QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 APRILE - ANNO III N. 7 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

THEME PARK MYSTERY:
IL LUNA PARK
MIRRORSOFT
MS/DOS PER ST
TUTTO OK
CON SUPERCHARGER

SOFTWARE DI
PUBBLICO DOMINIO
NO! AI PREZZI
IMPOSSIBILI

SOLUZIONE DI:
CHAOS STRIKES BACK
BLOODWYCH
FUTURE WARS

LORICIEL SOFTWARE..
..HOT ON THE STREETS

TI PIACE GIOCARE A FLIPPER MA VUOI EVITARE
LA CONFUSIONE DEL SOLITO BAR?
ALLORA NON PUOI
PERDERTI

LEADER
·DISTRIBUZIONE·



LA MIGLIORE
SIMULAZIONE DEL
GIOCO DEL FLIPPER
ORA DISPONIBILE
PER IL TUO
HOME COMPUTER!

LORICIEL

Disponibile per:
Amiga, Atari ST,
PC &compatibili,
Amstrad c/d

MORE TO IT THAN MEETS THE CAT'S EYE!

U.S. Gold, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3388.

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: Austerlitz by PSS

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 nonchè 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.

Come vedete le nostre promesse non sono fumo negli occhi; ecco tra queste pagine le mappe dei primi livelli di Chaos Strikes Back, che proprio in questi giorni appare nei negozi di tutt'Italia. Se qualcuno di voi dovesse poi aver dubbi o difficoltà ulteriori la nostra Hot Mail è sempre a disposizione per chiarire ogni tipo di problema. A questo proposito vogliamo sottolineare che la versione Amiga di Indiana Jones & The Last Crusade, tradotta in italiano, presenta alcune imperfezioni e qualche bug; ecco perchè molti lettori non riescono a risolverla (allo stadio finale, con il Graal in mano), nonostante la nostra completa soluzione apparsa qualche numero fa. In questo numero abbiamo inserito tutti i dettagli sul software di Pubblico Dominio reperibile soprattutto all'estero; ci sembra infatti una validissima alternativa non solo ai prezzi ancora troppo alti, ma soprattutto anche all'annoso problema della pirateria. Anche qui VG&CW non si limita a parlare a vanvera, ma vi fornisce recapiti e indirizzi reali e concreti. A che serve leggere senza la bussola in mano?! L'ultima "patata bollente" della nostra consueta chiacchierata è rivolta alla presenza di pagine pubblicitarie su VG&CW. Ce ne sono poche, ma buone, proprio perchè non serve a nulla stordire il lettore, in fase di acquisto, con 100 e passa pagine quando poi il "succo" della rivista viene ridotto a meno del 50 %. Meditate gente, leggete e meditate!

SOMMARIO

RISPOSTE AI LETTORI
WORLD NEWS
GAMES
AQUANAUT
HARDBALL II
DRAGON'S LAIR
GRAVITY
HARLEY DAVIDSON
SIDESHOW
KRYPTON EGG
SKI OR DIE
SPACE HARRIER
SPACE HARRIER II
THEME PARK MYSTERY
TURRICAN
SIMULATION
MECH WARRIOR
SWORD OF THE SAMURAI
UTILITY
SUPERCHARGER
VISUAL COMP. V. 1.51
QUESTO MESE PARLIAMO DI..
PUBLIC DOMAIN SOFT.
LA PAGINA DELL'AVVENTURA
SOLUZIONE DI:
BLOODWYCH-
CHAOS STRIKES BACK-
FUTURE WARS
UNIVERSO PARALLELO
SHOGUN
NEWS RELEASES
THE KRISTAL
GHOSTBUSTER II
HOLE IN ONE
BLUE ANGELS
CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE
ECONOMIC NEWS

VG&CW ADVENTURE HOT MAIL

Chiunque avesse difficoltà a proseguire o risolvere un'adventure, pubblicata e risolta da Videogame & Computer World, potrà inviare le proprie richieste di aiuto alla nostra redazione, specificando sulla busta "Sezione Hot Mail". Tutte le richieste verranno considerate e le risposte appariranno pubblicate sulla nostra rivista. Attenzione, NON TELEFONATE per inoltrare i vostri quesiti perchè la nostra redazione NON E' IN GRADO di offrire alcun tipo di assistenza telefonica per motivi pratici e tecnici. Onde evitare il congestionamento ed il rallentamento del sistema di risposta vi preghiamo di porgere quesiti chiari e sinteticamente dettagliati relativi ad un sola adventure per volta. Ecco l'indirizzo esatto:
SOCIETÀ ED. DERBY, VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, SEZ. HOT MAIL, VIA G. DI VITTORIO 1, 20017 RHO (MILANO).

Da spedire in busta chiusa a:

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

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

Spett. Redazione di VG&GW, mi chiamo Tonacci Fabio e posseggo il glorioso Commodore 64. In questa lettera non vi voglio rompere le scatole con le solite cose, ma voglio essere chiaro e deciso:

1) Sono molto felice che siate diventati quindicinali perché é dura aspettare un mese per comprarvi.

2)E' urgentissimo che io abbia trucchi su Rocket Ranger perché non mi riesce a fare un.. ehm nulla!

3)Perché la rubrica dei Consigli, Trucchi e Strategie non la prolungate? I giocatori incalliti come me devono sapere giocare a tutti i giochi.

4)Secondo voi, qual'é il giochetto per il C64 migliore di tutti i tempi?

5)Scusate per la mia ignoranza, ma cosa significa Shoot'em up?

6)Perché non pubblicate più giochi per 64?

7)Esistono dischi per 64 quadrupla densità?

8)E' più veloce il floppy disk drive I o il II?

9)(E'quasi finita) Continuate così, siete grandi!!!

P.S.

Pubblicate la mia lettera, ho scommesso 5000 lire con i miei amici che mi pubblicavate!!! Per pietà, siate umani...

CIAO DA:

TONACCI FABIO
VIA RIGONE 75/A
RIPA (LUCCA)

Ebbene sì, dietro la dura scorza di videogiocatori anche noi conserviamo un pizzico di umanità: ti pubblichiamo! Scherzi a parte, caro Fabio, ecco le risposte ai tuoi quesiti.

1) Bene, siamo contenti di sentirtelo dire!

2) Rocket Ranger é un game molto, molto cattivello che, secondo noi e a detta di molti altri esperti, é quasi impossibile risolvere (quanti sono riusciti a vedere il mostro finale che ha posseduto Hitler, senza utilizzare nessun trainer?!). Considerato che le versioni a 8 Bit si discostano notevolmente da quelle a sedici, stiamo approntando una soluzione globale che vada bene per entrambe: abbi pazienza dunque e continua a seguirci!

3) Siccome abbiamo solo trentadue pagine dobbiamo necessariamente dar spazio a tutte le rubriche del nostro quindicinale. Privilegiarne una in particolare significherebbe penalizzarne altre e sgustare così molti altri lettori. Forse nei prossimi numeri vi regalaremo un bel miscroscopio così potrete leggere tutti i trucchi che pubblicheremo in caratteri miniaturizzati per farcene stare di più!!

4) Ti daremo la nostra classifica dei tre game che abbiamo amato di più: al primo posto Park Patrol, al secondo Uridium, e al terzo Match Point, contento?!

5) Shoot'em up (che inglese vuol dire "ammazzali tutti", "spara a tutti" o ,ancora, "fai un macello!!") é un'etichetta che si applica ai game esclusivamente d'azione in cui si spara a più non posso per liberarsi di orde d'alieni, milizie di mostriciattoli e, in generale, miriadi di sprite "nemici" che si muovono sullo schermo. Un esempio lampante di shoot'em up lo abbiamo in Xenon II, Battle Squadron e persino nel "preistorico" Space Invaders.

6) Arrivano, arrivano!

7) No!

8) I due modelli sono esattamente uguali

9) Senz'altro!!!

Ciao!!!

Gentile Redazione di VG&CW,

vi scrivo mentre sto sfogliando il numero del 30 gennaio (dove avete pubblicato la mia lettera!!). Il numero (come ogni vostra uscita) é fantastico con anteprime da sballo! Prime fra tutte il CINEMAWARESco THE LOST PATROL, KICK OFF EXTRA TIME e la (da me attesissima) nuova (uscita da parte della mitica SIERRA) HERO'S QUEST.

E' si, la mia vita di videogiocatore é molto cambiata: all'inizio mi piacevano solo i giochi sportivi e delle astronavine (la classica DEFENDER mania). Poi mi sono "aperto" anche ai picchiaduro iniziando da DRAGON NINJA. Ho continuato così fino a un mese a questa parte: era da un po' che non giocavo più perché mi annoiava continuare a sparare o picchiare: avevo bisogno di qualcosa di nuovo.

Fu così che comprai un gioco da ogni punto di vista di una grande casa: LEASURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE della SIERRA.

Il prezzo é da capogiro LIT.69.000, ma ne valeva la pena: da allora ho installato il gioco su hard-disk e l'ho giocato e rigiocato. Fino ad adesso ho fatto solo 6 punti su 500 (sono un brocco é?), ma mi diverto come un matto.

Beh, il punto é che per merito vostro ho fatto questa scelta, siete stati voi che con le vostre super-recensioni sulle adventure mi avete attirato a questo immenso mondo interattivo ed é per questo che vi ringrazio.

LEASURE...hem DAVIDE GIRO

Bhé, caro Davide, ha già detto tutto: grazie per i complimenti e auguri con le adventures!!

Spettabile redazione, sono un ragazzo di quindici anni felice possesore di un AMIGA 500 espanso a 1MB.

Anzitutto devo complimentarmi con voi per questa stupenda rivista, che oltre a fornire un'informazione più che esaudiente su tutte le ultime novità in campo software contiene preziose soluzioni dei giochi più interessanti.

Avrei qualche problema da proporvi:

1) Corre voce che é imminemte l'uscita di Dragon's Lair II per Amiga, sapete comunicarmi quando verrà commercializzato e il suo prezzo?

2)Ho comprato la copia originale di Maniac Mansion ed essendo un appassionato di questi giochi dopo molte ore di gioco sono riuscito a risolverlo quasi tutto.

Ho detto quasi tutto! Infatti non riesco ad aprire la fila di cassetti nella camera oscura e il Medical Gabinet nello studio del professore. Potreste dirmi (se lo sapete naturalmente) il modo in cui si aprono? Vi prego sono disperato.

3) Ho speso 55.000 lire per comprare "Sex Vixen From Space" e credo proprio di averli spesi male.

Non riesco a Giocare!! Come si fa a prendere gli oggetti dalla tasca e ad accendere la Grev-Car?

Scusatemi per queste domande che riguardano esclusivamente giochi, ma é parecchio tempo che cerco di risolverli inutilmente.

Distinti saluti

REPETTATI ADRIANO
PONTE DELL'OLIO (PC)

Caro Adriano, ci limitiamo a rispondere, per il momento, solo alla tua prima domanda girando le restanti ai nostri esperti avventurieri: ben presto infatti troverai pubblicate le risposte nello spazio dedicato alla Hot Mail (sai di cosa si tratta, vero?!). Dragon's Lair II per Amiga é stato effettivamente annunciato dalla Ready Soft americana; non si sa però nulla al riguardo dell'eventuale data di commercializzazione e, chiaramente, neanche il più piccolo particolare sul gioco che dovrebbe racchiudere tutti gli schermi "dimenticati" dalla prima versione. Rimani sintonizzato comunque!!

Spett. Redazione,

chi vi scrive é un vostro sporadico lettore, nel senso che non compra sempre VG&CW, ma abitualmente

acquisto alcune riviste definite concorrenti da A.G. (ossia il sempre lodato capo redattore). Innanzi tutto vi faccio i miei complimenti per l'impostazione grafica che avete dato alla rivista: molto colorata (la copertina del N. 2 é stupenda) ed ordinata, quindi di divertente e facile lettura.

Inoltre come ho potuto notare confrontando i numeri di VG&CW che possiedo, la qualità della rivista é enormemente migliorata con il passare del tempo e questo a testimonianza del grande, o almeno così presumo, impegno dei recensori nel lavoro di tester dei miei amatissimi videogiochi. Ma non vi cullate sugli allori! E non solo perché non li avete (gli allori intendo), ma anche perché ho diverse critiche da farvi.

Per prima cosa penso che per prolungare il piacere della lettura, le pagine dovrebbero essere di più, almeno arrivare fino ad una cinquantina, e non solo le 32 del numero che ho in mano. "Ma i costi e quindi il prezzo aumenterebbero" direte voi, "ma allora inseriamo qualche pagina di pubblicità" dico io, che fra l'altro se disegnata bene (come molte lo sono) é anche gradevole da vedersi, e così con questa innovazione si potrebbero aumentare le pagine delle recensioni, dare più spazio ai Tips e soprattutto ai boardgames.

In secondo luogo vorrei volgere una critica ai lettori che vi indirizzano le loro missive: ebbene se queste lettere rappresentano il lettore medio di VG&CW comincio a pensare che il livello intellettivo del paese deve aver subito un grave crollo negli ultimi tempi.

Sono infatti comparse, accanto alle "lettere serie" (vedi Dario Cova e Mad Bj), delle lettere così idiote, di autori così idioti, che al compenso mio fratello di otto anni sempra par mio! (No, scherzo, al pari di Einstein).

Quindi si leggono delle domande del tipo: "qual'é la migliore cartuccia per C64? " oppure "La diffusione della scheda VGA non scalcerà il primato grafico dell'Amiga?" ed ancora altre sciocche affermazioni di irriducibili Amighisti contro Ataristi e viceversa, che non capiscono che la "Polemica" é ormai finita da tempo. Ma dove siamo? Forza ragazzi spremetevi e trovate qualcosa

di più intelligente da scrivere e non soltanto le solite cavolate che fannno sembrare la posta come una di quelle rubriche di Topolino.

Con questo ho finito (per ora) e vi saluto rinnovandovi i miei complimenti per la vostra (e la nostra) rivista.

P.S. Se oserete cestinare la presente sarete maledetti per una decina di generazioni a venire. Amen.

P.P.s Dite all'Anonimo di Avezzano che contrariamente a quanto lui possa credere, noi i "paroloni" li capiamo benissimo.

P.P.P.S Bello il nome eh!!!

ARAGORN DI FORNOST

Caro Aragorn (vivi forse in un castello diroccato, sperduto tra le brume della brughiera?), innanzitutto grazie per i complimenti (ce li siamo letti un po' per volta per non gasarci troppo: l'unico alloro comunque é stato quello usato per l'arrosto!); la rivista sta migliorando, numero dopo numero, grazie soprattutto al sostegno e alla simpatia di tutti voi lettori e, non per ultimo, proprio in virtù delle critiche costruttive che ci indirizzate. La pubblicità fa male però e svilisce quel piacere di leggere a cui tu alludi. In virtù di questo fatto cerchiamo di vagliarla e selezionarla offrendo qualcosa di veramente utile al lettore, senza strafare (e poi dover mettere in copertina l'etichetta."In questo numero c'é meno del 70% di pubblicità" - leggi poi:69%!). A proposito dei costi stiamo cercando di ridurli e contenerli al massimo. Parlando di lettere, missive e quesiti vari non siamo troppo d'accordo su ciò che dici; non tutti nascono con l'informatica o, almeno, l'ultimo listino Commodore in testa: ecco dunque perché molte persone ci domandano cose che ai più smaliziati ed esperti lettori potranno sembrare sciocche ed obsolete. Del resto il maestro che insegna l'aritmetica in prima elementare non ride quando sente dire 4+4=9, giusto?!

Tiratine d'orecchi a parte, spero che l'annoso dilemma tra grafica Amiga e grafica VGA si stato chiarito una volta per tutte (grazie anche alle tue frizzanti osservazioni).

Anonimo Avezzano, sei in ascolto? Messaggio ricevuto?

Grazie per i complimenti e tanti saluti ad Aragorn!!

Spett. redazione,

ho comprato per la prima volta il vostro quindicinale e mi sono meravigliato della bellezza, così ho pensato di scrivervi subito perché sono sicuro che riuscirete a rispondere ai miei problemi.

Posseggo da ormai un anno un PC100 ASEM COMPATIBILE IBM con solamente 256 KB e un video monocromatico.

Vorrei sapere:

A) Cosa devo aggiungere per avere dei giochi del calibro di: SPACE ACE - MIDWINTER - EMANUELLE - INFESTATION...

B) Dove posso trovere i pezzi da voi consigliati nella zona di Vicenza?

C)Quanto vengo a spendere approssimatamente (possibilmente in lire non in sterline)

D)Quanto può essere valutato un video monocromatico M141 P31R (così almeno é scritto nel retro), perché mi sembra di aver capito che bisogna avere anche il video colorato con le schede grafiche e roba del genere.

Mille grazie

PAOLO CASTAMAN
VICENZA

Caro Paolo, dopo la tue lettera ci siamo sentiti talmente "belli" che qualche redattore ha defezionato per cercare di sfondare a Hollywood (ma chi é Tom Cruise?!).

1) Al tuo PC devi aggiungere innanzitutto almeno altri 256K di memoria, quindi una scheda EGA (se non VGA), e per finire un bel monitor dedicato alla scheda grafica scelta ed installata (purtroppo i "poveri" monocromatici non si prestano allo scopo!).

2) A Vicenza troverai senza dubbio qualche buon rivenditore di personal ed home computer in grado di aiutarti, consigliarti e permetterti qualche buona prova su strada. Cerca magari di visitare qualche concessionario IBM o almeno il tipo di negoziante che se ne intende di MS/DOS.

3) A conti fatti, liretta più sconto meno, dovresti spendere circa 1.500.000 lire (in configurazione EGA). Prendi comunque questa cifra con le dovute riserve perché ogni rivenditore/distributore/importatore, può offrirti prezzi e promozioni differenti.

4) Il tuo monitor monocromatico potrebbe vale almeno 100.000lire; bisogna comunque valutarne lo stato d'usura e le possibili prestazioni.

Spettabile Redazione di VG&CW sono un possessore di un IBM PC, che uso prevalentemente per elaborare dei testi e per della grafica (VGA). Da diversi mesi leggo la vostra rivista e la trovo ECCEZIONALE (non vi ringalluzzite troppo eh!!)

E' da poco che ho il computer e quindi ho diverse cose che vorrei chiedervi:

1)Spesso nelle vostre recensioni fate menzione

di ADLIB MUSIC CARD o Roland MT 32 dicendo che migliorano radicalmente le prestazioni del PC riguardo al suono (non ci vuole molto) e che rendono i giochi veramente OK!, ma io non sono riuscito a trovarle. Potreste dirmi l'importatore (se esiste) e i punti vendita (vorrei conprarla una ADLIB)

2)Vorrei sapere se esiste la possibilità di digitalizzare delle immagini provenienti da un videoregistratore (immagini video) e dove ci si può rivolgere per una soluzione del genere (come sarebbe immortalare un F14 tra i cieli di TOP GUN?)

3)Vorrei inoltre sapere i nomi di qualche buon programma di animazione. Complimenti per la rivista, i più sentiti complimenti per un 15nale che é davvero gagliardo!!!

Spero di ricevere una risposta e magari di vedere pubblicata la mia lettera (sarebbe la prima volta poiché é la prima volta che scrivo a una rivista).

Vi ringrazio nuovamente.

P.S. Non pensiate che sia babbo Natale, non le voglio comprate tutte in una volta queste cose ma poco alla volta chissa....

P.P.S. Ultima cosa, poi vi lascerò al vostro lavoro, complimenti per lo spazio dedicato ai programmi (vedi COLORIX, SPLASH ecc.)

IN STILE COBRA: La voglia di sapere é il male, voi siete le cura!!!

Almeno spero!! E quando spero, spero sempre giusto!!

FEDERICO SALERNO
BOLOGNA

Caro Federico, per quanto riguarda le Music Card a questo punto credo che tu abbia già letto il nostro servizio esclusivo sul secondo quindicinale di febbraio di VG&CW. In ogni caso ti diamo il nominativo dell'importatore/distributore inglese che, fino ad oggi, é l'unico in grado di fornirtela nel giro di qualche giorno (in Italia nessuno ne sa nulla di Ad Lib!): Electrone Ltd., Haywood House, High Street Pinner, Middlesex HA5 5QA, England. Tel.: 0044-1-4292433 / FAX.: 0044-1-4293530.

Per digitalizzare con IBM PC esiste una limitata gamma di device che sfruttano anche le schede EGA; tuttavia non si ottengono risultati strabilianti, allo stato attuale della teconolgia di questo tipo, lasciando purtroppo all'Amiga l'esclusivo appannaggio delle prestazioni "gagliarde"!

Per quanto riguarda l'animazione possiamo consigliarti il Fantavision e la gamma dei De Luxe Video, prodotta dalla ECA anche per lo standard MS/DOS.

In stile Guerre Stellari: le anteprime di VG&CW colpiscono ancora!

Ciao!!

Gentilissima redazione,

piaciuto il disegno che vi ho mandato? No, non é ne un Trilussa ne un Pirandello (Ehm...scusate) volevo dire non é ne un Picasso e ne un Van Gogh, ma le sue quotazioni di mercato hanno raggiunto cifre esorbitanti:0.1 Dollari. Ma bando alle ciance, sono disperato, ma avete visto che schifezza o no?! Bene, mi spiego.Sono un possessore di Amiga 500 a cui ho collegato una MPS-1230 Commodore. Uso il programma Photon Paint 2.0 ed é da molto tempo che provo a stampare delle immagini. L'ultima di queste, quella che vi ho mandato, é il noto personaggio della Walt Disney:Paperino (lo so che lo avevate capito... scusate...ehm...mi spiegate come avete fatto?). Bene, la mia stampante, stampa così tutte le immagini e cioé una riga si e una no (mi spiego maglio: quella riga che dovrebbe essere stampata attaccata alla precedente viene stampata dopo aver lasciato una riga bianca). Quello che vi chiedo é se c'é un errore nella scelta delle preferences del Photon (come mi era stato consigliato da un negozio di computer ho scelto, tra le stampanti disponibili le EPSON X, e ha parte il difetto suddetto la qualità di stampa mi pare molto buona e ciò vuol dire che ho sbagliato a scegliere qualcos'altro. Questa cosa se c'é e c'é, qual'é? Come faccio a fagli stampare le linee unite? Non ditemi però (scusate la brutalità) che devo scegliere custom nella sezione dei tipi della carta perché lo giò fatto e non ho ottenuto nessun risultato. Forse insieme a Custom dovrei indicare il numero di linee. Non so' se potrebbe esservi utile ma i fogli che uso sono lunghi Cm.28 e larghi Cm.21. Ah dimenticavo, sia che stampi una pagina grafica e sia che stampi una pagina testo ed intervalli la stampante smette all'improvisso di stampare, lascia una o due pagine bianche e poi riprende il suo lavoro. Cosa c'é che non va ancora una volta? Vi prego rispondetemi entro febbraio o marzo perché non vedo l'ora di stampare. Ora vorrei dirvi una cosa: sono Andrea Aloisi di Avezzano (l'anonimo dell'altra volta). Mi sono pentito di non aver firmato la mia lettera perché ora mezzo paese dice di aver scritto quella lettera, reputandola simpatica e divertente. Beh forse ho esagerato é solo una persona che lo fa, ma non si fanno nomi ma solo cognomi.. Rino Bianchi che se fa così é perché é incapace di scrivere una lettera (a che livello siamo arrivati.. Bleah!!). Per concludere Vi vorrei ringraziare per le risposte così complete ed esaurienti che avete dato ai miei quesiti. Vi reputo, al contrario delle altre riviste di settore, l'unica testata che sa pubblicare lettere interessanti e costruttive, al contrario delle altre che pubblicano solo demenzialità. Vi ringrazio anticipatamente e ... alla prossima (come sempre per vostra sfortuna)!!!

ALOISI ANDREA
AVEZZANO AQ

Caro Andrea, a dire il vero ci piaceva di più l'appellativo di "anonimo"!!! Scherzi a parte, vedi che firmare sempre la propria corrispondenza serve? Se non altro in questo modo si possiede il copyright delle proprie idee, no? ("In questo mondo di ladri....", diceva la canzone!!!). Dunque, dunque, dopo aver fatto esaminare dalla "scientifica" (il tutto detto a la Vittorio Gassman de I Soliti Ignoti!) il tuo capolavoro (perché in effetti se fosse senza linee bianche sarebbe proprio un simpaticissimo Paperino) siamo arrivati ad una sola, possibile conlusione. Secondo noi la tua stampante dispone dell'automatismo nel Line Feeder; ciò significa che automaticamente avanza di una linea durante la stampa: altrimenti continuerebbe a stampare tutta l'immagine sulla stessa. Il programma grafico o le preferences che tu impieghi a loro volta danno un ulteriore comando di avanzamento linea e...succede il patatrac con il totale di due: una scritta, l'altra bianca. Setta allora gli switch della tua stampante in modo da escludere questa opzione o fai lo stesso con il software che impieghi. Voilà, tutto dovrebbe tornare alla normalità e funzionare perfettamente. Se il problema non dovesse risolversi, dal canto nostro ci daremo alle riviste per ortolani mentre a te non rimarrà che portare stampante, computer e software (Paperino compreso!) a Lourdes! In ultima analisi va anche detto che Paperino é il simbolo della "rognaccia nera" fatta persona, quindi perché non stampare un bel Topolino "Carino, intelligente, simpatico alla gente"?! (Finardi non ce ne voglia!). Comunque se non altro ci ab-

biamo provato, invece che riempire le pagine della posta con scempiaggini, proprio come dici tu! Ciao e auguri!

Gentile redazione,

l'idea del giornale quindicinale é stata una mossa azzeccata.

Oramai vi seguo da due anni e la cosa che più mi piace di voi, e che siete dei veri "avventurieri".

Mi fate "impazzire" di gioia quando trovo sul Vostro giornale le varie soluzioni come ad esempio la oramai mitica soluzione di "DUNGEON MASTER" o le soluzioni sempre in anteprima, della SIERRA o della LUCAS FILM.

Fate bene a non mettere o meglio a non dare molto spazio, ai vari CHEAT MODE che poi finiscono per ripetersi su molti giornali del settore.

Vorrei farvi una piccola critica. Tra di voi non c'é nessuno a cui piacciono le simulazioni (cioé INTERCEPTOR-FALCON_BOMBER o meglio ancora TV SPORT FOOTBAL e BASKET BALL)? Male, ma forse potete aiutarmi a risolvere questi miei due quesiti.

A proposito di INTERCEPTOR come si distrugge il sommergibile nell'ultima missione (i missili passano atraverso la torretta... perché?) .. poi approposito di avventure..

in INDIANA JONES ho seguito attentamente e vostri consigli e nonostante ci siamo delle imperfezioni, sono riuscito ugualmente e giugere alle tre prove (con la frusta e il diario).

Sono arrivato nella caverna del guerriero e quando scelgo la coppa e la provo ..BAH... muoio.

Da premettere che le ho provate tutte e dieci. Aiutatemi.. credo di non essere il solo ad essere in difficoltà.

Vi saluto.

MICHELE SIGNORILE BARI

Caro Michele, ringraziamenti a parte (per complimenti), cadiamo dalle nuvole quando dici che qui in redazione non ci sono amanti delle simulazioni. Siamo stati i primi, e anche gli unici, a parlare dettagliatamente (se non entusiasticamente) di giochi come, 688 Attack Sub, Gengish Kahn, Fighter Bomber, F-29 Retaliator e via dicendo, lasciando sempre molto spazio anche alle produzioni SSI (che ci arrivano sempre copiosissime dagli "States"!). Prova a rileggerti qualche articolo e, siamo convinti, cambierai senza dubbio opinione. Ebbene sì però, Interceptor non ci é piaciuto molto (c'é di meglio in commercio) e il sottomarino non lo abbiamo mai affondato.

Tuttavia, dopo una recente full-immersion nel gioco, ci viene spontaneo domandarti: hai usato i missili giusti?

Sei sicuro di aver inquadrato il bersaglio?

Se rispondi di sì ci viene in mente una sola conclusione: il programma ha senza dubbio dei bei bug!! Il problema di Indiana Jones é presto risolto: anche questo gioco ha dei bug e dei grossi problemi di funzionamento a causa della traduzione in italiano.

La nostra soluzione di riferisce alla versione inglese per Atari ST ed é stata vagliata e verificata più di una volta. Indiana Jones in italiano é stato recentemente ritirato dai negozi proprio per questa grave incompatibilità! Ciao!

