

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 MARZO - ANNO III N. 4 - 1986 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

**DYNAMIC DEBUGGER:
IL PRIMO GIOCO
A 4096 COLORI
SU AMIGA**

**RAINBOW ARTS
COLPISCE ANCORA:
STARTRASH E DYTER 07**

**POSTER
IN REGALO!**

**CARTONI ANIMATI
PER MS/DOS**

**NUOVI MODULI
PER AD&D!**

**LA SOLUZIONE DI
LEGEND OF THE SWORD
PARTE SECONDA**





Erhältlich für:

Amiga™
Atari ST

C 64
SchneiderCPC
Spectrum



Bildschirmfotos Amiga(2), C 64(1)



Rainbow
*** Arts

LEADER
DISTRIBUZIONE

VG&CW

Direttore responsabile:

Rocco Schirinzi

Capo redattore:

Alessandro Gualtieri

Hanno collaborato ai servizi: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Domenico Colombo**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: Operation Thunderbolt 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.

Sempre sfogliando alcune riviste del nostro settore ho notato una cosa che mi fa molto dispiacere; lo spazio dedicato alle risposte ai lettori viene spesso frainteso da entrambe le parti e dedicato ad ospitare inutili e aridi sproloqui di questo o quell'utente che scambia probabilmente questa rubrica per un suo diario personale. Non è difficile infatti imbattersi in veri e propri "Giornalini di Gian Burrasca" narrati da sconsiderati scribacchini, invece di trovare missive costruttive e pertinenti. Lo spazio dedicato ai lettori in questo senso deve essere inteso come una specie di ufficio informazioni o, meglio ancora, come una sorta di mini dibattito inteso a chiarire dubbi, perplessità e quesiti dei lettori che trovano nella redazione (cui hanno deciso di riporre la loro fiducia) un valido e preparato staff di esperti. A che pro raccontare i fatti propri e le possibili distorte elucubrazioni della propria materia grigia, svilendo e rovinando una rubrica così importante? Mah, misteri della carta stampata! Ad ogni modo VG&CW continua per la sua strada che anche in questo numero appare costellata di bocconi prelibati, interessanti novità e specialissime anticipazioni per la gioia di tutti voi. La Pagina dell'Avventura, poverina, viene sempre stracchiata al massimo per ospitare maggior contenuti possibili; se non trovate in questo numero ciò che vi interessa pazientate ancora un pochino e verrete esauditi! Un'ultima parola va spesa al riguardo di un **preoccupante problema**. Da molte telefonate e lettere pervenuteci pare che molti negozi di computer, periferiche e software, **augmentino i prezzi dei programmi secondo il loro libero arbitrio**. E' successo infatti che qualcuno abbia pagato un **Gazza's S. Soccer per Amiga ben 49.000 lire, contro le 29.000 lire suggerite dall'importatore**. Questo ennesimo aspetto della vendita, perchè solo così si può identificare questo losco mercanteggiare, va debellato immediatamente. **Non fatevi scrupolo e fateci sempre sapere cosa accade "al di là della barricata": dal canto nostro cercheremo di fare l'impossibile per sgominare questa ulteriore minaccia per gli utenti.**

SOMMARIO

RISPOSTE AI

LETTORI

WORLD NEWS

UTILITY

REPLAY PROFESSIONAL
CARTOONERS

GAMES

DYTER 07
CHESSPLAYER 2150
DAN DARE III
DRIVIN' FORCE
DYNAMIC DEBUGGER
CHICAGO 90'
ESKIMO GAMES

FAST LANE

STRIX

P-47

THUD RIDGE

STARTRASH

DAY OF THE VIPER

SIMULATION

FULL METAL PLANET

EAST VS. WEST

ADVENTURE

DRAGON WARS

TIME

LA PAGINA

DELL'AVVENTURA

LEG. O/T SWORD II PART.

UNIVERSO

PARALLELO

COMPANION DUNGEON &
DRAGONS (CMP1)

NEWS RELEASES

FIGHTER BOMBER

POPULUS

POPULUS DATA DISK

GAZZA'S SUPER SOCCER

CONSIGLI TRUCCHI

E STRATEGIE

ECONOMIC NEWS

Da spedire in busta chiusa a:

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

ANNO 3 N. 4

Scrivere possibilmente in stampatello

COGNOME E NOME _____

VIA E NUMERO CIVICO _____

CAP. CITTA' (PROV.) _____

N. TEL. _____

TESTO MAX 25 PAROLE _____

Data _____

Note _____

Risposte ai lettori

Salve, mi complimento subito con voi e spero che scusiate questa brutta scrittura. Vado subito al sodo e volevo dirvi che io seguo da poco il vostro giornale e finora ho visto e letto pochissimi servizi sugli Amstrad. Io dico così perché lo possiedo e quindi noto le poche apparizioni nel vostro giornale. Vorrei sapere e vedere se potete trattarlo un po' di più. Grazie e Arrivederci

**Cogotti Filippo
Oristano**

Carissimo Filippo, grazie innanzitutto per i complimenti. Dalla tua lettera, particolarmente succinta (non aver paura a scriverci!!) non siamo riusciti a capire quale tipo di Amstrad tu possieda. Se si tratta di un MS/DOS compatibile ci sembra che di articoli ne appaiano parecchi sulla nostra rivista. Se invece il computer che possiedi è un Amstrad che usa il suo unico sistema operativo abbiamo brutte notizie da darti. E' infatti quasi impossibile trovare programmi per questo standard proprio perché, non essendo molto diffuso in Italia, i nostri distributori non ritengono opportuno intraprendere una cospicua importazione.

L'unico consiglio che possiamo darti, in questo caso, è di cambiare il computer al più presto! Ciao!

Spettabile redazione di VG&CW, vi scrivo per porvi alcune domande:

1) Vorrei sapere l'uscita del gioco Dragonslayer della Linel (svizzera).

2) Io possiedo un'Amiga 1000 espansa a 1,5 Mb, ma questa espansione la posso utilizzare solo con un Kickstart 1.2 speciale, che mi possa riconoscere l'espansione. Il Kickstart è della Level 42 e si chiama One Mega Kickstart. Vorrei sapere se sono uscite

versioni nuove come la 1.3 o la 1.4 di questo kickstart.

Vi ringrazio anticipatamente.

**Giona Orlandi -
Roma**

Caro Giona, ecco le risposte ai tuoi quesiti.

1) Dragonslayer, da tempo annunciato, non è ancora stato pubblicato e la stessa Linel pare ne abbia interrotto la realizzazione. Interpellata al riguardo la software house svizzera non ha saputo darci ulteriori spiegazioni; tutto rimane avvolto dal più fitto mistero!!

2) La tua espansione, montata all'Amiga 1000, non è evidentemente di tipo autoconfigurante. Il kickstart in tuo possesso è stato allora modificato, nel senso che sono state inserite alcune stringe di programmazione che permettono al computer di vedere l'espansione. Le versioni ulteriori del kickstart sono già state pubblicate, ma a questo punto bisognerebbe testarle se non controllarle per aggiungere le stesse stringhe che la tua versione possiede. Non è dunque questione di kickstart!

Spettabile redazione, chi vi scrive è Andrea Galizzi, spero che vi ricordiate di me, infatti sono colui che ha avuto il grande onore di avere ben 2 recensioni (1 in posta e 1 in Economics News) nel primo numero quindicinale di Videogame.

Vi scrivo per ringraziarvi della vostra cordialità, e per mostrarmi completamente a vostra disposizione al chiarimento di problemi ecco, riguardanti Commodore Amiga.

Inoltre vi scrivo perché (se ne avete bisogno) possiedo una buona conoscenza della lingua e del settore; quindi vorrei tanto collaborare con voi nelle recensioni e impressioni dei giochi. In

altre parole, se vi interessa, basterà che mi forniate i nominativi e in poco tempo vi preparerò le impressioni, i commenti, i pareri, i voti, ecc.

Tuttavia se doveste accettare, chiedo che non mi siano affidate delle avventure, cose che proprio non capisco...

Inoltre opero solo su Amiga (altri non ne dispongo) a meno che non mi vogliate addirittura tra voi...

Spero che mi vogliate anche solo provare a che prendiate sul serio il mio comunicato. Sono pronto a farlo in tutta serietà, se ne foste anche solo interessati, scrivete e/o telefonatemi.

Ora vi saluto e vi porgo i migliori saluti.

**Andrea Galizzi
S. Giovanni Bianco
(Bergamo)**

Carissimo Andrea, la tua lettera ci ha colpito notevolmente. Innanzitutto teniamo a precisare che il tuo non è stato un onore, ma bensì un diritto inviolabile, come quello di tutti gli altri lettori. Le vostre inserzioni e le vostre lettere saranno infatti sempre pubblicate su VG&CW e nessuna verrà mai cestinata. L'unico problema può essere caratterizzato da una certa lentezza nella pubblicazione delle risposte, ma ciò è esclusivamente dovuto a ragioni di spazio (che manca sempre, mannaggia!!!).

La tua quasi accorata offerta di collaborazione non è passata inosservata ed è stata presa davvero sul serio; purtroppo però il nostro staff tecnico è già al completo e quindi per il momento proprio non se ne parla di ampliarlo. Comunque sia, ringraziandoti per il tuo interesse e la tua disponibilità, ti promettiamo che, qualora si verificassero defezioni in redazione, saremo i primi a fartelo sapere! Ciao!

Spettabile Redazione, con la presente Vi mando le mosse esatte per terminare il gioco SPACE ACE. Evidentemente le mosse andranno eseguite nei "tempi esatti" con un certo sincronismo, come è sottolineato ampiamente nel manuale della versione ORIGINALE. Sottolineo la parola "originale" perché sono un convinto sostenitore dei programmi ORIGINALI. E non solo nelle parole, ma anche nei fatti, visto che sono riuscito nelle difficile opera di trasformare un reparto di un noto negozio di Crema da venditore di fumo, cioè di programmi non originali, in venditore di programmi originali da me assistiti, ovviamente garantiti e provati al momento del loro arrivo in negozio, per garantire un prodotto sempre valido e funzionante. Tutto questo non certo per lucro, considerato che non ricevo alcun compenso, ma per il solo bisogno di vincere quella scommessa, un giorno fatta col proprietario di tal negozio, incredulo sul fatto di poter vendere un programma che costasse più di 7.000 lire...

Nel periodo natalizio sono stati venduti dieci computer Amiga modello 500 con monitor, e dieci nuovi clienti si sono visti consegnare insieme al loro nuovo apparecchio un gioco originale in regalo e tanti buoni consigli sul come adoperare un computer non solo per giocare, ma anche per utilizzare al meglio le capacità di tali strane scatolette grigie (questo è l'effetto che fanno i computer alle persone che si avvicinano totalmente ignoranti sul effettivo uso di tali apparecchiature). Tutto questo dispendio di forze e di consigli sono serviti ad indirizzare i nuovi clienti verso una strada piena di soddisfazione e totalmente assente da "Guru". Ora questo amico negoziante vuole aprire un nuovo reparto esclusivamente riservato al mondo dei

videogiocatori. Vi assicuro che non è una favola...

Pastori Stefano
Bagnolo Cremasco (CR)

La tua lettera, caro Stefano, parla da sola. Sperando che molte "orecchie da mercante" si sturino al più presto, ti salutiamo e ti rignraziamo per la soluzione di SPACE ACE che tuttavia non sarà pubblicata perchè è già apparsa sullo scorso numero di VG&CW, grazie ad un lettore "rivale" forse più svelto di te. Grazie lo stesso, ciao!

Ciao! Sono un utente diciassettenne di Atari ST (non nel senso che lo uso da tutto questo tempo!!) ed il modello che posseggo è il "povero" 520 ST; povero nel

senso che può sfruttare il drive a singola faccia che mi sta dando parecchi problemi.

Vorrei infatti sapere se tutti i giochi che recensite per l'ST sono compatibili con il mio tipo di drive. Cosa mi dite di Turbo Outrun, Strider, Time, e simili?!

Perchè le adventure della Sierra non funzionano sul mio disk drive?

Mi sta venendo il dubbio che ci sia qualcosa che non gli funziona più bene, oltre al problema della singola faccia!

Grazie per le risposte che mi darete (ci spero caldamente!) e complimentissimi per la bella rivista!!!!

Nicola Palmieri
Bari

Caro Nicola, il tuo problema è di facile

risoluzione. Rispondendo ai tuoi quesiti speriamo di chiarire le idee anche a molti altri utenti ST "a singola faccia" che continuano a telefonare in redazione per porre le stesse domande.

Dunque, dunque, tutti i giochi che recensiamo (Turbo Outrun, Strider e Time compresi) sono perfettamente compatibili con il tuo drive.

Non per nulla nella confezione originale troviamo due o tre dischetti (formattati a 360 K) quando nelle stesse versioni Amiga ce n'è uno solo.

Questo proprio al fine di rendere compatibili i programmi con qualsiasi tipo di drive montato su ST.

Per i giochi Sierra il discorso varia leggermente. Sulla confezione infatti viene sempre riportata la specifica tecnica riguardante al drive a 360K o a 720K.

Nella gran parte dei casi

all'interno della confezione troviamo un coupon che permette di richiedere (con una spesa irrisoria, poco più di 5.000 lire) direttamente alla Sierra la versione a 360K del programma.

Visto però che la software house è statunitense e si trova nientepopodimeno che in California, questa procedura risulta un tantino scomoda, per non dire insostenibile.

L'unica soluzione è quella di rivolgersi alla biblioteca software di pubblico dominio che potrebbe offrire uno scompattatore, ma sta di fatto che senza un drive da 720K di formattazione non si può comunque venire a capo del problema.

Che dirti di più? Risparmia qualche soldino e compratelo al più presto!

COMMODORE POINT AUTORIZZATO



BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

CBM64 NEW

L. 289.000

DRIVE 1541/2

L. 330.000

AMIGA 500 (GARANZIA COMMODORE)

L. 879.000

ESPANSIONE A500

L. 189.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89502102

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

Siamo davvero i primi a parlarne (e non come afferma qualcuno, a riguardo di altri giochi, che probabilmente vive con il paraocchi come i cavalli!) e ne siamo fieri.

La saga di Ghostbuster sta per avere un ennesimo seguito computerizzato. Ma quel che più conta è che si sta parlando di un probabile, rivoluzionario videogame che prenderà spunto dalle conversioni-laser di Dragon's Lair e Space Ace.

Dalle foto che potete vedere, recuperate dai nostri veri inviati all'estero, traspare la classica impostazione dei game ispirati all'opera di Don Bluth.

Il gioco sarà imperniato sulle vicende cartoon degli ammazzafantasma e non su quelle dei veri eroi in carne ed ossa che a tutt'oggi furoreggiano nelle sale cinematografiche di tutto il mondo.

La Ready Soft ha annunciato la piena compatibilità del gioco con tutti gli elaboratori Amiga (si parte da 512K RAM) per i quali il game verrà inizialmente scritto. Il resto è ancora tutto Top Secret!!

Popolous ed il suo team di programmatori (la Bullfrog) sono stati premiati, in occasione di una speciale cerimonia tenutasi lo scorso 18 Dicembre, come miglior binomio game-designer non solo dell'anno, ma bensì di tutti gli anni '80.

Con più di 80.000 esemplari venduti in Europa, per ST ed Amiga, ed un nuovo incremento di questi dati si prospetta per la nuova versione IBM PC, Populous ha raggiunto vertici insperabili da vero guinness dei primati.

Sempre la ECA si è anche guadagnata, questa volta direttamente, uno speciale riconoscimento creato dalla Commodore denominato Enterprise & Vision.

Si tratta cioè della premiazione del miglior

programma applicativo e creativo che in questo caso risponde al De Luxe Paint III.

Queen sfruttano gli elaboratori della famiglia ST per creare le loro composizioni musicali.

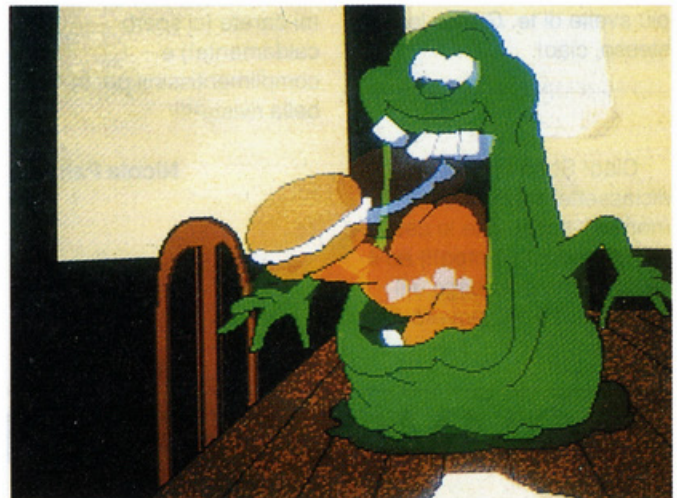
Intervistati al riguardo hanno dichiarato "Bhè, cosa c'è di strano, utilizziamo l'ST perchè è semplicemente il miglior elaboratore per le nostre esigenze!".

Questa affermazione, documentata e garantita "al limone" metterà in crisi molti amighisti, non siete d'accordo?!

