuovo amiga 2500 secondo il vostro giudizio senz'altro pertinente (ma cosa mangi pane e vocabolario?) avrà un buon successo nel campo dei professionali?

Finalmente ho finito (sicuramente sarò bollato in quanto questa lettera è più lunga dei miei compiti in classe!!), ma rispondermi vi costerà duro lavoro (il mio professore dice che se il lavoro era una cosa buona avrebbero lavorato anche i preti, i fornari, i vaschettari, i focettari, le moniche, i professori (EHM.. scherzavo ovviamente!!!) e rinnovandomi i miei complimenti vi ringrazio in anticipo.

P.S.

Rispondetemi presto.

P.P.S.

Anzi prestissimo.

P.P.P.S.

Aspetto che o poveri diavoli degli ataristi mandino migliaia di proteste sul vostro giornale contro quello che ho detto del loro giocattolo.

P.P.P.P.S.

Non mi firmo in quanto molte battute vi saranno sembrate molto sceme!

P.P.P.P.P.S.

Non cestinate la mia lettera e quando la pubblicate non la tagliate tutti i lettori devono sapere le migliaia di stronzate sparse qua e la nel testo.

ANONIMO AVEZZANO

Caro Anonimo, anche se per principio non vorremmo rispondere a chi non si firma, la tua lettera (e la tua simpatica sete di informazioni) non può davvero passare inosservata. Ecco dunque le risposte ai quesiti che assillano, come te, molti utenti di home e personal computer.

1) La diffusione della VGA non solo non scalcerà il primato grafico di Amiga, ma proprio non entrerà mai in lizza con l'ammiraglia Commodore. Questo perchè si tratta di sistemi totalmente differenti, con applicazioni, prestazioni e costi completamente diversi. In parole povere,

l'Amiga offre una sala giochi e una workstation grafica di tipo semi professionale a poco costo mentre l'MS/DOS è inteso per applicazioni esclusivamente ultra-professionali.

2) La scheda VGA esiste in due versioni, base ed espansa. La prima possiede 256 K di memoria ed offre una risoluzione massima di 320x200 punti con 256 colori. Quella espansa a 512 K invece può arrivare fino a 1024x768 punti sfruttando 16 tonalità cromatiche al massimo. La Tseng sta ultimando una nuova VGA che può arrivare fino a 1024x768 punti con 256 colori. Ovviamente bisogna possedere un monitor dedicato in grado di supportare questa risoluzione. La massima prestazione prevista per i monitor delle prossime generazioni sarà comunque di 1024x1024 punti.

3) Dei nuovi chip custom non si sa ancora nulla di preciso: è un po' tutto top secret. Sappiamo per certo invece che in circolazione, su territorio nazionale, esistono schede denominata Flicker Fixer (solo per Amiga 2000) che permettono di ovviare all'annoso problema dello sfarfallio dei pixel.

4) Il miglior computer per applicazioni grafiche (e a questo punto non si può far altro che parlare di sistemi professionali) può essere un 386 (30 MHz di clock) munito di un bel po' di memoria e di schede grafiche Targa o Vista. Il software da far girare ricopre un ruolo basilare e dev'essere orientato verso la gamma Crystal o Lumena. Costo del sistema completo? All'incirca 100.000.000 di lire! Se vogliamo risparmiare qualcosa possiamo sfruttare un Mac II (costo complessivo sui 75.000.000 di lire) che però appare dedicato più alle animazioni che all'elaborazione di immagini statiche. Se poi il portafoglio non ci permette ancora spese simili possiamo orientarci verso un sistema Apollo che lavora in Unix (25.000.000 di lire: prendere o lasciare!).

5) Il nuovo Amiga 2500 non potrà mai competere con i sistemi professionali perchè la stessa casa produttrice non è in grado di assicurare un supporto tecnico ed un'assistenza valida a questi livelli. Le macchine Amiga, lo ripetiamo, offrono ottime prestazioni a poco prezzo ma sempre nell'ambito di applicazioni semi-professionali se non amatoriali.

6) L'Atari è un gran bel giocattolone e penso che gli amighisti dovrebbero stare attenti ai nuovi modelli TT che attualmente sono già in commercio nel resto dell'Europa. I seguaci del 16 Bit Commodore devono solo ringraziare "mamma" Atari Italiana che, non importando i nuovi ST, per il momento risparmia loro qualche brutta figuraccia!!

Ciao!

COMMODORE POINT AUTORIZZATO

BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

CBM64 NEW	L. 289.000
DRIVE C64	L. 240.000
AMIGA 500	L. 750.000
ESPANSIONE A500	L. 189.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89500903

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

European Superleague, firmato CDS, è un nuovo, strepitoso gioco di strategia di calcio.

L'utente gioca nelle vesti di manager, guidando una delle 8 squadre disponibili (del campionato inglese, ovviamente!). Bisogna pensare ed agire velocemente, destreggiandosi tra il programma di allenamento del team e la stesura degli schemi tattici di gioco. Ci sono anche uomini politici e giornalisti da tenere a bada, nonchè altri 7 agguerritissimi direttori tecnici guidati dal computer per le squadre rimanenti.

Scopo del gioco è quello di partecipare al Campionato Europeo durante una o più stagioni. Posticipazioni degli incontri, infortuni, problemi di disciplina tra i componenti della squadra, eventuali egocentrismi dei capo cannonieri e via dicendo sono le variabili più realistiche di questo gioco. Il programma è preannunciato per fine gennaio e sarà fornito, in tutti i formati, con manualistica e traduzione completa in italiano.

Theme Park Mystery è la nuova produzione Mirrorsoft che segue da vicino il pazzereellone environment dell'attualissimo Weird Dreams. Si tratta di un'insolita avventura in un maga-parco di divertimenti dove potremo visitare la

Yesterday Land, la Future Land, la Dream Land e la Dragon Land. Vi basti sapere che a darci il benvenuto nel parco sarà una strana macchinetta parlante molto simile allo Zoltar di Big (l'avete visto?!). Ottima grafica ed altissima interazione a la Terrarium sono previste nelle tre sole versioni per Atari ST, Amiga e IBM PC.

Volete farvi un arcade da casa? Niente di più facile, date un colpo di telefono alla Mention Technical Services anglosassone e chiedete semplicemente quale computer volete montare nell'originale console che vedete nella foto. Si tratta di un progetto quantomai semplice e d'effetto che permette di sostituire al vostro joystick e alla tastiera una vera pulsantiera da bar inserita in un mobiletto...in legno massello!! Oltre che ad arredare perfettamente, questa insolita trovata strabillerà tutti i vostri amici! Se pensate che ne valga davvero la pena (noi abbiamo i nostri dubbi!) eccovi l'indirizzo di questi "falegnami elettronici": Mention Technical Services, PO BOX 18, Heleensburgh, Durbantonsire, England. Tel.: 0436 - 78827.

Dalla The Edge arriva il secondo episodio dello shoot'em up Darius. Ci risiamo quindi con nugoli di invasori, mostri di



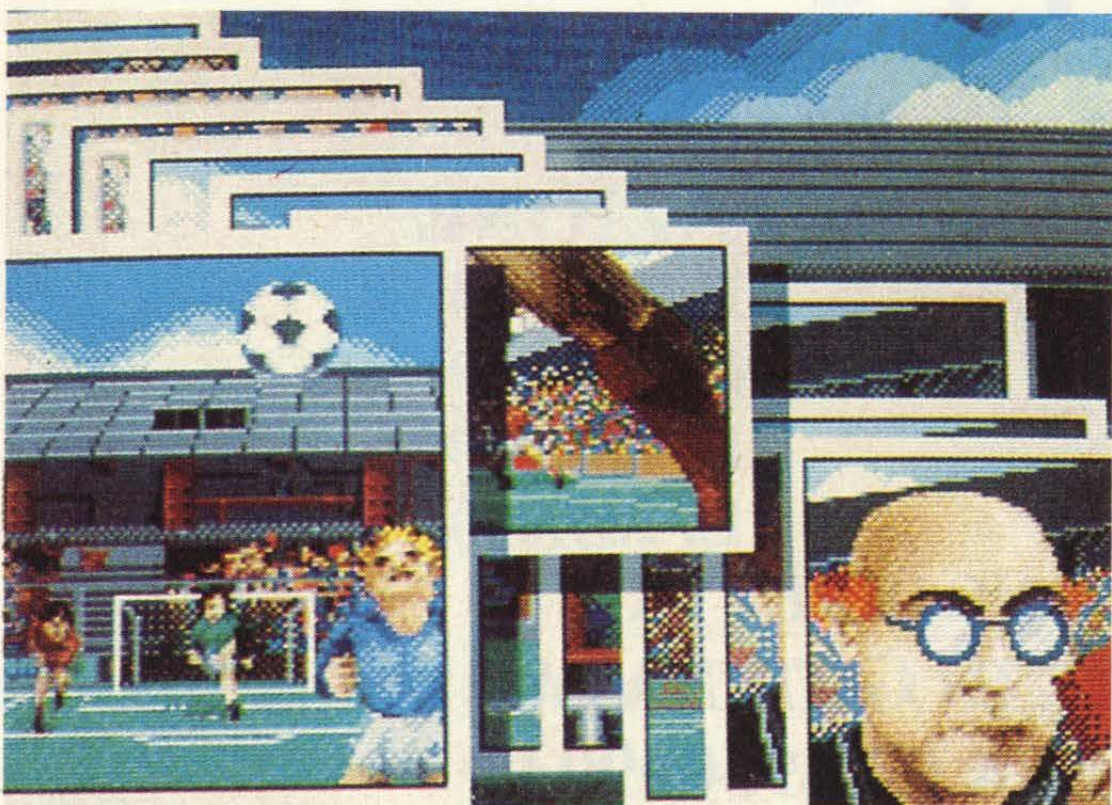
Occhio, malocchio... in Theme Park Mystery(Mirrorsoft)

fine livello, mega supermercati di armi e...chi più ne ha più ne metta, nelle versioni Atari ST e Amiga che usciranno prima di quelle a 8 Bit.

Darius costerà al pubblico inglese 19.99 sterline il che ci fa sperare in

un'altrettanto prezzo economico italiano!

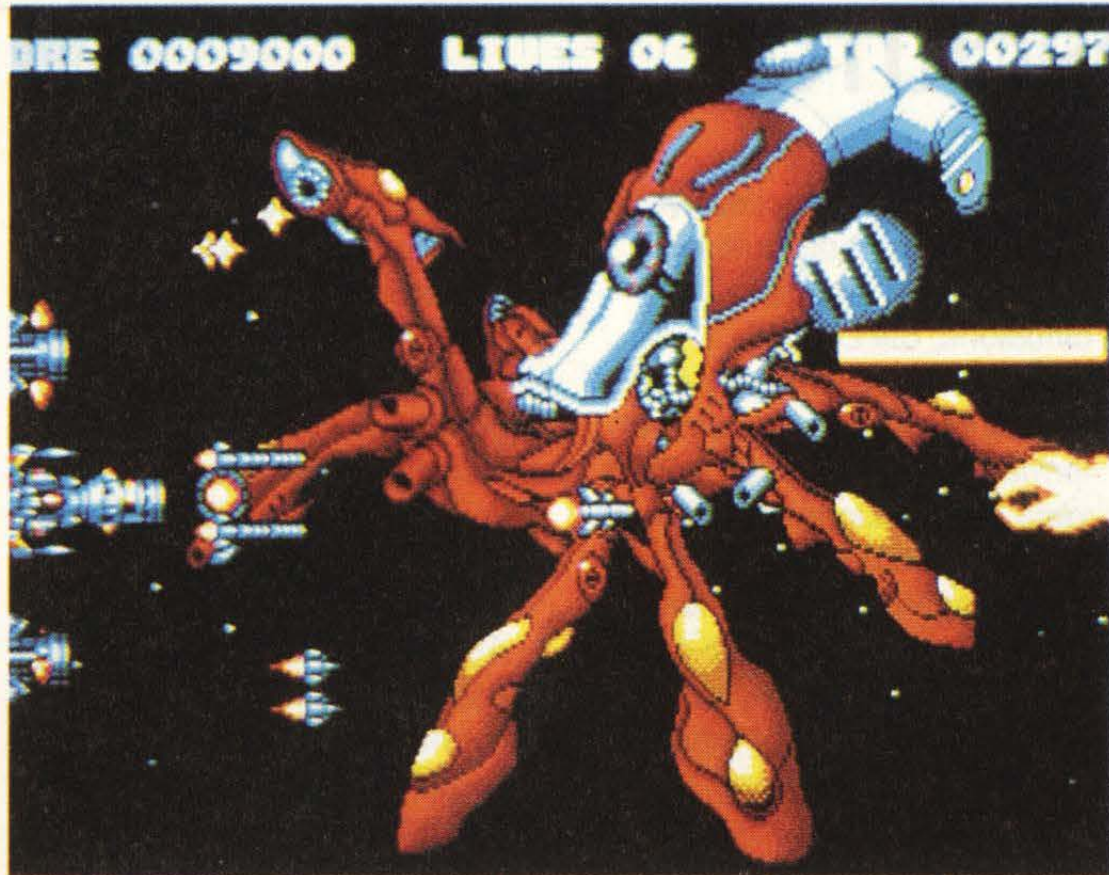
Un nuovissimo hard disk per Amiga 500 è stato recentemente presentato sul mercato anglosassone dalla Power Computing.



European Superleague by CDS



No, non siamo in sala giochi!



Il secondo capitolo di Darius dalla The Edge

Si tratta di un capace storage media in grado di offrire all'utente più esperto ed esigente ben 100 Megabyte di spazio, con partizioni completamente gestibili e definibili.

L'unica pecca è il costo, decisamente rivolto ai soli programmatori professionisti (e a qualche "Arturo" della situazione!) e il design inevitabilmente rozzo e voluminoso.

Denominata Turbo 3 Hard Drive, questa potente e veloce periferica viene venduta ad un costo di 1219 sterline.

Power Computing tel.: 0214 - 273000

Winning Run, definito come il gioco di guida più veloce e realistico dell'universo, sta per essere convertito per home computer.

Il celeberrimo coin op Namco infatti è tutt'ora "sospeso" tra Activision, Ocean e US GOLD che stanno combattendo per strapparne i diritti.

Ma fa capolino anche la Domark: chi vincerà la contesa e, soprattutto, la versione "casalinga" sarà proprio uguale all'arcade originale?!

JCL Superpic è il nuovo digitalizzatore video per Amiga che presenta una speciale predisposizione al sistema GenLock con alcune tipiche opzioni. E' prodotto dalla

JCL anglosassone che lo propone come validissima soluzione al problema dei classici digitizer a filtri che non lavorano in tempo reale.

Il Superpic infatti non richiede questo tipo di tediose manipolazioni, catturando qualsiasi tipo di immagine, proveniente da telecamera o videoregistratore, in tempo reale a colori.

Il Superpic offre anche una modesta gamma di manipolazioni GenLock decisamente complicate da gestire.

Il costo è comunque concorrenziale ed allettante: 469 sterline.

JCL Business System - Tel.: 0892 - 510845

Il Quantum Paint della Eidersoft è arrivato alla sua seconda versione.

Migliorato e corretto questo potente e rivoluzionario tool grafico a 4096 colori per l'Atari ST, comprende nel menu 2.0 anche numerose opzioni per garantire la compatibilità perfetta con tutti gli altri art package disponibili in commercio.

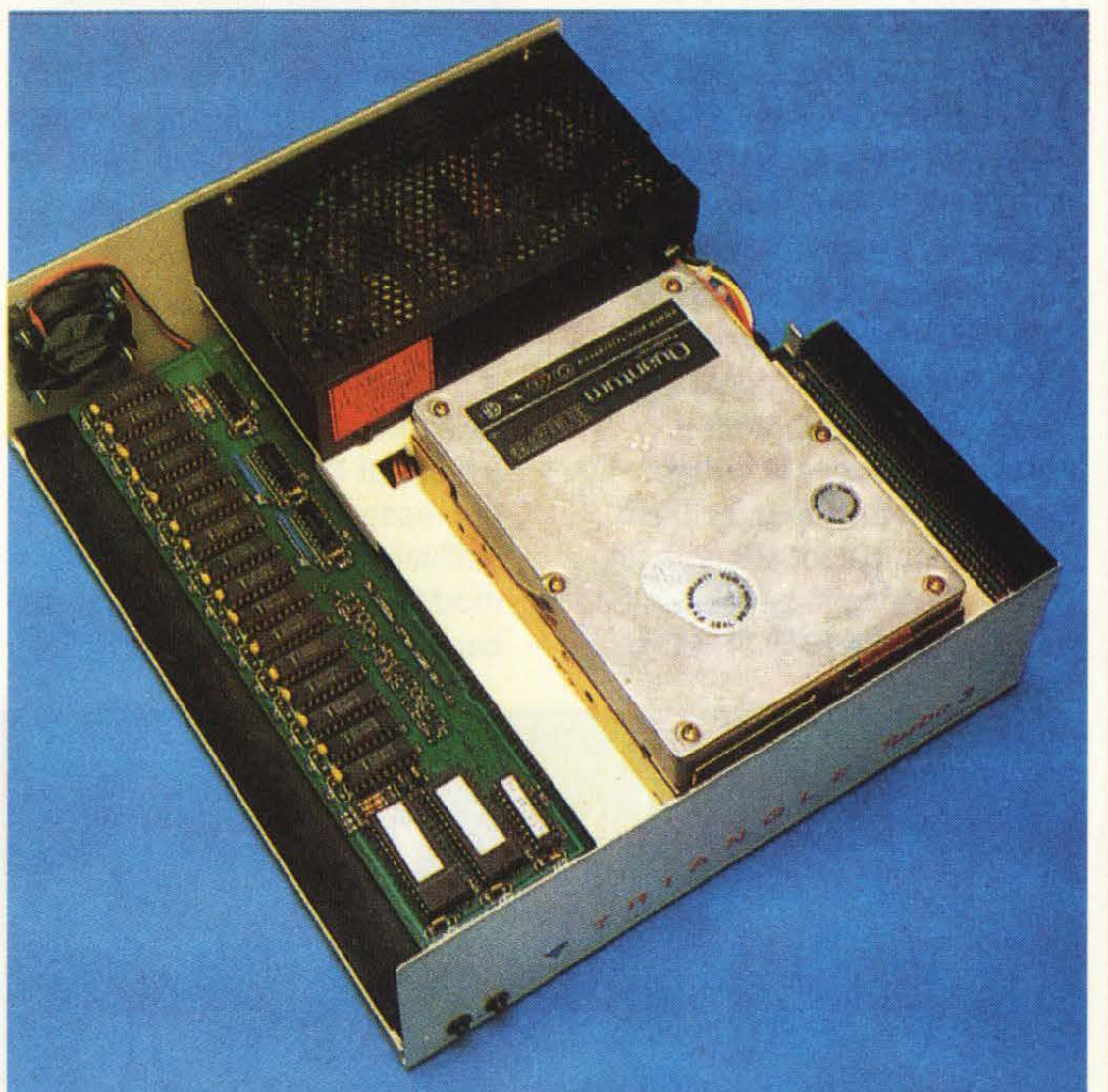
Sviluppata ulteriormente è anche la sezione dei comandi che presenta tutti gli strumenti indispensabili per l'utente più sofisticato ed esigente.

La Nuova versione del Quantum Paint costa solo 24.95 sterline!

Eidersoft - Tel.: 0800 - 581742



Winning Run contesissimo dalle software house



Hard Disk a Go-Go per Amiga



Il nuovo Quantum Paint per Atari ST

PRINTRIX QUESTO SCONOSCIUTO

RIX SOFTWARES INC.
IBM E COMPATIBILI

PRINTRIX è un file di gestione per la stampa di immagini a colore ed in bianco e nero, venduto con il COLORIX VGAPAINTE della RIX SOFTWARES INC., di cui vi abbiamo già parlato in un numero precedente della rivista.

Le immagini che vedete in questa pagina sono state acquisite con uno scanner a colori SHARP utilizzando il programma SCANRIX che genera immagini in formato COLORIX, la risoluzione di queste immagini, da noi utilizzate, è di 640X480 punti a 256 colori. La stampa è stata realizzata con una stampante CITIZEN MSP 55 (a nove aghi, protocollo Epson/IBM) con kit colore, utilizzando il driver JX 80 COLOR ad una risoluzione di 240X216 DPI (selezionabile nel PRINTRIX). Il programma permette di ottenere buoni risultati con tutte le più diffuse stampanti a colori, a 9 ed a 24 aghi. Ad esempio se si possiede una stampante EPSON LQ o

NEC 24 PIN con kit colore si può stampare con una risoluzione di 380X180 DPI, ottenendo un risultato addirittura superiore alle immagini che corredano questo articolo.

Le possibilità offerte dal PRINTRIX sono moltissime: si possono definire le dimensioni della stampa ed i limiti dei bordi, se stampare in formato landscape o portrait. Tramite software, prima di iniziare la fase di stampa è inoltre possibile stabilire la parte di immagine (direttamente sul video) da stampare. Per un perfetto funzionamento della printer bisogna indicare al programma se si sta lavorando con un nastro a 3 od a 4 colori (giallo, magenta, cyan, nero).

Il PRINTRIX può essere usato anche per catturare immagini di altri programmi, è infatti una routine residente in memoria, che può essere richiamata alla bisogna, il tasto usato per la sua attivazione, può essere definito prima dell'utilizzo, questa possibilità di modificare la sequenza di tasti consente di utilizzare

PRINTRIX, senza eccessivi problemi, con quasi tutti i programmi di maggiore diffusione, dal LOTUS all'AUTOCAD. L'immagine può essere salvata in uno dei tanti formati consentiti dal COLORIX, varia la risoluzione ed il numero di colori. Il tempo necessario per stampare un'immagine alla massima risoluzione è di circa 25 minuti, questo tempo si riduce di molto se si stampa al minimo della definizione consentita (circa 5 minuti), in questo caso il risultato è scadente e privo di interesse, ha valore solo come stampa di prova per vedere se i parametri stabiliti e le dimensioni dell'immagine sono corretti.

E' inoltre possibile regolare la densità della stampa, modificando un parametro che varia da 1 a 7, noi nelle nostre prove non abbiamo agito su questa opzione, accettando il valore di default.

Le dimensioni del buffer sono stabilite da default, solitamente il buffer minimo utilizzabile è quello necessario a memorizzare una riga di

immagine da stampare (conviene lasciare il valore consigliato dal programma).

E' inoltre possibile richiedere di ignorare i conflitti DOS che potrebbero verificarsi nelle varie fasi che precedono l'acquisizione di una immagine proveniente da un altro programma come: LOTUS, AUTOCAD, ecc... . Questa possibilità di "bypassare" gli eventuali conflitti che dovessero sorgere durante le varie operazioni è molto utile perchè impedisce al programma di bloccarsi, visto anche, che l'unico scopo delle operazioni e la trasformazione di immagini di altri programmi in immagini in formato COLORIX.

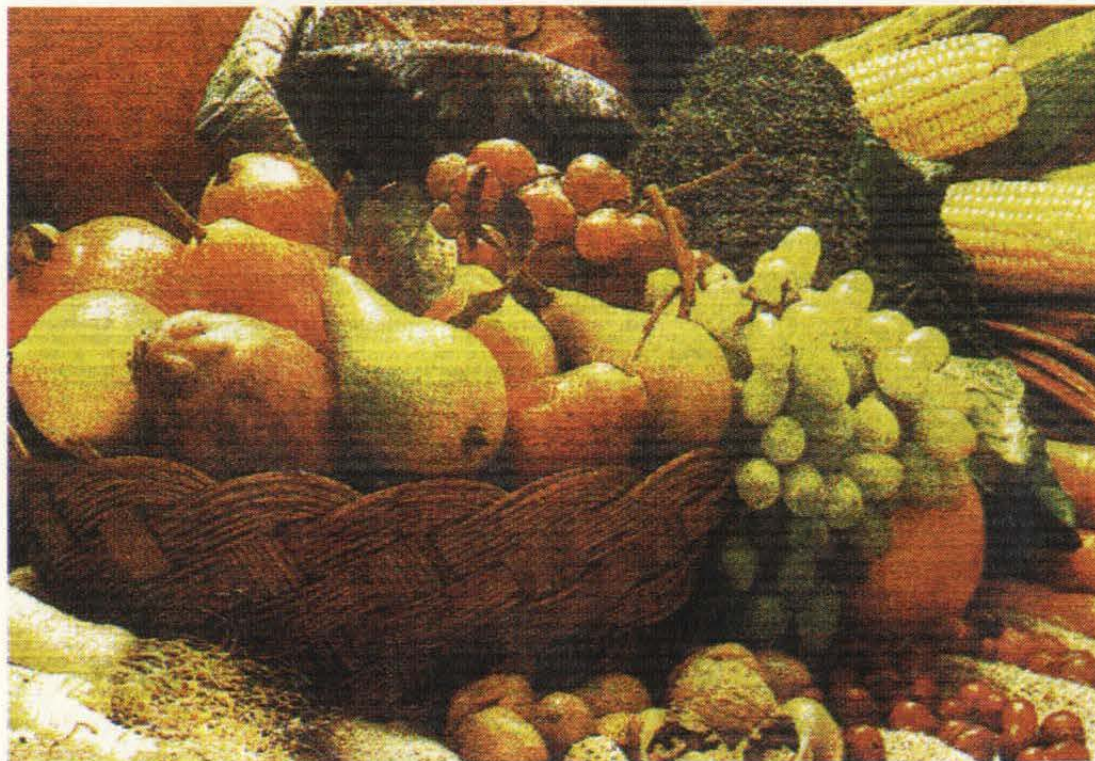
E' del tutto inutile trarre conclusioni sul PRINTRIX, le fotografie parlano da sole, la possibilità di trasferire immagini a 256 colori direttamente su supporto cartaceo rivaluta in modo consistente l'utilizzo di stampanti ad aghi ed a getto di inchiostro, che fino ad ora erano utilizzabili, con soddisfazione, solo da chi voleva stampare grafici o disegni tecnici.



