QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 MAGGIO - ANNO III N. 9 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame & COMPUTER WORLD

L. 3.000



MUSIC CARD FINALMENTE IN ITALIA: SOUND BLASTER PER PC

WORLD CUP '90: VINCE IL SOFTWARE ITALIANO!!!

LE SOLUZIONI DI: BLOODWYCH & CHAOS STRIKES BACK

QUANTUM PAINT GOLD

VG & CW VA A HOLLYWOOD

Dragonflight

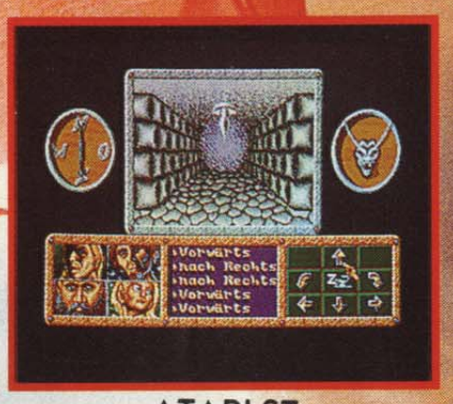
L'ULTIMISSIMO GIOCO DI RUOLO

THALION

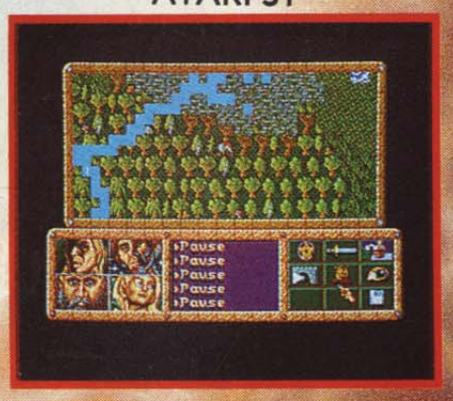


ATARI ST





ATARI ST



La *Grandslam & Thalion* ti propongono un tradizionale ed intricante gioco di ruolo.Tu capeggi un gruppo di 4 persone, la cui missione é di trovare l'arte magica perduta e i dragoni fuggiti da un mondo dove la regola generale é il caos.

Dragonflight é un gioco veramente profondo, con musica d'atmosfera e grafiche strabilianti. Troverai anche:

- *10 prigioni sotterranee con 14 livelli*
- *mappa del mondo leggendario super dettagliata*
- *sequenze animate.*

La narrativa è fantastica e le illustrazioni meravigliose. Vi sono inoltre tante altre ottime caratteristiche.

Dragonflight è il risultato di 10 anni di lavorazione per l'arrangiamento tecnico ed il perfezionamento della qualità.

GRANDSLAM

Disponibile per:
AMIGA L. 49.000
IBM/PC L. 49.000
AT.ST L. 49.000

LEADER
DISTRIBUZIONE

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Massimiliano Pizzocaro.
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: BUDOKAN BY ECA

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.

Videogame & Computer World va a HOLLYWOOD!!! Ora che abbiamo attirato la vostra attenzione, se siete arrivati a leggere queste righe, noi abbiamo raggiunto il nostro scopo: vi abbiamo fatto spendere i soldi per la rivista!! Avete visto come si fa in fretta?! Buon per voi che in VG&CW c'è ben altro che semplici titoloni e sproloqui senza senso (dove mancano spesso persino le lettere accentate - che incompetenza!!!), talmente gratuiti e stupidi da risultare addirittura autolesionisti per qualcuno, che li sfrutta per pubblicizzare le proprie figuracce e la palese inesperienza da ragazzino imberbe! Che volete farci, oltre alla sciocca diatriba tra Atari ST e Amiga, fra un po' si parlerà di inettitudine e "concorrenza" in termini di "merendine sgraffignate dalla cartella e biscottini al Plasmon ingurgitati dal vicino di banco, sigh! Ma perchè certa "gente" cade così in basso?! Qualcuno poi parla di opinioni personali, o meglio, "brodaglie estremiste" al riguardo delle console: si legga allora le nostre news (alla voce: "A-Miga-Drive) e cerchi almeno di maturare un po' se non di sfruttare i pochi grammi di materia grigia, finiti forse nella sfera di una penna intinta più volentieri nella marmellata che nell'inchiostro!

SOMMARIO

WORLD NEWS

HOT MAIL

RISPOSTE AI LETTORI

UTILITY

QUANTUM PAINT GOLD
SOUND BLASTER

GAMES

S.C. FLIGHT COMMAND
A-10 TANK KILLER
KNIGHTS O/T CRYSTALL.
MANCHESTER UNITED FC
VENDETTA
WORLD CUP '90
WARHEAD
TENNIS CUP
PINBALL MAGIC
HOT ROD

SIMULATION

FIRE BRIGADE
TANK

ADVENTURE

THE COLONY
CODE-NAME: ICEMAN

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

SOLUZIONE DI:
BLOODWYCH-
CHAOS STRIKES BACK-

UNIVERSO PARALLELO

BUCK ROGERS

NEWS RELEASES

MANIAC MANSION
BUDOKAN
FULL METAL PLANETE
PLAYER MANAGER

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

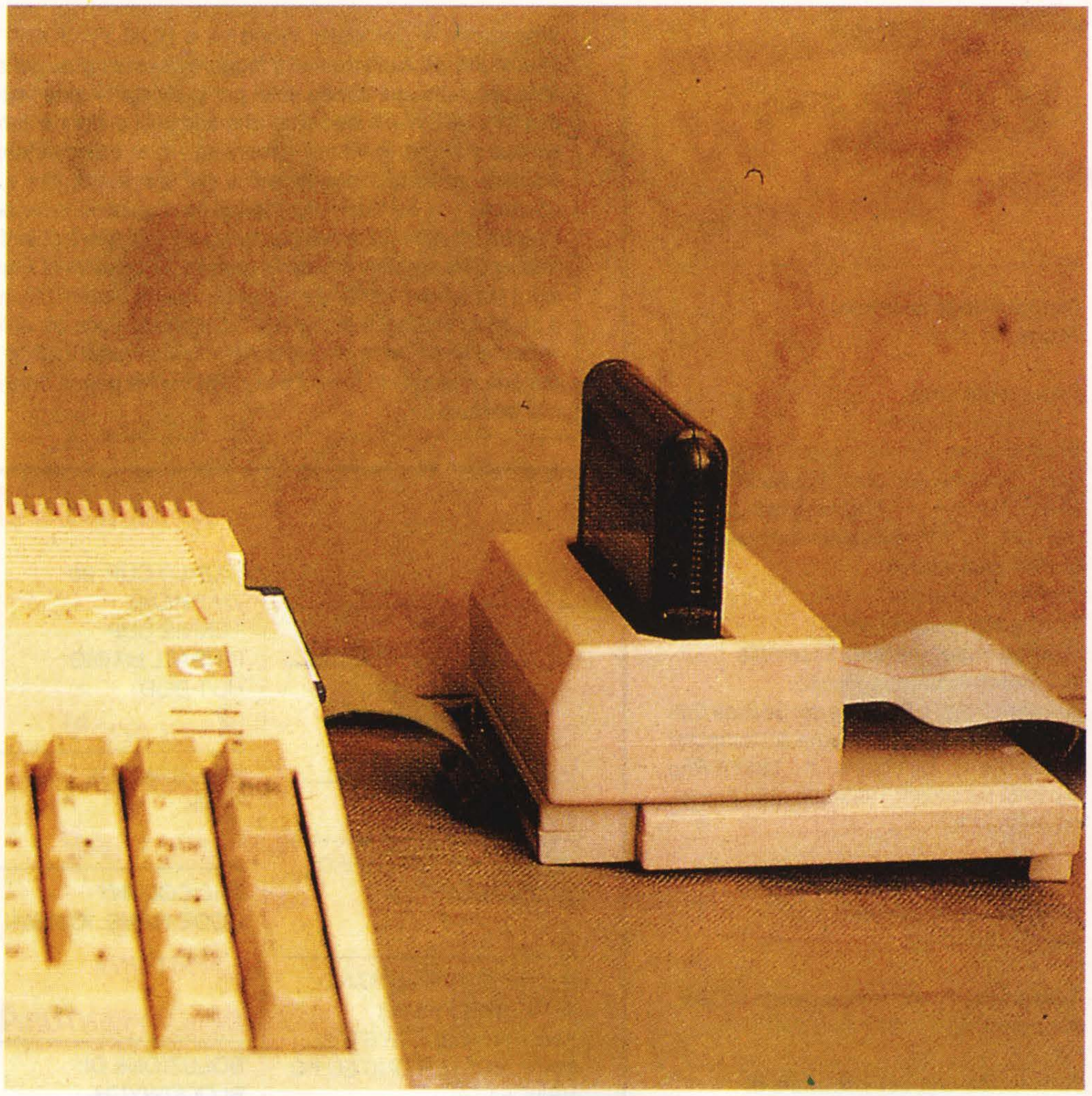
COGNOME E NOME _____
VIA E NUMERO CIVICO _____
CAP. CITTA' (PROV.) N. TEL. _____
TESTO MAX 25 PAROLE _____
_____
Data Note _____

L'Amiga è diventata compatibile con le console ed in particolare con la MEGADrive SEGA. Lo annuncia una ditta giapponese che ha appena presentato in Europa l'A-Miga-Drive, una speciale interfaccia che permette di trasferire sulla console SEGA la maggior parte dei giochi che girano sul 16 Bit Commodore.

L'A-Miga-Drive si allaccia alla porta di espansione di un Amiga 500 e nel giro di pochi secondi permette di travasare in una speciale cartuccia, riciclabile (cancellabile cioè), il gioco che viene caricato nella memoria del computer. La cartuccia in questione è del tipo convenzionale compatibile con la slot SEGA; il trasferimento viene operato da un paio di chip custom ed un co-processore che convertono il codice 68000 Amiga nell'analogo linguaggio della console SEGA. 165 sterline è il costo previsto per questa particolarissima interfaccia che dovrebbe essere commercializzata tra breve solo nel Regno Unito. La cartuccia può però contenere fino ad un massimo di 2 Megabyte di dati, perciò trasferire game che girano su più di due dischi risulta praticamente impossibile.

Il prodotto finale, una volta inserita la cartridge nel MEGADrive, si rivela assolutamente identico all'originale (giocabilità, velocità, sonoro, ecc.), eccezion fatta per l'aspetto grafico che può variare sensibilmente a causa dell'incapacità di gestire immagini HAM. Nel complesso comunque si tratta di un processo soddisfacente e convenientissimo per tutti i possessori di una console SEGA che invidiano (a ragione!) l'Amiga di un amico.

Computer 2 - Console 0!!!!



Una brutta notizia per i nostalgici della console!



La Logotron all'attacco!

Thunder Strike è il nuovo gioco targato Logotron. A differenza delle passate realizzazioni della software house anglosassone, si tratta di uno shoot'em up tridimensionale a vettori, che dovrebbe impiegare grafica HAM.

Programmato dallo stesso team di Blasteroid, Continental Circus e Chase HQ, Thunder Strike, questo nuovo games Logotron si preannuncia validissimo sia sotto il profilo giocabilità che per la sua indubbia carica di divertimento.

Le versioni ST e PC sono già pronte: un po' di pazienza per Amiga!

Speriamo che i Mondiali di Calcio arrivino alla svelta, altrimenti alla fine di luglio saremo completamente sommersi da soccer computerizzati di ogni formato, tipo e foggia. E' infatti la volta della Microstyle che ci propone World Soccer (si tratta però del titolo provvisorio perchè i suoi game designer si stanno scervellando per trovarne uno originale!),

Ispirato a Italia '90 e ricco, a detta della software house anglosassone, di giocabilità, gestibilità e, soprattutto, moltissima intelligenza artificiale da parte dell'immancabile sfidante elettronico.

Visti i passati successoni firmati Microstyle c'è da sperare per il meglio: i Campionati del Mondo non li vincerà solo una squadra, ma probabilmente anche una sola software house!!

Per offrire giochi sempre più belli e complessi, nonchè abbattere definitivamente l'ostacolo della pirateria, molte software house anglosassoni, tra cui Activision e Code Master, stanno pensando di realizzare le proprie produzioni su cartuccia per il formato CBM64/128. Nonostante l'inevitabile aumento del costo di produzione, palesato e sfruttato come argomentazione contraria da parte di US Gold, Domark e Ocean, il progetto dovrebbe andare in porto nel giro di...due o tre prossimi games. Così afferma Amanda Barry, responsabile stampa Activision, che assicura anche di minimizzare al massimo la sensibile dissonanza tra il costo delle normali versioni su disco/nastro e quelle su cartridge.

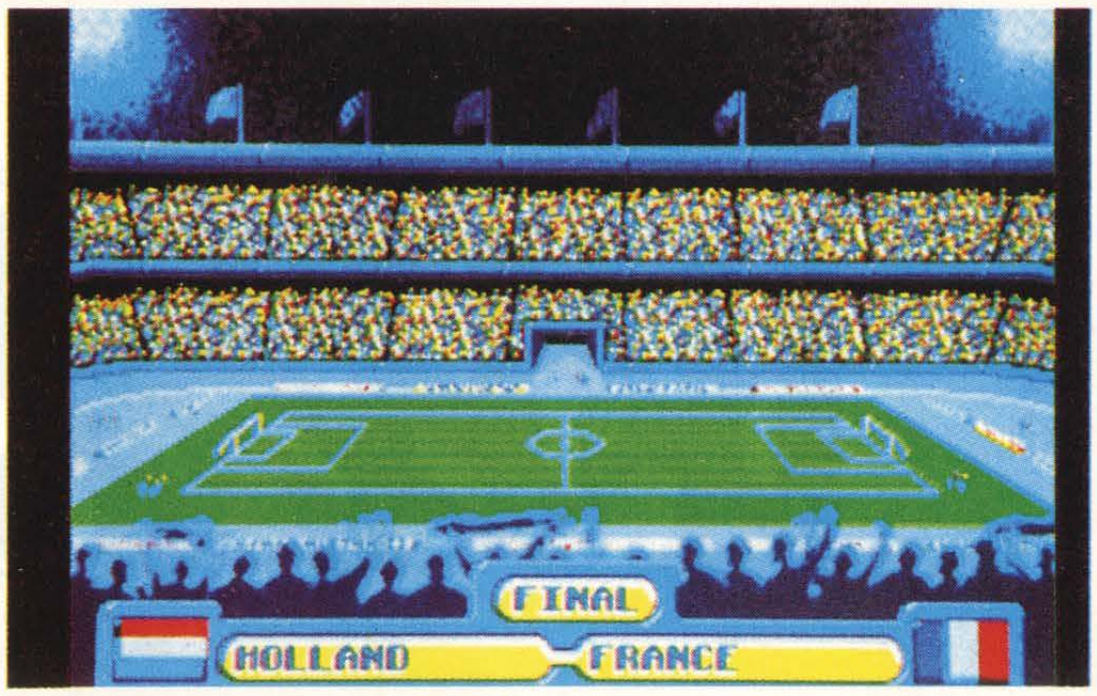
Nuovo tool grafico per Atari ST dalla prolifica Microdeal; si tratta di Canvas, un "rivoluzionario" programma, primo fra tutti a sfruttare appieno la nuova tavolozza degli STE a 4096 tonalità. Canvas è pero perfettamente compatibile anche con tutti i precedenti elaboratori Atari ed offre la possibilità di lavorare con 512 colori, avvicinandosi ai limiti già imposti dal Quantum Paint. Le pagine di lavoro variano, finalmente, a seconda della memoria del sistema (fino a 100 su un ST MEGA4!), mentre è presente perfino un mini editor per oggetti tridimensionali in trasparenza. Nove modalità di zoom e la possibilità di salvare e leggere tutti i più comuni formati grafici dell'ST completano egregiamente questo prodotto, venduto a sole 19.95 sterline.

Sta per arrivare UMS II, prodotto dalla Rainbird (per ST, Amiga e Macintosh e IBM PC) che, partendo dalla versione base, ha introdotto, come se non bastasse, un numero incredibili di comandi ed opzioni extra. Vi basti sapere che il teatro di scontro per qualsiasi tipo di esercito potrà estendersi su nazioni e continenti, senza dimenticare la possibilità di stringere alleanze ed accordi diplomatici di vario tipo con qualsiasi fazione in gioco. Varrà davvero la pena di acquistarlo ed impazzirci su?!

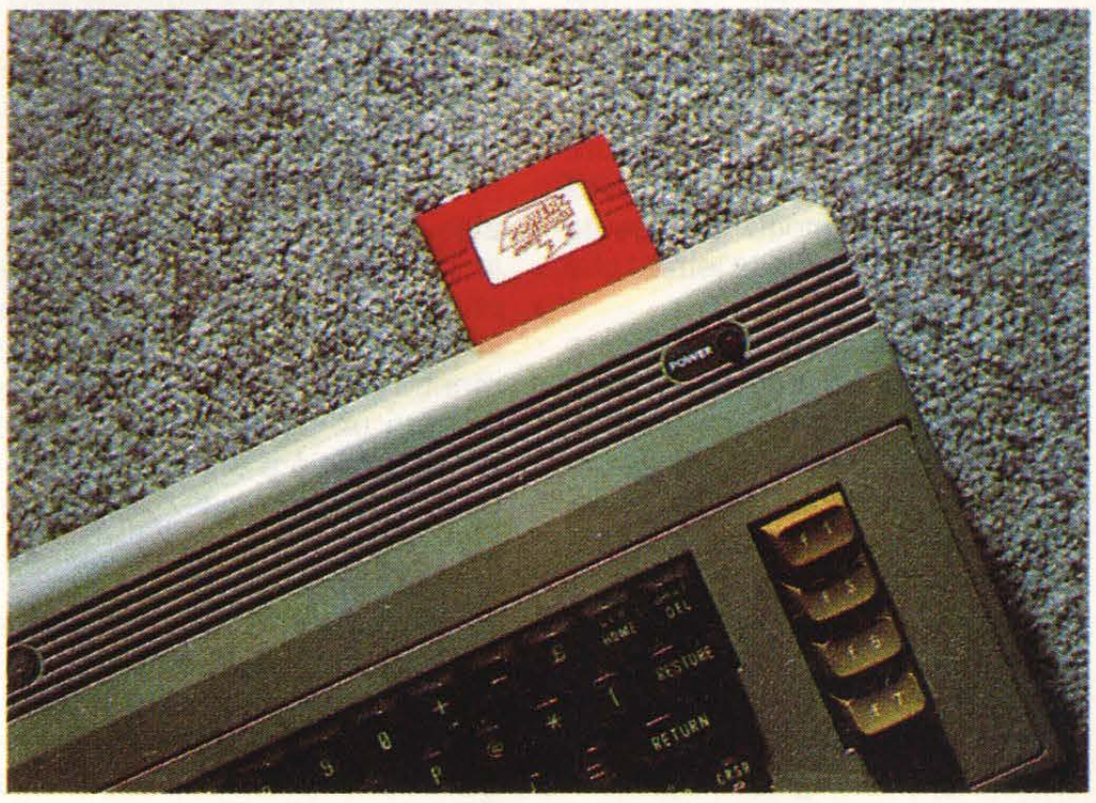
Ambientato nel Colorado del diciannovesimo secolo e nato dalla collaborazione della Silmarils (autrice, fra gli altri, di Manhattan Dealers) è il nuovo videogioco della Palace. Si chiama appunto Colorado e può essere tranquillamente etichettato come un "Barbarian va nel selvaggio West" per la sua particolare componente arcade, organizzata secondo il noto game firmato Palace.

Indiani, trappers, cacciatori di taglie, cercatori d'oro, ladri di bestiame e mille altri protagonisti si muoveranno su uno scenario a la Gold Rush rivisitato in chiave action game.

Prestissimo per Atari ST e Amiga.



"Ce risemo cor carcio!!!"



La cartuccia é morta: Viva la cartuccia!



Com'é "colorado" questo Colorado!

HOTMAIL

Spettabile redazione di VG&CW, sono Davide e posseggo un Amiga, sono un grande appassionato di adventure ma non ne ho mai risolta una, anzi si una (Leasure Suit Larry I) grazie alla pubblicazione della soluzione su un giornale. Mi piacciono le avventure sexy che io trovo molto gradevoli a differenza di molta altra gente visto che ho letto molte lettere che erano contro.
Mi rivolgo dunque a voi per avere aiuto nelle seguenti adventure: Sex vixens from Space e Bride the Robot della Free Spirit, Sabrina o John Maddick della Activision, Emmanuelle, Maniac Mansion stile Zac McCraken, IT came from Desert, Dream Zone, sono tante ma ciascuna di esse l'ho appena iniziata e non riesco a fare niente. E'parecchio tempo che ci sono sopra ma ogni volta che inserisco uno di questi dischetti e provo qualche tentativo mi passa presto la voglia di giocare visto che non riesco ad andare avanti. Spero tanto in voi che possiate fare qualcosa anche se di questi giochi non ho mai visto trucchi o soluzione. Spero di non avervi stancato troppo e vi porgo i complimenti per il vostro giornale.
Arrivederci.
Maggi Davide Ravenna

Caro Davide, risolvere una avventure non é questione semplice di per sé e il tuo voler giocare a 10 avventure tutte in una volta ti complica ancor più le cose.
Ora leggi la risposta alla tua e segui i nostri consigli:
A) A parte i gusti personali, le sexy avventure sono piene di doppi sensi espressi in inglese o altro idiomi, che risultano difficili d'afferrare per chi non conosce perfettamente tale lingua.
B)Bisogna avere la concentrazione rivolta ad una sola adventure e non dispersa su molte altre perché altrimenti non si riesce ad entrare in simbiosi con l'atmosfera della avventura.
C)Ci siamo messi una mano sul cuore qui in redazione e abbiamo deciso di darti qualche consiglio su Emanuelle e Maniac Mansion (di quest'ultima é già apparsa la soluzione su VG&CW)
D)Diamo tempo al tempo e tra non molto riceveremo la tua soluzione di una di queste avventure.

EMANUELLE:
Sulla spiaggia:clikka sulla spiaggia e scoprirai uno Yacht con a bordo un marinaio alquanto scorbutico.
Dialogando con lui digli che stai cercando un'avventura (I'M LOOKING FOR ADVENTURE) e ti darà un afrodisiaco; sulla spiaggia avrai trovato anche una stautetta, la seconda statuetta la trovi nel casinò di Rio che raggiungerai clikkando sui palazzi vicino alla montagna. Entra nel casinò e compra un sigaro dalla ragazza con il vassoio e offrilo al tizio seduto alla roulette poi..... vai avanti tu.
MANIAC MANSION:
All'inizio scegli Dave, Bernard e Michael. Sotto lo zerbino della casa c'é la chiave che apre la porta. Non andare in cucina per il momento. Sali le scale ed entra nella stanza a sinistra prendi il Paint Remover e i Vax Fruit. Usa i codici per aprire la Securety Door e buona fortuna. Ricorda che in questa avventura dovrai muoverti molto nella casa e che in tutti i piani ci sono oggetti utili.
Speriamo di essere stati chiari e utili. La soluzione di It Came Fron The Desert é apparsa sul numero di VG&CW con la scritta "30 marzo 1990", il secondo quindicinale di marzo cioé (numero 5/6) che porta in copertina Austerlitz della PSS. Ciao

---

Spettabile Redazione, sono un felice possessore di Amiga 2000 che si complimenta con voi per la splendida rivista.
Vado subito al sodo e vi esterno tutto il mio disappunto (leggi odio) per Voi, ma soprattutto per tale Mirko che nel N.12/89 ha pubblicato una soluzione di Indiana Jones gravemente errata od incompleta per colpa della quale dopo 2 mesi di lavoro debbo ricominciare daccapo l'avventura. Questi gli errori salienti:
1)Nella casa di Henry oltre al quadro occorre prendere un involucro adesivo che si trova dietro la libreria. Detto involucro va sciolto nell'ampolla dell'ufficio di Indy e rivelerà una chiave che apre lo scrigno nascosto a casa di Henry sotto pianta e tovaglia; nello scrigno ci sarà un libro (senza il quale non vedo come Mirko abbia terminato l'avventura)
2)Nelle librerie di Venezia oltre al Mein Kampf bisogna prendere il manuale del biplano e la mappa delle intricatissime catacombe (complimenti a Mirko per il suo orientamento).
3)All'interno del castello bisogna andare da Henry attraverso la finestra appena possibile allo scopo di ottenere il nome di Sigfrid dalla guardia tramite alcune domande, per poi usare tale nome con l'ufficiale anziché combattere (caro Mirko se ci vai dopo aver preso la chiave, perché non passi dalla porta?).
4)A Hitler bisogna far firmare il pass trovato nello schedario e non il diario altrimenti come si superano le 5 dogane?
5)All'aeroporto se non si hanno i soldi sufficienti basta far parlare Henry con l'uomo del giornale e quando questi si distrae rubagli, con Indy, i biglietti dalla tasca.
Con ciò concludo questa lettera sperando di non avervi rubato troppo spazio e ritenendo di aver reso utile servizio a molti altri lettori.
P.S.:perché non controllate la fondatezza di ciò che pubblicate?
Maurizio, Rimini

Caro Maurizio, sono un felice possessore di un PC e di un ATARI 1040 ST che si complimenta con te per aver tenuto nascosto il tuo completo indirizzo, forse perché non esisti e sei solo un paravento per qualche tizio sventurato di brutto.
Se sei vivo ti prego di metterti in contatto con me, (telefona i redazione e ti daranno il mio recapito).
Vado subito al sodo e ti esterno tutto il mio disappunto (leggi compatimento) per tale Maurizio che pensa errata la mia soluzione di Indiana Jones e mi muove degli appunti gravemente errati od incompleti.
Questi gli errori salienti:
1)La mia soluzione non é in nessun modo errata, tant'é vero che Indy io l'ho finita con un punteggio medio. Trovo strano che tu non sia riuscito a leggere proprio le prime righe in cui dico "La soluzione può essere raggiunta in vari modi". E la mia soluzione é una di questi. Quello di completare Indy con il massimo punteggio può essere un altro. (Il tuo non vedere bene dipende dalle diotrie che hai..)
2)So benissimo che nelle librerie di Venezia bisogna prendere diversi libri ma nella soluzione non é stato dato l'elenco per non togliere il gusto di scoprire e di giocare situazioni diverse dalla mia. La tua vista deve aver fatto cilecca anche su questo punto poiché se dai un'occhiata (ehm..scusa!) in fondo al mio articolo ci sono le mappe dei sotterranei stampate proprio da quel libro trovato in libreria a Venezia. (Grazie per i complimenti sul mio senso dell'orientamento senza il quale non avrei completato nemmeno Dungeon Master o Chaos Strikes Back).
3)Repetitia iuvant. Ci sono diversi modi di finire l'avventura; io ho scelto il mio e tu caro tizio Maurizio ,il tuo.
4)Le dogane possono essere superate come ho fatto io. (in Mirko veritas).
5)Ci siamo già chiariti. Tu il tuo, io il mio.
Perdona il mio stupore quando leggo che devi buttare via 2 mesi di lavoro perché non sei stato in grado di finire come io ho fatto; ma mio caro tale Maurizio dov'é il tuo spirito d'avventuriero sempre alla ricerca di nuove strade per aggirare l'ostacolo? Sei forse fermo all'altra sponda del "PONS ASINORUM"?
Concludo scusandomi con te per il tono della mia risposta che peraltro ricalca fedelmente la tua e lo spirito con il quale é stata scritta. Non é mio costume fare polemiche di alcun tipo. Aspetto una tua lettera per instaurare un rapporto d'amicizia e rispetto che, grazie alle avventure, ho già instaurato con molti.
Ti ringrazio ancora per le altre tips che saranno risultate gradite a molti lettori. Ti saluto senza rancore e ricorda "SUPERIOR STABAT AGNUS".
Ciao Mirko

Spett. Redazione di VG&CW, sono un felice possessore di Amiga ed al momento ho due terribili problemi:
1)ULTIMA III: dove diavolo si trova il MARK OF KINGS ?
2)SPACE QUEST II: la soluzione sarebbe la cosa migliore ma perlomeno ditemi come si fà a passare la palude che si trova in uno

dei quadri vicino a quello dove ci si schianta con l'astronave! C'é quel meledetto mostro che mi mangia sempre! Ho tentato di dargli le spore per farlo addormentare, ma non ci riesco.
Grazie mille in anticipo.
Fabrizio Ludi
Milano

Caro Fabrizio, per Ultima III ci stiamo organizzando (abbi pazienza), mentre la soluzione di Space Quest II é apparsa sul Videogame & Computer World del mese di maggio 1989. Vuoi l'arretrato? Richiedilo tranquillamente in redazione. Ad ogni modo, ai provato a raccogliere le bacche (Berries) che che crescono nell'arbusto oltre la pianta tentacolare? Te le sei spalmate sul corpo (Rub Berries Over Body) prima di entrare nella palude? Pare che la loro essenza risulti sgradevolissima al mostro che vi alberga!!

Distinta Redazione, chiedo aiuto per risolvere un'avventura che a me sta molto a cuore (anche come prezzo!)
Si tratta di CHRONO QUEST. Sono riuscito a trovare la macchina del tempo ma poi rimango bloccato nelle varie epoche: Africa, Paleozoico, Maya, Incas. Per risolvere i miei dubbi circa dove, rispettivamente nelle varie epoche, si trovano i frammenti per giungere nell'ultima e da me ambita zona: il futuro.
Berardi Francesco BOLOGNA

Caro Francesco, la soluzione di Chrono Quest, completa di mappe, é già apparsa sul Videogame & Computer World del mese di settebre 1989. L'arretrato é disponibile presso la redazione.