L'indimenticabile saga di Dune, firmata da James Herbert, che forse molti di voi conoscono solo a livello cinematografico, sta per essere trasferita in videogame. Lo ha annunciato la Virgin Mastertronic inglese che si sta battendo per riuscire ad accaparrarsi la licenza esclusiva non solo del copyright cinematografico, ma bensì anche dell'intera opera letteraria di Herbert. Quest'ultimo infatti già ai tempi aveva rifiutato ogni tipo di collaborazione con una band Heavy Metal (Iron Maiden) che voleva trasferire in musica l'epopea di Muad Dib. Herbert è



Atari ST per i Queen!



The real Ghostbuster in versione Laser

difficile da convincere, ma la Virgin sembra avere le carte in regola perchè si offre di realizzare una vera e propria saga computerizzata, analoga a quella di The Lord

Of The Ring.

Wings Of Fury è l'ultimo nato in casa Broderbund. Un videogame tutto azione che



Premiati "gli dei in terra" di Populous



La saga di dune in videogame

si ispira direttamente alle gesta del mitico Choplifter ed è ambientato nel cuore del Pacifico nel bel mezzo della Seconda Guerra Mondiale.

Tanto divertimento spaccajoystick presto per cbm64/128, Atari ST, Amiga ed IBM PC.

I supereroi di serie B, nati sempre dall'abile fantasia di Stan Lee, stanno per rivivere una seconda giovinezza su home computer.

Lasciando da parte infatti il mega-successo che arride ai popolarissimi Spider Man, Captain America e Superman, fanno capolino in casa The Edge gli X-Men.

I lettori con qualche primavera in più li ricorderanno senz'altro come quella specie di alter ego o immagine virtuale dei più celebri fantastici quattro. Presto quindi arriverà

l'omonimo videogame che la software house di Garfield e Snoopy ha deciso di produrre con spreco di mezzi e tecnologia.

Pare infatti, a detta del responsabile stampa The Edge, che la casa anglosassone voglia impegnarsi a fondo nello sfruttare licenze comics ritenute fra quelle di maggior impatto su gran parte del pubblico.

La Gainstar ha deciso di mettersi ad esplorare sotterranei.

Ci arriva infatti in versione demo Dungeon Quest, una stupenda adventure a metà tra Dungeon Master e Arazok's Tomb.

Ottima grafica e tantissimi puzzle da risolvere sono previsti nelle sole versioni a sedici bit di imminente importazione, il costo sarà contenuto.



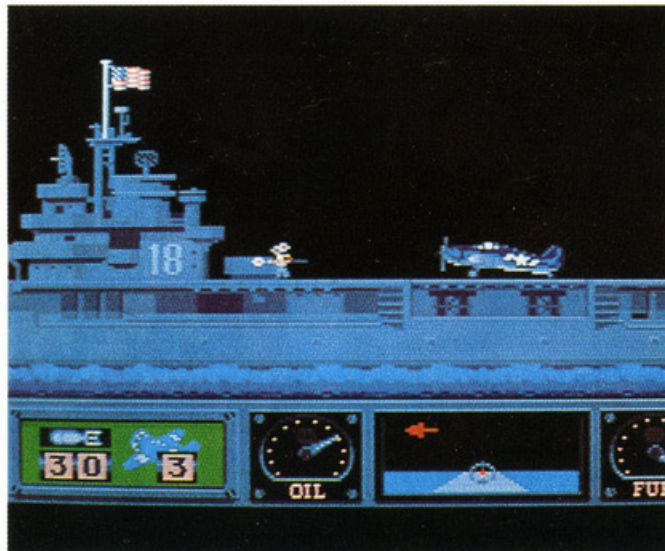
Un'ispirazione "pelosa" per la Cinemaware

Pare proprio che il filone dei B-Movies di fantascienza anni '50 stia facendo impazzire i programmatori Cinemaware.

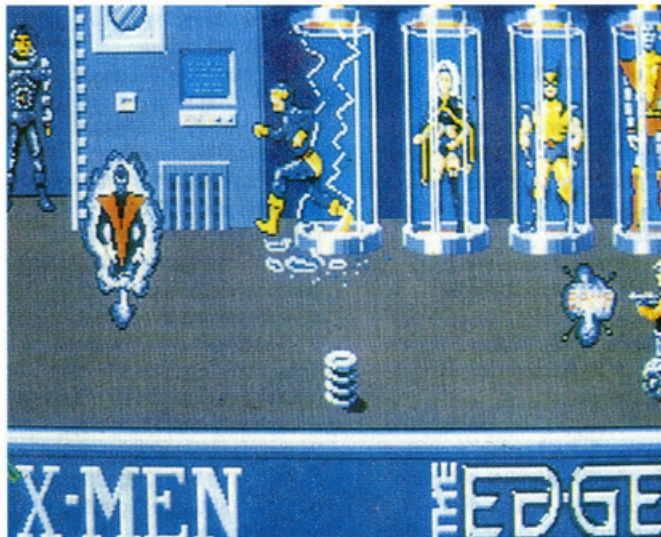
La loro prossima produzione infatti dovrebbe ispirarsi al "terribile" (si è proprio il caso di dirlo perchè faceva proprio paura, per gli effetti speciali da luna park!)

Tarantula! Si parla comunque di un primo abbozzo di gioco che prevedrà senza dubbio almeno un Megabyte di memoria nella sola versione Amiga.

Tremate, tremate gli insettoni Cinemaware sono tornati!!



Wings of fury by Broderbound



X-MEN dalla The Edge

REPLAY PROFESSIONAL

MICRODEAL
ATARI ST
PREZZO: 129.95 STERLINE

Il noto sound sampler Replay della Microdeal arriva alla sua terza versione, che appare definitiva oltre che enormemente migliorata e corretta.

Tre anni e nemmeno li dimostra! Replay si fregia dunque dell'etichetta Professional, offrendo una ricchissima gamma di opzioni che deriva da un'estrema versatilità.

Il Sampling (la cattura cioè dei suoni) viene comunque sempre effettuato a 8 Bit, nonostante l'uscita in playback ne preveda addirittura 12.

La porzione hardware di cui si compone il vero cuore del sampler si installa nella slot per la cartridge ST e può rimanervi sempre, anche impiegando altri tipi di programmi.

Sulla cartuccia troviamo le due classiche prese per l'input e l'output audio. Il primo può arrivare da un registratore, un lettore CD o un piatto, mentre il secondo prevede l'uscita del suono digitalizzato su impianti Hi-Fi (sfruttando completamente l'uscita prevista sulla cartuccia) o sul semplice altoparlante del monitor.

Sfruttando quest'ultimo tuttavia otterremo risultati alquanto scadenti, com'è ovvio immaginare.

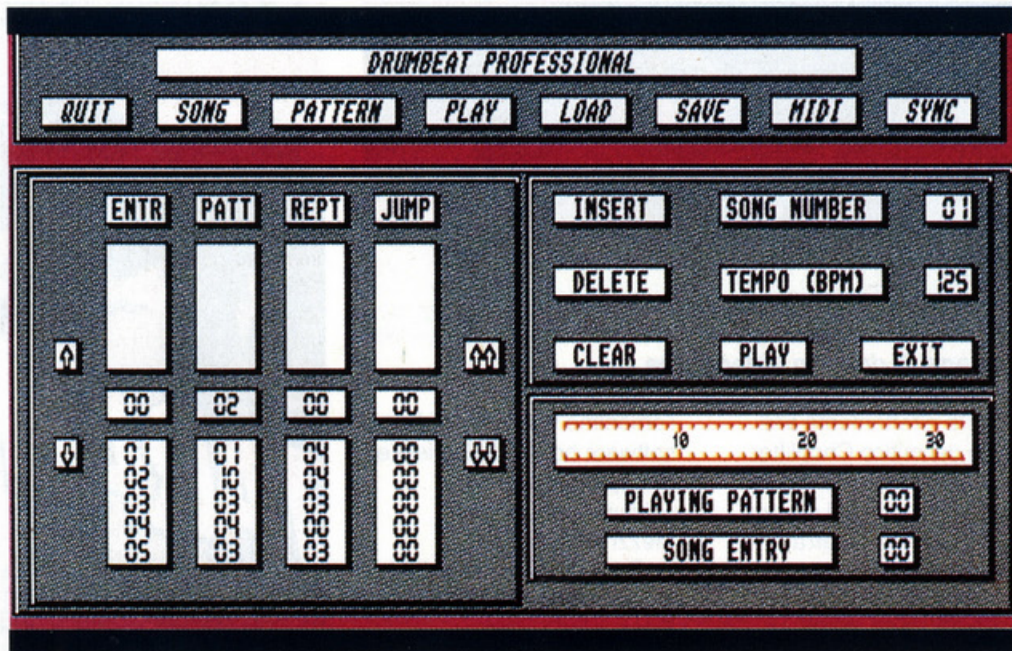
La porzione software del Replay Professional si compone di tre dischetti su cui troviamo il sampling editor (il Replay Professional cioè), un completo banco percussioni (Drumbeat Professional), un emulatore di tastiera (MIDIplay Professional) ed un'infinità di demo digitalizzate.

Il sampler ci permette di digitalizzare e riprodurre suoni su una gamma di frequenza che a 5.5, 8, 11, 16, 22, 32, 44 e 48 KHz.

Le ultime due sono però udibili e riproducibili solo attraverso l'output da cartridge (tramite le casse di uno stereo quindi) e non con l'altoparlante del monitor.

Purtroppo il temporizzatore interno dell'ST non ci permette di variare a piacere, nell'ordine dei decimali, i valori di tali frequenze: ciò sarebbe risultato senza dubbio interessante.

Nella porzione superiore



dello schermo troviamo sempre la grossa finestra delegata alla rappresentazione grafica delle nostre elaborazioni.

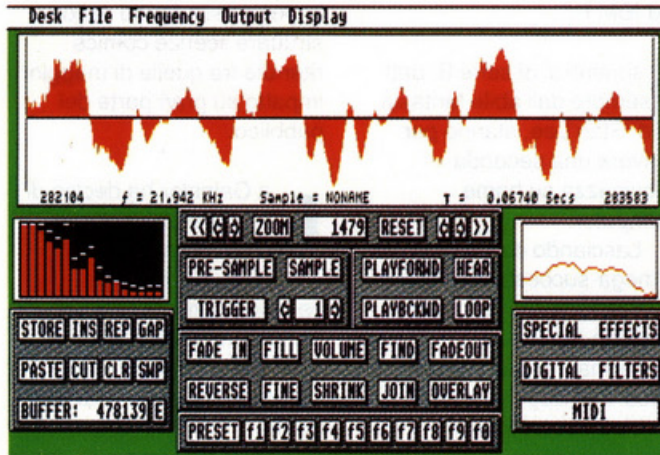
Gli strumenti dell'editor spaziano su innumerevoli possibilità come, il fade in e out, la regolazione del volume, gli effetti speciali (ad esempio l'eco ed il riverbero), l'opzione di reverse, l'applicazione di alcuni filtri, la compressione e la manipolazione dei blocchi (porzioni della registrazione). Proprio in quest'ultima dimensione potremo eseguire incredibili rimodellamenti dei sample, miscelandone più d'uno, sovrapponendoli, inserendo spazi vuoti e perfino ricercarne alcune singole porzioni proprio come in un word processor qualsiasi.

Anche il banco percussioni si rivela terribilmente versatile e divertente da usare.

Si possono infatti sfruttare i sample eseguiti con l'editor per organizzarli in un massimo di ben 15 set (batterie, se preferite) completi. Attraverso la cartridge poi (ma non l'altoparlante del monitor) potremo mandare in esecuzione qualsiasi combinazione di quattro sample di ogni set.

Il software del Drumbeat appare molto simile alle drum machine professionali, ma costa ovviamente molto meno e lavora con un massimo di 50 pattern e 10 brani, ognuno dei quali può sfruttare e gestire 100 input differenti.

Le opzioni MIDI offrono la possibilità di sincronizzare il



ritmo della drum machine o addirittura di eleggerlo quale master clock interno del computer.

Inoltre sarà possibile sfruttare l'inizio di un sample del drum beat come switch di accensione di device esterni collegati.

La qualità audio offerta dal tutto è molto, molto simile a quella di un sistema altamente professionale.

Anche l'emulazione di una tastiera MIDI si rivela davvero completa e potente al punto da non richiedere l'impiego di una keyboard professionale proprio perchè il Replay Professional riesce a fare tutto.

La routine MIDIplay può gestire fino ad un massimo di 128 differenti sample contemporaneamente (RAM permettendo).

Considerando dunque il prezzo del Replay Professional ci rendiamo conti di avere fra le

mani qualcosa di fantastico e incredibilmente professionale. Per meno di 300.000 lire possiamo portarci a casa un versatile editor, una drum machine professionale ed un banco di controllo MIDI da fare invidia a quelli più costosi ed evoluti.

Senza dubbio si tratta del migliore package di Sound Sampling mai creato per la tecnologia a 8 bit.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

CARTOONERS

ECA
IBM PC
PREZZO: 24.99

Dalla Electronic Arts arriva un prodotto alquanto insolito che si colloca, con qualche difficoltà, tra il Desk Top Video, il tool grafico e il programma didattico.

Si chiama Cartooners e già dal titolo lascia intuire che si tratta di cartoni animati. Non abbiamo però un tool ultra professionale, analogo al De Luxe Video III e, per questo, riservato solo al pubblico adulto e particolarmente esperto; Cartooner viene infatti venduto con la dicitura "For Kids Only", ovvero Solo Per Bambini!

Tale infatti è l'estrema facilità d'uso che rende l'intero programma gestibile anche da chi proprio non se ne intende, un ragazzino appunto (sotto i sei anni perchè se no i videosmanettoni potrebbero senza dubbio contraddirmi!). Cartooners ci offre in pratica una bella scrivania computerizzata su cui troviamo insieme a penna, matita, pastelli colorati e gomma, una serie di fondali e personaggi, una raccolta di effetti sonori e musiche, nonchè, per chi possiede una music card, un piccolo sintetizzatore musicale.

L'utente più pigro potrà allora mettere insieme tutti questi elementi per realizzare brevi cartoni animati mentre il più smaliziato e creativo potrà costruirsi il tutto da solo, dando libero sfogo alla propria fantasia.

Cartooners è infatti compatibile perfettamente con il De Luxe Paint II che può allora servire come tool grafico supplementare ed espandibile.

Il programma ci offre dieci fondali (proprio come in un teatrino delle marionette), più di 40 personaggi diversi (animaletti, mostriciattoli, elementi di sfondo, ecc.), una vasta serie di fumetti vuoti (di tutte le fogge e misure), una biblioteca di suoni e musiche campionate e digitalizzate, nonchè tre livelli di interazione con il programma destinati a far maturare l'abilità e la creatività nel creare soggetti e story book completi. Nella confezione troviamo anche un art disk bonus con nuove scene e differenti personaggi di chiara ambientazione fantascientifica

(tanto cara ai giovanissimi). Il programma lavora proprio come un mini De Luxe Video sfruttando i classici comandi ad icone di un "videoregistratore" per memorizzare ogni frame nel buffer e quindi su floppy o hard disk, e quindi mandarle tutte in esecuzione in avanti o all'indietro.

Non mancano poi i classici menu a scomparsa, tutti gestibili tramite mouse o tastiera, che contengono tutti i comandi del tool.

Si parla proprio di facilità d'uso nella sua massima espressione.

E' poi prevista anche l'opzione di stampa che permette di trasferire su

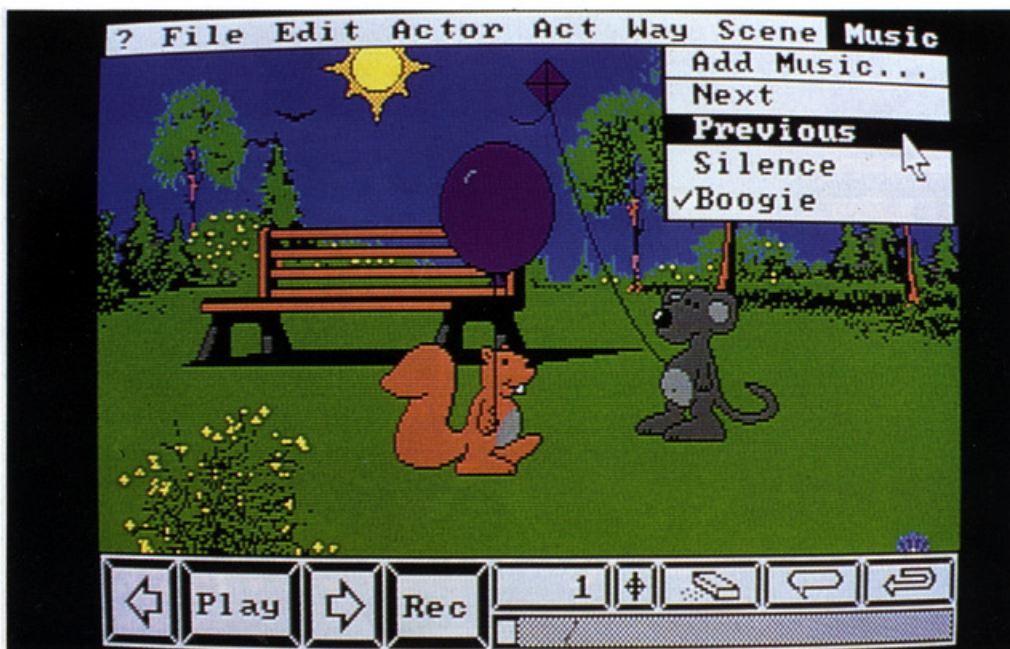
supporto cartaceo i comics da noi creati, con strabilianti e simpatici risultati. Cartooners si rivela dunque un programma di rara utilità per sviluppare le doti di apprendimento di più giovani, facendo leva sulla capacità di sviluppare organizzazione, immaginazione e, perchè no, talento ed estro creativo.