Immagini acquisite con scanner Sharp e programma ScanRix, elaborate con Colorix (ris. 640X480 punti, 256 colori)



Stampe realizzate con stampante a colori a 9 aghi, risoluzione 240X216 dpi utilizzando il driver per Epson JX80



SPLASH !

SPINNAKER SOFTWARE
CORP.
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: 129 sterline

SPLASH è un programma di grafica pittorica in grado di girare su macchine con scheda grafica VGA o MCGA, lavora ad una risoluzione di 320X200 punti a 256 colori. SPLASH è in grado di funzionare su tutti i modelli PS/2 IBM che hanno on-board una scheda VGA o MCGA (come nel caso del vecchio modello 30).

Il programma è anche perfettamente compatibile con le varie schede VGA a 256Kram che lavorano, in bassa risoluzione, a 256 colori.

Se possedete una VGA con 512Kram non avrete problemi, attenzione però che SPLASH funziona anche in questo caso a 320X200 pixel.

Il programma non contiene driver per gestire varie schede grafiche, funziona ad una risoluzione standard.

Diverso è il discorso delle stampanti, il software contiene i driver per controllare le più

diffuse stampanti a 9 ed a 24 aghi. Ad onore del vero c'è da dire che i driver di gestione delle printer sono in numero molto limitato, in pratica ci sono solo tre file in grado di gestire le stampanti con protocollo IBM Graphics, HP Laser Jet e HP Paint Jet.

Ciò limita molto la flessibilità del software, anche se le stampanti IBM ed indirettamente EPSON sono senz'altro le più diffuse.

C'è da ricordare, che per funzionare, il software abbisogna di almeno 640Kram e della presenza di un mouse IBM o Microsoft o compatibile con questi standard.

Lo SPLASH si dimostra molto legato all'hardware posseduto, poco flessibile, e perciò utilizzabile solo da un ristretto numero di persone.

La lacuna più grossa è l'impossibilità di utilizzare il programma a risoluzioni superiori ai 320X200 pixel, chi possiede un VGA a 512Kram si dovrà perciò accontentare.

Questa scarsa flessibilità del programma va a vantaggio del



L'ambiente di lavoro dello Splash!

prezzo che è decisamente contenuto. Il programma è gestito con un sistema a pop menu, molto immediato e facile da utilizzare. Nella parte superiore del video ci sono le icone raffiguranti tutte le funzioni a disposizione, nella parte inferiore si trovano: la palette dei colori disponibili ed i riquadri con i colori selezionati.

All'interno del programma troviamo il change palette, in grado di creare colori nuovi o modificare quelli selezionati.

La funzione COLOR PALETTE permette di modificare, oltre ai colori base red, green, blue; anche i parametri H S L (hue, saturation, luminosity).

Queste modifiche vengono eseguite semplicemente aumentando o diminuendo le barrette dei vari parametri presi in considerazione.

E' inoltre presente una funzione, molto interessante, che permette di sostituire ad un colore presente nel disegno un altro colore scelto fra quelli a disposizione, la sostituzione può essere totale o parziale.

Vi sono le solite funzioni di drawing, è possibile disegnare cerchi e rettangoli (pieni e vuoti), linee intere e spezzate, scegliere le dimensioni del tratto e quelle della gomma per cancellare.

Sono selezionabili i comandi AIRBRUSH e FILL, oltre ai vari BRUSH MIRRORS e SWAP COLORS.

Le dimensioni dell'AIRBRUSH sono prelezionabili prima di iniziare ad utilizzare questo rudimentale aerografo.

Non dimentichiamoci infatti che il pixel è grossolano,

dimensione determinata dalla risoluzione a cui si sta lavorando.

E' poi presente una funzione di trasparenza, intendiamoci, nulla di sconvolgente, in pratica si può utilizzare su un unico colore.

Sono poi presenti i soliti FLIP IMAGE, ROTATE, REVERSE, l'utilizzo di questi comandi è molto semplice, basta determinare la superficie interessata e far eseguire l'operazione richiesta, tutto sempre con l'ausilio del mouse.

Si possono modificare porzioni di immagini stiracchiando dei particolari od ingrandendoli.

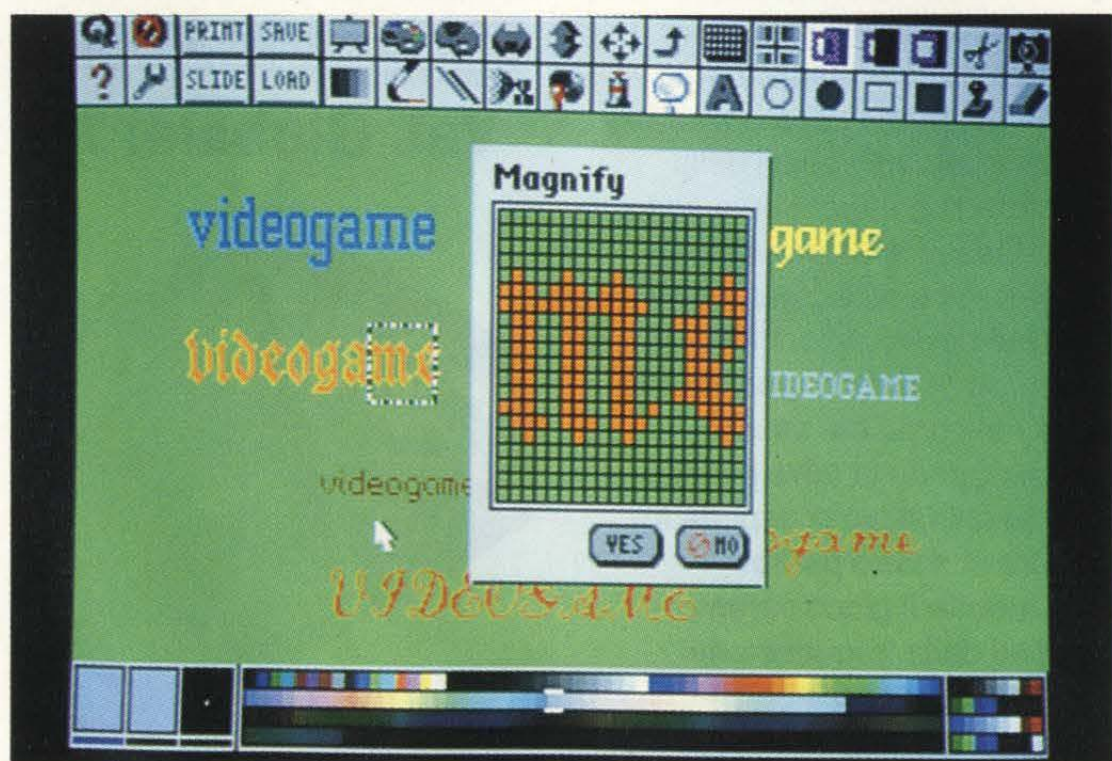
La creazione di testi, di compendio alle immagini, è possibile utilizzando i fonts presenti, i caratteri a disposizione sono pochi e di dimensioni contenute; anche in questo caso si è voluto risparmiare per mantenere il prezzo entro determinati parametri.

Lo SPLASH è infatti un programma dal prezzo contenuto, che non può competere con concorrenti più blasonati (e più costosi) come il COLORIX VGAPAINTE od il PAINTBRUSH IV, ma nella sua mediocrità permette ai possessori di eseguire molte operazioni di painting in modo semplice ed immediato, il manuale, viene consultato molto raramente, infatti tutte le operazioni vengono facilitate dal sistema a pop-menu. Un paint consigliabile soprattutto a chi possiede una VGA a 256Kram od un PS/2 senza l'espansione grafica a 256 colori.

Val. Globale 8



*In alto: immagine digitalizzata ed elaborata con Splash
In basso: L'ambiente di lavoro con attivato lo Zoom*

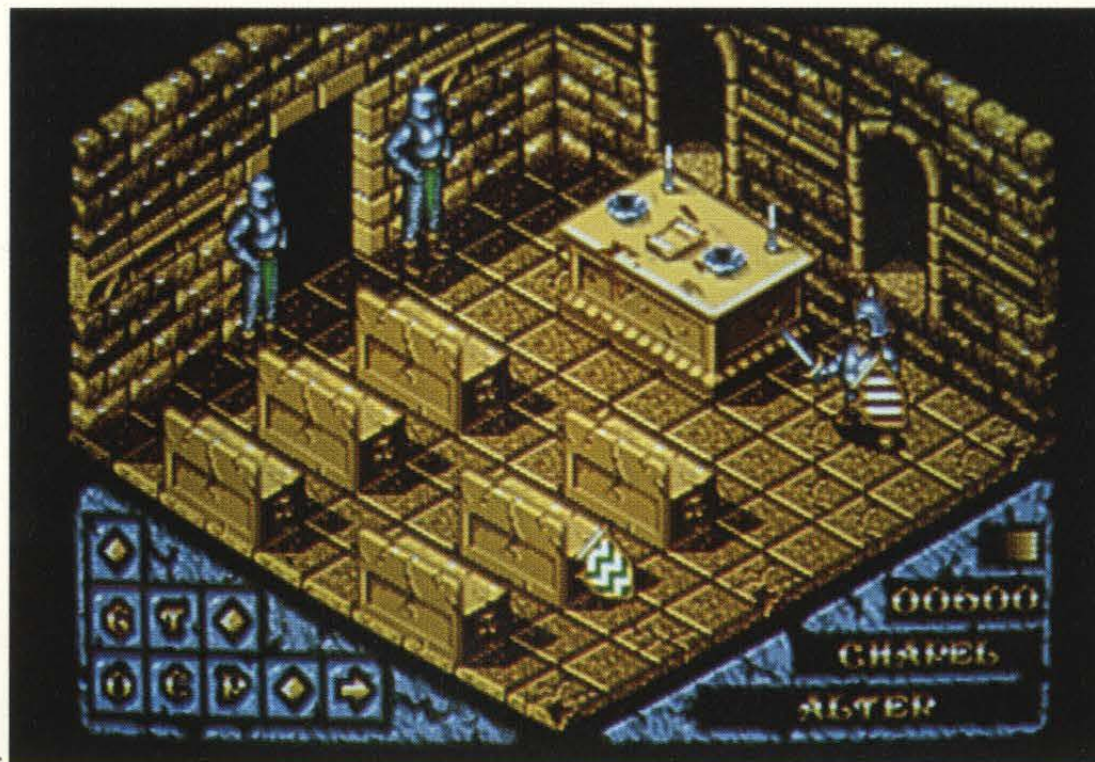


CADAVER

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

Nuovo appuntamento con l'arcade-adventure, proposto a sorpresa dagli ormai celeberrimi Bitmap Brothers. L'abile team di designer, autore fra l'altro dell'imparreggiabile Xenon II, ha deciso di cambiar genere in questa ultima produzione intitolata Cadaver. E di cadaveri in questo gioco ce ne sono davvero tanti, proprio perchè, nei panni di investigatori medievali, dovremo scoprire e catturare un pericoloso maniaco omicida incredibilmente assetato di sangue. Il nostro ennesimo Jack The Ripper si muove in un universo tridimensionale solido, reso in rappresentazione isometrica, con estremo realismo. Il tizio ha fatto misteriosamente scomparire anche i membri di un precedente team

investigativo che si sono addentrati nel vastissimo maniero, teatro degli efferati delitti in massa. Come prima cosa dovremo trovare e liberare i malcapitati, apprendere da loro informazioni indispensabili, e quindi fronteggiare l'assassino, andandolo a scovare nel suo sancta sanctorum, racchiuso in un dedalo di labirinti, sotterranei ed immensi dedali di saloni. Inutile dire che l'intero gioco pullula di creature demoniache e mostri di vario tipo che dovremo necessariamente imparare a combattere e distruggere. Abbiamo perciò la classica base adventure, che prevede la raccolta di oggetti ed indizi, unita ad un buon numero di fasi arcade che realizzano gli spostamenti e i combattimenti del nostro alter ego computerizzato che ci ammicca al di là del monitor. Non manca poi la classica manipolazione e creazione di incantesimi che, da buoni giocatori di RPG,



sapremo senz'altro apprendere e sfruttare al momento giusto. L'aspetto grafico del programma è eccellente anche se ci ricorda da lontano i primi arcade-adventure di questo tipo prodotti dalla Ultimate. Le potenzialità grafiche di un sedici Bit comunque sono state sfruttate egregiamente per offrire un universo di gioco

decisamente reale e molto credibile. Si gioca con il joystick, sfruttando alcuni semplici comandi da tastiera. Non vi sono quindi gli input classici di una vera adventure, che toglierebbero molta giocabilità a questa vicenda decisamente dinamica.

Val. Globale: 7,8

FRANKENSTEIN JR.

CODE MASTER
CBM64/128
NASTRO
PREZZO: LIT: 7.500

Ad un prezzo bassissimo e decisamente proporzionato, arriva l'ultima produzione della Code Master anglosassone.

Dopo essere comparsa sul mercato mondiale alla grande, ma con prodotti insoddisfacenti, la software house di Super Ski Simulator ha pensato bene di abbandonare i 16 Bit (per la quale non era tagliata) e

concentrarsi su simpatiche produzioni per il Commodore 64. E' dunque il momento di Frankenstein Jr., un arcade-adventure particolarmente semplice ma dannatamente avvincente.

La grafica tipicamente cartoon costituisce la base portante del programma, sfruttando al massimo il "piccolo" 8 Bit Commodore.

Nei panni del figlioccio del Dottor Frankenstein dovremo ovviamente riportare alla vita la sua creatura, con quali conseguenze poi lo vedremo,

probabilmente, in un seguito del gioco.

La vicenda si svolge all'interno del tenebroso maniero dello scienziato, in una miriade di stanze e labirinti che dovremo, ahimè, mappare con molta pazienza.

Il castello è chiaramente ricco di insidie e trabocchetti vari; a complicare le cose contribuisce un'accozzaglia di spettri, demoni e mostri di vario genere, decisamente contrari alla nostra opera di rianimazione.

Di confusione loro ne hanno già vista abbastanza, film e romanzi fa, quindi meno li disturberemo e meglio sarà!

Come prima cosa dovremo recuperare tutti i pezzi della creatura che attualmente sono in possesso di alcune strane creature che albergano nelle segrete del castello. Fatto ciò dovremo "iniettare" ben 10.000 volts nel corpo del mostro, raggiungendo la torre più alta del castello dove ci aspetta lo spettro di nostro padre.

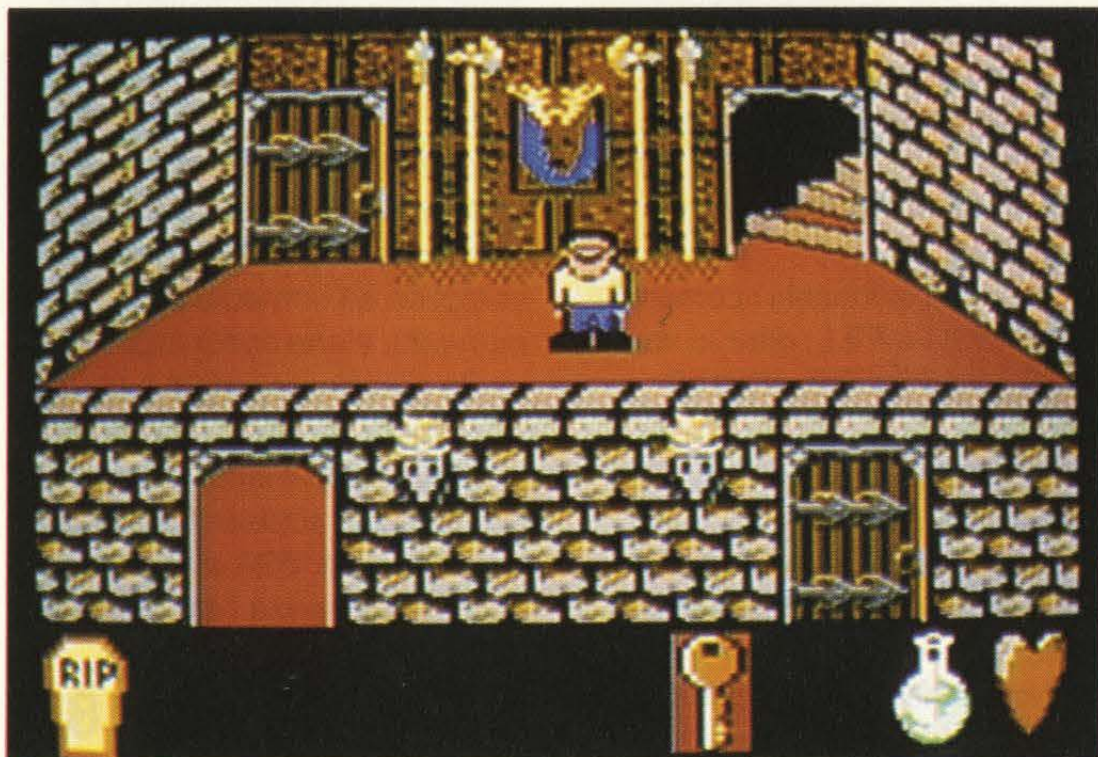
Durante il gioco saremo assillati dalla frequenza del nostro battito cardiaco che, ovviamente, regola lo "scadere"

di ogni nostra vita a disposizione. Se incontriamo e combattiamo alcuni mostri ci spaventeremo a morte e dovremo quindi trovare un luogo tranquillo dove riposarci e smaltire tutta l'adrenalina.

L'aspetto grafico del programma è davvero di ottima fattura e supporta una eccellente giocabilità via joystick.

Ottime le animazioni degli sprite, anche se un po' lente, e gli effetti sonori d'atmosfera. Se cercate un buon arcade-adventure che vi duri un bel po', Frankenstein Jr. è da comprare a occhi e...portafoglio quasi chiusi!!

Val. Globale: 7,9



INDIANAPOLIS 500

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

Questa simulazione sportiva, che appare decisamente superiore ai The Cycles e Grand Prix Circuit Accolade, è l'unico gioco che si avvale della licenza di copyright del famoso circuito di Indianapolis statunitense. Si compete contro 32 avversari computerizzati in corse che vanno da 10 a 200 giri (proprio come avviene nella realtà). Come d'uopo in questo tipo di simulazioni, ci si può allenare (con una comoda opzione di Practice), qualificarsi per la Pole Position e quindi gareggiare in piena regola nel campionato di specialità.

La nostra vettura può essere truccata e modificata secondo otto configurazioni differenti che tengono conto della potenza di assorbimento degli urti, del tipo di gomme montate, della posizione degli spoiler e dell'angolazione dell'asse sterzante. Inoltre è possibile inserirsi in uno dei tre racing team offerti dal computer, che prevedono differenti livelli di abilità, alcuni prototipi con varie prestazioni e motori diversi.

Una volta in pista ci ritroviamo in un ambiente tridimensionale solido che sorpassa decisamente le classiche rappresentazioni grafiche con il cruscotto fisso e



Ottimo lo scorrimento tridimensionale

la pista scorrevole. Le macchine che ci sorpassano o che ci tallonano, posseggono anche le fiancate, particolare decisamente sconosciuto nei precedenti giochi di guida. Possiamo persino osservare i nostri pneumatici e quelli degli avversari, che scorrono realmente e sono effettivamente rotondi, relegando al passato gli sprite fissi, con non più di due animazioni. Il gioco supporta CGA, EGA e VGA, quest'ultima particolarmente sfruttata e non relegata alla solita emulazione dei sedici colori delle versioni

inferiori. Gli incidenti poi sono qualcosa di spettacolare: questo gioco ECA ha molto da insegnare ai vari signori della Accolade, dell'Activision e della US GOLD!

Per rivedere le nostre "prodezze" in questo senso c'è anche un replay built-in impostabile da differenti angolazioni sul percorso (sei telecamere posizionabili sopra o dietro la vettura e sulla pista). Per i sadomasochisti c'è la possibilità di salvare su disco 20 secondi di sequenza filmata per poi mostrarla agli amici!!

L'estrema sensazione di velocità del programma è resa da una rappresentazione eccellente e da un'ottima gestibilità via mouse, tastiera o joystick (il miglior device si rivela comunque il mouse). La nostra macchina si sposta in maniera molto omogenea sul tracciato, che a sua volta scorre con estremo realismo, sfruttando migliaia di frame d'animazione. Le classiche strisce nere e grigie (inventate dallo Star Strike Intellivision, per ricreare lo scrolling verticale) sono dunque relegate alla preistoria del videogame! Il sonoro è altresì eccellente, visto che la ECA ha previsto un rombante output audio anche per Roland MT-32, LAPC, Adlib e Sound Board varie.

Nel complesso Indianapolis 500 è un gioco da acquistare al volo; metà simulazione, metà arcade: una miscela vincente resa terribilmente eplosiva dalla ECA.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



Eccoci al via!

KICK OFF EXTRA TIME

ANCO
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 18.000

No, non si tratta ancora del Player Manager che tutti stiamo aspettando: Kick Off Extra Time è un vero e proprio disco espansione per il soccer computerizzato forse più bello in assoluto. Abbiamo una vastissima gamma di nuove opzioni per rendere ancor più realistico ed appassionante questo calcio della Anco. Il programma si carica per primo, installando in memoria l'intera routine per le modifiche; si passerà poi ad inserire nel drive il disco originale di Kick Off senza resettare il computer.

Vediamo quindi ciò che ci viene offerto in concreto. Innanzitutto la velocità di gioco è stata incrementata in tutti i 5 livelli di partita (come se non fosse già abbastanza scattante!!). Nuovi attributi di abilità nei passaggi, nei tiri e nei

palleggi possono essere impostati per i propri calciatori, mentre potremo utilizzare un totale di otto formazioni, con quattro completamente sconosciute alla prima versione di Kick Off (Blitz, Falcon, Crisscross e Lockout).. Anche la superficie di gioco è cambiata e varia su ben cinque differenti terreni (Normale, Speciale, Duro, Bagnato, Fangoso e Casuale). A complicare il già precario controllo di palla può contribuire la forza e la direzione del vento che verranno impostate dall'utente (Vento debole, medio, forte e pazzo). Il portiere, dal canto suo, si avvale di ulteriori posizioni in parata e in rinvio palla (in quest'ultima azione è controllato dal computer). L'arbitro stesso è stato "clonato" in nove esemplari che posseggono abilità e...cattiveria crescenti! Mancano però sempre le punizioni per le moltissime posizioni di fuorigioco, che tutti i calciatori



tendono ad assumere durante la partita, e un buon replay delle marcature. La durata di ogni partita può andare dai soliti 5 minuti ad un massimo di 20 per ogni tempo. Possiamo giocare, con una squadra di differente abilità, in un campionato del mondo, in serie A e in serie B. Insomma, se già era difficile battere il computer con la versione normale, con l'Extra

Time ci sarà da spelarsi le mani e distruggere anche i più robusti joystick. L'expansion disk proposto dalla Anco arriva graditissimo per tutti i fans del suo soccer che per sole 18.000 potranno rendere ancor più avvincente e completo questo gioiello di programmazione. Imperdibile!

Val. Globale: 8,7

MINDBENDER

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

Mindbender è un giochetto dannatamente intelligente che prende direttamente spunto dal passato Deflektor, targato sempre Gremlin.

Si tratta cioè di un gioco rompicapo che prevede infinità di livelli bidimensionali; lo scopo

del gioco è quello di aiutare il Professor Mc Duffin (no, i Muffins di Wimpy non c'entrano!) a trasmettere incantesimi di magia bianca attraverso un raggio luminoso fatato. Questo mezzo di trasmissione andrebbe dritto, dritto alla ricevente se non fosse per gnomi e streghe che hanno deciso di intercettarlo e deviarlo per scopi malvagi. Il tutto si risolve in una specie di "gioco del 15" dove, spostando la posizione degli schermi deflettori nemici, potremo

raddrizzare l'emissione luminosa e farla arrivare, riflesso dopo riflesso, alla meta.

Oltre a gnomi e streghe, sullo schermo troviamo prismi che riflettono il raggio a random, ordigni esplosivi fotosensibili (occhio a non illuminarli!), amplificatori del segnale e palloncini bonus che, una volta fatti esplodere, ci riserveranno buone e cattive sorprese. Come primo "target" dovremo colpire, con il raggio, tutti gli elementi estranei che appaiono sullo schermo; successivamente la porticina del mago ricevente si aprirà e potrà essere raggiunta dal raggio luminoso. Gli indicatori di gioco, proprio come in Deflektor, ci informano sulla quantità di energia che alimenta il raggio e sul livello di danni subiti in base alle pericolose riflessioni su sé stesso.

La difficoltà principale del gioco consiste nella presenza di limite di tempo che ci costringe ad agire freneticamente, il nostro cervello deve perciò lavorare alla svelta per terminare un livello e passare al successivo. Ce ne sono ben 50 con 25 tipi di ostacoli e nemici

diversi che renderanno il tutto sempre più difficile.

Se poi tutto ciò non ci basta, la Gremlin ci offre un simpatico Construction Kit, accluso al programma, per creare puzzle sempre più stimolanti (da sottoporre agli amici!).