Spett. Redazione,
mi chiamo Antonio, sono un nuovo lettore della vostra interessantissima rivista. Prima di tutto voglio complimentarmi con le vostre esaudienti risposte ai lettori.
Quest'estate ho acquistato un Commodore Amiga 500, e sono molto soddisfatto della scelta che ho fatto.
Ancora non sono preparato e non conosco il linguaggio dei computer.
Leggendo per la prima volta la vostra rivista mi sono aperto gli occhi su molti progetti, uno dei quali é quello di avervi scritto.
Ho saputo che i vostri esperti esaudiscono le richieste dei vostri lettori. Quindi anch'io ho due richieste da farvi:
1)Vi vorrei chiedere (se é possibile) darmi la soluzione di Indiana Jones III nel primo livello dopo che ho superato il mare e gli uomini sulle funi.
2)Vorrei sapere anche la soluzione di Batman the movie per passare al II schema. Anche distinti saluti.
Fresi Antonio Sassari

Caro Antonio, i trucchi per completare Indiana Jones III The Action Game appariranno prestissimo nella nostra apposita rubrica. Prova comunque a premere contemporaneamente F, I, S e H per attivare il cheat mode (probabilmente dovrebbe funzionare). Il primo livello di Batman non é il massimo della difficoltà. Ci vuole un bel po' di esercizio, soprattutto per imparare ad evitare e prevedere i movimenti degli omini verdi che ci lanciano addosso le granate. I killer del Jocker sono facilmente "stendibili" con il nostro batarang che va sparato a casaccio a destra e a manca anche quando non appaiono subito sullo schermo, ma i "bombardieri" richiedono una particolare tattica. Se si trovano di fronte basta lanciare un batarang e scappare immediatamente onde evitare la granata, che arriva sempre. Se sono al piano di sopra basta sfruttare il bat cavo agganciato proprio sotto ai loro piedi (la traiettoria a parabola della bomba non ci colpirà). Per i tubi che perdono gas non c'é problema: basta memorizzare il tempo di intervallo tra una "fumata" e l'altra per attraversarli indenni. Per le goccioline di acido é necessario fare la stessa cosa. Quando arrivi alla serie di sei tubi che perdono, aspetta la prima goccia, lancia l'arpione in diagonale verso destra e sali il più velocemente possibile (dovresti perdere pochissima energia). Eliminare infine in Joker e farlo cadere nella vasca di acido é un gioco da ragazzi: sotto con il batarang! Ciao!

Spett. redazione di VG&CW,
chi vi scrive é Dario Cova e ho molti ringraziameni da porgervi per aver pubblicato nuovamente la mia lettera. Questa volta vi scrivo di mia volontà, per farvi una richiesta che forse vi parrà strana: per favore non pubblicate la soluzione di Chaos Strikes Back con le mappe, ma mediante i consigli e le strategie. Infatti, penso che ci sia più gusto nel provare ogni consiglio che seguire una mappa. La sensazione che provavo in Dungeon Master del "nemico" dietro l'angolo verrebbe vanificata.
Può darsi che questa lettera arrivi troppo tardi, ma almeno ci ho provato. Vorrei saper quando verranno pubblicati i miei consigli su Dungeon Master (che in fondo un pò varranno anche per Chaos Strikes Back).
La foto della confezione di CSB (Chaos..) mi lascia perplesso: la moneta vicino ai dischetti di che cosa é fatta, e a cosa serve?
E la pergamena?
Come avete fatto a risolvere CSB in così breve tempo? Io ho impiegato ben 4 mesi per venire a capo di Dungeon Master e quindi sono rimasto deluso nel vedere che qualcuno é arrivato prima di me, quando io, tutt'ora, non ho una copia originale di CSB (ho l'Amiga). A proposito, la versione Amiga era prevista per Gennaio e come mai c'é tanto ritardo (aumentato da false notizie, terrorismi editoriali, ecc.).
In D.M. ho un mago-guerriero con forza 324 e Mana 243, é un buon livello? Come faccio per "trasferirlo" al party che affronterà il nuovo labirinto di CSB?
Si deve usare solo il disco di CSB appure anche quello di D.M.?
Secondo me, per rispondere a tutte le domande e chiarire tutto una volta per sempre; l'optimum" sarebbe fare un articolo dedicato a CSB o una ri-recensione.
Distinti Saluti Dario Cova

Caro Dario, ri-recensioni a parte la Hot Mail é stata creata proprio per rispondere a questi come ad altri complessi quesiti. Chaos é pubblicato in mappe proprio per non togliervi il gusto dell'esplorazione; sì perché siete tutti voi a giocarlo, senza semplicemente perdere la trebisonda (grazie alle mappe), affrontando ogni tipo di ostacolo grazie esclusivamente alla vostra intelligenza ed abilita'. Lo abbiamo già finito perché, contrariamente alle stupidaggini in malafede esplose dalla "concorrenza" (che di avventure proprio non capisce niente e finisce col copiare le nostre!), lo possediamo già dal dicembre 1989, quando apparve in commercio nel solo Regno Unito. I nostri inviati all'estero sono vivi, vegeti ed in carne ed ossa e il loro lavoro lo sanno fare benissimo. VG&CW non si nasconde dietro nomi fasulli e traduzioni da riviste straniere, credendo che i lettori italiani siano tutti ciechi e stupidi! La versione Amiga, che molti continuavano a far finta di recensire, non é ancora apparsa e alla FTL pare sia tutt'ora in fase di ultimazione.
La moneta é un gadget (non serve a nulla perciò, ma é di oro zecchino - e gli asini poi volano!!!), mentre la pergamena é uno schema globale sulla struttura del nuovo labirinto. I valori del tuo Mago-Guerriero sono abbastanza buoni; per trasferirlo in CSB dovrai utilizzare il disco utility del programma, caricare in memoria un salvataggio di D.M. con il tuo personaggio, quindi formattare un nuovo floppy e scegliere l'opzione Make New Adventure che ti permetterà di inziare a giocare con il tuo mago-guerriero ed, eventualmente, di modificarlo.

Spett. redazione di VG&CW,
sono un vostro affezzionato lettore e vi seguo da parecchi tempo.
Possiedo un PS/2 in VGA (640x480) e compro quasi sempre avventure originali, tra cui parecchie della Sierra e della LucasFilm (King Quest IV, Hero's Quest, il nuovissimo Colonel's Be Quest, Police Quest II, Indy e Zac)
Vi porgo gentilmente alcune richieste:
1)La soluzione di "POLICE QUEST II", anche se sono già a buon punto.
2)Vorrei sapere se avete già intenzione di recensire "THE COLONEL'S BEQUEST" e appena vi capita fra le mani la soluzione vi scongiuro di pubblicarla.
Complimenti per la rivista, ed, in attesa che vengano esaudite le mie richieste, porgo distinti saluti.
Gilberto Pella

Caro Gilberto (sei forse cugino di Pippo?! Oppss, pardon, battua scema!), la soluzione di Police Quest II é apparsa su VG&CW dell'ottobre 1989. Come sempre é disponibile l'arretrato in redazione. Colonel'S Bequest é già stato recensito e la soluzione apparirà entro un paio di numeri!

Spett.le redazione, mi chiamo Paolo Foppiani e abito a Piacenza.
Sono un 13enne, da 2 mesi utente di un ATARI 1040 STfm e in concomitanza con l'acquisto di questo computer ho incominciato a leggere il vostro giornale (a questo riguardo ho da farvi solo complimenti a parte il ristetto numero di pagine). Bando alle presentazioni é meglio che passi ai miei quesiti che sono (scusate) tanti:
a)Vorrei sapere se mi potreste spedire la soluzione di Zak McKracken perché da 2 mesi sono arenato allo stesso punto, se non la potreste ripubblicare (se l'avete già fatto). Se ciò é troppo complicato per voi rispondetemi, scrivendolo sul giornale, dicendomi quale é il metodo per farsi dare qualcosa dallo scoiattolo bitesta, cosa si deve mettere nel falò per riuscire a leggere quegli strani simboli a Seattle, come posso recuperare i vari cristalli colorati, e infine come posso conoscere personalmente Annie.
b)Non riesco a giocare a Captain Blood: avete da dirmi qualcosa? Credevate che ci fossero altre 2000 domande ma invece (ne sarete contenti) ho finito qui!
Paolo Foppiani Piacenza

Caro Paolo, la soluzione di Zak Mc Kraken ormai l'anno pubblicata anche su Topolino quindi, onde evitare di fare ciò che fanno altri (leggi: copiare), non l'abbiamo neanche presa in considerazione. Penso che tu non debba aver difficoltà a trovarla magari dall'ortolano sotto casa! Captain Blood é stato ufficialmente abbandonato dal 99 % degli avventurieri di tutta Italia (VG&CW compreso!) perché é pressoché impossibile da finire. Giriamo allora la tua richiesta d'aiuto a tutti gli esperti in ascolto: qualcuno ha avuto il fegato di finirlo?!?!?

Risposte ai lettorI

Spettabile redazione di VG&CW,
mi chiamo Alessandro e sono da due mesi in possesso di un Amiga 500 completo di espansione e stampante a colori Star LC-10. Vi faccio i miei complimenti per la vostra rivista veramente ottima. Vi vorrei porgere alcune domande:
1)Un mio amico ha un PC compatibile ma non sa come muoversi nel campo delle schede grafiche. Vorrei mi daste delle informazioni sulle schede Hercules, CGA, VGA riguardo le capacità e i costi medi.
2)Che cosa sono le schede acceleratrici? Ci sono per Amiga o solo per PC?
3)Sento spesso parlare di un videogioco con scrolling parallattico. Che roba é?
4)Che cos'é il blitter?
5)Come vi ho già scritto ho la stampante a colori e l'espansione. Potreste indicarmi i migliori programmi di grafica e di desk top che usino l'espansione e la stampante?
6)Ho letto molti articoli sull'hard disk A590. Ma qual'é l'utilità e come si usa?
7)Sarei intenzionato a comprarmi il Videon 2 potreste darmi dei consigli-suggerimenti sull'uso e sul prodotto finale?
8)Esiste la stampante al laser per l'Amiga? Quali sono i migliori vantaggi?
9)Vorrei comprarmi un Modem, ma ne sono completamente inesperto. Potreste darmi una mano indicandomi un modello abbordabile per prezzo-facilità d'uso e alcuni indirizzi di banche dati?
10)Ho sentito parlare di una probabile uscita sul mercato di un A500 al laser. confermate?
11)Mi conviene comprare una penna ottica col relativo software o no?
12)Mi é capitato di resettare il computer e di vedere lo schermo nero con un rettangolo rosso lampeggiante con una strana scritta (Guru Meditation). E' pericoloso per il mio computer?
13)cos'é il Virus e qual'é l'utilità dei vari Antivirus esistenti sul mercato?
Vi ringrazio per l'interesse datomi e spero possiate rispondermi al più presto sulla vostra rivista. Vi porgo i miei saluti e un a risentirci presto. Grazie.
Alex Ferrara

Caro Alex, ecco tutte le risposte.
1) La Hercules offre il monocromatico (nero e verde), é la più economica e non é certo adatta per i videogiochi. La CGA lavora con quattro colori, costa un po' di più e riesce già ad aprire uno spiraglietto sul mondo del software ludico. La EGA é una delle migliori (é seconda solo alla VGA), offre 16 colori, viene impiegata dalla maggior parte dei programmi attualmente in commercio (che la vedono come massimo limite grafico) e costa ancora un po' di più. La VGA, che offre 256 colori e moltissime risoluzioni, é la scheda del futuro nel senso che batte di gran lunga l'Amiga, ma al momento viene sfruttata da pochi programmi in circolazione. Si diceva la stessa cosa per la EGA qualche anno fa, quindi trai un po' tu le conclusioni!
2) Le schede acceleratrici, che potenziano la velocità di elaborazione dei microprocessori interni, esistono sia per PC che per Amiga che per Atari ST. Costano tanto, non sono sempre affidabilissime e sono destinate solo a chi usa il computer per scopi professionali: giocare Bubble Bobble a 3000 K/h di velocità risulterebbe difficilissimo, se non impossibile, anche per HAL 9000!!!
3) Lo scrolling parallattico altro non é che un tipo di scorrimento dello schermo altamente sofisticato, omnidirezionale che realizza una stupenda e veloce continuità al gioco.
4) Il Blitter é un co-processore matematico che può coadivuare e sveltire l'elaborazione del microprocessore base di un computer.
5) Tenendo presente che qualsiasi programma di grafica presenta tanta maggior versatilità e potenza quanta più RAM trova per funzionare, ecco i migliori tool per Amiga: Photon Paint, la saga dei De Luxe Paint, Video e Photo Lab, Digiview, Digipaint, Aegis Animator e Videoscape 3D.
6) L'hard disk serve per immagazzinare una grande quantità di dati, richiamabili in maniera velocissima, in pochissimo spazio e senza utilizzare il corrispettivo in capienza offerto da un gran numero di floppy disk. L'A590 viene utilizzato come un grosso supporto magnetico (leggi "dischetto"), perennemente collegato al computer; quest'ultimo potrà allora richiamare, gestire e memorizzare qualsiasi dato o informazione in qualche secondo, senza particolari problemi di spazio ed evitando la scomodità e la relativa affidabilità dei soliti floppy disk. Un'hard disk é comunque consigliabile solo a chi non si limita a giocare, ma con il computer ci lavora pure!!
7) Il Videon funziona bene, evita la scomodità dei filtri in gelatina colorata, non costa molto ed é perfettamente compatibile con ogni tipo di software per digitalizzazione video su Amiga. Compralo ad occhi chiusi a patto che tu non usi il digitalizzatore una volta ogni tre mesi!!
8) Stampanti laser dedicate all'Amiga al momento non ne esistono. Quelle attualmente in commercio funzionano comunque benissimo con il sedici Bit Commodore a patto di richiedere alla ditta produttrice della periferica i driver specifici. Già nelle Preferences dei più evoluti Workbench troviamo le voci HP LaserJet, Xerox, ecc., e in linea di massima tutti i costruttori di stampanti considerano l'allacciamento con Amiga al momento della realizzazione dei vari driver.
9) Di modem ce ne sono per tutti i gusti e per tutte le tasche; di banche dati in Italia ce ne sono pochissime e si rivelano incredibilmente povere di materiale e spunti interessanti.
10) L'Amiga al laser (con al posto del drive normale un'unità per CD cioé) é già stato costruito e dovrebbe esser presentato, in Inghilterra, entro i prossimi mesi. Si tratta comunque di un prototipo il cui successo sarà irrimediabilmente sancito dalla presenza o meno di software specifico su CD realizzabile dalle Software House.
11) No, le penne ottiche attualmente disponibili, come del resto quelle apparse negli anni passati, si rivelano sempre imprecise, inaffidabili e alquanto rozze. Sono gadget troppo costosi ed inutili.
12) Stai scherzando?! Non sai cos'é il Guru Meditation?! Forse era meglio rimanere allo Spectrum, non ti pare?!?! Il Guru Meditation si manifesta quando, in linea di massima, un programma non funziona, ci sono problemi di memoria, il computer sta per tirare cuoia (se compare quasi sempre però!), se il drive esterno ha dei "ritorni di fiamma" verso la mother board, ecc., ecc. Non ti preoccupare comunque, non é un virus, non é pericoloso ed é semplicemente un messaggio di errore da parte del computer!
13) Sui virus stiamo gia parlando ampiamente nella nostra rubrica "Questo Mese Parliamo Di...".

COMMODORE POINT AUTORIZZATO

BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

CBM64 NEW L. 290.000

A 2000 L. 1.800.000

AMIGA 500 (GARANZIA COMMODORE) L. 800.000

ESPANSIONE A500 L. 179.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89502102

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

QUANTUM PAINT GOLD EDITION

EIDERSOFT
ATARI ST
PREZZO: Lit. 80.000

Il rivoluzionario tool grafico creato da David T Jones per Atari ST arriva alla sua "Edizione Oro" con moltissime novità e attesissimi miglioramenti.

Il Quantum Paint, come tutti sappiamo, è il primo programma che, parallelamente allo Spectrum 512 della Antic, permette di gestire fino a 4096 colori in bassa risoluzione e 32 in media risoluzione.

Si tratta chiaramente di un tool incompatibile con i 640x400 punti monocromatici degli ST, dedicato perciò a tutti i veri artisti del pixel.

Fra le caratteristiche base, già presenti nella prima versione del programma, ricordiamo l'interfaccia utente ad icone, la completissima sezione di strumenti già pronti per disegnare (curve, linee, punti, quadrati, cerchi, poligoni vari, riempimento a pattern, zoom, ecc.), la possibilità di sfruttare qualsiasi font GDOS e il comodissimo Animator a frame che realizza demo grafiche dinamiche sostituendosi, per un attimo, al classico Aegis Animator.

Le novità della versione Gold sono molte e interessantissime.

Innanzitutto, oltre al disco programma, nella confezione troviamo il Professional Toolkit che ci offre una speciale utility di test, per immagini elaborate dal Quantum Paint, ed un Mandelbrot Generator (purtroppo un po' lento a meno che non si utilizzi una Hyperchache collegata alla mother board dell'ST).

Il programma base dal canto suo si rivela in grado di operare con un ottimo Anti-Aliasing (omogeneo e affidabile) e di caricare e gestire qualsiasi immagine IFF ed HAM, oltre ai soliti formati Degas, Neochrome, ecc.

Alla sezione dei comandi si aggiunge quindi lo Shrink e l'Expand (per ridimensionare un brush o una qualsiais porzione di schermo), il Negative (per virare al negativo il disegno) ed il No Color (per sfruttare interessanti conversioni in tonalità di grigio).

Parlando di HAM e IFF abbiamo potuto "importare" nel Quantum Paint moltissime immagini Amiga con risultati altamente soddisfacenti.

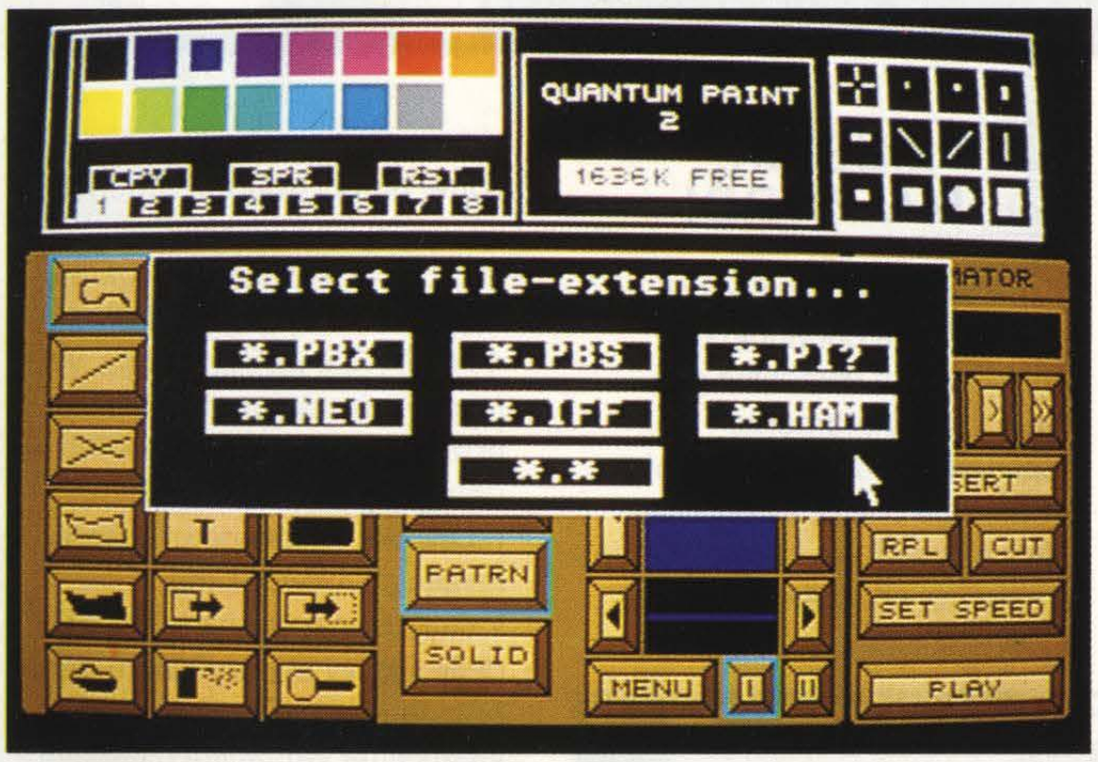
Ciò è stato possibile grazie all'impiego della comoda utility DOS 2 DOS che ci ha permesso di trasferire su un floppy formattato in standard ST tutte le immagini Amiga IFF ed HAM in questione.

Messo di fronte alla cornucopia di colori e di dettagli di molte IFF digitalizzate il tool grafico Eidersoft non ha "battuto ciglio", mantenendo inalterata l'immediatezza e la versatilità di gestione dello schermo.

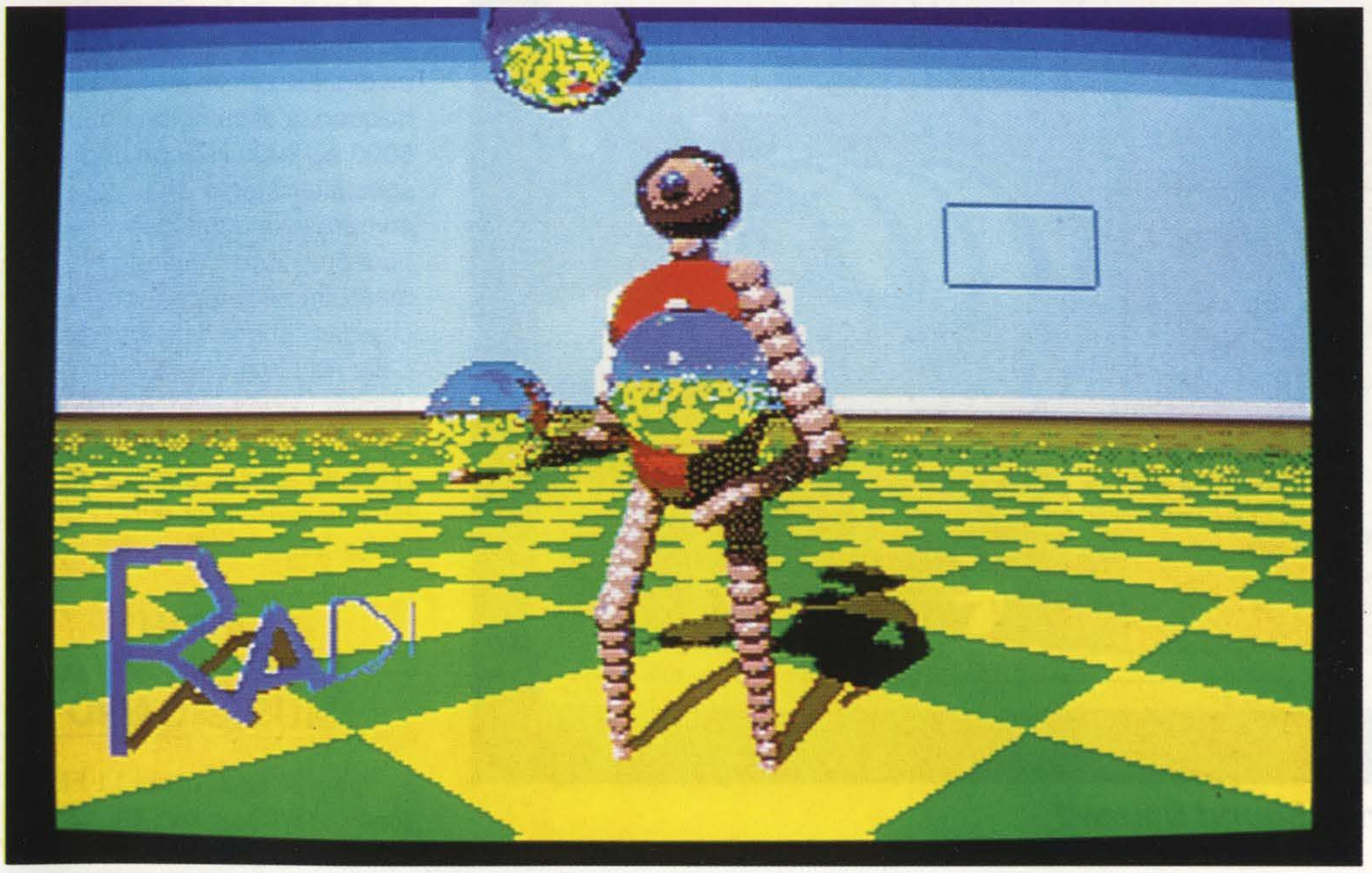
Abbattuta anche questa barriera, tutti gli utenti ST potranno sfruttare i digitalizzatori video per l'Amiga (senza dubbio migliori di quelli attualmente in commmercio per il loro computer) e trasferire qualsiasi elaborazione in ambiente .PBX. Abbiamo tuttavia sempre e solo due schermi su cui lavorare e sviluppare i comodi Swap Image, indipendentemente dalla quantità di memoria disponibile.

Nel complesso l'unica caratteristica veramente "gold" è quella realativa alla compatibilità con le immagini IFF ed HAM; l'estrema potenza e versatilità d'uso comunque è sempre presente e rende questo tool Eidersoft il migliore in assoluto per l'ambiente ST.

Se ancora non lo possedete vale la pena di spendere qualcosa in più per la versione Gold finalmente davvero completa.

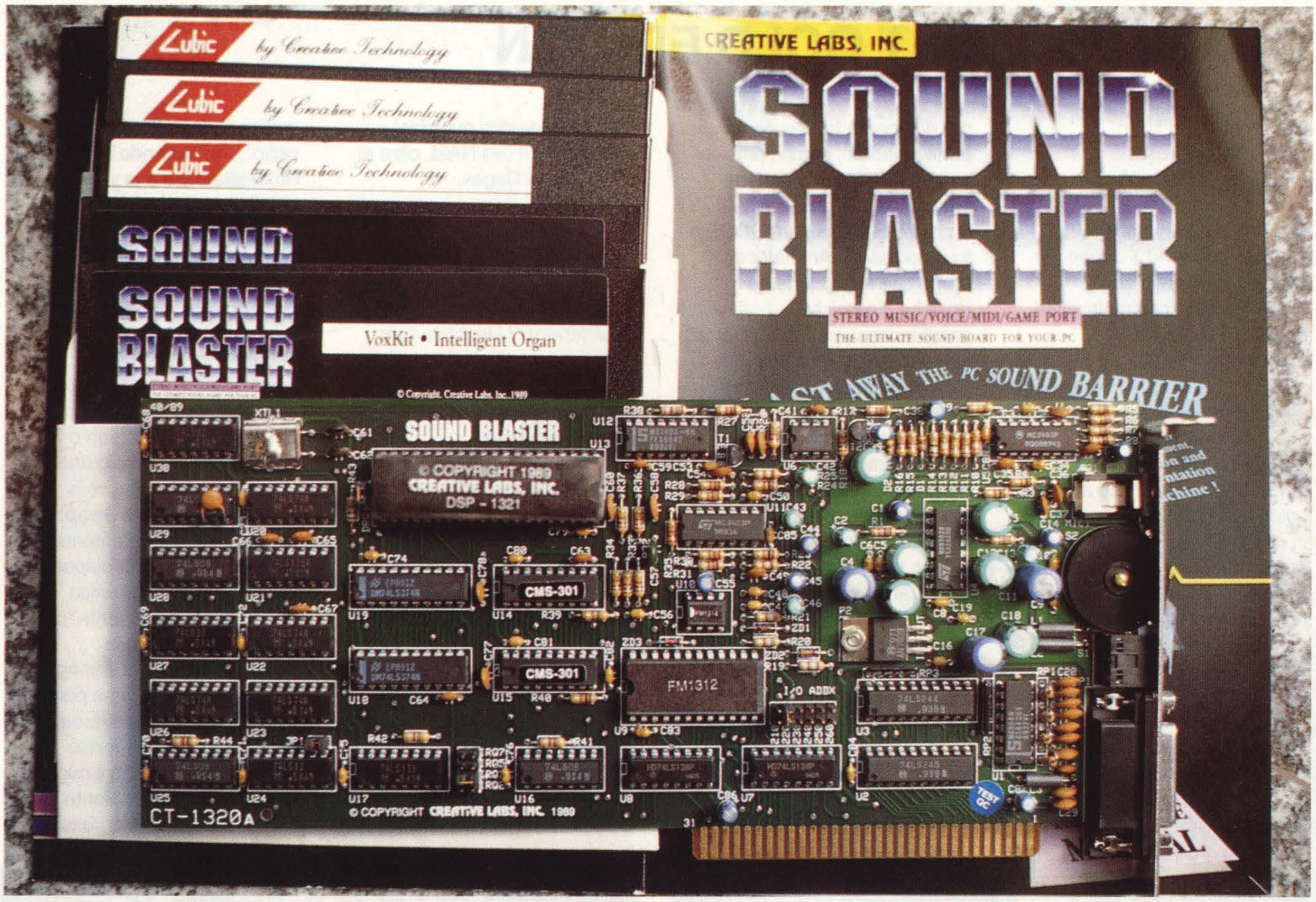






Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



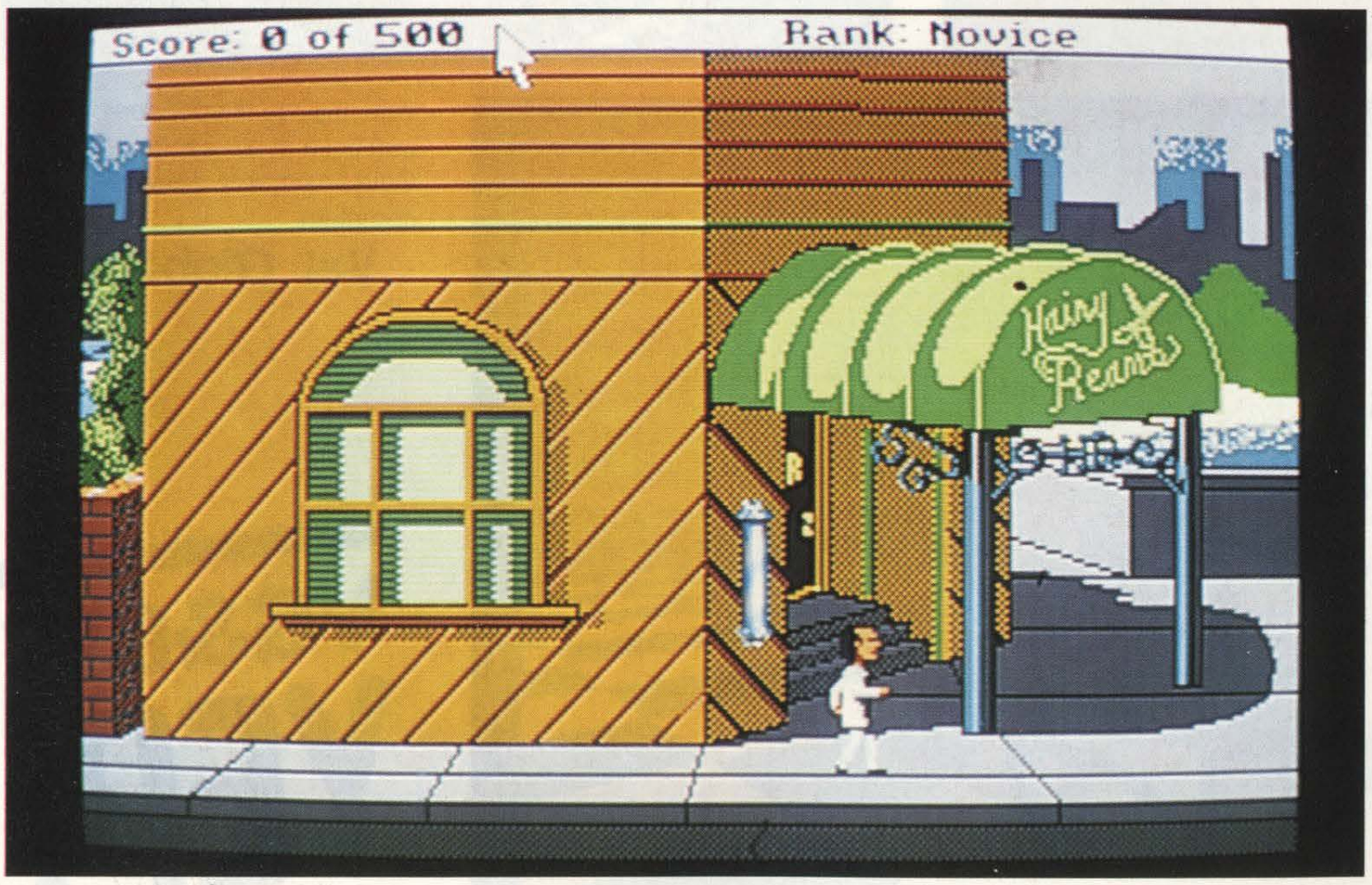
SOUND BLASTER
IBM PC
PREZZO: LIT. 399.000 IVA ESCLUSA

Visto l'enorme interesse suscitato dalla nostra speciale anteprima sulle fatidiche music card per IBM PC qualcuno in Italia ha pensato bene di intraprenderne l'importazione e la distribuzione a livello capillare. Il prodotto in questione non è però la Ad Lib Music Card, ma bensì la nenonata Sound Blaster che, prodotta dalla Creative Labs Inc. statunitense, si rivela compatibile al 100% e ampliamente sfruttabile per la stragrande maggioranza del software creato per lo standard MS/DOS.