COMMODORE POINT AUTORIZZATO

BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

CBM64 NEW	L. 270.000
A 2000	L. 1.800.000
AMIGA 500 (GARANZIA COMMODORE)	L. 770.000
ESPANSIONE A500	L. 169.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

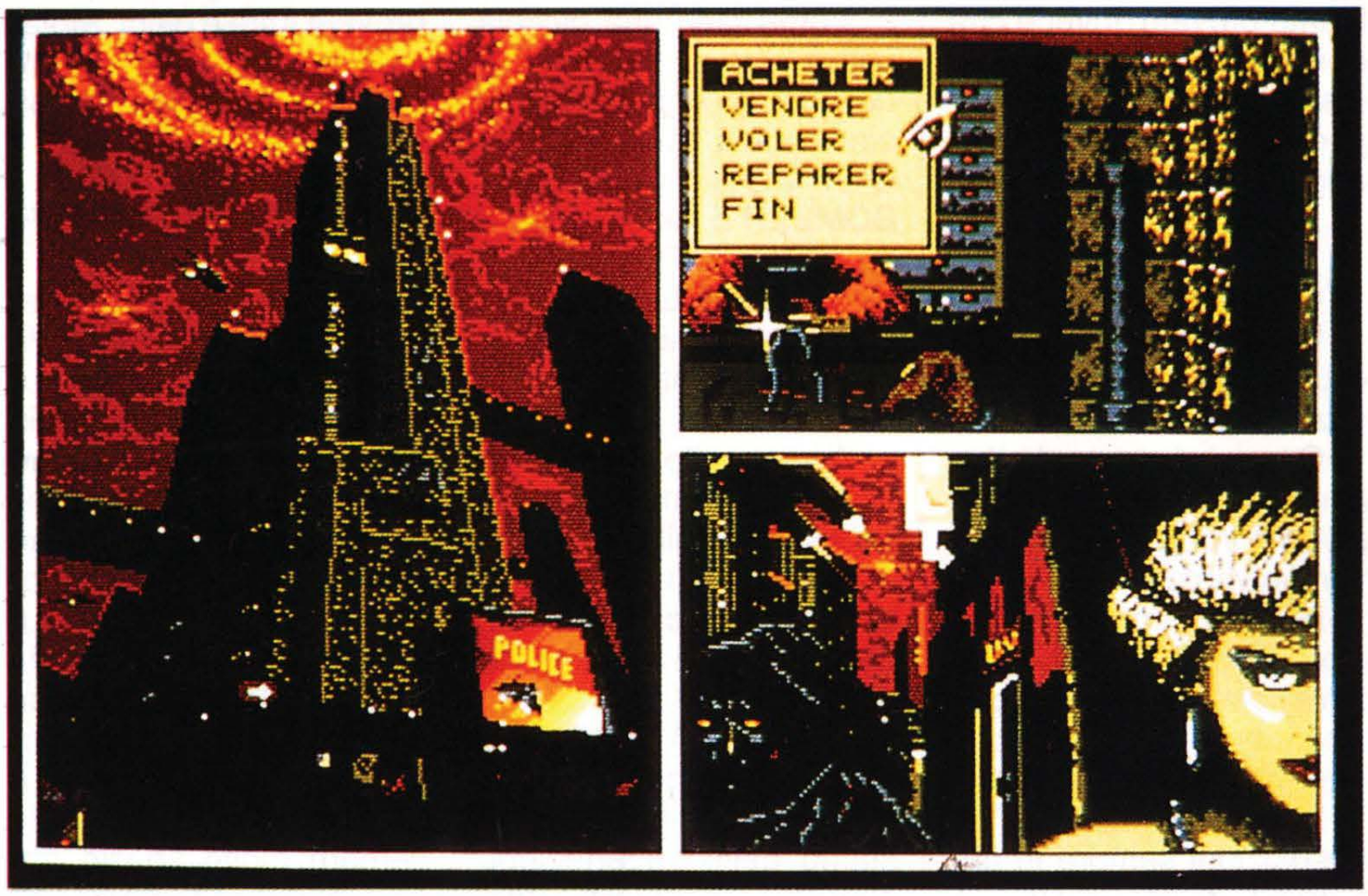
VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89502102

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

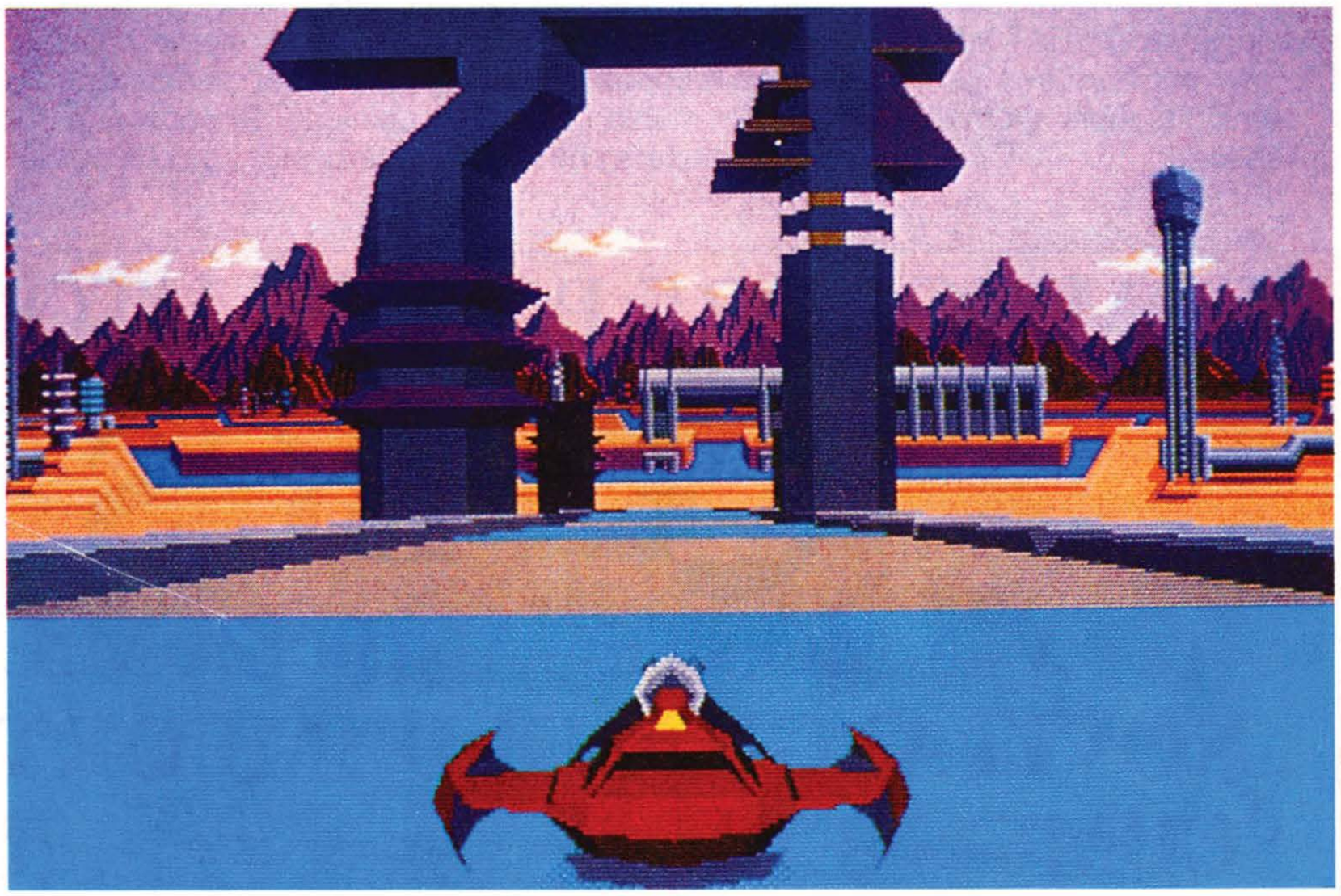
La Third Coast Technologies é riuscita nell'impossibile: da oggi arriva per tutti gli elaboratori Atari ST il primo videodigitalizzatore a colori che proprio nulla ha da invidiare ai classici Digi-View ed Amiga-Eye che già da tempo sono in commercio per il 16 Bit rivale Commodore. Il Realtiser ST funziona con i tre soliti filtri RGB (le lastrine colorate in rosso, verde e blu cioé), funziona su tutti gli ST, si inserisce nella slot cartridge e costa solo 149.99. Un'altro passo verso le vette Amiga! (rimanete sintonizzati: presto una prova su strada completa del Realtiser su queste pagine!!)

Third Coast Technologies: 0044-257-472444

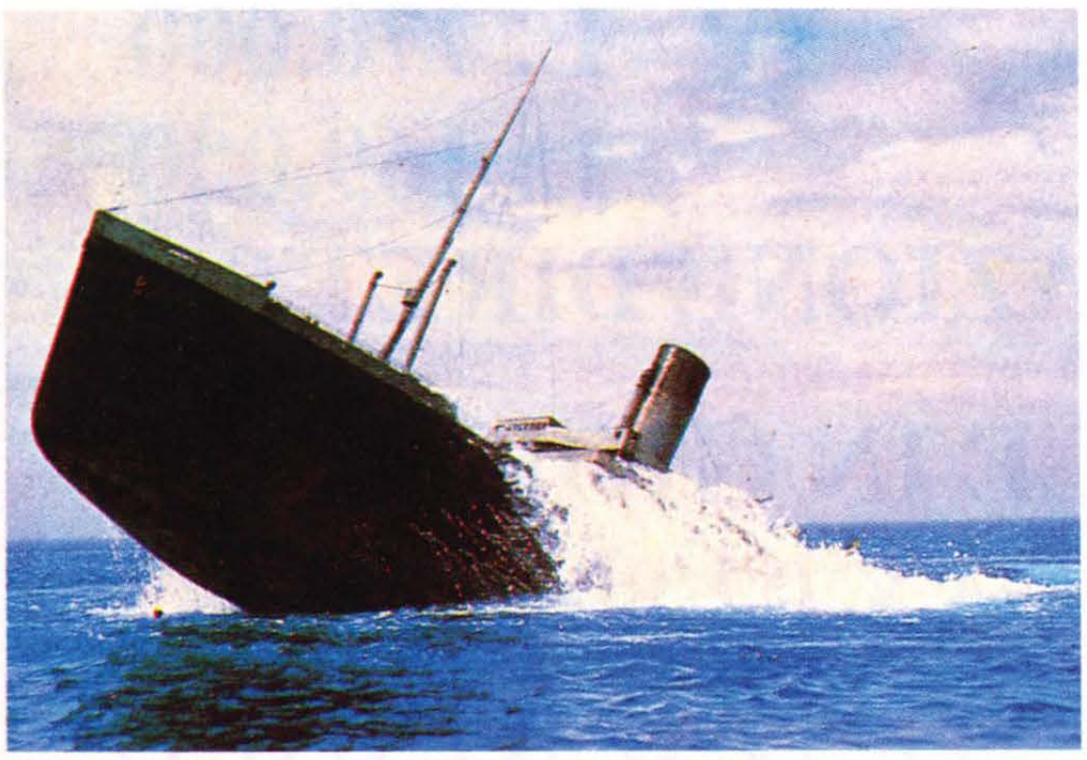


BAT in stereofonia su ST by Ubi Soft

Dopo un lunghissimo periodo di gestazione sembra essere finalmente pronto BAT della Ubisoft. Il game, prodotto inizialmente nella sola versione in lingua francese, é stato tradotto in inglese e commercializzato, già da qualche settimana, esclusivamente nel Regno Unito. Si tratta di un complesso RPG che arriva con grafica ed ambientazioni spettacolari che spaziano su ben 1000 locazioni di gioco. Bat costa al pubblico 40 sterline, inclusive di una speciale interfaccia stereofonica che permette a tutti gli utenti ST di sfruttare e godersi una colonna sonora a 16 voci!!



Stun Runner: presto una realtà Home



Il Titanic riaffiora dall'oceano CRL

Raise The Titanic non é l'ultimo romanzo di Clive Cussler, ma bensì il titolo del nuovo videogame della CRL. Annunciato da tempo come un ottimo misto di arcade e simulazione, il game si ispira ovviamente ad un'improbabile opera di recupero del tristemente famoso transatlantico affondato disastrosamente. Sul fondo dell'oceano giace quindi la carcassa dell'imponente vascello, ricca di tesori e preziosi manufatti tutti da scoprire: Amighisti e Ataristi avranno fegato a sufficienza per intraprendere l'esplorazione ed il recupero? Fra qualche mese lo sapremo!

IL rivoluzionario Stun Runner della Jaleco (stiamo parlando di Arcade, 'gnorantoni!!) sta per essere finalmente convertito per home computer. Lo ha annunciato



I Bitmap Brothers sono tornati: e quando mai!?

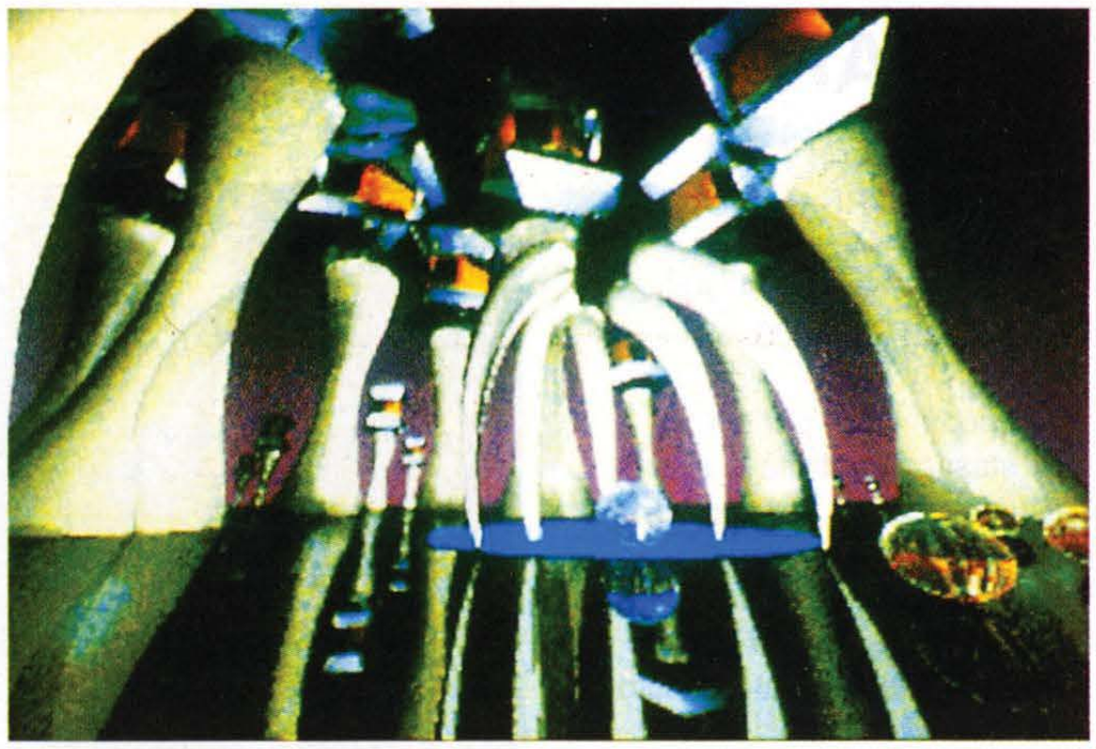
il responsabile stampa della casa madre giapponese attualmente in fase di trattativa per cedere i diritti di produzione ad una delle molte software house in lizza: si parla di Ocean, Domark e US GOLD, ma chi vincerà la contesa?!?

I Bitmap Brothers stanno per colpire ancora. Lo annuncia la Mirrorsoft che sta per terminare il package di Speedball II, degno successore del primo best seller dei "Brothers". Il gioco presenterà una sezione manageriale e una nuova serie ampliata di squadre: il tutto unito ad una migliore gestione joystick e ad una incrementata giocabilità. Prestissimo disponibile per Atari ST e Amiga; la versione per il CBM64/128 si farà invece attendere ancora un po'.

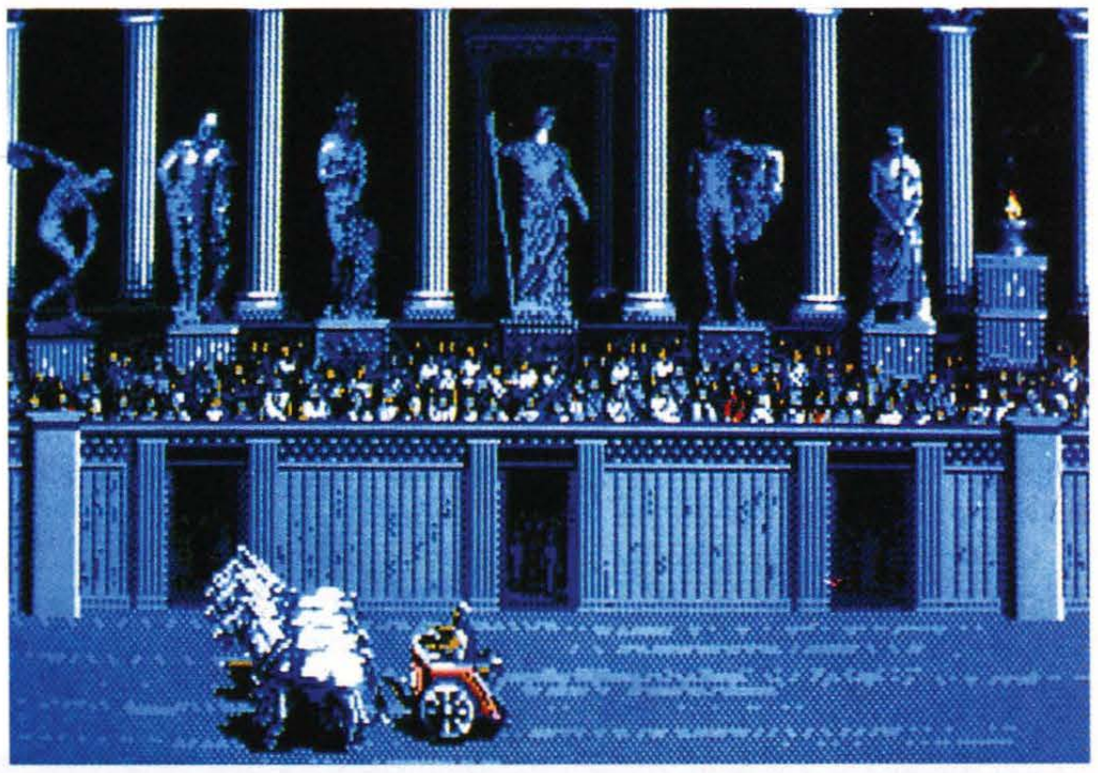
Knights Of The Crystallion é il nuovo game della US GOLD, creato da un co-programmatore del Rocket Ranger Cinemaware. Il gioco é una specie di RPG ambientato in una comunità di esseri che abita lo scheletro di un mostro marino laggiù nelle profondità degli oceani. Scopo del gioco é quello di diventare un leader politico, amministrando le proprie finanze, i poteri telepatici regalatici da madre natura (sperimentandoli in uno strano gioco di carte), e quindi recuperando un uovo di Crystallion, preziosissimo e incantato artefatto. Il gioco presenta grafica HAM ed una specialissima colonna sonora che fa l'occhiolino alle melodie di Peter Gabriel. Prestissimo sugli schermi Amiga!!

Se il vostro eroe preferito risponde al nome di tal Nerone e la vostra musa si materializza nell'eterea Cleopatra, allora il nuovo game della ECA fa proprio per voi. Diventerete imperatori della Roma Imperiale, conquisterete le terre dei Visigoti, vi specchierete nelle acque del Nilo e potrete fare una capatina dalle parti di Asterix provando finalmente a tutti che..."NON Sono Pazzi QUesti Romani"!!!. Emperor Of Rome prevede anche molte fasi arcade, come la classica corsa di bighe a la Ben Hur, nonché una particolare carica di originale interattività che ne sancirà senza dubbio un incredibile successo. Previsto, per il momento, solo nella versione MS/DOS.

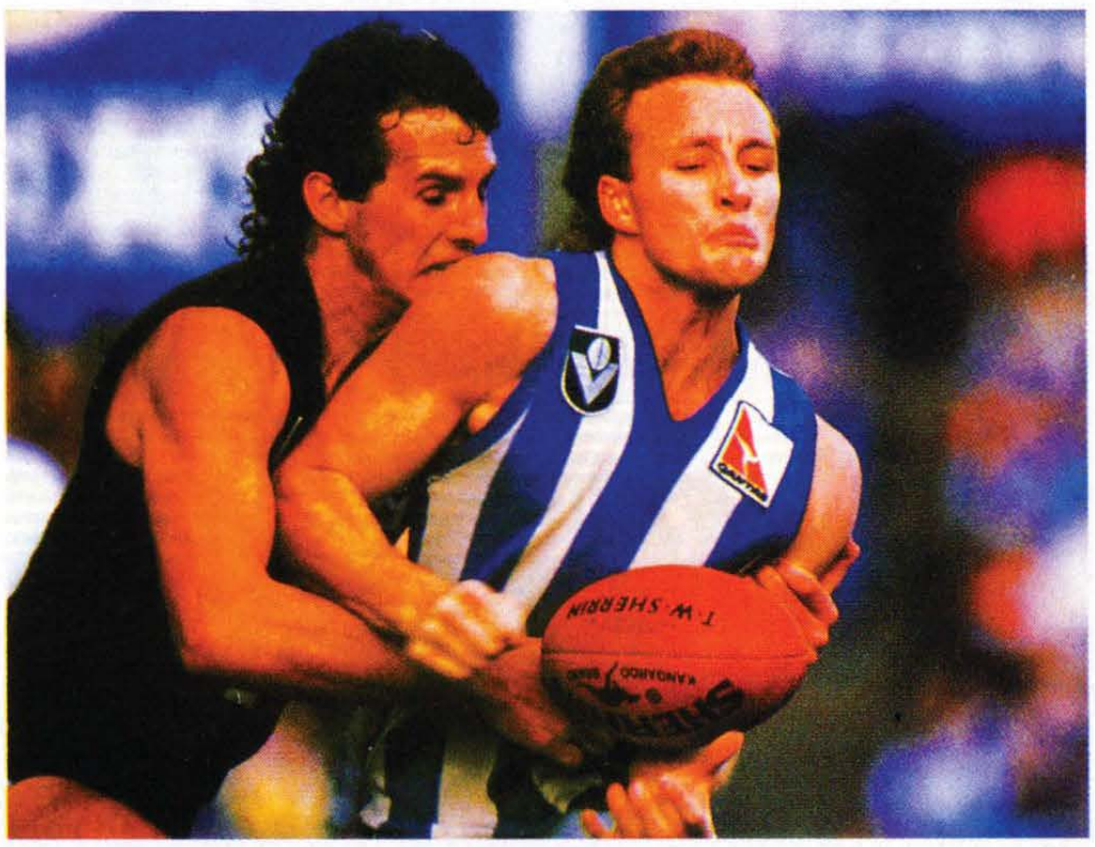
La poco nota Again Again esce proprio in questi giorni con una nuova simulazione del rugby: quello vero però, giocato senza chiassose cheerleaders, "spalloni" di plastica ed elmetti colorati. Il titolo del programma ci fa capire già tutto, Australian Rules Football. Alcuni tipi di tornei, di chiaro stampo anglosassone e "down under" ci vengono infatti proposti in un action-simulation game ispirato al rugby più frenetico, violento e spettacolare. Il gioco dovrebbe essere importato in Italia (in tutte le versioni) entro il prossimo mese anche se é difficile ipotizzarne l'eventuale successo a causa del suo soggetto prettamente anglosassone ed estraneo ai nostri sport nazionali.



Grafica HAM ancora una volta per Amiga



Cesare, il popolo chiede sesterzi: "No! Vado dritto!"



Grrrrrrrrr! Questo é il vero Rugby!

AQUANAUT

PRISM LEISURE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

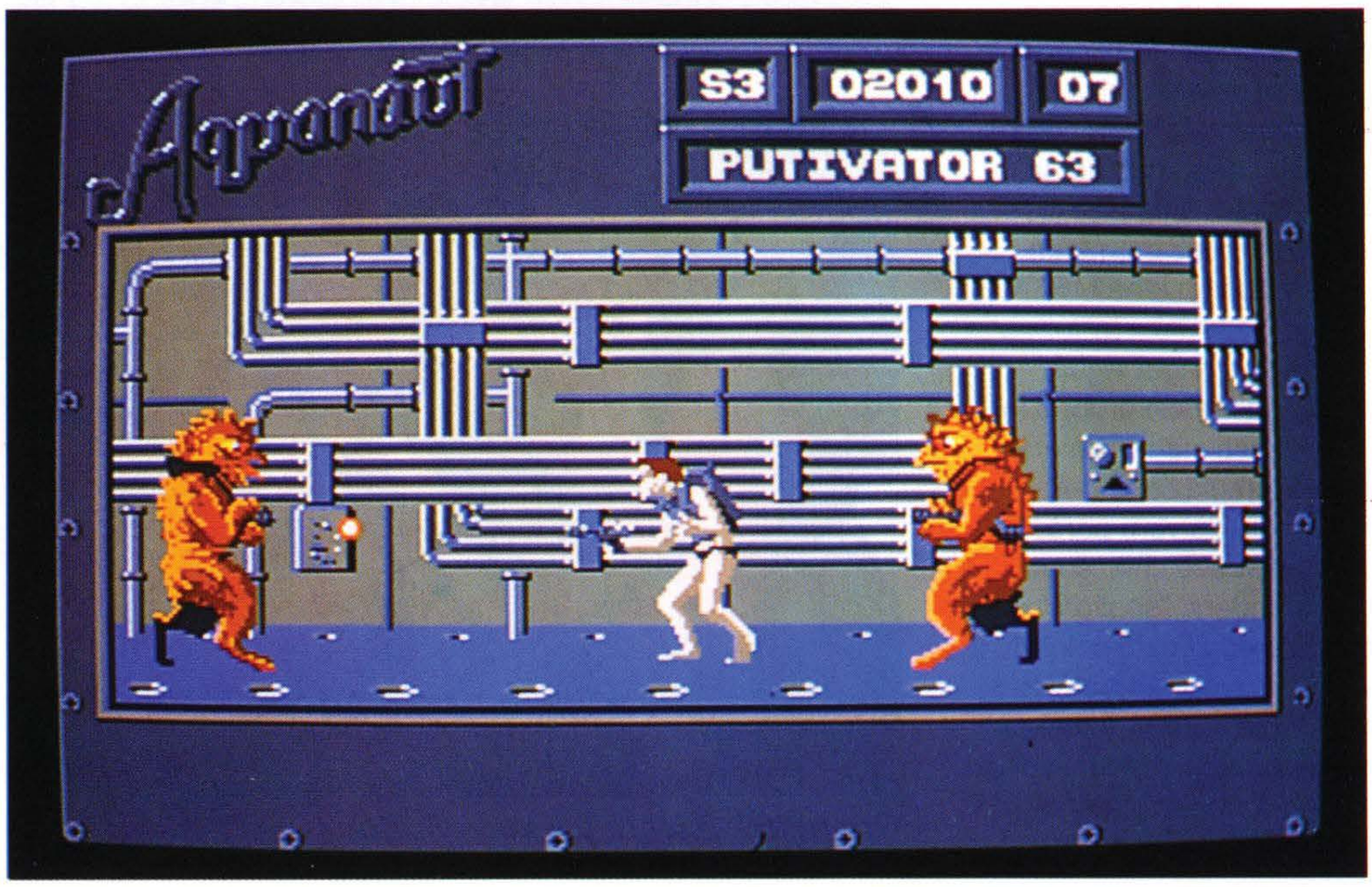


Dopo un certo periodo di stasi ed inattività la Prism Leisure esce con un gran bel gioco che, nella migliore tradizione della software house anglosassone (manco a dirlo!), si rivela indubbiamente insolito ed originale.

Si tratta infatti di una coinvolgente miscela di shoot'em up e di adventure che, per una volta, riesce ad entusiasmare senza franare irrimediabilmente in uno svolgimento con trama ed interazioni scontate. L'eroe della vicenda risponde al nome di Ric Flair ed è un provetto sommozzatore appartenente ad un gruppo d'elite di agenti segreti, assaltatori. Il suo obiettivo sarà quello di penetrare in una roccaforte aliena, situata sul fondo dell'oceano (ormai le storie "marine" stanno diventando di moda!) e presidiata, ovviamente, da una razza bellicosa, nemica del genere umano. Quattro scienziati sono tenuti prigionieri nei meandri di questo "castello" sommerso e nella terza parte del gioco dovremo liberarli.

A caricamento avvenuto ci troviamo di fronte ad uno stupendo shoot'em up dove gli sprite, incredibilmente grossi, sono animati alla perfezione con qualche velleità puramente artistica da parte dei designer di Aquanaut. Il nostro eroe se la dovrà vedere con squali tigre ed altri "simpaticoni" simili, tenendo d'occhio la sua riserva di ossigeno che andrà. di volta in volta, approvvigionata. Al termine di questa sezione bisognerà far esplodere il relitto della petroliera Ramanishi che preclude l'ingresso alla caverna sotterranea dove ha sede l'installazione nemica. Il vortice che si aprirà sotto di noi ci trascinerà nel labirinto sommerso che costituisce la seconda fase del game. Da qui dovremo uscire mappando attentamente ogni nostro spostamento, sempre facendo attenzione a non perire sotto gli attacchi di un nemico tanto agguerrito quanto buffo. Abbiamo infatti, tra i tanti insolit e spettacolari avversari, dei vampiri succhiatori di ossigeno che andranno combattuti nientepopodimeno che con gas all'aglio!

Nell'ultima sezione del game Ric potrà finalmente lasciare il respiratore a bombole ed impegnarsi, all'interno della base, in una serie di combattimenti in stile "Robocop" con decine e decine di paurosi avversari. Ci saranno da rintracciare anche quattro chiavi colorate che apriranno il bunker di Zekee, comandante dell'offensiva aliena, e permettere dunque l'attacco in massa delle forze terrestri al cuore della roccaforte. Liberare gli ostaggi è dunque un compito complessivamente molto duro. A complicare il tutto contribuisce la presenza di alcuni oggetti chiave (che però il manuale di gioco non menziona, tralasciando persino di tradurne la buffa e strampalata denominazione - a cosa serve un cubetto Noshi?!) che andranno raccolti ed utilizzati al momento opportuno per poter compiere qualsiasi tipo di progresso nel gioco. La giocabilità è comunque ottima e così come l'estrema interazione non toglie nulla alla già altissima carica di divertimento e interesse. Graficamente parlando Aquanaut fa un po' "acqua" nel secondo livello, con qualche leggera imperfezione, ma nel complesso riesce a sostenere un paragone con game come X-Out, Xenon II e lo stesso The Krystal. Anche gli effetti sonori e la colonna musicale sono ben curati e di sicuro effetto e atmosfera.



Aquanaut è dunqeu una produzione decisamente insolita che porta con sè una giocabilità ed un carica di interesse difficile da trovare in altri, attualissimi game di sfotware house molto più famose. E un bel gioco, ma ha un'unica pecca: costa un po' tanto per ciò che offre.

Val. Globale: 7,9

HARDBALL II

ACCOLADE
IBM - MS DOS COMPATIBILE
PREZZO: L. 38.000



HARDBALL II è la simulazione del più americano degli sport: il baseball o, se vogliamo, palla base.

Per quei pochi che non lo sapessero, diremo che il baseball si gioca su un campo compreso in un quarto di cerchio, il cui raggio varia dai 50 ai 100 metri. Con un vertice nel centro del quarto di cerchio è tracciato un quadrato di 27,45 metri di lato i cui quattro angoli costituiscono le basi.