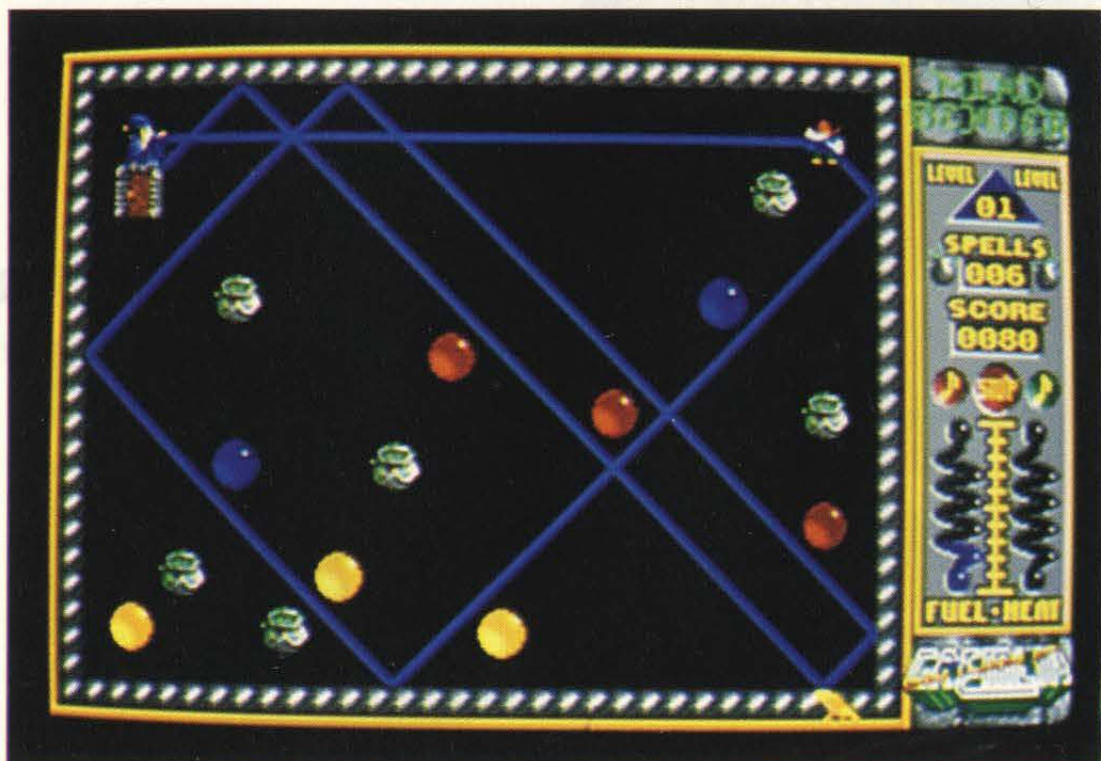
L'aspetto grafico del gioco è molto semplice, ma abbastanza curato.

L'aver evitato, saggiamente, un inutile spreco di particolari e colori rende immediata e chiarissima l'interazione con il gioco, lasciando libera la concentrazione dello sfidante.

Gli effetti sonori non sono un gran che, ma sinceramente in ogni caso non avrebbero proprio nulla a che fare con il soggetto di Mindbender.

Qualcosa di non eccessivamente originale, ma senza dubbio diverso dai soliti shoot'em up e platform game; un tipo di divertimento e di stimolo per arguzia ed intelligenza che forse i gamer più anziani sapranno concretamente assimilare ed apprezzare.

Val. Globale: 6,8



THE LOST PATROL

OCEAN
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Ci risiamo con la guerra del Vietnam, ma questa volta alla grande (se così si può parlare di una guerra che ha causato un numero terrificante di vittime). Soffiando alla Cinemaware una classica impostazione a la "interactive movie" la Ocean ci ripropone lo scontro più sanguinoso dell'ultimo ventennio; il tutto è articolato su fasi arcade e su momenti di strategia, staccando di dosso alla casa di Manchester la scomoda etichetta di "software house di shoot'em up".

Siamo al comando di una pattuglia esplorativa che, dopo una difficile missione nel cuore della Cambogia, si prepara ad un meritatissimo R&R. La Lima Zulu (altrimenti chiamata Landing Zone), preparata come pista d'atterraggio per l'elicottero, falciando la rigogliosa vegetazione tropicale, aspetta silenziosa. Le pale di uno Huey si sentono già in lontananza e tutti iniziano a pregustare un buon whisky, una doccia calda e una dolce ragazza sudvietnamita tra le cui braccia cullare le proprie ferite morali e fisiche. L'elicottero sta atterrando, ma un colpo di un cecchino nemico colpisce il rotore di coda: è la fine per il pilota, per il mezzo e per noi



Wagner non vi ricorda nulla???

della pattuglia! Tagliati fuori in territorio completamente ostile, dovremo aprirci un varco nella giungla verso il confine con il Vietnam del Sud e guadagnare la via al nostro campo base.

E' un'impresa impossibile dunque che viene vissuta in prima persona attraverso un mare di locazioni descritte con la superba grafica Ocean.

Il gioco (ah, meno male, iniziavo a pensare che tutto questo fosse vero!) ci porta ad esplorare villaggi disabitati, installazioni ribelli, basi sotterranee dei vietcong e mille

altri piccoli "Inferni" di una guerra combattuta contro un nemico invisibile ed irriducibile. due schermate principali gestiscono l'intero svolgimento. La prima è quella della mappa, che riporta la nostra posizione e la dislocazione degli elementi noti, la seconda è invece una tabella generale dello status di ogni uomo.

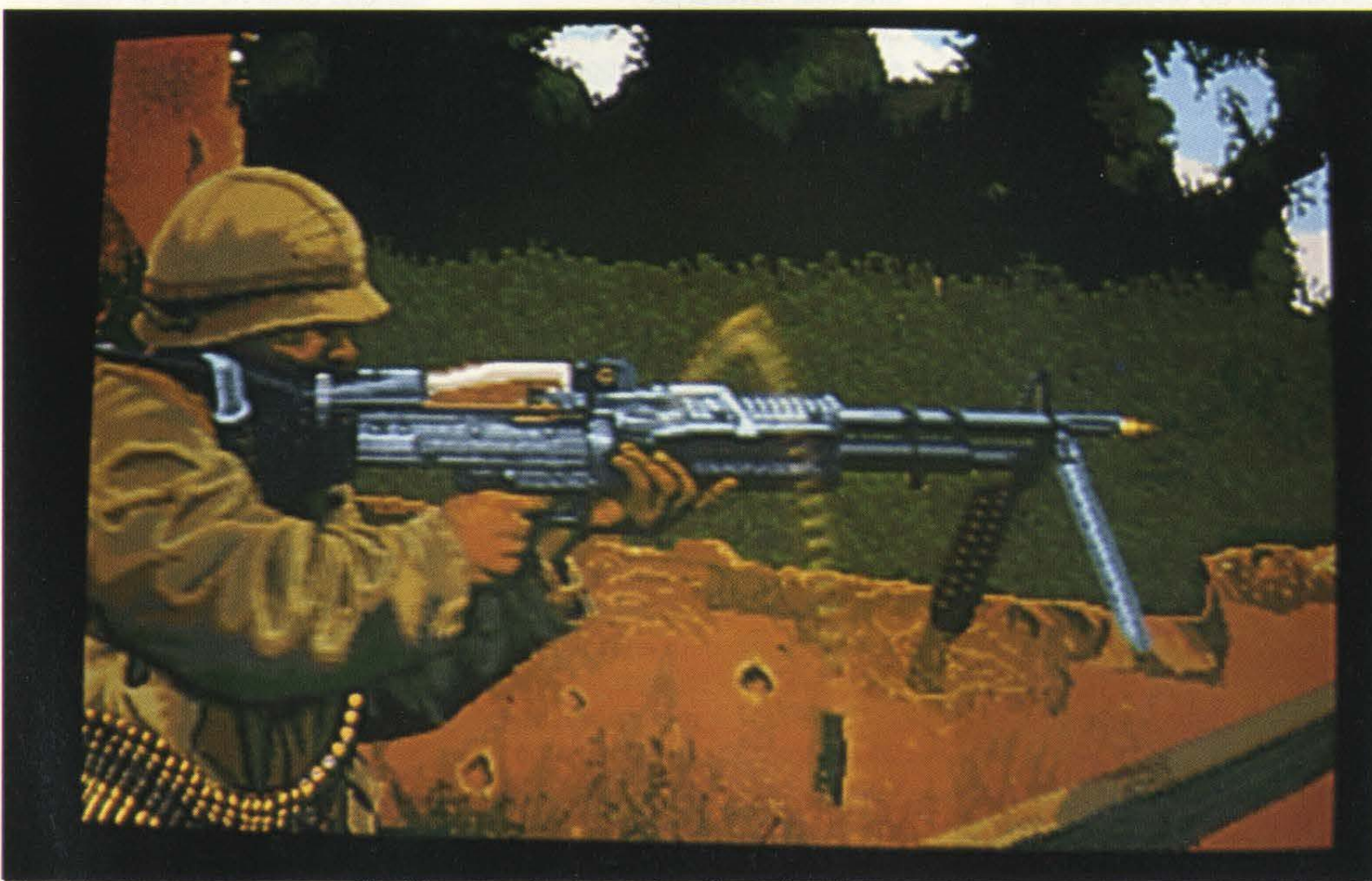
Qui verranno infatti riportate le ferite subite, il morale, la forza fisica e la dotazione di armi ed oggetti di ogni "grunt". L'intero gioco si avvale di immagini digitalizzate in

movimento (quando si attraversa un fiume o si percorre un sentiero nella foresta, ad esempio) e di multi-scenografie che, proprio come nei programmi Cinemaware, ospitano le sequenze arcade. Un cecchino da in una risaia o un "charlie" da snidare in una galleria sotterranea saranno momenti vissuti in prima persona con prospettiva tridimensionale. Insomma il gioco è terribilmente e paurosamente realistico!

Un prodotto così dalla Ocean proprio non ce lo aspettavamo. Ricco di tensione, scenari e tanto divertimento (quelli del Washington Memorial la potrebbero pensare diversamente!) The Lost Patrol è un'esperienza di gioco indimenticabile e fine a se stessa.

La Cinemaware si mangerà le mani!

Val. Globale: 9



La LZ è pronta: ma di elicotteri neanche l'ombra!

**VG&CW
YEP!**

STAR BREAKER

ARC
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Dalla neonata ARC, software house apparsa in grembo a mamma Atari anglosassone, arriva Star Breaker; si tratta di un ennesimo shoot'em up di pregevole fattura che, insieme ad altri titoli di interesse generale, è destinato a concretizzare inizialmente il nome di questa nuova software house.

L'anno è il 3189 e l'azione si svolge su New Chicago, un pianeta appena colonizzato dal genere umano per le sue inesauribili risorse minerarie. Da poco però è in atto una rivolta abbastanza sanguinosa che mira a rendere indipendente il pianeta, creando una serie di loschi ed illegali traffici su cui basare l'economia del corpo celeste. La diplomazia non serve a nulla: bisogna agire con la forza bruta per sgominare i veri e propri gangster che capeggiano la

ribellione.

Inutile dire che tutto ciò si risolve in uno shoot'em up di tipo platform, con scrolling omnidirezionale, miriadi di nemici da eliminare e alcuni oggetti chiave da recuperare. Visto che proprio non c'è nulla da fare, lo scopo della nostra missione è quello di far esplodere ogni installazione mineraria su New Chicago e sui pianeti contaminati dalla rivolta; per fare ciò dovremo penetrare all'interno delle varie basi e aprirci il varco verso il terminale di autodistruzione, sorvegliato ovviamente dai classici "forzutissimi" di fine livello. Ogni pianeta prevede due fasi separate. La prima consiste in una manovra di avvicinamento, a bordo del nostro caccia stellare, all'entrata della miniera: non è difficile riconoscerci il classico Defender. Una volta penetrati nel complesso ci troveremo catapultati in una specie di Xenophobe a più piani e schermi. Qui dovremo guidare il nostro light - trooper (leggi: fante da combattimento) verso il



sancta sanctorum del terminale computer. Non si può quindi parlare di originalità in questo giochino, semplice, semplice, che appare ovviamente destinato ai più giovani smanettoni. Anche l'aspetto grafico lascia molto a desiderare, è lentissimo, grossolano e inferiore a molti altri, attualissimi shoot'em up. Non parliamo poi del sonoro che invece di "infierire" sulle nostre povere orecchie con

effetti e musiche spaccatimpani si limita a qualche pernacchietta ed una limitatissima gamma di rumoretti sempre uguali. La giocabilità è pessima e per niente avvincente. Il gioco costa poco, ma non merita nemmeno di essere inserito in una compilation, tanto per far numero almeno. Come inizio per la ARC ci sembra decisamente disastroso.

Val. Globale: 4

STARFLIGHT 2: TRADE ROUTES OF THE CLOUD NEBULA

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

Il secondo episodio di Starflight 2 si presenta come un role playing game fantascientifico, altamente interattivo e decisamente migliorato rispetto al primo episodio di questa saga ECA.

Gli Spemin, razza aliena particolarmente arrogante ed intraprendente, sono ritornati nella nostra galassia con nuove armi, infinite riserve di carburante ed energia e una voglia matta di mettere a ferro e fuoco ogni pianeta abitato dal genere umano e di conquistarlo a qualsiasi costo.

Scopo del gioco è dunque quello di colpire al cuore l'intero

sistema bellico degli Spemin, affrontando l'invasione nemica più con l'intelligenza che con la forza bruta.

Il giocatore possiede infatti una sola navetta da combattimento e, si spera, il solo coraggio di fronteggiare questa terribile minaccia.

L'obiettivo principale consiste nel localizzare la fonte inesauribile di energia degli Spemin e quindi distruggerla; facendo ciò saremo dunque a metà dell'opera!

L'universo esplorabile di Starflight 2 si rivela vastissimo e popolato dalla più strane ed imprevedibili razze intelligenti; la nostra missione dovrà perciò tener conto di usi e costumi, nonché di errabonde, ma frenetiche esplorazioni per venire a capo di questa investigazione stellare.

Le razze, in particolare, sono 30 e popolano qualcosa come 500 pianeti, tutti ahimè da esplorare e... "maneggiare con cura"; proprio come in una versione particolarmente dinamica e sviluppata del

celeberrimo Elite Firebird, dovremo vendere e acquistare beni di varia natura, barattando o pagando le informazioni relative agli Spemin. Si tratta dunque di un RPG a la KEEF THE THIEF che si evolve e matura seguendo direttamente le mosse del giocatore.

L'aspetto grafico del programma è senza dubbio già visto e sfruttato, ma si avvale comunque di una ottima realizzazione, con un sapiente uso dei colori per descrivere le ambientazioni dettagliatissime. Il programma supporta, fra l'altro, anche una VGA, in emulazione comunque dei 16 colori EGA.

Il sonoro è purtroppo scadente perchè il programma non prevede l'impiego di una music card o simili.

La completissima manualistica è in inglese.

Nel complesso si tratta di un buon prodotto dedicato ai soli esperti.

Val. Globale: 7,9



Questo brutto ceffo potrebbe allearsi con noi

SWITCHBLADE

GREMLIN
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 18.000

Imprevedibile, trito e ritrito nel soggetto, ma dannatamente divertente e difficile da smettere è il nuovo platform game della Gremlin, già annunciato verso la fine dello scorso anno. Switchblade, ovverosia "Coltello a scatto", è il titolo ed è già tutto un programma.

Non ci troviamo però nella solita metropoli dei giorni nostri, a fare a pugni con junkies, pusher e altri delinquentelli simili, ma bensì in una remota epoca e dimensione futura, alle prese con una missione suicida.

Nel mondo di Thraxx è appena tornato Havok (bene, direte voi, e a noi che ce ne...!!!).

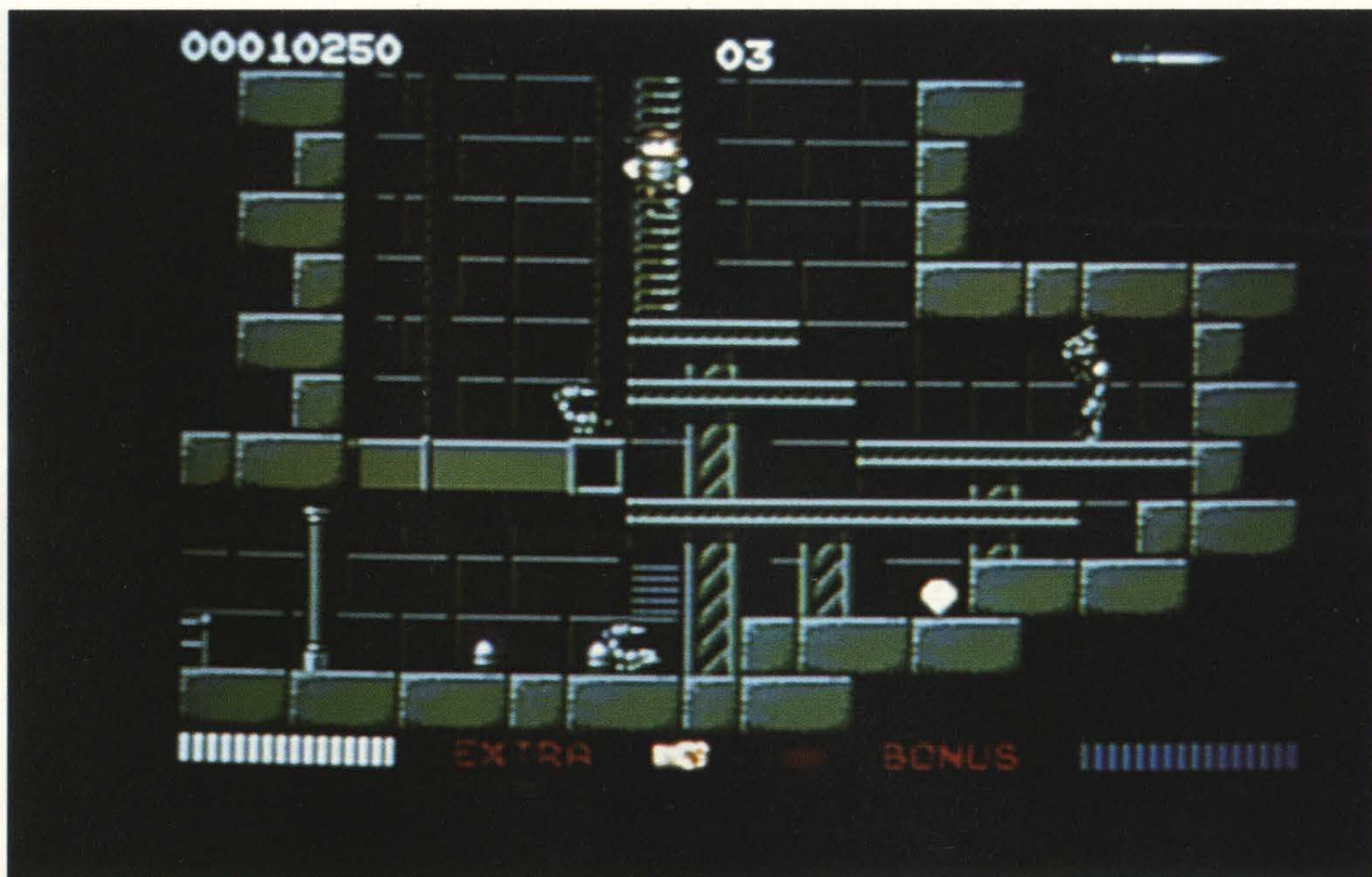
Il problema è che questo tizio altri non è che un terribile semi-dio guerriero che, come al solito, è pervaso da una febbre di potere e distruzione che minaccia direttamente tutto il popolo.

Noi ci chiamiamo Hiro e siamo l'ultimo "guerriero della Lama" (LEGGI: SOLITO, IMMARCESCIBILE PALADINO DELLA GIUSTIZIA!), scampato al massacro in massa iniziato da Havok.

Il nostro compito, al quale non possiamo sottrarci (per ovvie ragioni etiche: altrimenti non ci divertiremmo a smanettare con il joystick!!) consiste allora nel distruggere l'orda di sgherri del cattivo di turno e quindi affrontarlo direttamente in uno scontro all'ultimo sangue.

Riuscirà il nostro eroe...?! Bhè, di certo, dovrà, per prima cosa recuperare ed "incollare" i sedici frammenti dell'unica arma capace di sgominare Havok: la "Spada de foocooo" (Come direbbe Carlo Verdone!), alias Fireblade (perchè sennò non mi imparate più l'inglese).

Il gioco si risolve, già dalla prima schermata, in un furibondo platform game che accomuna un pizzico di adventure; sarà infatti necessario recuperare non solo i sedici frammenti, ma anche numerosi tipi di armi e attrezzature belliche che permetteranno di superare i vari



Lo scrolling ominidirezionale è soddisfacente

nemici e gli immancabili mostri di fine livello.

La nostra dotazione potrà quindi annoverare palle di fuoco, dardi, stelletta ninja (e ti pareva che mancassero?!?!?), lance a più punte, ecc., ecc. Anche l'oggettistica bonus è decisamente "gagliarda" offrendo, fra l'altro, gemme multicolore, pozioni tonificanti, lettere che compongono la parola Extra (vita in più) e BONUS (10.000 secchi!), e una vasta gamma di scudi, relativi ad ogni tipo di arma usata dai nemici.

Ben 17 sono le razze di

mostri guidati da Havok, con 5 terribili ed irriducibili mostri di fine livello. Insomma, c'è davvero pane per i vostri denti!

Il gioco è un tutto azione furibondo e indavolato, che richiede nervi saldi, riflessi "schizzati" e, ovviamente, joystick in Titanio o simili.

Lo scrolling omnidirezionale è di ottimo livello ed organizza moltissime frame di animazione, dettagliatissime, per l'infinità di sprite che il computer porpone ad ogni schermo. Interessante il sistema di automappaggio del gioco che ci consente di

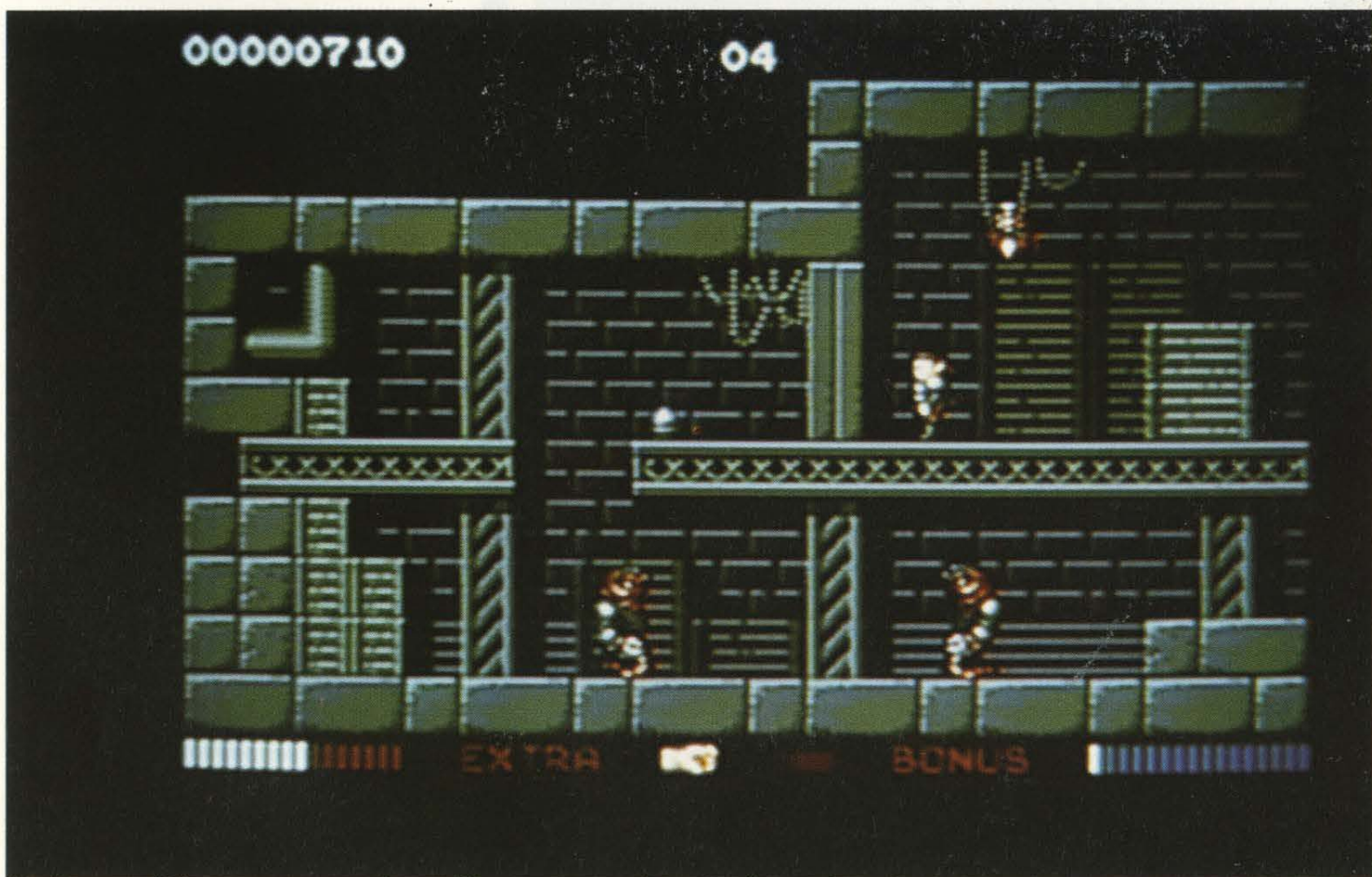
scordare carta e penna e seguire lo svolgimento dell'area d'azione direttamente sul monitor.

Effetti sonori a iosa e la solita musicchetta spaccatimpani confezionano un gioco che starebbe forse meglio in una vera sala giochi. 132 livelli, 5 livelli, 34 bonus, 7 armi diverse;

Tanto divertimento spensierato, con un livello di difficoltà medio, offerto ad un prezzo molto stimolante.

Uno degli arcade dell'anno!