MUSICA, MAESTRO!

La Sound Blaster nasce da un eccellente connubio di funzionalità e versatilità e si rivela immediatamente destinata sia ad un impiego amatoriale che professionale. Oltre a riprodurre in stereofonia la colonna sonora di qualsiasi videogame che la consideri come output sonoro, offre infatti all'utente un ingresso per microfono, l'uscita per cuffia e impianto Hi-Fi (preamplificata 4+4 WATT), un'interfaccia MIDI (ci servirà solo un connettore opzionale per collegare il PC ad una qualsiasi keyboard musicale) e persino una porta joystick. Di facilissima installazione, in una qualsiasi delle Slot di espansione interna, questa Music Card offre una vastissima versatilità d'impiego.

Il software fornito con la scheda allora comprende anche un digitalizzatore audio, con frequenza di campionamento da 6000 a 13000 HZ con uno speciale sistema di compressione dati per economizzare l'impiego di memoria dell'elaboratore. Lo standard di mercato introdotto dalla Ad Lib e dalla Game Blaster viene quindi modificato a favore dell'utente con un prodotto senza dubbio ancor più evoluto e versatile dei precedenti.



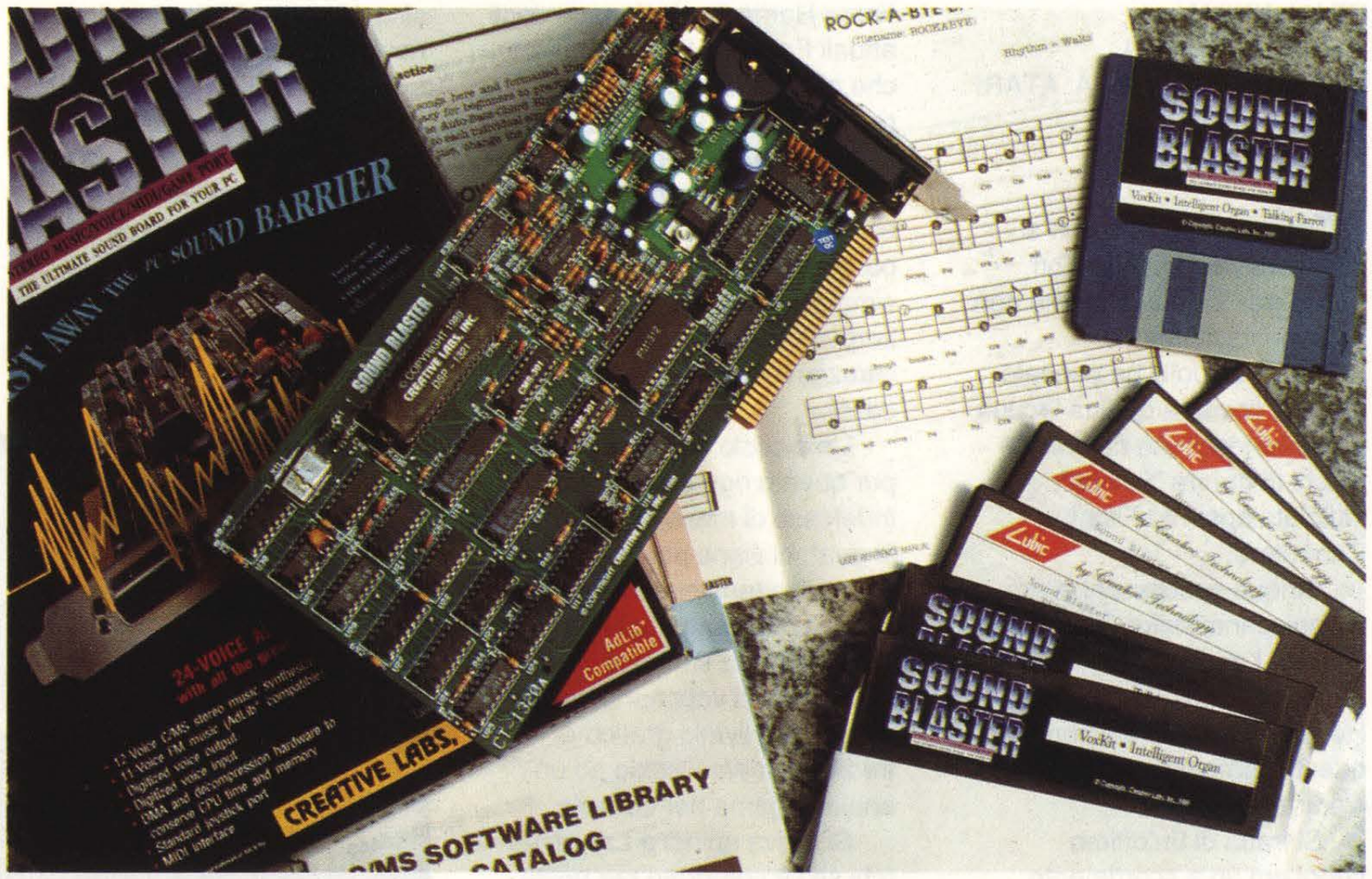
Larry diventa Pavarotti con la Sound Blaster!

LA PIU' SOFISTICATA MUSIC CARD

Con 24 voci, di cui 11 FM (compatibili con Ad Lib), 12

C/MS stereo e una DMA per uscita di suoni campionati, la Sound Blaster può tranquillamente autoeleggersi come vera e propria regina delle Music Card per IBM PC.

Non manca poi la classica manopolina per regolare il volume e, come dicevo prima, un bonus graditissimo: l'interfaccia per joystick analogici standard. Come portarsi casa due schede al prezzo di una!



La ricca dotazione di software

IL SOFTWARE

Nella confezione della Sound Blaster troviamo una ricca dotazione di programmi applicativi, racchiusi in un elegante astuccio. Si parte dall'Intelligent Organ, un immediato, ma potente tool per scrivere musica (non viene chiaramente richiesta alcuna nozione preliminare), per continuare con il Talking Parrot, simpatica utility/gioco per creare e stregare con "loquacissime" demo, e finire con il Voxkit, che gestisce il sistema di digitalizzazione audio. A differenza di quanto succedeva con le Ad Lib non è necessario procurarsi software extra, almeno al momento, per iniziare subito a conoscere e sfruttare al meglio la Sound Blaster.

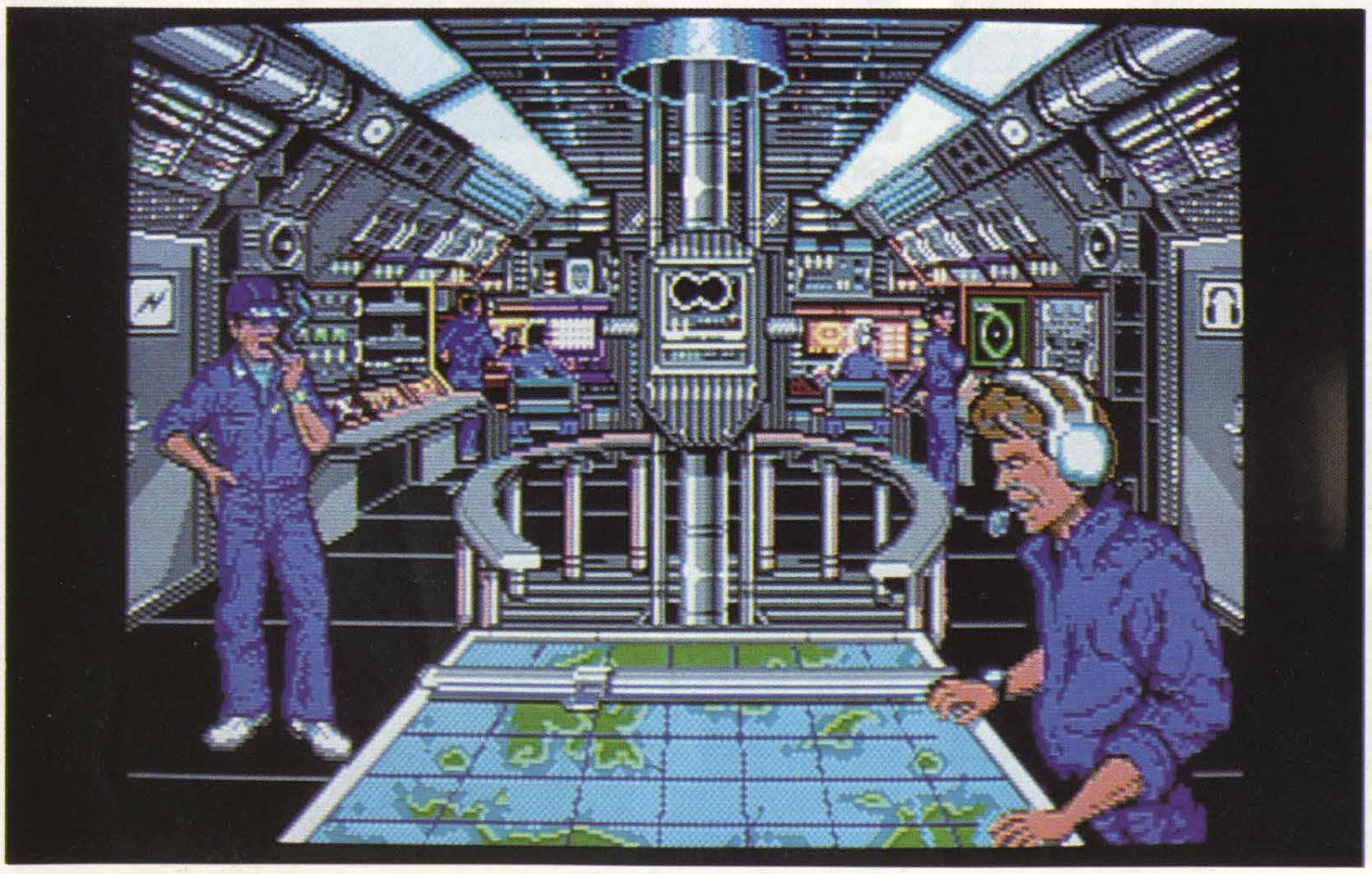
PROVIAMOLA!

La Sound Blaster funziona su qualsiasi PC XT/AT/386 e richiede un minimo di 512K RAM base, il classico DOS 2.0 o più, nonchè una scheda grafica CGA, MGA, EGA o VGA.

L'abbiamo provata con moltissimi programmi, si può dire la totalità di quelli che attualmetne offrono questo tipo di output sonoro, e ne siamo rimasti affascinati. Con le sue 24 voci la Sound Blaster riesce a battere le altre analoghe schede presenti sul mercato, offrendo un suono quantomai corposo e frizzante.

Riassumendo, per tutti coloro che conservassero ancora qualche perplessità, diremo che la Sound Blaster risulta prevista da moltissimi programmi di case come, Accolade, Broderbund, Capcom, Cosmi, data East, ECA, Epix, Gamestar, Lucasfilm, Virgin/Mastertronic, Microillusions, Microprose, Omnitrend, Origin, Paragon, Sierra, Software Toolworks, Taito, ecc., ecc.

Laddove sia prevista un'uscita su music card ecco entrare in scena la Sound Blaster con la sua magica "orchestra".



Audio OK anche sui sottomarini ECA

IL SIPARIO SI ALZA...

Concludendo (perchè proprio non vediamo l'ora di ritornare a gustarci questo irripetibile spettacolo sonoro), non possiamo far altro che alzare i pollici all'unisono e consigliarvi caldamente l'acquisto della Sound Blaster. Ad un costo incredibilmente conveniente (non dimenticate l'ottima dotazione di software, il digitalizzatore audio e la porta joystick supplementare), viene offerto un prodotto altamente professionale in grado di accompagnare fedelmente e supportare concretamente il cammino di qualasiasi vero utente MS/DOS. La Sound Blaster andrà senza dubbio a ruba! Non perdetevela.

Val. Globale: 9

SOUND BLASTER è importata e distribuita in esclusiva da:
MEGABYTE
Via Castello 1, 25015
Desenzano Del Garda (BS)
Tel.: 030 - 9911767
FAX.: 030 - 9144880

SUPREME CHALLENGE - FLIGHT COMMAND

BEAU-JOLLY
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 59.000

Era un pezzo che non si parlava di compilation, anche perchè ultimamente non ne sono uscite molte.

La Beau-Jolly ha pensato bene di colmare questa lacuna proponendoci una raccolta di giochi di guerra "volanti", intitolata appunto Flight Command.

Cinque successoni allora, tra cui spiccano Strike Force Harrier, Lancaster e Skyfox II.

Si parte con Eliminator della Hewson che, a dire il vero, in questa compilation proprio non c'entra nulla.

Si tratta di un'ottimo shoot'em up a scorrimento tridimensionale che, diciamo così, ci offre una buona session di allenamento per i "veri" simulatori della Flight Command.

Si arriva perciò a Strike Force Harrier, antesignano degli attuali Falcon e Fighter Bomber, che ci mette alla guida del rivoluzionario Harrier che può decollare e atterrare verticalmente (ormai tutti lo conoscono solo per questa particolarità!). Una buona simulazione con un corposissimo manualetto di istruzioni: nulla viene lasciato al caso!

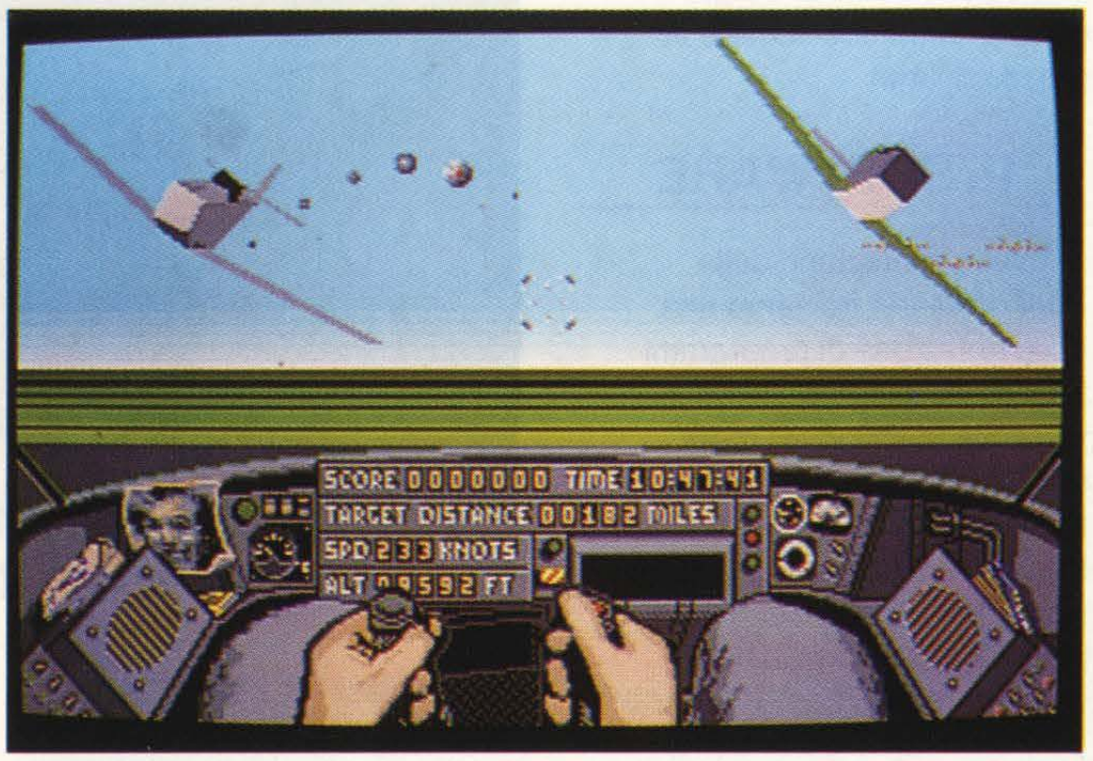
Un piccolo break, almeno per quanto riguarda lo studio indefesso di manualistica "in lingua", ci viene poi offerto da Skychase (qualcuno lo ha già ribattezzato "formaggio volante"), una specie di mini simulatore di volo terribilmente semplice a livello grafico e tremendamente vicino ad un analogo game per console.

Si arriva quindi a Lancaster (chi se l'è comprato per posta, mangiandosi le mani durante i lunghi mesi di attesa estenuante, si tagli pure le vene!

Andatevi a fidare delle software house poi!!), un simpatico giochetto che ci ricorda molto da vicino il celeberrimo Dam Buster, Night Rider e First Over Germany (il tutto comunque con grafica a sedici Bit!). Concludendo con Skyfox II, targato ECA, la Flight Command ci stordisce nuovamente con un caccia spaziale di rivoluzionaria concezione impegnato in vere e proprio guerre stellari solitarie.

Se da questa compilation togliamo Strike Force Harrier e Lancaster, prodotti di medio livello, il resto può essere tranquillamente saltato a piè pari.

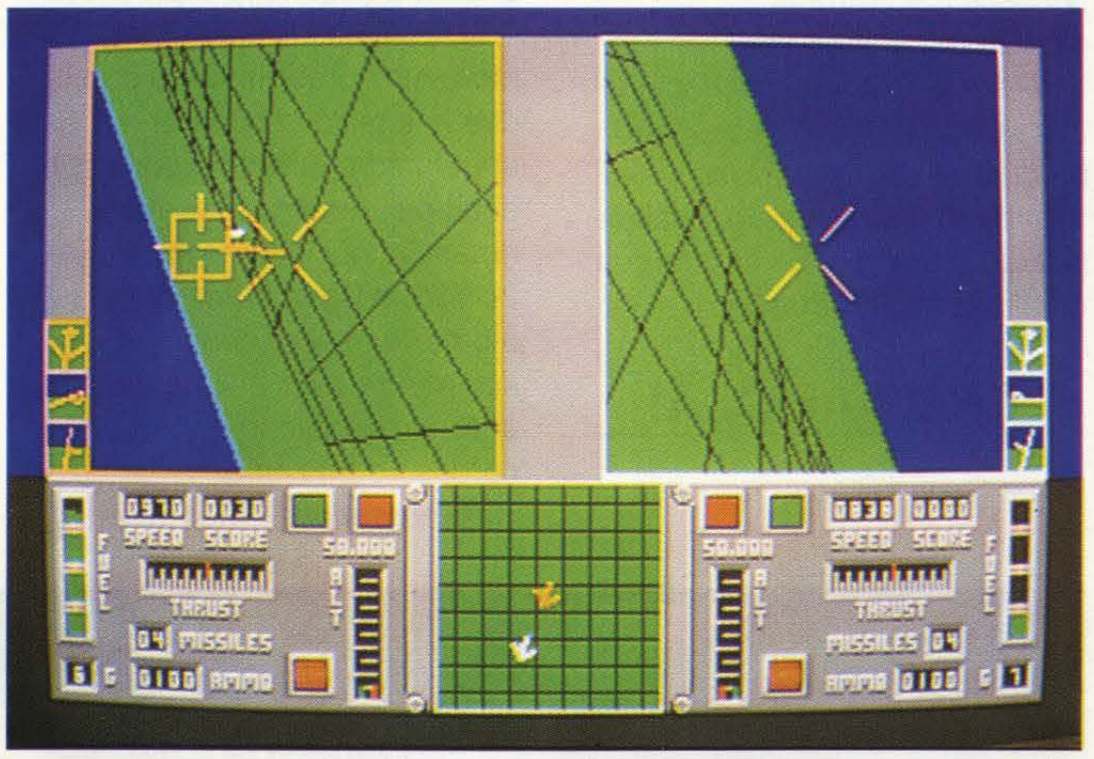
C'è di bello che la Flight Command costa poco; tuttavia non aspettatevi grandi cose!



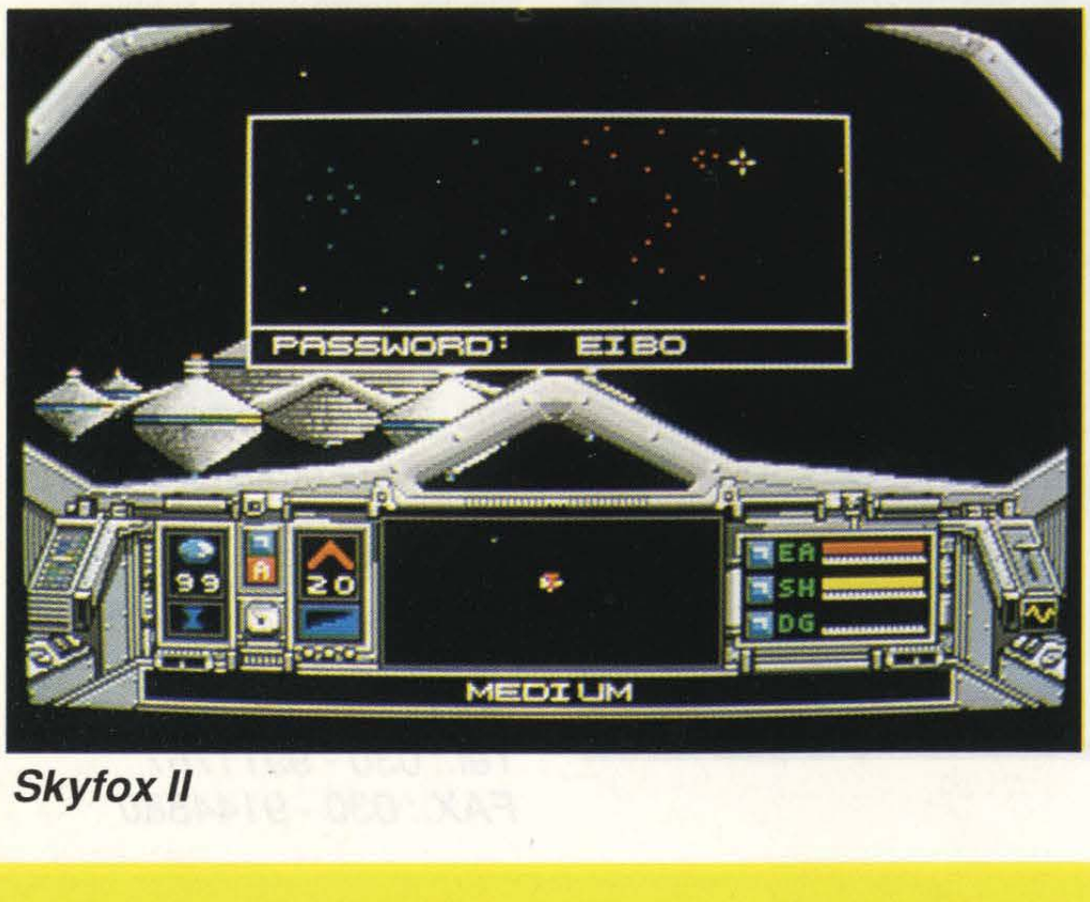
Lancaster



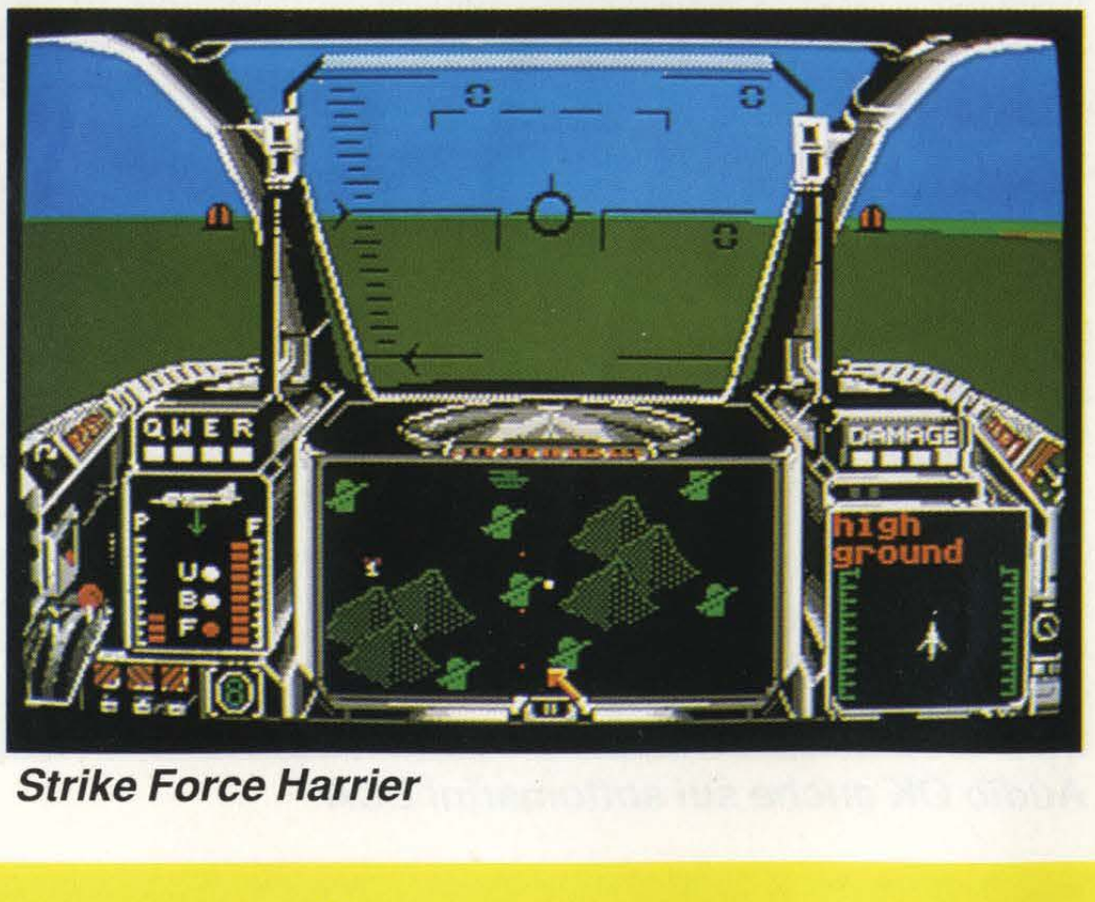
Eliminator



Sky Chase



Skyfox II



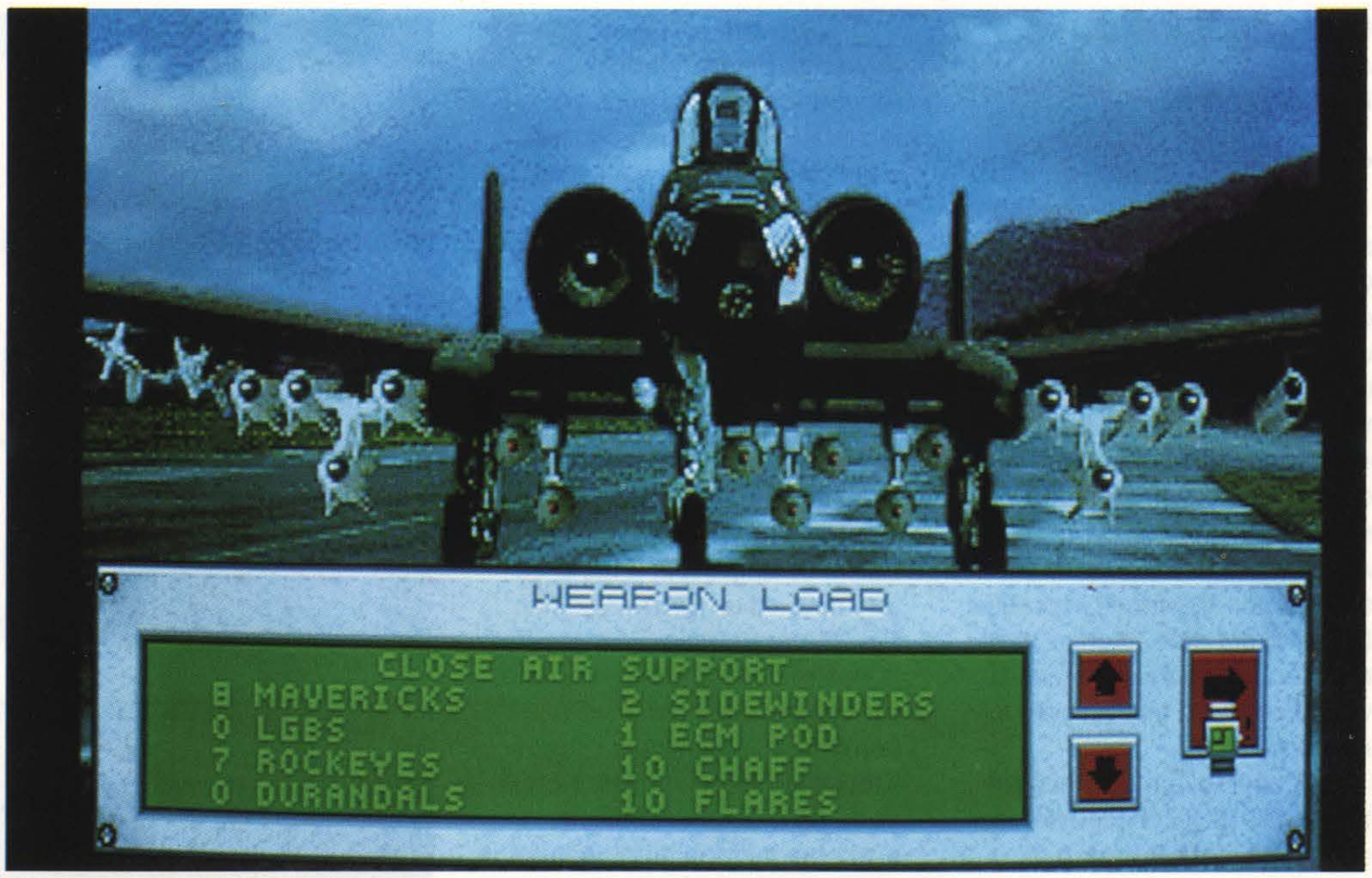
Strike Force Harrier

A-10 TANK KILLER

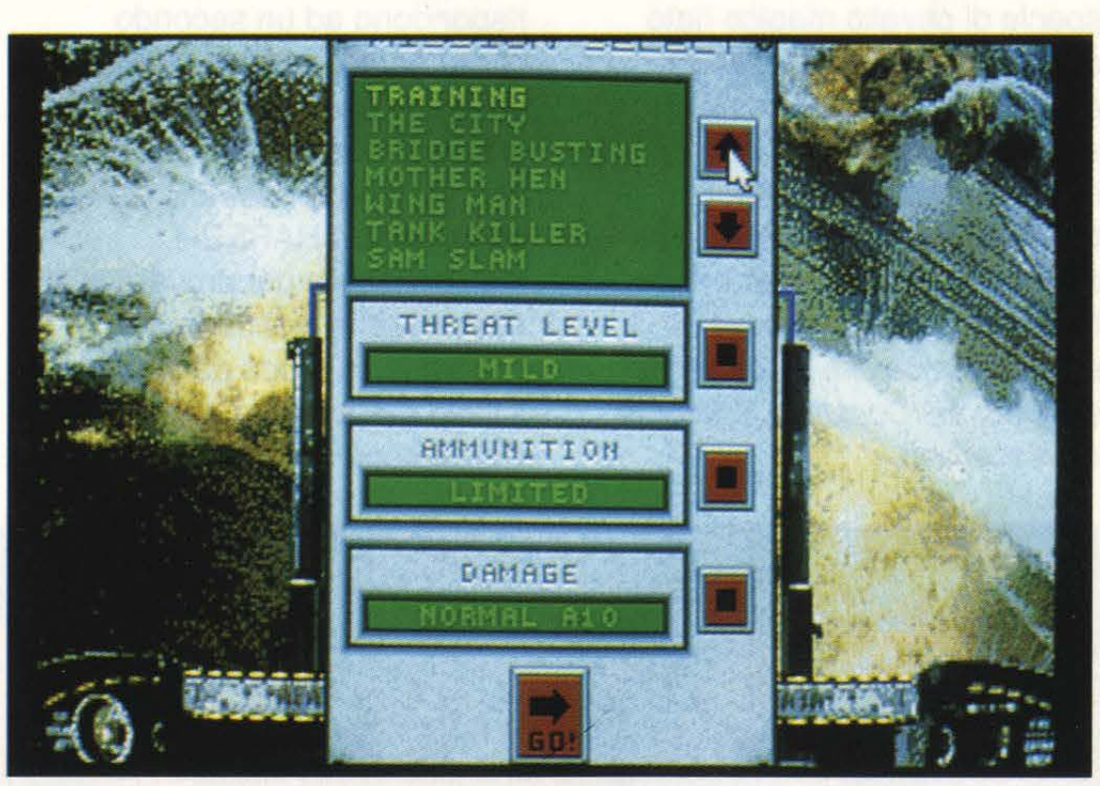
DYNAMIX
IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000