La casa base (dove c'è il battitore) è situata sul vertice nel centro del cerchio. Le altre basi sono collocate sugli altri vertici del quadrato, numerate in senso antiorario. Di fronte alla casa base è situata la pedana di lancio, chiamata anche monte, dove si alternano i lanciatori.

La partita si svolge in due tempi di 9 innings in cui le squadre si avvicendano nel ruolo di attaccanti e di difensori.

Pitcher e catcher sono i veri protagonisti della furiosa battaglia che attanaglia tutti gli appassionati di questo stupendo sport, che oramai vanta una grande schiera di appassionati anche in Italia, la cui squadra è stata più volte ai vertici europei.

Il game della ACCOLADE è una miscela esplosiva, dove formazioni avversarie si affrontano sul diamante senza esclusione di colpi, cercando di conquistare il maggior numero possibile di punti e di vittorie.

Ogni strike, ogni casa base rubata, ogni lancio perfetto fanno di HARDBALL una simulazione eccezionale, dove alla grafica stupenda si aggiunge la suspense per il risultato finale. Dove ogni battuta serve a rendere avvincente la partita ed a rimettere in discussione il risultato fin lì conseguito.

Per meglio godere della bellezza del game (se ancora non conoscete alla perfezione le regole del baseball) guardate il demo contenuto nel programma, il computer darà vita ad una gara avvincente.

HARDBALL II è gestibile tramite menu pull-down, fare le scelte risulta così semplice e veloce. Impostare le varie azioni sia di difesa sia di attacco è facilissimo, basta conoscere le regole del gioco.

Quando siete sul monte e state lanciando potete scegliere gli effetti da dare alla palla e la traiettoria che questa deve compiere, nella speranza di trarre in errore il battitore che cercherà di fare dei fuori campo ogni qualvolta gli si presenterà l'occasione.

Se invece siete in attacco e state cercando di raccimolare qualche punto con un fuori campo, fate molta attenzione alle capacità dell' avversario, che cercherà di eliminarvi invitandovi all'errore.

HARDBALL II è l'aggiornamento del vecchio HARDBALL, sempre dell'ACCOLADE che, quando venne immesso sul mercato, raggiunse la top ten dei programmi più venduti, soprattutto negli States, dove il baseball è sport nazionale, come il calcio da noi in Italia.

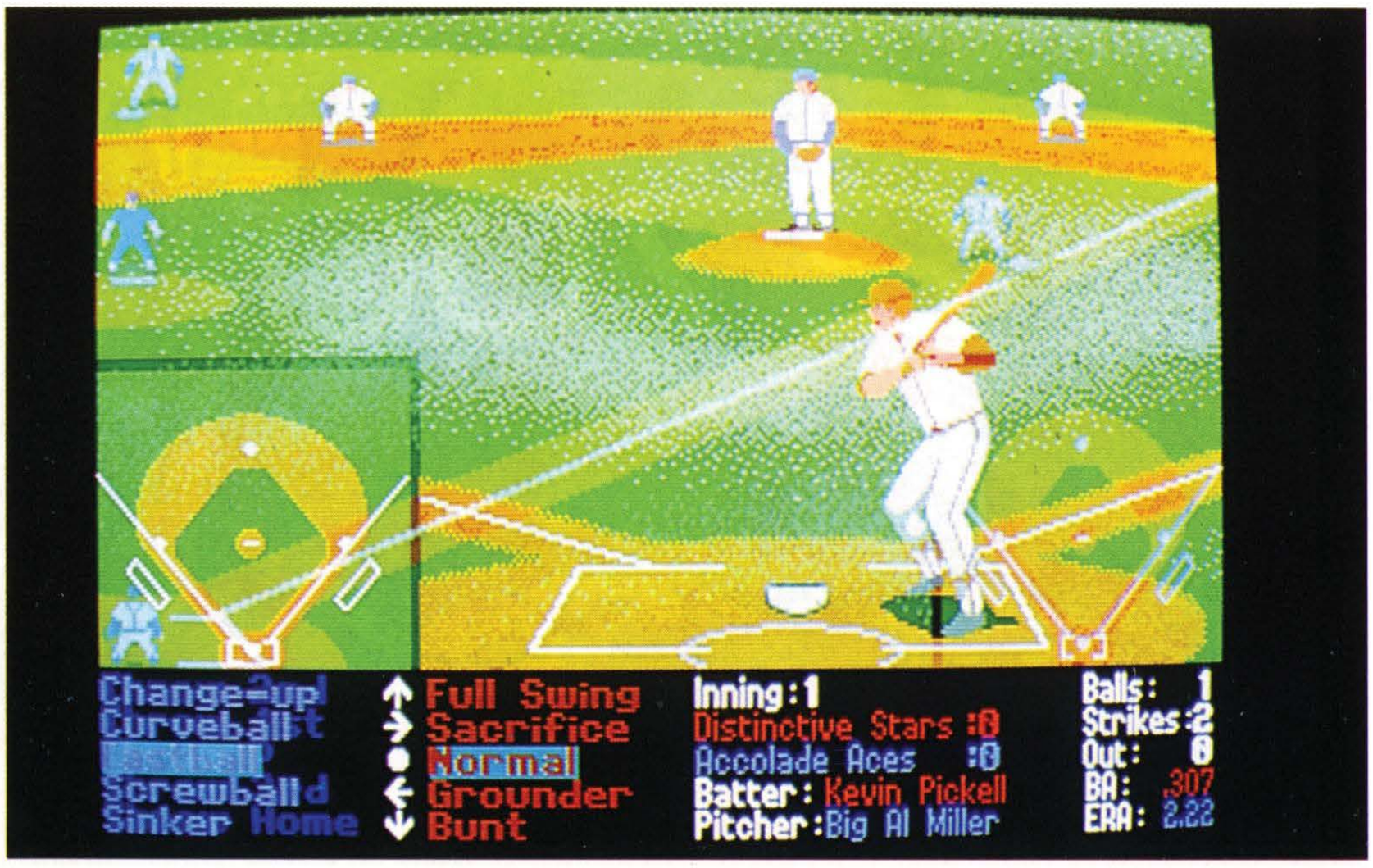
Questa nuova release è in grado di girare con le più diffuse schede grafiche, si va dall'EGA alla CGA alla MGA (in quest'ultimo caso sono necessari almeno 640Kram).

Il joystick è opzionale, ma la sua presenza è consigliabile, soprattutto quando si è in attacco e si devono conquistare le basi, rubandole letteralmente dai piedi dell'avversario.

L'utilizzo della sola tastiera rende un po' macchinose le varie fasi del gioco, ma la giocabilità è ugualmente elevata, soprattutto per la possibilità di utilizzare in modo semplice ed immediato i vari menu pull-down che vi accompagnano in ogni fase del game.

HARDBALL II è sicuramente un temibile avversario per tutte quelle case di software che stanno studiando nuovi programmi sportivi con soggetto il baseball. La grafica è superlativa, lo stesso dicasi per lo scroll e per i movimenti dei vari sprite (leggi giocatori) sullo schermo.

Val. Globale 8/9



DRAGON'S LAIR

SULLIVAN BLUTH
IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

L'avvenimento videogame del 1988/89 si ripete su tutti gli IBM PC e compatibili. Dragon's Lair è infatti diventato una stupenda realtà di gioco per tutti gli elaboratori AT 286 che realizzano la minima configurazione per far girare il programma. Viene infatti richiesta una certa velocità in MHz per potersi gustare al 100% questo insolito ed appassionante videogame.

Sia ben chiaro il gioco funziona anche con processori 8086 e 8088, ma a causa della grande quantità di animazioni, grafica di alta qualità e miriadi di accompagnamento sonori, si potrebbe sperimentare una terribile lentezza di gestione da parte degli elaboratori dotati di queste CPU. Dragon's Lair MS/DOS, prodotto questa volta da Sullivan Bluth e non più dalla Ready Soft, arriva solo fino alla EGA, tagliando fuori ancora una volta le VGA, e non possiede nessun tipo di configurazione per una Music Card. Considerazioni fatte allora ci troviamo di fronte ad un gadget abbastanza costoso che, in ultima analisi, ci obbliga ad impiegare un hard disk: i floppy sono ben 13!! Si gioca con joystick o tastiera secondo la solita modalità dei laserg-game: mossa giusta al momento giusto, sennò...zac! E perdiamo una vita!! Lo svolgimento è analogo alla versione Amiga, con i soliti schermi tratti a random dall'originale arcade e proposti in una sequenza standard. Non manca dunque la sala dei tentacoli, il tunnel con le palle rotolanti, la schacchiera elettrica e, ovviamente, il terribile dragone Singe che ci attende a fine gioco, con un preoccupante "brucior di stomaco". Parlare di analogie con la versione Amiga è quantomai complesso perchè il Dragon's Lair che abbiamo tra le mani si rivela decisamente differente se non inferiore per quanto riguarda grafica, sonoro e giocabilità. Se mancano molti particolari grafici e alcuni simpatici effetti sonori, risulta pressochè impossibile giocare con la tastiera: il tutto non fa che penalizzare ulteriormente questo prodotto.

Il costo particolarmente elevato poi non tiene conto del fatto che molta gente utilizza un PC solo per lavorare e non per passare lunghe ore di frenetico e indiavolato divertimento arcade. Ma in America, si sa, soprattutto i più giovani possiedono un elaboratore MS/DOS, disdegnando i 16 Bit Atari e Amiga, per cui forse solo là questo gioco potrà avere un buon mercato.

Val. Globale: 6,7



Kirk si guarda intorno con occhi EGA



Ahhhhhhh! I tentacoli!



GRAVITY

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

In attesa dell'annunciato Speedball 2 la Imageworks londinese ci offre una simpatica e quantomai complessa simulazione spaziale che prende direttamente spunto dal recentissimo Omnicron Conspiracy.

Il gioco si chiama Gravity e "gira" in versione non definitiva (per fortuna solo in casa Image Works) sin dalla fine dello scorso anno.

Lo avevamo infatti provato e giocato, quando ancora era "in fasce", al meeting Mirrorsoft tenutosi all'Hotel Palace di Varese.

Gravity è un game che sta a metà tra un Populous e uno Xenon II ed è ambientato in un universo computerizzato dotato quasi di vita propria e di una insolita ed imprevedibile dinamicità di sviluppo.

Dopo poche occhiate ci rendiamo conto che il soggetto principale del game altro non è che un bellissimo arcade con implicazioni tattiche di notevole portata.

Noi comandiamo una bella e sfrecciante navetta e una decina di scout computerizzati che possono coadiuvare la nostra opera di esplorazione in questo mondo misterioso.

Combattendo, innanzitutto, una strana forza di gravità che ci risucchia verso vortici e buchi neri, creati da alieni "succhia-energia" con cui dovremo vedercela.

Questi simpaticoni traggono l'essenza di vita dalla distruzione di interi sistemi planetari creando appunto pericolose instabilità nella materia.

Per riparare al grave danno potremo non solo effettuare uno sterminio in massa di pixel semovibili, ma soprattutto ricreare nuovi sistemi solari in cui organizzare ulteriori avamposti per la nostra resistenza all'invasione nemica.

L'aspetto grafico si avvale di una particolare rappresentazione isometrica tridimensionale, prossima al modello Einsteiniano del Tempo-Spazio; uno scrolling fluidissimo e omnidirezionale si aggiunge poi al tutto per dar vita ad un dinamismo di gioco realmente interattivo e sconvolgente.

Peccato che tutto ciò venga relegato alla porzione centrale dello schermo per far posto ai numerosissimi indicatori di gioco.

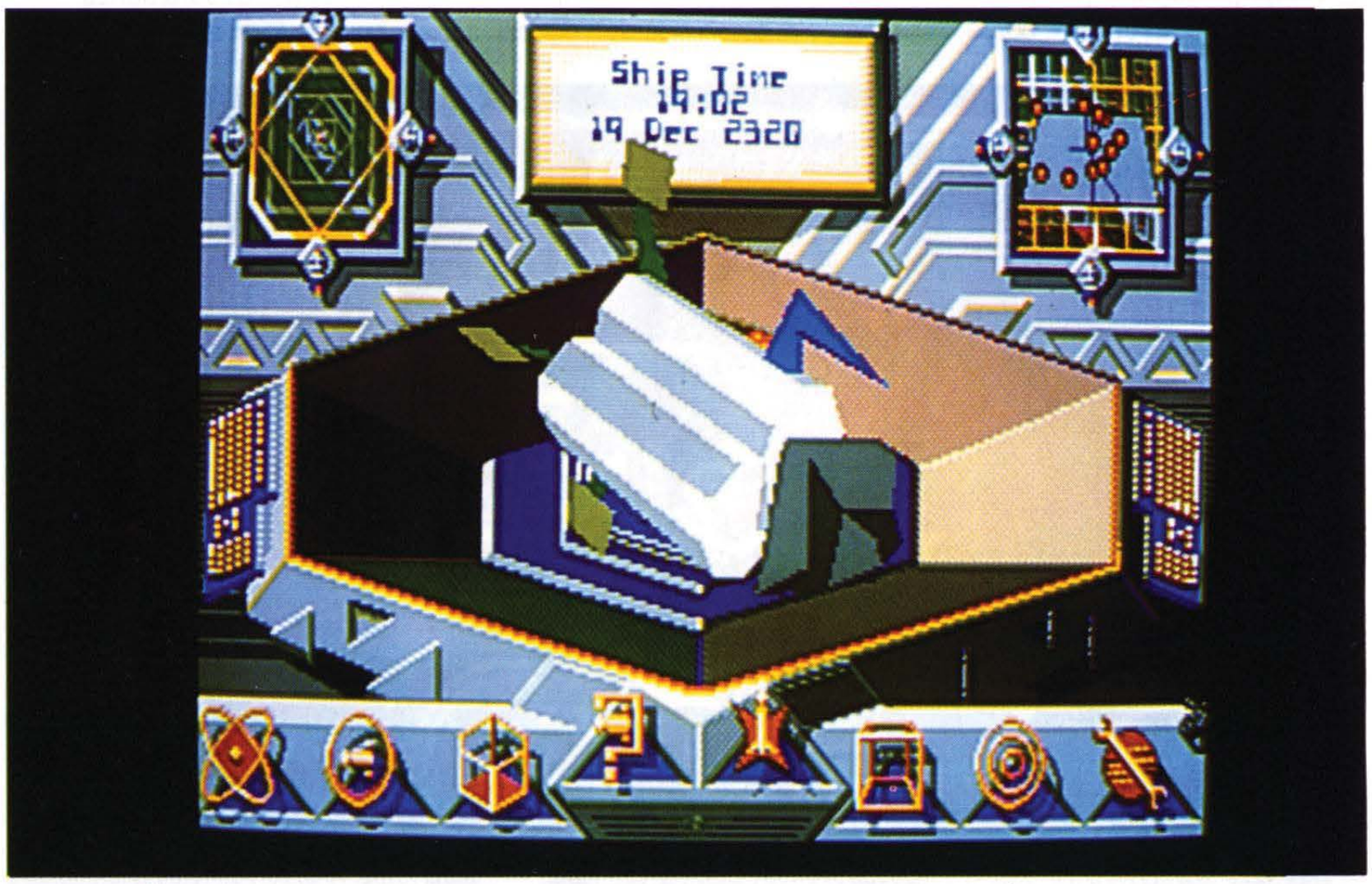
Sui pianeti da noi creati potremo infatti trovare i classici empori di optional e armi vari che andranno quindi a rimpinguare la nostra dotazione base ed i relativi gadget indicatori.

La giocabilità è ottima, frenetica, velocissima e particolarmente originale proprio perchè, sorpattutto grazie all'impostazione grafica incosueta, ci offre una nuova dimensione di gioco arcade.

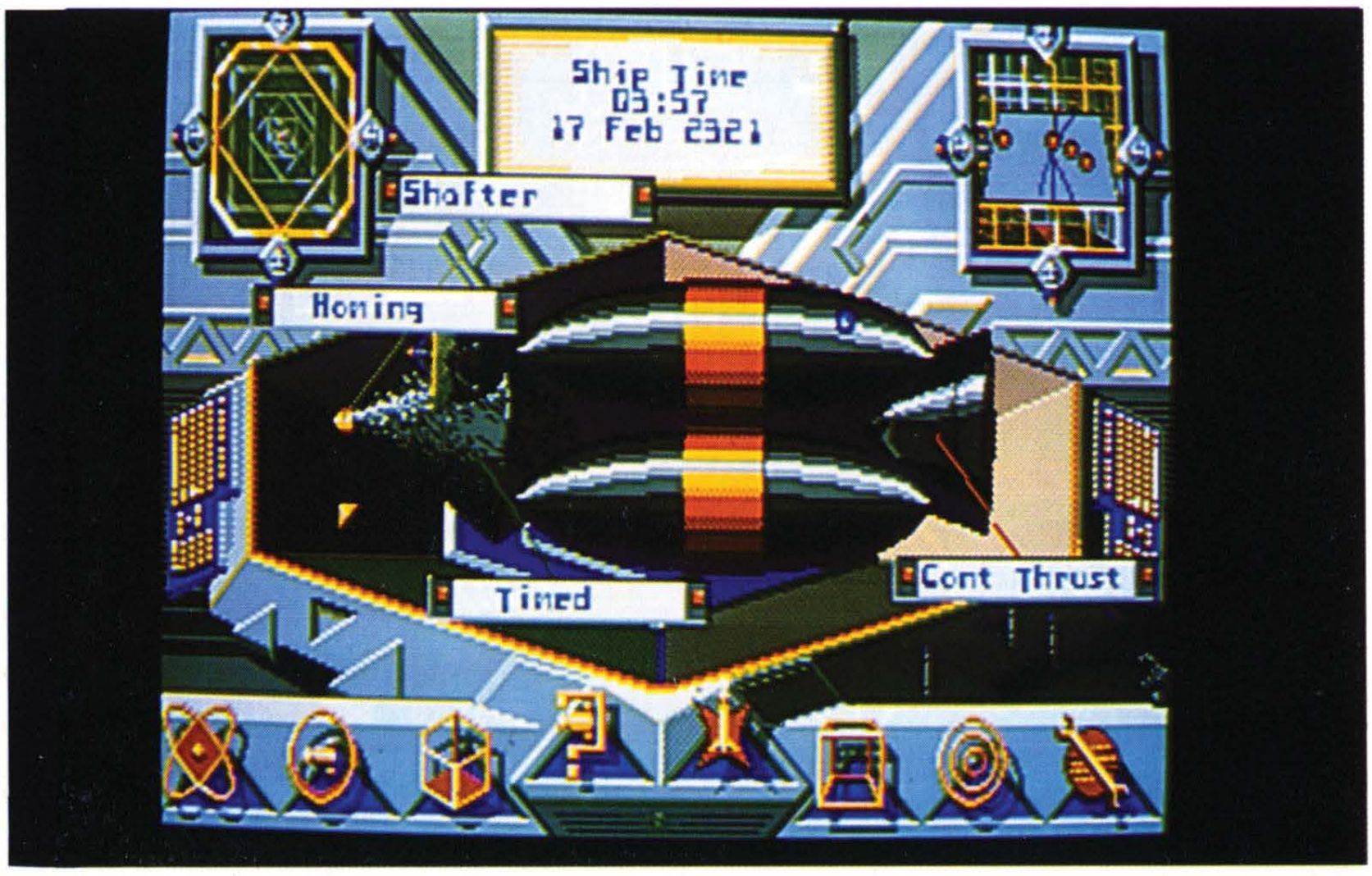
Anche il sonoro, nella versione Amiga, si rivela all'altezza della situazione, sebbene non offra nulla di particolarmente eclatante.

Nel complesso Gravity è un bel gioco che, sempre mantenendo alto il magico nome della Image Works, ci offre qualcosina di nuovo, tanto divertimento arcade e una notevole longevità.

Val. Globale: 8



Un'insolita ambientazione per un arcade



HARLEY-DAVIDSON THE ROAD TO STURGIS

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

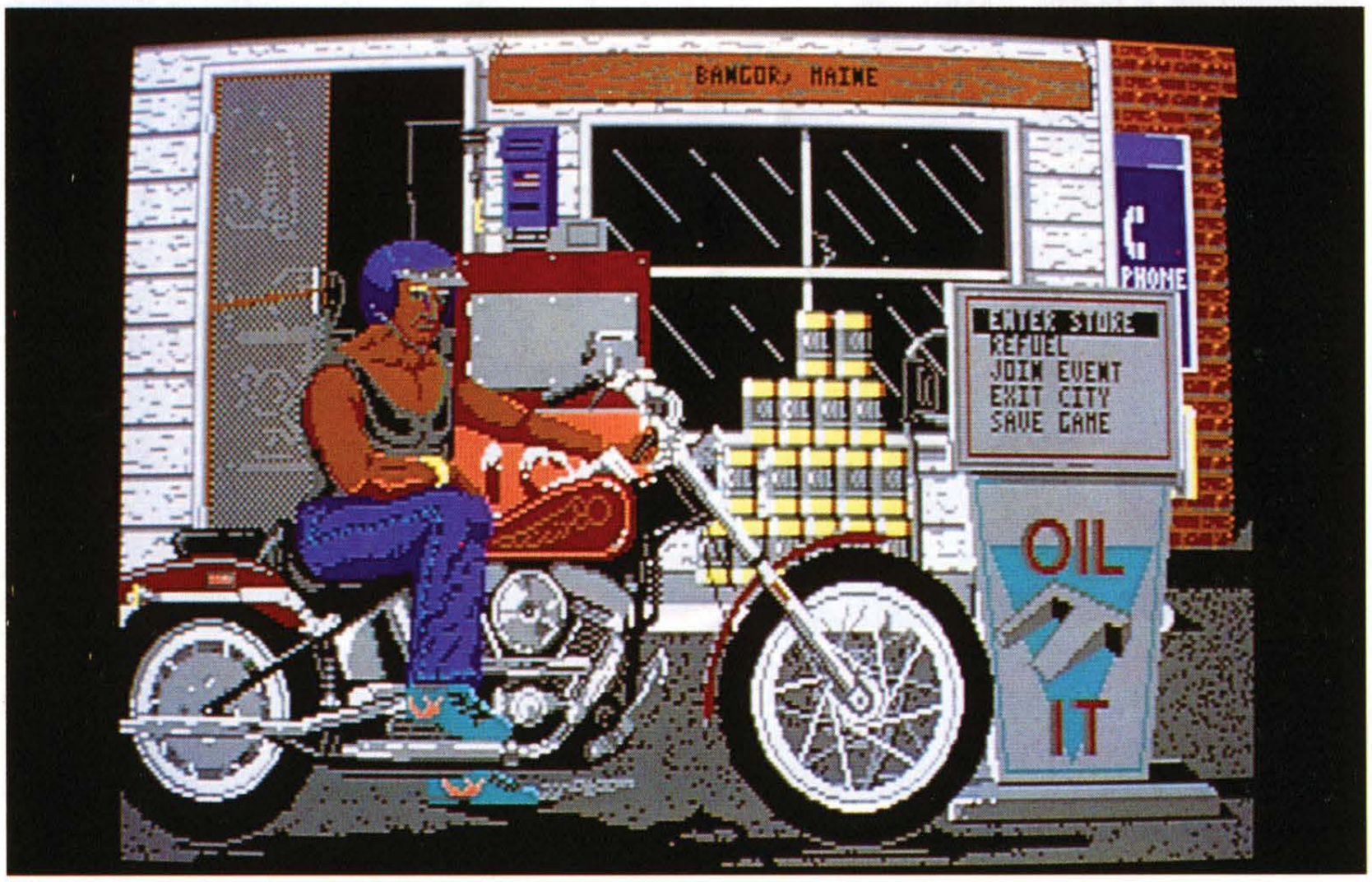
Gli ovvii riferimenti al magico e quasi inaccessibile mondo del Porcellino Harley sono inevitabili in questo nuovo videogame della MIndscape. Sposando direttamente la sponsorizzazione della casa staunitense, la software house ha messo un bel marchietto di "Official Licensed Product" sulla confezione del game inglobandolo così nell'infinita serie di gadget e "memorabilia" dedicati a tutti i fans della dueruote più famosa del mondo. Mi sorge però un dubbio: come faranno i veri motorcycle-men, che passano la loro vita in sella alla 883 e alla Softtail, a giocare il game per computer?! Lasciando alla casa madre il compito di studiare una console per videogiochi da motocicletta, smettiamo di sognare e montiamo il nostro svavillante bolide per sole 49.000 lire!

Harley Davidson è un game suddiviso in cinque sottogiochi che prevedono prove su strada e test di bravura che farebbero impallidire Holer Togni. La via per Sturgis, dove ogni hanno si tiene un convegno di tutti gli Hell's Angels, è infatti irta di pericoli e difficoltà. Potremo iniziare con lo Slow-ride, una specie di corsa a tempo dove il vincitore sarà colui che arriverà ultimo! Visto infatti che le Harley non sono bolidi studiati per lasciarci le penne, prima o poi, la vera abilità del guidatore potrà esprimersi nel seguire un tracciato particolarmente tortuoso il più lentamente possibile, senza cadere di sella.

Se comunque non riuscite a togliervi dalla testa le volcità folli potrete fondere i pistoni nella successiva Drag Race.

Ci sarà poi una collina da scalare, compito particolarmente ingrato per la trasmissione ed il motore, dove alcuni sconsiderati ci lanceranno contro oggetti contundenti. Ci sarà senza dubbio da farsi male! Il Poker Run è comunque la disciplina più insolita e interessante. Si tratta di percorrere un breve tragitto cercando di strappare dalle mani di alcuni amici, disseminati ai lati della pista, cinque carte da poker. Dato che il vincitore sarà colui che avrà la mano più alta, bisognerà cercare di scorgere le carte, con vista di falco e velocità di un fulmine, prima di acchiapparle.

Ma il bello deve ancora venire nell'ultimo pseduo sport motociclistico offerto dal gioco. Si tratta del Weenie Run, una sorta di motociclismo acrobatico in cui la nostra gentil donzella, che ci portiamo sul sellino posteriore, dovrà agganciare con i denti alcuni particolari bersagli disseminati sul percorso. Avete presente lo sci d'acqua dove l'atleta si regge con i denti? Ecco, più o meno è la stessa cosa!





A questi cinque sotto-giochi si affianca una fase di preparazione e manutenzione della nostra motocicletta che si rivela basilare per portare a termine ogni disciplina nel migliore dei modi. Oltre alla classica officina, con tanto di attrezzi (che potremo anche portare con noi per effettuare riaparazioni di fortuna), avremo anche un negozio di accessori che ci permetterà di ritoccare e truccare la Harley. Purtroppo non la si potrà ridipingere in viola e bianco metallizzato come ha fatto poco tempo fa un mio amico, ma saranno possibili la maggior parte delle modifiche tecniche e stilistiche realmente disponibili. Bazzicando di officina in officina e di raduno in raduno, occhio comunque a non imbattersi in un "pusher"!!

La Mindscape ha poi avvolto il tutto in una realizzazione grafica eccellente, con ottime animazioni ed un mare di schermate che sembrano vere e proprie istantanee da un catalogo Harley-Davidson. Anche l'aspetto sonoro si rivela particolarmente intrigante, grazie alla compatibilità con la music card Ad Lib.

Un gioco interessante, decisamente originale e vario, dedicato anche a chi di moto proprio non se ne intende. Si usa il joystick o la stastiera, lo si può installare su hard disk, ma manca la musica degli Steppenwolf: mannaggia!!!!!!

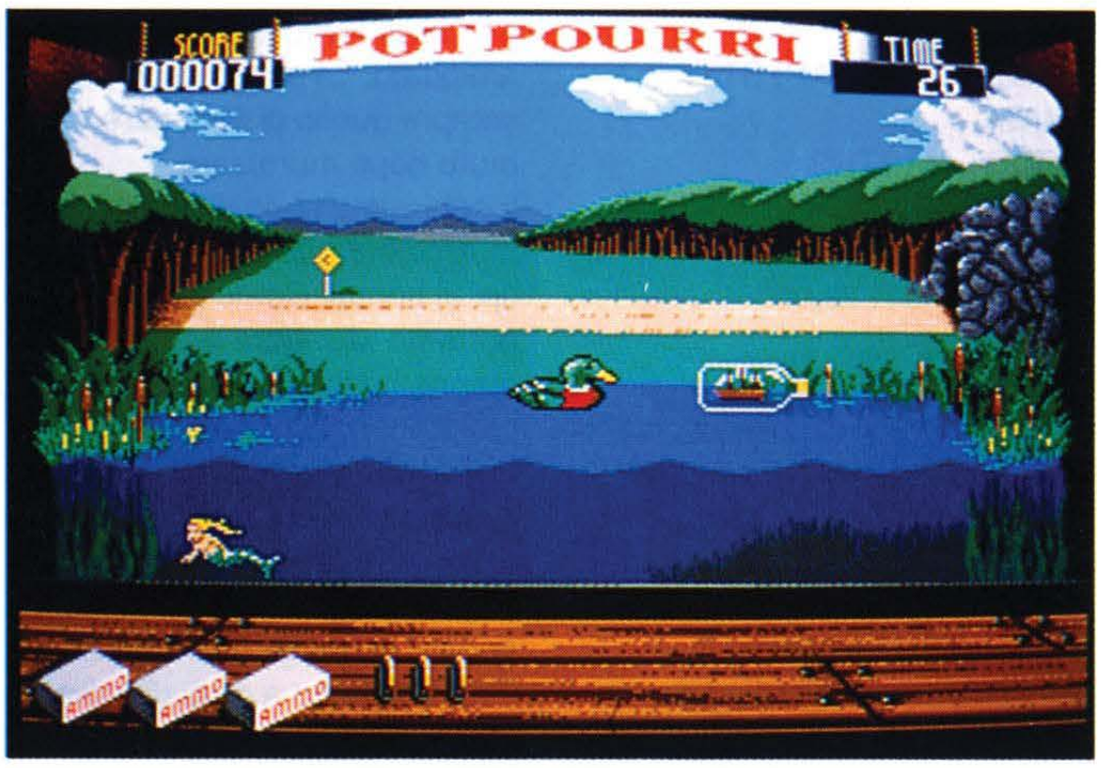
Val. Globale: 8

SIDESHOW

ACTIONWARE-ELECTRONIC ZOO
AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

Venghiino, venghiino, siorrree e siorrriii!!!..... Questa frase l'ho già sentita (forse ai tempi di Circus Games, Circus Attractions, Fiendish Freddie's Big Top O' Fun, ecc., ecc.), ma ci sta nuovamente a pennello per introdurci al nuovo, simpaticissimo multi-game targato Actionware. La casa americana, nota per la sua saga di shoot'em up "con pistola incorporata" ci offre un'ennesimo sparatutto ambientato in un rutilante Luna Park circense. Si gioca esclusivamente con il mouse o con la pistolona a la "Harry Callahan" che però ci dobbiamo procurare come optional (c'è il coupon all'interno della confezione di Sideshow, insieme ad un pacchettone di veri popcorn al caramello, che chi non ha mai varcato il confine non conosce di certo!).