Può essere quindi usato da insegnanti e genitori non solo per creare eventualmente piccoli libretti di fiabe per bambini, ma proprio per lasciare a questi ultimi un compito così divertente, ma anche tanto impegnativo e complesso. Grazie al Cartooners ECA si può dare una nuova dimensione alla didattica computerizzata.

Il programma è purtroppo tutto in inglese (anche se ciò potrebbe rivelarsi uno stimolo in più per impararne le basi e qualche termine generico), è compatibile con scheda CGA, EGA e VGA ed è installabile su hard disk.

La manualistica è comunque ottima e prevede anche un piccolo supplemento (realizzato proprio come un libretto di fiabe) che spiega proprio ai giovanissimi utenti le già immediate modalità di interazione con figure, illustrazioni e fumetti.

Val. Globale: 8,5



DYTER 07

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

La Rainbow Arts ritorna alla ribalta, subito dopo lo stupendo shoot'em up X-Out, con un altro arcade, destinato ad incontrare il favore dei giovanissimi.

Questa volta si chiama Dyter 07 ed è imperniato su un soggetto di gioco decisamente simile ai passati Silkworm e Choplifter.

Avrete già capito che si tratta allora di uno shoot'em up, tratto direttamente da un qualsiasi successore arcade. Questo battlechopper, come al solito rivoluzionario ed invincibile (almeno a parole!), è rimasto l'ultima speranza del genere umano (insieme al suo pilota, quindi ci siamo anche noi, niente paura!); qualcuno infatti sta attaccando massicciamente il pianeta Terra (il primo che mi parla di extraterrestri invasori giuro che mi farà venire la nausea!).

Partendo dalla nostra base sottomarina, precedentemente realizzata per sperimentazioni nucleari, dovremo perciò riconquistare, invadendole, moltissime isolette che sono già cadute in mano nemica.

Per fare ciò sarà necessario ripulire l'intera zona dalle forze degli invasori e quindi aprire il cammino a robot radiocomandati che



attesteranno il nostro dominio in ogni atollo. No, non si tratta di un clone di Archipelagos, non vi preoccupatevi: in questo game tutto ciò che conta è l'azione, quantomai frenetica.

Il nostro Dyter 07 infatti si muove su scenari multiscrolling, sparando a raffica a qualsiasi tipo di nemico; per far ciò si impiega un sistema di agganciamento automatico del bersaglio molto simile a quello già visto in Afterburner e Galaxy Force. Tuttavia, a causa dell'infinità di isole da conquistare, in Dyter 07 entra in gioco anche una spruzzatina di strategia; e già perchè oltre a sparare a più non posso, dovremo organizzare la catena

di montaggio dei robot di controllo, distribuendoli tatticamente in tutti i territori conquistati. Abbiamo dunque uno stimolante misto di tipologie arcade che riesce a piacere a molti tipi di giocatori.

L'aspetto grafico è senza dubbio superlativo, proprio come accadeva nel "gioiello" X-Out. Le animazioni sono omogenee, dettagliate e molto veloci, anche se in presenza di più sprite il tutto viene rallentato di un pelo (si sa, l'Amiga è una macchina un po' difficile da programmare!) Abbiamo comunque una lentezza appena accennata che dura solo qualche secondo. Per quanto riguarda gli indicatori di gioco

possiamo sfruttare una chiara impostazione arcade che occupa solo una fascetta grafica a fondo schermo. Oltre alla dotazione di armi del nostro battlechopper, dovremo infatti tenere sotto controllo la sua riserva di carburante che, chiaramente, va via, via esaurendosi!

Anche il sonoro non è da meno, ma va abbassato al minimo quasi subito pena la perdita dei timpani! Effetti speciali, spari, esplosioni e perfino il continuo fruscio delle pale del nostro chopper sembrano quasi digitalizzati dalla realtà: che la Rainbow Arts abbia impiegato un sampler?!

Dyter 07 è nel complesso un buon game che, offerto ad un costo concorrenziale, ci offre una nuova dimensione di gioco che entusiasmerà senza dubbio ogni tipo di videogamer.

La giocabilità è eccellente, il soggetto non è troppo difficile, la gestione joystick è fenomenale! Un giochetto simpatico, divertente e senz'altro molto duraturo.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



CHESSPLAYER 2150

CP SOFTWARE
ATARI ST
PREZZO: 24.95 STERLINE

La CP Software non l'abbiamo mai sentita, ma state certi che dopo una semplice occhiata alla sua versione del gioco degli scacchi riusciremo a tenercela bene in mente.

Il programma creato da questa pressochè sconosciuta software house si chiama Chess Player 2150 e non ha proprio nulla da invidiare ai celeberrimi Chess Master e Colossus Chess.

A caricamento effettuato, dopo aver inserita la password da manuale, ci troviamo davanti alla classica scacchiera bidimensionale particolarmente chiara e definita.

La si potrà quindi ridimensionare, allargare, restringere, ruotare e rendere tridimensionale, sfruttando ben quattro set di pezzi che inglobano, alquanto stranamente, giocattoli ed animalletti da fattoria!

Sono comunque i livelli di gioco che rendono particolarmente stimolante il programma.

Il primo è per i giocatori meno esperti (Weak Player) ed offre 10 sotto livelli che forzano il computer a giocare a random, effettuando sempre mosse lecite.

Nei rimanenti quattro livelli troviamo il classico Tournament (che permette di inserire una mossa in un tempo che va da



un secondo all'infinito) ed una gamma di opzioni caratteristiche che forzano il computer ad evitare i pareggi ad ogni costo, e non gli consentono di pensare durante le nostre mosse.

Chess Player 2150 ingloba perciò tutte le più comuni ed apprezzate opzioni di un giocatore professionale cibernetico ed in più possiede il classico libro di mosse (che occupa ben 93.000 bytes di spazio sul media!) che gli conferisce la classica intelligenza artificiale pressochè imbattibile.

Ma non è finita qui; il programma ci offre infatti una serie di 24 test (problemi scacchistici) da risolvere per

assegnarci un punteggio relativo alla nostra abilità. Potremo comunque "contraccambiare" il favore impostando qualsiasi tipo di configurazione e forzando il nostro amico cibernetico a risolverlo in un determinato numero di mosse.

Chess Player 2150 offre infine un completissimo "banco di lavoro" che permette all'utente di analizzare capillarmente ogni singola mossa del computer proprio al fine di analizzarne le differenti e poliedriche tattiche e cercare non solo di svelare gli assi nella manica avversaria, ma anche di imparare e maturare il proprio stile di gioco.

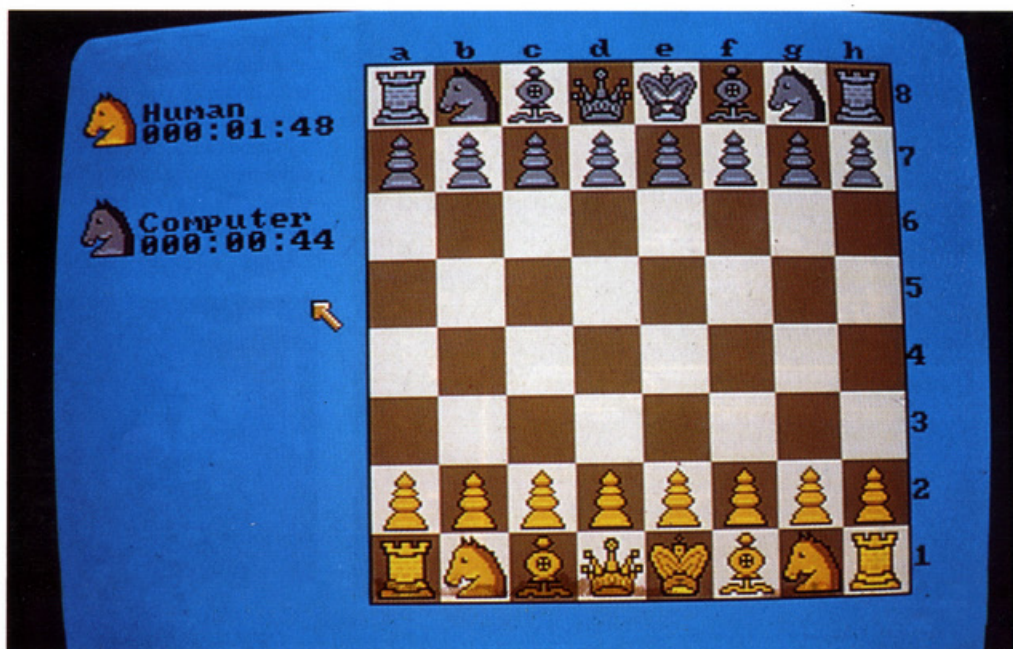
L'aspetto grafico del programma è senza dubbio eccellente, soprattutto nella rappresentazione tridimensionale, ben definita e terribilmente reale.

L'unica vera pecca del programma sono gli effetti sonori pressochè inesistenti e costituiti da semplici pernacchiette che si sarebbero dovute togliere definitivamente in fase di programmazione.

Nel complesso Chess Player 2150 è un ottimo e stimolante programma, con decine e decine di aperture, sedute di analisi delle mosse particolarmente profonde ed accurate e centinaia e centinaia di mosse, spesso alquanto "esotiche", che costituiscono una corposissima base portante di questo esempio di intelligenza artificiale.

Se non riesce a battere l'ultima versione del Colossus Chess questo programma si innalza almeno allo stesso livello: provare per credere.

Val. Globale: 9



**VG&CW
YEP!**

DAN DARE III

VIRGIN MASTERTRONIC
 CBM64/128 - ATARI ST -
 AMIGA
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: 19.99 STERLINE

Anche se nessuno ne sentiva la mancanza, la Virgin Mastertronic ha deciso di far ritornare sui nostri monitor il personaggio di Dan Dare, in un suo terzo episodio computerizzato.

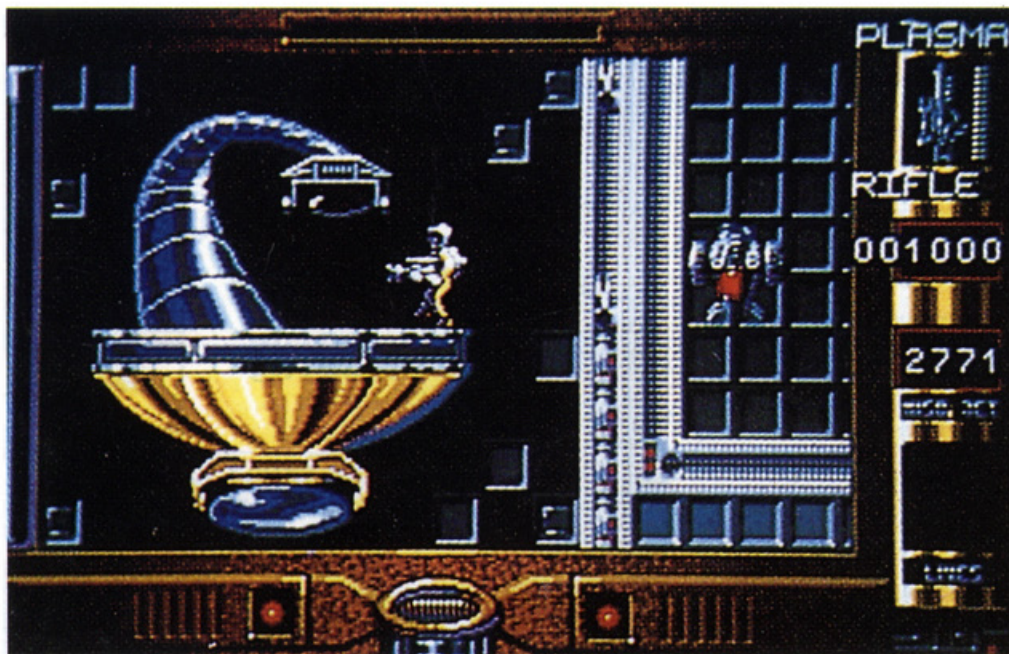
A dire il vero per l'utenza a sedici bit si tratta del primo videogame perchè i primi due capitoli di questa mini saga sono ad esclusivo appannaggio dei piccoli Spectrum e Commodore 64/128.

Dan Dare è un classico pilota spaziale a la Buck Rogers nato negli States degli anni '50 all'epoca dei B-Movies ritornati in auge grazie alla Cinemaware.

La fantascienza di Dan Dare esprime i suoi massimi livelli con l'idea di astronave che risponde ad un grosso aspirapolvere collegato ad un motore di trattore FIAT, o giù di lì!

Abbiamo quindi un quadro dipinto con tonalità retrò che forse solo i giocatori più anziani potranno comprendere, digerire e, con particolare sforzo, amare.

Dunque, dunque, Dan ha un acerrimo nemico che risponde alla razza aliena di Mekon, insediati su Venere e desiderosi di espandere bellicosamente i propri domini (indovinate a



L'astronave trattore che fa put-put!

scapito di chi?).

Dopo anni, fumetti e libercoli di guerra spietata, Dan si ritrova, all'inizio del nostro gioco, prigioniero del nemico e relegato in una fredda cella di una base spaziale nell'orbita di Venere.

Scopo del gioco sarà dunque quello di guidare Dan fuori dal luogo di reclusione, recuperare carburante per una navetta di salvataggio e quindi lasciare la stazione orbitante. Il compito di fronteggiare ancora una volta i Mekon e distruggere la loro roccaforte sarà affidato a

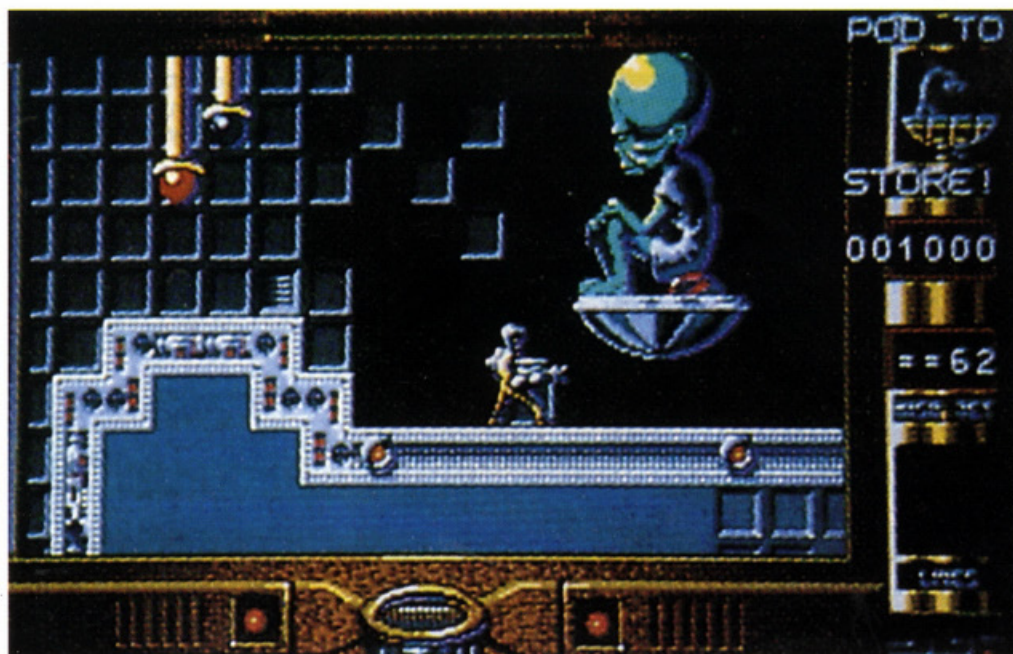
Dan probabilmente nel prossimo episodio!

Il gioco si risolve allora in un classico platform dove Dan potrà spostarsi a piacere, collezionando fusti di carburante e facendo fuori quanti più nemici gli sarà possibile. Questi appaiono sotto diverse forme tanto buffe ed originali quanto temibili e letali. Per fortuna Dan può utilizzare la sua pistola laser e, collegandosi ai terminali computerizzati di bordo, acquistare nuovi optional bellici sempre più potenti. Per far ciò è tuttavia necessario il "grano" o

la "lira" nuda e cruda: quale miglior sistema per procurarsela se non quello di uccidere il nemico e rubargli il portafogli?!

La giocabilità è eccellente al contrario del soggetto che risulta trito, ritrito e decisamente ultrasfruttato. Dan e tutti gli altri sprite si muovono molto bene, con ottime animazioni e tanta flessibilità che deriva da un certo numero di frame. Lo scrolling dei fondali non è nulla di particolare, ma risulta all'altezza della situazione rendendo anche molto facile l'indispensabile lavoro di mappaggio. Simpatico il sonoro che condisce ogni singola fase del gioco, a partire dalle simpatiche scenette di presentazione. Dan Dare III è comunque un giochetto per nulla originale che lascia decisamente il tempo che trova e che perciò durerà nei vostri drive per pochissimo tempo (fanatici di Dan esclusi, naturalmente!).

Val. Globale: 5,9



Un guidatore della domenica Mekon



DRIVIN' FORCE

DIGITAL MAGIC SOFTWARE
 CBM64/128 - ATARI ST -
 AMIGA
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: 19.99 STERLINE

Poteva mancare un clone del tanto chiacchierato Power Drift Activision? No di certo, visto che la neonata Digital Magic Software ce lo propone, migliorato e corretto, sfruttando palesemente il successo (se non altro a livello pubblicitario) della conversione arcade Activision.