Dopo gli avvii un po' stentati la software house dell'indimenticabile Arctic Fox (ai tempi prodotta dalla ECA) dimostra di essere incredibilmente maturata con la sua ultima produzione: A-10 Tank Killer. Si tratta di uno stupendo simulatore di guerra a bordo di un A-10 Thunderbolt II, uno speciale e particolarissimo caccia anticarro di incredibile potenza e versatilità. Il "Facocero", così come viene simpaticamente ribattezzato l'A-10, è equipaggiato con una cannoniera anticarro da 30mm, può trasportare una vasta gamma di razzi, bombe e ordigni vari, ed è capace di sopportare tranquillamente i colpi esplosi dal nemico, grazie alla sua robustissima blindatura sconosciuta a qualsiasi altro aereo di combattimento. Sei missioni di guerra ci aspettano: in ognuna di queste ci saranno truppe di sfortunati "grunts" e pattuglie di blindati da "cancellare" dalla cartina! Fin qui niente di nuovo, ma il bello di A-10 Tank Killer è che il gioco nasce e si sviluppa per VGA spiattelandoci sullo schermo non solo 256 colori reali, ma una serie incredibile di immagini digitalizzate (parte integrante del gioco - cockpit compreso!!) unite ad una rappresentazione rigorosamente tridimensionale. E' chiaro che Tank Killer "vede" tranquillamente anche una EGA o una CGA, ma si rivela indiscutibilmente un appuntamento irrinunciabile per tutti i fortunati possessori della massima graphic card attualmente disponibile. Il gioco si sviluppa attraverso i canoni del più sofisticato dei simulatori, offrendoci menu e sottomenu di gestione, punti di vista smistati su telecamere sterne, torri di controllo e postazioni a terra (per un totale di 10 visioni differenti), nonchè uno spropositato impiego di un'eventuale music card che ci fa letteralmente sobbalzare sulla poltrona. Importantissima, a bordo, è la radio che oltre a realizzare il cordone ombelicale con gli strateghi del nostro comando, rende possibile l'intercettazione delle comunicazioni nemiche permettendoci di attuare devastanti assalti a sorpresa nei punti chiave del nostro nemico.

Val. Globale 8,1



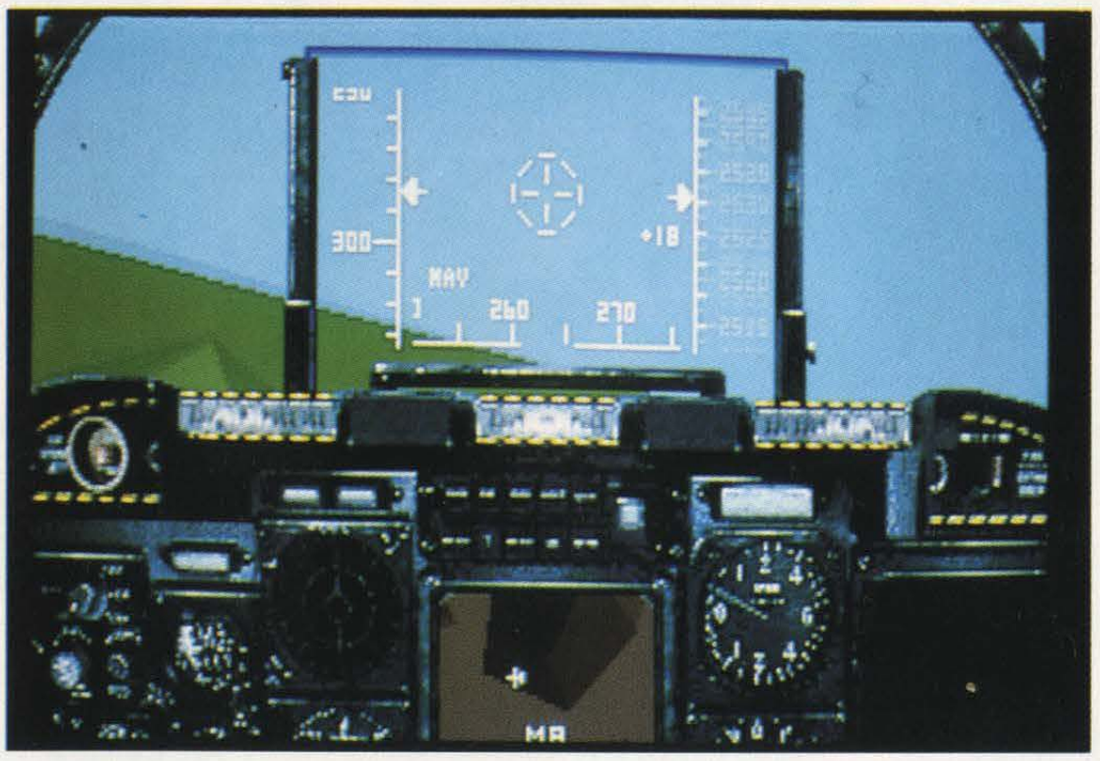
Un vero "peperino"



Boom! Ma noi siamo indenni!



Il Briefing é d'obbligo



"Finally we're airborne!"

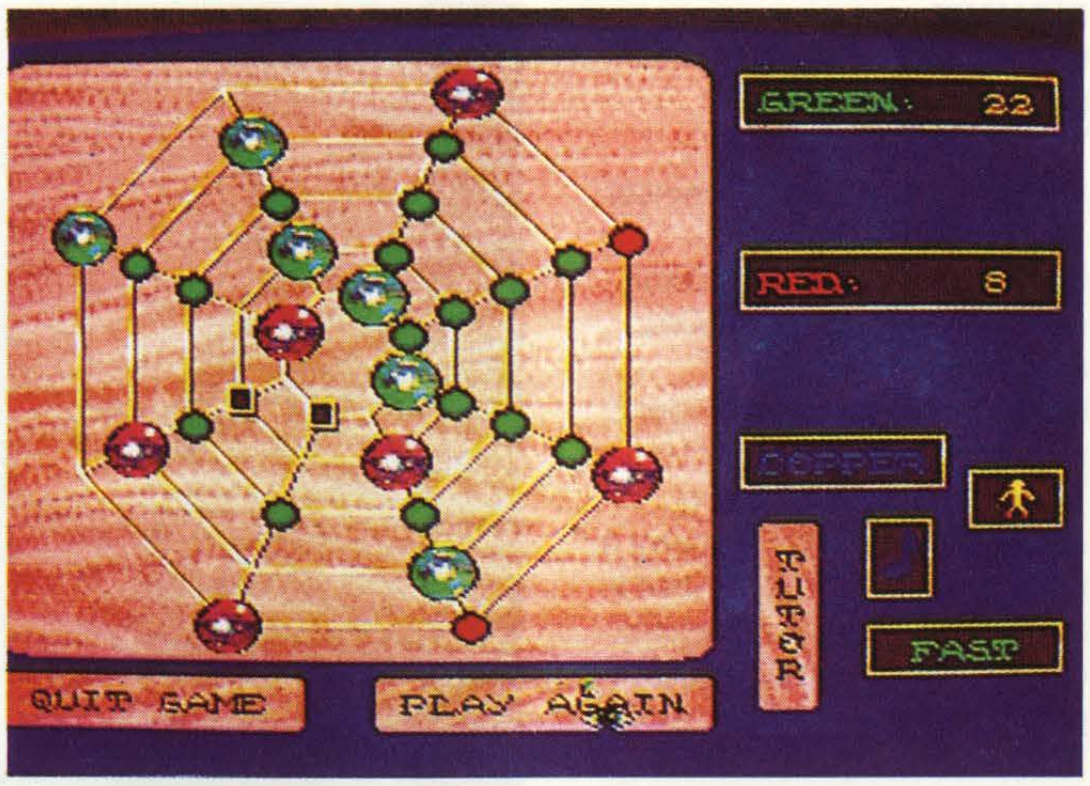
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

US GOLD
AMIGA
PREZZO: LIT. N.P.

Tanti, ma tanti, tanti anni fa (si parla in termini di eoni) sul nostro pianeta vivevano creature anfibie talmente grandi da poter ingoiare una balena in un sol colpo. Una di queste gigantesche entità andò a morire nell'estuario di un fiume e la sua candida carcassa ospitò, nei secoli seguenti, una misteriosa intera civiltà. All'interno del cranio si stabilirono i sacerdoti, in pratica la casta regnante, mentre nelle rimanenti porzioni di scheletro venne costruita una immensa metropoli.

Attraverso la macchina del tempo US GOLD ci ritroviamo catapultati nel bel mezzo di questa improbabile civiltà, nei panni di un semplice e modesto cittadino. L'unico modo, infatti, per farsi una posizione (e magari metter su casa e famiglia), consiste nel procurarsi un Crystallion, ovverosia una specie di cavallo magico nato dai magici cristalli energetici che, a detta dei sacerdoti, si sono sviluppati nel cranio-tempio-santuario. I Crystallion sono esseri di straordinari intelligenza e fedeltà e solo chi ne cavalca uno può occupare un classico scranno nel Consiglio Supremo dei sacerdoti.

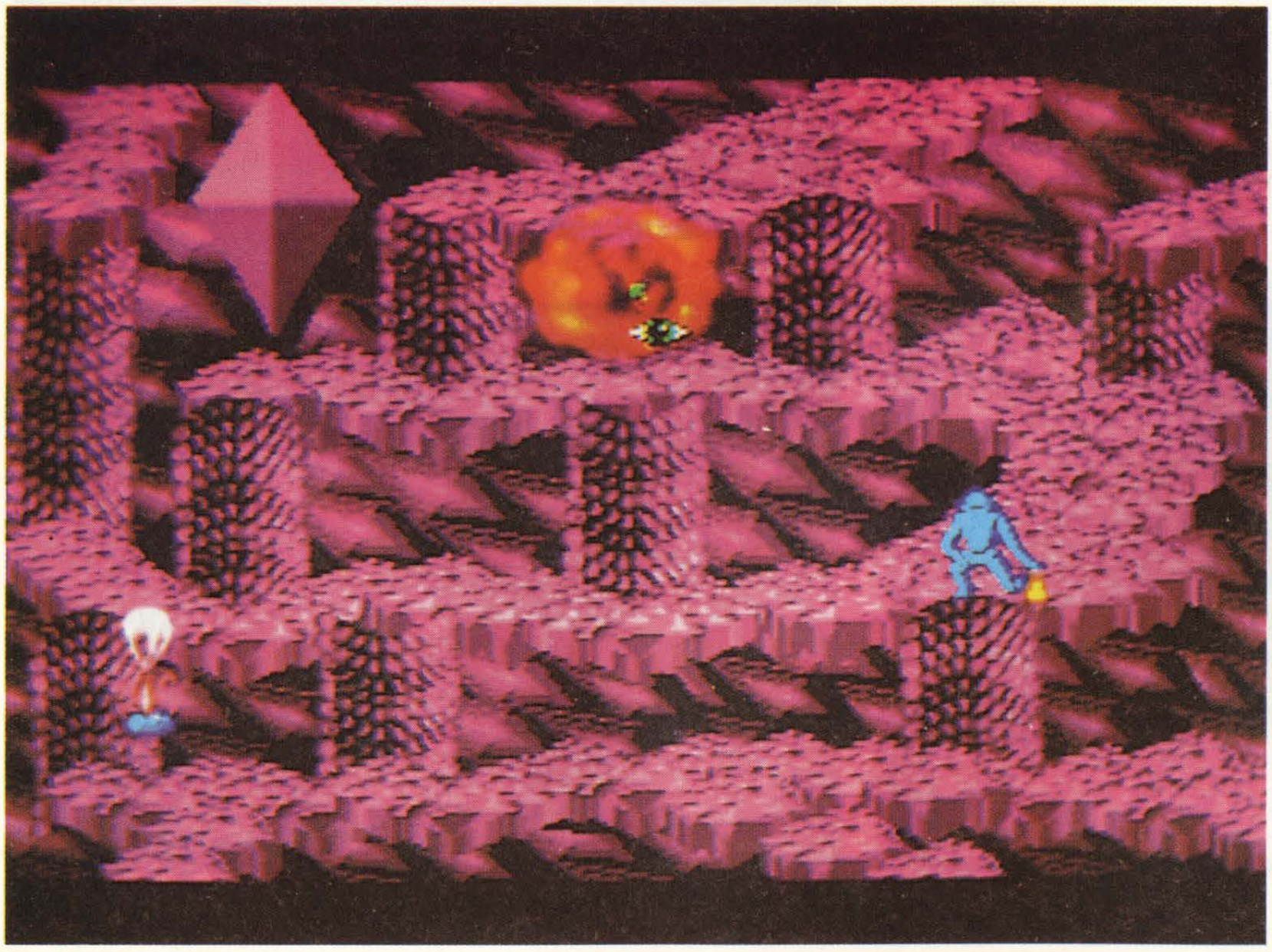
Per trovare un Crystallion dovremo, innanzitutto, recuperare uno dei cristalli incantati; il gioco viene quindi suddiviso in cinque sottolivelli accessibili in ordine gerarchico. Nel primo, Tsimit, che corrisponde anche alla regione del teschio, dovremo trovare l'uscita da uno strano insieme di labirinti, popolati dagli immancabili mostri assassini. Nel secondo, il BOSU, dovremo cimentarci in una specie di Tic-Tac-Toe concentrico e tridimensionale (sta a metà tra un Tetris ed un Eye). Giunti al PRODA potremo poi ricostituire la nostra riserva energetica che, sin dall'inizio del gioco, ci permette di sopportare i colpi e il tocco letale dei nemici. Non si tratta però di una semplice stazione di rifornimento perchè degli strani uccelli assetati di sangue (il nostro, ma va?!?) cercheranno di farci desistere dai nostri propositi di approviggionamento (che dite, proviamo con il Metano?!?!). Le ultime due fasi di gioco rispondono ad un secondo board game, il DEKETA (questa volta con carte da indovinare grazie ai nostri poteri ESP) e ad una sezione di scambio e commercio, l'HARESH, indispensabile per provare la nostra abilità agli occhi dei sacerdoti, in modo da meritarci il titolo di Cavaliere del Crystallion.





Graficamente parlando questo insolito game US GOLD è eccezionale (sfrutta moltissima grafica HAM e ottime animazioni), ma purtroppo non si può dire lo stesso per la giocabilità. Knights Of The Krystallion è uno strano ibrido tra simulazione commerciale, wargame e arcade, sviluppato in sottolivelli poco interattivi e addirittura sterili di particolare interesse. L'accompagnamento sonoro è simpatico, senza dubbio, ma tutto ciò non basta a decretare il successo di un videogame che avrebbe dovuto rivelarsi qualcosa di incredibilmente originale e divertente. Sembra un simulatore di "civiltà" a metà tra Populous e Sim City, ma non ci convince,

Val. Globale: 6,6



MANCHESTER UNITED FC

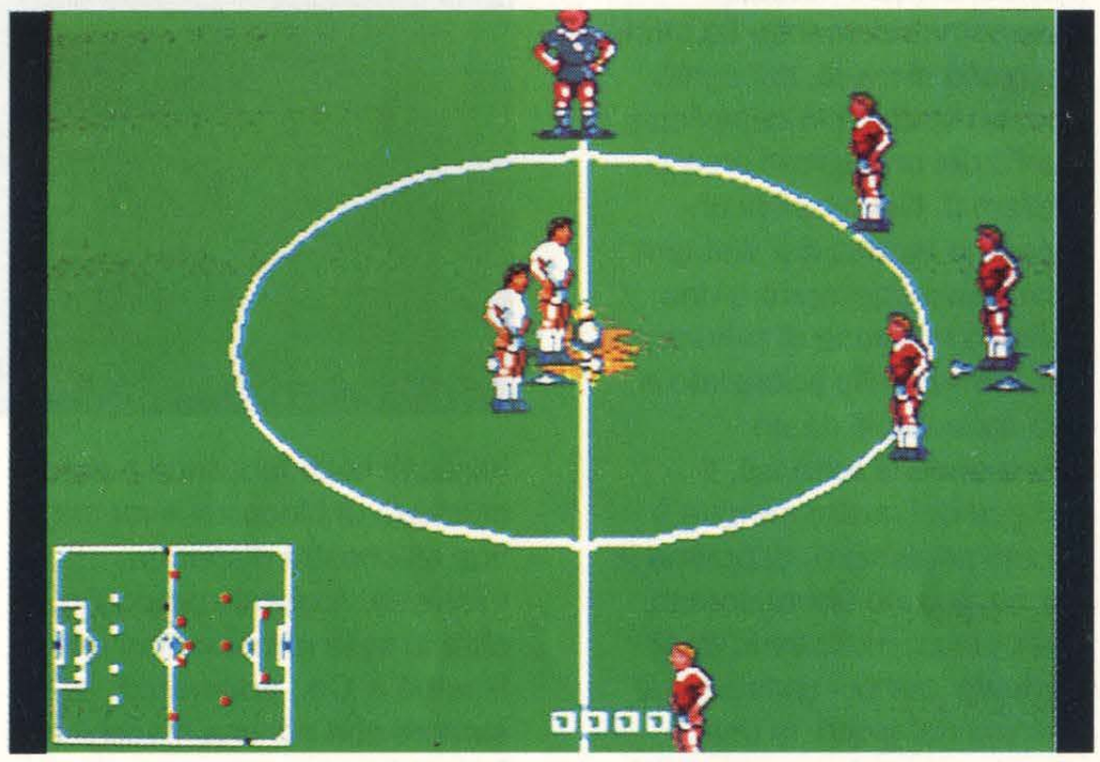
KRISALIS
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. N.P.

Per fortuna, lo diciamo subito, la Krisalis non ci offre un'ennesima interpretazione computerizzata dei prossimi Campionati del Mondo di calcio. Manchester United FC, come giustamente dice il titolo, è una completa simulazione del campionato di soccer giocato al di là della Manica. Visto che la Grandslam e la Ocean possedevano già i diritti di sfruttamento per la compagine del Liverpool, alla Krisalis altro non è rimasto che optare per Alex Ferguson e i suoi ragazzi da 13 milioni di sterline e rifar loro un make-up fatto di pixel!

Il gioco è suddiviso attraverso un'abile miscela di strategia e arcade vero e proprio, per la gioia di un po' tutti gli amanti del soccer computerizzato. Sfruttando un superbo contorno di immagini digitalizzate (anche animate) la Krisalis ci presenta la fase manageriale, completissima e poliedrica, unita ad un gioco d'azione che ben poco ha da invidiare all'ormai pluricelebrato Kick Off. Manchester United FC viene gestito esclusivamente da icone, chiarissime ed enormi, nonchè dall'immancabile joystick (di tipo molto, molto robusto - credetemi!!). A caricamento ultimato è quindi possibile giocare l'intera simulazione o semplicemente godersi la fase arcade, completamente estranei alla sezione manageriale. In quest'ultima sarò possibile amministrare il proprio capitale, acquistare/vendere giocatori, tener conto dei falli, delle ammonizioni e dei danni subiti da ogni atleta, nonchè allenare la propria squadra in vista di ogni match.

Il computer ci viene, a questo proposito, in aiuto con moltissime tabelle e schede aggiornate ch riportano tutti i dati relativi alla sezione manageriale. Simpatico l'impiego delle foto-tessera digitalizzate per ogni giocatore che aggiungono un ulteriore livello di realismo al game. Per quanto riguarda la sezione arcade la giocabilità è eccellente e l'animazione velocissima. Non manca nemmeno l'arbitro che fa proprio tutto come nella realtà (tranne beccarsi improperi ed ingiurie dai tifosi - comunque, urlategli pure contro, basta chiudere la porta della vostra stanza!!!). Il controllo di palla viene evidenziato attraverso il solito cambio di colore del giocatore che ne è in possesso; ci sono anche falli, punizioni e calci di rigore, il tutto raffigurato anche in uno scanner a fondo schermo, simile a quello di Kick Off. La rappresentazione del campo è esclusivamente laterale con ottimo scrolling, fluido, omogeneo e ottimamente definito.





L'accompagnamento sonoro è del tipo più rutilante possibile e crea un'ottima atmosfera tanto cara soprattutto a tutti gli hooligans della situazione! Manchester United FC ha un'unica pecca: la simulazione del campionato anglosassone. Fintantochè qualcuno non cercherà di fare altrettanto qui in Italia (c'è comunque Soccer manager Plus tradotto dalla SC di Casciago), ci dovremo sempre "sorbire" ottime simulazioni di un campionato decisamente estraneo ed alieno alle nostre "curve sud" e "fosse dei leoni"!!!

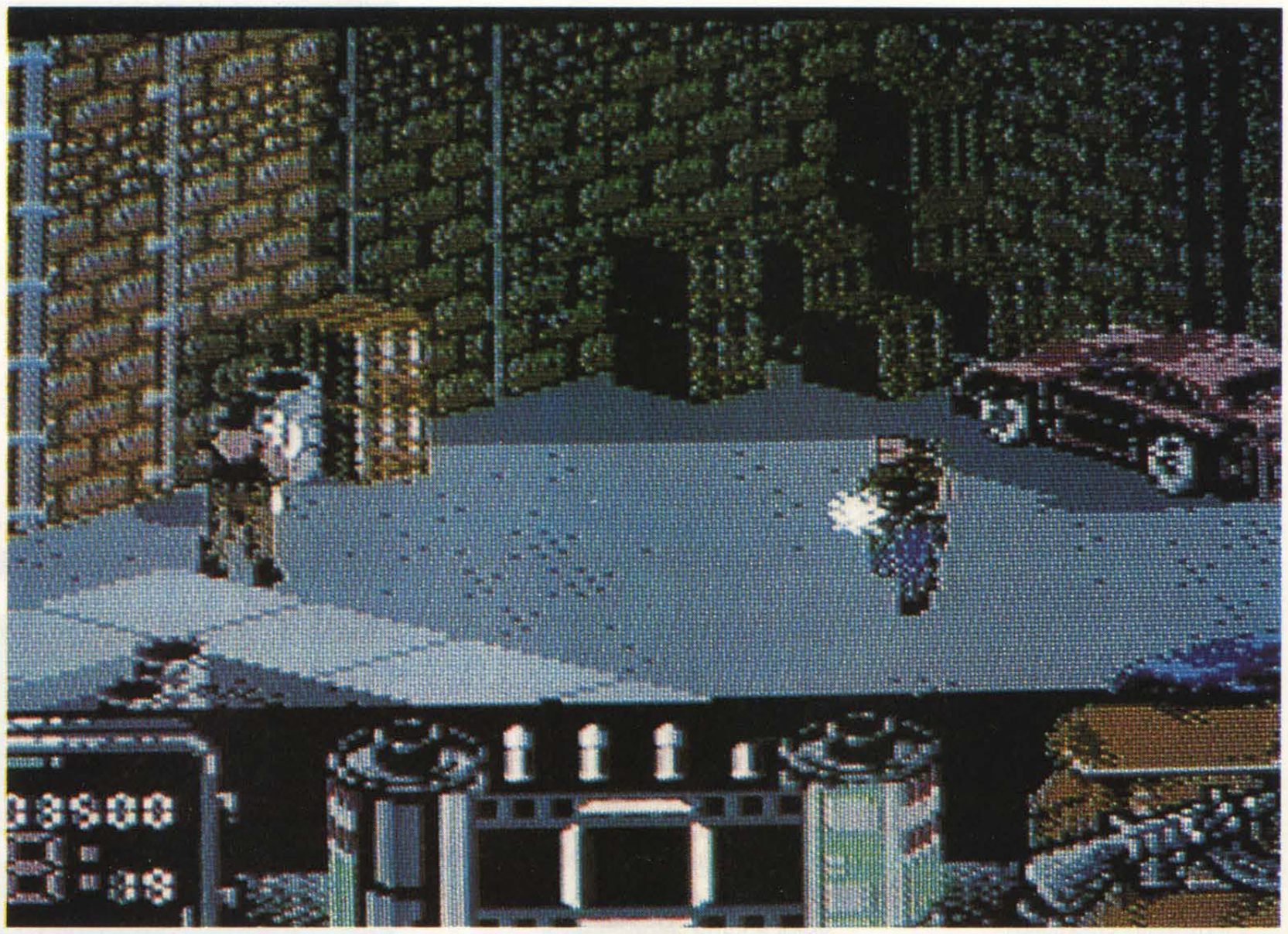
Val. Globale: 8,7



VG&CW YEP!