Il game funziona su tutti gli Amiga dotati di almeno 512 K RAM: con più memoria si potrà comunque acoltare un accompagnamento sonoro migliore. Non manca l'opzione per installarlo su hard disk (particolarmente comoda a causa dello swapping di ben tre dischi programma). Sideshow ci offre la possibilità di visitare una



miriade di differenti tiro a segno e alcune tipiche attrazioni da luna park. Abbiamo allora il tiro ai palloncini, alle palline volanti, agli uccellini degli orologi a cucù, ai mostri della casa stregata, al solito misto di "anatre- orsi- bottiglie- coniglietti- ecc." e ai pesi delle colonnine misura-forza. Non manca il lancio dei coltelli e l'insolito giochetto del tizio che cade in un barile pieno d'acqua (se gli colpiamo alcuni bersagli - bilanciatori). Quest'ultima attrazione ci offre l'opzione di inserire la nostra faccia (o quella di un amico che ci sta particolarmente antipatico!) digitalizzata al posto di quella del "tuffatore" computerizzato. Per far ciò dovremo servirci di un tool grafico per Amiga o di un qualsiasi digitalizzatore Il tutto è condito da molte belle schermate introduttive (a la Cinemaware) e da una vasta gamma di accompagnamenti sonori. Scopo complessivo del gioco è quello di totalizzare il maggior numero di punti possibile in ogni baraccone, guadagnando un certo numero di gettoni che non solo ci permetteranno di continuare a divertirci, ma anche a sfamarci, acquistando popocorn, zucchero filato e hot-dog dall'immancabile venditore ambulante. Non abbiamo perciò circhi da salvare dalle mani di avidi banchieri, ma semplicemente un sano e sempreverde divertimento arcade (arcade proprio in tutti i sensi-andate a vedere il vocabolario!). La giocabilità è ottima, immediata e un po' scontata, mentre l'audio è davvero simpatico. Per sole 39.000 lire possiamo portarci a casa un multi-game senza dubbio accattivante, stimolante e incredibilmente duraturo.

Val. Globale: 8,7





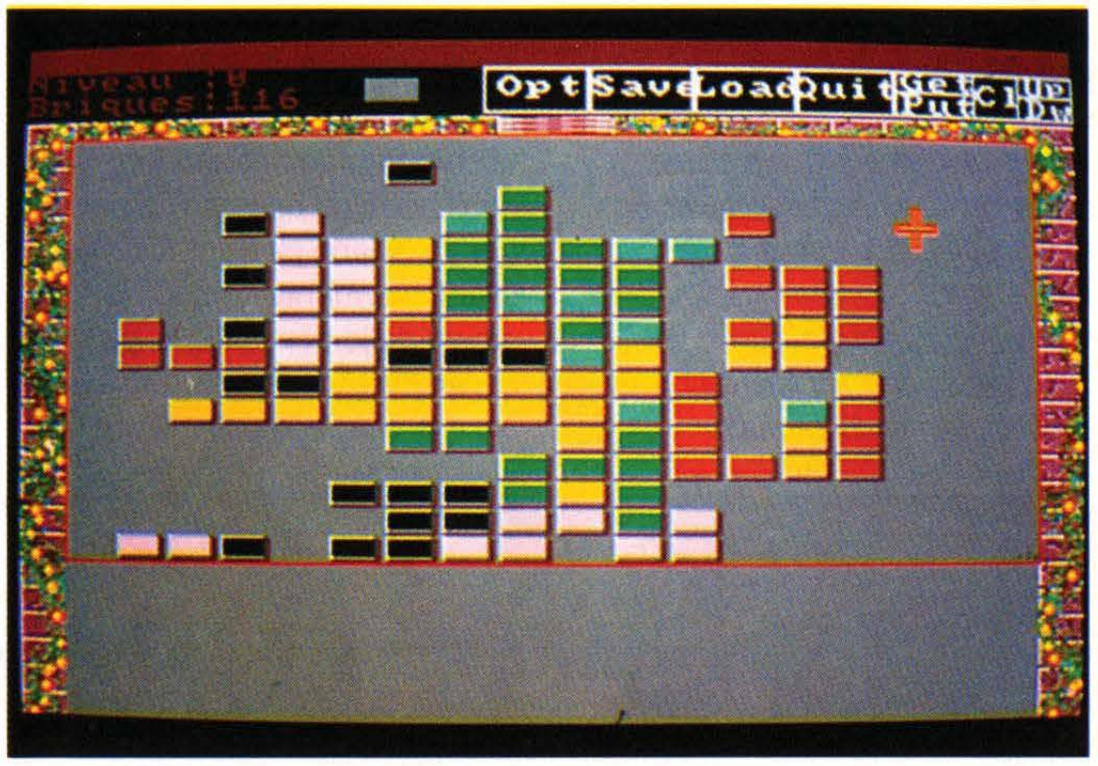
KRYPTON EGG

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

All'inizio c'era Breakout, poi venne Superbreakout, poi Arkanoid e, ancora, Tonic Tiles, Addictaball e una inarrestabile valanga di cloni all'ombra praticamente di tutte le software house più o meno note. Il giochetto sempreverde della sbarretta, pallina e mattoncini sembra avere ancor più di sette vite. Ce lo conferma la pressochè sconosciuta Hitsoft con il "nuovo" Krypton Egg, egregiamente proposto al vasto pubblico di videosmanettoni con elegante confezione e documentazione. Le sorprese comunque non finiscono qui perchè il programma in sè si rivela davvero ben strutturato anche se terribilmente antiquato. Lo scopo del gioco è sempre quello di abbattere, muro dopo muro, una lunghissima serie di mattoncini multicolore, raccogliendo vari tipi di bonus. Come al solito potremo allungare e magnetizzare la sbarretta, moltiplicare le palline rimbalzanti, variarne la velocità, sparare contro i muri, e via dicendo; c'è però una nota originale: ogni quattro livelli ci appare un mega mostro che andrà distrutto a colpi di palline (dovrà perdere tutte le sue sei vite).

Se proprio non ce la fate provate a premere il tasto F2 per attivare uno speciale Cheat Mode. Se poi vi stancate di giocare tutti i livelli già preconfezionati, non manca l'editor del gioco che offre la possibilità di creare nuovi muri sempre più originali e complessi. L'aspetto grafico del programma è eccellente e riesce a battere persino quello del passato Arkanoid; le animazioni sono veloci, imprevedibili e ben definite. Anche il sonoro riesce a regalarci qualche cosa di buono sfruttando al massimo le capacità dell'ST. Krypton Egg è comunque un giochetto tirto e ritrito, già visto e, già dopo poche partite, terribilmente monotono e noioso. Tutti certamente possiedono un clone qualsiasi di questo sterotipo di programma perciò in ogni caso sarebbero soldi spesi male.

Val. Globale: 4



SKI OR DIE

ECA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: STERLINE 24.99

Rodny e Lester sono tornati! Chi sono? Ma i programmatori di Skate Or Die naturalmente! E sempre di scivoloni e velocità spericolate si parla nel loro nuovo successone, targato ECA, Ski Or Die. Assonanza di titoli a parte, in questo ennesimo game sportivo (l'avrete già capito: si tratta di sci!) la ECA si fa beffe delle discipline "innevate" più seriose ed impegnative, proponendo a tutti gli smanettoni una versione dell'hot dog particolarmente sbarazzina, chiassosa e divertente. Cinque sono i "numeri da circo" da eseguire a "cavallo" dei nostri Blizzard (giuro non è pubblicità, è il primo nome che mi è venuto in mente!): lo Snowboard Half-Pipe (analogo alle acrobazie in skateboard di California Games), l'Acro Aerials (troppo difficile da spiegare: basti sapere che si salta con gli sci dal trampolino come se avessimo il peperoncino rosso...!), l'Inertube Trash (una specie di caduta libera), lo Snowball Blast (avete presente le valanghe di Fantozzi?!) e il Downhill Blitz (con il Turbo al posto delle recchette!!!). Ski Or Die permette ad un numero massimo di cinque giocatori di confrontarsi, sfruttando joystick e tastiera con una vastissima gamma di mosse e movimenti. Ben 360 sono le differenti frame di caduta: ci sarà da ridere!! Si può iniziare a giocare impostando un livello di difficoltà variabile per rendere ancor più piacevole la competizione. Graficamente parlando Ski Or Die è veramente molto bello, soprattutto in versione VGA che non si limita ad emulare le EGA. Il sonoro prevede un'uscita su Ad Lib ed è simpaticamente origina'e. Ski Or Die risulta quindi un ottima compilation di "Winter Games" tanto insolita ed irriverente, quanto ben strutturata e stimolante. Un prodotto da non lasciarsi sfuggire perciò!

Val. Globale: 8,7





SPACE HARRIER

ELITE
AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Sì, lo so, Space Harrier esiste già sull'Amiga, ma se riuscite a frenare la vostra smania di "criticoni" 'mò vi spiego! Dato che la Grandslam ha appena pubblicato il secondo episodio del gioco, soffiando i diritti alla Elite, quest'ultima software house ha pensato bene di rifare il "make-up" alla propria versione del notissimo arcade SEGA, aumentandone il numero di livelli. Non è giusto, direte voi, e, sinceramente, anche noi siamo dello stesso parere; considerando poi che la Elite non si offre nemmeno di ritirare la vecchia versione e cambiarcela con la nuova (per pochi soldi, proprio come accade per le utility e i programmi applicativi più famosi) il gioco non vale la fatidica candela. Fatto sta che Space Harrier nuova versione si rivela un gran bel gioco, completo e dannatamente giocabile.

Scopo del gioco è sempre quello di liberare la Terra dei Draghi dall'oppressione di creature demoniache, mostri di ogni tipo e orde di barbari. Noi, nei panni di guerrieri stellari veterani di mille campagne, dovremo sbucciare questa bella patata bollente!

Il gioco viene gestito da mouse o joystick proprio come nella prima versione. L'aspetto grafico risulta senza dubbio soddisfacente e ben realizzato (con lo spettacolare "tuttoschermo" proprio di pochissimo software che gira su Amiga), ma purtroppo non differisce assolutamente da quello del primo Space Harrier. In sostanza fate conto di inserire nella fessura del drive il vostro vecchio dischetto, finire la prima serie di livelli e riscoprire magicamente la seconda che ne realizza la totalità dell'arcade originale. La giocabilità è sempre ottima ed il divertimento è assicurato. A questo punto non riesco a prevedere il futuro di questo game Elite che, oltre a lasciare un pizzico di amaro in bocca a tutti coloro che già ne possiedono la prima versione, dovrà competere con l'attuale "secondo episodio" targato Grandslam. Molti infatti preferiranno spendere gli stessi soldi per portarsi a casa qualcosa di veramente nuovo.

Val. Globale: 8



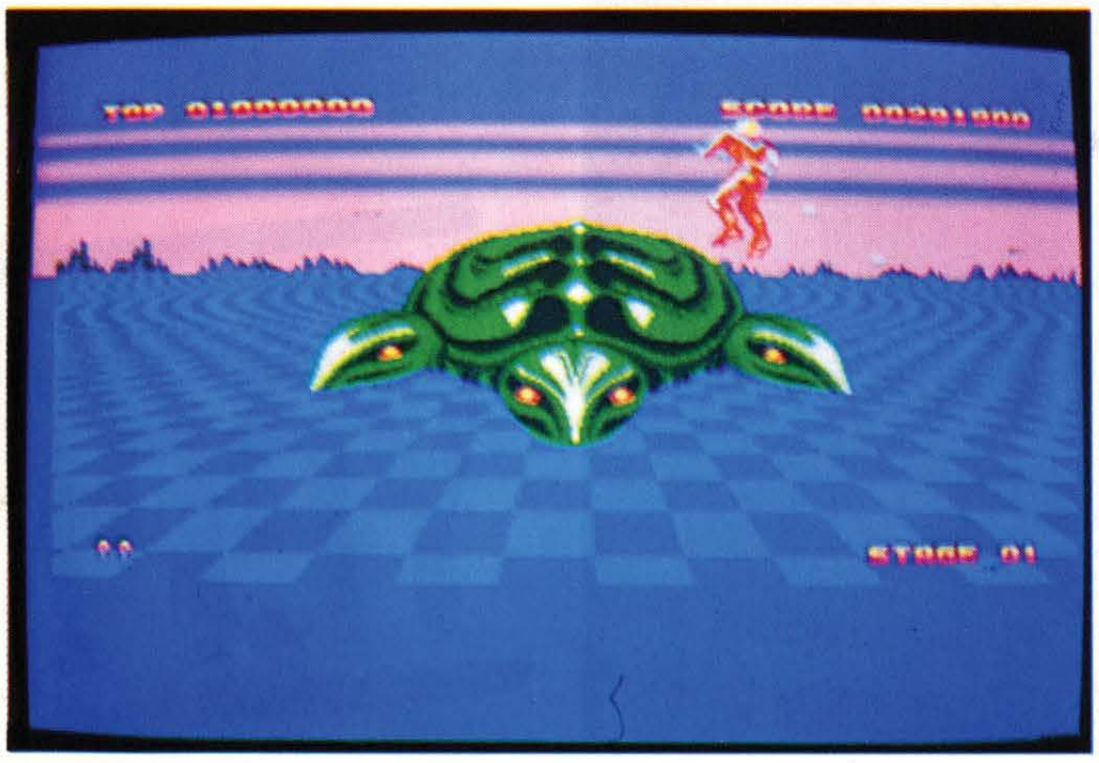
SPACE HARRIER II

GRANDSLAM
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

E' l'avvenimento del giorno questa accesissima, ma forse facilmente risolvibile, contesa fra Space Harrier II Grandslam e il remake della prima versione sempre targata Elite.

Space Harrier II ci offre infatti, allo stesso prezzo, la trasposizione del secondo arcade SEGA che ci vede impegnati nei panni di prodi guerrieri spaziali, alle prese con orde di incredibili nemici. Il nostro nemico questa volta risponde al nome di Dark Harrier e controlla, nei dodici livelli del game, la solita orda di demoni, creature infernali e presenze maligne, tutti assetati del nostro sangue. Inutile dire che a metà ed al termine di ogni livello si ergono imponenti e terrificanti guardiani che richiederanno tutta la nostra abilità ed il nostro coraggio per essere sconfitti e cederci il passaggio. Vi sono comunque alcune novità; innanzitutto abbiamo la possibilità di iniziare a giocare in uno qualsiasi dei dodici livelli, quindi esiste un cosiddetto round bonus in cui dovremo sparare all'impazzata cercando di distruggere il più alto numero di bersagli fissi ed inanimati al fine di guadagnare vite e punti extra. Il programma infine ci offre l'opzione di Rapid Fire, applicabile al joystick o al mouse per simulare l'auto-fuoco (nel caso ne fossimo sprovvisti). L'aspetto grafico del programma differisce davvero di poco da quello delle versioni targate Elite ed è anche per questo motivo che gli eventuali acquirenti potrebbero precipitare in una terribile indecisione. C'è da dire che manca il "tutto-schermo" e che le animazioni (che seguono dei pattern un po' monotoni) risultano un tantino impastate nei colori e lente nei movimenti. Gli effetti sonori dal canto loro si rivelano senza dubbio eccellenti e coinvolgenti, ma, scusate la ripetizione (non è colpa mia, è della Grandslam!), sono sempre identici a quelli Elite. Insomma, se siete amanti di Space Harrier e non sapete se comprare la nuova versione Elite o il secondo episodio Grandslam provate a lanciare in aria una moneta: prezzo e qualità sono identiche! Speriamo solo che la Grandslam non se ne esca con un'ennesima versione fra un annetto!

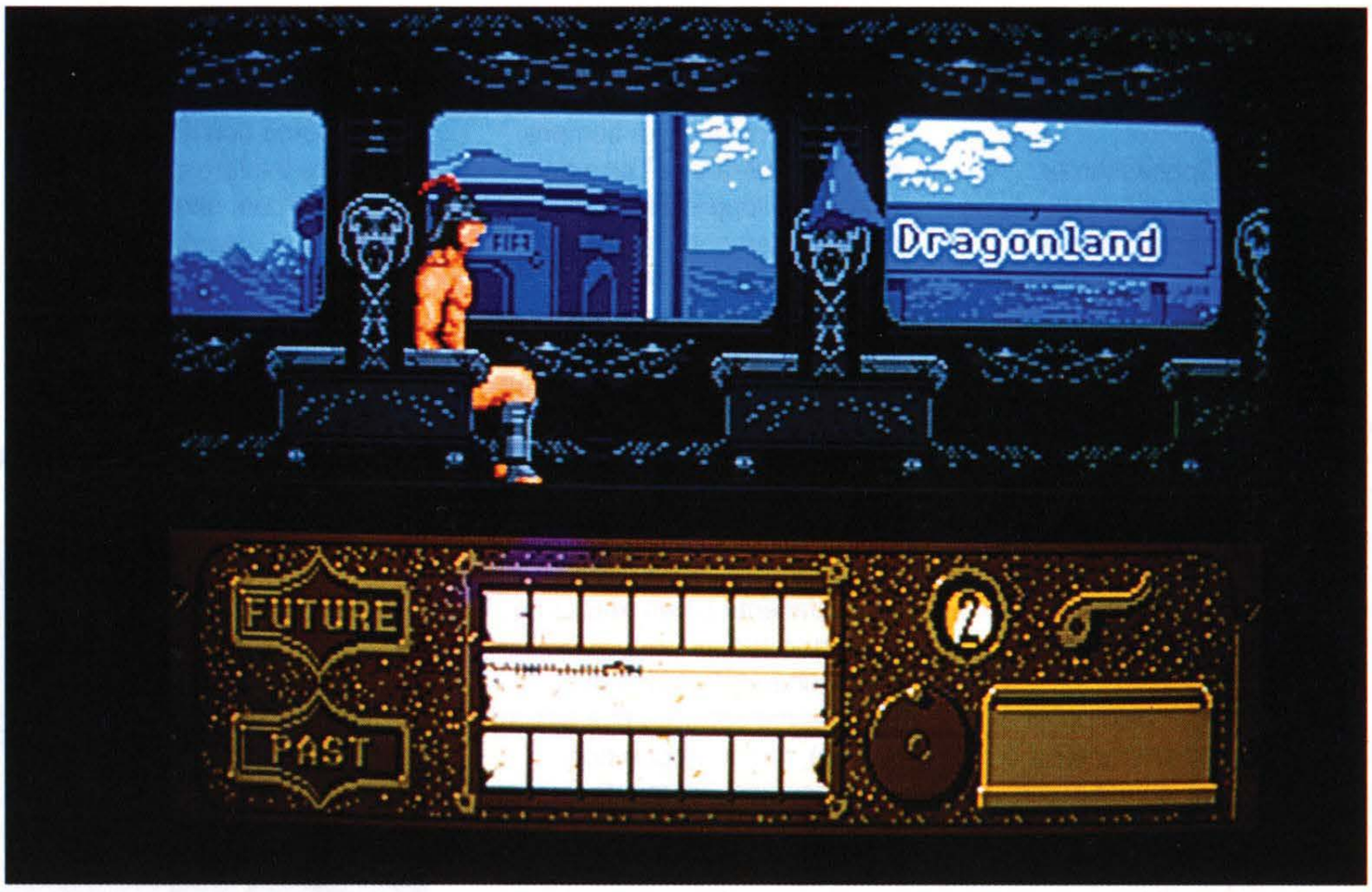
Val. Globale: 7,7



SEGA®

THEME PARK MYSTERY

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



Già annunciato per la fine dell'89, Theme Park Mystery, realizzato dalla Image Works, approda solo oggi in ambiente 16 Bit dopo qualche problema di programmazione che ne ha ritardato l'uscita.

Immaginate di trovarvi in un vastissimo parco di divertimenti dove, proprio come accadeva in West Worlds (in italiano :Il Mondo Dei Robot), potremo visitare e vivere in prima persona il mondo del passato, del futuro, dei sogni e dei draghi. No, non ci sarà Yul Brinner a rincorrervi, ma il mistero ed il pericolo saranno proprio dietro l'angolo. C'è infatti un terribile segreto celato disetro la rutilante e sbarazzina facciata del parco; qualcosa di misterioso e quindi terribilmente seducente ed invitante per voi, intrepidi esploratori sempre pronti a tutto.

Se tutto ciò vi ha già stimolato oltremodo, considerate anche che gli unici proprietari del parco siete voi, dopo averlo ereditato dal nonno, scomparso ovviamente in circostanze misteriose.

Nessun visitatore infatti varca il cancello d'ingresso da molto tempo. Si è sparsa voce che qualcosa di terribilmente mostruoso si celi nel Magic Canyon, proprio dietro alla Future Land. Onde evitare un rovinoso fallimento di tutto il grande baraccone si dovrà far luce su questa strana storia che sta ormai assumeendo il carattere di leggenda!

Il gioco, anche se è difficile appiccicargli questa etichetta, si svolge su numerosissime locazioni che sffruttano un tipo di interazione prettamente arcade-adventure. NOn mancano gli effetti speciali, le stupende sequenza di presentazione (a la Cinemaware) e persino qualche furibonda fase arcade quando vi troverete, incollato addosso un mostro, durante un giro sul vertiginoso Rollercoaster del parco!

Durante l'esplorazione si potranno raccogliere vari tipi di oggetti, da usare chiaramente al momento opportuno, come, la classica sfera di cristallo, una specie di bacchetta magica, dello zucchero filato, nonchè alcuni oggetti contundenti da impiegare a guisa di arma. Il gioco è rappresentato attraverso una prospettiva tridimensionale in prima persona che lascia spesso posto al classico scrolling orizzontale che elementi e personaggi in due dimensioni. Gli indicatori di gioco risultano molto chiari e facilissim da consultare per quanto riguarda la vostra forza, la posizione ed il tipo di ostacolo o nemico che vi si para davanti.

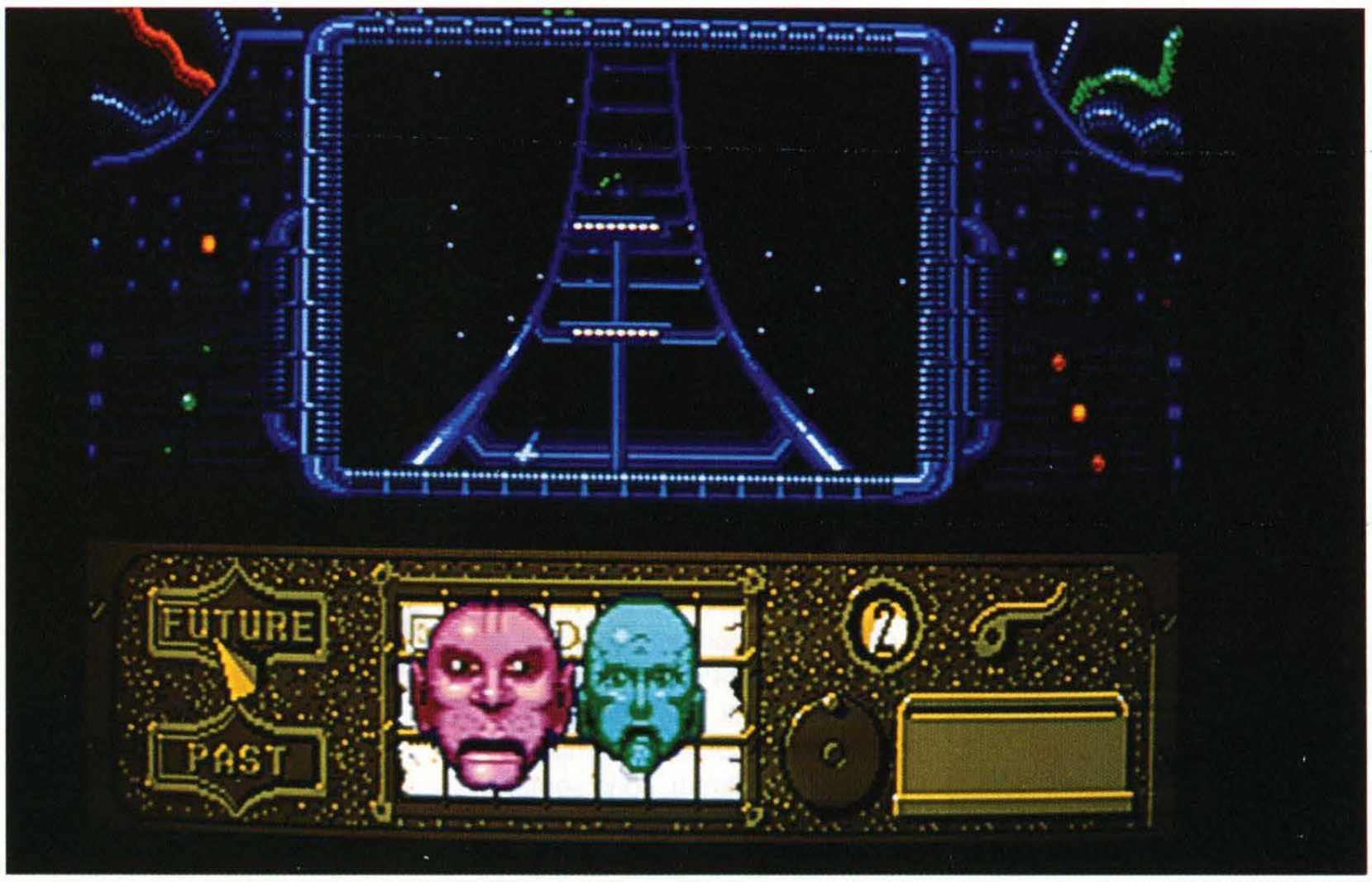
Theme Park Mystery non segue comunque i classici canoni dell'arcade-adventure, ma al contrario sfrutta un metodo di interazione, gestito perlopiù dal mouse, che rende particolarmente vivibile l'intera vicenda.

La manualistica non si rivela basilare proprio perchè un po' tutto viene lasciato al caso e alla fantasia e abilità del giocatore.

Graficamente parlando Theme Park Mystery ci regala, una dopo l'altra, stupende schermate, ottime animazioni e favolose ambientazioni; per non parlare del sonoro poi che è veramente intrigante e, spesso, pauroso!

La Image Works è riuscita a far progredire il mondo un tantino statico per eccellenza delle arcade-adventure, indirizzando questo suo nuovo prodotto a tutte le età e fasce di videogamer.

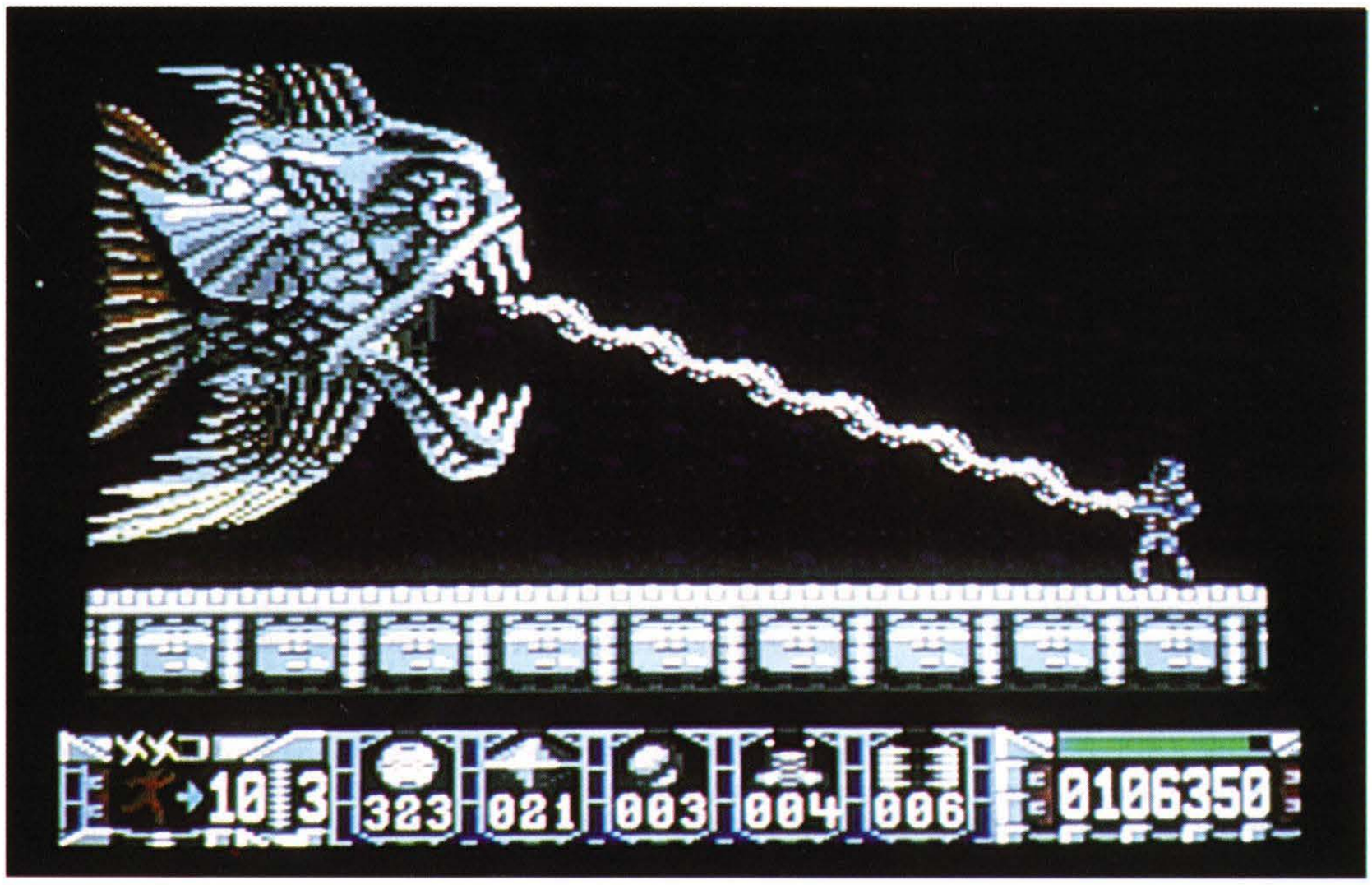
Val. Globale: 9



VG&CW
YEP!