Val. Globale: 8



Il dispositivo automatico di mappaggio ci viene in aiuto

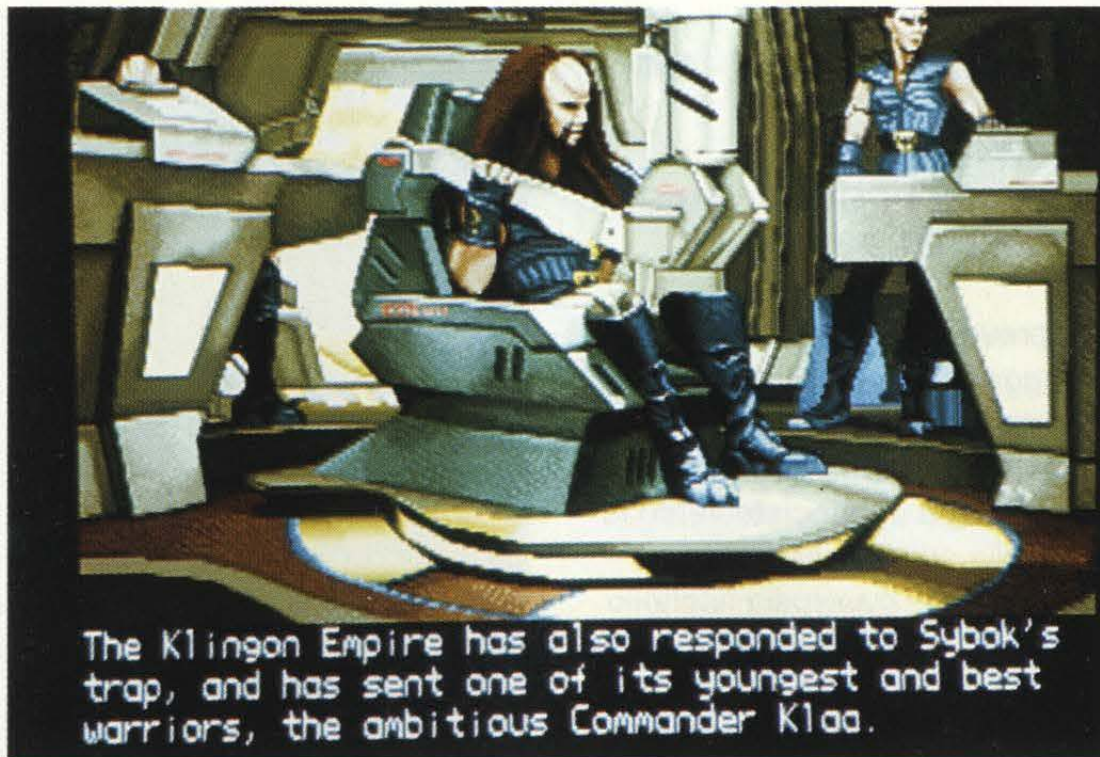
STAR TREK V THE FINAL FRONTIER

MINDSCAPE

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

U rla di gaudio e tripudio e gente che si strappa i capelli dalla felicità (manco fosse un concerto dei Beatles!). L'astronave più famosa della fantascienza e il suo intramontabile equipaggio di eroi ritornano alla grande in un ennesimo episodio cinematografico da cui la Mindscape ha tratto la licenza per produrre l'omonimo videogame. Il prode James Kirk, diventato ormai ammiraglio, inizia questa nuova storia in una classico mare i guai. Dopo essere stato giudicato dalla Corte Marziale, viene retrocesso al grado di Capitano e assegnato alla nuova Enterprise. Oltraggiato da ciò, l'ambasciatore Klingon dichiara "Non ci sarà mai pace fintantochè Kirk sarà in vita!" (il tutto pronunciato con voce gutturale!). La precaria negoziazione di pace tra Federazione e Klingon viene dunque resa ancor più instabile. Qualsiasi mossa azzardata

potrebbe scatenare nuovamente la guerra che ha ormai riempito pagine e pagine di novelle e quintali di celluloidi di Star Trek. Kirk dal canto suo sta cercando di rendere perfettamente operativa la propria nave, chiedendo l'impossibile (come al solito!) al tecnico motorista Scotty. Improvvisamente arriva un messaggio da Starfleet: sul pianeta Nimbus III un gruppo terrorista ha rapito i tre ambasciatori umani, Klingon e Romulani. A Kirk tocca questa patata bollente e, incurante dello stato operativo dell'Enterprise, deve salpare alla volta di Nimbus III. Kirk deve però piegarsi ai voleri dei terroristi, capeggiati dal rinnegato Klingon Sybok, che con poteri telepatici hanno convinto i tre ambasciatori a seguirli in un viaggio verso il Pianeta del Paradiso Sha Ka Ree. Il corpo celeste è situato al centro della galassia, ben oltre l'ultima frontiera della Federazione, ovverosia in pieno territorio Klingon. Questi ultimi, dal canto loro, hanno incaricato il loro migliore guerriero, Klaa, di lavare l'onta e risolvere con le



armi la situazione di Nimbus III. Venuto a conoscenza della nostra destinazione, Klaa ci insegue, costellando di insidie la via a Sha Ka Ree e preparandosi ad uno scontro finale con l'acerrimo nemico Kirk. Il gioco allora ripercorre le fasi salienti di questa disfida, proponendoci quattro semplici sotto-game, conditi da un'infinità di splendide schermate grafiche.

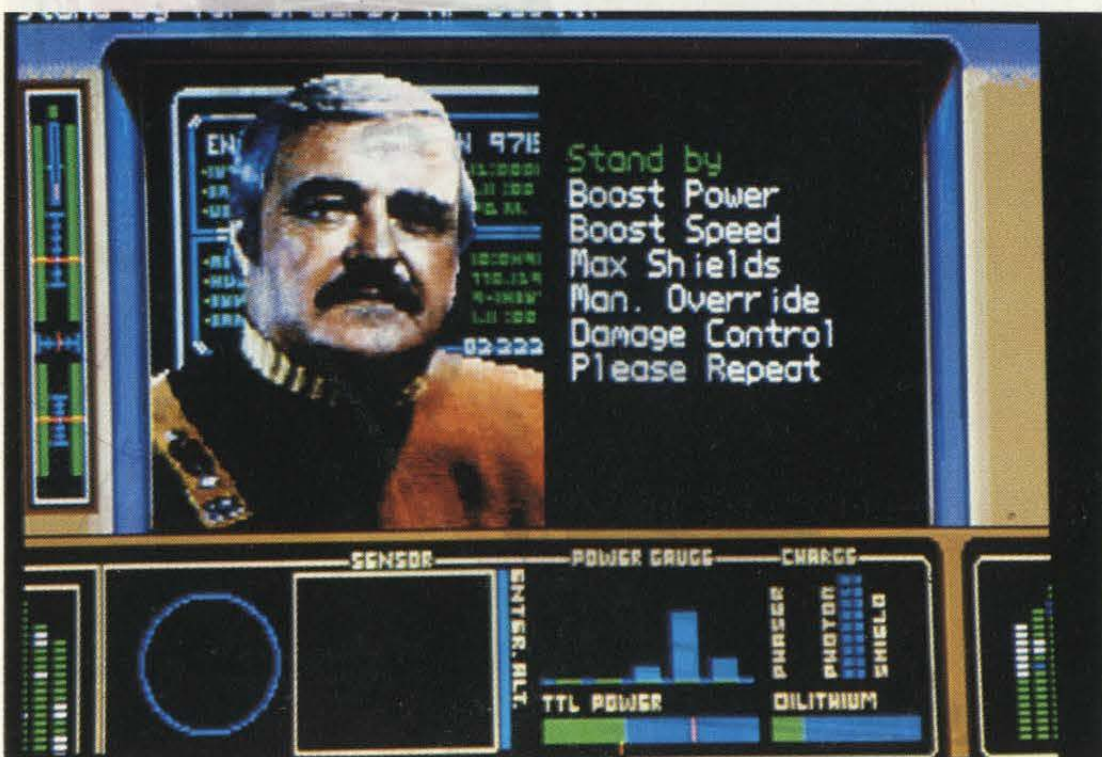
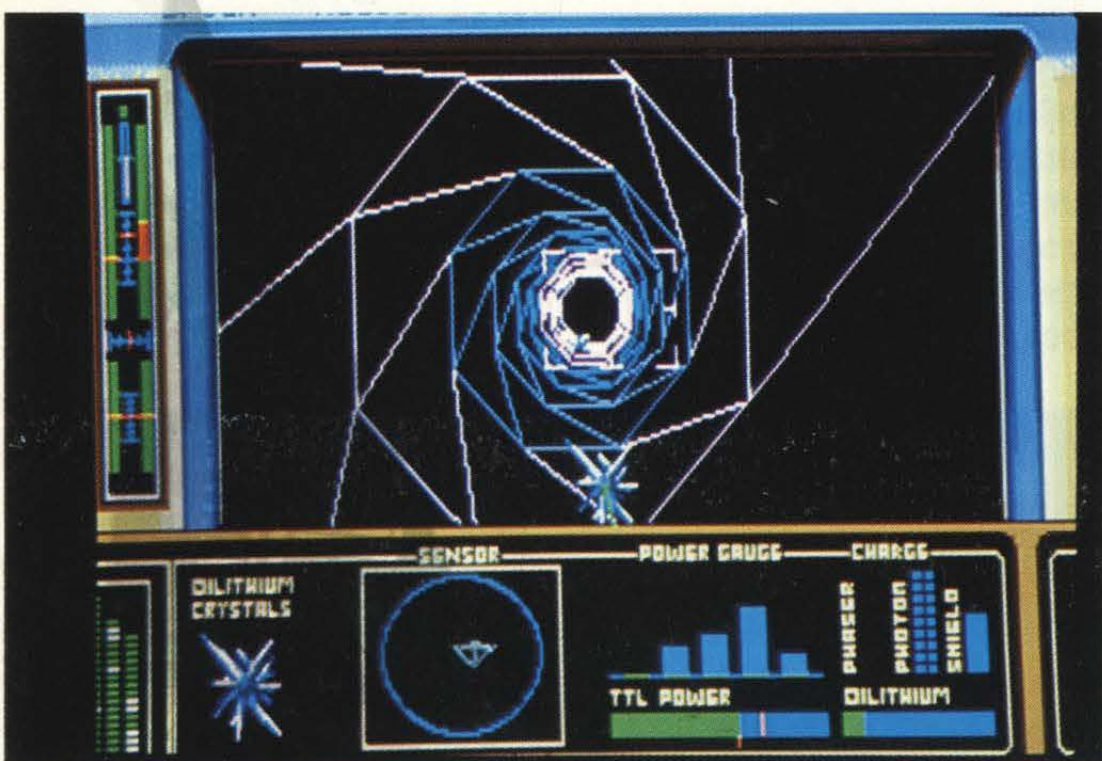
All'inizio dovremo impostare la rotta per Sha Ka Ree e saltare nell'iperspazio. I motori dell'Enterprise non sono però ben stabilizzati e ci porteranno dritti, dritti in un Wormhole. Si tratta cioè di una specie di tunnel anti-materia dove bisognerà guidare l'Enterprise verso l'uscita, evitando di entrare in collisione con ammassi rocciosi e con i bordi del condotto. Qui si trovano però i più puri cristalli di Dilitium che, come senza dubbio saprete (se no che Trekkies sareste?!), sono la fonte di energia dell'Enterprise. Si gioca esclusivamente con i tasti cursore (un macello pazzesco!) in un brevissimo, giochetto identico alle fasi di trasferimento di Interphase. Si arriva poi al centro di un campo minato Klingon dove sarà difficilissimo aprire un varco in due barriere di ordigni concentrici e rotanti. Giunti poi sul pianeta Sha Ka Ree (dove non esiste nemmeno l'ombra del paradiso!) faremo a pugni con Klaa dopo una cornucopia di belle schermate di presentazione. Al termine dovremo battere il comandante Klingon in un duello al simulatore, per dimostrare la nostra superiorità senza inutili spargimenti di sangue.

Questa seconda licenza cinematografica Mindscape è

dunque sfruttata male, proprio come accadeva nel passato Willow. I quattro sotto giochi sono poveri, noiosi e decisamente superati sia come impostazione che come soggetto. Il controllo da tastiera, al quale siamo costretti per mancanza di opzioni Mouse o Joystick, rende il tutto ancor più difficile e frustrante. Quel che è peggio è che non si può salvare su disco una partita in corso, il che ci obbliga a ripetere tutto da capo, facendoci crescere una barba!!!! Se non si possiede un hard disk, su cui installare i ben cinque dischi programma, è meglio non comprare Star Trek V; tutte le volte che si muore bisogna infatti ricaricare dall'inizio e inserire quella dannata parola chiave da manuale, perdendoci un bel quarto d'ora! L'aspetto grafico del programma è l'unica cosa che ci allietta in questa "valle di lacrime e noia"; la VGA viene sfruttata decentemente (anche se si tratta di schermate 320x200) e ci regala una bella immagine dopo l'altra. Il sonoro però è penoso e, incredibilmente, non supporta una music card. Nel complesso si tratta di un bel fiasco che proprio non ha nulla a che vedere con l'interessante Rebel Planet prodotto dalla Firebird qualche anno fa. Star Trek V nasce dall'esigenza di sfruttare gratuitamente un chiaro successo cinematografico e confondere il potenziale acquirente con una trama farraginosa e confusionaria e una mare di schermate grafiche statiche.

Tantissimo fumo e nemmeno l'ombra dell'arrostato: per 49.000 poi!!!

Val. Globale: 4



SPACE ROGUE

ORIGIN SYSTEM INC.
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 49.000

SPACE ROGUE non è la solita simulazione tridimensionale spaziale, dove il ruolo del giocatore è deciso sin dall'inizio. Nella maggior parte dei programmi è stabilito dagli stessi autori il compito del giocatore, che spesso è un difensore dei buoni e deve combattere i nemici affigliati al male, che perseguono perfidi disegni.

In SPACE ROGUE, tocca invece al giocatore, decidere da che parte stare, per chi parteggiare, il suo comportamento col passare del tempo lo farà conoscere come un difensore dei deboli od un ladro e pirata.

Questa scelta comporta un adeguato cambiamento nel comportamento degli altri abitanti dello spazio nei vostri confronti.

Il game è ambientato nello spazio di Karonus, in un lontano angolo della galassia, dove gli abitanti del sistema stellare Karonus cercano di difendersi dai pirati e dove gli Imperiali tentano di portare il loro potere su tutti i sistemi conosciuti. Starà a voi decidere con chi schierarvi, se accettare di intraprendere traffici illeciti, attaccare navi trasporto, o se invece, difendere i vascelli dagli attacchi dei pirati ed intercettare e distruggere i fighter dei predoni.

Potete utilizzare gli

spostamenti da un sistema stellare all'altro per iniziare proficui commerci con le popolazioni locali, così facendo aumentate il quantitativo di denaro a disposizione e potete potenziare il Sunracer. Il Sunracer è una piccola, ma potente, nave spaziale utilizzata per operazioni di esplorazione, armata con laser e missili. Gli schermi di difesa possono essere potenziati col trascorrere del gioco, così come possono essere montati nuovi dispositivi elettronici e missili sempre più evoluti e potenti.

Solo aumentando la potenza del vascello potete sperare di sopravvivere ai combattimenti che si susseguiranno con il trascorrere del tempo. Per fare fronte agli incrociatori imperiali dovrete disporre di missili Nova o torpedini al plasma, i normali laser non vi saranno sufficienti per distruggere navi potenti e ben armate come gli incrociatori o le portaerei imperiali.

All'inizio è meglio limitarsi a fare i mercanti e se capita l'occasione, difendere i cargo dall'attacco dei fighter dei pirati.

Il gioco non ha uno scopo ben definito, in pratica dovete viaggiare tra un pianeta e l'altro, cercando di mantenere la nave efficiente e possibilmente potenziarne le armi ed aumentare l'efficacia degli schermi di energia.

Il Sunracer è in grado di compiere balzi spaziali, portandovi velocemente da un sistema solare all'altro. Quando stabilite una rotta e quindi un



"ALERT! ALERT! screams a voice in your helmet nite. You rush to the cockpit to see the PRINCESS BLUE. She's under attack... by Manchi Vulture-class hiveships! "Evac, evac!" the helmsman shouts. "Scramble, scra--"

And the battle is over. Before you can blink, the Manchi plasma torps strike the PRINCESS's unshielded thrusters. The helpless merchant explodes in a flare of radiation.

punto d'arrivo ricordatevi che durante il viaggio anche il pianeta destinazione cambia posizione a causa della sua rotazione attorno alla stella centrale.

Il sistema preso in considerazione per i vostri viaggi è simile a quello solare che tutti ben conosciamo, c'è anche un pianeta blu che assomiglia moltissimo alla nostra beneamata Terra.

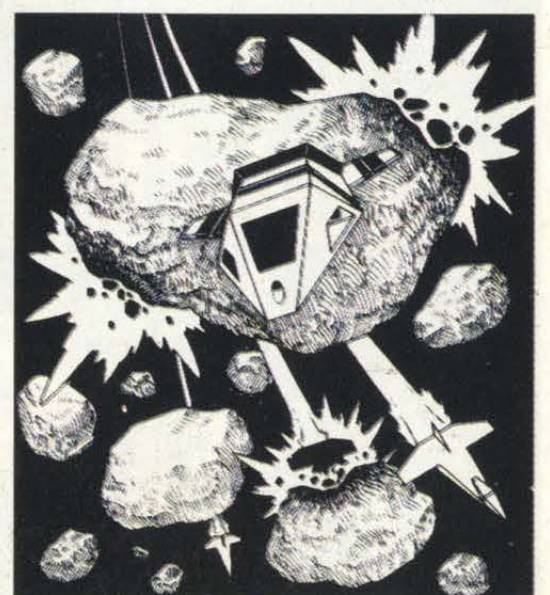
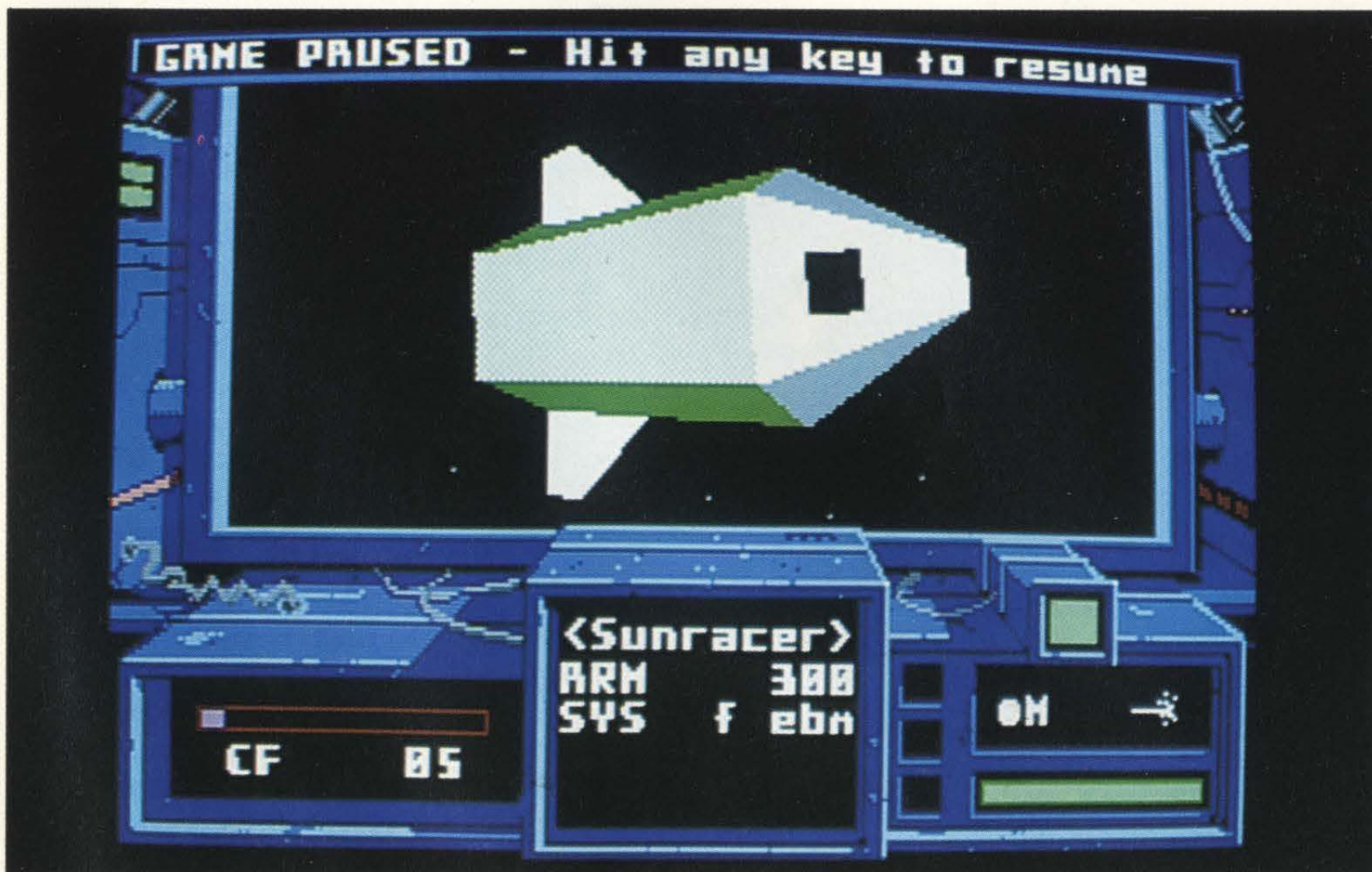
SPACE ROGUE è fornito su due dischetti da 5 pollici completamente sprotetti e facilmente installabili su hard disk. Il programma vede le più comuni schede grafiche a colori (CGA, EGA, VGA, MCGA e Tandy). Abbisogna di almeno 384K di memoria, 512K se si utilizza con una scheda VGA in modo VGA. Le schede vengono solitamente riconosciute automaticamente, se questo non dovesse succedere si può forzare il programma a

"vederle", aggiungendo dopo il nome del file di partenza l'iniziale della scheda, ad esempio SR V per una scheda VGA.

Oltre alla tastiera ed al joystick SPACE ROGUE funziona anche con il mouse, periferica ormai molto diffusa anche sui sistemi MS-DOS. Il game è una via di mezzo fra un arcade ed una simulazione con una buona grafica. La giocabilità è elevata, sia per la semplicità del gioco sia per la possibilità di utilizzare il mouse, che non offre i soliti problemi di taratura del joystick, e che permette di accedere ai vari menu senza problemi si sorta.

La confezione di SPACE ROGUE contiene, oltre ai manuali con le istruzioni per l'uso, anche un simpatico pieghevole raffigurante in tre dimensioni due delle navi spaziali che vedrete sfrecciare nello spazio più profondo. Un piccolo incentivo per invogliare l'utente ad acquistare programmi originali, consiglio sempre valido soprattutto per i games della ORIGIN che sono spesso accompagnati da manuali molto corposi e ben fatti.

Val. Globale 8



TURBO OUTRUN

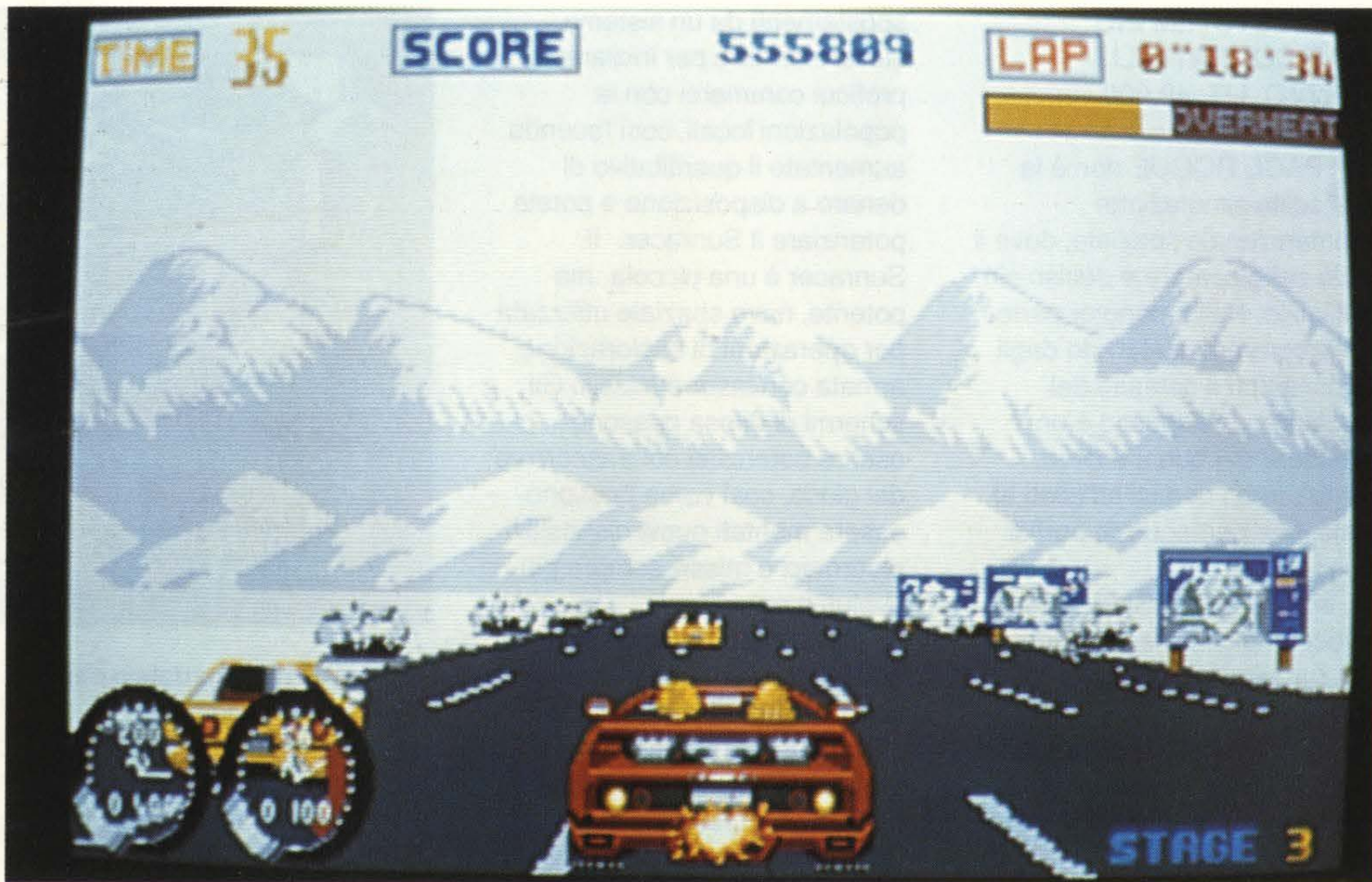
US GOLD
 CBM64/128 - ATARI ST - AMI-
 GA - IBM PC
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 25.000

Turbo OutRun è una corsa a 16 tappe attraverso gli Stati Uniti destinata a surclassare la passata conversione arcade che molto amaro in bocca ha lasciato a tutti gli smanettoni del joystick.