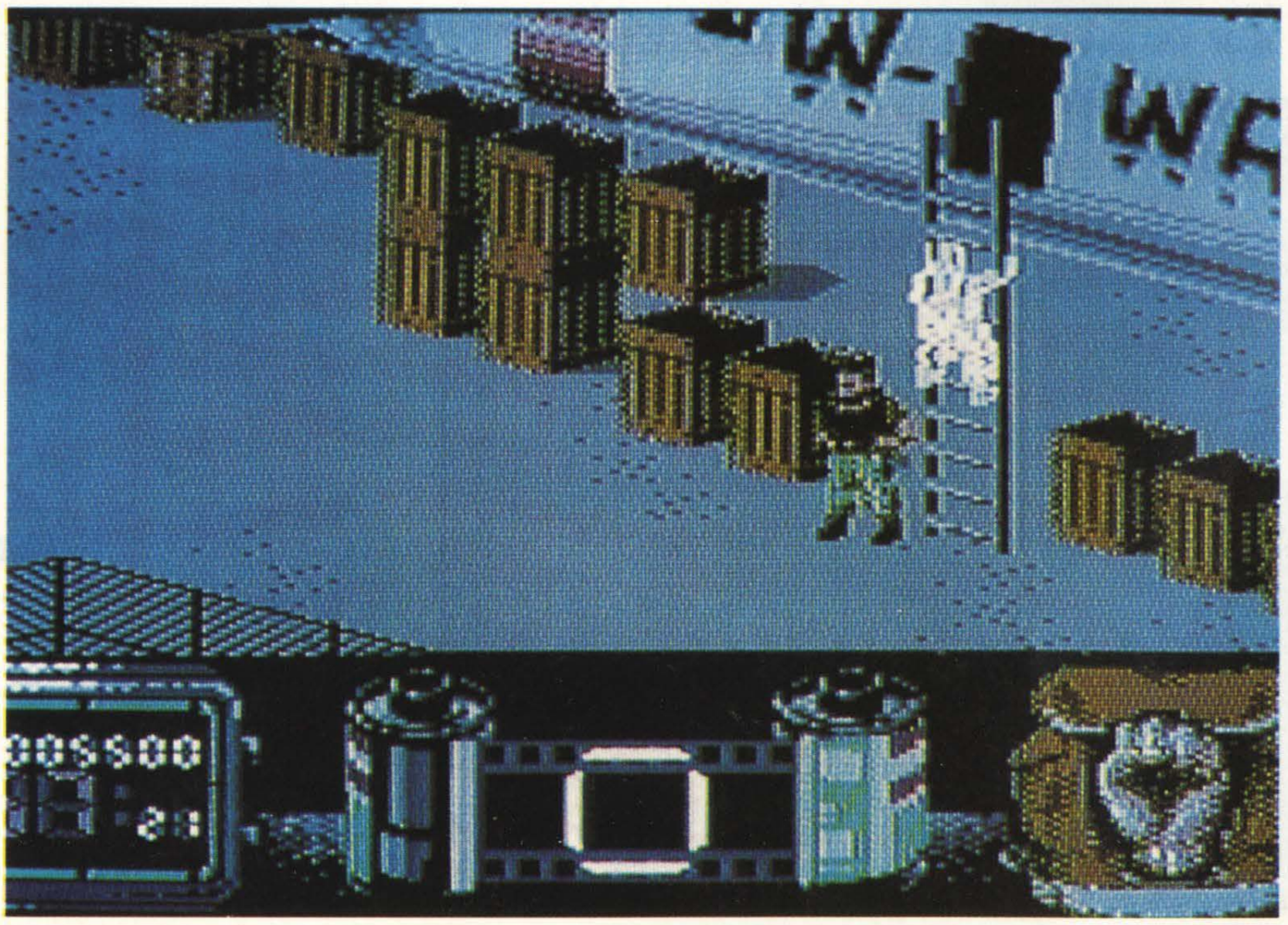
VENDETTA

SYSTEM 3
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 25.000 (D)



La "vendetta" della System 3 arriva inaspettata e graffiante ai danni di tutte le altre software house che hanno cercato di clonare il celebrato sistema di gioco della sua saga di ninja computerizzati. Vendetta è infatti sviluppato attraverso il solito meccanismo action che prevede un punot di vista in prospettiva dell'eroe che si muove in un universo tridimensionale ricreato assonometricamente. La storia del gioco si rivela, dal canto suo, un tantino più complicata di quella dei precedenti arcade system 3. Nei panni di un veterano reduce dal Vietnam dovremo intraprendere una solitaria missione di salvataggio di nostro fratello scienziato e sua figlia, rapiti da un commando di terroristi. Il sangue del nostro sangue è tenuto prigioniero, dapprima in un magazzino abbandonato, quindi in un malfamato dock portuale, per poi spostarsi, al termine del gioco, in una classica roccaforte pressochè impossibile da espugnare senza l'equipaggiamento adatto. Il problema è che la polizia, che sin dai tempi delle nostre sanguinarie scorribande nel Becco d'Oca non ci vede di buon occhio, ci considera implicati nella faccenda e perciò cercherà di bloccarci e metter fine alla nostra disperata missione. A questo proposito, oltre ai soliti armamentari a la Rambo & Co., porteremo sempre con noi una macchina fotografica per catturare su pellicola le prove della nostra più totale innocenza e costituire schiaccianti capi d'accusa per gli scellerati rapitori. Il gioco si sviluppa allora su più livelli, frammezzati da una corsa in macchina (blindata e armata, ovviamente!!) all'inseguimento dei banditi, messi in fuga dopo i combattimenti al magazzino e al porto. Nel complesso ne scaturisce un'ottima miscela di pura azione arcade, unita ad una certa componente adventure che prevede la raccolta di molti oggetti bonus tra cui, bombe, detonatori, caricatori per il nostro AK 47 (lo conoscete, vero?!), floppy disk contenti preziose informazioni, ecc. Non dimenticate che, come gran finale, ci sarà da recuperare una potente formula segreta energetica, che i rapitori di nostro fratello sono riusciti a strappargli.

L'aspetto grafico di Vendetta è eccellente anche se non presenta ulteriori raffinamenti rispetto ai passati Ninja System 3. Si gioca esclusivamente con il joystick che viene gestito egregiamente offrendo una ottima giocabilità. Il commmento sonoro è altrettanto coinvolgente e riesce a sfruttare al massimo le povere capacità dell'8 bit Commodore. Ci vorranno ancora tre o quattro mesi prima che Vendetta sia presentato in versione Amiga e Atari ST; per il momento rimane dunque un ottimo e divertentissimo game ad eslusivo vanto ed appannaggio dei possessori di un CBM64/128.



Val. Globale: 8,8

VG&CW YEP!

WORLD CUP 90

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

Dopo il nostro preview esclusivo, che tanto scalpore ed aspettative ha suscitato (le sole telefonate giunte in redazione lo confermano!!), arriva finalmente, così come appare nei negozi di tutt'Italia, World Cup 90 targato Genias.

Diciamo innanzitutto che si tratta di un gioco tutto italiano, intitolato in inglese proprio perchè ricrea l'atmosfera dei prossimi mondiali di calcio, di indiscutibile risonanza internazionale. I "puristi" si lamenteranno dicendo che anche un "Italia 90" andava benissimo, ma tenete presente che World Cup 90 verrà prossimamente esportato in tutta Europa, quindi.....!!

Già dalle demo inviateci dalla Genias avevamo potuto toccar con mano l'altissima qualità del programma e il notevole impegno dei suoi designer; oggi ci troviamo di fronte ad un game con ottima giocabilità che poco ha da invidiare a "cugini" d'oltremanica forse solo un po' più blasonati.

Si gioca da soli o, al massimo, in otto sfruttando la scelta di una delle 25 formazioni calcistiche presenti ai prossimi Campionati Mondiali. A questo proposito il programma parte con un piccolo menu in cui sarà possibile attivare proprio questa opzione e iniziare quindi a giocare. Gli sfortunati possessori di un monitor monocromatico potranno selezionare la grafica B/W con il comando presente sempre ad inizio gioco.

Ci viene infine offerta l'impostazione della durata di ogni partita ed una comoda fase di allenamento (un solo incontro) analoga a quanto accadeva nel "Gioco Singolo" di Kick Off.

Le analogie con i vari soccer computerizzati continuano, ma si fermano, con la scelta di due colori (uno base, l'altro supplementare) della nostra squadra. Il computer, com'è ovvio presumere, gestisce contemporaneamente tutte le squadre partecipanti non selezionate dal giocatore; in questo modo ci sposteremo automaticamente da città a stadio, proprio come nella realtà, per disputare gli incontri, rimanendo aggiornati sull'andamento generale del campionato.Per rendere le partite il più realistico possibile sono stati impiegati moltissimi parametri che influenzano il gioco, le tattiche ed i comportamenti di ogni squadra. Vengono infatti considerati, oltre alla "forza" e alla "tattica", tutti i falli subiti, la stanchezza e il morale dei giocatori. Verso la fine del secondo tempo, ad esempio, potrà capitare che la compagine avversaria risulti più lenta nei passaggi e negli affondi di quanto lo era ad inizio partita. Occhio però, tutto ciò può capitare anche a noi!

Il delicato equilibrio tra simulazione e giocabilità non viene comunque intaccato in alcun modo da queste peculiarità del game che risulta, fino all'ultimo secondo, sempre divertentissimo e particolarmente godibile. Durante l'azione di gioco è stata inserita la "chiamata del pallone" da parte di uno degli atleti della nostra squadra. Converrà dunque effettuare un eventuale passaggio verso quest'ultimo per poter garantire fluidità e continuità all'azione in corso ed evitare di perdere il controllo della sfera. Nel caso di rigori, dopo un fallo o, addirittura, dopo i tempi supplementari, il punto di vista si trasforma in soggettiva da parte del giocatore che esegue il tiro; a seconda dei casi si controllerà allora il cannoniere o il portiere.

Durante la partita gli estremi difensori di ogni squadra vengono però controllati automaticamente dall'elaboratore. Attraverso la pressione del fire si calibra la potenza di ogni tiro e si possono effettuare rovesciate, scivolate sugli avversari, ecc.
Graficamente parlando questo World Cup '90 non è tuttavia strabiliante e si rivela inferiore a molti altri game analoghi; tuttavia tenete presente che, giochi come P.B. International Football (Grandslam), Gazzza's Super Soccer (Gremlin) e lo stesso Italy '90 della Simulmondo hanno creato uno scomodo tanto veritiero assioma: dove c'è bella grafica la giocabilità e pessima e viceversa!!!

Se allora cercate finalmente un bel gioco di calcio che possa egregiamente sostituirsi agli ormai "divinizzati" Microprose Soccer e Kick Off, non perdetevi assolutamente questo game Genias: finalmente qualcosa di bello, giocabilissimo e tanto, tanto divertente!

Val. Globale: 8,2









WARHEAD

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

Sulla scia degli ormai intramontabili Elite & soci la neonata Motion Picture ci propone un'ennesima avventura galattica nei panni di intrepidi ed irriducibili guerrieri stellari.

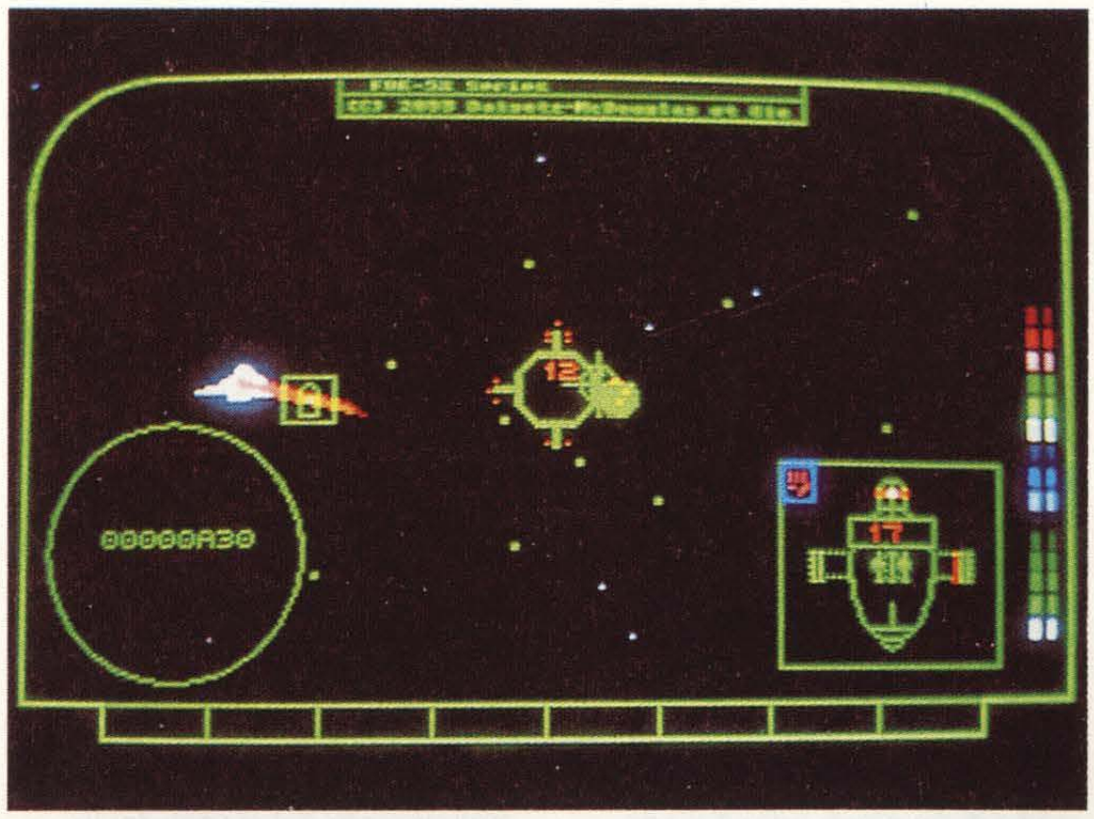
In Warhead (mi viene in mente l'unico album dei MORE!!) c'è il doppio dell'azione prevista in Elite e nessuna implicazione commerciale con scambi e acquisti vari. Il tutto viene perciò reso in un videogame altamente coinvolgente, di dimensioni e proporzioni vastissime.

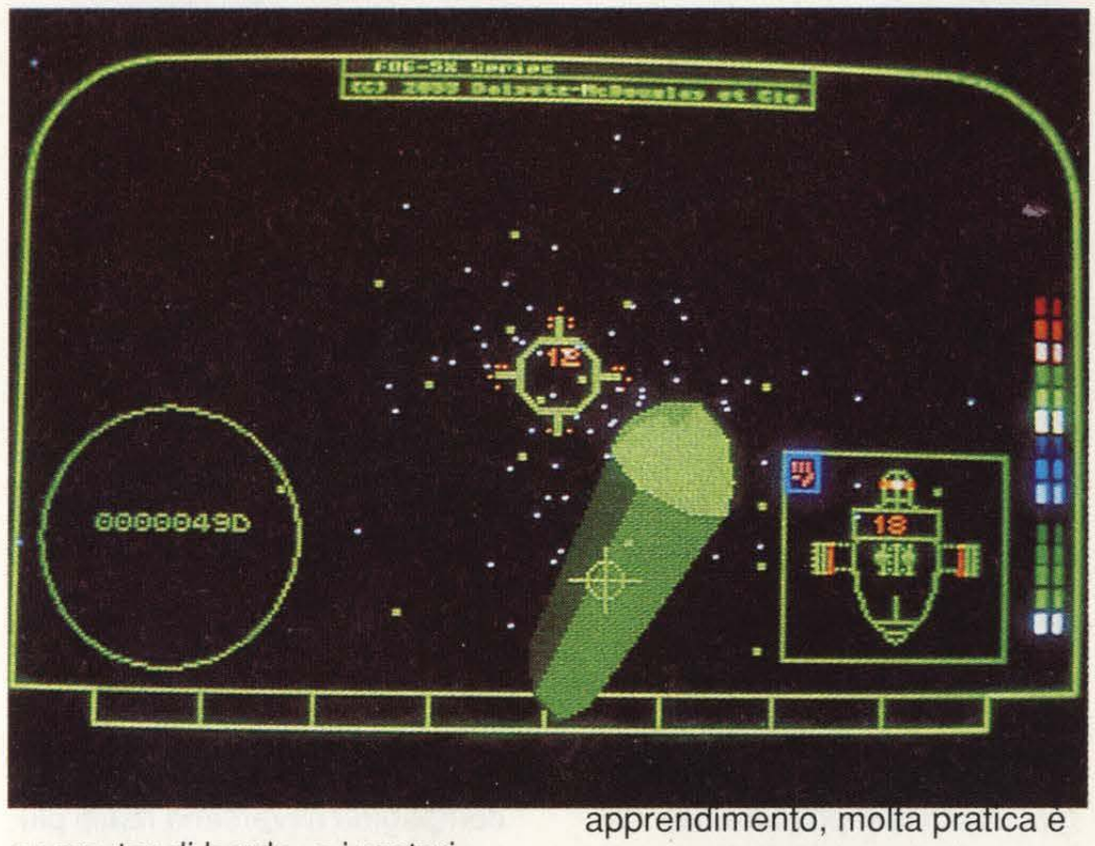
La trama del gioco è presto detta proprio perchè si rifà all'ormai strausato background di questo genere di game. Al di là delle aree conquistate e colonizzate dal genere umano, nella galassia conosciuta, si nasconde una terribile minaccia nella costellazione di Sirio. Gli antichi egizi in qualche modo avevano visto giusto, basandosi quasi su uno strano presentimento scaturito forse dagli influssi maligni dell'insolita Nana Bianca. Pare infatti che nei pianeti adiacenti una orrenda e bellicosa razza di insettoidi stia preparando la solita invasione su vastissima scala della nostra galassia e, ovviamente, del nostro povero pianeta Terra.

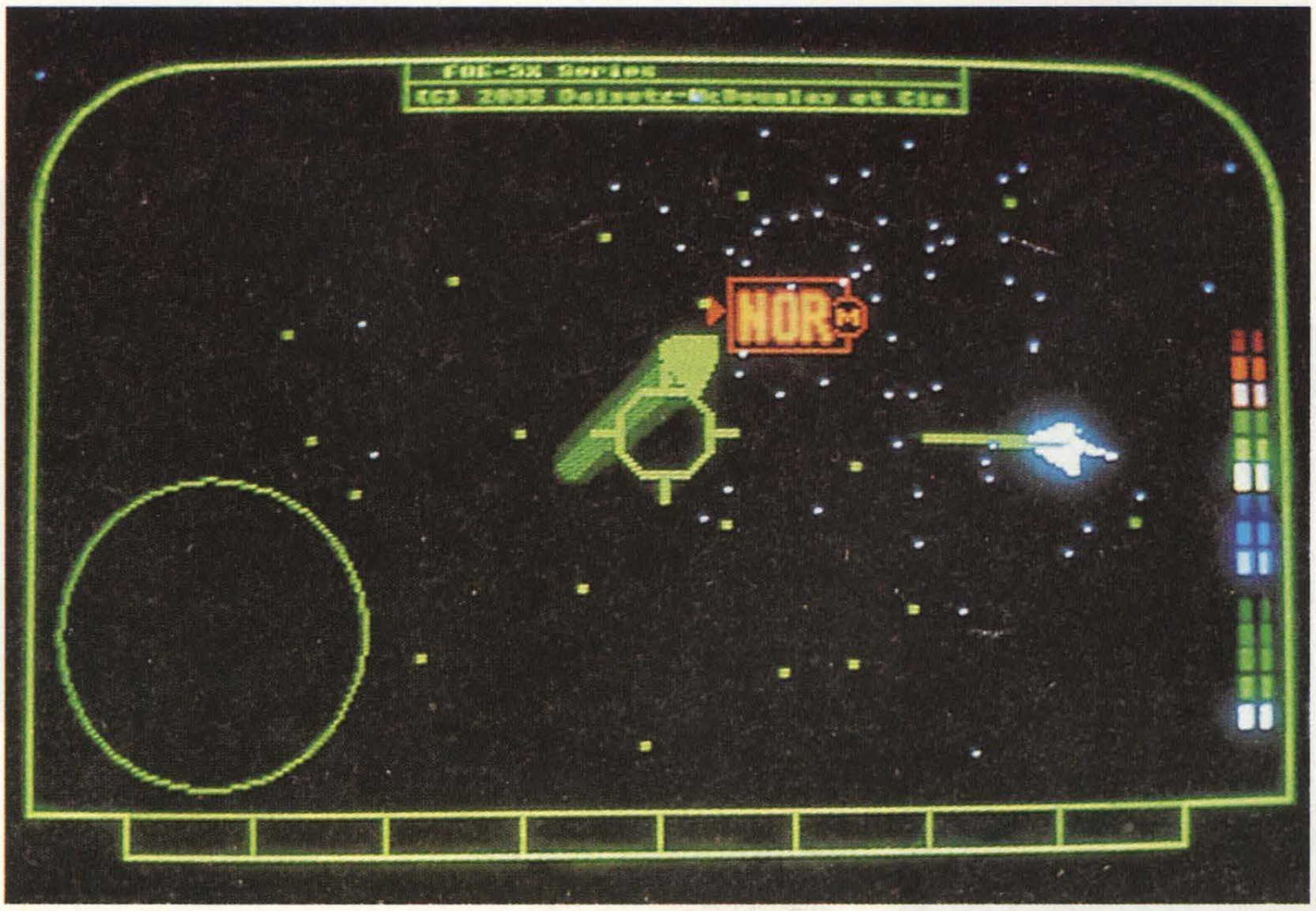
Il nostro compito sarà perciò quello di affrontare e sgominare questa ennesima "patata bollente" che la Federazione Interplanetaria ci scodella tra le mani. Il tutto viene organizzato in ben 39 missioni di guerra stellare durante le quali scopriremo che gli insani proponimenti degli insettoidi sono solo un anticipazione di qualcosa di molto, molto più grosso e preoccupante (se ve lo dico che gusto c'è?!).

Il gioco viene vissuto interamente a bordo del nostro caccia da guerra che impareremo a conoscere, domare e addomesticare nella prima missione, di tipo training; ci sarà infatti da imparare come muoversi e come effettuare i vari attracchi alle stazioni orbitanti alleate, nonchè intercettare i messaggi e le comunicazioni dei nemici e degli altri esploratori galattici, spesso fonte di altrettanto indispensabili informazioni. Il nostro mezzo, classificato con la sigla FOE-57, parte sempre da una SolBase della Federazione e viene armato, di volta in volta, a seconda degli scopi di ogni missione. Si inizia allora con i classici laser e qualche missile Stinger di nuova concezione, per finire con vere e proprie orge di strumenti d'offesa.

Per viaggiare fino a destinazione, dove incontreremo il nemico faccia a faccia (forse faccia a muso!), si impiega una cartina stellare, resa tridimensionalmente dal computer di bordo, e i motori Quadspace a propulsione iperstellare. Si gioca con mouse e tastiera, ma se i comandi richiamabili con la pressione di un tasto risultano di immediato apprendimento, molta pratica è necessaria per domare il "topolino" altrimenti imprevedibile e sensibilissimo. Non dimentichiamoci che stiamo viaggiando nello spazio su tre dimensioni e perdere la trebisonda, girando come trottole, è un affare di pochi secondi!







Graficamente parlando Warhead è bello come Elite, ma un tantino più veloce, scattante e meglio definito. La giocabilità ne risente allora in maniera positiva, stregando il giocatore con uno stupendo e godibilissimo nuovo Make-up per un soggetto di gioco decisamente scontato e già visto. Ottima anche la colonna sonora, anche se un pocł no misera. Nel complesso vale la pena di provare Warhead che si potrebbe tranquillamente considerare una versione spaziale del Fighter Bomber Activision. Pane per i denti degli smanettoni, ma contro i "bagarozzi di Sirio" niente Baygon Verde!!!

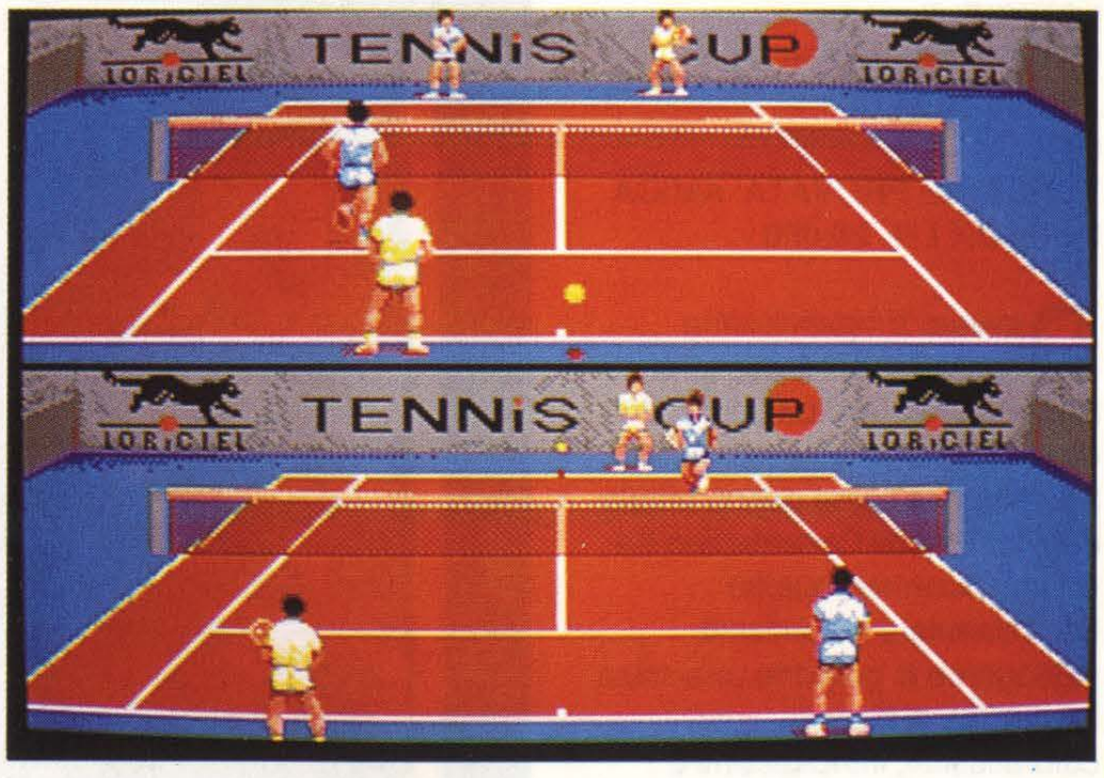
Val. Globale: 8

TENNIS CUP

LORICIELS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. N.P.

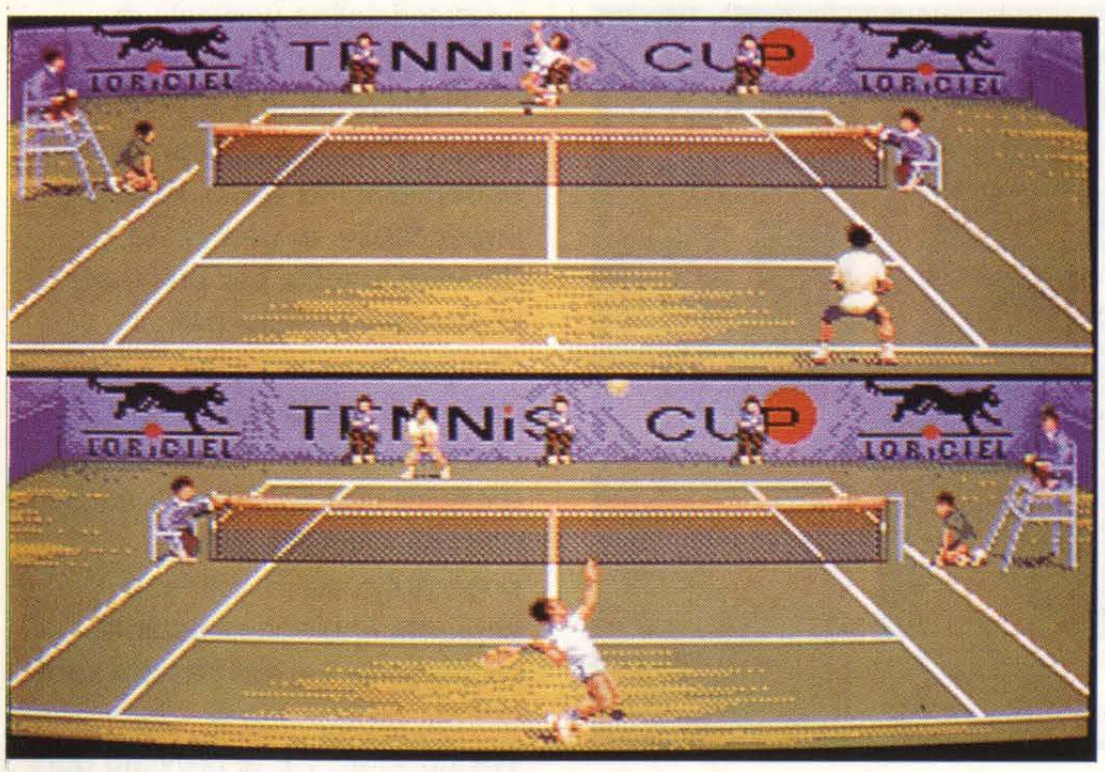
Dopo il Pro Tennis Tour targato Ubi Soft sembra che molte software house abbiano scoperto che su Amiga si può convertire e simulare anche il nobile sport del tennis, oltre al calcio, all'hockey, all'ippica e...al tiro con la cerbottana (sì perchè ormai di simulazioni sportive se ne sono viste di tutti i colori tranne proprio il tennis!!!). A testimonianza di questo fatto arriva il Tennis Cup della francese Loriciels, realizzato, purtroppo per noi, ad immagine e somiglianza del succitato tennis Ubi Soft.

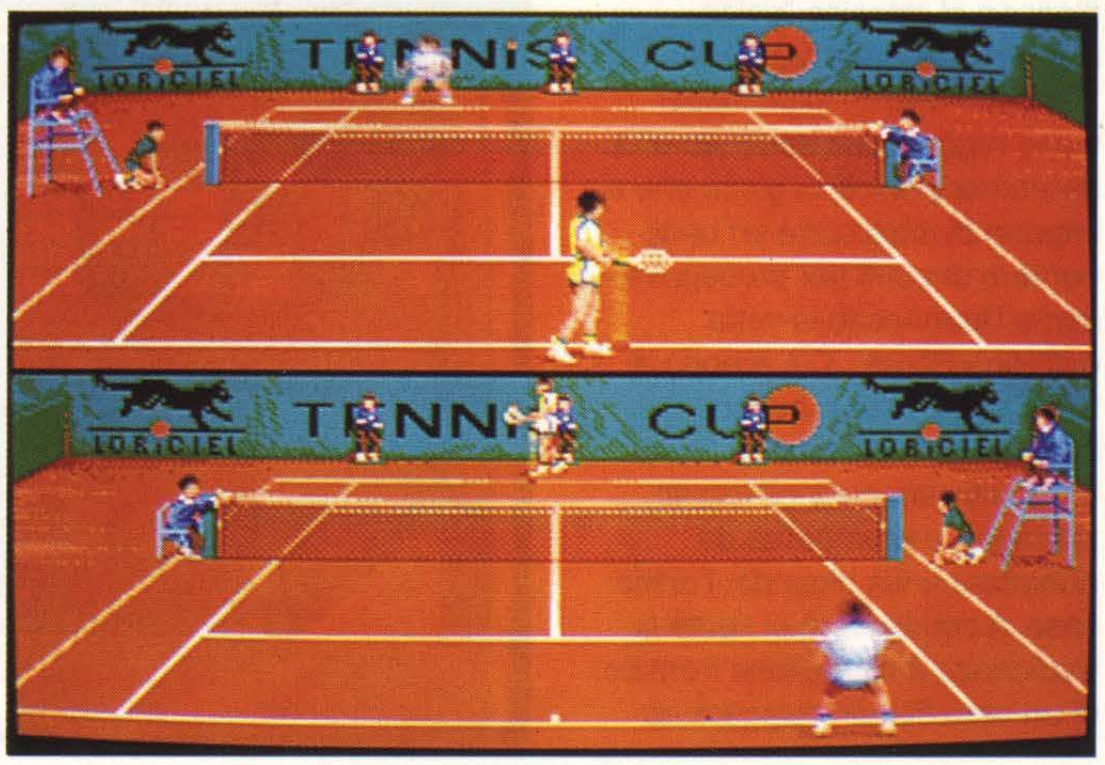
In Tennis Cup si può giocare da soli o in due, scegliendo anche l'opzione per un doppio, si possono impostare tre differenti livelli di difficoltà, ci si può allenare e si possono disputare alcuni tornei. Si parte infatti dalla classica partita della domenica mattina (contro il capoufficio o il responsabile dell'Ufficio Sinistri - se vi è venuto in mente il Rag. Filini avete vinto la bambolina!!!), per arrivare ad un torneo aziendale e continuare poi verso la Coppa Davis ed un particolare campionato del mondo. Proprio come accadeva in Summer Games (bhè e che c'entra?!) si possono scegliere i propri colori (ci sono proprio tutti, Israele e Messico compresi!), i propri partner e, non per ultime, le proprie abilità specifiche nel rovescio, nel dritto e...nel punto a croce! I sottomenu ad inizio gioco si rivelano allora completi e particolarmente versatili al fine di rendere Tennis Cup il più



realistico ed entusiasmante possibile.