TURRICAN

RAINBOW ARTS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO: LIT. 18.000

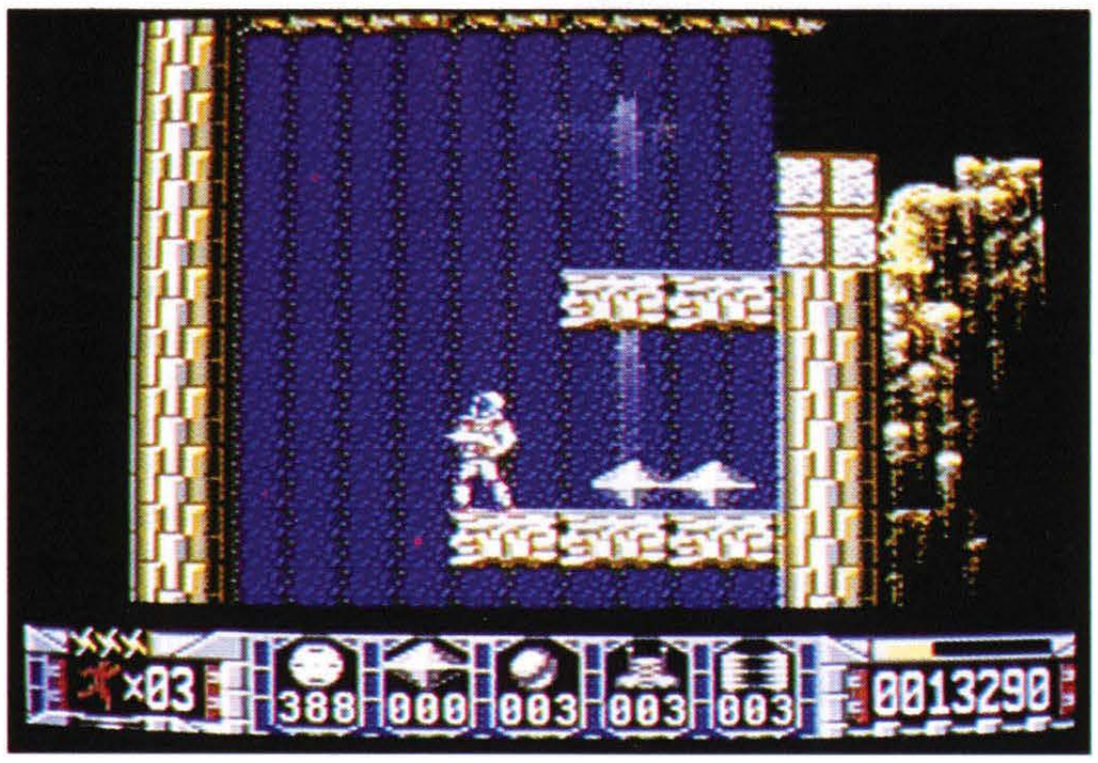


Non sembra nemmeno grafica ad 8 bit!

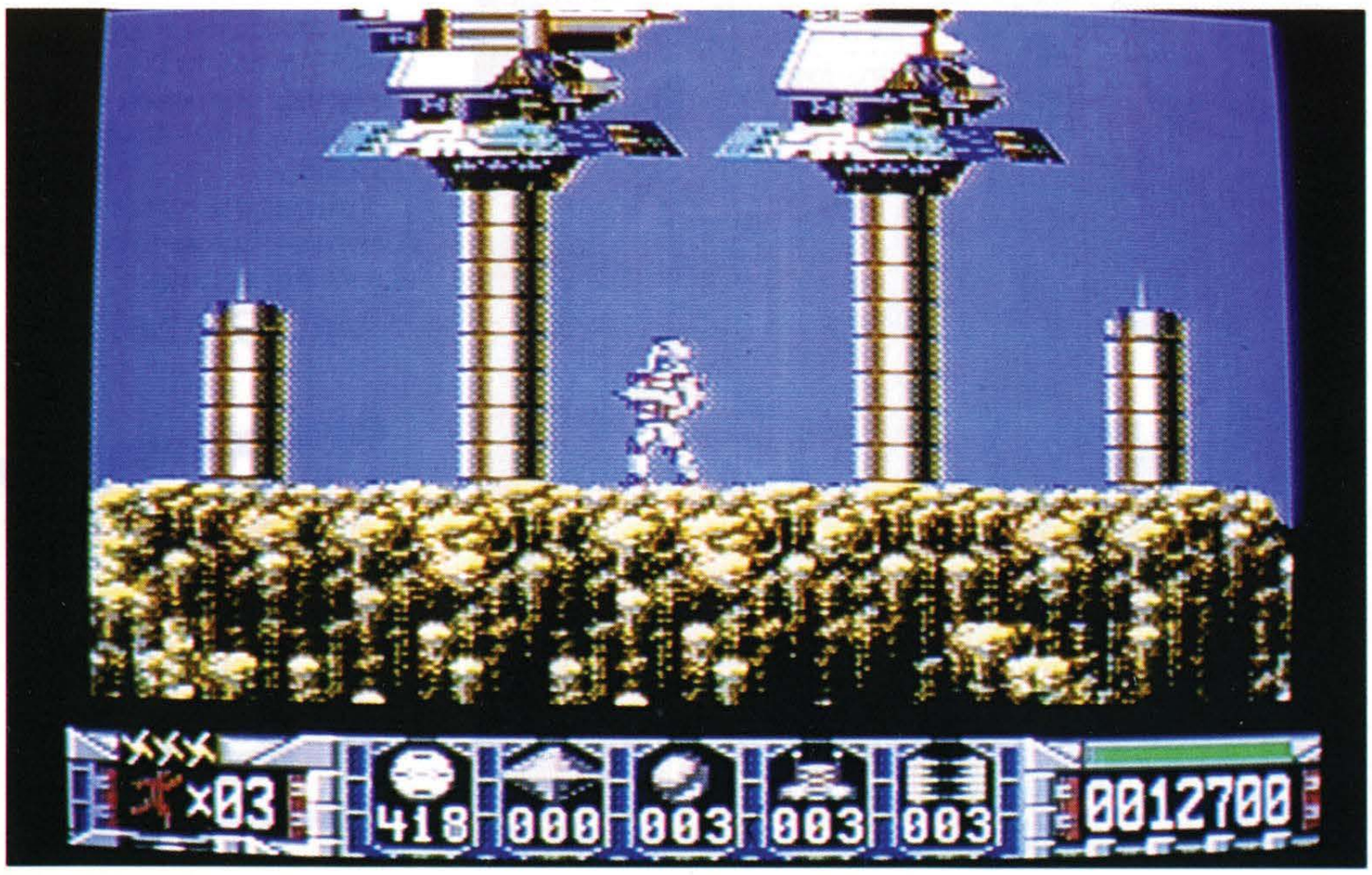
L'inarrestabile Rainbow Arts ci propone un'ennesimo game in un periodo di frenetica e attiva laboriosità. Ormai facciamo fatica a tenere il conto delle produzioni della ormai notissima software house tedesca che dopo un inizio in sordina è oggi arrivata a surclassare i mitici primati di concorrenti come Ocean, Domark e Microprose.

Turrican viene presentato come nuovo prototipo di videogame fantascientifico. Se tralasciamo gli slogan della Rainbow Arts però ci troviamo di fronte ad un complesso shoot'em up platform che, tuttavia, riesce a distaccarsi dalla miriade di analoghi prodotti per una strabiliante ricchezza di schermi e locazioni sempre differenti e nuovi. Lo scopo del gioco è sempre quello: penetrare un regno incantato in cui vive un mostro a tre teste che, da qualche tempo, sta affliggendo l'intero genere umano con incubi e armi mentali di potenza micidiale.

Tredici sono i livelli di gioco, per un totale di circa mille schermi, tutti differenti l'uno dall'altro. Alla fine di ogni fase non mancano i mega mostri, a volte particolarmente buffi e strampalati (non stupitevi se un pugno metallico gigantesco cercherà di schiacciarvi all'inizio del gioco!). Cinquanta tipi di esseri ostili popolano quindi ogni sezione del gioco, rendendoci inevitabile l'impiego delle solite armi extra che potremo recuperare di volta in volta. Turrican è velocissimo e superbamente programmato in fatto di animazioni e gestibilità joystick; si usa anche la barra spazio per attivare le attrezzature belliche speciali. Graficamente parlando non v'è nulla da eccepire: sul CBM64/128 la Rainbow Arts ha fatto cose "turche" offrendo moltissime animazioni contemporane e tantissimi schermi multicolore (abbastanza dettagliati), senza penalizzare minimamente un'altissima giocabilità. Il sonoro è quello che è, ma sul CBM64/128 che volete farci?! Nel complesso possiamo parlare di un successone arcade che molto ha da insegnare a "cloni" come Strider, Ghouls'n'Ghost e via dicendo; in grado di strabiliare e divertire anche il videogamer più esigente, Turrican è un ennesimo asso nella manica Rainbow Arts!



Questo é il terzo di mille schermi!



Val. Globale: 8,7

MECHWARRIOR

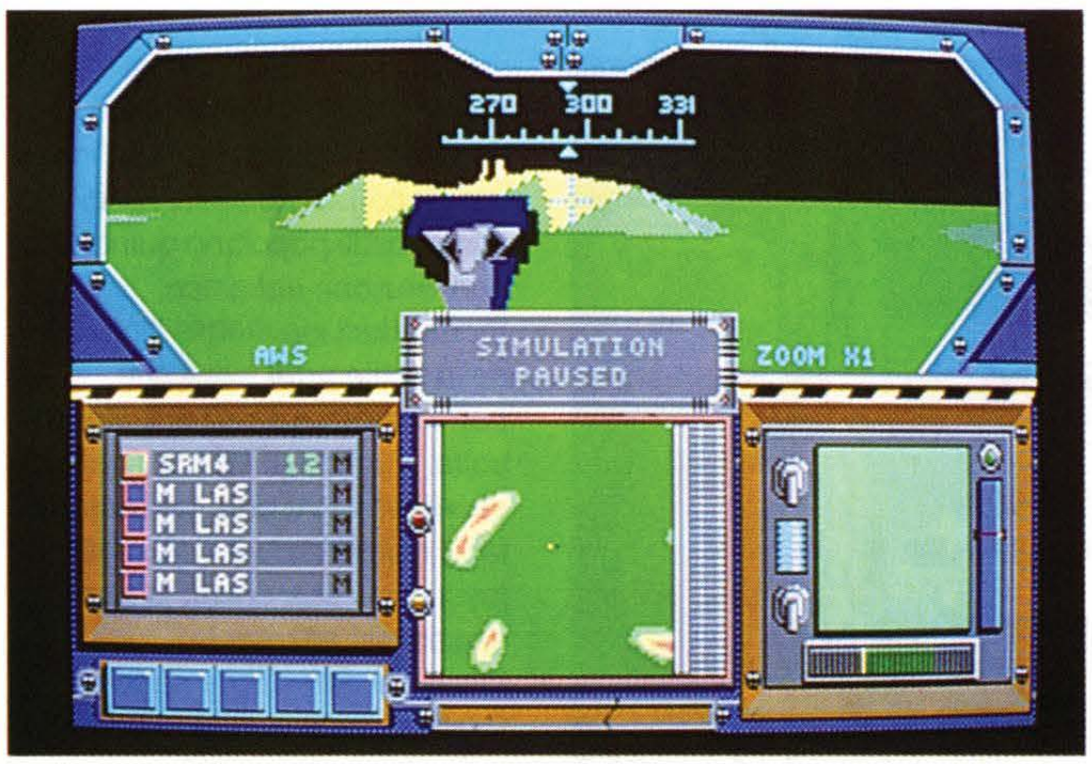
ACTIVISION
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 59.000

MECHWARRIOR, non è un RPG, come BATTLETECH della INFOCOM, ma una vera simulazione, dove il mezzo utilizzato non è il solito aereo da combattimento o elicottero o sottomarino, ma un robot del tipo Mech.

La FASA, unica ad avere i diritti di utilizzo e sfruttamento di questa fortunata serie di giochi da tavola e cartoni animati, ha ideato questo game con i programmatori dell'ACTIVISION, che si sono sbizzariti nel ricreare su computer dei droidi uguali a quelli che si possono vedere sugli schermi televisivi di mezzo mondo.

La grafica tridimensionale, in molti casi vettoriale, non ha nulla da invidiare ai vari F15 o F19 o VETTE! o FLIGHT SIMULATOR 4.0.

La trama è la solita: siete il miglior pilota di mech in circolazione, dovete sedervi al comando di queste 70 tonnellate di acciaio ed elettronica per cercare di sconfiggere i droidi nemici. Per fare ciò non basterà l'abilità di cui siete ampiamente dotato, ma dovrete anche cercare di assemblare nel migliore dei modi il mech che avete a disposizione, acquistando nuove armi e nuovi dispositivi di difesa (sempre se le finanze ve lo permettono). Per aumentare le entrate potete svolgere delle missioni di salvataggio e di difesa, se riuscite nell'impresa vi viene dato un congruo compenso che potrete utilizzare in un secondo tempo per eseguire le riparazioni dei danni subiti durante i combattimenti e per potenziare il robot.



Cash & Carry Mech!

Se le risorse ve lo permettono potete scegliere fra otto differenti tipi di mech, alcuni molto costosi, altri meno.

Dal prezzo dipende anche la potenza del droide, la sua velocità di spostamento ed il raggio d'azione.

Il luogo dei combattimenti è localizzato in un lontano futuro, nel trentunesimo secolo. Dopo le varie guerre che hanno insanguinato il pianeta e hanno spinto al collasso socioeconomico l'Alleanza le ostilità sono riprese senza esclusione di colpi, una guerra che dura ormai da tempo immemorabile dove ogni slealtà e concessa. Scopo finale è la sopravvivenza a discapito dell'avversario.

All'inizio del game potete assemblare ed armare il mech come meglio credete. Fatto ciò sceglietevi un padrone che vi paghi profumatamente. Fare il mercenario non è un compito facile, ve ne accorgerete con lo svolgersi delle varie avventure.

Ora scegliete la missione che ritenete più idonea alle vostre possibilità ed iniziate il viaggio di trasferimento, dopo pochi secondi vi troverete sul luogo degli scontri ed una altra epica giornata avrà inizio.

Se sarete particolarmente abili e capaci, il vostro nome diventerà temuto e sarete additato ad esempio anche negli angoli più sperduti della galassia.

Il mech può essere pilotato tramite tastiera o con il joystick, la giocabilità è elevata anche se si utilizza solamente la tastiera.

Per sopravvivere ai vari combattimenti e non subire troppi danni dovrete sempre utilizzare l'arma più idonea per infierire il massimo danno possibile all'avversario.

Le schermate che si susseguono sul video sono spettacolari.

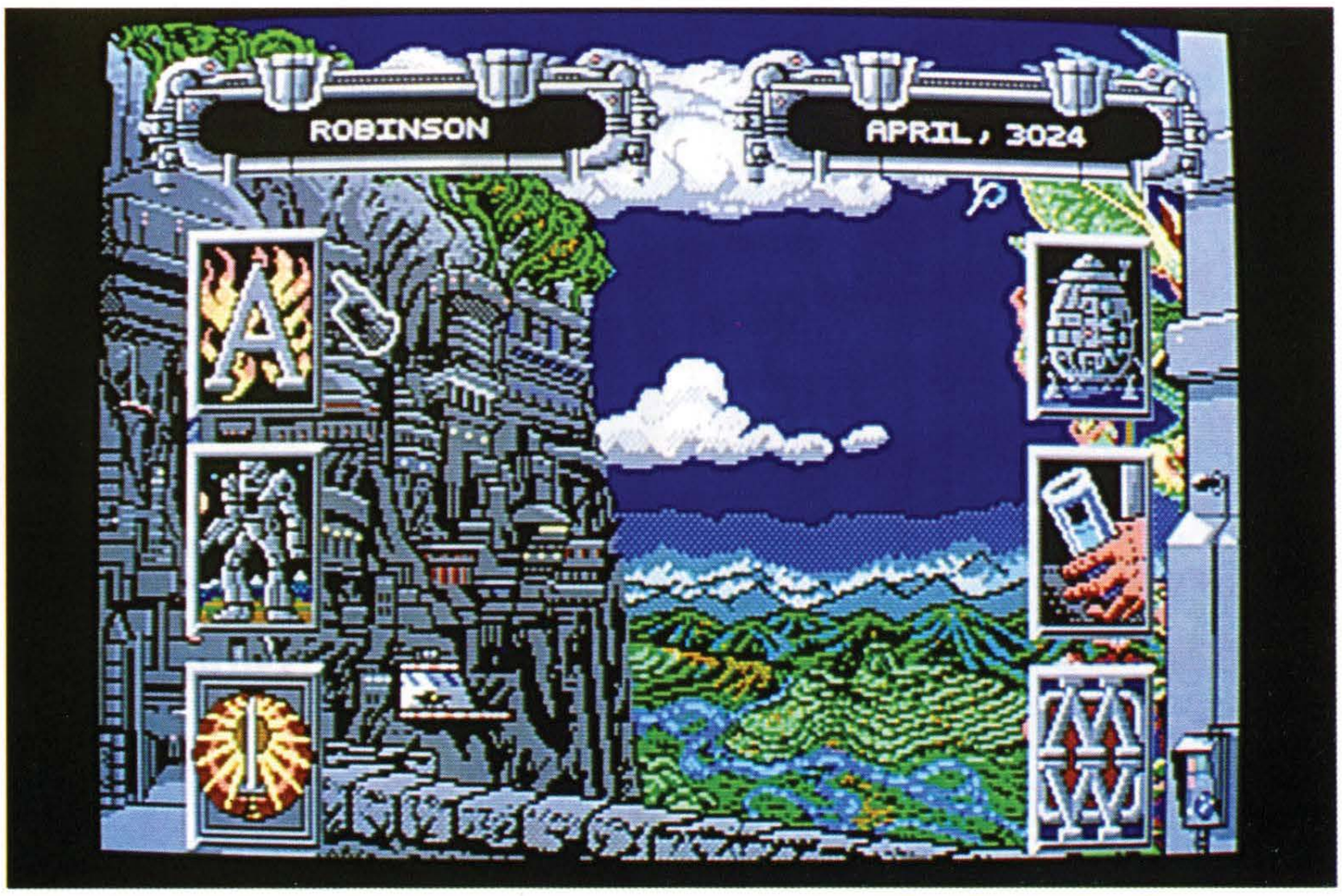
La grafica dei vari droidi nemici è vettoriale, a tre dimensioni. Lo scroll è sufficientemente lineare ed il movimento dei mech sul video è realistico, sembra di rivivere in prima persona un cartone animato all'interno del televisore.

MECHWARRIOR supporta le più comuni schede grafiche, dall'EGA alla VGA (in emulazione EGA) alla Tandy 16 colori. Il software vede anche la music card AD LIB della Sierra On Line ed il più costoso Roland MT-32. Il game viene fornito sia su dischi da tre pollici sia da cinque, è completamente libero alla copia e può essere installato facilmente su disco rigido. Unica protezione la richiesta di una password contenuta nel manuale delle istruzioni.

MECHWARRIOR è un game altamente spettacolare, quasi una simulazione, come già detto ha poco in comune coi vari RPG della FASA, se non gli attori: i mech, droidi resi famosi soprattutto dalla fortunata serie di cartoon, che hanno oramai fatto la fortuna dei propri creatori, un gruppo di genialoidi che ha dato vita ad una grossa corporation, la FASA per l'appunto.

Il programma ha tutti i numeri per riscuotere un lungo e "duraturo" successo.

Val. Globale 9



VG&CW YEP!

SWORD OF THE SAMURAI

MICROPROSE
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 69.000

Ambientato in Giappone, nell'epoca dei samurai (gelidi comandanti, uomini d'onore e generali con un proprio esercito, veri signori della guerra) SWORD OF THE SAMURAI, nuovissima simulazione della MICROPROSE, era atteso con ansia da tutti gli amanti dei giochi di ruolo e degli war games. Ora che lo abbiamo installato sul disco rigido del nostro PC munito di scheda grafica VGA e di scheda musicale AD LIB della Sierra On Line ci rendiamo conto che mai tanta attesa e tante speranze erano state mal riposte!

La storia che fa da sfondo al gioco è buona, anche se già sfruttata dalla giapponese KOEI, la giocabilità è invece insufficiente, la grafica, sì ad alta risoluzione, sfrutta male i colori a disposizione e si sente la mancanza di maggiori particolari, soprattutto negli sprite che animano lo schermo, lo stesso discorso vale anche per i background che fanno da sfondo alle varie azioni.

Unico particolare positivo la colonna sonora, se disponete di una music card, rimarrete estasiati dalle musiche orientaleggianti che accompagnano ogni situazione.

La storia in se stessa non sarebbe nemmeno da buttare, le varie fasi del gioco sono ben impostate e rendono abbastanza reale lo svolgersi delle azioni ed il susseguirsi dei fatti.

Si passa da periodi dedicati all'addestramento dell'esercito, all'affinamento della propria persona nelle regole del comando e nelle arti marziali. Dovrete essere molto abili nel combattimento con la spada, classica arma usata da tutti i samurai, sia per aiutare i deboli a sopravvivere, sia per suicidarsi (qualora si sia offeso il proprio onore o quello dell'imperatore). Tecnica questa utilizzata anche quando si sono perse delle battaglie e non si vuole sopravvivere al disonore della sconfitta.

Lo scopo del gioco è abbastanza semplice: diventare signori della guerra, dopo aver sconfitto tutte le armate dei generali avversari ed aver portato la propria casata a meritare questo immenso onore che solo l'imperatore può donare.

Il gioco è suddiviso in varie fasi, alcune di strategia, dei veri e propri war games, altre dei semplici arcade: dove si deve superare in abilità l'avversario in combattimenti all'ultimo sangue, un po' come nei giochi della CINEWARE, dove simulazione e prove di abilità hanno raggiunto un perfetto amalgama.

Per risolvere a proprio favore i vari combattimenti è quasi indispensabile poter disporre di un joystick, con la tastiera le operazioni sono caotiche e spesso occorrerebbero tre mani per poter pigiare contemporaneamente i tasti necessari.

Più semplice gestire i propri soldati durante la battaglia, qui il gioco diventa abbastanza interessante e non si fa molto caso alle carenze grafiche.

SWORD OF THE SAMURAI (come tutti gli ultimi programmi della MICROPROSE) è protetto alla copia tramite la tecnica del disco chiave, il programma può essere installato senza problemi su disco rigido copiando file per file, basta introdurre (quando si carica il game) il disco n.1 del drive A.

SWORD OF THE SAMURAI per la gestione dei menu e delle animazioni sfrutta un sistema di windows simile a quello usato (sempre dalla MICROPROSE) per PIRATES.

Il game è in grado di utilizzare le più diffuse schede grafiche: dalla CGA, alla EGA, alla VGA. Inutile dire che i migliori risultati si hanno con queste ultime due.

Per quanto riguarda le critiche che abbiamo fin qui fatto, diciamo che possono essere un po' stemperate dalla lussuosità della confezione, dal manuale con copertina plastificata in carta patinata. Ma come si possono dimenticare LORDS OF THE RISING SUN della CINEMAWARE visto girare su AMIGA o NOBUNAGA'S AMBITION della KOEI per PC ?

SWORD OF THE SAMURAI rimane quello che è: un lavoro mediocre, forse troppo pubblicizzato (sopratutto sulle riviste americane), le aspettative del pubblico (e degli addetti ai lavori) erano superiori, anche perchè la MICROPROSE recentemente ci ha stupito con i vari F-15 II, F-19 ed M1 TANK PLATOON.

Probabilmente, oramai, anche i possessori di un MS-DOS compatibile hanno il palato troppo fine.

Val. Globale 7,8



Piacere, Daimyo!



SUPERCHARGER

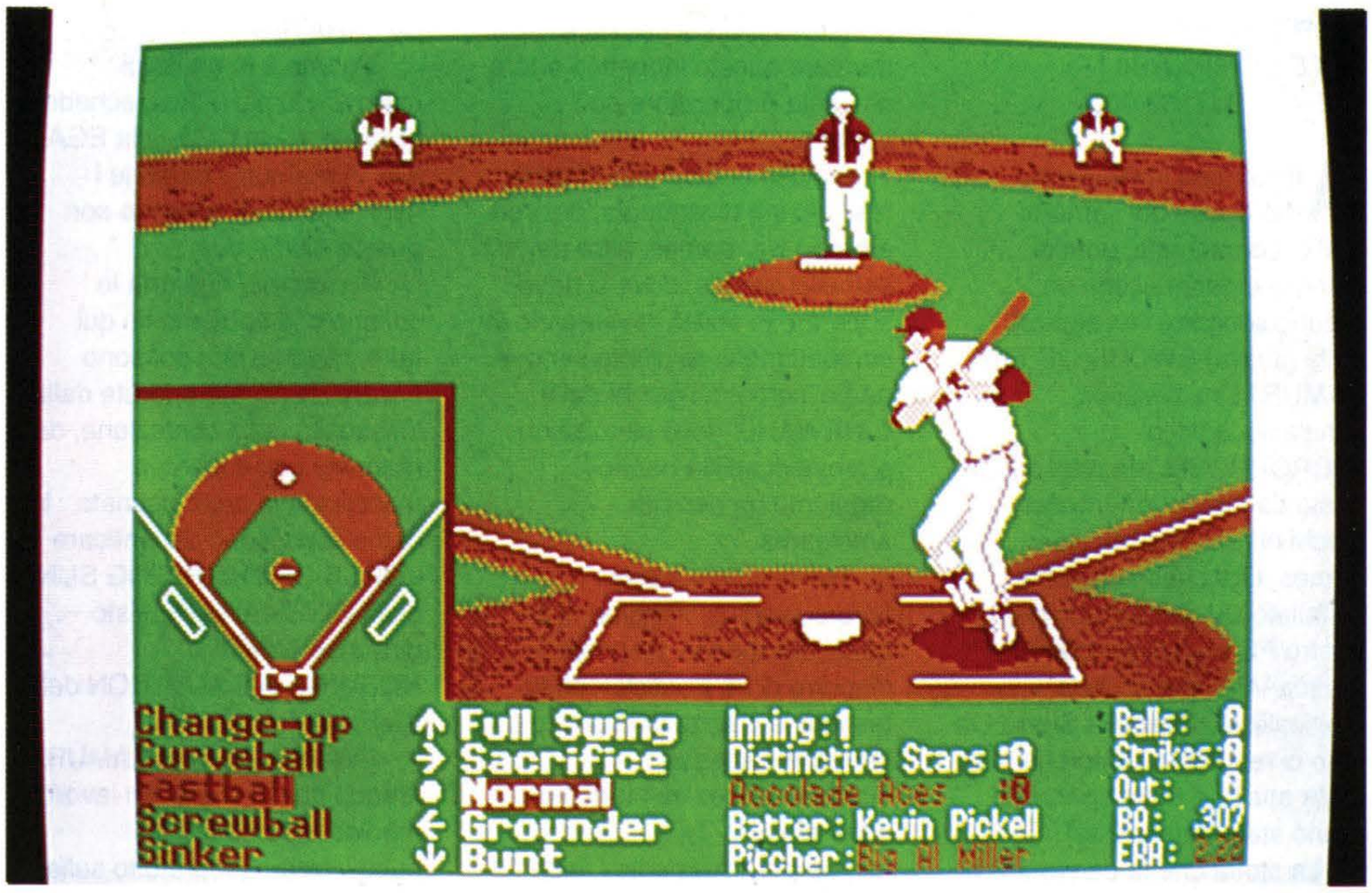
CONDOR COMPUTERS
ATARI ST
PREZZO: STERLINE 299

Di compatibilità dei 16 Bit più "giocosi" con lo standard MS/DOS si è spesso parlato in questi ultimi anni. Molti produttori del settore hanno infatti proposto soluzioni hardware e software più o meno accettabili ed efficaci per realizzare vari livelli di emulazione. Dopo il celebrato, anche se tanto imperfetto, PC Ditto arriva per tutti i modelli Atari ST il cosiddetto Supercharger che, oltre a risolvere egregiamente ogni tipo di compatibilità via emulazione, presenta alcune insolite ed originali caratteristiche.

Il Supercharger, prodotto dalla Condor Computers, è un emulatore hardware che va interfacciato al nostro ST. Non si tratta però di aprire quest'ultimo e inserire in qualche maniera, fra la vastissima circuitazione, la quint'essenza hardware dell'emulatore; il Supercharger infatti è completamente alloggiato in un suo particolare case a sè stante, grosso più o meno quanto un'unità a dischi da tre pollici e mezzo supplementare. Il collegamento con l'elaboratore avviene attraverso la porta DMA; dal canto suo il Supercharger presenta alcune utilissime prese di connessione per un eventuale allacciamento di periferiche standard (stampanti, drive esterni, ecc.).
L'alimentazione arriva dal cavetto che si inserisce nella porta mouse del Supercharger, attraverso uno speciale sdoppiatore. Il nostro mouse Atari, dal canto suo, diverrà poi perfettamente compatibile con lo standard parallelo Microsoft, permettendoci l'impiego di tutti i programmi che utilizzano menu, finestre ed icone (Windows Microsoft).