Questa volta, oltre ad animazioni un tantinello migliori, abbiamo una grafica notevolmente potenziata e alcune originali caratteristiche come l'inserimento del Turbo compressore, le macchine della polizia, la possibilità di guidare durante giorno e notte, nonché moltissimi tipi di ostacoli presenti sulla pista. Lo scopo del gioco è sempre quello di effettuare una indavolata Coast-to-Coast, facendosi beffe di Mulţanova e diavolerie simili.

Si parte da New York verso Whashington D.C., per poi continuare verso Chicago, Memphis, Dallas, Denver, e terminare la gara nell'ultracelibrata Los Angeles. Ogni città corrisponde ad una tappa, sempre più irta di imprevisti, ostacoli e difficoltà. Incontreremo infatti vento, pioggia, tempeste, neviccate, sole accecante, piste bagnate, tratti sterrati e via dicendo, mettendo a dura prova il motore della nostra F40.

Il Turbo può venirci in aiuto per sorpassare in un batter



d'occhio qualche pattuglia della polizia e, in generale, un'area zeppa di ostacoli, ma va usato con cura e parsimonia: è infatti facilissimo mandarlo in ebollizione e rimanere così appiedati!

Il cambio della Ferrari può essere manuale o automatico così come ci permette di impostarlo la schermata iniziale del game.

Gli indicatori di gioco appaiono perciò modificati, rispetto alla prima versione, proprio per tener conto dello stato del compressore ed informarci sull'eventuale "Overheating" (surriscaldamento).

Questa conversione US

GOLD risulta perciò identica, come impostazione, all'originale arcade anche per quanto riguarda la disposizione di tutti gli elementi di gioco sullo schermo.

La US GOLD lo definisce la Gara computerizzata dell'Anno, ma noi non saremmo così ottimisti.

Turbo Outrun è una ennesima simulazione di guida che, visti gli stupendi ed attualissimi esempi di Hard Drivin' e Continental Circus, lascia molto a desiderare. L'aspetto grafico, ad esempio, è bello, coloratissimo e stupendamente dettagliato, ma presenta sempre la stessa insostenibile lacuna: la lentezza

di animazione. Con tutti queglii sprite e quei dettagli da spostare sullo schermo, la US GOLD ha dovuto necessariamente rallentare e penalizzare la sensazione di velocità, franando in una brutta simulazione.

La pista scorre uniformemente sotto i nostri occhi per animarsi, di tanto in tanto, solo in occasione delle uscite fuoristrada e degli incidenti.

Le altre macchine, come tutti gli oggetti in movimento, si spostano a scatti rendendo il gioco quantomai "spigoloso".

Qualcosa di meglio e decisamente più realistico ce lo ha offerto persino la Ocean nel suo recentissimo Batman.

A questo punto bisogna proprio dire che la US GOLD di giochi di guida proprio non se ne intende.

Se il primo Outrun aveva lasciato uno spiraglio per il "beneficio d'inventario" questo secondo episodio mette la parola fine, definitiva, a questa mini saga US GOLD.

Se cercate un bel gioco di guida lasciate perdere questa conversione arcade. Super Hang On, Hard Drivin', gli stessi ultimi "episodi" di Test Drive e i Grand Prix Circuit a due e quattro ruote Accolade, fanno vedere la polvere a Turbo Outrun.

Il prezzo è senza dubbio allettante, ma poi non dite che non vi avevamo avvertiti!

Val. Globale: 5,6



BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT

ELECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: 24.99 sterline

Budokan The Martial Spirit è un ennesimo picchiaduro ambientato nel Giappone dei samurai e dei ninja.

Si tratta però di un action-game per soli esperti. Indipendentemente dalla stupenda ambientazione grafica infatti, il programma ci mette nei panni di allievi karateka che possono sfruttare il proprio joystick con un'infinita combinazioni di movimenti e colpi proibiti.

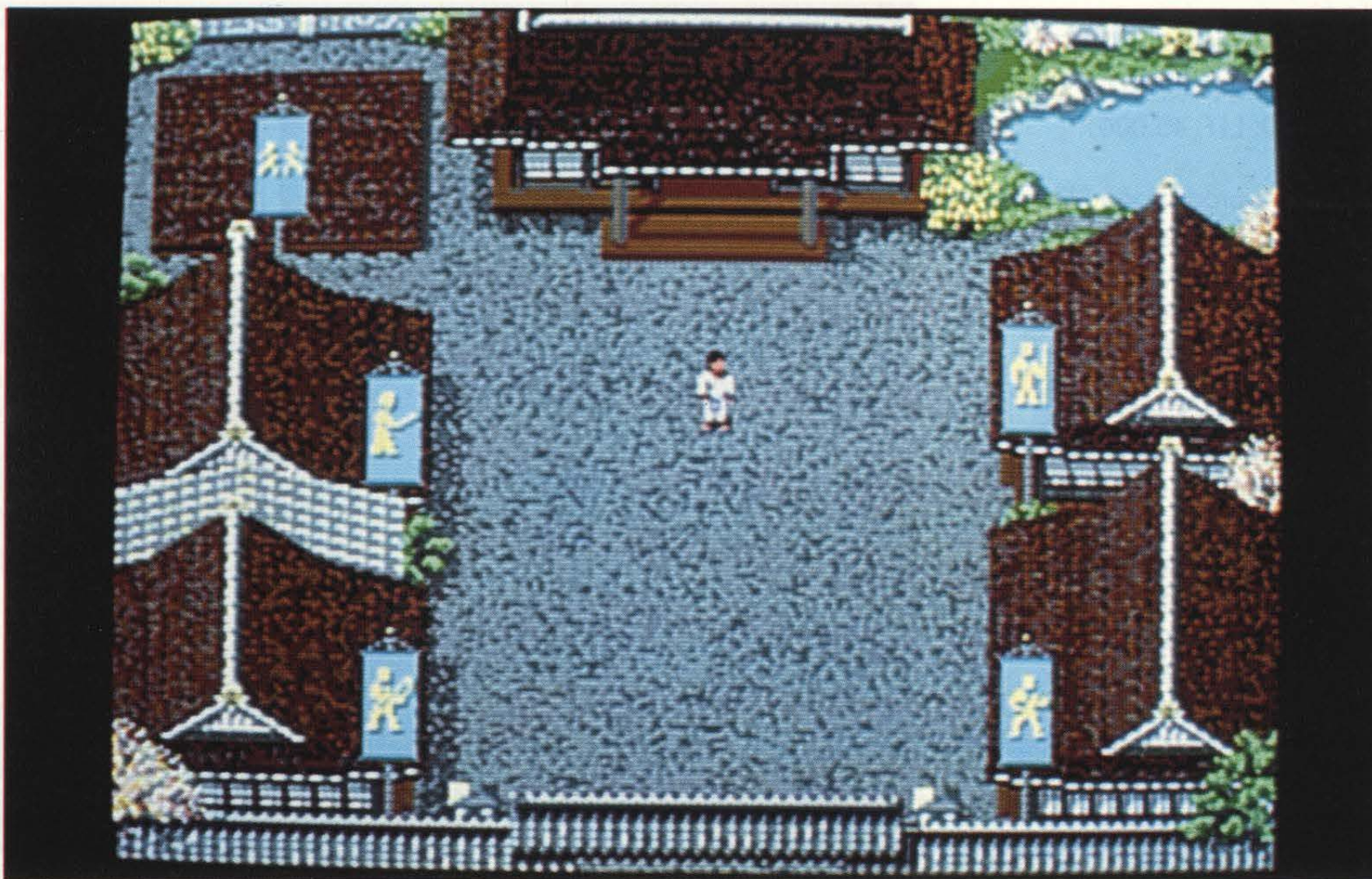
Le discipline in cui potremo cimentarci sono ben quattro e rispondono al Karate, al Kendo (lotta con la spada), al Nunchaku (lotta con i bastoncini) e al Bo (lotta con il bastone). Si tratta perciò di una raccolta delle più autentiche discipline giapponesi e di Okinawa.

Tenetevi forte perchè per queste discipline vi sono, rispettivamente, 33, 377, 34 e 40 mosse, selezionabili da joystick!!

No, non sto scherzando e, a questo punto vi consiglio caldamente l'impiego di un joystick per godere appieno di questo fantastico programma.

Se non lo possedete potete fare tranquillamente a meno di comprare il gioco.

Vi sono anche più stili per le quattro arti marziali. Si va dal Naginata al Tonfa e dal Kusari-gama allo Yari. Il tutto si



basa sulle reali caratteristiche storiche di queste discipline tanto serie quanto sentite in quel del Giappone.

Si può giocare da soli, contro il computer, o in due, prendendo a botte un avversario umano.

Dopo una lunghissima fase di allenamento potremo cimentare tutta la nostra abilità nel torneo che si tiene nello stadio olimpico di Budokan (simile ad un vastissimo tempio buddista, questo per dovere di cronaca) dove hanno suonato i Cheap Trick e gli Scorpions (lo so, non vi frega nulla!).

Tutte le mosse attuabili con il joystick sono chiaramente documentate nel piccolo

manualetto di istruzioni e prevedono una complicata alternanza di movimenti dello stick e pressione del tasto fire. Ancor prima di caricare il gioco è consigliabile provare alcune mosse ed acquisire la dimestichezza necessaria per organizzare il nostro input in maniera più che corretta.

E' un lavoraccio, lo dico subito, è toglie gran parte dell'eccitazione al gioco.

E' inoltre saggio evitare di provare contemporaneamente tutte le discipline (una partita dopo l'altra) al fine di non far troppa confusione con tutte le differenti mosse. Ciò però rende il gioco incredibilmente duraturo ed avvincente, più di qualsiasi

altro prodotto di questo genere.

L'aspetto grafico è decisamente eccezionale. Budokan ECA supporta infatti, oltre ad perfette animazioni multiframe, l'impiego di una scheda VGA con risoluzione di 320 x 200 a 256 colori: una vera cartolina illustrata sulle arti marziali! Vanno comunque bene anche le EGA e le CGA.

Anche il sonoro non è da meno in quanto può utilizzare una music card regalandovi colonne sonore terribilmente realistiche ed effetti batticuore.

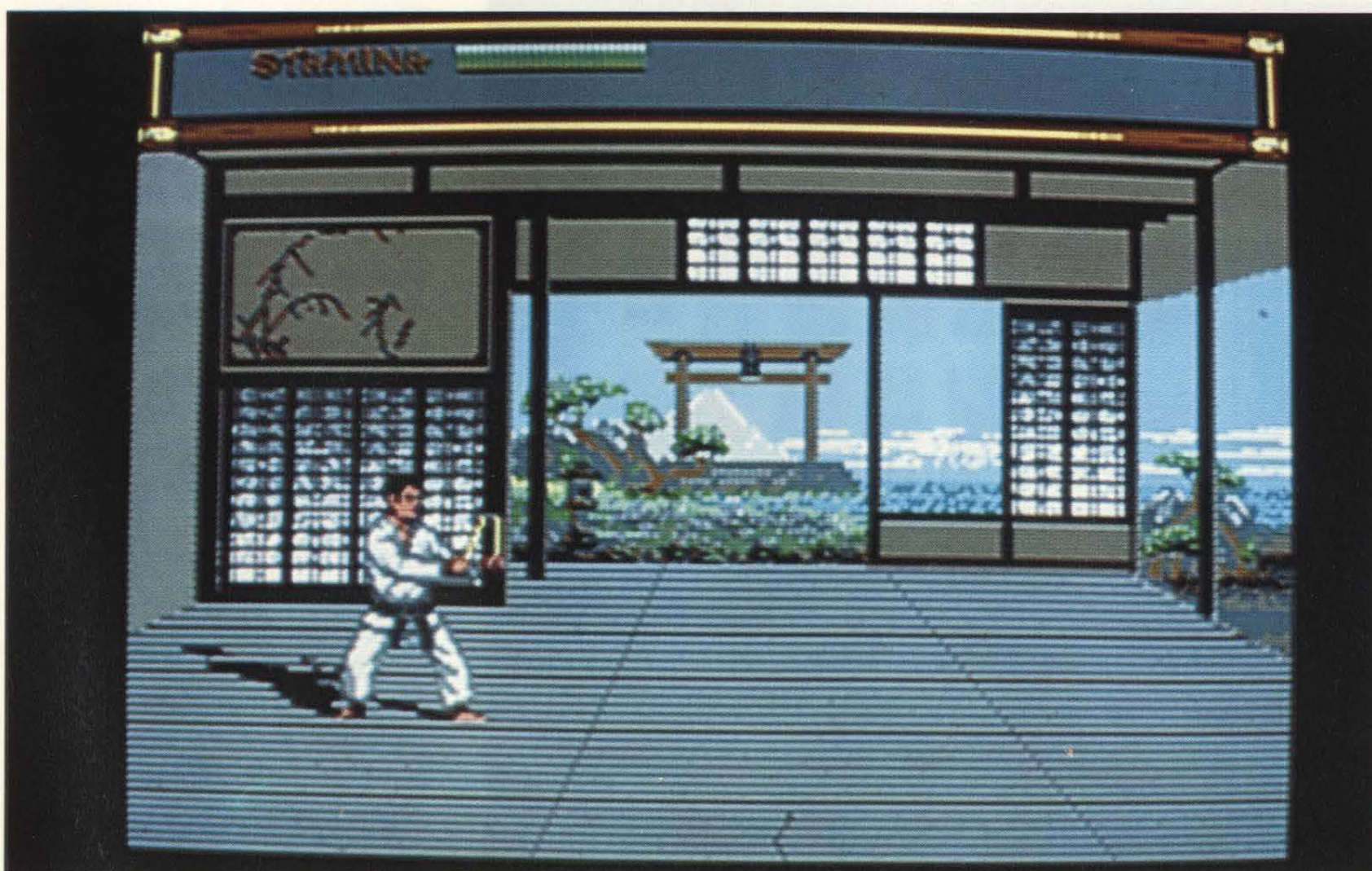
Budokan resta comunque un gioco per soli esperti, amanti delle vere arti marziali computerizzate e non delle pseudo-simulazioni a la Double Dragon e Ninja Warrior (quelle con "sole" sedici mosse cioè!). A molti potrebbe non piacere proprio per la sua estrema complessità e difficoltà.

I pochi che riusciranno a "domarlo" in ogni suo aspetto riceveranno in regalo una vera cintura nera dalla ECA! (questo lo diciamo noi!).

Il gioco è installabile su hard disk, richiede la parola chiave dal manuale e comprende manuale di istruzioni tutto in inglese (sigh!) che puzza di frittura (almeno quello che abbiamo appena ricevuto dall'Inghilterra!): che l'ECA abbia gli uffici proprio sopra ad un Tandoori Restaurant?!

Sono però previste versioni tradotte disponibili entro breve tempo.

Val. Globale: 8,6



GOLD OF THE AMERICAS

SSG
 AMIGA - IBM PC
 VERSIONE PROVATA: IBM PC
 PREZZO: LIT. 45.000

Nuova produzione SSG dopo un breve periodo di silenzio da parte della software house anglo-australiana. Lasciando da parte i deserti infuocati di Rommel e i regni fantasy di Fire King, eccoci trasportati all'indietro nel tempo, nel favoloso ma infido mondo dei conquistadores. A capo di una potente flotta mercantile e militare, potremo fregiarci dei vessilli inglesi, spagnoli, francesi o portoghesi, in una corsa all'oro Incas, Maya, Atzecco, ecc. Si parte nel 1521 subito dopo la prima impresa di Hernan Cortez, con la cattura e la distruzione della capitale atzecca di Tenochtitlan, e di Francisco Pizarro, con il genocidio delle genti di Cuzco.

Scopo del gioco è dunque colonizzare quanto più sarà possibile il Nuovo Mondo, per guadagnare gloria e ricchezza. Si parte dalla terra d'origine, organizzando spedizioni navali atte, prima di tutto, ad affermare il proprio dominio nei territori dell'America del Sud e di quella centrale. Il gioco, che è una sorta di simulazione particolarmente dinamica, prevede moltissime variabili ad impreveduto che rendono quanto mai realistica la vicenda. I nativi e gli indigeni si potranno ribellare, i pirati potranno assalire e depredare i nostri vascelli, i conquistadores nemici



non esiteranno ad attaccarci dalle loro colonie e il nostro re si papperà gran parte degli utili maturati nelle conquiste. Il sovrano infatti applicherà tasse altissime sulle nuove colonie; tuttavia il nostro alter ego computerizzato possiede un piccolo fondo privato che potrà rimpolparsi sensibilmente se seguiremo attente manipolazioni commerciali e trattative in borsa. Abbiamo ben 30 turni di gioco (che corrispondono a 300 anni) per stabilire e consolidare la nostra indiscussa supremazia in tutto il nuovo mondo.

L'interfaccia utente che gestisce il gioco è delle più immediate e dinamiche.

Abbiamo infatti una intelligente miscela di icone su schermo e comandi da tastiera che rendono ogni partita molto interattiva. Il gioco prevede anche un tutorial che ci spiega per filo e per segno come muoverci nella vicenda al fine di acquisire la domestichezza necessaria come Conquistadores "Manager"!

Anche se il programma è pervaso da un'atmosfera di avventura ed esplorazione, la base portante del gioco altro non è che una simulazione commerciale dove i più scarsi in materia non riusciranno a concludere nulla. Fate conto di giocare una specie di Wall Street di secoli fa.

Lo scenario di gioco è di due tipi; il primo si rifà direttamente alle reali situazioni storiche dell'epoca, il secondo è randomizzato con variabili casuali che attribuiscono ai vari imperi nemici differenti caratteristiche.

L'aspetto grafico del gioco è decisamente eccellente e, proprio perchè di simulazione dinamica si tratta, appare notevolmente migliorato e maturato rispetto a quello delle passate produzioni SSG.

Il programma supporta CGA, EGA e VGA (in emulazione a 16 colori) e sfrutta, purtroppo, il solito audio monofonico senza un'uscita su music card.

E' comunque possibile installarlo su hard disk in quanto l'unica chiave di protezione è quella da manuale.

Le istruzioni sono tutte in inglese e si rivelano basilari per lo svolgimento del gioco. Nel complesso Gold Of The Americas è un'originale e divertente simulazione che sta a metà tra un RPG e un'avventura.

Lo ripeto, non fatevi ingannare dalla copertina stimolante, si tratta di una intricata simulazione commerciale che sposa a volte situazioni didattiche (magari per gli studenti di ragioneria e tutti i "Bocconiani"!).

La complessità del tema e la presenza di manualistica in inglese lo rendono adatto ad un pubblico particolarmente maturo.

Val. Globale: 7,8



PRINCE

ARC
IBM E COMPATIBILI - AMIGA -
ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Vi trovate nel passato, esattamente nel decimo secolo, su un'isola sperduta, nelle vicinanze delle coste europee.

Nel paese regna uno stato di guerra continua, due principi, al comando di due potenti eserciti, si danno battaglia da tempo ormai immemorabile, solo la morte di uno dei due contendenti può portare la pace ed il benessere su questa terra dimenticata da Dio e dagli uomini. Ciascun principe, rinchiuso all'interno della sua città fortezza sta preparando i piani per sconfiggere ed uccidere l'avversario.

Per fare ciò dovrete, al comando delle vostre armate, prepararvi allo scontro finale, dopo aver scoperto l'ubicazione e le intenzioni dell'esercito nemico.

Il computer gioca, volutamente, a livello abbastanza basso, anche alla testa di un esercito inferiore come numero e come consistenza rispetto a quello avversario avrete delle buone speranze di vittoria. Ricordatevi che il fine del game non è sconfiggere l'esercito avversario, ma eliminare il principe nemico.

Il gioco è stato progettato per permettere a due persone,

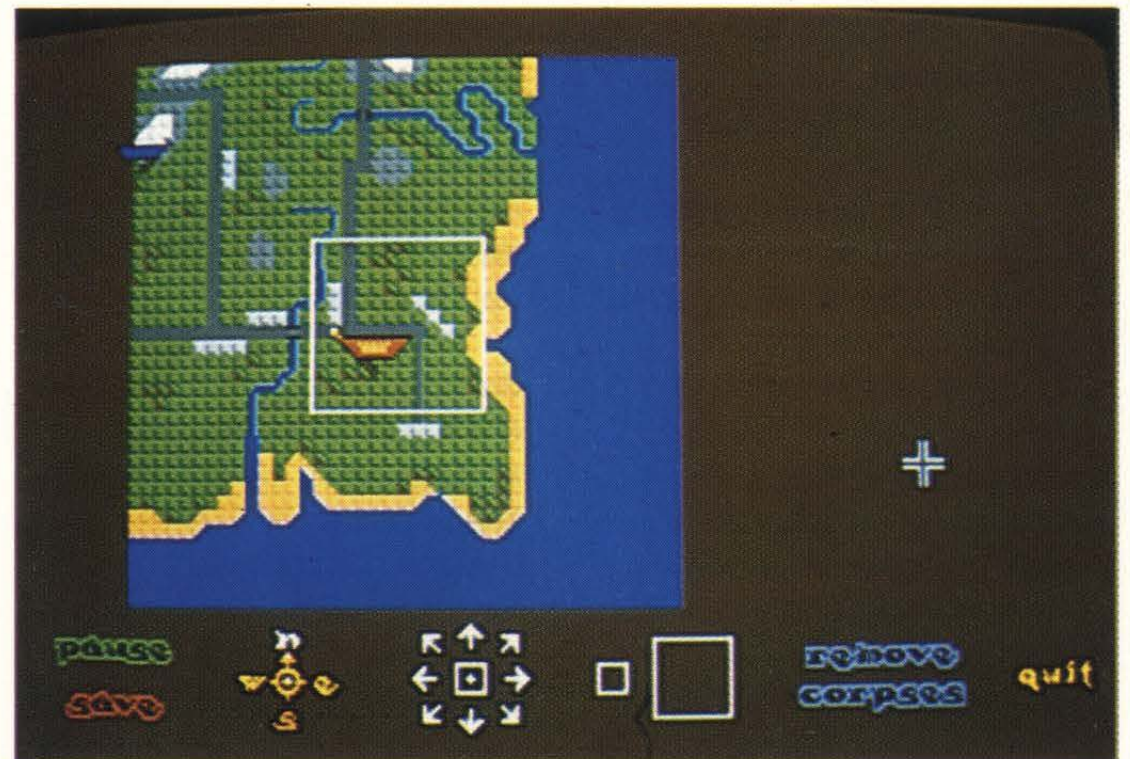
su computer differenti, collegati fra di loro tramite un cavo per modem, di combattere ognuna alla testa dei propri uomini. Sul manuale delle istruzioni è spiegato come eseguire il cavo di collegamento.

E' possibile far comunicare fra di loro tipi diversi di computer, scegliendo indifferentemente fra IBM, AMIGA ed ATARI ST, basta avere un connettore a 25 vie.

Prima di iniziare i combattimenti potrete scegliere il terreno degli scontri, il numero dei territori a disposizione è particolarmente alto, unico fattore in comune è che tutti sono isole, di diversa forma e di differente conformazione orografica, ma pur sempre isole.

Fatto ciò potete determinare la consistenza del vostro esercito e di quello avversario, il numero dei fanti ed il numero dei cavalieri. I comandanti sono distinguibili dal colore dell'armatura: armatura colore oro equivale a principe, di color argento a comandante di reggimento, armatura di ferro invece per i comandanti di compagnia. Le truppe indossano solitamente una armatura in pelle.

Quando iniziate un combattimento fate attenzione al tipo di fanteria che comandate, infatti un uso non appropriato delle varie armi potrà condurvi alla disfatta. Ricordatevi ad esempio che i lancieri sono molto forti contro i cavalieri, ma particolarmente



vulnerabili se utilizzati in uno scontro corpo a corpo con altri gruppi di fanteria armati di mazza o di spada, armi molto efficienti nel combattimento ravvicinato.

La mappa raffigurante l'isola può essere ingrandita fino ad ottenere in dettaglio le immagini dei vari reggimenti, solo al massimo ingrandimento è possibile impartire, tramite mouse, i vari comandi alle truppe.

Per fare ciò basta cliccare sul gruppo interessato, scegliere il comando e muovere l'immagine dei militi selezionati nel luogo finale dello spostamento.

Quando uomini di due unità nemiche si incontrano iniziano a combattere automaticamente. Se una unità viene attaccata mentre sta eseguendo un movimento veloce i danni inflittile dalle forze avversarie

saranno ingenti, soprattutto perchè gli uomini sono stanchi e non predisposti per il combattimento.

L'attraversamento di terreni particolarmente ardui (come ad esempio sabbia, ghiaccio, acqua, pendii particolarmente irti) potrà stremare i soldati e renderli facile preda delle milizie avversarie.