Una volta scesi in campo (se si è in piena Coppa Davis ci viene suonato pure l'inno nazionale) ci troviamo di fronte al classico schermo diviso in due porzioni, sulla scia di Pitstop, Ace 2 e Ballblazer. Ciò permette al giocatore di vedersi, in prospettiva, a fine e fondo campo durante tutta la partita. Il manuale di istruzioni si rivela poi molto chiaro per svelare colpi e tattiche vincenti impostabili tutte con il joystick.





E McEnroe dov'é?!



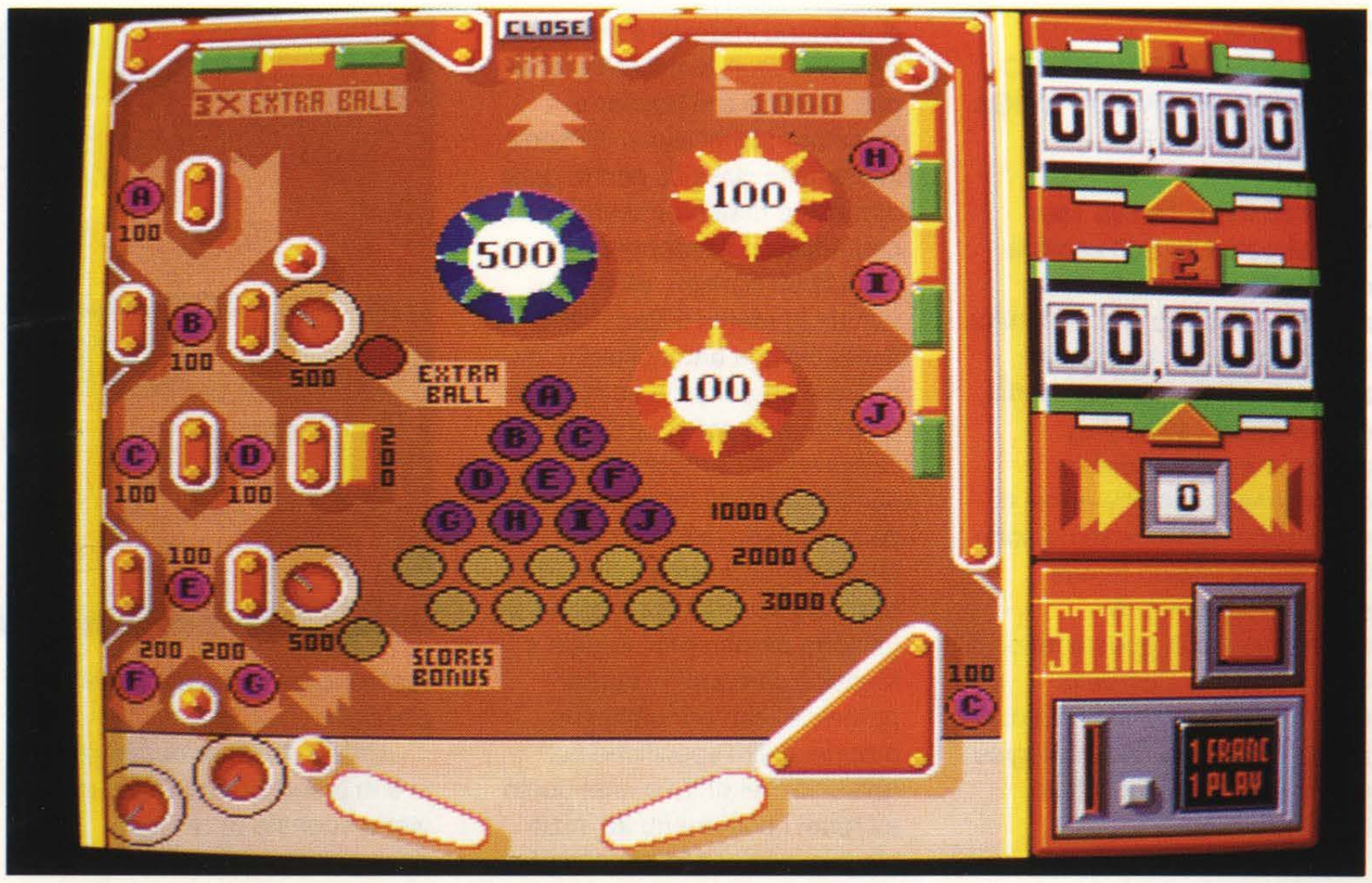
Le animazioni risultano abbastanza veloci (non come quelle del Pro Tennis Tour) e ben dettagliate, ma seguire il minuscolo sprite della pallina in metà schermo non è sempre cosa facile. E' perciò necessario acquisire molta dimestichezza con il gioco (magari grazie al lanciapalline automatico d'allenamento) e imparare a muovere correttamente non solo l'alter ego in pixel, ma anche i nostri occhi, alla ricerca affannosa dell'imprevedibile pallina.

Nel complesso Tennis Cup è un divertente giochino che godrà di un facile, anche se modesto, successo grazie al fatto che case come ECA, Accolade e Ocean non hanno ancora "sposato" la causa dei Borg e dei Panatta!

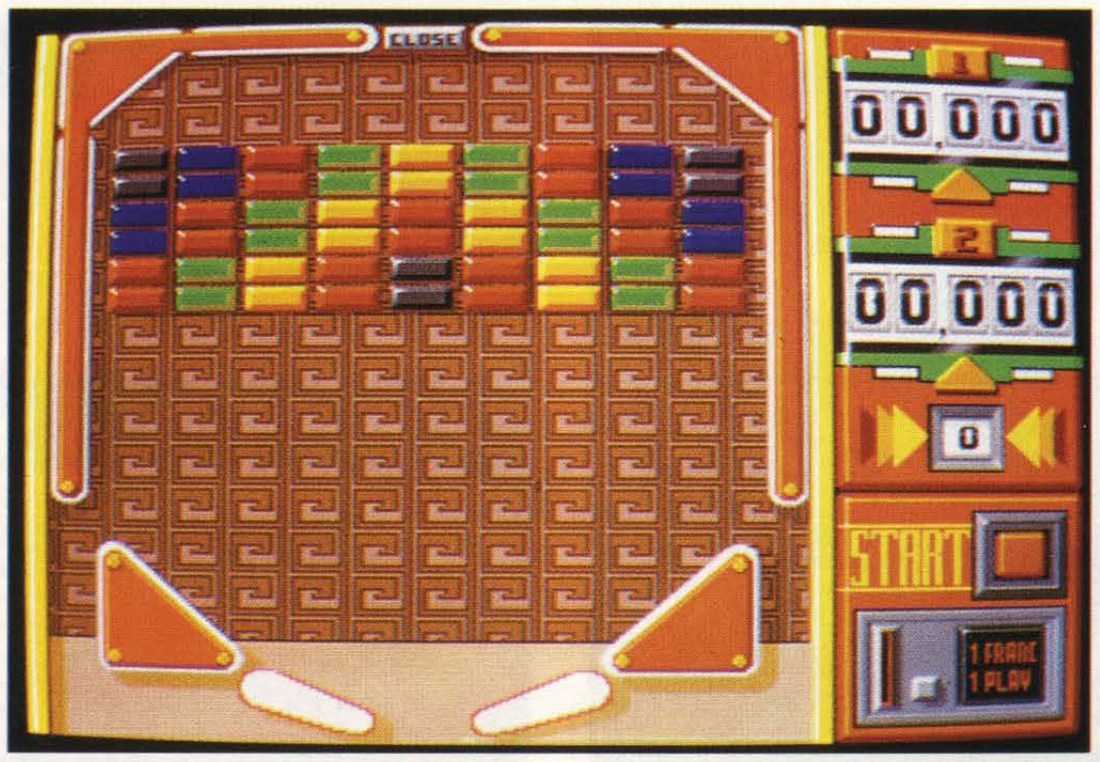
Val. Globale: 7,8

PINBALL MAGIC

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



Davvero simpaticissima questa super raccoltona di flipper computerizzati, prodotta dalla Loriciels francese. Etichettabile come degno emulo dei vari Pinball Construction Kit e Time Scanner, questo interessante e sbarazzino videogame ci propone una sfilza incredibile di flipper, coloratissimi, intricatissimi e pieni zeppi di ostacoli, bumper, funghetti, buche, tunnel e chi più ne ha più ne metta. Giocare è, chiaramente, semplicissimo. Basta "infilare" la monetina nel computer, lanciare la pallina e premere i due tasti "Alt" e la sbarra spazio, che si sostituiscono rispettivamente ai flipper e al classico "colpo d'anca" a la Carlo Verdone "Troppo Forte"!!! Ogni flipper viene organizzato secondo una gerarchia di livelli di gioco che ci impone di totalizzare un certo numero di punti per proseguire verso l'immancabile vetta dell'High Score. C'è proprio di tutto, come al bar: buche, bersagli girevoli, tunnel, funghetti vari, cunicoli forzati, tesserine a scomparsa da abbattere e via dicendo; l'unica cosa di cui davvero si sente la mancanza è il tabellone frontale di un vero flipper, relegato ad una strisciolina verticale di indicatori.



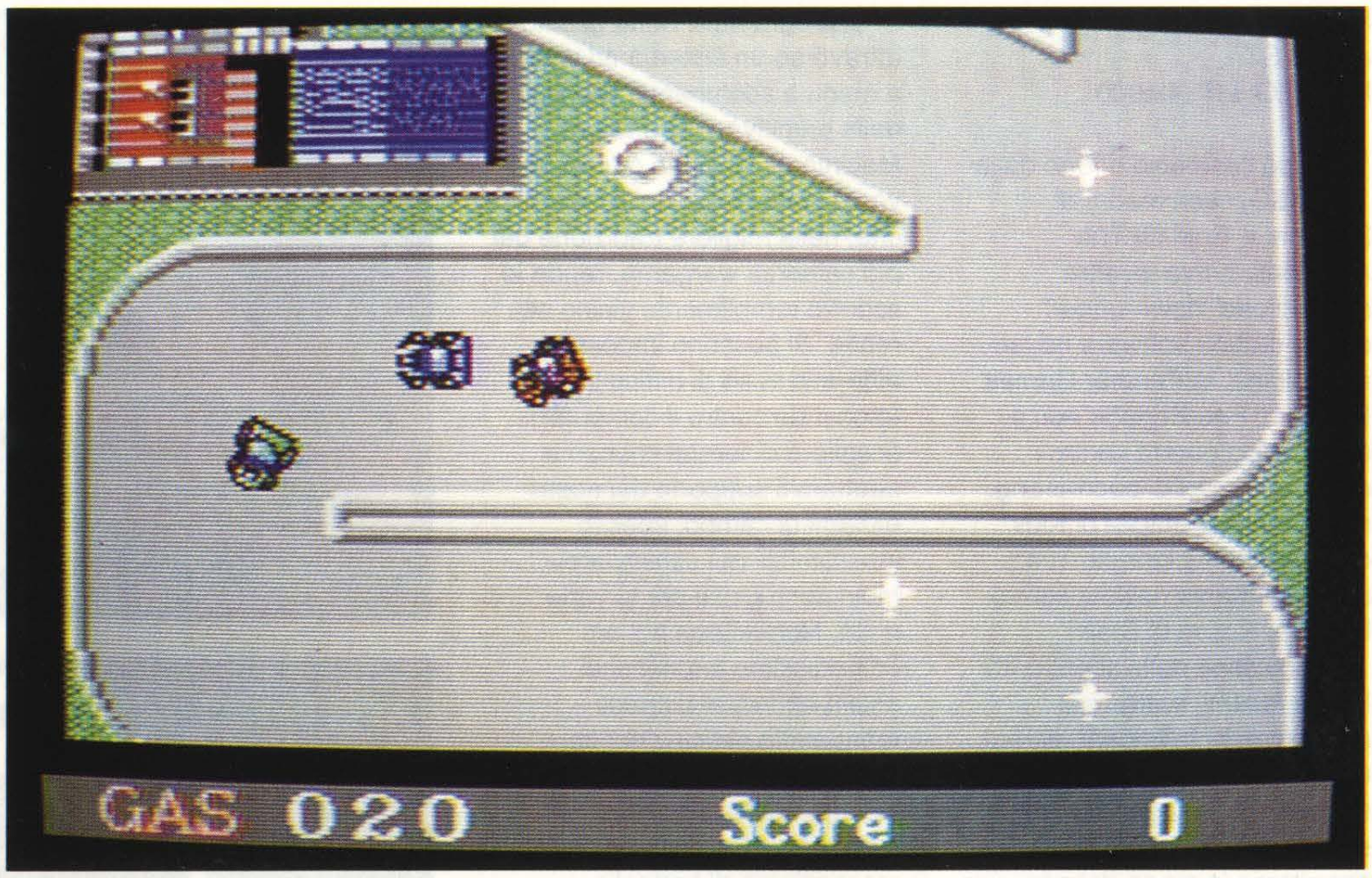


Graficamente parlando questo Pinball Magic si rivela estremamente pulito, chiaro e impeccabile, in una veste davvero insolita per un flipper, in passato sempre mal disegnato e reso caotico da miriadi di brutte animazioni. Ciò che la Loriciels ci propone sta a metà tra una sala giochi ed un cartone animato, grazie soprattutto ad un ottimo e sapiente impiego delle tinte cromatiche. Le animazioni sono ottime, omogenee e velocissime; viene previsto ogni più strano ed insolito movimento della pallina proprio per ricreare una giocabilità eccellente e altamente realistica. Anche gli effetti sonori non sono da meno, con qualche buona digitalizzazione degli arcisentiti "stump!", "ping!" e "biribiribiri!!!" (No, la pellicole fotografiche questa volta non c'entrano!!). Nel complesso per 25.000 lire ci viene offerto un bel passatempo computerizzato, facile, divertente e dedicato a stregare i videogamer di tutte le età. Dopo un po' tuttavia ci si stanca del flipper e ci vengono in mente quei famigerati veri arcade che hanno relegato al ruolo di dinosauro questo primo esempio di "mangiasoldi" da bar: che volete farci, è la vita!!!! (direbbe Pacman!).

Val. Globale: 7,7

HOT ROD

ACTIVISION
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000 (D)



Sulla scia delle Supercars Gremlin l'Activision ci propone un giochetto di guida tratto direttamente dall'omonimo coin-op targato SEGA. Hot Rod è un classico arcade dove, livello dopo livello, ci troveremo ad affrontare una serie di percorsi misti.

La difficoltà principale è costituita dalla limitatissima capacità del nostro serbatoio che ci costringe a rincorrere, durante lo svolgersi di ogni percorso, le letterine bonus "G", dove la "G" sta appunto per "Gas" (carburante). Gli sfidanti sono due e agguerritissimi. Per metter fine al predominio del computer sull'asfalto rovente di Hot Rod sarà allora necessario vincere quante più gare possibile e acquistare, all'immancabile emporio - officina, motori turbo frontali e posteriori, vari tipi di pneumatici (si perchè si corre sulla terra battuta, sull'asfalto, sul bagnato, ecc.), alettoni e spoiler da corsa, nonchè enormi e resistentissimi paraurti in grado di eleggerci a "padroni e bisonti della strada". La giocabilità è limitata alla semplice guida della nostra vetturetta che viene gestita da joystick e tasto fire.





Quel che più infastidisce è che tutte le volte che la nostra auto rimane in terza o quarta posizione, viene catapultata subito alle spalle di quella in testa controllata dal computer. Comodo, direte voi, brutale e frastornante diciamo noi perchè per un momento si perde completamente la trebisonda. Il gioco è strutturato in modo da gestire lo scrolling della pista in relazione alla vettura al comando. I circuiti risultano tanto originali quanto improbabili e difficoltosi da percorrere. Insomma c'è proprio tutto per far uscir pazzo anche il più esperto pilota. Ciò dovrebbe rendere Hot Rod particolarmente divertente, ma tuttavia qualcosa non ci convince. Forse è proprio il meccanismo di scrolling succitato, o l'estrema difficoltà di un soggetto comunque già sfruttato a lasciarci un pizzico di amaro in bocca. Ciò accadeva anche con l'arcade originale che non ha riscosso molto successo.

Hot Rod risulta particolarmente difficile da catalogare perchè piace, ma stanca, è simpatico, ma scontato, e, nel complesso, non offre un gran che di giocabilità. Graficamente è ben strutturato, la colonna sonora è la solita "spaccatimpani", ma dall'Activision ci aspettavamo qualcosina di meglio.

Val. Globale: 6,9

FIRE-BRIGADE

PANTHER GAMES
ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Dopo l'esempio offerto dalla SSG, casa madre di Rommel e Gold Of The Americas, arriva un'altra simulazione "down-under" creata da una software house australiana, la Panther Games. Il tema di Fire-Brigade non è quello della guerra contro i canguri, a colpi di boomerang, ma bensì la Battaglia di Kiev combattuta nel lontano 1943 dalla Germania nazista contro l'Armata Rossa di Stalin.

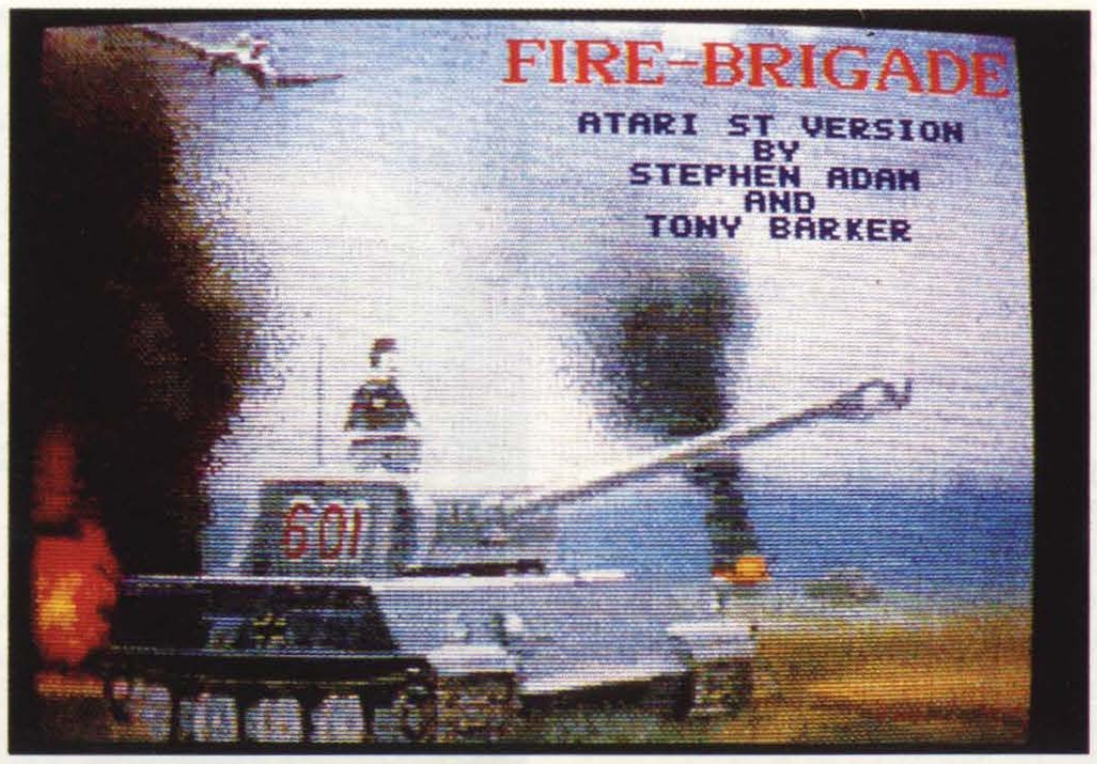
Al culmine dello scontro fra le due fazioni, entrambe disperatamente impegnate in una lotta senza quartiere, lo scenario di battaglia si apre sull'imminente caduta di Kiev che ritorna in mano del generale russo Vatutin. Questo scatena allora una poderosa offensiva, con la divisione corazzata di Rybalko, al fine di aprire una devastante breccia nel fronte nemico.

La 48esima Panzer Korps, al comando del Gruppenfuhrer Von Manstein, è però pronta ad affrontare l'inferno di fuoco russo, decisa a controbattere l'attacco e muovere un passo decisivo nella risoluzione del conflitto.

Da che parte schierarsi poco importa perchè i Fire-Brigade il divertimento, la suspence e l'azione non mancheranno per nessunno dei due eserciti simulati.

Il programma viene gestito attraverso un sistema ad icone e menu a scomparsa, eredità della primitiva versione per Macintosh. Ci viene offerta una vasta serie di opzioni e variabili che, nella migliore tradizione dei più celebrati wargame, rende lo scontro terribilmente vicino alla realtà. Si possono impostare differenti livelli di difficoltà (giocando contro il computer), scegliere differenti scenari e sfruttare il supporto dei nostri aiutanti di campo, spesso insostituibili nel consigliarci i movimenti giusti per le varie unità. Non manca poi un comodissimo tutorial che, sostituendosi al corposo manualetto di istruzioni (in inglese, per fortuna, e non in inglese-australiano!), ci introduce, giocando, ad un meccanismo di battaglia abbastanza complesso. Nell'organizzazione tattica e strategica delle nostre forze infatti rientra anche il supporto aereo e la disclocazione delle unità di fanteria; per ogni unità poi bisognerà considerare il morale, lo stato di affaticamento, il numero di danni subiti, ecc.

Graficamente parlando questo gioco è realizzato in maniera molto semplice e, per questo, di facile ed immediato impatto su un giocatore già abbastanza frastornato da decine e decine di comandi a scomparsa. In generale si può dire che si tratta di un bel war game di media difficoltà, più





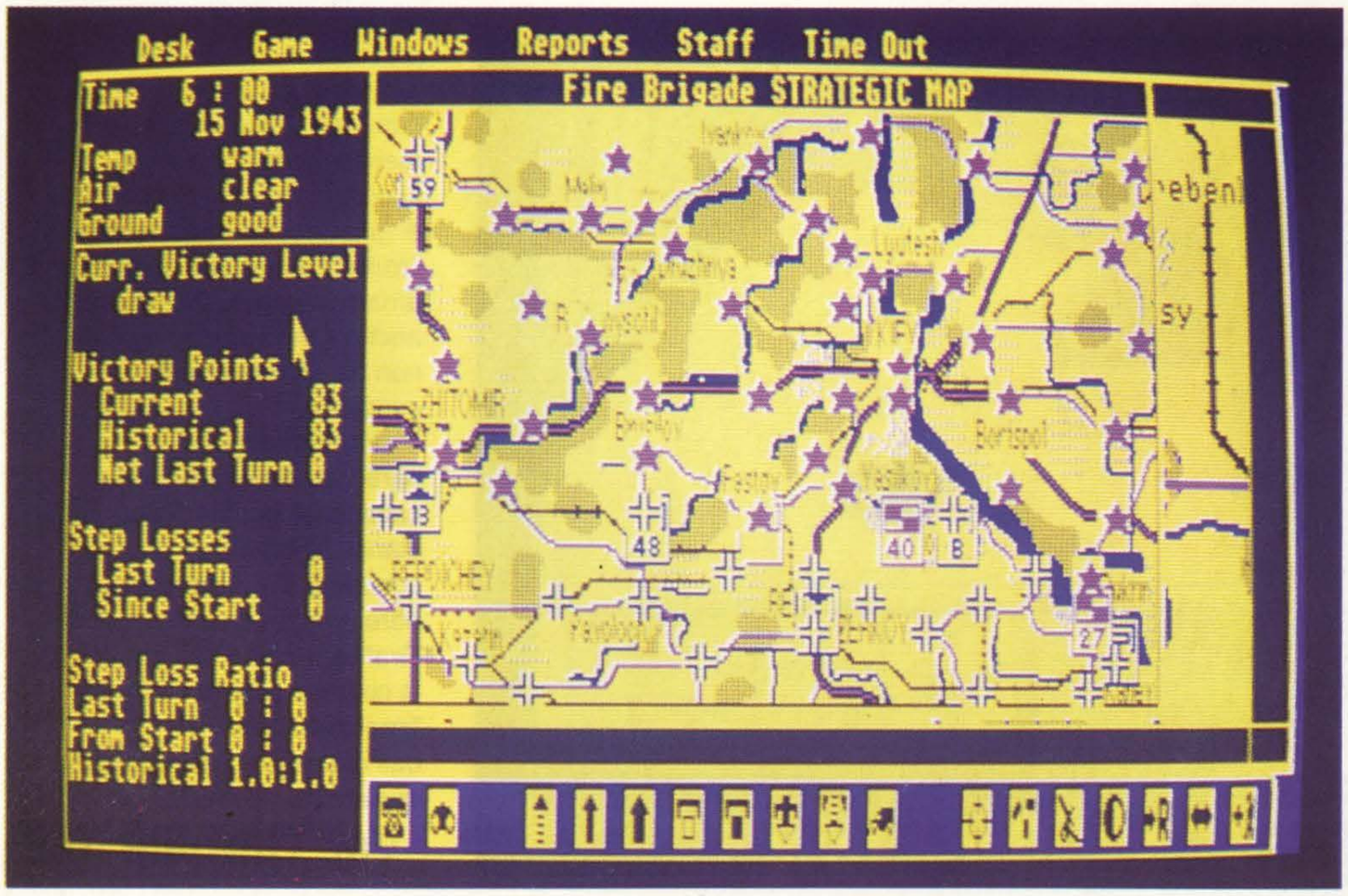
ostico da sviluppare che da imparare. Certamente non eccelle per originalità, visto che il soggetto è già stato ampliamente sviluppato da altre software house, ma per gli aficionados delle avventure "menu & icon - driven" (gestite da menu ed icone) sarà un appuntamento irrinunciabile. Questo gioco della Patnher Games nasce, non tanto ovviamente (perchè spesso le scritte sulla confezione ingannano!), da un'attenta ricostruzione storica che potrete tranquillamente ritrovare e consultare sui normali libri di storia.

Proprio per questo non abbiamo la presenza delle classiche "wild cards" o "wild units" dell'UMS Firebird che impostavano scenari di battaglia tanto complessi quanto improbabile e difficilmente gestibili fino in fondo.

La software house australiana invece dimostra di aver saputo sfruttare egregiamente un soggetto di gioco già proposto al pubblico mondiale, approfondendone la ricostruzione, la possibilità di opzioni e, non per ultima, la giocabilità ed il livello di interazione.

Fire Brigade arriva nella versione a 720 K formattati (quindi su disco a doppia faccia) e può girare su qualsiasi modello della famiglia ST.

Val. Globale: 7,7



TANK

SPECTRUM HOLOBYTE
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.IT. 69.000

Rieccoci a disquisire su una simulazione di carri armati. Anche questa volta il mezzo in questione è un modernissimo M1 ABRAMS, fiore all'occhiello delle forze occidentali.

Appena caricato il programma avevamo pensato di avere sbagliato disco...sì, di avere inserito nel lettore il 5 pollici di M1 TANK PLATOON della Microprose! Se non fosse per la schermata iniziale il dubbio sarebbe più che legittimo.

Le differenze, logicamente, ci sono e sono parecchie, ma l'"idea" utilizzata è "leggermente" uguale a quella usata dai programmatori della Microprose (qui ci sarebbe da stabilire quale dei due programmi è uscito per primo negli USA).

I programmatori della SPECTRUM HOLOBYTE sono gli stessi che ci hanno stupito con FALCON che, con la versione per scheda grafica EGA ha contribuito ad inaugurare un'epoca, è stato infatti il capostipite di una serie di giochi e di simulazioni stupefacenti, da allora i programmi "non seri", non professionali, per IBM hanno iniziato ha circolare in grande numero, come quelli per computer "giocherelloni" come l'Amiga e l'Atari.

Ma torniamo a TANK, ultima fatica della SPECTRUM HOLOBYTE: diciamo subito che per poter utilizzare il game è necessario possedere almeno una scheda EGA o VGA (sfruttata però in modo EGA) e 640 Kram, oltre ad un drive da 720KB o uno da 1,2MB.

Avrete capito che l'hardware necessario per fare girare TANK è abbastanza ragguardevole. Fatto questo che gioca a favore di M1 TANK PLATOON, molto più flessibile, che può sfruttare appieno le caratteristiche della VGA, oltre a quelle della scheda musicale AD LIB.

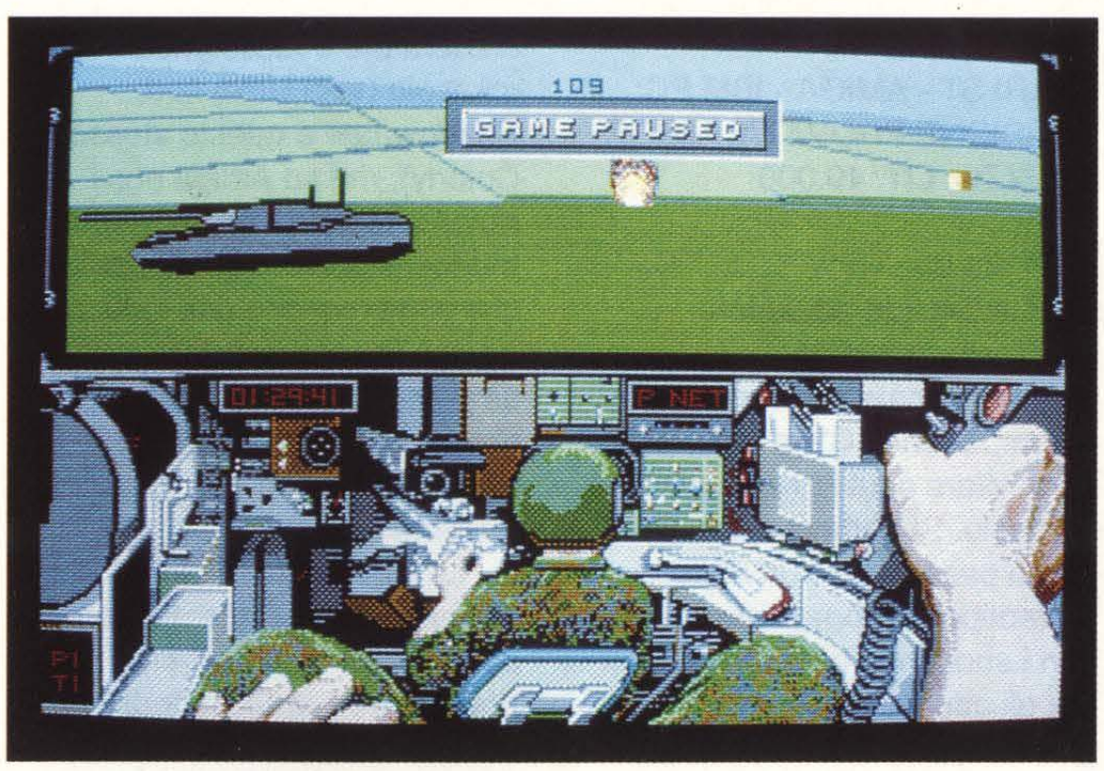
Fra le differenze, più piacevoli, che fanno pendere la bilancia dalla parte di TANK ricordiamo la possibilità di comandare una squadra di ben 16 tank e non solo 4 (come fa notare sulla confezione la SPECTRUM HOLOBYTE riferendosi alla concorrenza).