Sul pannello frontale del Supercharger troviamo quindi un tasto di Reset (da tener premuto mentre accendiamo l'intero sistema), la lucetta dell'alimentazione ed una spia del trasferimento dati.

Per effettuare la magia della trasformazione in MS/DOS del nostro "povero" 68.000 Motorola basta accendere l'intero sistema ed inserire nel drive dell'ST il disco boot fornito con il



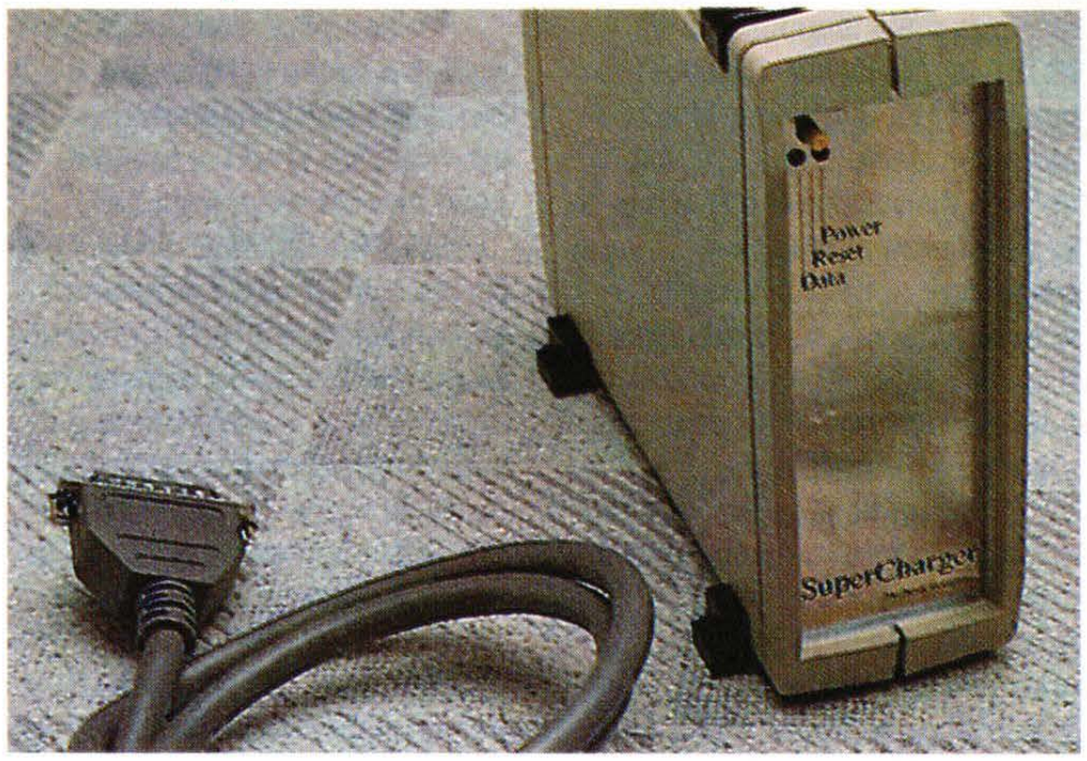
Supercharger. Voilà il gioco è fatto: eccoci davanti ad una schermata base dell'MS/DOS!

Questo prodotto della Condor Computer supporta la risoluzione grafica CGA e MDA su tutti i tipi di monitor disponibili per Atari ST (a colori o monocromatici). Non vi è alcuno sfarfallio od imperfezione: lo schermo è proprio quello di un PC, potreste ingannare anche un tecnico della Microsoft!
All'interno del case troviamo anche l'alloggiamento per un co-processore matematico 8087, opzionale, particolarmente utile per potenziare al massimo la velocità di elaborazione del Supercharger in ambienti DTP, Spreadsheet, ecc. La velocità standard dell'emulatore è infatti di circa 4.2 MHz.

Le RAM dell'ST non intervengono nel lavoro svolto dall'emulatore perchè quest'ultimo possiede il proprio cache di 512K, espandibile fino ad ! Megabyte; questa particolarità ci permette di congelare un'applicazione in MS/DOS, lavorare in ambiente ST e quindi ritornare alla configurazione del Supercharger in qualsiasi momento.

LA PROVA SU STRADA

Abbiamo provato il Supercharger con applicazioni come il Lotus 1-2-3, il



SuperCalc, il dBase III e alcune versioni del Wordstar: sono state eseguite perfettamente, offrendo lo stesso completo e gestibilissimo environment di lavoro di un vero PC MS/DOS. Non c'è stata alcuna incertezza o indecisione da parte del processore del Supercharger e addirittura abbiamo notato un leggero miglioramento nella risoluzione video relativa all'impiego del mouse.

Il problema maggiore degli emulatori MS/DOS per Atari ST ed Amiga è costituito dalla scarsissima affidabilità; se si sta creando un vasto database e l'emulazione va improvvisamente in Crash si perdono tutti i dati e non viene offerto nessun altro tipo di accesso a questi. Il Supercharger non presenta questo notevole handicap: ci si può fidare ciecamente perchè non andrà mai in crash.

L'unica vera pecca del Supercharger è il costo decisamente alto perchè più o meno con la stessa cifra ci si può comprare un PC XT in configurazione standard. Se tuttavia si hanno grossi problemi di spazio questa ottima, veloce e versatile attrezzatura hardware può realmente risolverci, una volta per tutte, il problema della compatibilità/emulazione con lo standard MS/DOS.

Condor Computers:
0044-734-810066

VG&CW YEP!

VISUAL COMPOSER VERS. 1.51

AD LIB INC.
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: STERLINE 65

Il VISUAL COMPOSER è un programma musicale molto semplice da utilizzare, in grado di girare su computer MS-DOS compatibili muniti di scheda grafica EGA o CGA e scheda musicale AD LIB, per la quale è stato studiato.

Il programma richiama alla mente il MUSIC COMPOSER, unico programma musicale semiprofessionale commercializzato fino ad ora per IBM.

Questo software, permette con una spesa abbastanza contenuta (meno di 200 sterline se acquistato con la scheda musicale) di rendere giustizia al PC, che con l'altoparlantino interno non ha mai eccelso per qualità musicali.

VISUAL COMPOSER permette di creare musica utilizzando contemporaneamente undici strumenti, sei melodici e 5 a percussione.

Se si utilizzano solo strumenti melodici il numero totale degli strumenti utilizzabili contemporaneamente si riduce a nove.

Nel disco programma sono inclusi i suoni di 145 strumenti, che possono essere selezionati e miscelati a piacere.

Con il mouse si possono gestire molto semplicemente: il volume, il tempo e gli strumenti di ogni brano in esecuzione.

Lo scopo principale per il quale è stato scritto il programma è quello di creare musica, di scrivere la propria colonna sonora direttamente su video, scegliendo le note direttamente dalla tastiera di un pianoforte.

Le sequenze, così ottenute, possono essere copiate, smembrate da una partitura iniziale, miscelate con altri pezzi musicali in pochi secondi, utilizzando i vari COPY, CUT, PASTE.

VISUAL COMPOSER è gestito da un sistema di menu a tendina, attivabili col mouse, la selezione dei vari comandi è semplice e veloce.

Se possedete una interfaccia MPU-401 potete collegare il computer con un MIDI e scrivere la musica direttamente sulla tastiera.

Oltre a questo software la AD LIB ha immesso sul mercato americano e canadese una serie di programmi che sfruttano le qualità sonore della propria scheda musicale e ne aumentano le possibilità.

Con l'INSTRUMENT MAKER potrete crearvi e salvare una serie di strumenti di vostra invenzione che potranno essere utilizzati in un secondo tempo con il VISUAL COMPOSER, lo stesso dicasi per AD LIB MUSIC CHAMPIONSHIP SERIES, che permette di aumentare il livello musicale della propria macchina e le possibilità dell'utente.

Con il programma vengono dati due manuali, utili non solo per capire come utilizzare appropriatamente il software, ma anche per iniziare a scrivere qualche riga di musica decente.

Sicuramente VISUAL COMPOSER non vi farà diventare degli autori di colonne sonore o di best-seller, vi permetterà però di ottenere dei bei suoni dal vostro IBM, che fino ad ieri era stonato come una carampana e nei migliori dei casi gracchiava e faceva delle pernacchie ogni qualvolta doveva generare dei suoni o meglio dei rumori.

Se dobbiamo fare dei raffronti diremo che VISUAL COMPOSER è il parente povero del DE LUXE MUSIC CONSTRUCTION SET dell'AMIGA.

Se questo fatto renderà felici i possessori di una AMIGA, che vedono ancora il loro computer sulla vetta delle tastiere per giocherelloni tengano però presente che presto i possessori delle schede musicali potranno utilizzare dei programmi che surclasseranno il loro piccolo computer, visto che le caratteristiche della AD LIB MUSIC CARD sono nettamente superiori a quelle dell'AMIGA.

Sono i programmatori che, per il momento, non riescono a tenere il passo con i produttori di hardware.

Tutto sommato un programma eccezionale, che rende giustizia al nostro povero PC, fino ad ieri bistrattato per le qualità sonore quasi nulle, il tutto per 65 sterline.

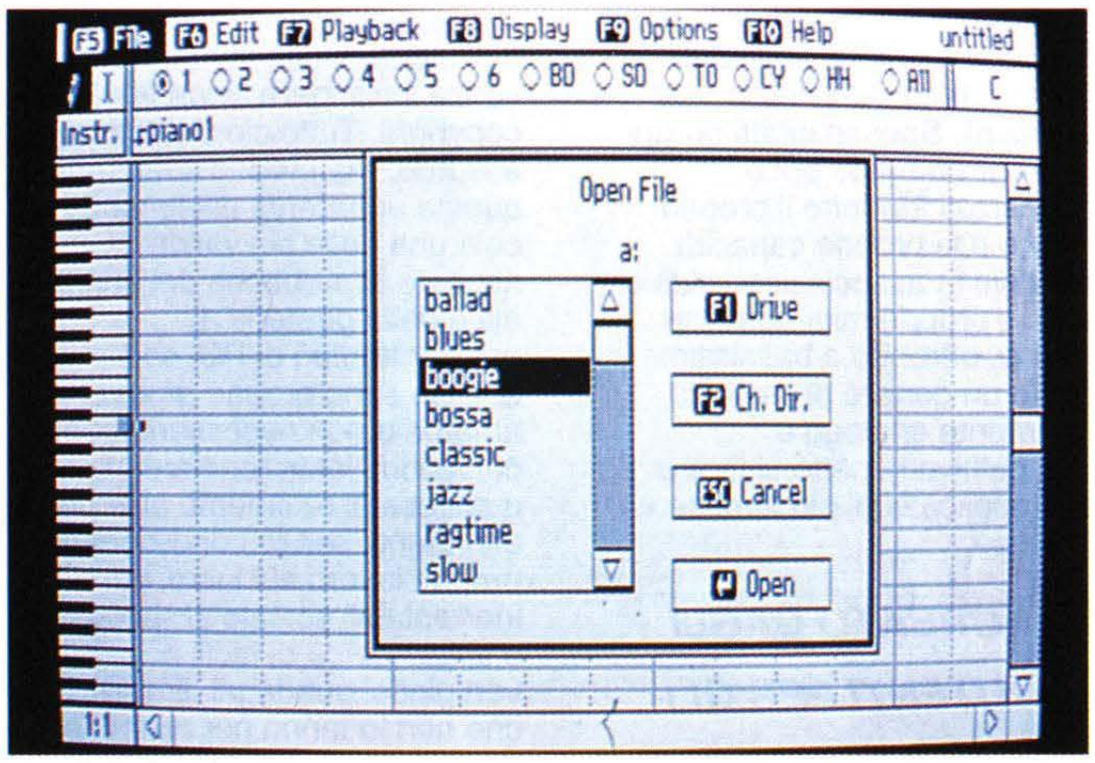
Speriamo che VISUAL COMPOSER venga presto commercializzato anche in Italia, ora se lo volete acquistare dovete rivolgervi in Inghilterra o negli States.

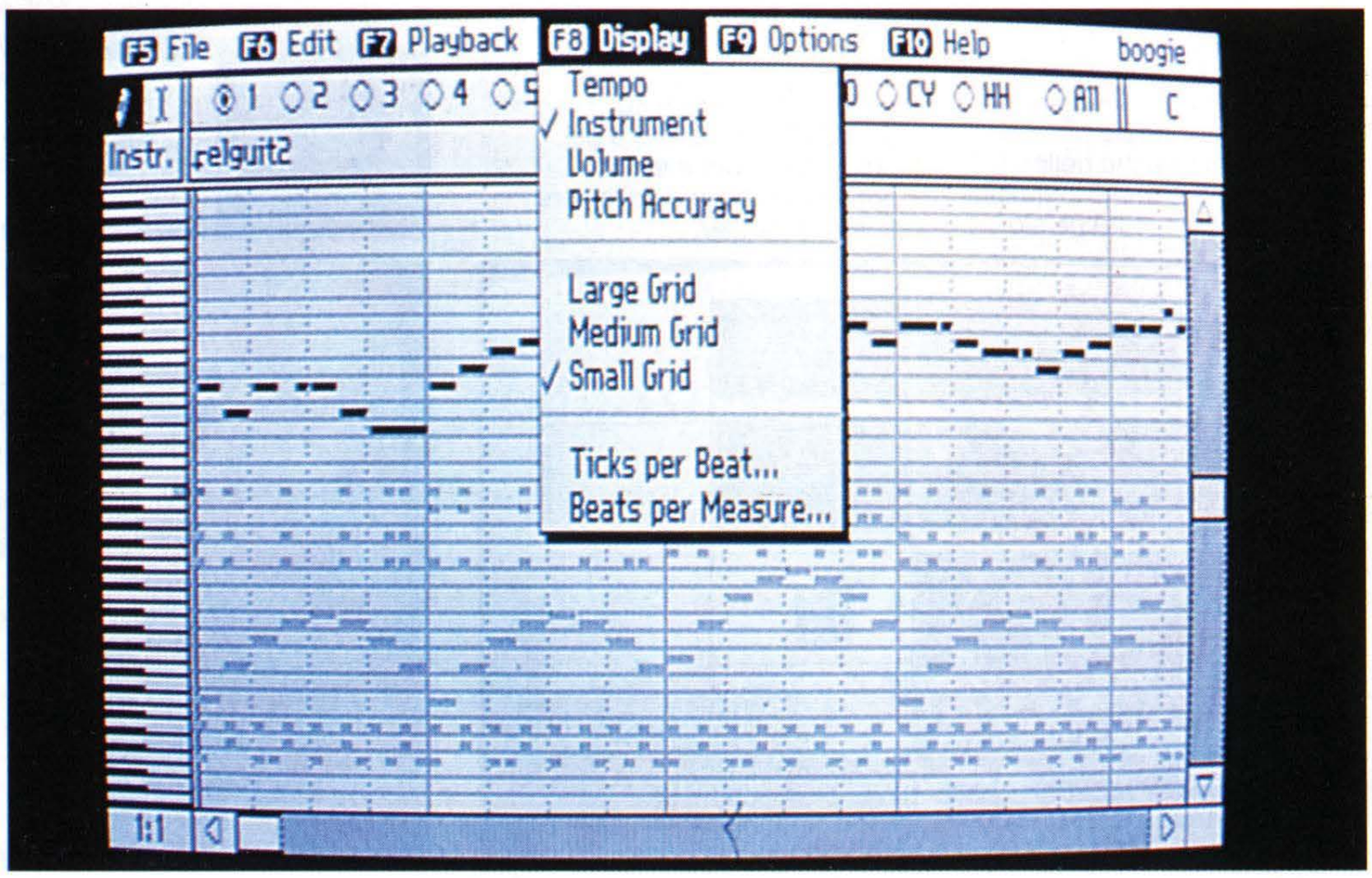
Consigliamo la bionda Albione, che essendo più vicina vi costringerà ad attese più accettabili.

Val. Globale 9

Il VisualComposer, così come la Ad Lib Music Card, è reperibile presso:
Electrone Ltd.
Haywood House
High Street, Pinner
Middlesex HA5 5QA
England
Tel.: 0044-1-4292433
Fax.: 0044-1-4293530

VG&CW YEP!





Questo mese parliamo di...



Molti non sanno che esiste una via, o meglio, un mercato alternativo attraverso il quale reperire software di altissimo livello senza dover necessariamente sborsare grosse cifre per acquistare i prodotti delle più note software house. No, non stiamo parlando di pirateria, bensì del software di pubblico dominio, altrimenti denomimato PD (Public Domain). Spesso infatti gruppi di programmatori poco conosciuti fondono il proprio lavoro e le proprie capacità creative in associazioni, club o vere e proprie mini-software house, offrendo a bassissimo costo un genere di prodotto realmente analogo e competitivo rispetto ai titoli e alle applicazioni più famose e costose.

CREATO DAGLI UTENTI PER GLI UTENTI

Il Pubblico Dominio è nato nell'ormai indiscutibile patria e culla del software: il Regno Unito. Si è sviluppato analogamente anche nelle Americhe lontane, ma in questa circostanza ci sembra giusto trattare solo quello di produzione anglosassone proprio perchè risulta molto più facilmente reperibile.

Pubblico Dominio significa che i programmi acquistabili per poche lire, presso le software house o i club suddetti, possono essere scambiati, copiati ed eventualmente modificati dall'utente finale senza timore e senza infrangere alcun tipo di copyright. Tutto ciò ci sembra assurdo, ma proprio sotto questa apparente dissonanza si cela una delle più valide risposte al problema dei prezzi alti e della pirateria. I programmatori di PD, che spesso sono proprio ragazzini o amatori e non necessariamente cervelloni, intendono creare qualcosa di realmente utile per altri utenti, senza condizionare il proprio lavoro sul lucro, su inarrestabili scalate al successo e sulla ricerca di facili e vertiginosi guadagni. E' chiaro che non lo fanno per vivere, al massimo per pagarsi qualche modesta periferica o accessorio extra, ma tutto questo fa meditare profondamente sull'aspetto sociale ed economico della figura del programmatore e sulla posizione assunta dalle vere software house.

Il PD ingloba allora un vastissimo numero di utenti, valicando frontiere geografiche ed informatiche e offrendo una particolare egida sotto la quale comuni interessi, scambi di pareri e d'idee, nonchè mutue collaborazioni possono aver luogo senza alcun tipo di implicazione economica o commerciale. Forse il vostro videogame creato con lo STOS o con il S.E.U.C.K. potrebbe rivelarsi la chiave giusta per aprirvi la porta su un nuovo universo di ottime e costruttive amicizie che mai avreste osato sperare: come dire che i soldi non sono tutto e non fanno la felicità, nemmeno quella informatica.

A COSA SERVE IL SOFTWARE PD

Alla stesura di questo tipo di software contribuiscono utenti, amatori ed esperti di ogni genere ed applicazione; ne deriva allora una vastissima quantità di realizzazioni che spaziano tranquillamente dal videogame all'avventura, dalla simulazione al board game, dalla gestione MIDI al DTP e dalla grafica alla contabilità aziendale. Basta infatti sfogliare il catalogo (sempre in accrescimento) di questa o quella associazione per scoprire tutto ciò che ci interessa e magari anche qualcosa che non avremmo mai pensato di trovare in un floppy disk.

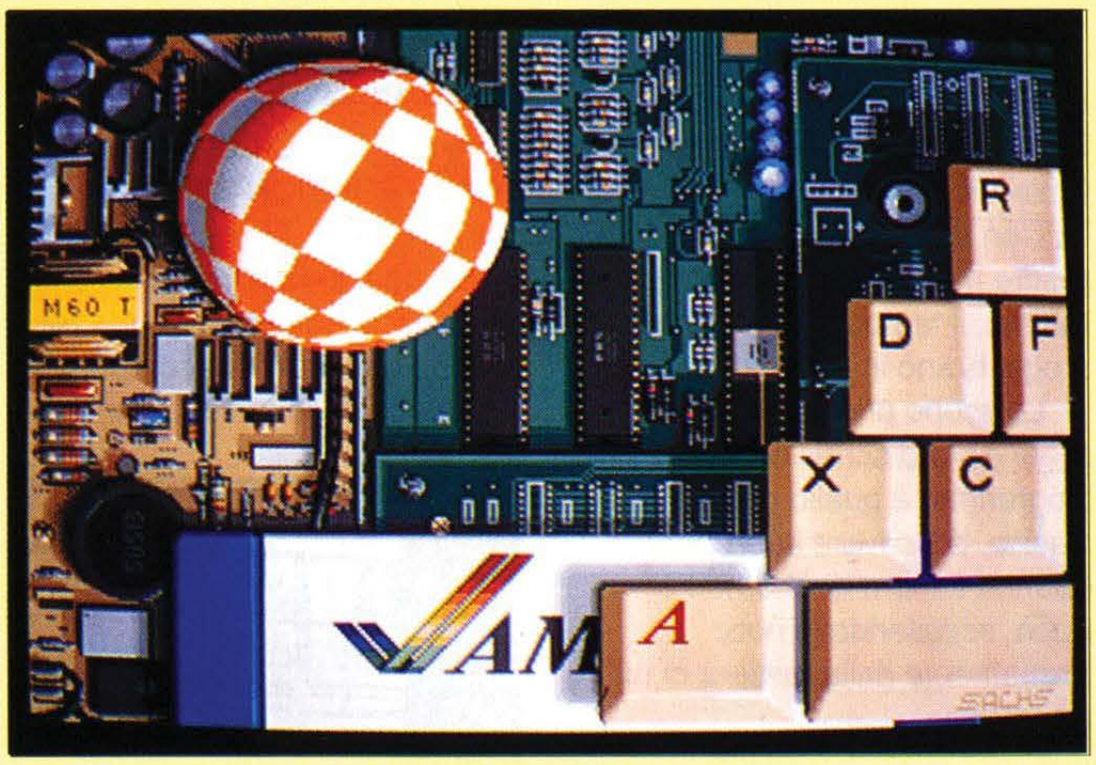
Lontano da implicazioni commerciali, il PD ci offre gadget ed accessori spesso indispensabili per sfruttare ancor di più i nostri elaboratori, nonchè nuovi orizzonti e sbocchi finora mai visti. Un albero genealogico computerizzato, un programma per leggere i Tarocchi e un ricettario di cucina si affiancano spesso a expasion disk per il tool grafico più usato e famoso e ad ampliamenti dello Spreeadsheet più usato.

Il tutto ci viene offerto ad un costo ridicolmente basso: si va dalla 2.000 alle 10.000 lire al massimo per ogni tipo di programma!

PD: UNA VERA ALTERNATIVA AL SOFTWARE DI MARCA?

A questo punto, onde evitare interpretazioni errate, vale la pena puntualizzare alcuni aspetti del software di Pubblico Dominio.

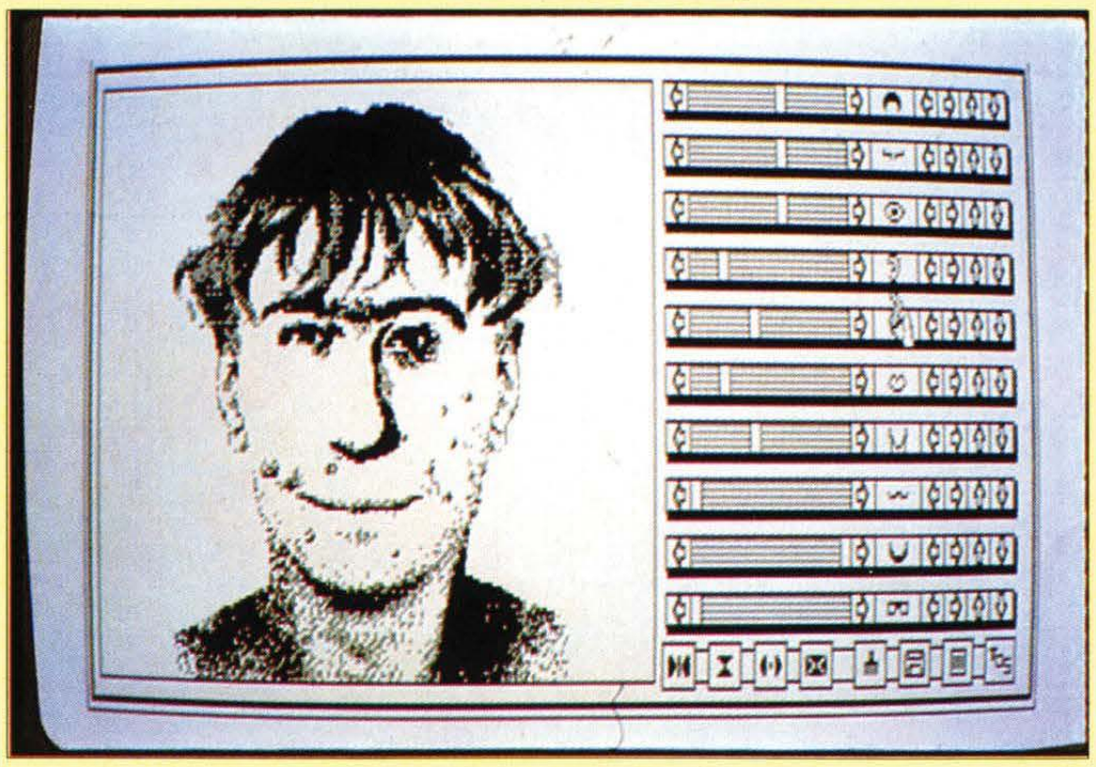
Innazitutto esso non è inteso a sostituire o plagiare minimamente il mercato parallelo dei programmi e delle applicazioni più costose e famose. Ciò significa che un programmatore di PD non si limita a mettere il proprio nome nei credits del De Luxe Paint, per poi spacciarlo come propria creazione, o a clonare pedestremente l'ultimo shoot'em up della Ocean. Al contrario, egli cerca di creare qualcosa di altrettanto valido, se non superiore, basandosi esclusivamente sulle proprie

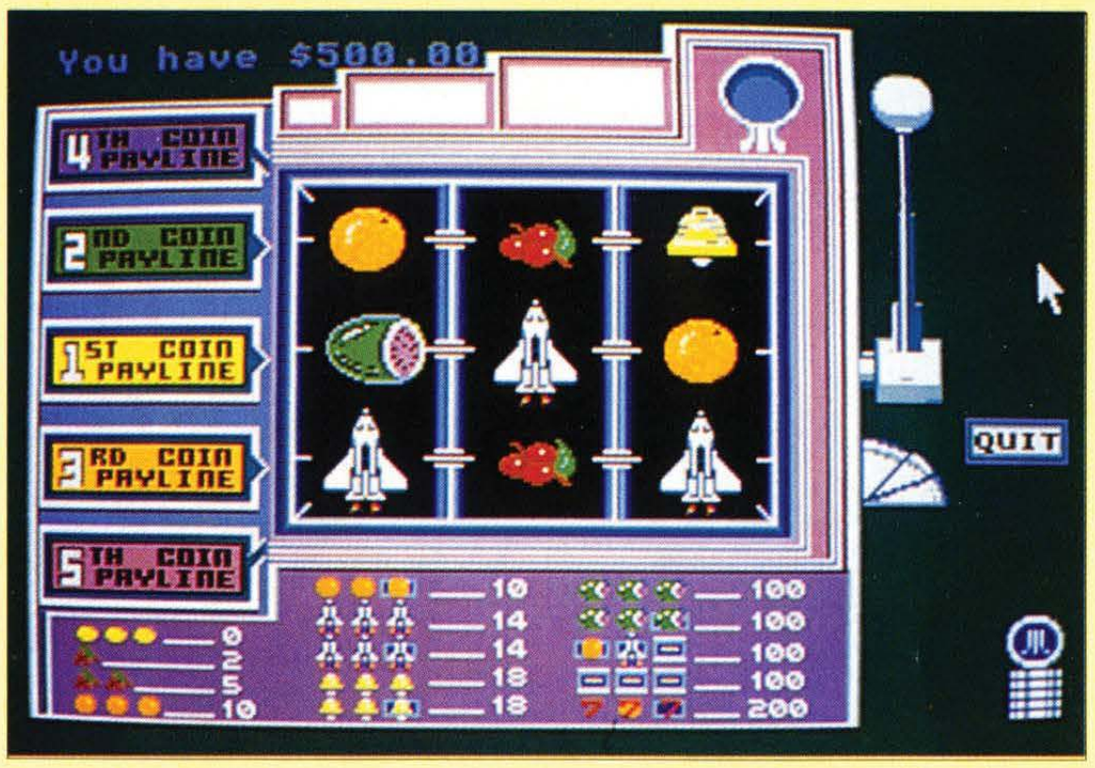






Questo mese parliamo di...





forze e sull'esperienza maturata da tempo nel settore. Analogamente quanto si parla di dischi espansione o di Add On per programmi più famosi il programmatore arriva a coadiuvare, migliorare e sviluppare ulteriormente il lavoro svolto da colleghi più famosi, partendo dalle vere e concrete necessità degli utenti finali; è facile infatti desiderare e pretendere quel qualcosa in più da questo o quel programma e sentirsi, in questo senso, "dimenticati" dalla software house che lo produce, impossibilitata materialmente ad accontentare tutti. Vogliamo altri Art Disk per il Degas Elite? Ci manca una bella demo del Quantum Paint? Nel nostro tool per gestire l'interfaccia MIDI mancano alcune opzioni per noi indispensabili? Il PD può risolvere queste e altre esigenze!

O.K., SIAMO CONVINTI: DOV'E' IL PD?!

Questa breve chiacchierata finisce qui; ci sembra infatti più giusto fornirvi recapiti e descrizioni sommarie di ognuno dei più importanti centri di distribuzione di software PD, limitando il fumo e lasciandovi assaggiare un ricco piatto d'arrosto (non come fa qualcun altro!).

Per ricevere cataloghi, informazioni e programmi (molti club vendono anche supporti magnetici vergini, libri, guide, accessori vari, ecc., a prezzi scontatissimi) basta, in linea di massima, scrivere un paio di righe o telefonare direttamente; si può pagare con assegno postale: se poi possedete un carta di credito sarà ancor più facile procurarvi tutto ciò che volete. I tempi di consegna variano da pochi giorni ad un massimo di una settimana e mezza: le poste inglesi funzionano, per fortuna!!