Si chiama Drivin' Force e si presenta come una multi sfida tra differenti tipi di automezzi, combattuta su un certo numero di tracciati con diverse caratteristiche. In particolare potremo guidare una specie di dune buggy, una moto, una vettura di Formula 1 o addirittura la motrice di un grosso camion. A questo punto cozziamo però contro il problema delle piste che anche se cambiano di colore e di sfondo, sono sempre uguali e non presentano nessuna differenza relativa al tipo di mezzo che guideremo.

Si può giocare da soli o in due, sfidando anche tutti i concorrenti computerizzati che il programma metterà in pista. Una lunga serie di opzioni, che appaiono tutte nell'unica schermata di presentazione, ci permettono poi di attivare o disattivare il commento sonoro,



Tronchi che rotolano di qua e di là!

sfruttare l'opzione practice, giocare con il joystick o il mouse, e partecipare a quattro tipi di competizioni sempre più impegnative e articolate su più percorsi. Tutto ciò farebbe sperare in un gran bel gioco, divertente e duraturo, ma purtroppo non è così. Appena in pista ci troviamo di fronte ad un game di guida molto semplice, particolarmente povero e privo di qualsiasi nota di rilievo. Innanzitutto la pista sembra fatta di tronchi che, animati in successione, danno l'idea di rotolare se non di aprirsi da un

momento all'altro e farci cadere nel vuoto. Le animazioni in questa occasione sono rozze e alquanto imprecise. L'unico a muoversi decentemente è il nostro mezzo che sfrutta un sprite di media grandezza senza dubbio simpatico da vedere. L'uso dei colori poi ci sembra particolarmente rozzo proprio perchè, sprite a parte, verte esclusivamente su monotone tinte di verde e marrone scuro. Non parliamo poi delle animazioni degli elementi a lato della pista; cartelloni, case ed alberi non

posseggono tridimensionalità e si muovono tutti in sequenza. Comunque sia, vedere un bolide di Formula 1 ballonzolare di tronco in tronco proprio non ci fa sorridere neanche un po', facendoci passare la voglia di acquistare il gioco.

La gara stessa poi è terribilmente ripetitiva e non offre difficoltà particolari; si devono compiere tre giri di gara percorrendo, quando si è fortunati, qualche ponte o galleria, per poi procedere al tracciato successivo introdotto sempre da belle schermate che sembrano tratte da un game Cinemaware. Insomma, un gran bel fumo, ma...dell'arresto nemmeno l'ombra! Anche gli effetti speciali lasciano molto a desiderare, basandosi sulle immancabili, povere "pernacchiette" che dovrebbero realizzare il rombo dei motori.

Gli indicatori di gioco, posti perlopiù nella parte alta dello schermo, sono ben fatti e particolarmente chiari da consultare, di tanto in tanto: comunque fate conto di vedere quelli di Power Drift, pressochè identici. A questo punto, brutto per brutto, vi conviene acquistare Power Drift se proprio non riuscite a fare a meno di questo tipo di giochi di guida. Drivin' Force lo si potrebbe accettare (con qualche notevole sforzo!) solo in una compilation!



E' meglio Power Drift?

Val. Globale: 4

DYNAMIC DEBUGGER

IMAGE WORKS
AMIGA
PREZZO: 24.95 STERLINE

Lo abbiamo annunciato ed ora ve lo offriamo in esclusiva perchè si tratta proprio di una stupenda e rivoluzionaria esperienza di gioco ad appannaggio dei soli utenti Amiga.

Come molti sapranno infatti sui sedici Bit Commodore tutti i giochi, e mi riferisco agli arcade e agli shoot'em up, il massimo numero di colori disponibile ammonta a 32, non di più. Spesso poi questo limite massimo comporta rallentamenti delle animazioni, poca giocabilità e, nel

complesso, un inevitabile "ingolfamento" del povero e martoriato 68.000 Amiga.

I game designer della Imageworks però sono riusciti a fare l'impossibile. Unendo grafica HAM a 4096 colori dichiarati ad un soggetto di gioco realmente interattivo, veloce e divertente, hanno inventato, è proprio il caso di dirlo, una pietra miliare nella storia del videogioco.

Di fronte A Dynamic Debugger, questo il titolo del game, anche l'Archimedes si inchina, per non parlare poi del Mac II. Figuriamoci la figuraccia delle "rivoluzionarie" console a sedici bit che ancor di più appaiono superate, obsolete ed



inutili (occhio lettori, state attenti, non progettate di buttare il vostro denaro in simili

diavolerie: molti stanno prendendo clamorosi granchi!!!).

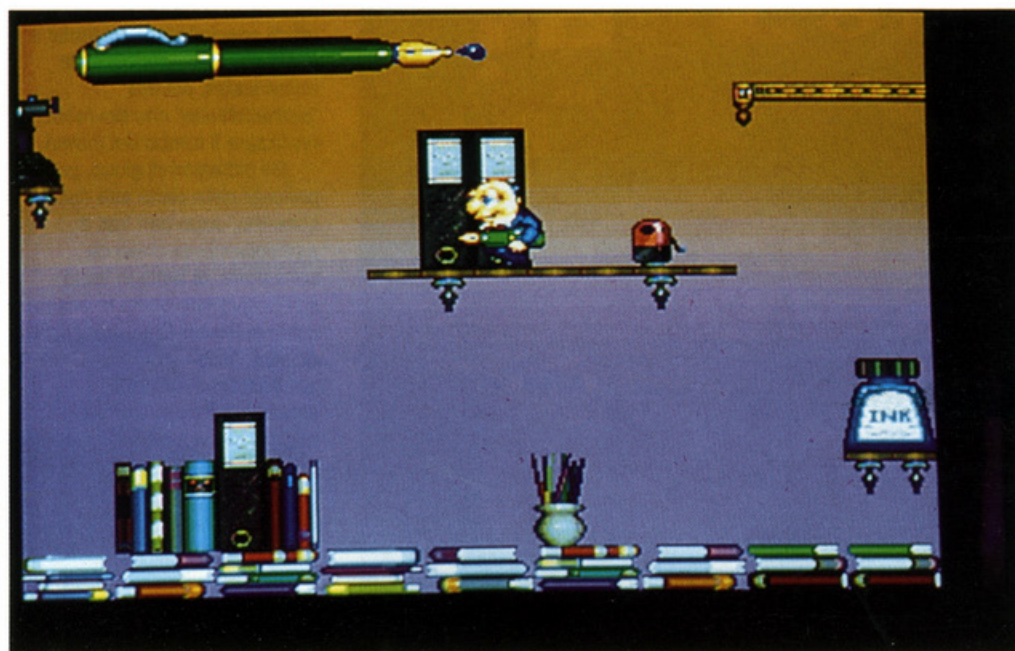
Il game è un semplice (l'aggettivo starebbe bene tra virgolette) platform che prende spunto dai recenti Super Wonder Boy e New Zealand Story. Si tratta di impersonificare un simpatico ed inarrestabile personaggio che va a caccia di insetti per ben 10 mega livelli di gioco. Scopo del gioco è quello ovviamente di distruggere gli animaletti, armandoci con un potente, anche se diluviano, spruzzo di insetticida DDT a stantuffo.

Durante il percorso altri armi potranno essere collezionate come, una bottiglia di champagne (il cui tappo funzionerà a guisa di proiettile!), un'aspirapolvere ed un fucile ad insetticida.

Il gameplay è dunque dei più semplici, immediati e, per questo, divertenti. Ci si fa stregare da Dynamic Debugger: non si mangia più, ci si unisce in simbiosi con il joystick e si continua a giocare per ore, giorni, notti e mesi per raggiungere le vette degli high score più strabilianti.

Le animazioni risultano perfette e incredibilmente veloci mentre sprite e fondali vengono dipinti con la magia dei 4000 e passa colori che ancor oggi, dopo numerose prove di redazione, ci sembrano impossibili. Dynamic Debugger è un game da comprare al volo, facendo anche qualche economia se necessario. Non ci si deve assolutamente privare di questo gioiello di programmazione che resterà ad imperituro memento (Leopardi?!!) per molto tempo a venire.

Val. Globale: 8,7



CHICAGO 90

MICROIDS

ATARI ST - AMIGA

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 38.000

Con Chicago 90, da non confondere assolutamente con il Chicago '30 della Ocean, la Microids, sponsorizzata dalla Infogrames, ci offre un originale e complicato giochino ambientato nella metropoli americana dove la delinquenza ed il crimine organizzato regnano supremi. Si tratta infatti di un game poliziesco in cui, guarda caso, potremo schierarci in una delle due fazioni avversarie, dando comunque prova della nostra abilità di guidatori per sventare o

compiere una rapina, un sequestro di persona o altre simili malefatte!

Chicago 90 non è però da considerare come un clone del già brutto Chase H.Q. perchè, anche se la clamorosa immagine di presentazione fa pensare ad un classico arcade, il game si rivela, sotto molti aspetti, una complessa simulazione dove la strategia predomina incontrastata. Tutta l'azione si svolge all'interno di un posto di controllo (della polizia o di un facoltoso "padrino" della città) dove in ogni istante avremo sott'occhio tutto ciò che accade per le strade di Chicago. Uno schermo di visualizzazione in



cui vediamo in diretta le immagini, occupa maggior parte dello schermo, mentre una

corposa serie di icone e radar di controllo gestiscono tutto il stema di interazione con il programma. Si gioca con mouse e joystick, quest'ultimo adibito esclusivamente al controllo della nostra vettura. Un indicatore, questa volta tridimensionale, abbraccia l'intera visuale frontale o posteriore del nostro automezzo leader, che chiaramente non possiamo vedere nella ripresa in diretta (in assonometria). Lo scopo del gioco in Chicago 90 è chiaramente quello di arrestare i malviventi, dopo furibonde scorribande e indiatolati inseguimenti, ma l'aspetto tattico della vicenda è stato potenziato e sottolineato al massimo proprio per offrire, per una volta, qualcosa di incredibilmente originale.

Per fortuna la manualistica è tutta in italiano e si rivela incredibilmente chiara per apprendere immediatamente i basics della missione.

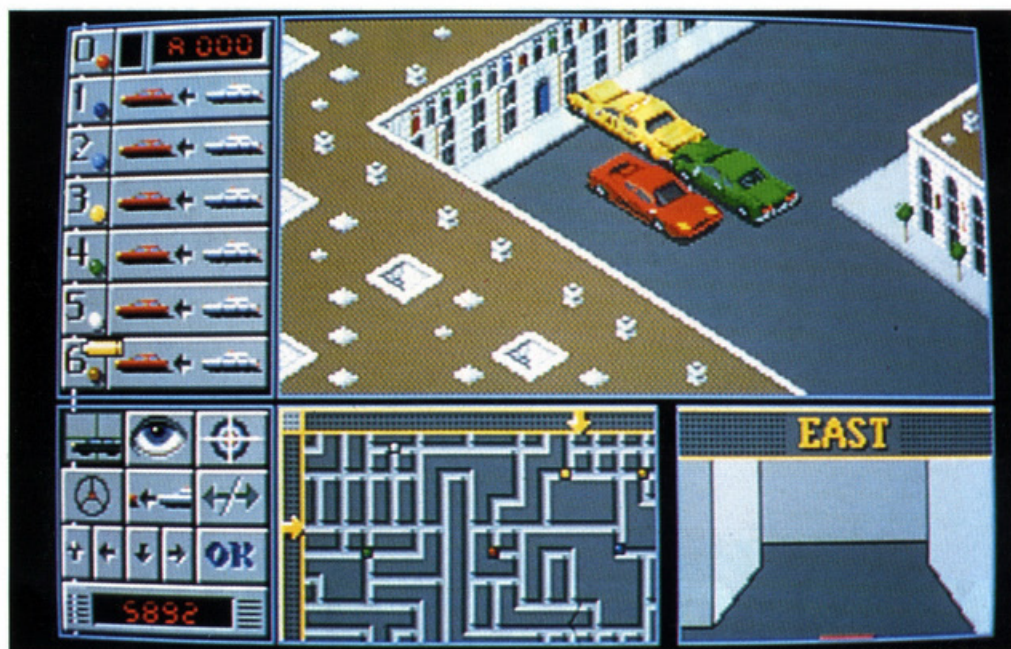
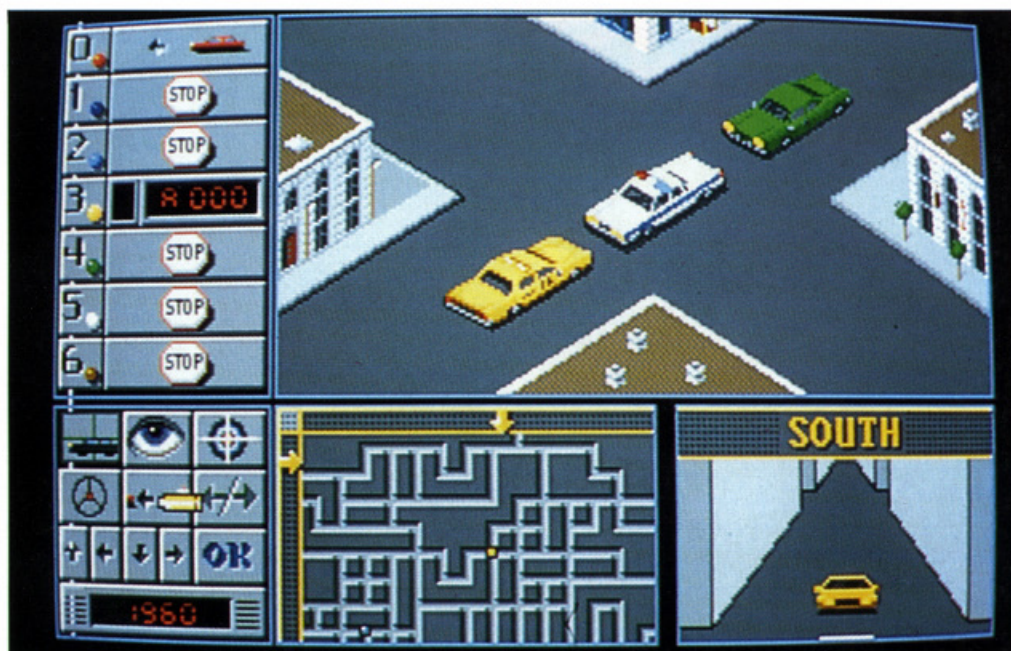
L'aspetto grafico del gioco è veramente ottimo anche se le animazioni risultano particolarmente lente a causa dell'incredibile marea di icone e spinte animati che appaiono a tutto schermo.

Comunque sia questa limitazione si rivela quasi un pregio del game che altrimenti risulterebbe troppo veloce, indomabile e perciò poco giocabile.

Il sonoro è scarso, ma senza dubbio d'effetto.

Nel complesso Chicago 90 è un game dedicato non proprio agli smanettoni, ma soprattutto a coloro che amano pensare prima di giocare ed impiegare il joystick con intelligenza senza strafare inutilmente!

Val. Globale: 8,5







SW 16.30. 19.89

ESKIMO GAMES

MAGIC BYTES
 CBM 64/128 - ATARI ST -
 AMIGA - IBM PC
 DISCO - NASTRO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 29.000

Sbarazzino come Tom & Jerry e tanto, tanto divertente è il nuovo videogame Magic Bytes ambientato all'ombra del sole di mezzanotte, fra i ghiacci perenni dell'Antartide.

Eskimo Games è il titolo e non c'è da cucire cappotti o giacche a vento: piuttosto sarà il caso di indossarli visto che dovremo gicare a palle di neve (Operation Snowball), costruire igloo (Ice'n'igloos), lavorare in una gelateria polare (Miami Ice), lottare contro un orso bianco (Barberian) e arrampicarci sugli iceberg alla ricerca di uova di volatili (Eggsterminator).

L'avrete già capito, si tratta di una serie di sotto-giochi che prendono spunto dalla classiche olimpiadi Epix per rivisitarle e rimodellarle con un nuovo, irriverente e spassoso humor.

Nell'Operation Snowball i nostri amici stanno costruendo una catapulta (visto che non si accontentano delle solite palle di neve): appostati in una trincea ghiacciata dovremo perciò bloccare l'impresa, basandoci semplicemente sulle nostre mani e sulla neve che ci circonda.

Il gioco è molto simile al secondo livello del recente The Untouchables.

Nel secondo game, quello delle uova, dovremo arrampicarci su e giù per un lastrone ghiacciato e andare a rubare le uova a dei "poveri" uccellini: uso le virgolette perchè si tratta di mostri simili ai condor (i condor al Polo, ma quando mai?!) che non vedranno certo di buon occhio la nostra impresa.

Bisogna fare alla svelta perchè dalle uova potranno nascere analoghi volatili che renderanno la situazione ancora più complicata e caotica. Ice'n'igloos è forse il più divertente, ma difficile, sotto-game del programma. Innanzitutto dovremo manipolare il joystick in modo tale da ricavare i blocchi di ghiaccio indispensabili per la costruzione della nostra "villetta"; quindi dovremo portarli nel luogo di costruzione stando



Com'è bello andar sul pack!



Miami Ice: un bar per soli duri!

bene attenti a non toccare foche e pinguini che ci corrono incontro e che vorrebbero giocare.

Se ciò accade il pietrone ghiacciato ci sfuggerà dalle mani e andrà in mille pezzi, facendoci perdere tempo prezioso (abbiamo un limite prefissato!).