La grafica è a tre dimensioni, in molti casi vettoriale.

Le schermate che si susseguono sul video sono le solite (per queste simulazioni).

Il game permette di impersonare tutti i componenti dell'equipaggio: si passa dal cannoniere, al comandante, al pilota, questo cambiamento di ruolo comporta anche lo spostamento da una zona all'altra del mezzo.

Durante le varie fasi dei combattimenti si può richiedere il supporto dell'artiglieria o dell'aviazione. Tra i nemici troviamo i carri armati T-80, fiore all'occhiello delle forze



meccanizzate russe e del Patto di Varsavia. Gli scenari sono i soliti: si spazia dall'Europa Centrale al Medio Oriente.

Per iniziare a capacitarvi delle potenzialità dell'ABRAMS dovrete fare un corso di addestramento a Fort Knox, dove c'è la più famosa scuola di carristi degli USA, per poi passare al servizio attivo ed iniziare a combattere.

Le opzioni che il software consente sono veramente molte, oltre a poter decidere se comandare una compagnia, un plotone od un solo carro potete anche scegliere fra 15 differenti missioni: di ricognizione e di combattimento.

La grafica 3D ed il sistema di modellazione solida utilizzato conferiscono un alto grado di realtà alle varie azioni.

I sistemi di difesa e di offesa montati sul carro armato sono identici a quelli utilizzati dai tank americani (quelli veri tanto per intenderci).

Le azioni si svolgono sia di giorno sia di notte, dando in questo caso un grande vantaggio ad un mezzo tecnologicamente unico come l' M1 ABRAMS.

Il campo di battaglia è vastissimo: 3 mappe di oltre 600.000 acri ciascuna.

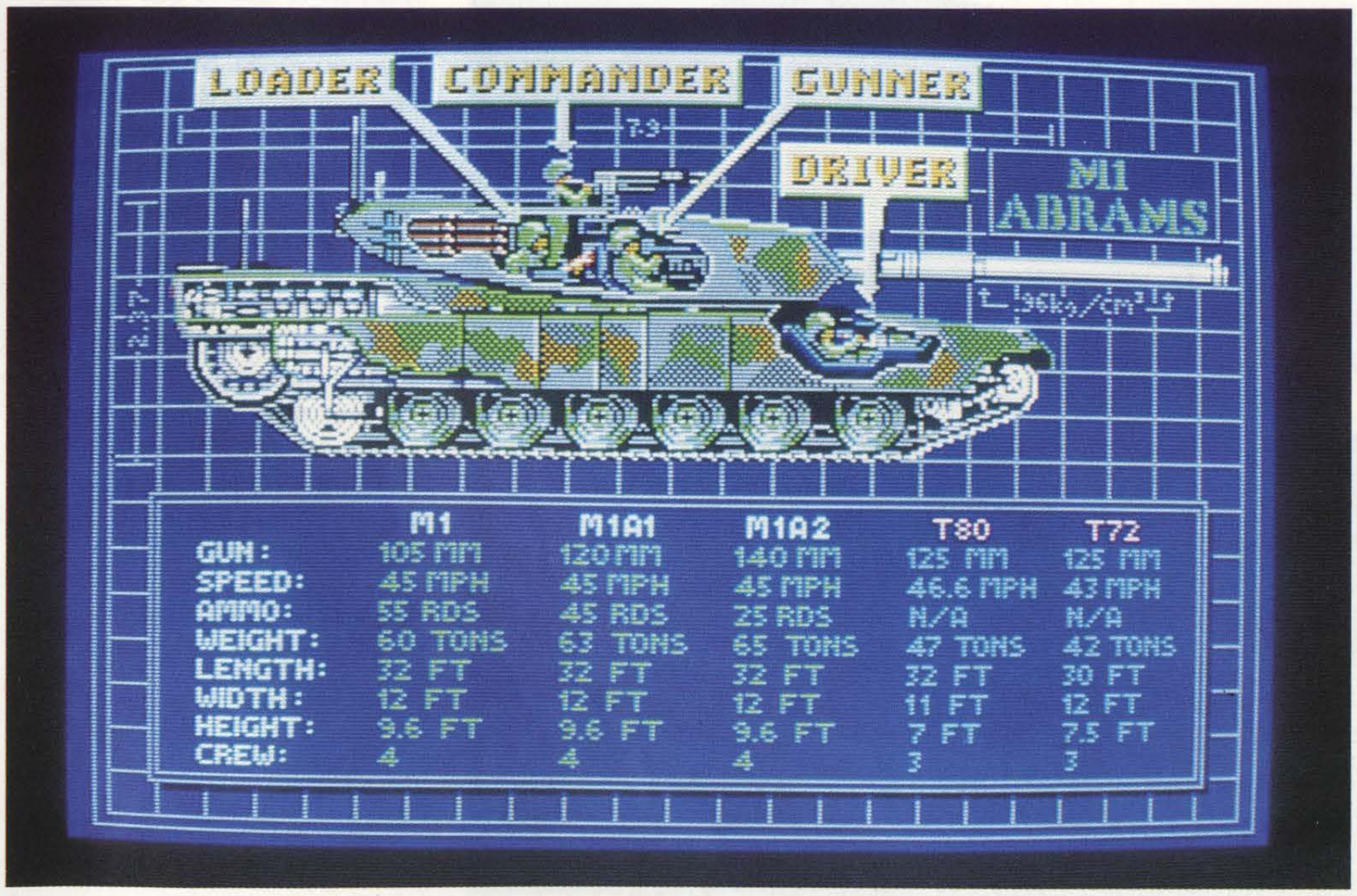
Giocare con questa simulazione della SPECTRUM HOLOBYTE è facilissimo, le poche cose da apprendere si recepiscono in un breve lasso di tempo, dopo di che si può iniziare a scorazzare sui vari campi da battaglia.

La giocabilità è elevata, e la simulazione della realtà è degna del game, la grafica è simile a quella di FALCON EGA e di PT-109, sempre della HOLOBYTE.

Unica grande lacuna di TANK è il fatto di essere eccessivamente legato alla configurazione hardware del computer, molti potenziali acquirenti dovranno rinunciare all'acquisto non avendo tutti i dispositivi richiesti. In pratica è necessario possedere almeno un 286 con scheda EGA o VGA.

TANK è sicuramente un gioco stupendo, anche se troppo simile a M1 TANK PLATOON, questo fatto ci impedisce di dare a questo programma il 9 che si meriterebbe.

Val. Globale: 8



THE COLONY

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

C'era una volta un'arcade-adventure realizzato in grafica tridimensionale che si muoveva in tempo reale. C'era una volta Alien Wars e tutti gridarono al miracolo. Si trattava certo di un primo passo verso un nuovo stereotipo di programmazione, con i suoi pregi e i tanti difetti, ma gli addetti ai lavori e i giocatori di mezzo mondo si divertirono comunque tantissimo.

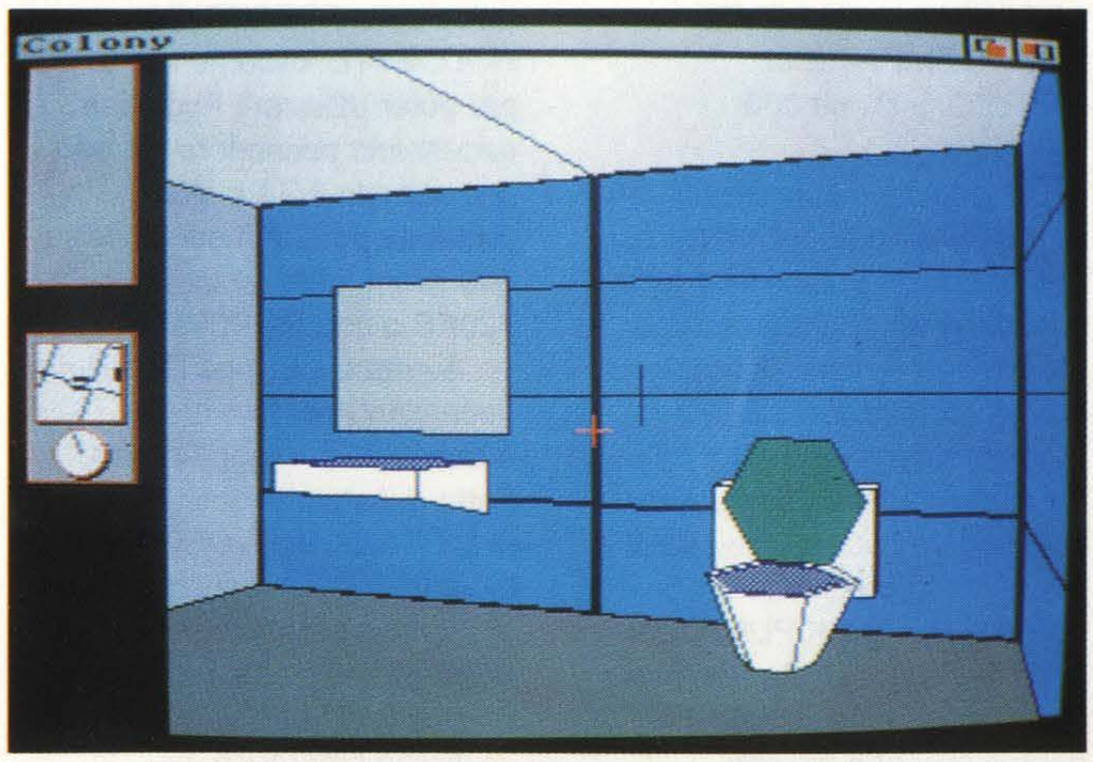
C'era una volta la promessa di creare qualcosa di ancor più bello e perfetto. C'era..., ma non c'è più, vista la fossilizzazione dei game designer Mindscape che hanno ripreso, "papele-papele" (come direbbe il caro Banfi) lo steesso soggetto di gioco per il "nuovissimo" The Colony.

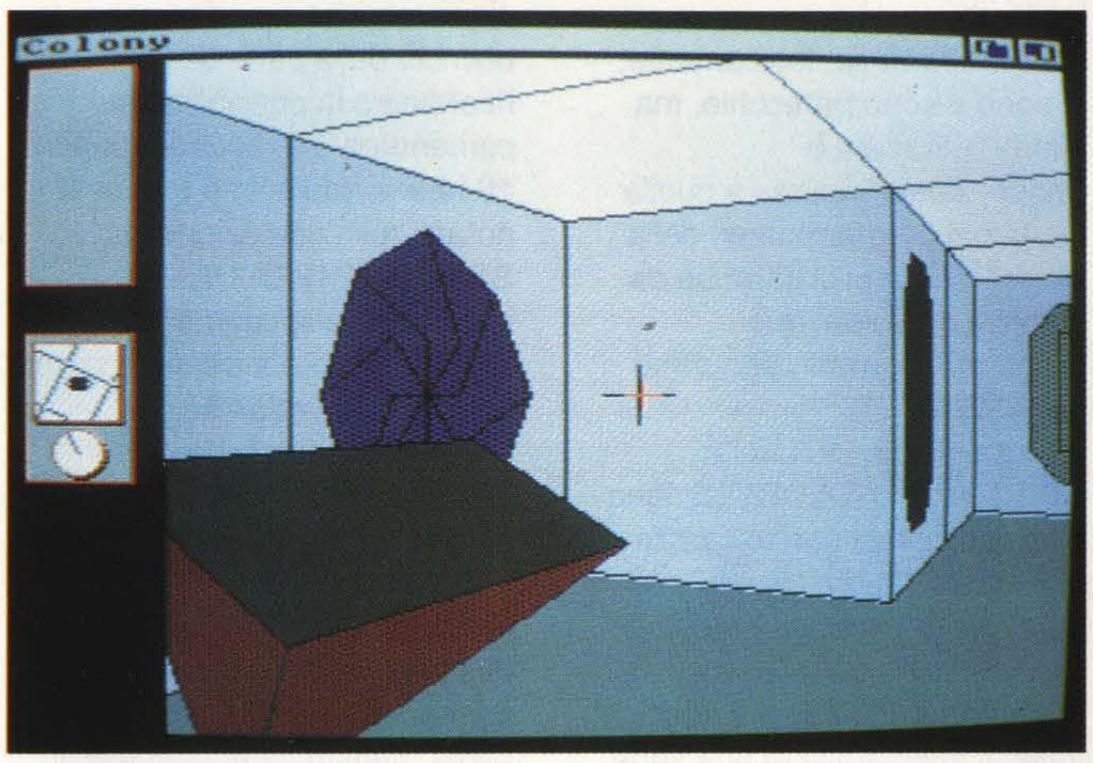
Una storia sci-fi in piena regola, a dire il vero nemmeno tanto originale (visto che Infestation, Xenophobe e molti altri programmi vi si sono già ispirati) introduce infatti ad un perfetto, mica tanto, clone di Alien Wars, che ai tempi, destò scalpore nel mondo dei Macintosh. Su questo elaboratore è facile gridare al miracolo (vedi Uninvited, Shadowgate e questo stesso Colony), ma su Amiga no; trovarsi di fronte ad un mondo tridimensionale a quattro colori, che si muove con una lentezza ed una imprecisione esasperante non ci fa che rimpiangere un bel Dungeon Master e persino una qualsiasi adventure Sierra.

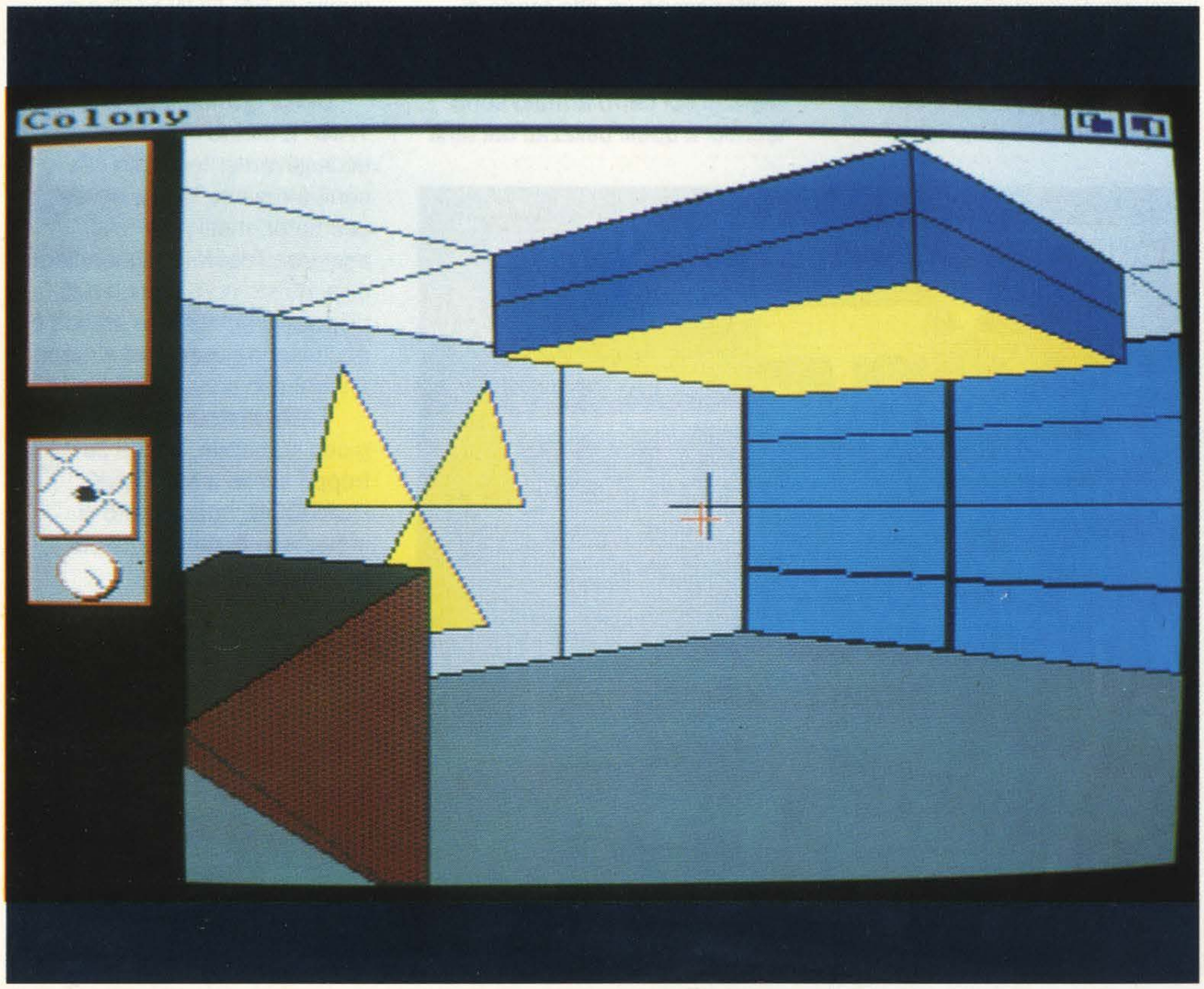
La base della "Colony" interplanetaria è infestata da strani alieni "occhiuti" che ricordano il Big Brother di Orwell: ripulire i freddi corridoi della stazione e debellare questa ennesima minaccia per il genere umano sarà tanto difficile quanto noioso e frustrante. Sì perchè si gioca solo con il mouse (in perfetto stile Macintosh), si impazzisce a domarlo, pervaso da un'inconsueta frenesia di risposta (sembra ubriaco fradicio!), si percorrono corridoi su corridoi, livelli su livelli con incredibile difficoltà continuando a sbattere contro le pareti e i vari ostacoli. Ci sono codici da inserire, reattori da disinnescare e alieni da spazzare via a la "Harry Callahan", ma ci si diverte pochissimo. Inutile dire, a questo punto, che la Mindscape questa volta ha proprio "toppato", presentando un gioco che sta tutto nella rutilante e pericolosamente affascinante presentazione della scatola. Una volta tolto il cellophane avrete ormai varcato la soglia del non-ritorno, avendo speso davvero male le 49.000 lire (troppe). E' inaccettabile trovarsi di fronte ad uno sviluppo di gioco così obsoleto e rozzo, quando la saga dei Dungeon Master FTL ha ormai imposto lo "status quo" nella creazione degli adventure tridimensionali. Se poi consideriamo che per vedere delle orrende schermate grigioazzurre e sentire qualche pernacchietta bisogna necessariamente possedere 1 Megabyte di memoria e, preferibilmente, due disk drive, la "frittata" Mindscape si rivela proprio grossa!

Ahi, ahi, ahi, queste cose proprio non si fanno: tutti i giocatori di Uninvited, Deja Vu e Shadowgate proprio non se lo meritano!!

Val. Globale: 2







CODE-NAME: ICEMAN

SIERRA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 79.000

La nuova adventure "a due dimensioni e mezza" targata Sierra ci introduce alquanto bruscamente in un nuovo ed inesplorato universo di gioco che sembra più una creatura di Clive Cussler che di Ken Williams & Soci. Sotto quest'ultima voce si cela Jim Walls, acclamato autore della saga di Police Quest, che ha voluto sfruttare un soggetto tanto irreale quanto probabile, nella cornice del terrorismo internazionale e della crisi petrolifera. Non manca una spruzzatina di Jan Fleming perchè il nostro eroe della situazione (tale Iceman: no, con gli F-15 non ha nulla a che fare!!) si muove in uno scenario infuocato, con tanto di licenza di uccidere, sfruttare mezzi ultrasofisticati e stregare il cuore di avvenenti spie "coscialunga". Procuratevela alla svelta anche voi (magari dal Tabaccaio sotto casa!), altrimenti addio missione!!!

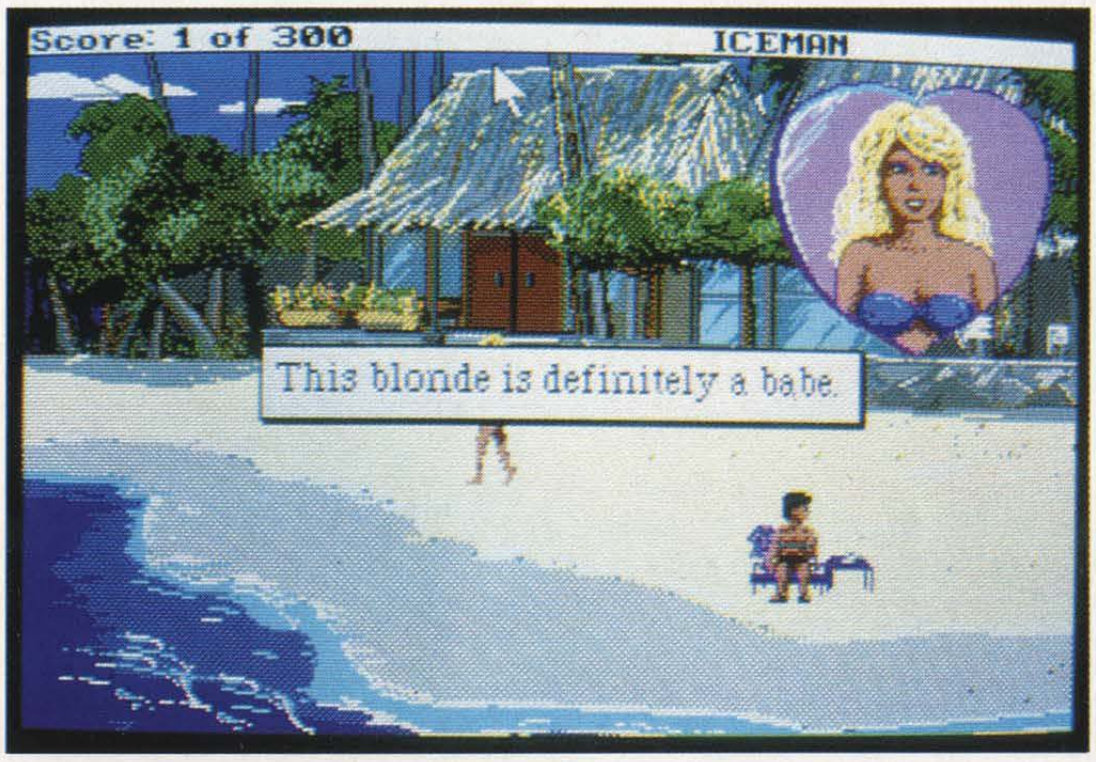
Un ambasciatore americano è caduto infatti nelle mani di un gruppo di terroristi agguerritissimi, dietro i quali si cela una coalizione dei paesi mediorientali che stanno mettendo in atto un embargo petrolifero su larga scala ai danni dell'Occidente. Azione ed intrigo ci guideranno nel nostro compito che sta a metà tra una missione di recupero del diplomatico rapito e un vero atto di aggressione nei confronti del Medio Oriente: come dire che Space e King's Quest è roba da asilo d'infanzia. Il nostro Iceman potrà dunque utilizzare un mini sottomarino nucleare, dotato dei più rivoluzionari sistemi di offesa/difesa ed esplorazione, per penetrare nella roccaforte nemica, nonchè sfruttare un collegamento costante con la CIA per tenere sotto controllo la situazione mondiale ed operare le scelte e le azioni più giuste.

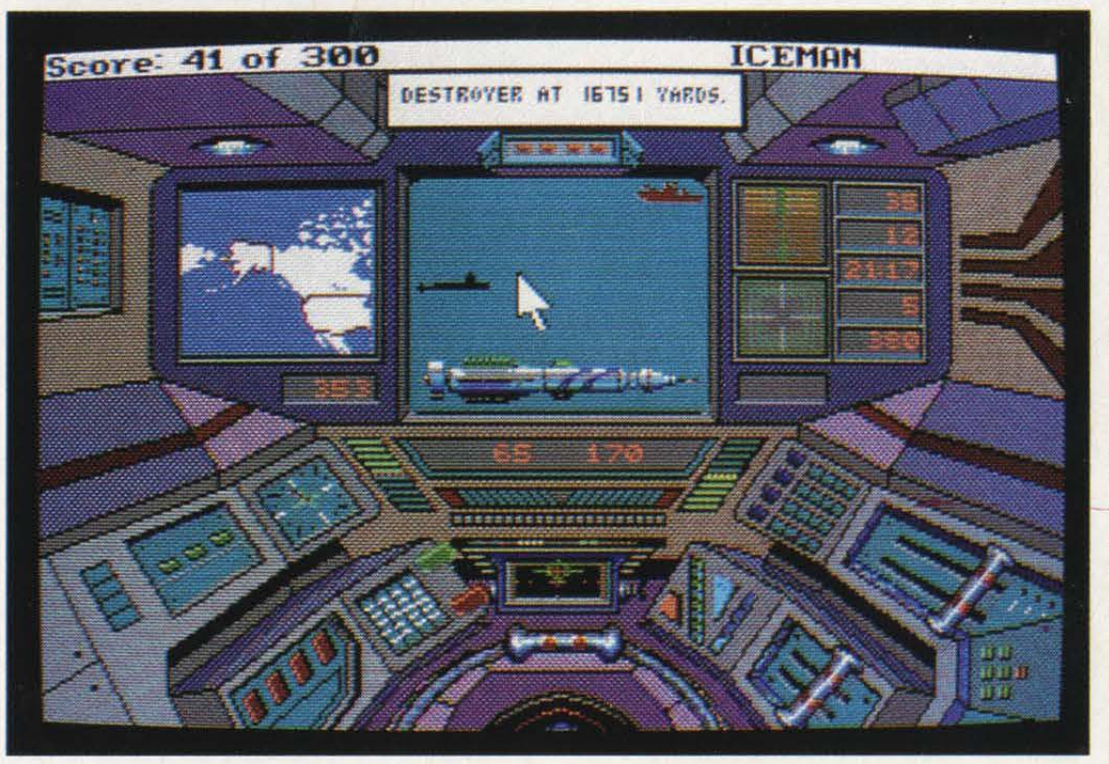
Il tutto viene vissuto attraverso una miriade di locazioni giostrate su ottima grafica e, music card permettendo, colonne sonore di incredibile coinvolgimento. La porzione principale dell'avventura viene comunque vissuta a bordo del nostro mezzo subacqueo, l'U.S.S. Blackhawk, che si presenta ancor più complesso da manovrare di quanto non lo siano i 688 classe Los Angeles usciti dal "bacino" Electronic Arts. Niente paura però: il manuale di istruzioni, incredibilmente succinto (non dimentichiamo che si tratta sempre di un'adventure!), ci spiega tutto, ma proprio tutto, sull'hobby dell'andar a pesca (di squali e terroristi) con una barca a "plutonio"!

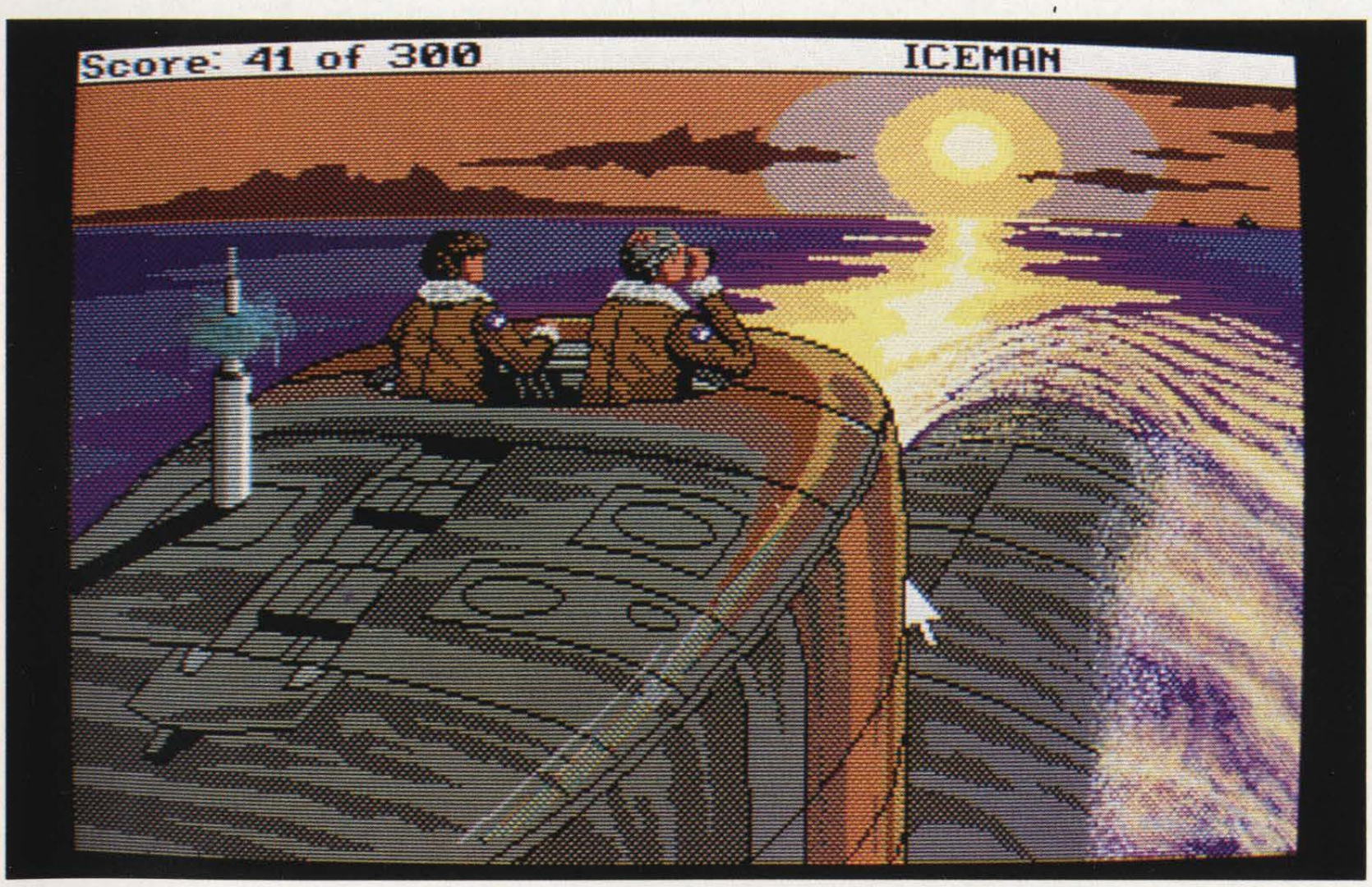
I punti da totalizzare sono solo 300, ma non lasciatevi trarre in inganno: si possono tranquillamente paragonare agli "stratosferici" 4000 di Leisure Suit Larry 3 che, fra l'altro, fa l'occhiolino ad Iceman almeno nelle prime schermate di gioco. Si parte infatti su un assolato lido hawaiano dove Iceman sta trascorrendo un meritato periodo di riposo; fra le "bellezze" locali si cela però il nostro contatto che darà il via vero e proprio alla nostra missione. Inutile dire che risulta necessario possedere un PC con una buona velocità in MHz, un hard disk ed un mouse per potersi gustare al meglio questo nuovo prodotto Sierra.