IL PD DOVE E COME

RIVERDENE PDL
63 Wintringham Way, Purley On Thames, Reading, BKS RG8 8BH England.
Tel.: 0044-734-428492
FAX.: 0044-734-451239

La Riverdene possiede un vastissimo catalogo di oltre 1000 titoli per Amiga e Atari ST. E' specializzata in demo audiovisive ed in giochi di ottimo livello appartenenti all'etichetta BUDGIE (estremanente economica). Non mancano programma di musica e grafica. Iperdibile l'Horroscope ed il Genealogy. Uno dei responsabili della Riverdene sta programmando la versione dello STOS per Amiga (denominata AMOS): ci sono già le demo. Al primo acquisto si diventa soci del club USER GROUP che ci invierà periodicamente opuscoli e aggiornamenti del catalogo, offrendo una vera Hotline telefonica per qualsiasi problema.

Tempi Di Consegna: meno di una settimana

Carta di Credito accettata: Visa e Mastercard

Prezzi: 3 sterline (non soci) e 2 sterline (soci) a dischetto. Mandando i propri dischetti da riempire il costo è di una sterlina e mezzo a programma.

PUBLIC DOMINATOR UK
Bartholomew's Road, Bishop's Stortford, Hertfordshire CM23 3TP England
Tel.: 0044-279-757692
FAXX: 0044-279-755198

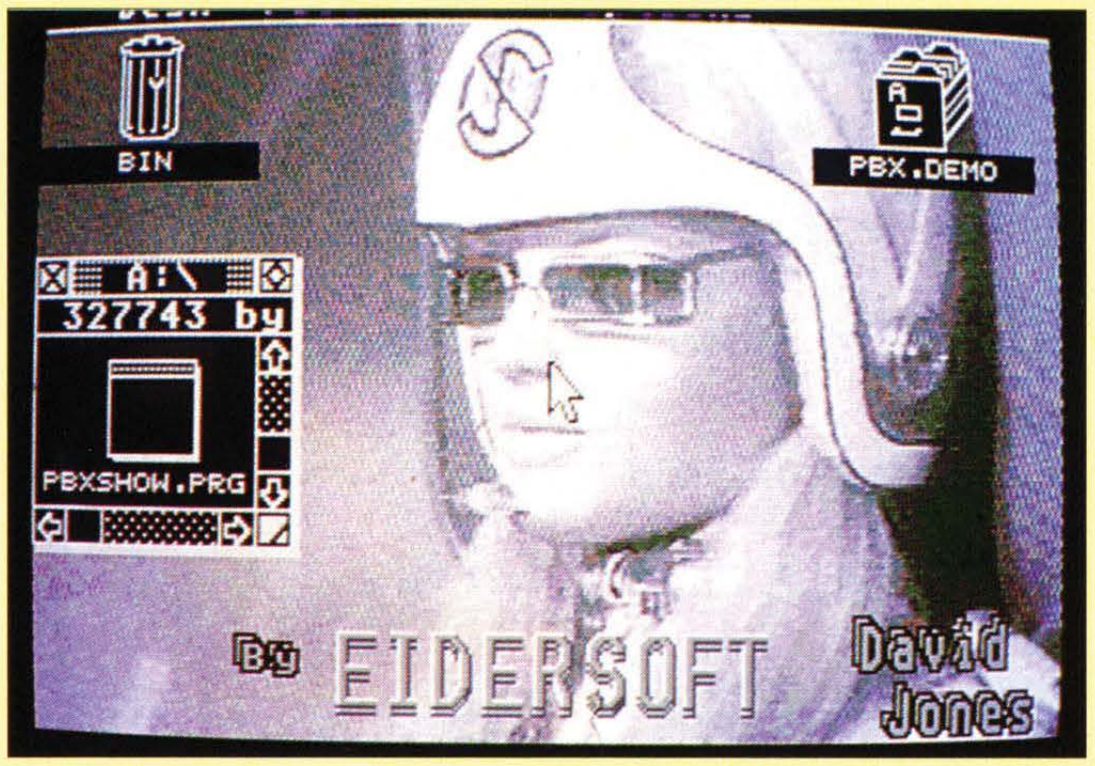
La Public Dominator offre i tempi di consegna più celeri di tutto il Regno Unito (anche se in Italia non è facile rendersene conto). Raccolti in comode compilation per Amiga e ST, i programmi di pubblico dominio privilegiano la grafica, il DTP, la gestione di environment MIDI e le applicazioni d'ufficio. E' possibile trovare anche due versioni della Sacra Bibbia su dischetto, alcune comode utility per stampare etichette, un paio di ottimi WP, linguaggi assoriti e qualche buona raccolta di giochi.

Tempi Di Consegna: più di una settimana

Carta di Credito accettata: Visa e Mastercard

Prezzi: 3 sterline (da 1 a 5 dischi), 2,75 sterline (da 6 a 10 dischi), 2 sterline e mezza (più di 11 dischi).

SOFTVILLE



Unit 5, Strafield Park, Elettra Avenue, Waterlooville, Hants PO7 7 XN England
Tel.: 0044-705-266509
FAX.: 0044-705-251884

La Softville sfrutta lo stesso sistema di raccolte del precedente club. Ottima la sezione musicale e quella degli accessori ed utility vari sempre per Amiga e Atari ST. Molti i giochi e le compilation con insolite adventure e simpatiche simulazioni. Oltre 800 titoli in catalogo.

Tempi Di Consegna: più di una settimana

Carta di Credito accettata: Visa e Mastercard

Prezzi: identici a quelli della Public Dominator.

M.T.S. MT SOFTWARE
Woodstock House, 14 Lanes End, Totland IOW PO39 OAL ENGLAND
Tel.: 0044-983-756056

La M.T.S. offre un ricco assortimento di giochi, programmi didattici, tool grafici e MIDI, demo, WP, raccolte di immagini, utility ed accessori. Interessante la rivista su dischetto e la modesta raccolta di programmi per modem. Non mancano molte demo audiovisive; belli il Vangogh e lo Studio 2 per Atari ST. Insostituibili molte demo per Amiga.

Tempi Di Consegna: una settimana

Carta di Credito accettata: Visa e Mastercard

Prezzi: 3,5 sterline (dischi Amiga e Atari ST doppia faccia) e 3 sterline (dischi Atari ST singola faccia). Ogni tre dischi uno in omaggio.

WIZARD P.D.
178 Waverley Road, Reading BKS RG3 2PZ England
Tel.: 0044-734-574685

Modesta la collezione solo per Atari ST della Wizard di Reading.

Molte compilation di utility, games e accessori vari; gli acquirenti possono effetuare una specie di self service a prezzi fissi. C'è una comoda Hotline telefonica.

Tempi di consegna: più di una settimana

Carta di Credito accettata: nessuna

Prezzi: variano, secondo le compilation, da 1,5 a 2,5 sterline.

GOODMAN ENTERPRISES
16 Conrad Close, Meir Hay Estate, Longton, Stoke-on-Trent ST3 1SW England
Tel.: 0044-782-335650

La Goodman offre più di un migliaio di programmi sia per Atari ST che per Amiga. C'è di tutto per ogni tipo di necessità. Ottima la sezione di DTP e i numerosi sequencer.

C'è anche il famoso SnowMan demo!

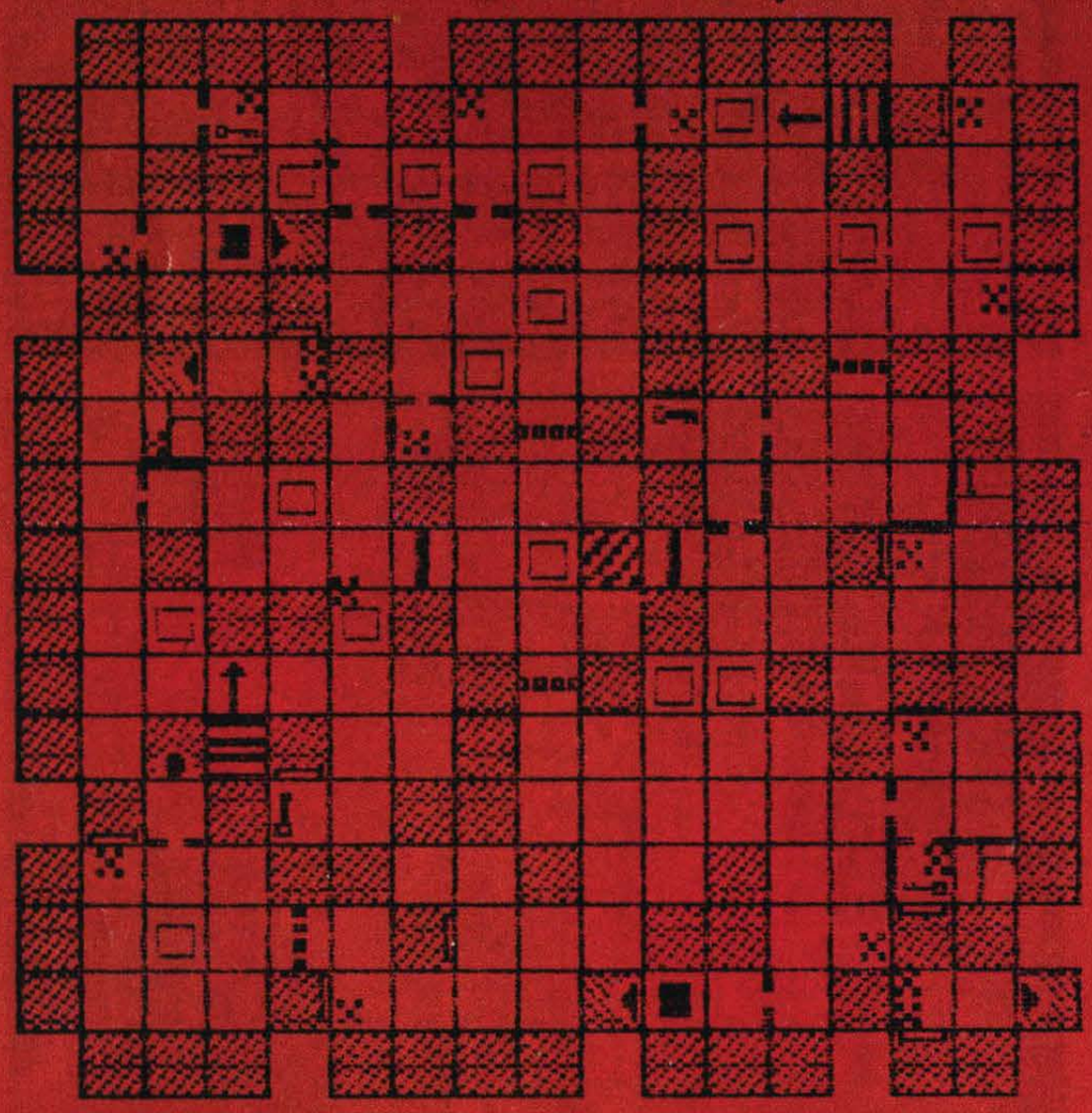
Tempi Di Consegna: una settimana

Carta di Credito accettata: Visa e Mastercard

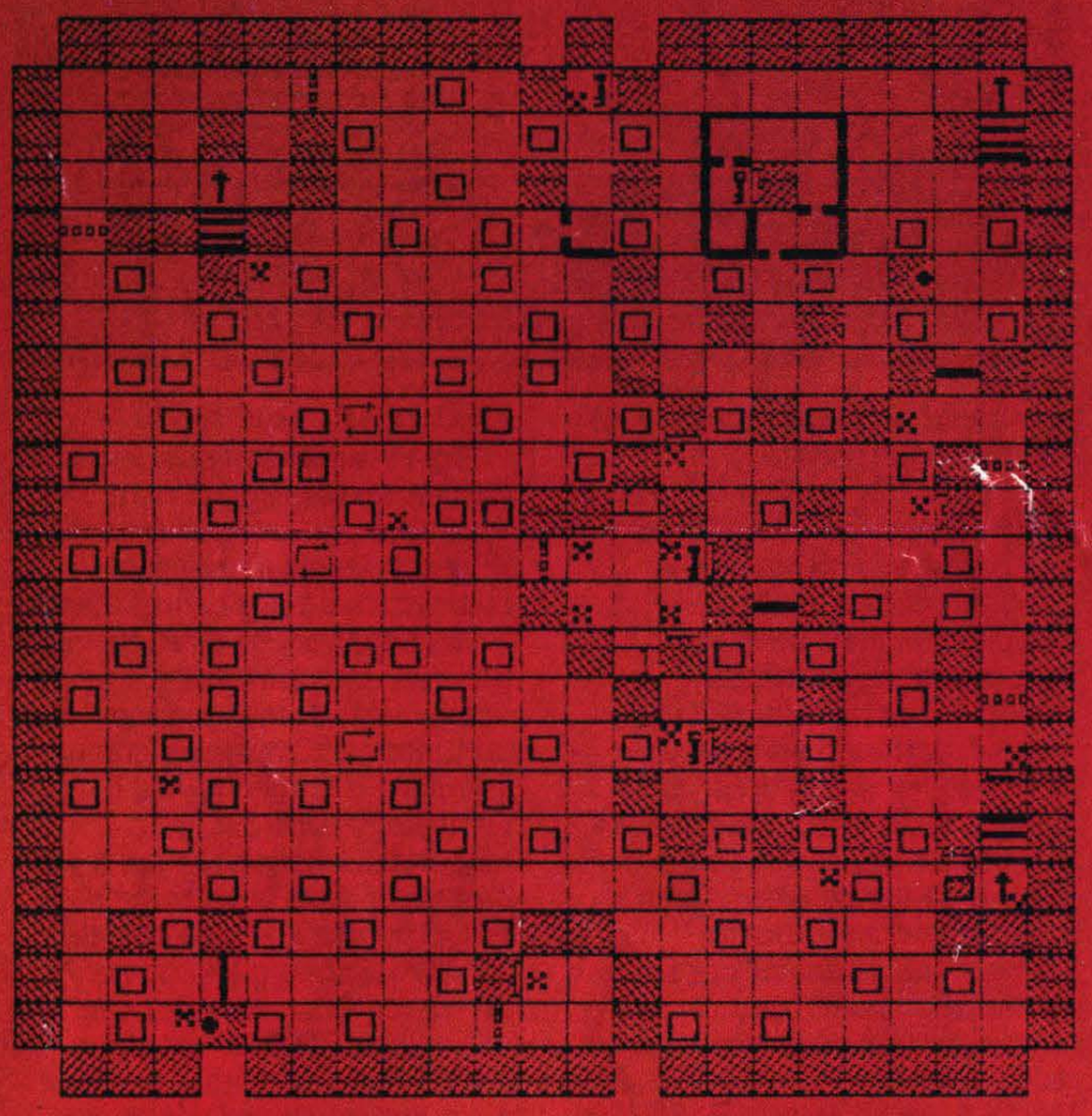
Prezzi: variano come quelli

Bloodwych

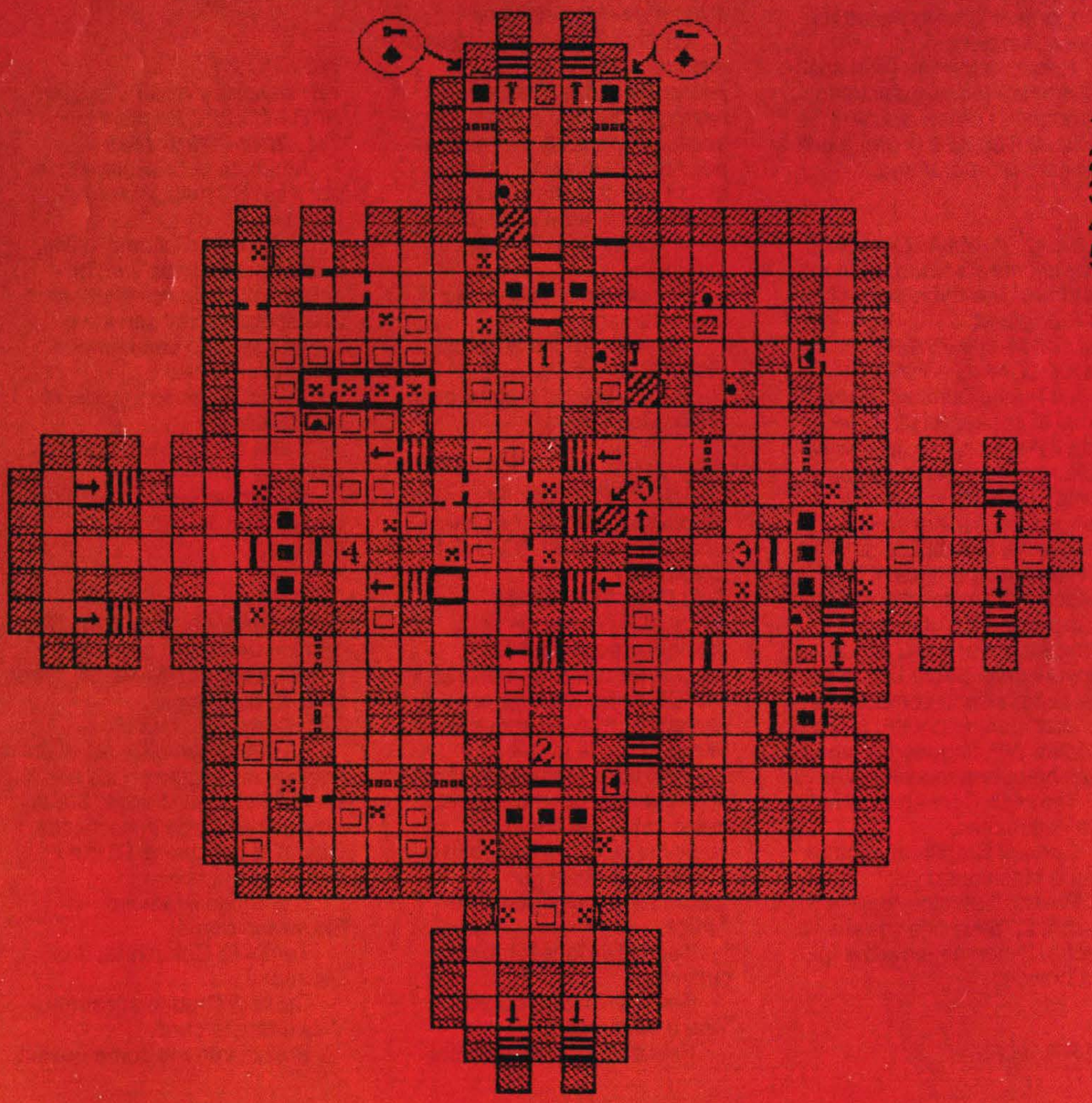
risolta by Loris Severi



1º Piano Sotterraneo



2º Piano Sotterraneo



1º Piano

1 Accesso torre del Serpente
2 Accesso torre del Dragone
3 Accesso torre della Luna
4 Accesso torre del Caos
5 Accesso torre di Zeudick

Continua!

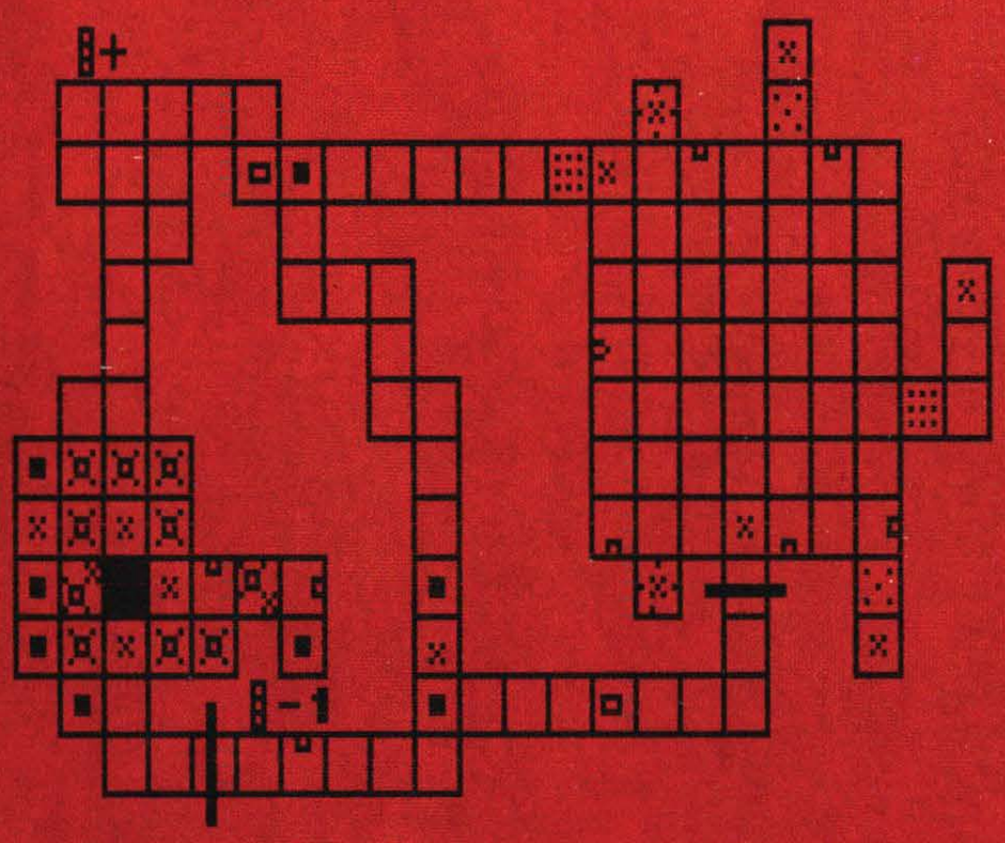
Chaos strikes back

risolta by Mirko Marchesi

LEGENDA:

LE MAPPE SI LEGGONO COSI':

- □ 1 PASSO
- ⌽ PORTA
- ⊡ TRANSPORTER
- ▩ PASSAGGIO SEGRETO
- ↑ ENTRATA/USCITA
- ▯ SCALE + IN SALITA / - IN DISCESA
- 1,2 NUMERI DI RIFERIMENTO PER I LIVELLI
- ▪ PULSANTE
- ı LEVA
- h CHIAVE
- ⌐ SERRATURA
- x CIBO,OGGETTI
- ▪ BOTOLA APERTA
- ⌧ BOTOLA NASCOSTA
- # BOTOLA FINTA
- ♦ CORBUM



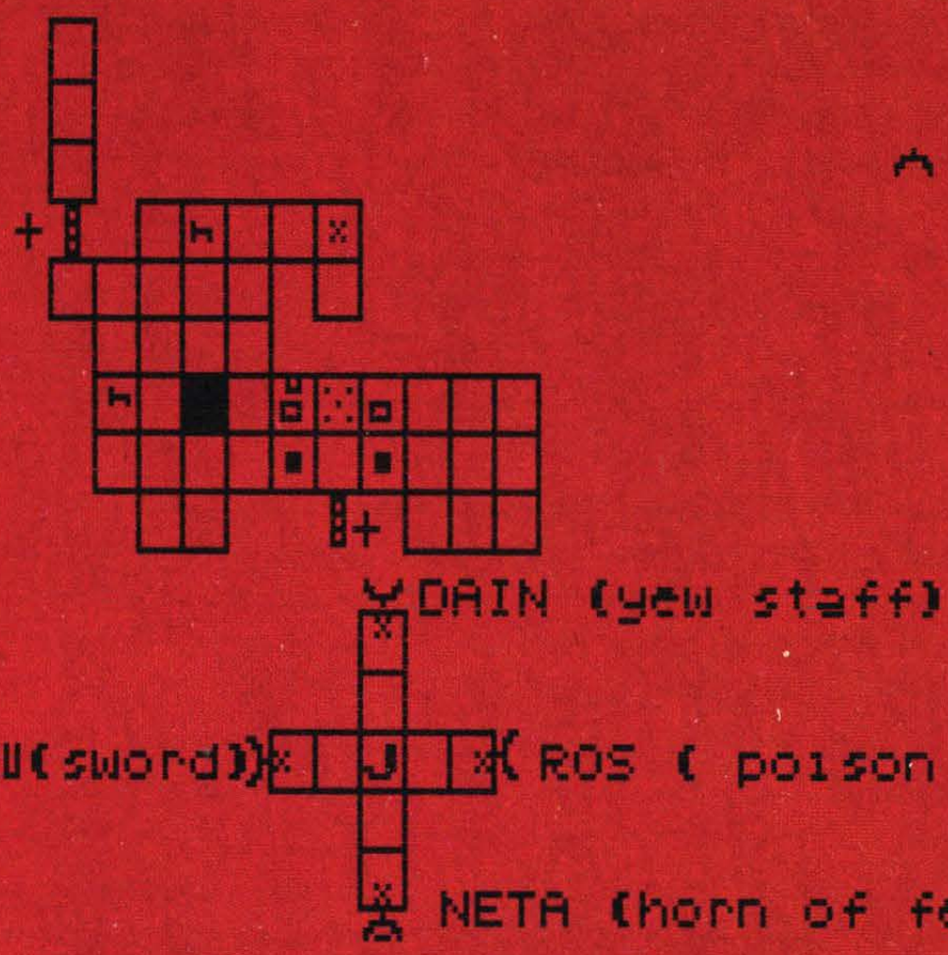
I VERMONI D'ORO POSSEGGONO DELLE MONETE DI GOR E UNA CHIAVE.

METTETE LA TORCIA NEL PORTATORCIA PER APRIRE IL PASSAGGIO SEGRETO.

IL TRANSPORTER DI QUESTO LIVELLO VI PORTERA' ALLA JUNCTION DELLE QUATTRO VIE KU, ROS, DAIN E NETA.

PER DISATTIVARE IL TRANSPORTER USARE LA CHIAVE.

ATTENZIONE ALLA BOTOLA DI DESTRA.