Miami Ice è invece molto, molto simile al vecchissimo Tapper e ci mette nei panni del classico barista, impegnato questa volta a servire gelatoni multigusto ad una scatenata marea di avventori.

Le coppette vanno lanciate e

riacchiappate, dopo la consumazione, altrimenti il gestore del locale, un orso bianco "anomalo" (a la Fantozzi) alto due metri e più, ci assesterà un bel cazzottone sulla zucca: ohi!

Ultimo giro, ultimo regalo, e serie di cazzotti extra inclusa, per Barberian; si tratta di uno scontro di pseudo-pugilato combattuto contro un orso polare (forse è il padrone del bar che ci vuole licenziare a modo suo!). Possiamo prendere a pugni e a bastonate il feroce bestione, cercando di abatterlo

prima che il lastrone di ghiaccio del ring si scioglia completamente lasciandoci in un mare...di guai!

Ottima grafica, da cartone animato, e una stupenda giocabilità fanno di Eskimo Games un prodotto destinato a tutti i gusti e a tutte le età, grazie soprattutto ad cinque soggetti originali e differenti.

Il sonoro è buono.

Si gioca con il joystick.

Val. Globale: 8,1

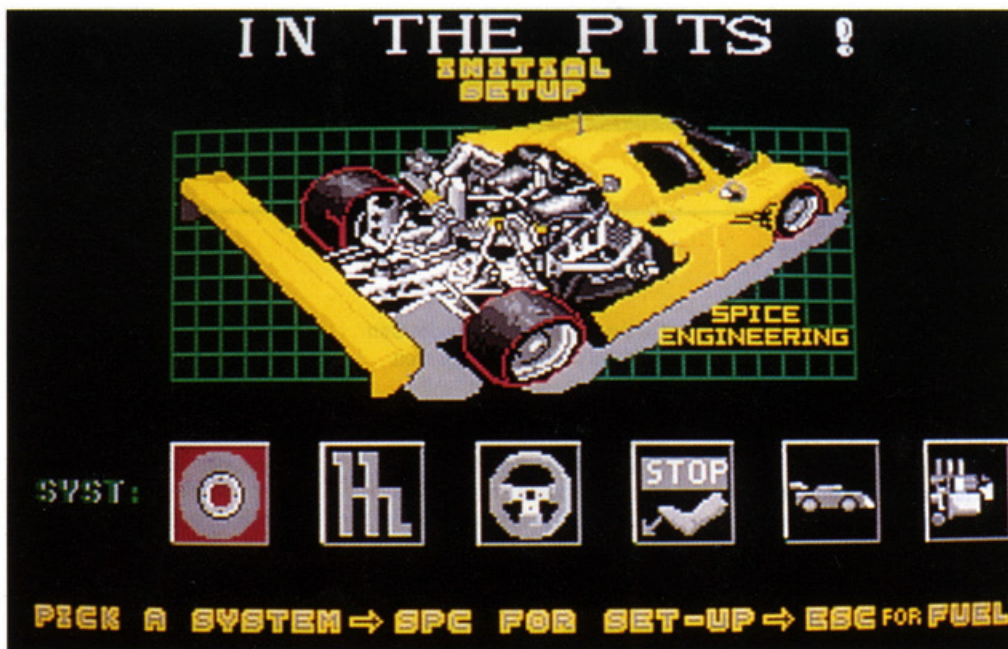
FAST LANE

ARTRONIC
 CBM64/128 - ATARI ST -
 AMIGA - IBM PC
 DISCO
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 28.000

Ad un prezzo veramente concorrenziale ed appetibile per tutti arriva un'ennesimo, ma eccellente, gioco di guida realizzato dall'anglosassone Artronic. Si chiama Fast Lane ed è imperniato sulla simulazione del campionato mondiale C1, quello corso con i rombanti e possenti bolidi come la SE89C Cosworth prodotta dalla Spice Engineering. La competizione viene vissuta su nove circuiti internazionali che metteranno a dura prova non solo la nostra abilità di provetti piloti, ma anche la nostra preparazione come meccanici. La classica sosta ai box e, ancor prima, la fase di configurazione del nostro bolide richiedono infatti perizia ed esperienza per realizzare le condizioni ideali che ci potranno portare alla vittoria. Nella prima schermata di opzioni troviamo i dettagli della prossima gara (numero di giri, lunghezza del percorso, numero di avversari, ecc.), i nostri dati, la tabella riassuntiva del campionato, aggiornata fino a questo momento, nonchè le specifiche tecniche della nostra vettura. Proprio in quest'ambito potremo accedere ai box dove ci verrà proposta una lunga serie di opzioni; si potranno infatti modificare le gomme, sostituire la scatole dal cambio, rimpiazzare le sospensioni e i dischi dei freni, cambiare la batteria, testare il motore e persino ritoccare l'angolazione degli spoiler! Si gioca con il joystick, sfruttando una serie di opzioni extra da tastiera che sostituiscono il pannello di controllo installato sul nostro bolide. Durante la gara infatti potremo sfruttare l'afflusso di carburante da più taniche montate nel telaio, richiamare una schermata System informativa sulla gara e sullo status della vettura, evidenziare la nostra attuale posizione, nonché manipolare direttamente i comandi di accensione, ignizione e collegamento dell'imianto elettrici o proprio come accade nella realtà C1. La nostra vettura possiede cinque marce,



La pista sfreccia via come nella realtà



I "pit" più belli della storia del videogame

che potremo cambiare solo manualmente (quindi scordatevi i comodissimi automatismi di Outrun e simili!! Roba da bambini!), e può raggiungere una velocità massima di 182 miglia orarie. Le fasi di incidente sono decisamente spettacolari, ma mancano purtroppo di un certo realismo che renderebbe ancor più coinvolgente questa sfida automobilistica. La giocabilità è comunque eccellente e ci offre, in pratica, una versione notevolmente migliorata e corretta della saga di Test Drive. Guidare la

Cosworth non è un gioco da ragazzi, ma se andremo fuori strada o cozeremo contro un avversario ciò sarà da imputare esclusivamente alla nostra inesperienza o sbadataggine;

L'aspetto grafico del programma lascia un pochino a desiderare una volta ai comandi della vettura, ma ci regala stupende pagine grafiche ai box e in fase di presentazione e fine campionato.

Anche il sonoro è particolarmente curato e, rombo dopo rombo, ricrea tutta l'infiucata atmosfera dell'asfalto

rovente. Vi consigliamo caldamente questo Fast Lane che, lasciando da parte le chiosose ed arcisfruttate atmosfere di Formula 1, ci offre una simulazione di guida insolita se non decisamente originale.

L'abile opera della Artronic ha saputo sottolineare e privilegiare la giocabilità e il livello di interazione con il programma, miscelando il tutto con ottima grafica ed eccellenti presentazioni.

Val. Globale: 8,8

STRIX

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

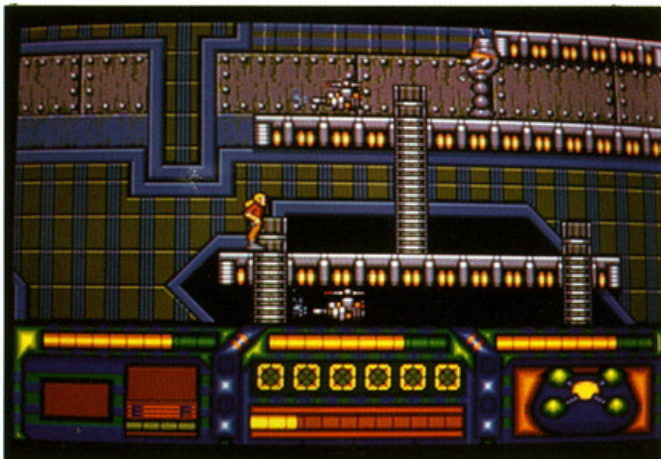
Metà uomo e metà robot è l'eroe del nuovo gioco Psychclapse, metà Obliterator e metà Blood Money. Si tratta cioè di un classico paladino della giustizia che si trova ad affrontare un nugolo di mostri

meccanici insorti in massa contro i loro costruttori. Lo scenario in cui si muove Strix, questo il nome del nostro eroe, è quello classico di un platform game dove gli schermi sono innumerevoli così come le armi e gli oggetti da raccogliere. Gli sprite sono abbastanza piccoli e lasciano spazio ad un vasto territorio di gioco che in ogni schermo realizza quasi un arcade a sè stante. Il nostro eroe si muove a piedi e su un

mezzo volante forgiato a guisa di jet-pack con razzetti direzionali. Proprio come accadeva in Obliterator il nostro eroe dovrà raccogliere vari tipi di armi e le relative munizioni, disseminati in alcuni punti chiave del gioco. Scopo della missione è quello di disattivare o distruggere tutti i robot ed i cyborg che infestano il gioco. Le animazioni risultano ben dettagliate e, grazie alle dimensioni limitate degli sprite,

veloci quel tanto che basta per far impazzire i giocatori meno esperti. Strix non è nulla di nuovo ed offre un tipo di divertimento abbastanza scontato anche se bene accetto dagli "esperti" del joystick. Introdotto da una stupenda sequenza animata e dotato di eccellenti effetti sonori sarà un game che incontrerà un grosso successo di pubblico.

Val. Globale: 7



P-47

FIREBIRD
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 24.95 STERLINE

Tratto dall'omonimo coin op Jaleco arriva il simpatico aeroplanino P-47 in un videogame tutto suo che sta a metà tra Silkworm Virgin Mastertronic e 1943 Capcom. Si tratta di un classico shoot'em up aereo, ambientato in piena

Seconda Guerra Mondiale. Con scrolling orizzontale e grafica mozzafiato, P-47 ci offre il classico divertimento arcade, terribilmente coinvolgente per ogni tipo di appassionato. Il gioco è suddiviso in più livelli che presentano, come in ogni shoot'em up che si rispetti, una serie di nemici base e due mega-mostri (leggi "Aerei") di metà e fine livello. Il nostro velivolo può dotarsi di armi supplementari che però può

installare solo una alla volta senza accumularle come la navetta di Xenon II, X-Out e Blood Money. Le armi non sono disponibili negli ormai immancabili "empori", ma vengono lasciate sullo schermo dalle varie pattuglie nemiche una volta distrutte. Gli sprite in movimento sono tantissimi e incredibilmente riescono a non penalizzare minimamente la velocità del 68000 che mantiene alta la carica di interesse e

indiaiolata interazione con il gioco. L'aspetto grafico, come potete vedere, è senza dubbio eccellente e riesce a competere degnamente con quello del fratello maggiore arcade. Nel complesso P-47 è un game semplice semplice, avvincente, complesso e stimolante che potrà regalare molte ore di divertimento a maniaci e non degli shoot'em up.

Val. Globale: 8,8



THUD RIDGE

THREE-SIXTY
IBM PC
PREZZO: LIT. 40.000

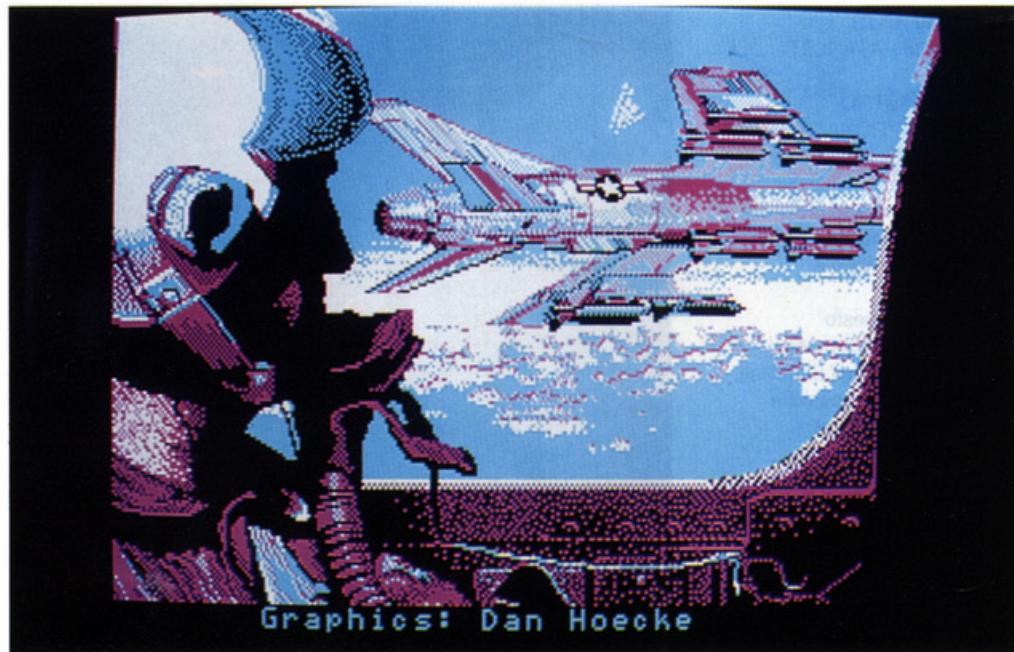
Ora il simulatore di volo accompagnato da pagine e pagine di manuali di istruzioni sta andando fuori moda.

Se i giocatori di ieri dovevano necessariamente tuffarsi in oceani di libercoli, ospuscoli e corpose guide tecniche, quelli di oggi possono balzare immediatamente ai comandi dei più sofisticati caccia bombardieri e godersi tutta l'azione senza alcuna penalizzazione.

Dopo i chiarissimi esempi di Fighter Bomber e F-29 Retaliator ecco infatti arrivare un ennesimo simulatore che sposa felicemente le connotazioni videogame. Prodotto dalla Three-Sixty (quella di Dark Castle) e realizzato ad esclusivo appannaggio degli utenti MS/DOS con tanto di istruzioni in italiano, Thud Ridge (che significa "apice del tuono") ci riporta negli infuocati cieli del Vietnam degli anni '60.

Ben dieci sono le missioni di guerra assegnateci dal Pentagono in cui dovremo dimostrare tutta la nostra abilità come assi dei cieli.

Il nostro velivolo altro non è che un F-105 Thunderchief modificato, armato con cannoniere multiple, missili Sidewinder e Shrike, nonché ordigni al Napalm (F.F. Coppola docet!). Il programma ci offre tre livelli di difficoltà (Principiante,



Medio ed Esperto) che influiscono direttamente su ognuna delle missioni disponibili.

I comandi di volo sono incredibilmente semplificati; dovremo semplicemente accendere i motori, variarne la potenza, attivare il post-bruciatore e quindi modificare l'inclinazione dei flap.

Non manca poi il classico freno per ancorare al terreno il velivolo in fase di atterraggio; unica nota insolita è la possibilità di attivare un piccolo estintore di bordo che per una volta soltanto potrà spegnere l'incendio divampato nel post-bruciatore dopo una sconsiderata accensione

prolungata! Una particolare variabile rende Thud Ridge ancora più realistico: il rifornimento in volo.

Data l'estrema limitatezza della nostra unica tanica di carburante, dovremo più volte agganciarci in volo con le grosse Bertha, le aerocisterne volanti cioè che ci impegneranno in una difficile e complessa fase di rifornimento.

Lo scopo del gioco è comunque quello di totalizzare un altissimo high score abbattendo nemici e distruggendo ogni tipo di bersaglio a terra evidenziato sul nostro radar. Lanciamissili SAM, installazioni radar, depositi di munizioni e pattuglie di blindati

saranno all'ordine del giorno, anche se spesso ci sarà da distruggere un ponte, una ferrovia o un qualsiasi sistema di comunicazione vitale per il nemico.

Non sono stranamente previste fasi di supporto tattico per i nostri poveri grunts che stanno combattendo sotto di noi.

Ci si può allenare in una specie di volo libero o intraprendere immediatamente le missioni.

Si gioca con il joystick che controlla i comandi di navigazione e che può essere tranquillamente sostituito dal tastierino numerico della keyboard.

La giocabilità è ottima e si avvale di splendide animazioni, ovviamente tridimensionali, molto veloci.

Il programma è disponibile in due versioni per scheda CGA ed EGA, ma purtroppo non prevede la compatibilità con una qualsiasi music card penalizzando così il commento sonoro. Se comunque possedete una scheda CGA vi sconsigliamo questo game che viene terribilmente penalizzato dai semplici quattro colori. Risulta infatti difficile, in questa occasione, identificare chiaramente tutti gli indicatori di gioco e vedere con chiarezza tutti i particolari del paesaggio.

Peccato poi che non vi sia l'opzione per un bel 32 o 256 colori in VGA!

Val. Globale: 8



STARTRASH

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

La Rainbow Arts ci riprova con un'ennesimo arcade, ispirato all'intelligente Rock'n'Roll.

Anche se questo attualissimo successone poco c'entra con il nuovo Startrash, il paragone è reso possibile dall'indubbia carica di intelligente e stimolante divertimenti che entrambi i game ci offrono.

A differenza dei game designer francesi, quelli tedeschi della Rainbow Arts sono un po' come la Locatelli: fanno le cose per bene, senza strafare e scadere poi in "minestrini" sconclusionati e poco convincenti.

Ci troviamo dunque nei panni di una specie di esploratore spaziale che ha appena terminato il suo attuale incarico: raccogliere dati ed informazioni su alcune forze di vita extraterrestri.

Come lo stesso manuale di istruzioni (in italiano) ci suggerisce, si tratta di cose di poco conto, importanti sì, ma terribilmente noiose.