PRINCE vede automaticamente le più comuni schede grafiche (EGA e CGA), necessita di un minimo di 512 KRAM e non abbisogna di particolari procedure di installazione.

Per il salvataggio delle battaglie non ancora terminate basterà attivare il comando SAVE ed utilizzare un disco formattato in maniera standard.

Con scheda EGA la grafica è piacevole, anche se non particolarmente esaltante, gli sprite sono disegnati in maniera abbastanza grossolana ed i particolari delle immagini a video non sono molto curati..... si poteva fare meglio, i programmatori della ARC non si sono sicuramente dati troppo da fare... ahimè!!!!

La giocabilità è elevata, la possibilità di utilizzare il mouse attivando tutte le funzioni visibili sul video rende immediato e facile l'utilizzo del game.

PRINCE è un facile wargames, da consigliarsi a chi non è ancora un esperto del genere, ma si sente attratto dal fantastico mondo della simulazione e degli RPG.

Le varie versioni in commercio non differiscono eccessivamente fra di loro, se si possiede una EGA ed il mouse le diversità fra AMIGA/ATARI ed MS-DOS sono irrilevanti.

Val. Globale 7



GENGHIS KHAN

KOEI CORPORATION
IBM E COMPATIBILI
PREZZO L. 99.000

Temujiun fin dai primi giorni di vita si rese conto di essere diverso dai suoi simili, di essere destinato a percorrere una strada che lo avrebbe portato nel breve volgere di una stagione a diventare una leggenda, un mito, sia per il popolo Mongolo sia per gli abitanti del mondo intero. Il fato lo chiamava a cavalcare nella sconfinata steppa, al comando di una immensa orda di guerrieri che avrebbero fatto terra bruciata alle loro spalle. Se avesse potuto vivere più a lungo, il suo impero avrebbe spaziato dall'Europa alla Cina, un potere immenso per un solo uomo. Dopo di lui il vuoto, nessuno dei suoi numerosi figli seppe ricalcarne le orme, ma emulare un sì tal genitore non è cosa semplice per nessun uomo, nemmeno per un figlio di Genghis Khan.

Questa è solo una delle avventure che potete vivere con questa eccezionale simulazione, infatti il programma è diviso in due game differenti: il primo vi vede alla testa della vostra tribù, nel tentativo di emulare le gesta del grande Genghis Khan; il secondo vi permette di impersonare alcune fra le figure più illustri e famose del passato, si va da Riccardo Cuor di Leone, ad Alessio III, allo Shogun Minamoto, allo stesso Genghis Khan. Scopo di

questo secondo gioco non è tanto l'unificazione della Mongolia in un unico e potente stato, quanto la conquista dell'intero mondo conosciuto: dalle Colonne d'Ercole al mar del Giappone.

Per riuscire nell'intento dovrete vivere tutte le vicende che hanno determinato la statura storica dei personaggi che impersonate. Potrete anche designare un successore, per far sì che l'avventura prosegua dopo la vostra morte. Per fare ciò dovrete prima sposarvi e, dopo vari incontri con la vostra fedele consorte, o con una delle concubine/amanti, potrete diventare padre e nominare il nascituro legittimo erede dell'impero.

Ciascuna nazione conquistata ha bisogno di un governatore che ne curi gli interessi economici e politici. Ogni stato ha una propria economia, produce dei beni che possono essere commercializzati ed il ricavo può essere investito anche per potenziare l'esercito.

Gli stati più importanti possono essere comandati direttamente da voi, attenzione però a non accentrare troppo il potere nelle vostre mani, vi verrebbe a mancare il tempo materiale per seguire tutte le faccende dei vari territori. L'aver troppe nazioni sotto il proprio diretto controllo potrebbe portarvi ad essere coinvolti in guerre che, non trovandovi adeguatamente



preparati, finirebbero col causare la vostra prematura morte.

Quando proclamate un nobile governatore di uno stato, fate attenzione che vi sia fedele, o meglio che sia uno dei vostri figli od un vostro genero, così facendo sarete sicuri che non tenderà in seguito di uccidervi e non capeggerà delle sommosse contro la vostra persona e contro la parte di esercito rimastavi fedele.

GENGHIS KHAN è una simulazione molto sofisticata, le azioni che si possono intraprendere, durante le varie fasi del game, sono innumerevoli: il vostro prezioso tempo può essere speso per aumentare le capacità decisionali e fisiche della vostra persona, oppure pensando a come potenziare l'economia di questo o quello stato. Potete ancora decidere di vendere

determinati beni ai mercanti, così facendo aumenterete la disponibilità di denaro, denaro indispensabile per creare un potente esercito e per comperare il grano necessario al benessere del popolo.

Il programma è in grado di utilizzare le più diffuse schede grafiche, inutile dire che il risultato più soddisfacente si ottiene con una VGA, ma anche con una scheda EGA si hanno degli ottimi risultati visivi.

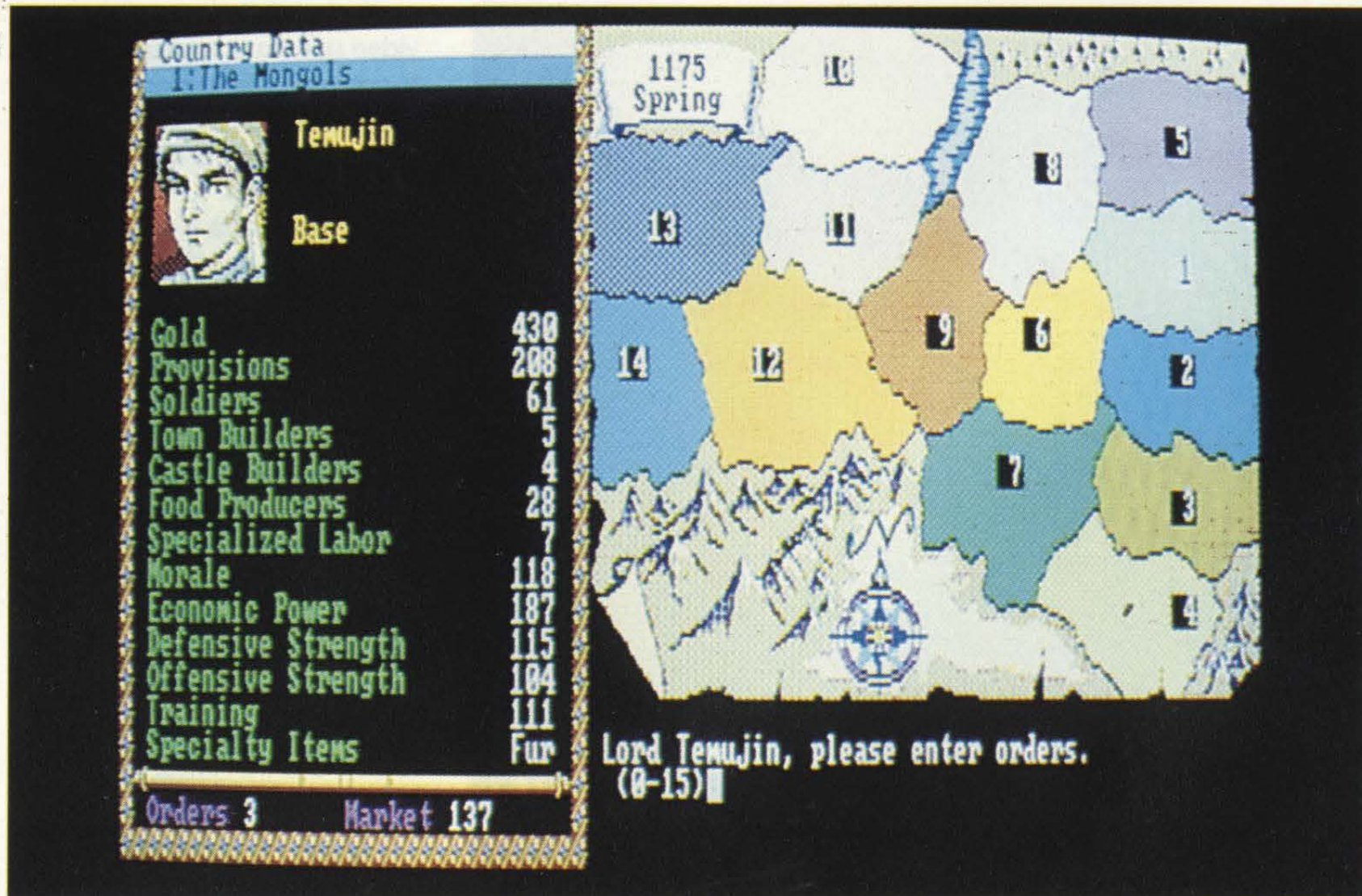
Per caricare il game bisogna possedere un sistema a due floppy od un disco rigido sul quale eseguire l'installazione del programma. La memoria necessaria è di soli 384Kram.

La grafica è stupefacente, degna di un arcade, GENGHIS KHAN è senza ombra di dubbio il miglior war games scritto in ambiente MS DOS. Alcuni sprite animati sono la classica ciliegina su una torta già ottima. Il manuale è ben fatto, pieno di dettagli e precisazioni, di facilissima comprensione anche per chi conosce in maniera superficiale l'inglese.

Non c'è altro da dire se non ricordare che la bellezza del gioco vale le 99.000 necessarie per l'acquisto, una cifra non certo contenuta per un programma ludico.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



DRAGONS OF FLAME

SSI
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 59.000

Da un po' di tempo non si sentiva parlare di quella fantastica accozzaglia di combattenti che risponde al nome di HEROES OF THE LANCE. Ve li ricordate ancora, ne abbiamo parlato alcuni mesi or sono, quando la SSI in collaborazione con il gruppo TSR ha iniziato a sfornare vari giochi di ruolo basati sulle regole ufficiali dei DUNGEONS&DRAGONS.

Ora, questo eccezionale gruppo di guerrieri, maghi, valchirie, è chiamato dal destino a dare l'ennesima prova del proprio coraggio e della propria abilità.

Ed eccovi un piccolo resoconto sugli antefatti che fanno da sfondo a questa nuova avventura: Takhisis, regina delle tenebre, che abbiamo avuto la sfortuna di incontrare altre volte, intenta a far trionfare il male sul bene, alla testa dei propri eserciti Draconiani, sta invadendo la nazione di Krynn. Solo le armate degli Elfi ancora resistono, ma la loro sconfitta è solo questione di tempo.

Solo voi, ed il gruppo dei Compagni della Lancia, può fermare la malvagia regina e sconfiggere i mostri che sono ai suoi ordini.

Con l'ausilio dei mistici dischi di Mishakal (frutto di una passata avventura, vi ricordate vero ???) e sotto la guida del

Prete Goldmoon, dovrete tentare di riportare la pace nel regno di Krynn, e sconfiggere (speriamo definitivamente) la potente Takhisis.

Il più grosso impedimento alla riuscita dell'impresa è lo scarso lasso di tempo rimasto, prima del definitivo trionfo del male.

Per riuscire a sconfiggere Takhisis dovrete liberare gli schiavi prigionieri della perfida regina e, con il loro aiuto, cercare di riprendere la magica spada Wrymslayer, perduta da immemorabile tempo.

Il ritrovamento della spada farà da catalizzatore per le forze avverse al male, verrete così a capeggiare un potentissimo esercito che trionferà facilmente sulle forze degli inferi.

DRAGONS OF FLAME, come sicuramente avrete già capito, è il logico prosieguo dei vari HEROES OF THE LANCE, HILLSFAR, CURSE OF THE AZURE BONDS, in pratica il "solito" DRAGONLANCE ACTION GAME.

L'unica vera novità è la presenza dei manuali in italiano, ed udite, udite (cosa mai successa per un programma SSI) anche la scatola ha le descrizioni in italiano. Tutto questo porta DRAGONS OF FLAME ad essere di gran lunga preferibile ai suoi predecessori, che contenevano i manuali in inglese.

E' da sottolineare che la traduzione in italiano è fatta abbastanza bene, quasi tutti i



termini usati sono appropriati, sembra essere stata scritta da una persona addentro ai misteri degli AD&D.

Per riuscire nell'impresa di sconfiggere le truppe Draconiane, dovrete per prima cosa esplorare le terre del nord, così facendo recupererete tutto ciò che vi servirà in seguito per combattere il male prima che gli eserciti nemici vi impediscano l'accesso a questi territori.

Tenete sempre sotto stretta sorveglianza gli spostamenti dei Draconiani, osservate spesso la mappa di ricerca, così facendo eviterete delle sgradevoli sorprese. Quando incontrate un carattere sconosciuto, non uccidetelo subito, potrebbe rivelarsi un prezioso amico ed unirsi al vostro gruppo. Non dimenticatevi poi che gli scopi primari del game sono il ritrovamento della magica spada e la liberazione di

Laurana e delle donne ed i bambini imprigionati a Pax Tharkas.

Tenetevi sempre aggiornati sulla vostra posizione e se possibile, durante i combattimenti, cercate di colpire gli avversari quando siete ancora lontani, per cercare di evitare i danni che potreste subire durante un combattimento corpo a corpo.

DRAGONS OF FLAME è un classico AD&D, un gioco di ruolo che intreccia fasi giocate a lunghi periodi di tattica e di esplorazione, un misto fra arcade e role playing game.

Il programma funziona in modo EGA, per poter vedere le schede CGA e Tandy 16 colori, occorre installarlo e attivare queste opzioni.

L'installazione può essere fatta sia su disco rigido, col classico comando COPY *.* , o su dischetto da cinque o da tre pollici.

I dischi programma sono completamente sprotetti, l'unica protezione è l'inserimento di una parola chiave (reperibile nel manuale) richiesta all'inizio del game.

L'utilizzo del joystick è opzionale, si possono usare senza problemi i tasti cursore del pad numerico.

La grafica poteva essere migliore, alcuni particolari avrebbero dovuto essere curati meglio.

Ci dispiace dirlo, ma l'unico game ben riuscito di questa serie di DRAGONLANCE ACTION GAME, è il primo, HEROES OF THE LANCE è infatti, a nostro modesto avviso, rimasto insuperato, sia per giocabilità, sia per le soluzioni grafiche utilizzate.

Val. Globale 7/8



DON'T GO ALONE

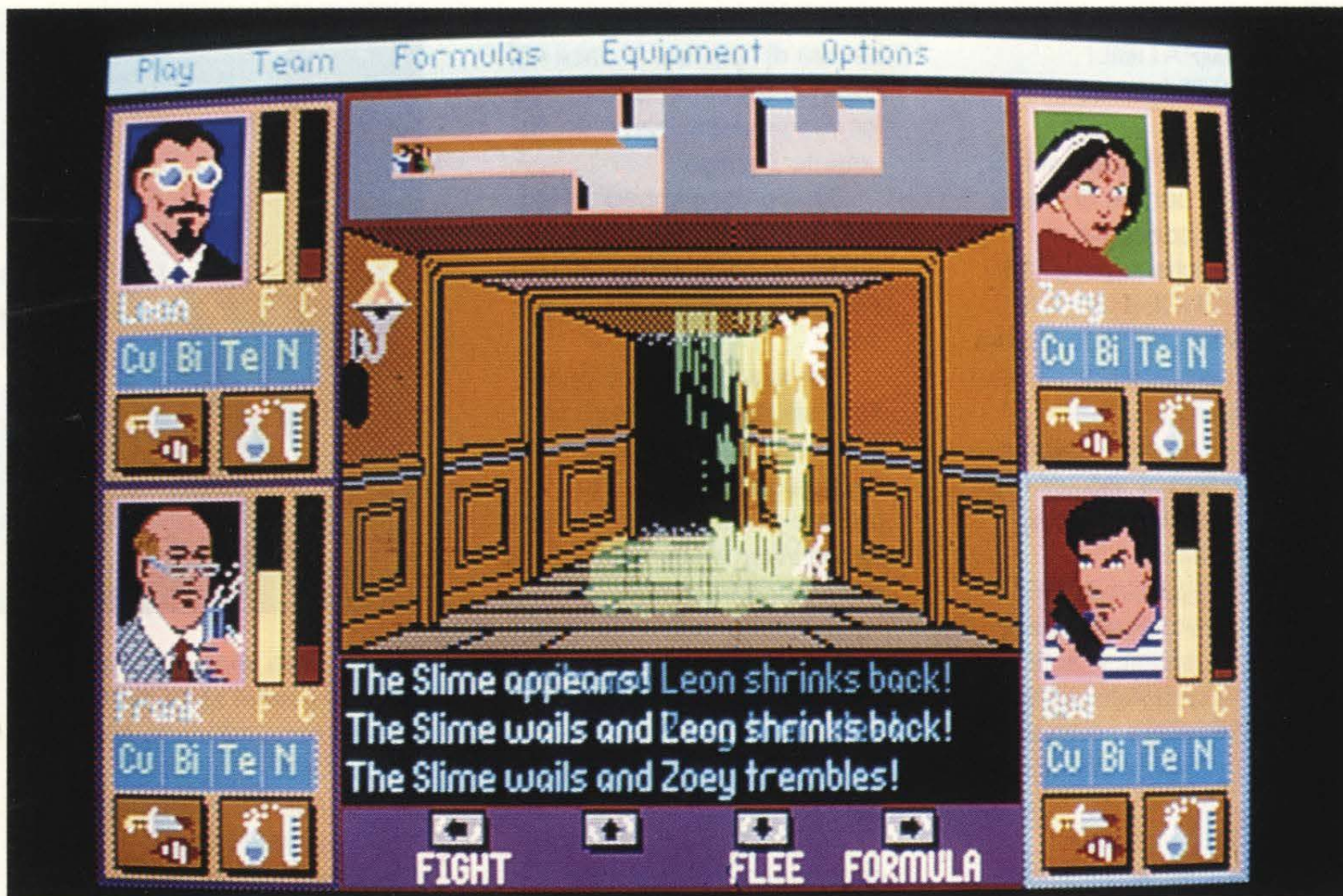
ACCOLADE

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

Sulla scia del celebrato Uninvited arriva dalla Accolade una stimolante adventure delle più classiche. Si tratta di una esplorazione in una casa infestata da demoniache presenze che proprio nulla ha da invidiare agli attualissimi e spacconi Ghostbuster. Don't Go Alone è un'avventura dinamica terribilmente divertente, ricca di brivido, suspense e un pizzico di sano terrore. La cosa in questione è la solita, decrepita, abbandonata magione che da secoli si erge sulla collinetta vicino a casa. Rumori e strani lamenti provenienti da essa, sin dalla notte dei tempi, hanno spinto i vicini ad evitarla attentamente e a mai osare di varcare il cancello d'entrata.

Noi non siamo dello stesso parere e, radunato un team di scienziati del paranormale, eccoci pronti a svelare tutti i terribili segreti della dimora infestata dagli spettri. Chi ci ha provato prima di noi (sono pochissimi) non è mai tornato e, si dice, continui a vagare per i corridoi della casa, completamente impazzito. Avete paura? Bhè, voltate pure pagina!

Tutti i veri fegatosi potranno giocare sfruttando schede grafiche CGA, EGA, VGA e, possedendola, anche una music card (quest'ultima opzione vi



farà drizzare i capelli!!!). Lo scopo del gioco consiste nel raccogliere amuleti, oggetti incantati e componenti chimici (dopo vi spiego il perchè!) per fronteggiare ed esorcizzare il capo degli spiriti, cosiddetto "The Ancient One".

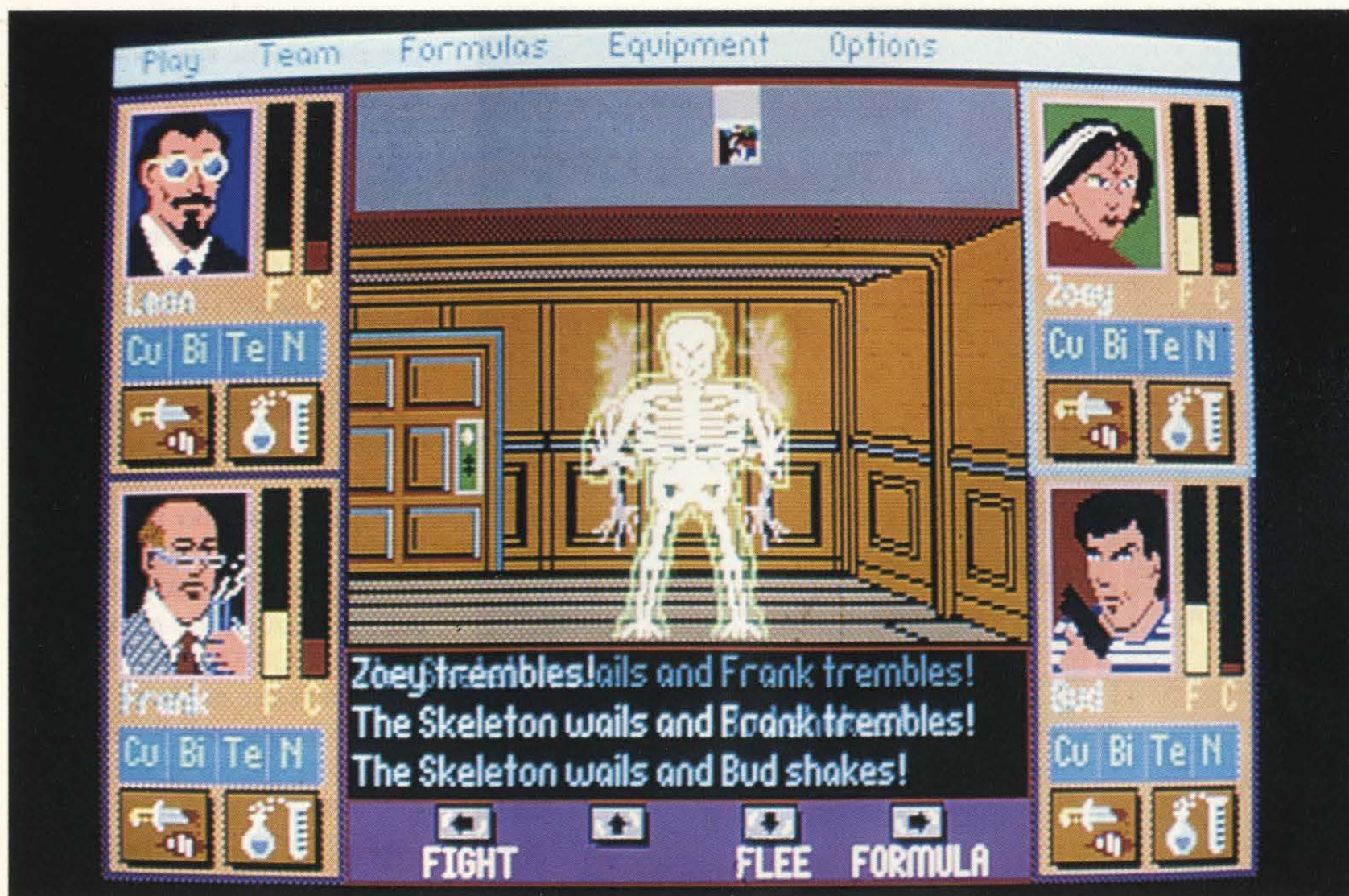
Il nostro gruppo di intrepidi si muove proprio come accadeva in Dungeon Master: due davanti e due a coprire le spalle. Ognuno dei quattro può raccogliere ed utilizzare oggetti di ogni tipo, nonché comporre formule chimiche che sostituiscono gli incantesimi già visti in altre avventure. Visto che di scienziati si tratta non ci si

può affidare all'uso indiscriminato della magia nera (nella quale non crediamo certamente), ma preferiamo altresì basarci sulla chimica che sembrerebbe dare gli stessi risultati. I vari composti, che sono ottenuti in base alla tavola periodica degli elementi (che ogni eroe possiede), possono servire a scopi offensivi, difensivi e, soprattutto, esorcizzanti. Le formule possibili sono più di 25 e possono essere impiegate durante i vari stadi dell'esplorazione, relativamente al numero di ingredienti raccolti e all'esperienza maturata con

elaborazioni precedenti. Abbiamo poi gli indicatori di Paura e Concentrazione relativi ad ogni membro della spedizione. Lo svolgersi dell'esplorazione viene registrato da una mappa automatica che appare in alto sullo schermo, evitandoci così noiosi e lunghi lavori di carta e matita. A complicare le cose però contribuiscono porte e passaggi segreti, piattaforme di teletrasporto e un dedalo di sotterranei incredibilmente stipati all'interno di un solo dischetto programma. Anche l'aspetto grafico del programma ci viene in aiuto, fornendoci una descrizione quanto mai chiara ed immediata di ogni singola fase di gioco. Sembra quasi uno Zak Mc Kraken tridimensionale.

Un appuntamento immancabile dunque per tutti gli amanti delle adventure e, soprattutto, per tutti gli accolti FTL che hanno fatto di Dungeon Master la propria ragione di vita. Ottimo lavoro Accolade!