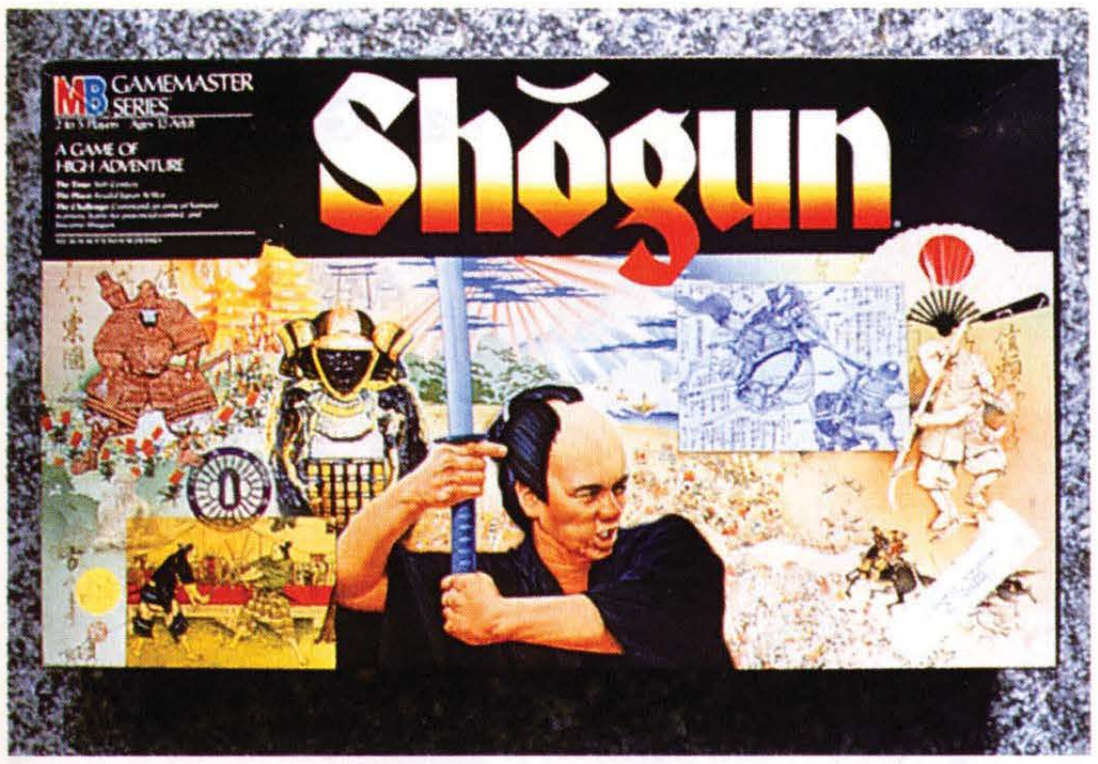
FUTURE WARS

Prendete il secchio che avete fatto cadere.
Esaminate l'impalcatura. Andate al dispositivo di controllo e premete il tasto rosso.
Avvicinatevi alla finestra dove c'era il capo; apritela ed entrate.
Prendete la borsa di plastica che è dentro il cestino.
Avvicinatevi all'angolo basso a destra del tappeto e sollevatelo: troverete una chiave.
Entrate in bagno. Aprite l'armadietto e prendete l'insetticida. Aprite la porta del W.C. Sul pavimento c'è una piccola macchia rossa: è una bandierina; prendetela.
Avvicinatevi al lavandino e riempite d'acqua il secchio.
Uscite dal bagno e ponetelo sulla porta di fronte. Aprite la porta a destra ed assisterete allo scherzo preparato del nostro eroe. Entrate dentro la stanza. Usate la chiave sul secondo sportello basso a sinistra della credenza.
Esaminate la macchina da scrivere ed annotate il codice che trovate. Aprite i cassetti della scrivania. Prendete il fascio di carte.
Avvicinatevi alla mappa ed esaminatela. Sul suo ingrandimento troverete un piccolo buco; inseritevi la bandierina. La mappa si alzerà e scoverete un passaggio segreto: entratevi.
Ora dovrete essere veloci: per prima cosa esaminate il tastierino numerico di fianco alla porta. adesso dovete digitare il codice che avete annotato.
Se sarete abbastanza veloci, il soffitto non vi schiaccerà e si aprirà la porta davanti. entrateci.
Avvicinatevi ai tasti della macchina in mezzo alla stanza e premente il tasto verde.
Inserite il fascio di carte nello sportello aperto. Premente il tasto rosso e, appena uscita la carta, prendetela e andate sopra la macchina bianca del pavimento. Verrete così mandati indietro nel tempo fino al 1304 D.C..
Ora fate attenzione a non cadere nella palude.
Avvicinatevi abbastanza alle api per poter usare l'insetticida.
Proseguite facendo attenzione a dove andate.
Quasi fuori dalla palude vedrete per terra un bagliore: esaminate quel punto e troverete un medaglione.
Una volta usciti dirigetevi all'albero a sinistra. Esaminate le sue radici: c'è una corda; usatela sul ramo destro più lungo e vi ritirerete su.
Aspettate, arriverà un uomo che andrà a farsi il bagno.
Prendetegli i vestiti. Il nostro eroe si cambierà dietro ad un albero.
Andate a destra. Avvicinatevi alla guardia e mostrategli il medaglione; dopo averlo esaminato vi dirà di venire più tardi.
Andate a destra. Avvicinatevi alla guardia e mostrategli il medaglione; dopo averlo esaminato vi dirà di venire più tardi.
Andate a sinistra del castello. Scuotete l'albero di fronte a voi e cadrà una moneta. Esaminate il terreno e la troverete.
Tornate indietro ed entrate nella locanda. Date al locandiere la moneta trovata, vi sederete così ad un tavolo. Da qui ascolterete i discorsi degli avventori.
Appena finito uscite e tornate dalla guardia; mostrategli il medaglione al colloquio tra voi e Torin, Lord di queste terre.
Dal discorso verrete a sapere che sua figlia è stata rapita: a voi il compito di ritrovarla.
Usciti dal castello troverete la guardia addormentata.
Prendetegli la lancia. Tornate di fianco al castello a sinistra.
Piazzatevi sotto la tunica appesa al ramo e usate la lancia per prenderla: se non ci riesce riprovate sistemandovi meglio. Il nostro eroe si cambierà di nuovo gli abiti.
Tornate dove vi siete cambiati per la prima volta.
Ora dovrete essere ancora una volta veloci: avvicinatevi alla riva del lago e riempite d'acqua la borsa di plastica. Andate a destra e poi in basso.
Qui troverete un lupo a guardia del ponte. Avvicinatevi abbastanza per farlo ringhiare, lanciategli addosso la borsa piena d'acqua e ..... sorpresa! Il lupo esploderà (è un lupo meccanico).
Entrate nella porta a destra. Il Padre superiore vi dirà di portagli da bere.
Uscite e andate nella porta sinistra. Prendete la coppa.
Tornate fuori ed entrate nella porta davanti. Avvicinatevi alla botti. Per sapere qual'é piena basta che le controlliate tutte.
Riempite la coppa e ritornate dal Padre superiore. Dopo aver bevuto, si prenderà una sbronza. Esaminatelo e troverete un telecomando.
Usatelo per aprire il mobile sotto la libreria e scoverete una carta magnetica.
Tornate in cantina. Usate il telecomando per aprire la botte in cima alla scala, rivelerà un passaggio segreto; entratevi. Vi troverete così nella stanza dove è tenuta prigioniera Lana (la figlia do Torin). Esaminate il tubo di vetro dove è rinchiusa: troverete una capsula di gas.
Usate la carta magnetica sul computer. Lana e Torin non sono quello che credevate; sono bensì Lo'Ann e Lear Barley, agente del TRIANGLE. Usano la macchina del tempo per scoprire le attività dei Croughon nel passato (anche loro possono viaggiare nel tempo).
Dopo di ciò sarete spediti nel lontano 4315 D.C..
Avvicinatevi alla macerie in basso a destra ed esaminatele; troverete un lanciafiamme.
Andate a destra e, una volta saliti, esaminate la lineetta bianca sopra le macerie: è un contenitore con dentro dei fusibili.
Alla vostra destra c'è un altro mucchio di detriti: togliendoli scoprirete una botola; apritela e scendete nelle fogne.
Andate sempre avanti fino a quando non troverete un tappo sul muro. Usate il lanciafiamme sul tappo per riempirlo. Ora siete pronti per fare i fuochi.
Proseguite aventi fino alla creatura; inceneritela. La donna vi ringrazierà e vi farà risalire.
Avvicinatevi alla porta e usate la lancia per pulire la telecamera; entrate. A sinistra c'è una macchina vendi-giornali.
Esaminate il raccoglitore di monete, troverete 1 ECU.
Inseritelo nella scanalatura le monete. Non succederà niente.
Riesaminate il raccoglitore di monete. Reinserite la moneta nella scanalatura. Stavolta uscirà un giornale. Salite sul metrò (non vi preoccupate se lo avete perso, ripasserà), giungerete in un altra stazione.
Andate nei bagni e sostituite il fusibile rotto del dispositivo alla vostra sinistra con quello che avete voi.
Tornate fuori; troverete la guardia assorta dalle televisione. Non andategli vicino ed uscite dalla scala. Se non vi siete fatti notare, la guardia non si accorgerà di voi e potrete passare.
Salirete su un aereo, il quale verrà attaccato dai Crohghon; sarete catturati e portati nella loro prigione.
Usate la chiave per aprire la grata. Buttateci dentro la capsula di gas e tappate subito con il giornale. La porta si aprirà; troverete tutti i Choughon morti stecchiti. Aspettate che l'astronave sia presa dai terrestri. Verrete condotto davanti al CONSIGLIO, verrete spediti indietro nel tempo ben 65 milioni di anni prima.
Raggiungete Lo'Ann che vi darà una pistola ad aria compressa; seguitela. Ora è il momento di usare la pistola contro i Croughon.
Per terminare il combattimento basta che uccidiate il Croughon che di tanto in tanto passa volando sopra gli altri con una piattaforma.
Alla fine Lo'Ann sarà ferita.
Esaminate per tre volte la ragazza.
Troverete una pillola per l'invisibilità e il medaglione; usatelo su di lei, verrà trasportata di nuovo nel 4315 D.C. per essere curata. Intanto vi dirigerete all'astronave.
Esaminate il Croighn morto: ha una carta magnetica.
Entrate nell'astronave.
Avvicinatevi al dispositivo di controllo di fianco alla porta ed inseritevi la carta magnetica.
Aprite la capsula di ibernazione; prendete l'indumento e ponetelo sopra la telecamera. Entrate nella capsula e chiudetela; verrete così portati sull'astronave madre dei Croughon.
Appena alzati piazzatevi di fianco alla porta, mangiate la pillola dell'invisibilità, aspettate che i Croughan entrino ed uscite.
Nascondetevi dietro le casse. Aprite la più grande (a sinistra); vi nasconderete dentro. Appena usciti leggete attentamente il testo.
Ora dovete fare una bella corsa per trovare la sala del computer. Una volta entrati usate la carta magnetica sul computer a sinistra. Terminato di riprogrammare la bomba, uscite e stavolta dovrete trovare l'hangar per prendere un'astronave di salvataggio. Se ci riuscite, avrete finito il gioco e potrete godervi la scena finale.
END

BY FEDERICO BASAGNI & MASSIMO GAIFA ARESE

Role Playing Game **Board Game** **Wargame e... dintorni**

Shògun





Siamo nel sedicesimo secolo, l'epoca delle guerre in Giappone. Sui campi di battaglia di ogni provincia i condottieri Daimyo schierano i loro eserciti. I guerrieri samurai indossano le armature da combattimento; i contadini imbracciano lance e fucili.

Come signori della guerra giapponesi, potremo condurre i nostri Daimyo alla vittoria o alla disfatta! Dovremo conquistare le provincie del Giappone feudale, salvaguardarle dall'invasione nemica e amministrare tasse e profitti in modo da alimentare costantemente la nostra fucina di strumenti di offesa e milizie umane. Ciascun nemico, ciascuna battaglia vanno affrontati con tattiche e strategie differenti, lasciando ad ogni generale pochissime possibilità di errore. Ma, attenzione, gli assassini Ninja, spietati tagliagole mercenari, sono sempre in agguato, specie qualora le sorti della guerra volgessero a nostro favore. Ci saranno tregue da dichiarare, ma i nostri alleati le rispetteranno davvero?! Sarà meglio allora tentare un'imboscata nelle fortezze nemiche, ad opera dei nostri valorosi samurai Ronin? Nulla è lasciato al caso, in Shogun sono accumunate tattica, strategia, intelligenza, astuzia, caparbietà e, come la stessa storia insegna, anche un pizzico di fortuna che non sempre aiuta soltanto gli audaci.

IL SOL LEVANTE MB

Dalla voluminosa confezione di Shogun esce una plancia di gioco (raffigurante il Giappone medievale in chiave Risiko), 10 schede tattiche di riferimento, 5 contenitori di polistirolo adibiti a "magazzino" e forziere segreto di ogni armata, 5 gruppi di 72 unità militari di colori differenti, 10 castelli, 5 fortezze, 30 fiches per la rappresentazione simbolica del denaro, un mazzo di 72 carte (di analogo uso a quelle del Risiko), 12 segna posizione, 6 dadi a dodici facce (per i combattimenti), cinque spade (che sostituiscono i dadi veri e propri), ed altri indispensabili gadget. Va subito detto che per preparare il gioco, anche dopo la prima partita, occorre una bella mezz'oretta. Sembra perciò tutto molto complicato, ma a dire il vero non lo è affatto. Shogun può essere infatti considerato una versione evoluta e ampliata del classicissimo Risiko: il tutto va perciò indirizzato ad un target di giocatori non necessariamente espertissimi, grazie anche, in ultima analisi, all'ottimo manuale tutto in italiano che si trova all'interno della scatola.

UN MONDO NUOVO, SCONOSCIUTO ED AFFASCINANTE

Lo scopo del gioco, in questa insolita ed intrigante atmosfera orientale, è quello di diventare il primo giocatore ad impossessarsi e controllare tutte le 35 provincie del Giappone medievale raffigurate sul tabellone. Tutti i concorrenti cominciano la partita con lo stesso numero di provincie. Ogni partita dura, in media, dalle 4 alle 6 ore per cui è necessario dedicarle una serata o un lungo pomeriggio (magari di un piovoso week-end). Lo svolgimento del gioco è suddiviso attraverso 9 fasi: programmazione strategica, scelta delle spade (per decidere chi muoverà per primo), costruzione dei castelli e degli avamposti, arruolamento di nuove unità; ci saranno poi i samurai Ronin e i Ninja da assoldare (entrambi sono mercenari), dichiarare guerra ed eseguire gli scontri, rilasciare quindi i Ronin (rimettendoli "all'asta") e raccogliere infine le tasse versate da ogni provincia che ci appartiene. Va detto che giocare in due non dà molta soddisfazione e rende lo svolgimento del gioco quantomai caotico. Ogni giocatore infatti dovrà necessariamente possedere due eserciti alleati senza poterli unire in un unico contingente all'ombra di una sola bandiera. Svolgere perciò due volte le stesse fasi di gioco per ogni armata risulta un tantino noioso e complicato. Non si potranno poi stringere alleanze ed si perderà gran parte del poliedrico e mutevole aspetto di gioco. L'optimum sarebbe giocare in quattro o in cinque, perciò pensateci bene prima di acquistare Shogun se sapete di non poter coinvolgere questo numero di amici.

Anche se esistono numerose versioni della saga medievale nipponica in videogiochi (Lords Of The Rising Sun,, Sword Of Samurai, Windwalker, ecc.), Shogun non ha proprio nulla a che fare con questo tipo di prodotti, inevitabilmente incompleti e appena abbozzati. Shogun è un board game terribilmente intelligente e stimolante che non tarderà ad auto-eleggersi come degno successore della saga di Risiko.

DA 2 a 5 giocatori
Prezzo: 59.900
In vendita presso ***PERGIOCO*** *di Milano*

THE KRISTAL

ADDICTIVE
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000

Arriva anche in versione MS/DOS il celebrato arcade-adventure della Addictive che tanto a fatto penare gli appassionati di mezzo mondo. Nei panni del pirata spaziale Drancis Frake dovremo recuperare un prezioso manufatto esplorando una galassia computerizzata tanto vasta quanto definita. Duelli con la spada laser e non e balzi nell'iperspazio condiscono egregiamente le fasi prettamente adventure del gioco. The Kristal non supporta una Ad Lib (peccato!) e sfrutta anche una scheda VGA in emulazione EGA. Un buon gioco, decisamente avvincente, in grado di regalarci ore ed ore di divertimento e tanta, sana avventura.

E' consigliabile un hard disk perchè i dischi programma sono ben sei!

Val Globale: 7,8



GHOSTBUSTER II

ACTIVISION
NUOVA VERSIONE : IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000

I Ghostbuster Activision su IBM PC sono ancor più pazzi, indiavolati e divertenti dei loro alter ego Atari ed Amiga. Si muovono, attraverso la solita trama del film, in uno scenario EGA evoluto (impiega la nuova tecnica del Pixellate), sfruttando contemporaneamente il sonoro interno dell'elaboratore ed un'eventuale music card. Si gioca con joystick, tastiera o mouse, godendosi un'ottima interazione ed una strepitosa giocabilità.

E' consigliabile possedere un hard disk per velocizzare al massimo il caricamento delle varie fasi del gioco, evitando un altrimenti noiosissimo disk swapping.

Ghostbuster II funziona bene anche su un XT con pochi MHz di clock senza rallentare particolarmente lo svolgimento del gioco.

Val. Globale: 8,7



HOLE IN ONE MINIATURE GOLF

DIGITEK SOFTWARE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 69.000

Arriva anche per il sedici Bit Commodore il simpatico minigolf targato Digitek; ad un prezzo un po' altino ci vengono offerte ben 144 buche realizzate su percorsi a la Zany Golf ed oltre.

Il game arriva con manualistica in italiano ed ottima ambientazione grafica, coadiuvata da un pizzico di sonoro digitalizzato.

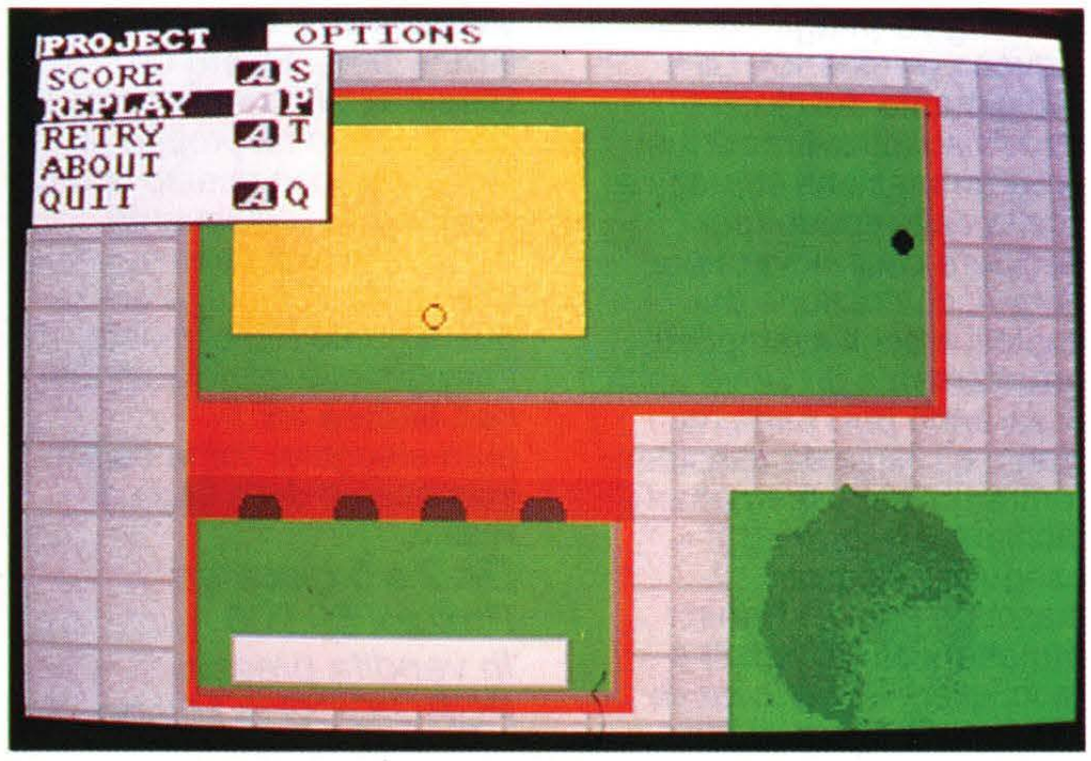
Numerosi sono gli indicatori di gioco e particolarmente utile è la sezione tutorial che ci introduce, giocando, a questo minigolf.

Il game è dannatamente semplice ed avvicente, ma particolarmente cattivello da battere e finire.

Si usa il mouse, il joystick o la tastiera ed è prevista l'opzione per installare l'intero programma su hard disk.

Ore ed ore di divertimento, ad uno o quattro giocatori massimo, ci attendono nelle strampalate ed incredibili piste dell'Hole in One.

Val. Globale: 8,8

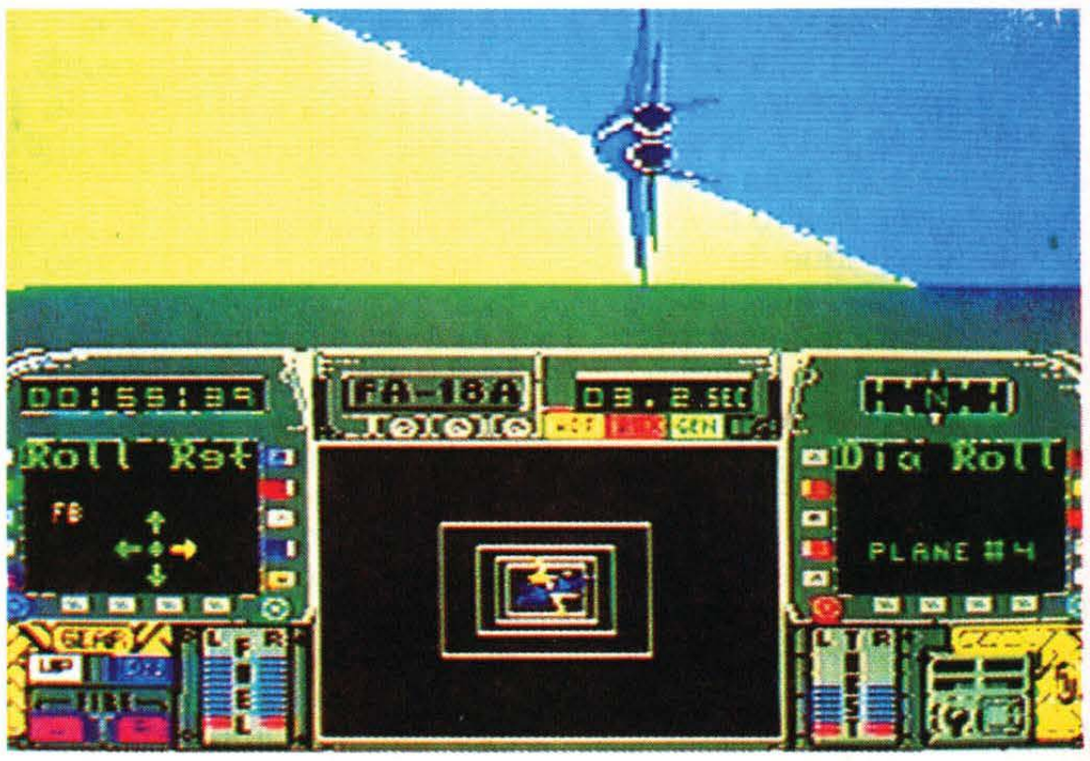


BLUE ANGELS

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 20.000

Anche sul piccolo CBM64/128 la magia dei Blue Angels americani, fratelloni quasi gemelli delle nostre sfortunate Frecce Tricolori. Se le esibizioni di queste ultime sono state rallentate e lungamente posticipate a causa della grave sciagura di qualche tempo fa, gli Angeli Blu continuano a sfrecciare nei cieli del Wyoming e in quelli computerizzati Accolade. Il gioco è realizzato con grande accuratezza e sfoggio di ottima grafica sia nella fase di volo vera e propria, sia nel simulatore d'addestramento. Mancano le belle pagine digitalizzate che girano sui sedici bit, ma nel complesso non c'è di che lamentarsi. Schemi di volo, istruzioni su video, controlli da telecamera e numerosissimi indicatori, il tutto unito ad una eccellente rappresentazione grafica, fanno di Blue Angles a 8 Bit un altro successo Accolade.

Val. Globale: 8



Consigli, trucchi e strategie

Enrico Diegoli di Milano ci propone un'interessante trucchetto per Fighter Bomber (Activision, per tutte le versioni):
Quando un aereo nemico ci sta attaccando rallentiamo la nostra velocità al minimo, applichiamo gli Air Brakes e continuiamo a produrre Chaff e Flares. Selezioniamo la cannoniera e continuiamo a sparare fintantochè il nemico non ci sorpasserà: non appena ci sarà davanti verrà immancabilmente colpito evitandoci un inutile spreco di missili SIdewinder (da utilizzare per gli avversari più accaniti).

Federico Venturi e Alessandro Tuci di Pistoia hanno scoperto un altro bel trucco per Indiana Jones & The Last Crusade ADV (Lucasfilm, per tutte le versioni):
Recuperate il pass in una delle stanze del castello e fatelo firmare a Hitler. In questo modo, esibendo il documento firmato a tutte le guardie dei posti di blocco in Germania, potremo passare indisturbati senza doverci impegnare in complesse scazzottate o sprecare denaro.

Stefano Piciolo ci dà un consiglio su Sim City (Infogrames, per tutte le versioni):
all'inizio dell'anno diminuite le tasse fino a 0; arrivati a dicembre alzatele fino al 20% e in questo modo la vostra rendita nel prossimo anno aumenterà di molto.

FAERY TALES ADVENTURE (Microillusions, per tutte le versioni):
le statue d'oro di trovano al Crystal Palace sulla Isle Of Sorcery, sul campo di battaglia nella foresta di Grimwood, in una castello a Sud-Est di Marheim, dopo aver liberato la principessa e nella tomba di Hemsath.

MANIAC MANSION (Lucasfilm, per tutte le versioni):
Date un bicchiere di Pool Water al tizio che mangia le piante.

KICK OFF EXTRA TIME (Anco, per tutte le versioni):
quando veniamo penalizzati con un rigore continuiamo a tener premuto il pulsante del fire (o usiamo l'auto fire) per evitare la massima punizione.

NINJA WARRIORS (Virgin, per Amiga):
ecco alcune parole chiave da digitare per ottenere alcuni stranissimi e buffi cheat mode. Tutte le parole vanno digitate in maiuscolo dopo aver premuto il CAPS LOCK che va quindi rilasciato per attivare i cheat mode.
THE TERMINATOR:
serve a far esplodere in pezzi il nostro ninja tutte le volte che muore. MONTY PYTHON: i nemici camminano all'indietro. SKIPPY: i nemici rimbalzano e saltellano. A SMALL STEP FOR MAN: i nemici saltano fuori dallo schermo. STEVE AUSTIN: schiacciando "S" durante il gioco si attiva il rallenti.

SWITCHBLADE (Gremlin, per Atari ST):
digitate POOKY nella tabella degli high score e poi premendo 1,2,3,4 e 5 durante la schermata dei titoli potrete avanzare di livello in livello.

MORTVILLE MANOR (Lankhor, per tutte le versioni):
per entrare nella stanza di Julia cercate la chiave sotto la pila di cuscini nella camera di Leo. Questa camera si trova sul "landing" sullo stesso lato della vostra stanza. Prendete la chiave di notte così incontrerete anche Leo.

PERSONAL NIGHTMARE(Horrosoft, per tutte le versioni):
utilizzate più di una volta lo Sledgehammer, recuperato dallo scaffale posto nell'"iffy looking bit of wall". Esaminate i vostri libri nella stanzetta presso il Vicariato; durante la notte prendete un paio di pantaloni dalla lavatrice nella cucina del pub. Fatelo molto in fretta!

Economic News

VENDO

ATARI 1040 STFM + MONITOR MONO SM 125 + MODULATORE TV + GIOCHI VARI + JOYSTICK LIT.800.000
SALZANO BRUNO
VIA TESCIONE, 48
CASERTA
TEL.0823/305766

MODEM PER AMIGA 500 (1200 BBS) HYUNDAI LIT.200.000 (1 MESE DI VITA)
RESTELLI FABRIZIO
VIA I MAGGIO, 18
51010 POTENZA
TEL.0572/767293

AMSTRAD CPC 464 CON 110 GIOCHI IN OTTIMISSIMO STATO CON JOYSTICK E MANUALE A LIT.300.000 TRATTABILE
MADINI ANDREA
VIA PONTEBOCCALE,45
46029 SUZZARA (MN)
TEL.531164

ESPANSIONE PER AMIGA 500 E 200 DISCHETTI 3,5 BULK
BOMPIERI SILVANO
VIA SDA DEI COLLI, 60
46040 MONZAMBANO (MN)
TEL.0376/800772

ATARI 130XE + DRIVE 1050 CON "DUPLICATOR" + 1 DRIVE 810 CON "ARCHIVER" + 1200 PROGRAMMI (GIOCHI-UTILITY) + 350 DISCHI CENTINAIA DI LIBRI E MANUALI LIT.1.500.000 REGALO 1 DRIVE 810 CON "ARCHIVER" SENZA TESTINA
ROBERTO CANI'
VIA LICINIO STOLONE, 62 C/2
00175 ROMA
TEL.06/7485818

ATARI 2600 NUOVISSIMO COMPLETO DI 2 JOYSTICK E 7 MIGLIORI GIOCHI CON RELATIVE ISTRUZIONI. LIT.170.000
CARPANEDO RODOLFO
VIA GUIDO RENI, 65
10136 TORINO
TEL.011/363930

CERCANO CONTATTI AMIGA

BORILE STEFANO
VIA ROMA,183
VILLANOVA DEL GHEBBO
(ROVIGO)

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

OCELLI ROBERTO
VIA CASTELLERO
DOGLIANI (CN)
TEL.0173/70572

DANILO BOELLA
VIA BINDELLO, 20
12057 NEIVE (CN)
TEL.0173/67032

SIGISMONDI GIULIO
VIA ATERNO,35
66034 CHIETI
TEL.0872/49539

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

RONZAN LUCA
VIA CAIROLI,16
36100 VICENZA
TEL.0444/543645 (VENDO DISCHI DA 3.5 A LIT.1400)

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

CERCANO CONTATTI CBM64

ANFOSSO MAURIZIO
VIA SIMONETTI,4
14018 ROATTO (AT)
TEL.0141/938118

WALTER MUNGHINI
VIA BOCCHERINI,7
50144 FIRENZE
TEL.055/367931

BORILE STEFANO
VIA ROMA,183
VILLANOVA DEL GHEBBO
(ROVIGO)

CERCANO CONTATTI ATARI

FRESI MARIO
VIA TONALE,1/Y
20059 VIMERCATE (MI)
TEL.039/6081090 ORE SERALI

RICCITELLI ALESSIO
VIA CICCARONE,87
66054 VASTO (CH)
TEL.0873/69795 ORE PASTI

CERCANO CONTATTI MSDOS

VOLPINI MARIO
VIA CERESE,61
25031 CAPRIOLO (BS)
TEL.030/736136

OFFERTISSIMA:

Espansione Amiga 500 da 512kb A Sole Lit. 149.000

DOMUS H&S s.r.l. Via Sacchini 20
Tel 02/29404107-fax 02/225012

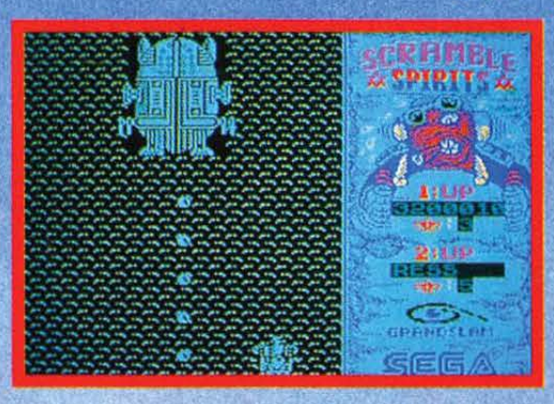
SCRAMBLE ★SPIRITS★ TM

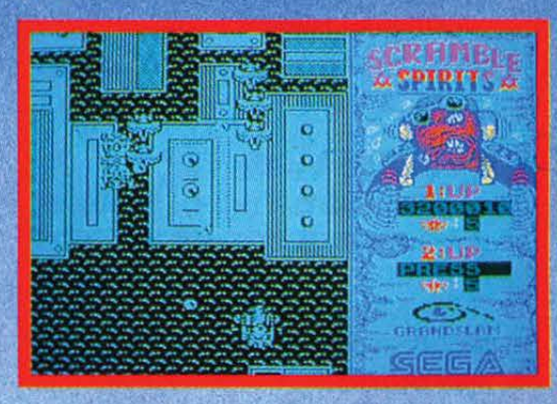
ATARI ST





SPECTRUM





SHOOT-'EM-UP veloce e dinamico ad alta giocabilità e frenetica azione.
Una fantastica conversione di un coin-op della Sega.

Ambientato in una imprecisata epoca futura, questo velocissimo gioco vede in azione 1 o 2 giocatori contro nemici mortali.
Alla guida di un sofisticato aereoplano il vostro scopo è quello di distruggere la nave di comando nemica
nel corso di 6 ardue missioni.





SEGA®

LEADER
DISTRIBUZIONE

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan, and "SCRAMBLE SPIRITS™" and "SEGA®" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Grandslam Entertainments Ltd
56 Leslie Park Road, Croydon, Surrey CR0 6TP

GRANDSLAM

DISPONIBILE PER:

C64 C./D.	L. 15.000
AMSTR. C..	L. 15.000
AMSTR. D.	L. 29.000
SPECTR. C.	L. 15.000
MSX C.	L. 15.000
AMIGA	L. 29.000
AT. ST	L. 39.000