Reduci allora da una bella sbronza, che abbiamo deciso di concederci quale "premio produzione" per aver già finito la missione, ci accorgiamo di aver "toppato" gravemente: le registrazioni dei dati sono finite



per sbaglio nella spazzatura.

Basterebbe allora rovesciare il cestino delle cartacce se solo, in questo game fantascientifico, ogni tipo di rifiuto non venisse teletrasportato nel deposito centrale della nettezza "spaziale".

Questo risponde al nome di Startrash V, un pianeta lontano anni ed anni luce, adibito esclusivamente ad accogliere "a munnezza!" (Troisi docet). Frenetico rush allora per arrivare su Startrash V ed iniziare una minuziosa, ma difficile ricerca del prezioso materiale.

Il deposito dei rifiuti è costituito da sette piramidi popolate da una

particolarissima fauna maleodorante, disgustosa e, manco a dirlo, ostile. I dati si trovano nella settima costruzione, ma i programmatori della Rainbow Arts ci costringono ovviamente a visitarle tutte. Ci ritroviamo tramutati in una pallina rotolante, proprio come quella di Rock'n'Roll, che si rivela l'unica configurazione possibile per esplorare la differente ed insolita morfologia delle piramidi.

Per passare da una di queste alla successiva bisognerà trovare l'uscita, a patto di raccogliere chiavi ed oggetti che sveleranno e abatteranno le innumerevoli

difficoltà e puzzle. Si gioca con il joystick per controllare la pallina che si muove in tutte le direzioni, sfruttando uno stupendo scrolling, omogeneo con decine e decine di frame d'animazione.

I nemici che ci attaccano e ci costringono a pianificare attentamente i nostri spostamenti, sono di vario tipo e di differente pericolosità. Abbiamo dunque una variabile in più, rispetto al recente Rock'n'Roll dove ci si doveva confrontare solo con un dedalo inanimato di ostacoli e rompicapo.

Ci viene comunque in aiuto la presenza di particolari teletrasportatori (immancabili in questo tipo di game) che, una volta localizzati, ci permettono di saltare comodamente da una piramide all'altra.

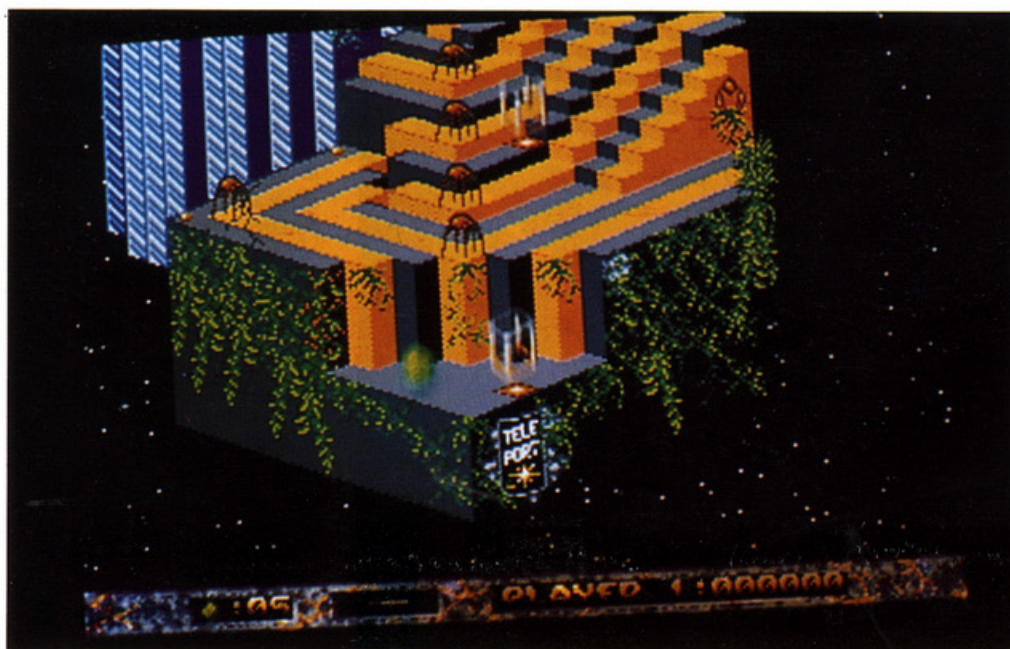
L'aspetto grafico del gioco si avvale di una pseudo tridimensionalità che realizza molto attentamente ogni singola porzione di schermo.

Con un ottimo dosaggio dei colori poi tutto il mondo di Startrash si anima di vita propria offrendoci un piccolo, divertente e spettacolare universo computerizzato.

Il game sfrutta anche sonoro particolarmente simpatico e alcuni effetti digitalizzati.

Un game intelligente dunque, anche se sfruttato, da non sottovalutare a causa del suo aspetto esteriore: vi ci vorrà parecchio tempo per risolverlo!

Val. Globale: 7,7



DAY OF THE VIPER

ACCOLADE

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 38.000

In attesa della nuova simulazione sportiva Accolade (l'attesissimo Powerboat) grazie alla prolifica software house possiamo goderci una nuova avventura spaziale che sta a metà tra un Dungeon Master FTL e il meno noto Slaygon Micro Deal.

Ed è proprio da quest'ultimo game che Day Of The Viper trae la propria quint'essenza, offrendo una trama di gioco pressochè identica.

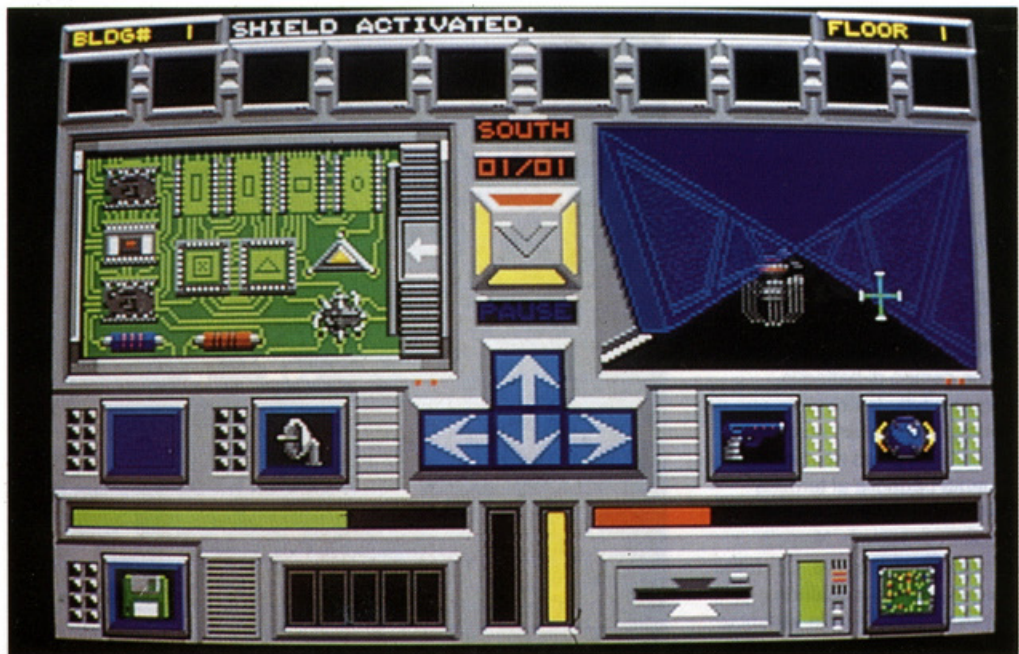
La foto di copertina ci presenta una minaccioso Cylon di Battlestar Galactica, ma la possibile analogia finisce qui.

Ci troviamo all'ingresso di una stazione mineraria dislocata su un lontano pianeta precedentemente colonizzato dalla nostra Federazione Stellare.

Il problema: l'unico abitante dell'installazione, un potente ed intelligentissimo automa, è ammatto improvvisamente e, decidendo di ribellarsi al proprio creatore, ha studiato e realizzato una potente attrezzatura bellica in grado di renderlo indistruttibile.

Gar, questo il nome dello scatolone di latta in questione, è in procinto di sferrare un micidiale attacco contro l'intero genere umano.

La soluzione (?): un coraggioso guerriero. L'obiettivo della missione: infiltrare una



sonda robotizzata da combattimento ed esplorazione nella base, raccogliere 25 floppy disk che contengono il progetto letale di Gar, distruggere quest'ultimo e riprogrammare l'intero sistema di controllo dell'installazione. Facile no?!

Il gioco viene vissuto dunque attraverso la telecamera installata sul Viper-5, la sonda meccanica cioè, che ci trasmette in diretta l'esplorazione attraverso i cinque livelli sotterranei della base, ognuno dei quali è costituito da 25 stanze ed un'infinità di corridoi, passaggi sigillati e cul-de-sac.

Il droide è controllato interamente via mouse, grazie

ad una fitta serie di icone chiave che appaiono ai margini dello schermo. Proprio come accadeva in Slaygon avremo la possibilità di esplorare tracciare la mappa di ogni livello, combattere con un potente laser portatile gli sgherri automatizzati di Gar, fronteggiare quest'ultimo e raccogliere/utilizzare i numerosi oggetti che recupereremo.

Le due porzioni centrali dello schermo ospitano la classica realizzazione tridimensionale dell'ambiente che ci circonda e la mappa a scansione in fase di completamento (relativa perciò ai progressi fatti).

Inutile dire a questo punto che per aprire porte e

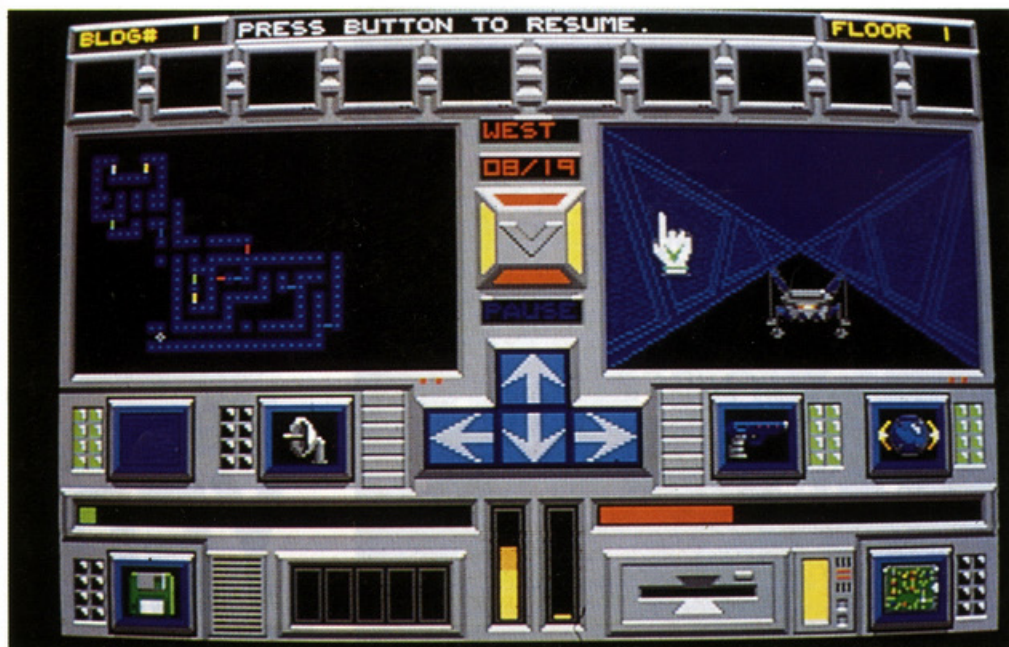
ri guadagnare la forza perduta in combattimento, dovremo rintracciare tessere magnetiche di vario colore e cristalli energetici. Occhio perchè anche impiegare lo scanner per la mappa e le altre mille diavolerie del Viper-5 costa energia!

Insomma Day Of The Viper è proprio identico in tutto e per tutto al succitato game della Micro Deal, apparso qualche anno fa.

Senza dubbio l'aspetto grafico è stato notevolmente migliorato (si perchè a questo punto il paragone con Slaygon è diventato inevitabile!) e così pure gli effetti speciali che ci offrono veri e propri capolavori di digitalizzazione (fruscio delle porte scorrevoli, bip-bip elettronici, lo zap! dei laser, ecc.). Nel complesso Day Of The Viper non è assolutamente un programma originale; è comunque molto interattivo e stimolante, nonché perfettamente realizzato dalla Accolade. Ci vuole un bel lavoro di mappaggio (perchè lo scanner consuma troppo, tenendolo sempre acceso!) e un bel blocco note su cui appuntare indizi e codici.

Il suo indubbio successo sarà comunque da imputarsi, in larga parte, alla poca popolarità di Slaygon che fu pubblicato ed importato in maniera poco chiacchiosa senza poter sfruttare la massiccia campagna pubblicitaria che la Accolade ha realizzato.

Val. Globale: 7,7



FULL METAL PLANETE

INFOGRAMES

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 28.000

Full Metal Planete, ore 8.45 antimeridiane. Oggi sarà una giornata d'inferno, dovremo provare al nostro comando che noi siamo i migliori piloti della battaglia d'assalto Cobra.

La nostra missione consiste nell'atterrare sul pianeta scelto come campo di battaglia, disporre tutte le nostre truppe di coraggiosi marines spaziali e quindi dare inizio ad una cruenta battaglia al termine della quale il nemico dovrà essere annientato. Non c'è dunque da scherzare. Dovremo assediare ogni roccaforte, impossessarci di tutte le risorse nemiche e persino catturare le navi madri dell'avversario, elette a centri di comando strategico.

La nostra armata ci offre tutti i più rivoluzionari mezzi di offesa e difesa, a partire da carri blindati, pontoni meccanici, mezzi da sbarco, granchi d'acciaio adibiti al trasporto truppe, e persino il rivoluzionario Weather Hen, orgoglio e vanto della Ludodelirium Motors & Co. Questo insostituibile marchingegno è infatti in grado di trasformare metalli grezzi in materiali raffinati e finiti, nonché modificare e condizionare le condizioni atmosferiche (che strano miscuglio di prestazioni, eh?!) dell'intero pianeta. In particolare potremo così



controllare l'alzarsi della marea che altrimenti potrà coglierci di sorpresa e allagare le aree occupate dalle nostre truppe! Al termine del 25 turno di gioco però si verificherà un'innestabile inondazione che in ogni caso potrà sancire, se non condizionare e decidere, le sorti dello scontro. Imperativo è dunque lasciare il pianeta prima che avvenga la catastrofe naturale, avendo già dato prova della nostra indiscussa superiorità in campo. Full Metal Planete è una complessa simulazione bellica, di ambientazione futuristica, che riesce ad accomunare strategia,

tattica, diplomazia ed azione in una miscela esplosiva che oltre ad andare e ben oltre le aspettative, ha molto da insegnare ai ripetitivi programmi targati SSI. Anche se si gioca proprio come in un vero wargame, è il corposo manuale di istruzioni ne è ulteriore testimonianza, in Full Metal Planete tutto ciò che la trama ci presenta e ci anticipa viene esattamente ricreato e rispettato. Non abbiamo dunque solo mappe ad esagoni e segnalini da spostare, delegando alla nostra fantasia il compito di realizzare visivamente l'intero scenario di

battaglia; in Full Metal Planete abbiamo una ottima rappresentazione grafica, tantissimi comandi ad icone, decine di schermate di presentazione ed introduzione alle varie fasi dello scontro, ed un livello di interazione che rende quasi obsoleta ogni tipo di profonda e tediosa elucubrazione sul manuale di istruzioni. Full Metal Planete è un wargame dinamico, forse il primo di questo tipo, in cui giocare non è mai sembrato così vicino alla realtà. La ricca confezione del programma, che comprende manualistica in italiano, ci offre persino alcuni segnalini fustellati in cartoncino per introdurci ancor più simpaticamente e tangibilmente all'originale soggetto di gioco. Full Metal Planete non è consigliabile solo a chi ama alla follia i wargame, ma viene ad indirizzarsi verso un target di utenza ben più vasto proprio per la sua immediatezza che rende particolarmente inetrattivo e stimolante il suo complesso meccanismo di gioco.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



EAST VS. WEST

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

Scrollandosi di dosso la scomoda etichetta di software house di soli shoot'em up e arcade, la quantomai prolifica Rainbow Arts vuol dire la sua in fatto di strategy game.

Il nuovo prodotto si chiama dunque East Versus West (Est contro Ovest) e, a dire il vero, ci sembra una specie di miscuglio fra la simulazione, il wargame e l'adventure.

E' facile riconoscerci trame e ambientazioni molto simili ad un game SSI e a un The Third Courier Accolade.

Il gioco ci mette infatti nei panni di un agente segreto che si muove nello scenario della guerra fredda nella Berlino del '48.

In particolare tre sono le date storiche che gettano le basi del programma.

Dal marzo al giugno '48 i russi lasciano il Consiglio di Controllo Alleato, Stalin chiude le linee ferroviarie verso Berlino e il blocco totale ha inizio. In questa situazione Lucius D. Clay, governatore militare della zona americana, inizia la famosa operazione Vittles.

Si tratta di un trasferimento di contingenti militari di supporto aereo atto a provocare apertamente la politica stalinista.

Ma l'opera di Clay non si ferma qui: alcuni B-29 dotati di

ordigni atomici vengono infatti stabiliti nel sud della Gran Bretagna a chiaro scopo intimidativo.

La situazione precipita la mattina del 6 giugno quando gli americani scoprono che un generale americano, probabilmente corrotto se non manovrato direttamente dai russi, ha fatto sparire una bomba atomica dalla base americana nella Germania dell'Ovest.