Val. Globale: 9



**VG&CW
YEP!**

HERO'S QUEST

SIERRA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

Su ben dieci dischi da 5" 1/4 (4 da 3" 1/2 contenuti nella stessa confezione) arriva a lancia in resta la prima della nuova serie di avventure Sierra. Esaurito il filone degli Space e dei Police Quest è l'ora di Hero's Quest, classicissima adventure fantasy che ripropone i temi più cari a tutti gli appassionati. Hero's Quest è un abile e saggia miscela degli elementi caratteristici di un RPG e di una vera avventura computerizzata; il tutto ci porta a diverse e molteplici finalità del gioco che si muovono in un'unica direzione comune: diventare eroe acclamato ed indiscusso delle terre di Spielberg. Ciò che ci troviamo fra le mani è quindi una sofisticata bomba ad orologeria pronta non solo ad esplodere una volta battuto il "load", ma a dare il via ad una nuova e rivoluzionaria saga che durerà per anni. Non prendiamo comunque sottogamba questo primo episodio perchè in esso sono contenuti tutti i cosiddetti basics per entrare a vivere e maturare nel mondo di Hero's Quest. Possiamo impersonificare un cavaliere, uno stregone o un abilissimo ladro. Per tutti i personaggi l'arma più potente, con la quale sarà possibile superare ogni tipo di difficoltà, è l'esperienza;

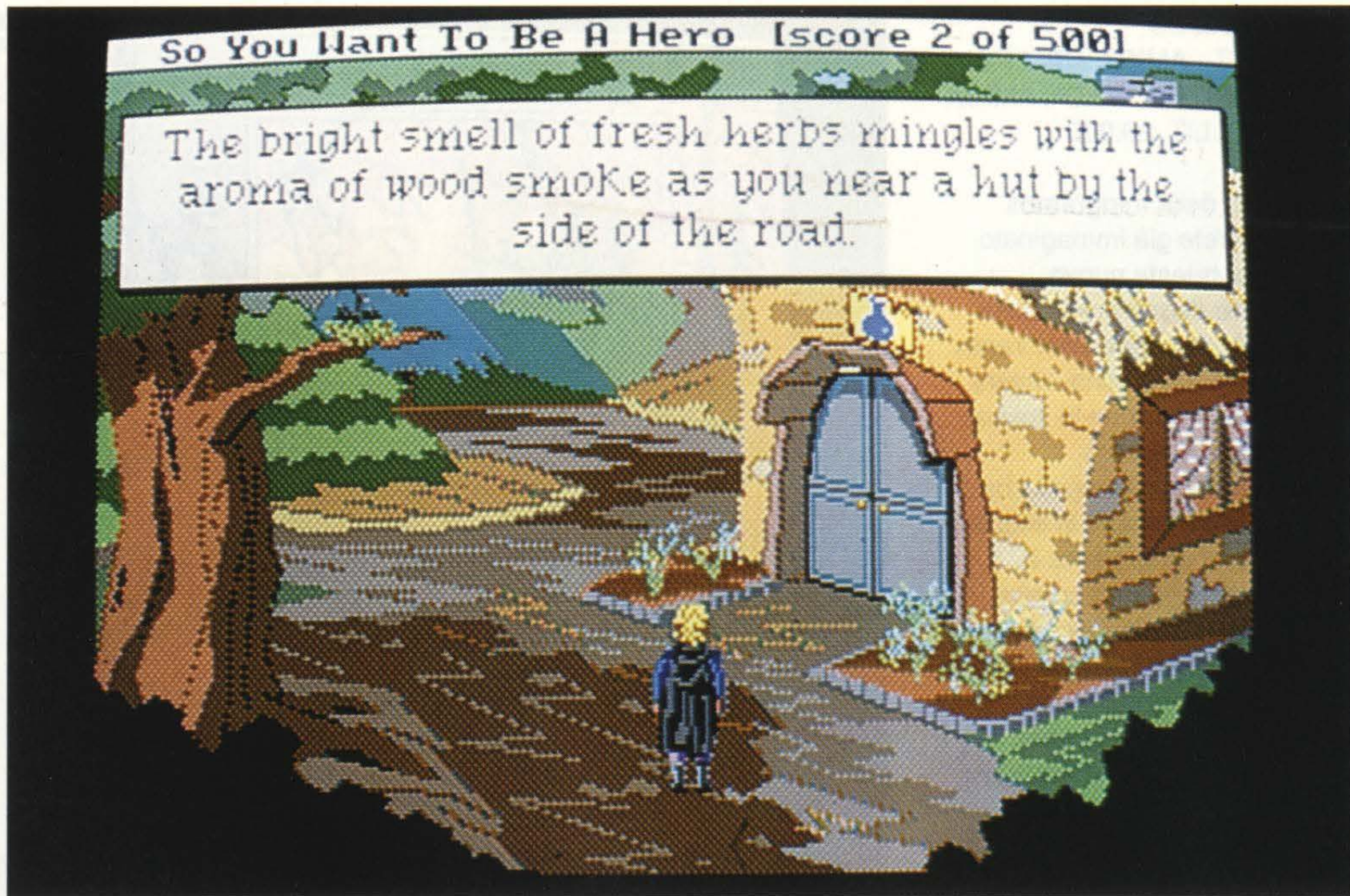
questa dote andrà perciò sviluppata attentamente durante le peregrinazioni nel mondo di Spielberg, nei dialoghi e gli scambi con le varie genti, e nei molteplici combattimenti con nemici e mostri d'ogni tipo, genere e razza. C'è anche posto per l'amore e un pizzico di humor, nell'animo di un eroe e quindi l'esperienza acquisita terrà conto anche di questi particolari aspetti del nostro alter ego computerizzato. Proprio come in un vero RPG, ogni personaggio possiede differenti doti fisiche e abilità, i cui valori standard assegnati dal programma potranno essere

sensibilmente modificati da 50 unità extra gestibili dal giocatore. Durante la vicenda è richiesto il solito input da tastiera, affiancato da numerose fasi arcade (con joystick o mouse alla mano), che già avevano fatto una timida comparsa nelle passate produzioni Sierra. Hero's Quest è un'avventura-RPG particolarmente elastica dove, in pratica, ci viene permesso di fare ciò che preferiamo. Vogliamo confrontarci con un drago assetato di sangue? C'è un tesoro da recuperare in un sotterraneo infestato da mostri? Una gentil donzella è in pericolo

ed ha bisogno del nostro aiuto? Tutto si può fare: l'universo computerizzato di Hero's Quest ha in serbo per noi una marea di opzioni, possibilità e sorprese. L'aspetto grafico di questa ennesima adventure a due dimensioni e mezza, è senza dubbio eccellente e incredibilmente migliorato rispetto allo stesso, rivoluzionario King's Quest IV che ancora sta dando molto filo da torcere agli appassionati di mezzo mondo. La gestione è sempre quella: mouse, joystick o tastiera, più, come ripeto, le immancabili sentenze da tastiera. Come tutti avrete intuito, il programma è in grado di sfruttare una Adlib o una qualsiasi Music Card. Nel complesso mai era stato osato tanto in una adventure; l'RPG si mescola ai classici temi dell'esplorazione e della ricerca, regalando a tutti gli appassionati una nuova dimensione di gioco che cresce e si sviluppa in relazione alla creatività e all'intelligenza del giocatore.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

INFOGRAMES

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Arriva dalla Infogrames (l'avrete già immaginato dal titolo) questa nuova adventure degna erede della saga dei Passeggeri del Vento. No, non girate pagina: l'intera avventura è tradotta in italiano per la gioia di tutti gli adventurmen casalinghi, che non masticano bene le lingue straniere! Il programma è ispirato all'omonimo comics, molto popolare in Francia, è ed ambientato in un mondo di fiaba in cui maghi, streghe e mostri sono all'ordine del giorno! Abbiamo 9 giorni di tempo per trovare e decifrare il complesso sortilegio che tiene prigioniero, in una specie di conchiglia fatata, il dio Ramor. I perfidi seguaci di questa divinità guerriera e sanguinaria stanno infatti preparandosi a resuscitarla, dando il via ad un regno di terrore per tutte le terre di Akbar, il mondo incantato in cui ci troviamo. Il nostro compito prevede allora esplorazioni e conversazioni con le genti che lo abitano, nonché combattimenti con l'orda di sgherri assassini, al fine di formulare un nuovo incantesimo che ricaccerà Ramor nelle tenebre infernali. Controlliamo due personaggi che intraprendono la missione: Velissa e Vragon. La prima è figlia della principessa

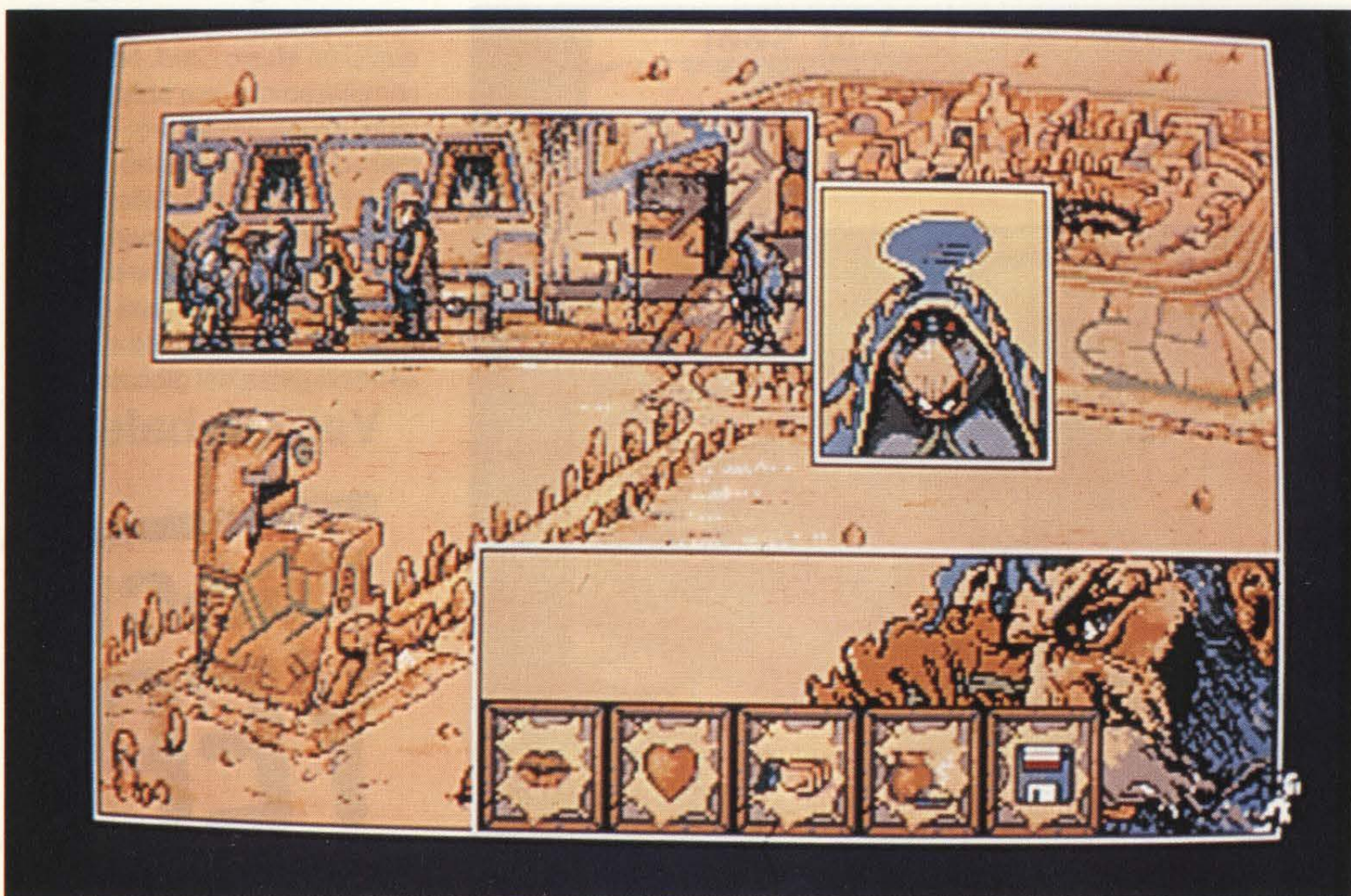
negromante Mara ed è stata incaricata dalla madre di portare a buon fine la ricerca dell'Augello del Tempo. Questa reliquia sarà in grado di rallentare lo scorrere dei giorni, per dare il tempo necessario a Mara di formulare l'incantesimo finale contro Ramor. La madre di Velissa dovrà però ricevere al più presto la conchiglia fatata in cui è rinchiuso il dio. Vragon è invece un cavaliere (presunto amante di Mara) che sposa la causa di Velissa, formando così un duo ben assortito. Durante il gioco il nostro team farà poi la conoscenza di Bulrog e di Messer Ignoto che, in base alla

nostra forza di persuasione, forse potranno aiutarci nella ricerca. L'avventura prevede lo stesso metodo di interazione dei Passeggeri del Tempo; si impiega infatti esclusivamente il mouse, cliccando sulle varie schermate grafiche, realizzate a guisa di icone per far scorrere la vicenda. In particolare con il pulsante sinistro si compiono le azioni possibile, mentre con quello destro si possono raccogliere informazioni. Il cursore del mouse (forgiato a guisa di animaletto mascotte di Velissa) può, a volte, separarsi in quattro frecce direzionali che ci permettono di spostarci ad

altre locazioni, nell'ordine che preferiamo. Durante il cammino per le terre di Akbar utilizzeremo una comoda mappa su cui potremo impostare il percorso. La figura di un narratore della storia ci verrà in aiuto, in questa occasione, con una comoda bacchetta indicatrice. La Infogrames ci viene in aiuto rivelandoci una piccolissima parte della soluzione proprio per metterci a nostro agio nel mondo di questa avventura. Il territorio è infatti diviso in molte aree, denominate marche, dove si celano molteplici puzzle e ostacoli da superare, in ordine di difficoltà. L'aspetto grafico del programma è sinceramente eccezionale e un tantino migliorato rispetto a quello delle passate avventure Infogrames. Ottimo anche il commento sonoro, molto vario e senza dubbio d'atmosfera, ricchissimo di effetti speciali. Quest for The Time Bird è un prodotto unico nel suo genere che non finirà di stupire gli appassionati di adventure.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!



Role Playing Game

Board Game

Wargame e... dintorni

THE HUNT FOR RED OCTOBER

L'omonimo romanzo di Tom Clancy, così come la sua seconda fatica (Red Storm Rising), sono stati convertiti non solo in videogame, ma anche in gioco da tavolo. Quest'ultima versione dei due romanzi ci viene offerta dalla celeberrima TSR (Quella di Advanced Dungeons & Dragons) che ha lasciato da parte, per un attimo fuggente, le ambientazioni ed i soggetti fantasy onnipresenti nelle sue produzioni. E' dunque l'ora di imbarcaci in una missione di guerra fredda fantapolitica, in uno scenario tanto complesso quanto avvincente.

RAMIUS ON THE RUN

Il sottomarino sovietico più sofisticato e potente è scomparso. Il KGB e la VKR si additano l'un l'altra come possibili responsabili non solo dell'azione, giudicata terroristica dal Cremlino, ma anche di un'eventuale favoreggiamento di spie e commando occidentali.

Il Capitano Marko Ramius intanto, rinnegandosi alla fede comunista, se ne sta andando tranquillamente dall'Unione Sovietica a bordo dell'Ottobre Rosso, il sommergibile scomparso cioè, che vuole consegnare agli americani. Al di là delle implicazioni morali e politiche, Ramius ripromette a se stesso di impegnarsi a fondo nel seminare ogni possibile inseguitore o sbarramento, per poi riuscire a convincere gli Yankees della veridicità del suo gesto. Purtroppo per Ramius l'arcano viene svelato molto presto e l'intera flotta sovietica si mette sulle sue tracce. Dal



canto loro gli americani, lasciano per un momento da parte gli inni alla bandiera e la torta di mele, per contrastare questa improvvisa ed inspiegabile avanzata dei vascelli sovietici. Essi sono infatti ignari della manovra di Ramius che solo in acque territoriali statunitensi potrà rivelar loro come stanno effettivamente le cose. Il tutto si risolve, nel gioco e nel libro, in uno scenario di battaglia di vastissime proporzioni dove ogni mezzo aeronavale viene impiegato fino all'ultima risorsa.

IL GIOCO

The Hunt For Red October è un gioco per due sfidanti. Dalla voluminosa confezione escono le dettagliate istruzioni in inglese, un totale di 304 segnalini fustellati, due tabelle per la disposizione delle task force nemiche, 4 dadi (due normali e due a dieci facce) e un grande tabellone di gioco che si estende dal Nord

Atlantico alle coste d'Europa e dall'Africa al Nord America. Importante sottolineare che sono state inserite anche le dorsali oceaniche che rendono limitano e regolano particolarmente gli spostamenti di tutti i vascelli, oltre che all'Ottobre Rosso. Si possono giocare ben 8 differenti scenari di cui uno solo ricrea la missione e la ricerca dell'Ottobre Rosso. Si tratta dello scenario 2 che permette ai due sfidanti di comandare l'Ottobre Rosso, impegnato a raggiungere le acque statunitensi, e la flotta sovietica, che deve ad ogni costo bloccare ed eliminare il traditore Ramius. Negli altri scenari abbiamo una tipica ambientazione bellica, con scontri e battaglie di vario tipo, mirata al conseguimento di diversi obiettivi, sempre diversi; si tratta in sostanza di attestare le proprie forze in determinati punti chiave dell'area delimitata nel tabellone. Per ogni scenario sono previste le regole di gioco standard più alcune specifiche

extra che caratterizzano diversamente ogni scontro. Ogni turno di gioco è composta da sei fasi; avremo dunque l'Iniziativa, due serie di spostamenti delle forze, quello relativo ai supporti aerei, le sequenze di combattimento e la fine del turno sancita dal rientro alla base dei velivoli schierati e la ridisposizione di tutti i marker interessati dagli scontri.

L'AQUILOTTO CONTRO L'OR- SETTO MISHA

In questo gioco che si rivela ben presto un possibile sviluppo, semplificato, del noto Geopolitique computerizzato Mindscape, ci troviamo in una irrefutabile ambientazione bellica abbastanza realistica ed attuale. Le 32 pagine del manuale però si rivelano decisamente veloci e semplici da leggere e memorizzare proprio perchè The Hunt For Red October è un gioco facile da imparare che si può subito vivere in tutta la sua complessa realtà. Attenzione a non confonderlo con un gioco da tavolo di quelli più semplici per i giovanissimi e le "tombolate" di Capodanno. La TSR infatti ci offre qualcosa di molto dinamico, ma comunque complesso e dedicato a chi desidera un war game un tantinello più semplice di molti altri. La varietà di scenari e differenti obiettivi rende il gioco particolarmente duraturo e piacevolissimo anche da rigiocare insieme ad un amico.

The Hunt for Red October costa 43.900 lire ed è distribuito da PERGIOCO (MI)

ADVENTURES

Ebbene sì, dopo aver toccato argomenti forse più scottanti e stimolanti, questa volta vorremmo offrirvi una bella panoramica sul mondo delle avventure computerizzate, altrettanto interessante e ricco di sorprese.

UN PASSAPORTO PER L'UNIVERSO

L'avventura, intesa come videogioco, e costretta dal nostro vocabolario a questa scomoda etichetta, è nata contemporaneamente agli arcade anche se ha forse richiesto qualche mese di gestazione in più, per prender corpo in maniera fine a se stessa.

L'avventura, ovverosia il desiderio di esplorare, svelare e vivere in prima persona altri mondi o, per meglio dire, universi paralleli è stata la stessa base portante dei primi videogame.

Se mettiamo per un attimo da parte le simulazioni sportive (partendo pure dall'indimenticabile Pong con sbarrette e pallina) e consideriamo lo spirito di coin op come Moon Cresta, Space Invaders e persino Pac Man, non è difficile intravedere in esso la componente adventure. Sparare a decine e decine di alieni, venuti da mondi lontani, e cercare di passare al fatidico livello successivo per...vedere come va a finire ("andando al massimo" di certo, ma Vasco Rossi non c'entra nulla!) non implica già un'inestinguibile ed eccitatissima sete di conoscenza?! Continuare ad infilare monete su monete in quella voracissima slot dell'arcade al bar sotto casa, non significa forse voler scoprire ciò che i game designer hanno celato per noi?!

Qualcuno potrebbe, giustamente, aggiungere che l'Homo Sapiens è arrivato a viaggiare su cavallini neri rampanti che vanno a 300 chilometri orari ed oltre e a progettare modelli di vita extraplanetari proprio per la sua sete di conoscenza che lo ha spinto a cercare qualcosa di meglio di clave e bistecche di dinosauro! (contraddizione temporale voluta, altrimenti non mi capivate!). Ed è giusto! Tutti quei "qualcuno" hanno già capito il succo delle mie parole.

Una produzione parallela si è quindi delineata assumendo una propria fisionomia e lasciando l'ombra tangibilissima

della sua presenza in tutte le novelle, i raccontini e gli opuscoli vari che ancor oggi completano e realizzano il background di ogni videogame che si rispetti.

FIOCCO AZZURRO PER LE ADVENTURE

La nascita della prima adventure si perde nella notte dei tempi anche se di nascita vera e propria, come avete visto, non si può parlare. E' preferibile allora evidenziare la comparsa dei primi giochi di esplorazione, con impostazione originale, ai tempi delle cartucce per l'Atari VCS 2600 e per l'Intellivision: ricordate Adventure e Riddle Of The Sphinx?! L'avventura era però ancora legata all'arcade, da qui l'attuale definizione di molti giochi che uniscono esplorazione ad azione shoot'em up.

Si arriva perciò alle avventure su computer come Apple e McIntosh quando il Vic 20 ed il Commodore 64 ancora "mangiavano" Quasimodo e...latte (con i biscottini). Negli States e nel Regno Unito si gridò al miracolo con la celeberrima Colossal Caves realizzata dallo Stanford Research Institute. Si trattava di una mega-storia (ai tempi almeno!) che ricalcava da vicino i Dungeons & Dragons TSR che al tempo regnavano indisturbati nel mondo dell'intrattenimento ludico (vedete che L'Universo Parallelo ha la sua bella importanza?!). Una drastica riduzione del prezzo dei Chip RAM e dei disk drive di piccolo formato (5 pollici e 1/4) rese quantomai potenti i piccoli home computer, offrendo fertilissimo terreno alla creatività dei primi adventure designer. In Italia questo tipo di intrattenimento computerizzato fece però la sua apparizione proprio sulle macchine Commodore, strabiliando e mandando in tilt i semplici smanettoni con Dallas Quest, Castle Of Terror, Il Mistero Della Piramide, la saga di Zork e la cornucopia di produzioni firmate da Scott Adams (Spider Man, Hulk, Pirates, ecc.). All'inizio ci fu una specie di scissione che vide adventure esclusivamente testuali o con aggiunta di pagine grafiche più o meno interattive con il parser dei comandi. Nonostante molti appassionati continuarono a supportare le prime (perchè risultavano più elastiche, dinamiche e

complete, evitando rallentamenti e limitazioni dovute ai particolari grafici), tutte le software house specializzate si mossero verso realizzazioni sempre più complete dove le ambientazioni grafiche divennero privilegiate. Oggi, soprattutto grazie all'incredibile balzo tecnologico degli home e personal computer, possiamo tranquillamente gustarci una realistica esplorazione di molti universi computerizzati, sfruttando computer che ci capiscono perfettamente e gratificandoci con stupendi capolavori di computer art.

DO YOU KNOW HOW TO PLAY AN ADVENTURE?

Le avventure nascono oltreoceano e nel Regno Unito. Ciò significa che parlano e capiscono solo l'inglese (tolta qualche rarissima eccezione che in Italia viene accolta con gaudio e tripudio); all'inizio ci fu questo grosso problema che portò alla creazione di un nuovo idioma "for adventurer only" che miscelava "perfettamente" inglese, milanese, romano, toscano, calabrese e un pizzico di francese, tedesco o giapponese a seconda del proprio livello di cultura. Qualcuno riuscì comunque a risolvere più di un'avventura, maturando, insieme al proprio vocabolario, una sempre più crescente esperienza nel settore. I risolutori andarono a ruba ed i loro telefoni si sciolsero a forza di chiamate disperate che arrivavano da tutta Italia.

In tutto questo noi possiamo riconoscere anche un discreto aspetto didattico che ha spinto e sempre spingerà il giocatore a sforzarsi nell'apprendimento dell'inglese per superare problemi di gioco di varia natura. Imparare giocando non è mai stato così facile: vi piaccia o no!