La CIA mette in moto ogni suo possibile mezzo per risolvere la crisi.

Una traccia conduce direttamente a Berlino dove noi,

Sam Porter agente CIA con licenza di uccidere, dovremo impedire che l'ordigno rubato passi in mano al nemico.

Il gioco ci permette di muoverci liberamente nella città, visitando qualsiasi locazione e dialogando con tutti i personaggi della vicenda.

Il tutto avviene in tempo reale e viene visto in prospettiva tridimensionale dal nostro alter ego computerizzato, proprio come accade in The Third Courier Accolade.

Il gioco è comunque organizzato secondo un esclusivo sistema ad icone che offre un livello di interazione

elevatissimo e per questo molto veloce. Si possono consultare gli schedari della locale polizia, stringere amicizie e alleanze con i capi del mercato nero, dialogare con gli avventori di qualche locale e notturno e mettere alle strette qualche "talpa" che sospettiamo tale. East Vs. West arriva in un voluminoso package che contiene anche una cassetta audio (come insegna la Cosmi, è innegabile!) che contiene, oltre al background storico completo, preziosissimi indizi sulla nostra missione.

L'aspetto grafico del programma si avvale di grafica tridimensionale e di moltissime schermate digitalizzate in movimento che fanno l'occhiolino ai capolavori Cinemaware.

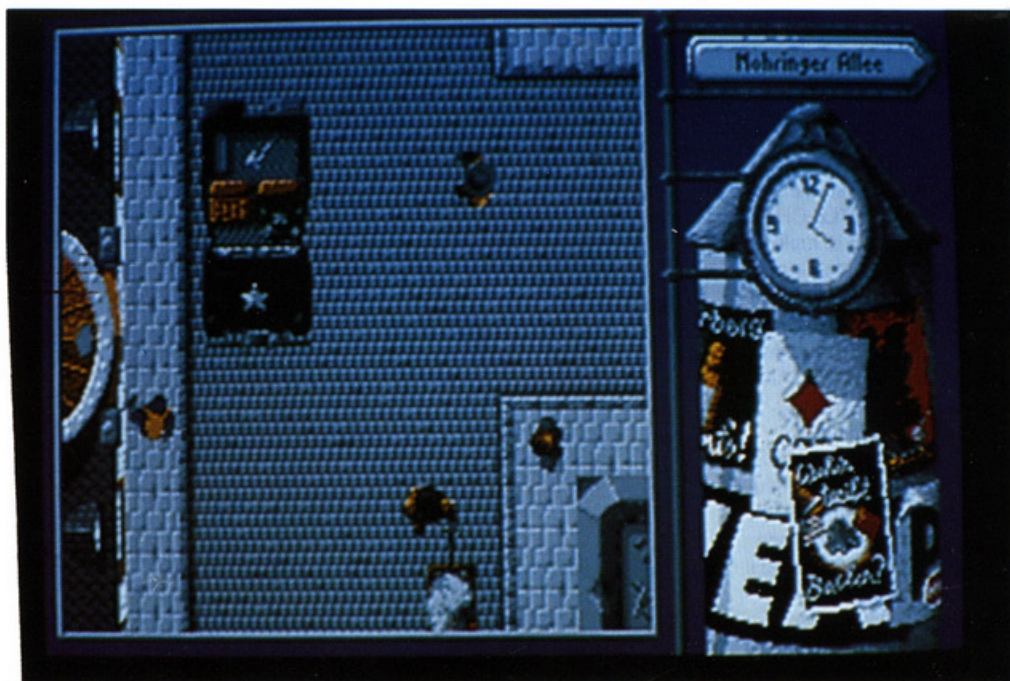
Anche la colonna sonora è di pregevole fattura anche se c'entra davvero poco e comprende una limitatissima gamma di effetti speciali.

Nel complesso la Rainbow Arts sta maturando e riesce ad esprimere coerentemente una particolare ricchezza di tempi e soggetti che sfociano sempre in ottime giocabilità e tanto divertimento.

East Vs. West è un game che va bene per tutti, soprattutto grazie alla documentazione in italiano che ne facilita la giocabilità.

Qualcosa di diverso? Forse sì.

Val. Globale: 8,6

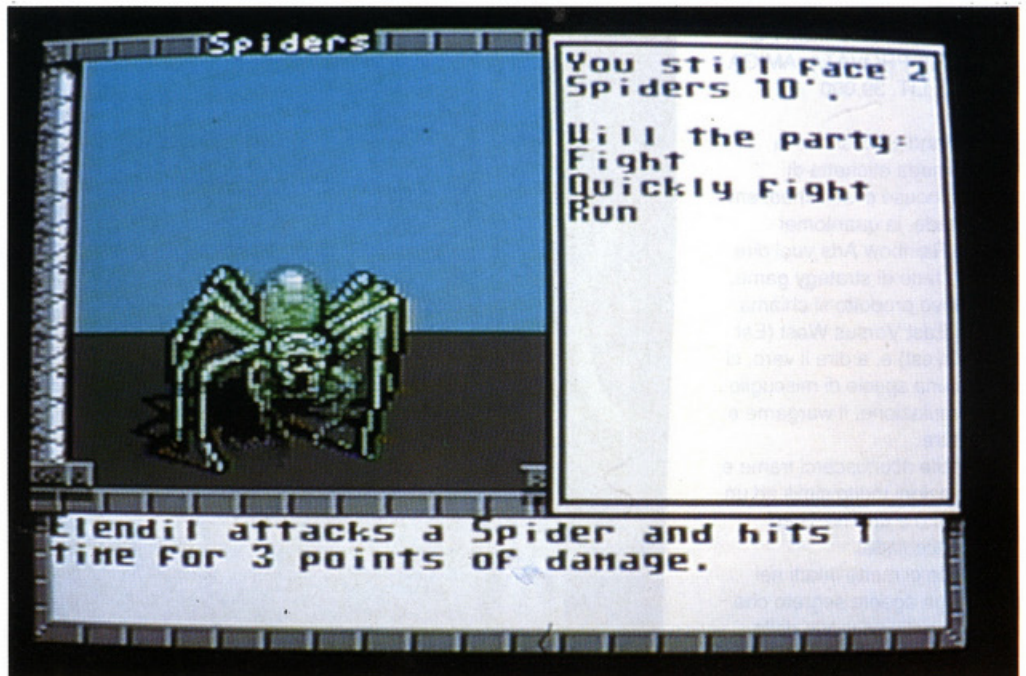


DRAGON WARS

ELECTRONIC ARTS
CBM 64/128
PREZZO: LIT. 39.000

DRAGON WARS è l'ultima fatica degli autori di BARD'S TALE, gli stessi che hanno ideato BATTLE CHESS. Il game è un gioco di ruolo che offre la possibilità di utilizzare i medesimi caratteri usati nelle varie release di BARD'S TALE. Il disco contenente i dati dei personaggi di BARD'S TALE viene utilizzato come tale, senza strane alchimie o traduzioni. DRAGON WARS è un phantasy ambientato in uno straordinario mondo, Dilmun, dove le città hanno le strade lastricate d'oro e la pace ed il benessere regnano incontrastati. Dovete però sapere che in questo fantastico paese, i maghi e le fattucchiere vengono temuti e se possibile uccisi o racchiusi in bui sotterranei. Per vostra massima sfortuna, quando toccate terra a Dilmun, gli abitanti vi scambiano per un potente mago, venite così arrestato e gettato in un profondo pozzo, chiamato Purgatorio. Qui, per sopravvivere, dovrete fare largo uso di sortilegi e alchimie; solo così riuscirete a liberare voi e il vostro equipaggio dalle grinfie di Drake of Phoebus, re di Dilmun, che vi teme per il potere che avete a disposizione e che, per questo, cercherà di causare la vostra prematura fine.

Durante le varie fasi del



game, se sarete abbastanza abili per poter sfruttare il potere che vi è stato affidato dalle forze a voi amiche, potrete utilizzare ben 65 diversi tipi di incantesimi. Con lo svolgersi dell'avventura avrete la sfortuna di incontrare la bellezza di 60 diversi tipi di mostri; c'è ne sono veramente per tutti i gusti, inutile togliervi il piacere della sorpresa ed elencarvi (non basterebbero neppure le pagine della rivista). I vari combattimenti che si susseguiranno con il procedere dell'avventura verranno determinati dai poteri magici che avrete acquisito e dalla

forza rimastavi. La gestione dei vari comandi è facilitata dalla presenza di un menu pop-up, che vi propone tutte le scelte possibili; basterà cliccare sul comando prescelto.

Sul manuale sono elencati con dovizia di particolari tutti gli incantesimi che avete a disposizione, ma lo sapete che King Drake aveva ragione di arrestarvi e rinchiudervi nelle segrete del palazzo? Siete proprio pericolosi !! Per riuscire a liberarvi ed a sconfiggere i mostri che vi ostacoleranno dovrete fare un accorto uso dei poteri conferitvi dal destino ed utilizzare i vari incantesimi in

maniera appropriata e solo in caso di effettivo bisogno. Come in tutti gli altri giochi di ruolo, anche in questo caso dovrete fare buon uso dei consigli che vi vengono dati dai vari personaggi che avvicinate; è molto meglio non uccidere subito gli esseri che si incontrano (anche se ad un primo approccio sembrano ostili), potrebbero tornare molto utili in un secondo tempo; non tutti sono nemici, anzi alcuni si dimostreranno dei preziosi amici.

DRAGON WARS è l'ennesimo role playing game della ECA: va ad inserirsi (come molti programmi simili) in un settore particolarmente affollato, dove la scelta è molto difficile e spesso condizionata dalla pubblicità e dalle immagini del gioco raffigurate sulla scatola; mentre in molti casi la scernita dovrebbe essere dettata da parametri differenti, come la bravura degli autori e l'originalità della storia.

Sicuramente DRAGON WARS ha dei genitori illustri e blasonati, mentre la trama è il solito polpettone degno di una telenovela brasiliana.

La grafica è accettabile, anche se non eccezionale.

Sicuramente un prodotto simile ai concorrenti che non offre nulla di nuovo, adatto soprattutto a chi è da poco appassionato di RPG è non ha l'armadio già pieno di programmi similari.

Val. Globale 7



TIME

EMPIRE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI
ST
PREZZO: LIT. 49.000

E' il caso di dire "Explora Docet" in questa ultima produzione della Empire.

In questa nuova avventura si tratta di scorrazzare liberamente con un impianto di macchine del tempo, senza meta o scopo fisso, ma solo per puro divertimento.

Vi andrebbe di visitare il Circo Massimo e dimostrare il vostro coraggio come gladiatori?

Volete recuperare un preziosissimo talismano di Mago Merlino, cenando con Uter Pendragon?

E cosa ne dite di un saltino sui campi di battaglia in Crimea?

Qualsiasi cosa è possibile con Time.

La moderna tecnologia, quella del gioco cioè, ci mette al comando di un sistema di trasmissione neuro-computerizzato con varie interfacce posizionate in vari periodi della storia.

Siamo nell'anno 2047 e ci sono voluti ben 100, dalla pubblicazione della Teoria della Relatività di Einstein, per scoprire e manipolare la complessa natura "granulosa" dei coni luce.

Ciò è servito per poter



Oltre i confini dell'Universo in pixel

viaggiare liberamente nelle varie dimensioni temporali. Il programma è completamente gestito da mouse, con alcune icone che permettono di dialogare, esplorare, raccogliere oggetti ed impostare la nostra prossima destinazione.

La maggior parte della vicenda la si trascorre viaggiando sul satellite Histori, che forma un'orbita geocentrica intorno al pianeta Terra.

Ciò significa che alcune parti del satellite sono collegate ad

un sistema multiporte che provvede ad un collegamento multiplo con le altre parti della base spaziale.

Ciò servirà a raggiungere i portelli di imbarco delle varie "trasmittenti" temporali. L'aspetto interattivo del

programma è dunque ciò che di meglio ci si potrebbe aspettare e desiderare. Il gioco, dal canto suo, si svolge su più di 100 differenti locazioni con personaggi animati in un'infinità di frame..

A questo punto non si può che parlare di esperienza trascendentale di gioco.

I primi esempi di nuovi passi nel mondo delle adventure li abbiamo visti in The Krystal e Sleeping Gods Lie: ora ci troviamo davanti alla massima espressione di un vero gioco interattivo.

A molti potrà non piacere proprio perchè non richiede input da tastiera e farraginose manipolazioni con manuali e device di input, classici ed immancabili in altre adventure.

Di sicuro Time ci offre qualcosa di più che lascia alla sola immaginazione ed intelligenza il compito di interagire con la storia e viverla a proprio piacere.

Val. Globale: 9

Gestione a icone: che volete di più?



**VG&CW
YEP!**

Legend of the Sword (PARTE SECONDA)

Attenzione a Pagan che riappare per ultimo e sembra trasformato. N,N,W, kill hydra with axe, take spectacles and wear it, E, SW, SW, climb tree, read message, up, take figurine, wait, wait, kill morag with hunting knife, take candle. Down, down, E, NE, NE, shout mustalopiso, NE, examine bones, take bottle of holy water. Push wagon NE, Push wagon NW, enter wagon, open window, out, push wagon SE, NW, throw rope to window (può darsi più di una volta), climb up, take rope. NE, down, SW, SE, take arrow, SE, open door, in, put candle into holder, light candle (la vita torna al massimo). Read message, SE, SE, examine skull, talk skeleton, open door, in, look behind tapestry, take copper key. Out, NW, SW, NW, NW, NW, open door, in, look under pillow, take tin key. Open trapdoor, light torch, W, shoot arrow to spider (dovete avere bow e quiver in mano), read message, burn cobweb, take diamond.

E, out, out, move stone. Light torch; ora mettete qualcosa di pesante sui gradini che non sia la shovel (ES. Drop hunting knife on step), e continuate a metterne finchè il gradino non si blocca. Jump, Down, open door, in, throw bottle of holy water to wraith. Examine skull, break skull, take platinum key, put backpack into coffin, take karge ruby, take backpack and wear it. Open door, out, up, dig with shovel; troverete la vostre cose precedentemente lasciate sul gradino, riprendetevele. Ancora dig with shovel, tornate adesso a parlare con lo skeleton sulla porta. Talk skeleton, NW, NW, NW, NW, NE, unlock door with iron key (era quella arrugginita). Open door, in, open drawer, take letter and read it (messaggio relativo al Wraith), examine wall, read message, Out, kick wall, take crystal. Down, out, SW, NW, NE, up, SW. Unlock door with cooper key, open door, in, open

door, in (attenzione a Pagan!). Examine Pagan, ask Pagan for steel pin. Examine shelf, take crucifix, unlock chest with platinum key, open chest, look in chest, take wand. Out, put crucifix into font, read message, (relativo al Wraith), put pin into hole, remove pin from hole, examine wall, look into slit, put wooden disc into contraption, SE, read plaque. Put crystal into niche, hit door with wand (perchè la porta si apra dovete avere obbligatoriamente in mano il large ruby, e la gold key, se li ha qualcun'altro, fateveli ridare). W, blow horn (chiamerete il Gatemaster), throw large ruby into fire. N, in questo momento. Pagan, si rivela come posseduto da Suzar e scompare (non preoccupatevi degli oggetti che portava), N, tre volte (attraverso le fiamme, ma ricordate le parole dello skeleton? "Non tutto è reale!"). Jump hole (quello però è reale!), N, se andate a est,

troverete una stanza con la mitica spada, ma è soltanto un'illusione creata da Suzar. Proseguitez quindi a N, examine wall. Lower first lever, lower third lever. Qui Pagan riappare svenuto e lasciato libero da Suzar. Wave wand at moat (il drago si distrae), rescue Pagan, examine Pagan, ask Pagan for teardrop (l'ha dimenticata Suzar su di lui). Burn teardrop (ma non gettatela), unlock chest with gold key, e finalmente ecco i leggendari scudo e spada! Take shield and sword (l'anello si fonde con la spada), put wand into shield. Wake woman (era imprigionata nella teardrop), examine cobwebs (esse sono di metallo e, ovviamente buone conduttrici). STRIKE COBWEBS WITH SWORD, ed ecco la fine: Suzar, urlando, viene imprigionato nella teardrop e vi giura vendetta me voi uscite vincenti al 100% con la mitica spada alzata al cielo.

CORRADO CAPRETTI

Role Playing Game

Board Game

Wargame e... dintorni

DUNGEONS & DRAGONS

LA PROVA DEI SIGNORI DELLA GUERRA

LA PROVA DEI SIGNORI DELLA GUERRA è un nuovo modulo d'avventura, livello Companion, da abbinare al DUNGEONS&DRAGONS Companion. Le regole utilizzate sono una espansione del gioco base ed expert. Questo modulo può essere usato solo se si posseggono i vari DUNGEONS&DRAGONS Base, Expert e Companion.

Una espansione per esperti, che già conoscono le regole del gioco anche nella sua forma più evoluta, il famoso Companion.

La trama del game è un classico, si va ad inserire in un filone che è fra i più sfruttati e meglio riusciti dei D&D. In questa avventura impersonate un famoso guerriero, chiamato alla presenza del re del regno di Norwold. Se vi dimostrerete all'altezza sarete nominati lord, ed in seguito potrete avere un feudo con villaggi, castelli, soldati e bande di mostri erranti. La possibilità di avere ai propri ordini delle orde di mostri è una innovazione degna di nota e che influenzerà positivamente i giocatori. Altro compito, non fra i più facili, quello di guidare l'esercito in una guerra sanguinosa e dagli esiti incerti. I più abili troveranno sicuramente il modo di evitare lo scontro e riportare la pace in queste terre desolate e cosparse di sangue. Logicamente nel gioco sono disseminati sotterranei, catacombe, mostri, maghi, fattucchiere e tutto ciò che la fantasia umana può immaginare. Per



riuscire nell'impresa finale dovrete anche affrontare gruppi di traditori che cercheranno di derubarvi sottraendovi le terre e di mettervi in cattiva luce agli occhi del re e della corte.

Con lo svolgersi dell'azione cercherete di difendere i vostri possedimenti dalle razzie compiute dai giganti del ghiaccio, famelici mostri che vi creeranno non pochi grattacapi. Il game in questione comprende una intera campagna, nuovi incontri avverranno nelle terre selvagge e nuove regole vi permetteranno di gestire una intera guerra fra due imperi.

Come avrete già capito, questa avventura è leggermente differente dalle altre che avete vissuto in passato, LA PROVA DEI SIGNORI DELLA GUERRA non comprende un solo

scenario, ma è la trama per organizzare ed ambientare nuove storie utilizzando le regole dei D&D.

Il game può essere completato in 5-7 sessioni se utilizzate i soli incontri descritti in "Incontri di Norwold". Se invece prendete spunto da una altra avventura possono essere necessari anche 13-15 sessioni. Tenete sempre presente che in questo game la preda più piccola è un intero regno, base necessaria per conquistare l'intero mondo conosciuto.

Una volta terminato il conflitto inizierà la fase di sviluppo delle terre possedute, questo porterà in un secondo tempo ad attriti fra stati confinanti e sboccherà in scontri localizzati fra personaggi di alto livello per il controllo di terre sempre più vaste. Ogni

contendente cercherà di aumentare la propria influenza a discapito dei vicini più deboli. Si potranno così stringere alleanze ed infrangere patti per aumentare in maniera smisurata il proprio potere.

L'avventura viene quindi suddivisa in diversi differenti capitoli, gestiti ad arte dal Dungeon Master, indispensabile artefice di una saga fantastica che prende adito nei reconditi meandri della mente. Un sogno che a poco a poco prende corpo, per dare vita ad una storia avvincente ed incerta. Il numero ideale di giocatori è di 3-8, nel manuale sono elencati otto personaggi, le cui caratteristiche ben si adattano all'avventura che vi predisponete a vivere. Naturalmente, questi consigli sui personaggi sono solo per i giocatori meno esperti, altri potranno crearsi i caratteri che più si avvicinano alle loro esigenze. LA PROVA DEI SIGNORI DELLA GUERRA è un modulo d'avventura per personaggi di quindicesimo livello o superiore. Si rivolge a giocatori esperti, che ben conoscono le varie regole dei DUNGEONS & DRAGONS e delle più comuni espansioni.

Altra cosa molto importante da ricordare è che il modulo in questione è stato tradotto in italiano e si presta quindi ad un uso più agevole anche da parte di chi non conosce molto bene la lingua inglese.

La prova dei signori della guerra è distribuito da PERGIOCO (MI)

FIGHTER BOMBER

ACTIVISION

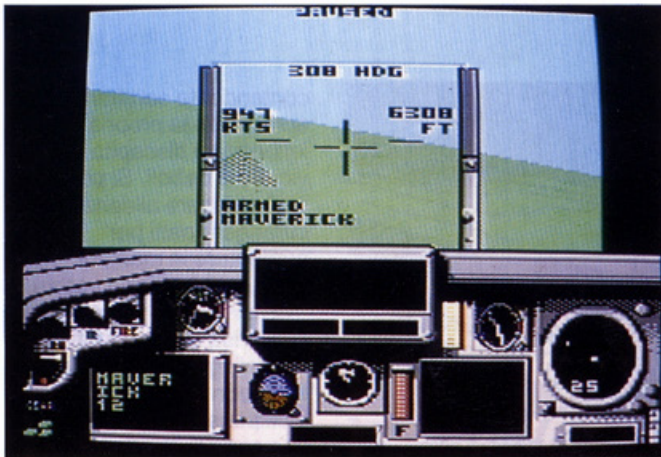
NUOVA VERSIONE: CBM64

PREZZO: LIT. 39.000

Ad un prezzo senza dubbio allettante arriva in versione 8 Bit il più chiacchierato simulatore-gioco del momento. A bordo di un potentissimo e rivoluzionario caccia bombardiere potremo sfrecciare nei cieli Activision nel tentativo di completare alcune rischiosissime e complicate missioni di guerra. La versione per il CBM64/128 si rivela un

po' striminzita rispetto a quelle a sedici Bit ed offre meno aerei e, graficamente parlando, un po' meno dettagli. La giocabilità è comunque sempre la stessa, altissima e decisamente intrigante. Si gioca con joystick e alcuni, semplici comandi da tastiera. L'accompagnamento sonoro è abbastanza originale e coinvolgente. Un simulatore che sposa felicemente tutta l'azione di un arcade, secondo forse solo all' F-29 Ocean.

Val. Globale: 8,4



POPULOUS

ECA

NUOVA VERSIONE: IBM PC

PREZZO: LIT. 45.000

Arriva finalmente anche per lo standard MS/DOS il gioco pluripremiato dalla critica e dal pubblico di tutto il mondo.

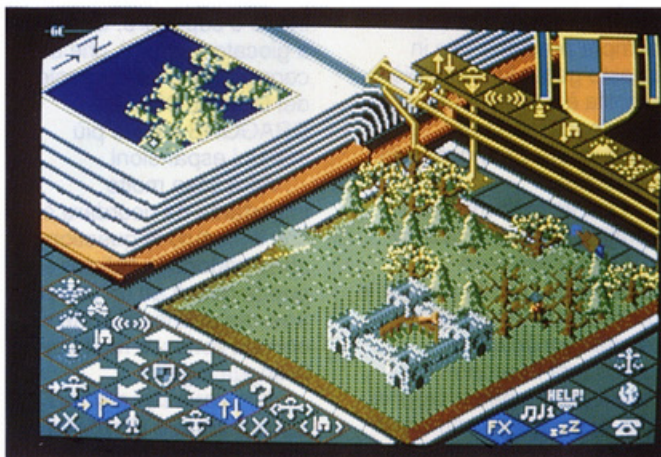
Dopo 80.000 esemplari venduti per Atari St ed Amiga Populous per IBM PC sembra avere tutte le carte in regola per surclassare questo stesso primato di vendita.

Nei panni di un vero Dio potremo guidare il nostro popolo verso un'infinità di terre promesse, combattendo la

stirpe della divinità rivale. Il game, che sfrutta esclusivamente comandi da mouse con comodissime icone, impiega anche le schede VGA (con risultati sorprendenti, soprattutto non in emulazione EGA) e persino le tanto acclamate music card per IBM PC. In quest'ultimo aspetto il sonoro è veramente eccellente e forse meglio di quello di Amiga.

Un successone imperdibile, offertoci ad un costo decisamente contenuto.

Val. Globale: 8,5



POPULOUS THE PROMISED LAND

ECA

NUOVA VERSIONE: IBM PC

PREZZO: LIT. 24.000

Contemporaneamente all'uscita del programma base per gli elaboratori MS/DOS arriva, saggiamente, anche il data disc delle "Terre Promesse" di Populous.

Sfruttando anche la VGA e le Music Card, proprio come accade nel gioco base, questo disco data ci offre quattro nuovi mondi ambientati ai tempi della Rivoluzione francese, nel

selvaggio West, in una specie di Legoland e, per finire, in una terra pazzereccia che ammicca simpaticamente all'ultimo livello di Marble Madness!

Sfruttando poi gli elementi di questi nuovi mondi, con il tool incluso nel Populous originale potremo crearne altri, dando libero sfogo alla fantasia. Nella versione IBM si nota immediatamente la velocità di gestione del programma che su HD diventa ancora più versatile.

Val. Globale: 8,5



GAZZA'S SUPER SOCCER

EMPIRE

NUOVA VERSIONE: ATARI ST

PREZZO: LIT. 29.000

Arriva anche per gli utenti AT l'ultimo nato in fatto di soccer computerizzati. Prodotto dalla Empire (la stessa di Sleeping Gods Lie), Gazzas Super Soccer è imperniato sulla esaltante azione di uno scontro di calcio, lasciando ad altri programmi il compito di sviluppare le fasi manageriali ed organizzative.

L'aspetto grafico del programma ci offre due punti di vista che inglobano le fasce

lateralali del campo e le visioni frontali, dall'alto, dell'area di rigore. Le animazioni sono tuttavia un po' lentine e penalizzano così la comunque apprezzabilissima giocabilità. Gli effetti sonori non sono nulla di speciale, anche perchè l'AT non ha mai brillato sotto questo aspetto. L'interazione con il game è comunque stimolante ed accettabile anche se siamo ancora lontani da un vero degno erede del Kick Off.

La manualistica è tutta in italiano.

Val. Globale: 7,6



Consigli, trucchi e strategie

Grazie a Casadei Simone e Fabio Gorini di Forlì ecco due interessanti suggerimenti:

X-OUT (Rainbow Arts, per Amiga): Premendo il tasto ESC si avanza automaticamente al livello successivo.

BATTLE SQUADRON

(EEZ, per Amiga): Probabilmente a molti sarà sfuggito che nel manuale di istruzioni viene riportata la pressione della barra spazio per accedere al menu di customizzazione del gioco (sprite più lenti, meno nemici, meno colpi, ecc.).

Grazie poi al nostro affezionato lettore "Dodi" di Viterbo ecco alcuni interessanti consigli per il Commodore 64 per game su cassetta.

RENEGADE 3 (Imagine, per CBM64/128): Nel secondo livello quando il programma vi chiede di riavvolgere il nastro non fatelo e premete il PLAY per arrivare subito al terzo livello.

ROLLING THUNDER (US GOLD, per CBM64/128):

C'è un trucco che fa passare di livello in livello, ma a me è funzionato una sola volta; incominciate una partita e premete F8 per passare al livello successivo.

CABAL (Ocean, per CBM64/128): Quando perdetevi le vite non riavvolgete il nastro e premete il PLAY e tasto qualsiasi. Si potrà così passare al livello successivo. Per giocare con le vite infinite invece dovete resettare il computer durante lo schermo delle opzioni e digitare: POKE 9905, 189 e quindi SYS 2097 per ricominciare a giocare.

X-OUT (Rainbow Arts, per Amiga, e questo è un trucco invece della nostra redazione!): all'inizio del gioco scegliete la navetta più piccola e meno capace, quella color argento a forma di bagarozzo cioè; mettetela nel riquadro a destra, proprio come se la doveste armare, e scegliete il colpo singolo di fuoco (quello rosso, il primo cioè). Invece di metterlo sulla navetta portatelo sulla bocca del mostro in alto a sinistra e cliccate il mouse: i vostri crediti aumenteranno a 500.000 unità!!!! Comprate tutto quello che volete, ma cercate di non esagerare (mettendo troppa roba su una sola navetta) altrimenti il gioco andrà in crash.

RALLY CROSS

CHALLENGE (Anco, per Amiga): Quando avrete raggiunto il livello cinque, iniziate la gara normalmente

e poi seguite il binario del treno fintantochè lo schermo non diventerà nero. A questo punto avrete a disposizione ben 24 gettoni per acquistare tutti gli optional che vorrete!

POWERDRIFT (Activision, per CBM64/128): Quando siete in salita cercate sempre di rimanere in mezzo alla pista e nessun'altra autovettura vi urterà perchè si porterà sempre ai lati del percorso.

STRIDER (US GOLD, per Atari ST): Mette il gioco in pausa con il tasto F9, tenete premuto il tasto HELP, lo SHIFT di sinistra ed il tasto 1 (contemporaneamente). Togliete la pausa e premete i tasti dall'1 al cinque per passare ai livelli successivi.

3D POOL (Firebird, per Amiga): Ecco i valori per impostare alcuni trick shot. TrickShot 10: 0948 091 6320, Trickshot 13: 0006 043 3910, Trickshot 19: 0617 100 5706.

DENARIS

(The Edge, per Amiga): Per entrare nel modo Training premete "Z" dopo la selezione del gioco, inserite il joystick nella seconda game port e premete il pulsante di destra del mouse mentre il gioco sta caricando.

NEVER MIND (Psygnosis, per tutte le versioni): Ecco le password per alcuni livelli: 00: MMMRHM, 01: AMMRHA, 03: VMMRHV, 04: PMMRHP, 05: GMMRHG, 06: IMMRHI, 07: RMMRHR, 08: MAMRHW, 09: AAMRHN, 10: HAMRHZ, 11: VAMRHT, 12: HHMWHH, 13: GAMRHQ, 14: IAMRHB, 15: RAMRHF, 16: MHMWHM, 17: AHMWAH, 18: HHMWHJ, 19: VHMWHV, 20: PHMWHP, 21: GHMWHG, 22: IHMWHI, 23: RHMWHR, 24: MVMWHW, 25: AVMWHN.

FAERY TALE

(Microillusions, per tutte le versioni): Dirigetevi verso il Crystal Palace con il primo personaggio, Julian. Quando incontrate la strega buona cliccate su ASK; ella vi darà una statuetta d'oro ed un indizio. Continuate a cliccare su ASK e la vostra fortuna arriverà al massimo di 65 punti. Ciò significa che sarete pressochè imbattibili in combattimento; potrete ripetere il processo ora descritto tutte le volte che lo vorrete.

WICKED (Electric Dreams, per CBM64/128): Per ottenere vite infinite resettate il computer e digitate: POKE 7478, 17 e SYS 2560 per ricominciare a giocare.

Economic News

VENDO AL MIGLIOR OFFERENTE IL MIO C64 CON DRIVE, REGISTRATORE, DUE JOYSTICK E CIRCA MILLE PROGRAMMI SIA SU DISCO CHE SU CASSETTA. INOLTRE FIN QUANDO NON VIENE ACQUISTATO VENDO ULTIME NOVITA' SU DISCO A LIT.2.000 LOI LAURO FRANCESCO VIA GENNARGENTU,15 08010 BORORE (NU) TEL. 0785/86640

VENDO MIDI PROFESSIONALE PER AMIGA CON SEQUENCER (CONFEZIONE MAI APERTA) IN REGALO 20 GIOCHI UTILITY A VOSTA SCELTA TUTTO A LIT.100.000 ALESSANDRO

CORNIA VIA INZANI,1 29100 PIACENZA

VENDO PER CBM64 CARTUCCE UTILITY E PROGRAMMI RECENTI COTTOGNI GIANNI VIA STRAMBINO,23 10010 CARRONE (TO)

VENDO MSX MAI USATO COMPLETO DI TASTIERA + REGISTRATORE + 3 JOYSTICK + 8 CASSETTE LIT.500.00 TRATTABILI GIACOMO GASPARINI VIA S. STAE ,1978 VENEZIA TEL.041/5241563

VENDO MODEM INTELLIGENTE "DISCOVERY 1200P"

V.21/22, FULL HAYES COMPATIBILE, AUTODIAL, AUTOANSWER, VELOCITA'1200/300 BAUD. IDEALE PER MS-DOS, AMIGA, ST, ECC.. SOFTWARE, SPINOTTI E CAVI IN OMAGGIO. IL TUTTO A LIT.145.000 TESCARI EZIO VIA MONTEBELLO, 3 10080 LUGNACCO (TO) TEL.0125/789417

VENDO E SCAMBIO GIOCHI PER AMIGA 500 VENDO SPACE ACE, XENON 2, PROGRAMMI C1 TEXT,DGP III TEL.011/9649335-011/9649845 CHIEDERE DI GIANLUCA

CERCANO CONTATTI AMIGA

LUCA DI PETTA VIA VIRGILIO,25 66050 SAN SALVO (CH) TEL.0873/342080

PRATOLINI SIMONE VIA DEI ROSSI,74 50018 SCANDICCI (FI) TEL.055/236561

NICOLA GIANNO VIA MARSALA, 351 91020 RILIEVO (TP) TEL. 0923/864559

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

RISCALDAMENTO DEL GLOBO? SCIOCCHESSE!

LA PROSSIMA ERA GLACIALE COMINCERA' FRA DUE MESI

Immaginate che una meteora di 30 Kilometri si schianti sulla terra. Immaginate una nuova Era glaciale. La terra, colpita e ghiacciata, lotta per l'ultimo angolo di salvezza! Questo è minacciato da invasori spietati. Siete in possesso delle informazioni riguardanti la storia dell'isola, delle carte e delle mappe che riguardano il vostro territorio di 80.000 miglia quadrate e di una squadra di 32 difensori. Il primo colpo è partito ed il tempo non è certo dalla vostra parte.

- *Lo scopo è la sopravvivenza
- * L'area di gioco è un territorio di 80.000 miglia quadrate
- * Controllo su 32 uomini
- * Un computer su terreno tridimensionale mai visto prima
- * Manuali e mappe dettagliati.

Quando la polvere di diamanti nell'atmosfera raggiunge livelli critici, il risultato è.....

**UNA COMBINAZIONE DI ALTA STRATEGIA ED AZIONE.
SUCCEDE SOLO UNA VOLTA OGNI 5 MILIONI DI ANNI.
DISPONIBILE PER AMIGA, ATARI ST. E PC.**



MASTERS OF STRATEGY

LEADER
COMPUTER GAMES



MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8DA.