L'IMPORTANZA DI AVERE I CAPELLI A POSTO

Ogni avventura utilizza uno specifico Parser, ovverosia una routine di organizzazione del programma che mette a disposizione del giocatore e dell'avventura stessa un sempre più ricco vocabolario di termini che sveltisce e migliora la dimensione di interattività. Il problema iniziale di questi giochi, anni or sono, era infatti la limitatezza del lessico in

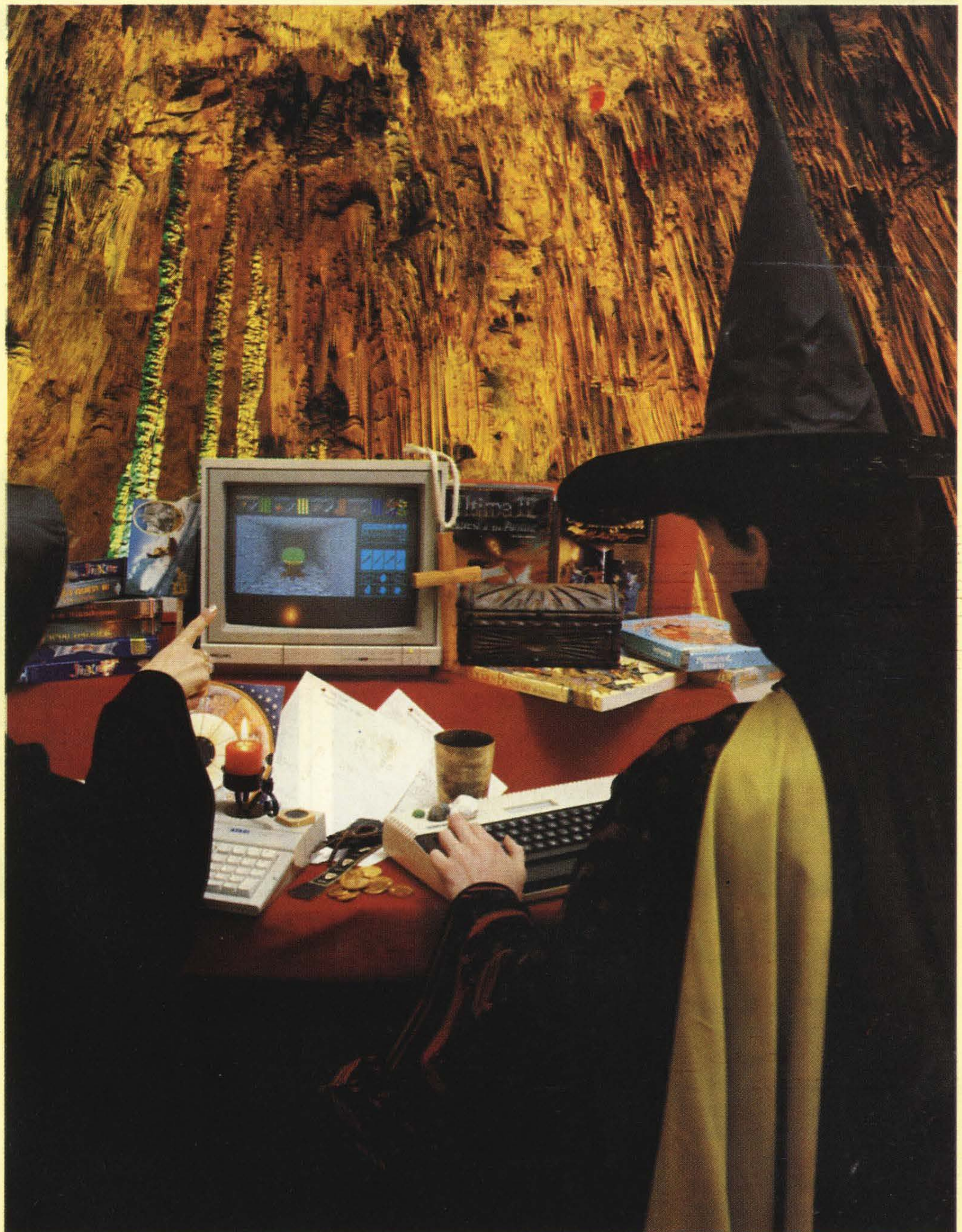
possesto del programma, che richiedeva penose ricerche di sinonimi e parole chiave oltre che alla altrettanto dura ricerca di soluzioni per i vari ostacoli/problemi da superare.

Oggi si può tranquillamente dialogare con un adventure (qualcuno potrebbe intravedere in ciò uno stadio iniziale di schizofrenia!) impostando in alcuni casi persino il tono e la dialettica con cui il programma ci risponde. Un esempio lampante è quello di *Leisure Suit Larry II* della mitica Sierra che, oltre a sfruttare un dinamismo ed un humor tutto particolare, può "parlarci" con differenti toni di trivialità e volgarità (si tratta di un programma destinato ad un pubblico maturo, come affermano quei "bacchettoni" degli americani!). Si è dunque giunti all'apoteosi nell'arte di programmare adventure; ai soliti draghi, cavalieri, principi e donzelle, si affiancano soggetti sempre più strampalati, non per questo però tanto originali quanto vicini a probabili realtà. Sempre nello stesso programma Sierra bisogna curare l'acconciatura ed il taglio dei propri capelli per potersi guadagnare il sudatissimo finale dell'avventura!

CONTINUANDO AD ANDAR PER L'AVVENTURA

Se togliamo le rutilanti presentazioni, le confezioni multicolore, le mega campagne pubblicitarie e gli immancabili fascicoli di introduzione ad ogni adventure, ci troviamo ancora di fronte a qualcosa di incompleto. Molte cose, dettate direttamente dalla nostra fantasia, ancora non si possono fare nelle adventure dell'ultima generazione. Cosa si nasconde dietro gli ombrelloni di *Larry II*? Cosa c'è dentro alla mini *Enterprise* di *Space Quest III*? Il labirinto di *Uninvited* è proprio tutto lì? In generale, cosa c'è dietro l'angolo? (dopo questa battuta mi è esploso il colletto della camicia e la cravatta se ne è volata via!).

Nonostante l'estremo realismo e l'altissimo livello di partecipazione ad un'avventura, i programmatori stendono per noi un percorso forzato che prevede ben poche diversioni. Nelle recentissime produzioni Lucasfilm abbiamo la presenza di alcuni bivi che possono portare comunque alla risoluzione finale, ma ciò non basta ancora. Quel senso di



vuoto e di frustrazione che spesso si cela dietro ad un glorioso *The End*, spesso è proprio dettato da un'insoddisfazione personale, nata dalle suddette limitazioni e forzature.

Il filone adventure sposa, proprio in questi giorni, quello dei Role Playing Game da tavolo (chi non sa cosa sono si torni a smanettare con il joystick, buuuuhh!!!). Ciò significa che il dinamismo e l'aspetto realistico di questi programmi per computer raggiunge livelli insperati, facendo maturare la stessa avventura in relazione alle mosse del giocatore. Ci si muove dunque verso qualcosa di ancor più grande che forse riuscirà a soppiantare definitivamente quei classici liberecoli di novelle introduttive

che ancor oggi costituiscono la base portante di molte adventure.

E' comunque impensabile aspettarsi una qualsiasi rivoluzione basandosi sullo

stato attuale della tecnologia delle "macchine da intrattenimento elettronico". Chissà che *Matilda*, tornando dal Venezuela, non riesca a far qualcosa?!



Colossal Cave: la prima adventures in assoluto!

DR. DOOM'S REVENGE

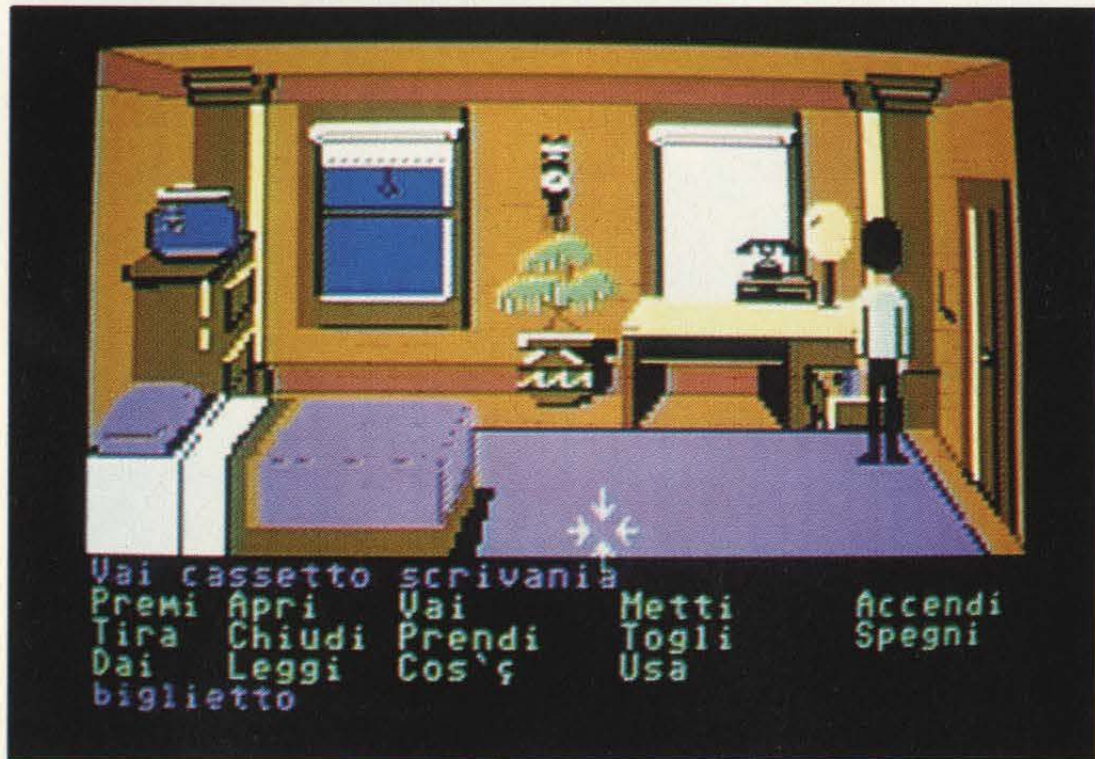
EMPIRE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Lo stupefacente Uomo Ragno e l'incredibile Capitan America arrivano a combattere il malvagio Dottor Destino anche sui "poveri" e bistrattati Amiga. L'arcade Adventure proposto dalla Empire sfrutta ottime animazioni (un po' a scatti a dire il vero) e eccellenti commenti sonori sull'ammiraglia Commodore. Affrontando in coppia l'orda di

sgherri assoldati da Destino, dovremo farci strada fino al suo inespugnabile quartier generale, per sventare il suo sciagurato tentativo di soggiogare l'umanità intera. Il programma arriva con manualistica e traduzione completa in italiano.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



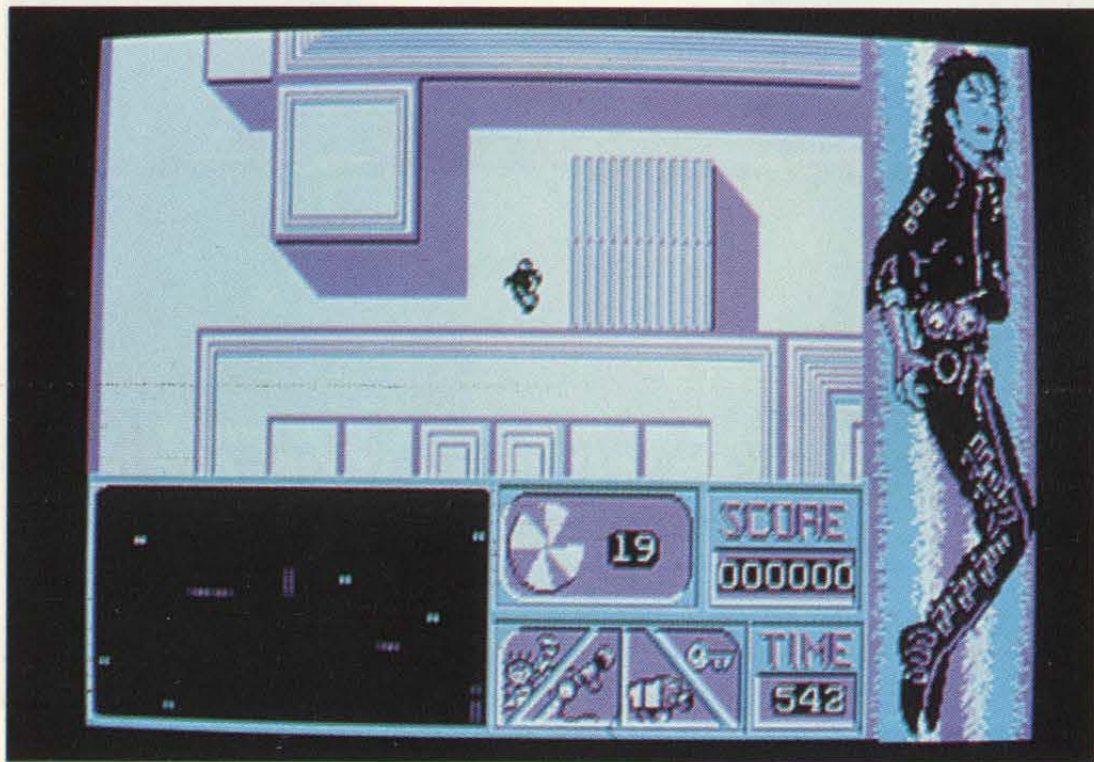
MOONWALKER

US GOLD
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 29.000

Ta, ta, ta, tatatan, ta,..'cause I'm bad, bad, 'sò beeddo!!! Ehm, scusate è l'emozione di giocare Moonwalker finalmente sul mio PC che mi rende particolarmente euforico. Il gioco l'ho provato in versione 3" 1/2 e 5" 1/4, è corredato da manualistica in italiano ed è veramente divertente. Nelle vesti del Michael più famoso del mondo a sette note dovremo liberarci da uno stuolo di fans assatanati e mandare a carte e

quarantotto il letale e dannoso commercio di droga di un mega boss (si chiama infatti Mr. Big). Il problema è solo quello della brutta gestione joystick che affligge, sin dalla notte dei tempi, tutti gli IBM PC e compatibili. La giocabilità è comunque ottima, sotto l'aspetto del divertimento e della carica di interesse del game. Altra pecca è però il sonoro che non sfrutta nessun tipo di music card. Un bel giochetto che non costa molto imperdibile per tutti i "bad" della situazione!

Val. Globale: 7



ZAK MC KRAKEN

LUCASFILM
VERSIONE: CBM64/128
DISCO
PREZZO: LIT.

Dopo aver letto e riletto le presentazioni, le recensioni e le soluzioni di questo adventure del secolo, anche i Commodoriani a 8 Bit potranno finalmente gustarsi Zak Mc Kraken nella versione tutta per loro. Il programma arriva con manualistica tutta in italiano e con la stessa traduzione delle versioni a sedici Bit. L'aspetto

grafico risente notevolmente della limitatezza del CBM64, ma nel complesso la Lucasfilm è riuscita quasi a fare l'impossibile. Con il Joystick si riesce a giocare e interagire con l'avventura in maniera eccellente. Zak Mc Kraken è un appuntamento imperdibile per tutti coloro che sono "nati" con Dallas Quest, Zork e Castle Of Terror: questa sarà una nuova, rivoluzionaria ed entusiasmante esperienza!

Val. Globale: 8



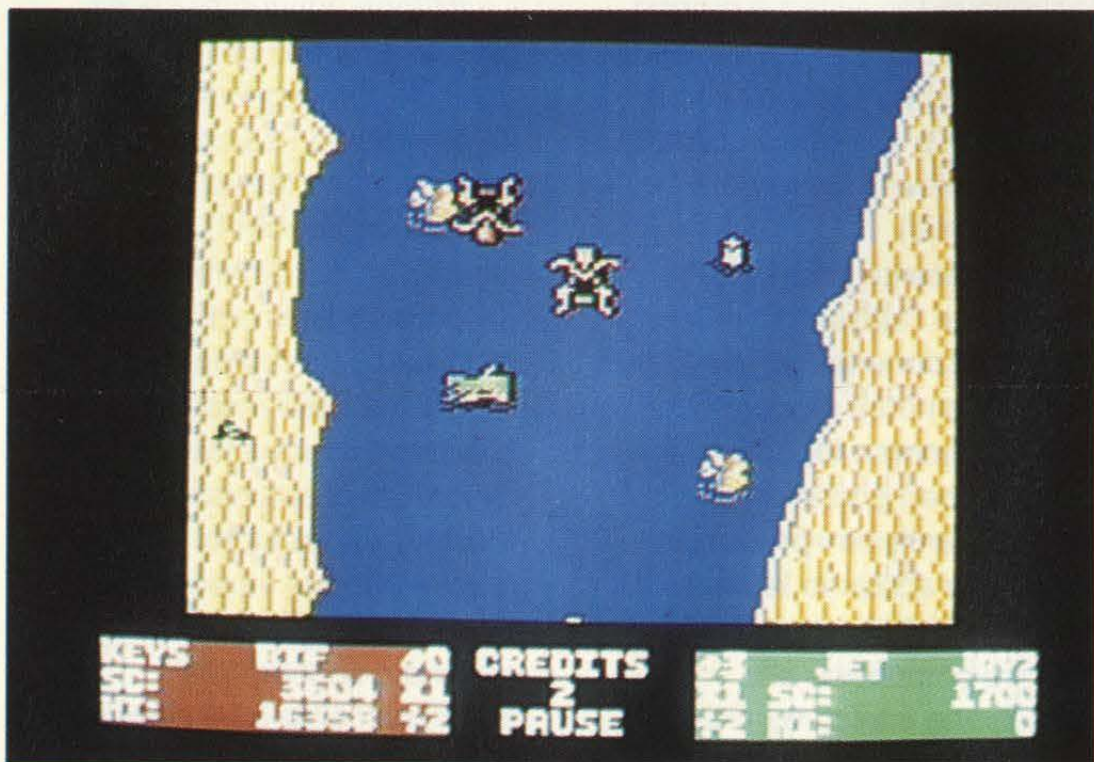
TOOBIN'

DOMARK
NUOVA VERSIONE: CBM64 D
PREZZO: LIT. 15.000

Arriva più simpatico che mai l'abbronzatissimo eroe dell'ultima conversione arcade Domark. Ma per lui, ahimè, sul CBM64 son dolori. Se già la versione per i sedici bit non aveva mantenuto nè promesse nè aspettative, il salvagentino a 8 Bit proprio non sta a galla in questo giochetto Domark. A causa di una grafica elementare e terribilmente obsoleta e ad una impostazione rozza e farraginosa, Toobin' non riesce

a soddisfarci nemmeno per sole 15.000 lire. Scopo del gioco è quello di percorrere fiumi e torrenti in una gara ad ostacoli che sta a metà fra Park Patrol Activision e Buggy Boy Elite. Le animazioni sono lente ed imprecise mentre il sonoro è praticamente assente. Anche gli indicatori di gioco, fin troppo elementari, danno prova dell'eccessiva fretta dei designer Domark nel programmare questa conversione. Non per soldi, ma per denaro?!

Val. Globale: 4



Consigli, trucchi e strategie

HARD DRIVIN' (Domark, per Atari ST):

Innanzitutto scegliete l'opzione Auto per il cambio. Quello manuale è decisamente complicato da gestire e richiede una certa abilità che maturerete durante il gioco. Assicuratevi che il volante sia in posizione centrale (altrimenti vi ammazzerete subito), mettete in qualsiasi posizione il cambio (tranne che in retro), girate la chiavetta e premete l'acceleratore! Prima di entrare nei dettagli prendete nota delle seguenti considerazioni:

1) Osservate il lato della strada su cui iniziate a correre; molte autovetture di Hard Drivin' sono predisposte per la guida sulla sinistra. Se iniziate a guidare sulla sinistra però si tratterà di un'auto americana e quindi ci troveremo sul lato destro della pista.

2) Hard Drivin' è una simulazione di traffico reale; state molto attenti dunque nel sorpassare le vetture che vi precedono perchè altre potrebbero sorpassare in senso contrario.

3) Non abbiate timore, in fase di sorpasso, di uscire di pista per qualche secondo. L'importante è rientrare subito senza perdere velocità.

4) Ricordatevi di manovrare lo sterzo dolcemente senza bruschi movimenti, ricordandovi anche del servo sterzo. Questo è un vero gioco di guida: non siamo su un go-kart!

Ogniquale volta sentite slittare e scappare di mano la vettura, contro sterzate dolcemente senza girare il volante con violenza (lasciate perdere l'istinto!).

STUNT TRACK:

si tratta della più divertente fra i due tipi di pista. La caratteristica più interessante è il classico e spettacolare giro della morte (loop). Allo start accelerate al massimo e superate la collinetta. A tre quarti di questa rallentate a 60 MPH e scendete senza aumentare l'andatura.

Giù dalla collina la macchina se ne andrà tranquillamente senza sbattere il muso, qualora doveste accelerare. In prossimità del ponte accelerate pure al massimo. Rimanete sul vostro lato della strada perchè un grosso camion attraversa sempre il ponte in direzione opposta. Rallentate a 65 MPH per saltare il ponte altrimenti urterete con il muso atterrando sull'asfalto. Arriviamo quindi alla curva stretta che dovrebbe essere percorsa ad un massimo di 45 MPH; qui non c'è traffico

quindi sbizzarritevi pure su entrambi i lati del percorso. Usciti dalla curva accelerate verso il loop e cercate di superare velocemente la lenta autovettura che vi sbarrala la strada: cercate di farlo prima di arrivare al loop. Se non ce la fate tallonatela da vicino. C'è sempre un camion dall'altra parte della strada perciò tenete gli occhi aperti. Accelerate al massimo per fare il giro della morte e prima di arrivare alla collinetta successiva rallentate a 60 MPH. Accelerate di nuovo per superare il check point (bruciandolo letteralmente!) ed arrivate alla piccola curva parabolica. Incuranti del ridicolo limite di velocità (appare sul lato della strada e dice 40 MPH!!) portate la macchina a 120 MPH mantenendo dritta in pista la macchina (altrimenti uscirete dalla curva fuori pista). Da questo punto in avanti andate al massimo (come Vasco Rossi) e cercate di superare tutte le auto che vi precederanno. Con un po' di pratica dovrete essere in grado di superarle anche all'interno, senza rischiare di combinare dei bei frontalini con i veicoli che arrivano in direzione opposta. Al fine scivoliate e controsterzate nel lungo

curvone per oltrepassare il check point con un bel po' di extra time. Se ottenete un buon tempo, quando termina il limite di tempo finale, verrete sfidati dal Phantom Photon in un giro della Stunt Track.

Non ci sono altre macchine in pista quindi tutto ciò che dovete fare è evitare di urtare contro qualcosa o sprecare più di 10 secondi fuori pista (durante sorpassi e accelerazioni). Utilizzate la tattica sopradescritta per battere l'avversario.

Il suo punto debole consiste nell'uscire sempre di pista in prossimità del ponte.

SPEED TRACK:

Questa è la pista dove esercitarsi ed è anche particolarmente divertente se volete sfrecciare alle massime velocità senza troppi problemi. Ci sono molti rettilinei che potrete sfruttare in entrambe le corsie.

Ci sono solo due cose da tenere bene in mente: alla terza curva, in prossimità del primo check point e del curvone successivo è consigliabile ridurre la velocità a 55 MPH, portarvi poi a 60 MPH e quindi accelerare a metà curva per uscirne a 75-80 MPH. Finite la pista facendo fondere gomme e motore!

Economic News

VENDO

**PER C64 MOUSE
NUOVISSIMO CON
ISTRUZIONI E DISCO
PROGRAMMI**

A CHI ACQUISTA REGALO
MOLTISSIMO SOFTWARE
GIANNI COTTOGNI
VIA STRAMBINO,23
10010 CARRONE (TO)
TEL.0125/712311

**C64 COMPLETO DI
REGISTRATORE, MANUALE,
JOYSTICK AL PREZZO
MODICO DI LIT.300.000**
MARCO BOSSETTI
VIA DIEGO SIMONETTI, 97
00122 RM/LIDO

TEL.5665785

**CBM128 + REGISTRATORE +
DRIVE + JOYSTICK + GIOCHI
ORIGINALI E NON A
LIT.300.000**

FRANCILLO CLAUDIO
VIA BORTOLOTTI,71
41100 MODENA

**VENDO MSX-PHILIPS NMS
8220 COMPLETO DI:
ISTRUZIONI D'USO,
MANUALE MS/DOS,
MANUALE DESIGNER, CAVI
COLLEGAMENTO RETE,
TVCC, REGISTRATORE DI
DATI. IL COMPUTER È
DOTATO DI SOFTWARE
"MSX-DESIGNER" DA 16 KB.**

Prezzo Lit. 500.000 trattabili
(poco). Telefonare ore pasti allo
0331/450158 chiedere di
Cristiano.

Cercano Contatti per Ibm e Comp

ANDREA BOERO
VIA PIETRO MASCAGNI,11
10055 CONDOVE (TO)
TEL.011/9632631
**CERCO AIUTI PER
AVVENTURE**

Cercano Contatti per Amiga

NICOLA GIANNO
VIA MARSALA,351
RILIEVO (TP)
TEL.0923/864559

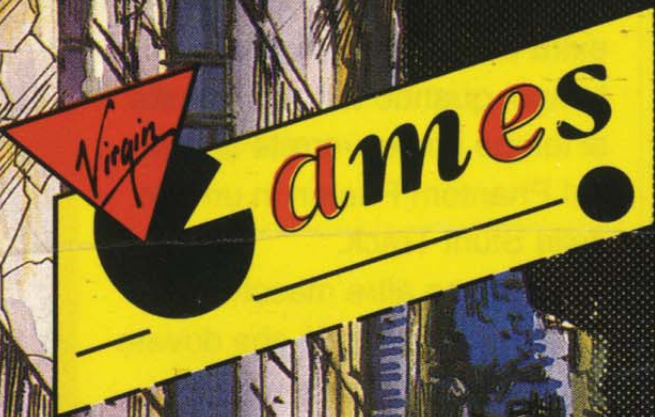
PAOLO VARESCHI
VIA PUCCINI,2
TEL.38068 ROVERETO (TN)
TEL.0464/413578

Cercano Contatti per Cbm64

CASTIGNANI MICHELE
VIA MOLISE,3
62012 CIVITANOVA MARCHE
TEL.0733/75226

INCREDIBLE BUT TRUE!

THE NINJA WARRIORS™



AN
OFFICIALLY
APPROVED
TAITO
CONVERSION

AMIGA 29000
C64 C. 18000
C64 D. 25000
SPECT. 18000
AMST. 18000



AVAILABLE ON

ATARI ST	£19.99
AMIGA	£19.99
CBM 64 CASS	£9.99
CBM 64 DISK	£14.99
SPECTRUM CASS	£9.99
SPECTRUM +3	£14.99
AMSTRAD CASS	£9.99
AMSTRAD DISK	£14.99

VIRGIN GAMES • 2-4 VERNON YARD
119 PORTOBELLO ROAD • LONDON W11 2DX
"LICENSED FROM © TAITO CORP., 1988
PROGRAMMED BY RANDOM ACCESS
COPYRIGHT THE SALES CURVE 1989."
DISTRIBUTED BY VIRGIN MASTERTRONIC.
EXPORT OUTSIDE EUROPE AND
AUSTRALASIA PROHIBITED.

LA MIGLIORE CONVERSIONE DI UN
PICCHIADURO MAI REALIZZATA!
ACE magazine ♣ December '89

DISTRIBUITO DA

LEADER
DISTRIBUZIONE

AMIGA
ATARI ST
CBM 64
SPECTRUM
AMSTRAD