Viene sempre richiesta una buona conoscenza della lingua inglese, nella migliore tradizione della casa californiana. Nel complesso queste adventure non finiscono mai di stupirci e in questa occasione ci viene offerto qualcosa di terribilmente avvincente e stimolante. Inutile dirlo: un'altro fiore all'occhiello di uno sterotipo di adventure che costituisce ormai una pietra miliare nello sviluppo dell'intrattenimento elettronico.

Val. Globale: 9



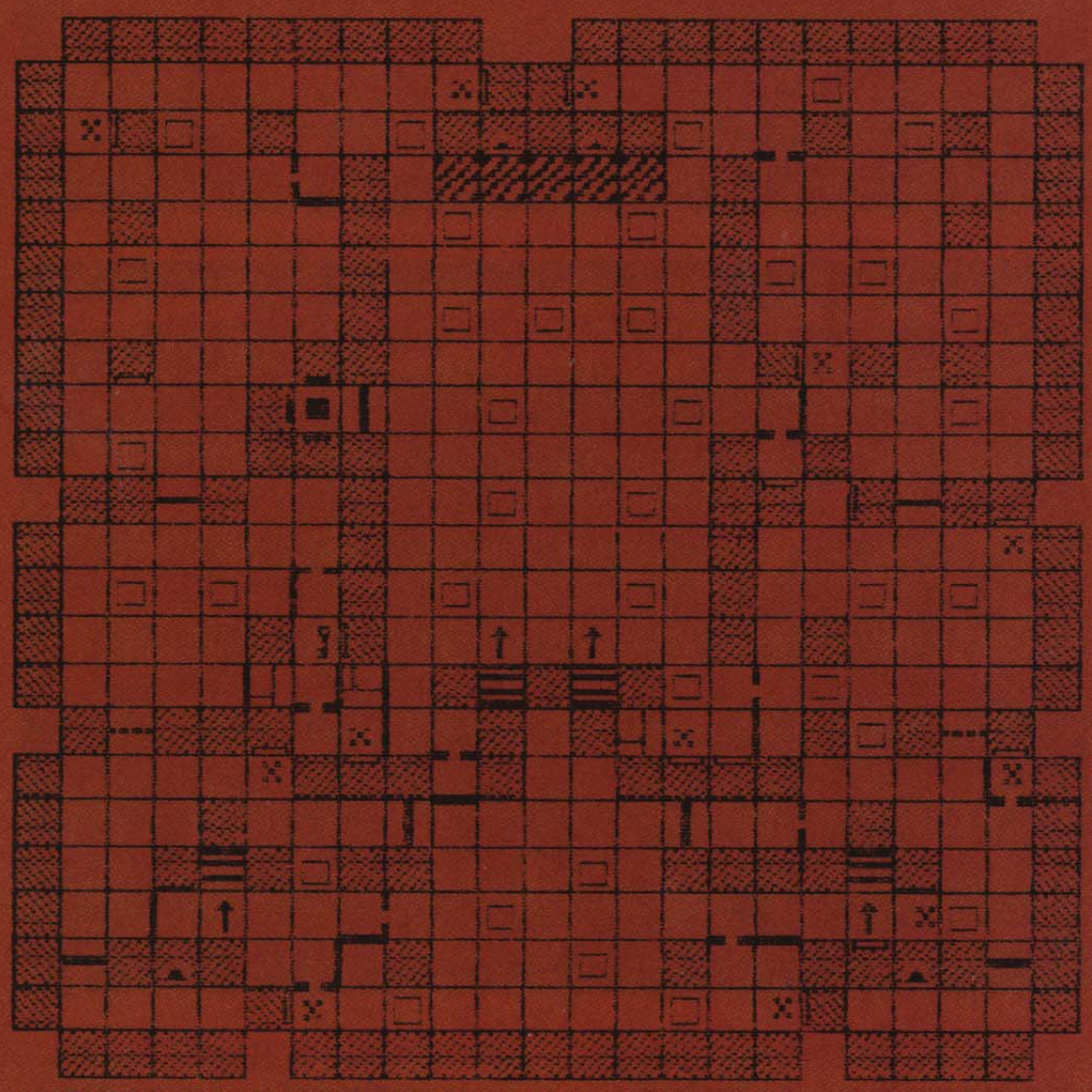




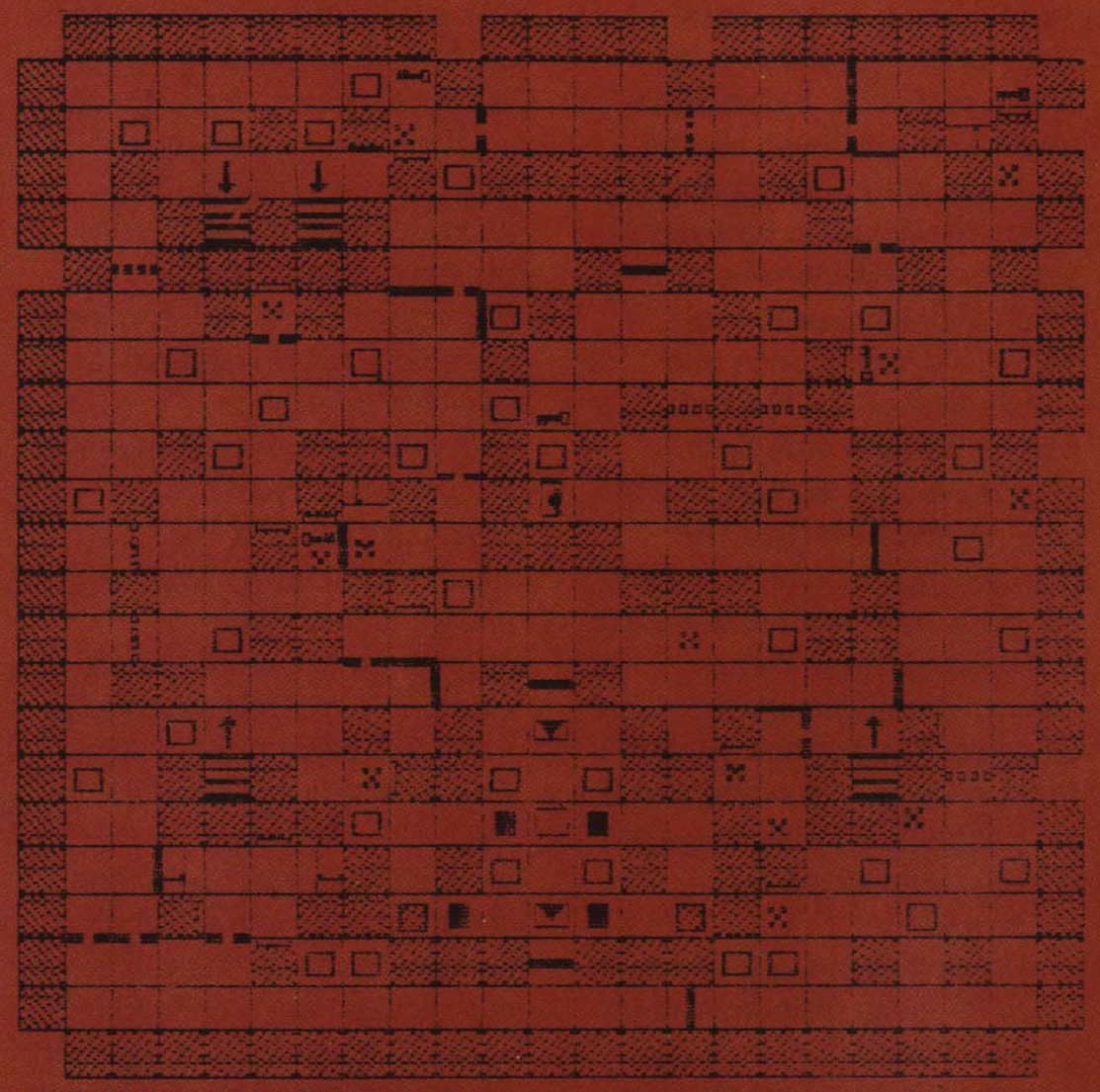
VG&CW YEP!

Bloodv

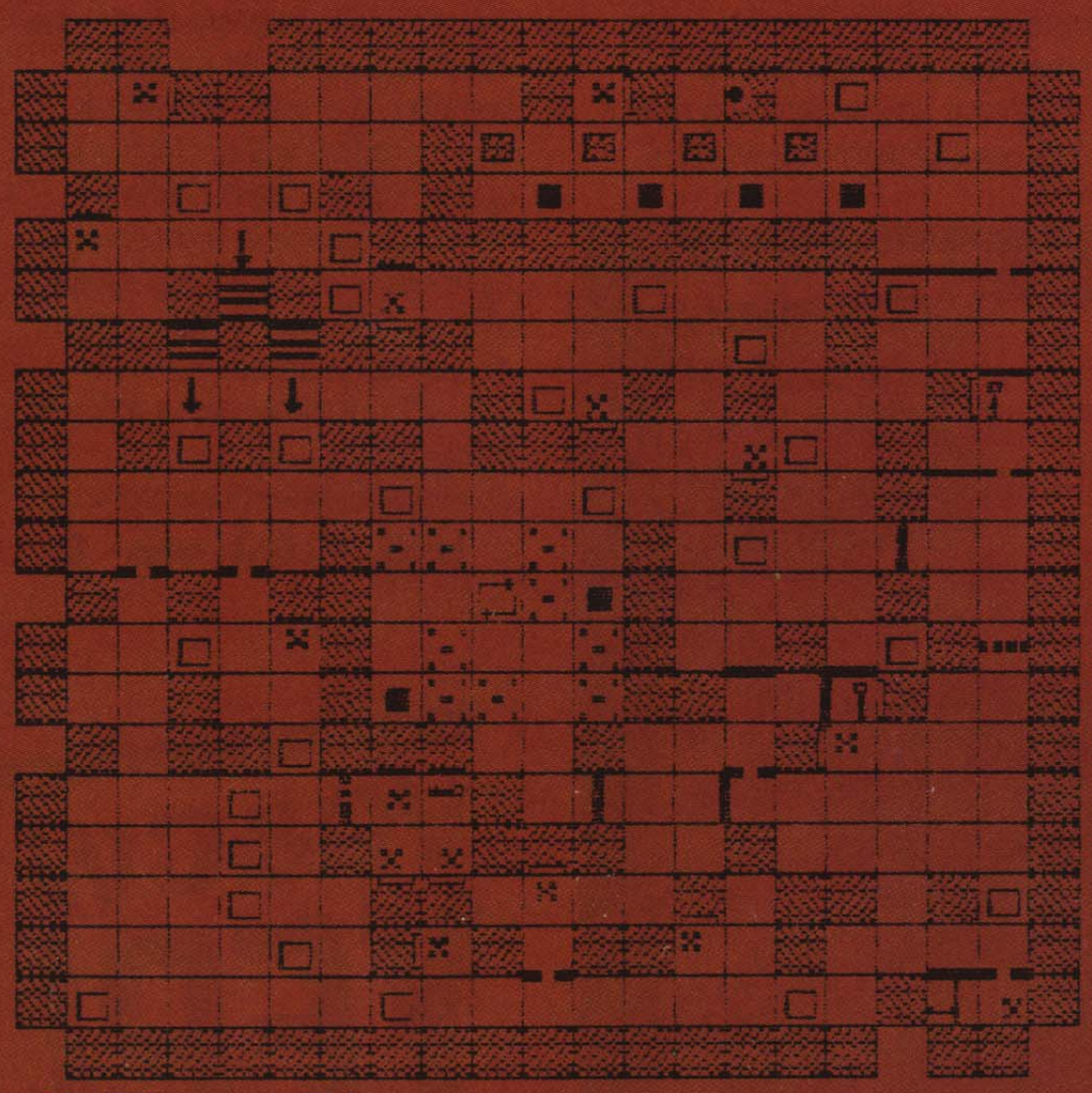
risolta by Loris Severi



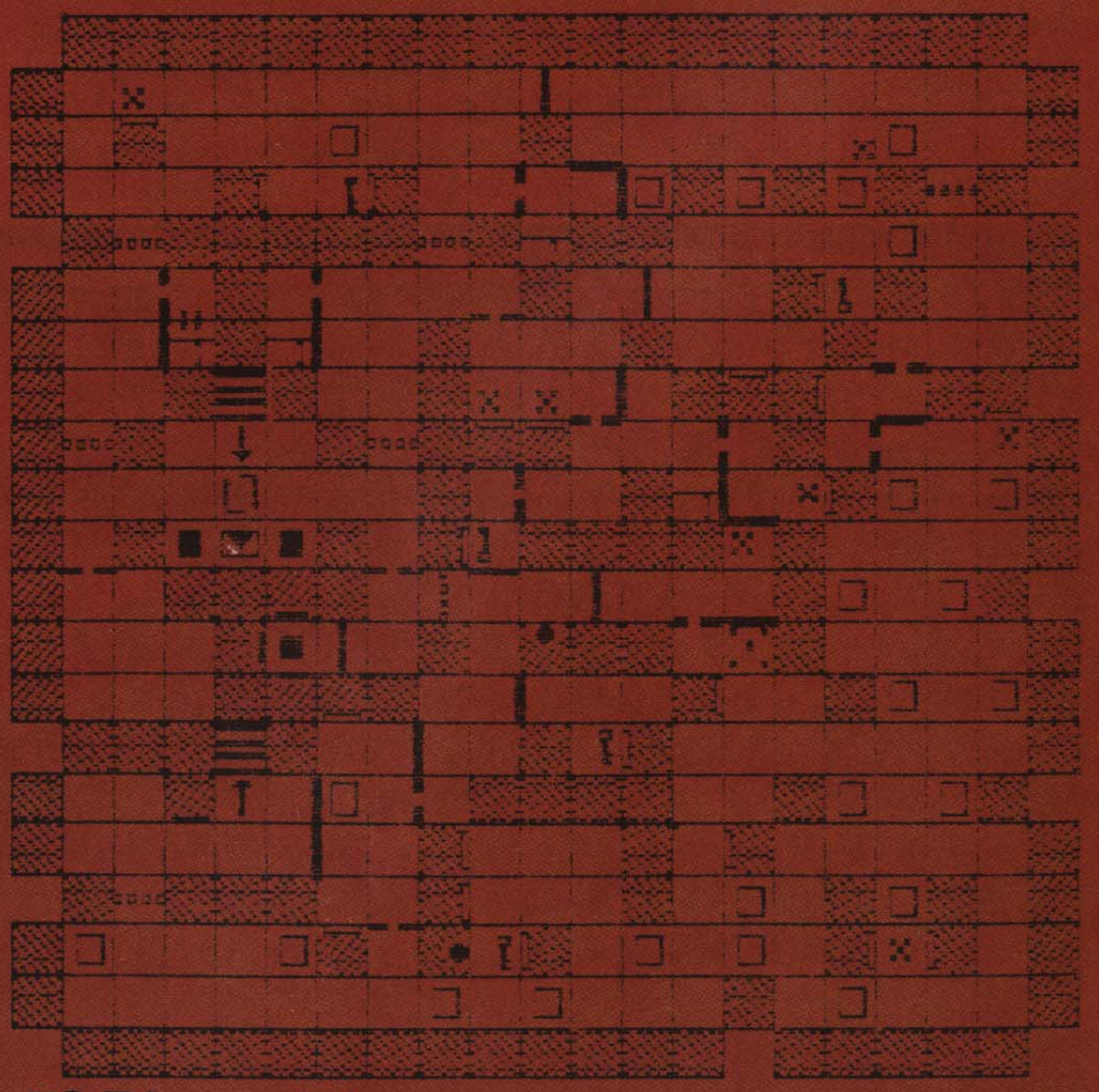
2º Piano Bleu



3º Piano Bleu

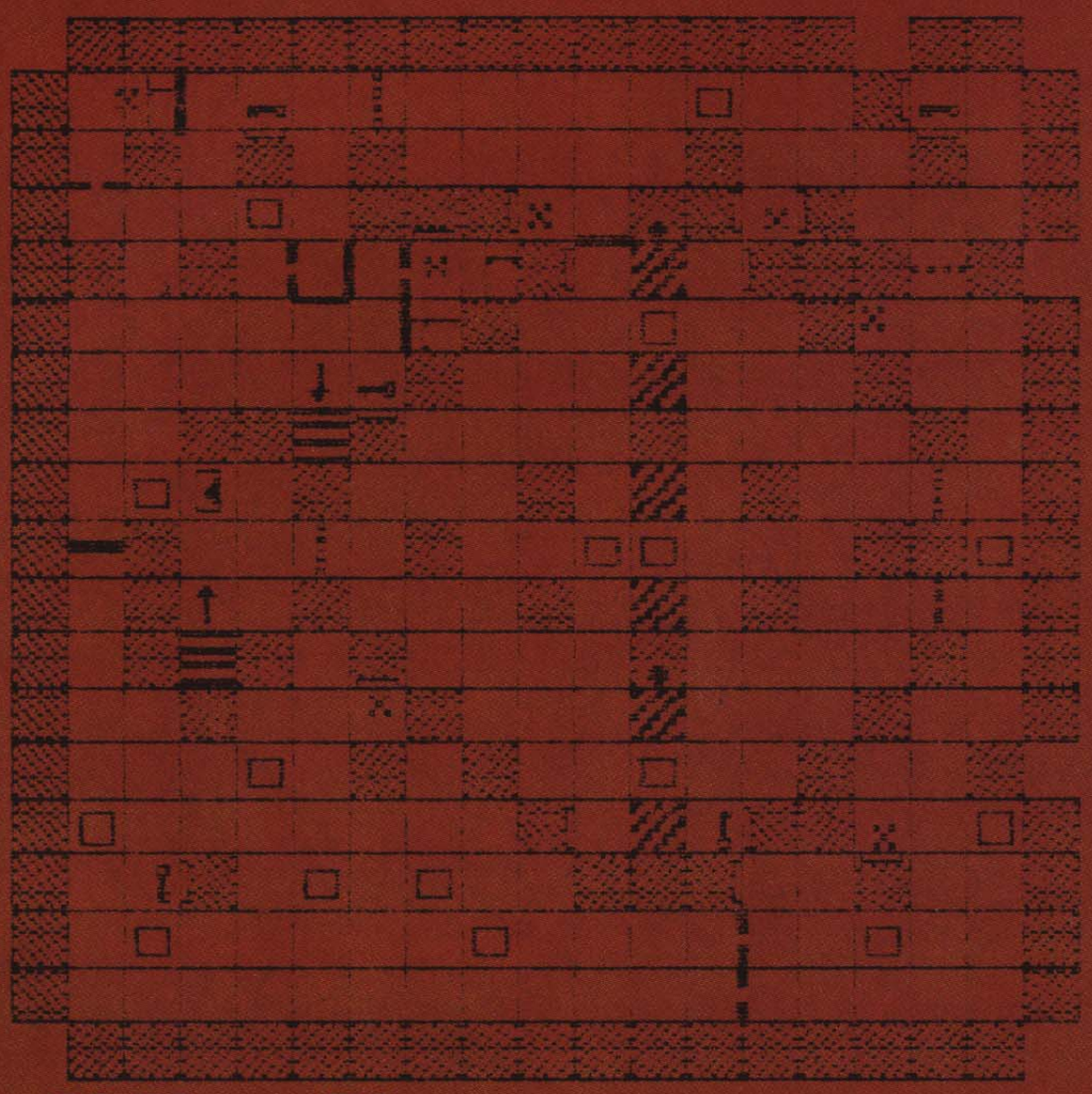


4º Piano Bleu

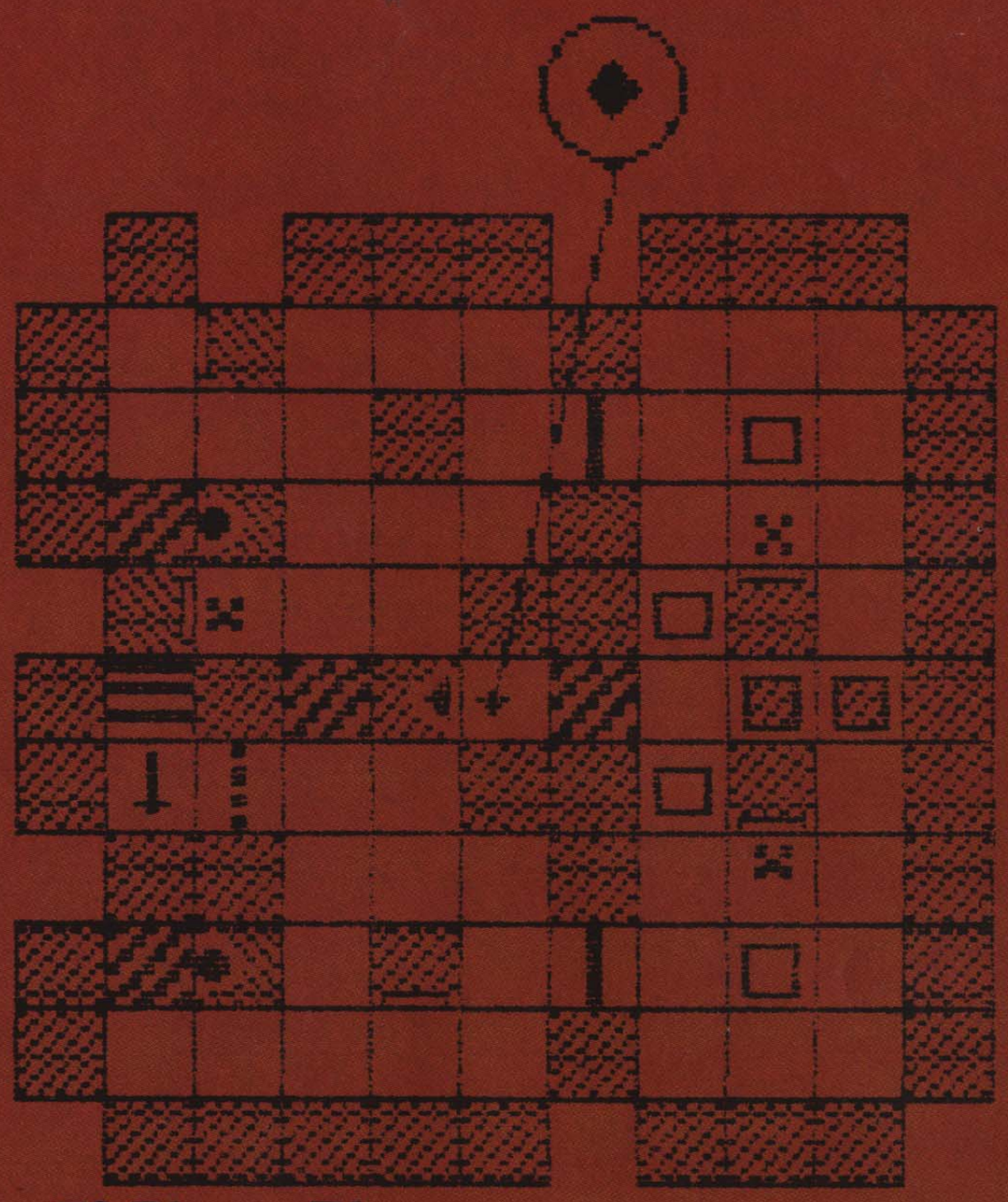


5º Piano Bleu

wych



6º Piano Bleu

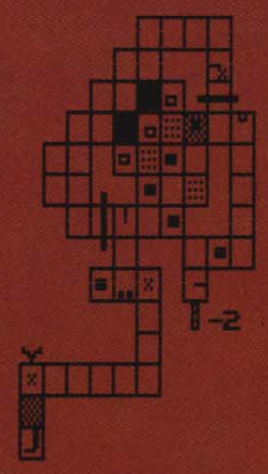


7º Piano Bleu

Continua!

Chaos strikes back

risolta by Mirko Marchesi

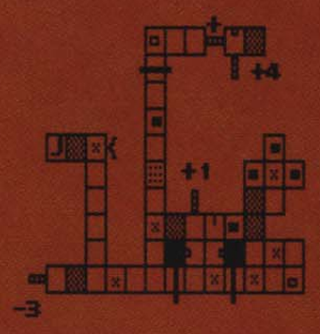


livello 1 ROS

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Le 4 armature possiedono la ONYX KEY che apre la porta nera nel livello 2 ROS.

Le 4 armature possiedono la ONIX KEY che apre la porta nera nel livello 2 ROS.

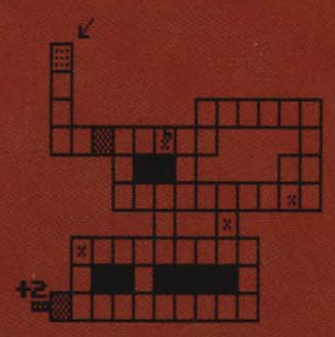


livello 2 ROS

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Per aprire la grata dopo la botola,bisogna girarsi e tirare un piccolo oggetto (es.freccia) nel transporter che appare per pochi secondi.

Per aprire la grata dopo la bottola, bisogna girarsi e tirare un picccolo oggetto (es. freccia) nel transporter che appare per pochi secondi

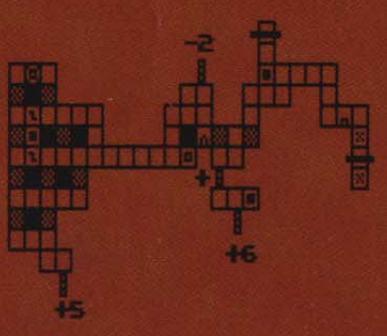


livello 3 ROS

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Il transporter indicato dalla freccia porta alla stanza della JUNCTION.
Attenzione ai vermoni color oro.

Il trasporter indicato dalla freccia porta alla stanza dellla JUNCTION. Attenzione ai vermoni color oro



livello 4 ROS

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante
- spinner
- portatorcia

Il giggler possiede la SKELETON KEY.
Per aprire il muro finto togliere la torcia dal portatorcia.

Il giggler possiede la SKELETON KEY. Per aprire il muro finto togliere la torcia dal portatorcia

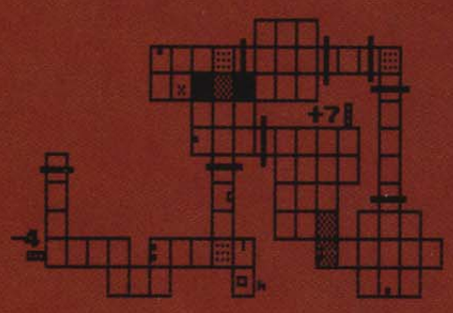


livello 5 ROS

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Questo puo' essere un punto di partenza.

Questo può essere un punto di partenza.



livello 6 ROS

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

La porta del DEATH ROW non si apre.
Attenzione agli scorpioni.

La porta del DEATH ROW non si apre. Attenzione agli scorpioni.



BUCK ROGERS

Battle for the 25th Century Game

Siamo nel 25esimo secolo dove una spasmodica sete di espansione ha fatto precipitare ogni equilibrio diplomatico tra i vari popoli della galassia conosciuta, rovinando in una guerra senza quartiere. Navi ed incrociatori stellari violentano gli spazi siderali portando il loro carico bellico mortale di pianeta in pianeta, attaccando le colonie nemiche e approvvigionando gli avamposti alleati. Umani e Gennies, androidi creati appositamente per combattere, camminano fianco a fianco in ogni fazione che prende parte al conflitto, registrando uguale numero di perdite, danni e sconfitte. Questo tetro scenario di guerra non vedrà vincitori nè vinti, ma solo morte e desolazione e sterminio totale. A patto che non entri in gioco un manipolo di "buoni" della situazione, rappresentato, in prima persona, dall'eroe dei mille mondi Buck Rogers. Questo "Luke Skywalker" nato dall'abile cartoon designer Flint Dille (che poi ne ha ceduto i diritti alla DC Comics americana), degno erede fra l'altro della mega saga dei vari Flash Gordon, si muove in uno scenario di battaglia, giovando di una particolare libertà d'azione e movimento che lo eleggono indiscutibilmente al ruolo di leader.

Prendere in pugno la situazione entrando nei panni di Buck significa però creare magicamente l'eterno rivale, altrettanto temibile ed agguerrito, che risponde al nome di Killer Kane.

In questo Risiko fantascientifico allora potremo decidere le sorti della galassia, giocando contro un amico o sfidando un numero massimo di 5 partecipanti.

Ciò è reso possibile dal folto seguito di personaggi che collaborano con i due leader, offrendoci una vasta gamma di protagonisti come l'avvenente Wilma Deering, il Professor Huer, il pirata stellare Black Barney, ecc.



IL DESTINO DEL SISTEMA SOLARE E' NELLE NOSTRE MANI

Dalla ricchissima dotazione di pezzi ed elementi di gioco è facile intuire una certa complessità di interazione. Oltre ai sei leader troviamo infatti, 120 soldati, 48 Gennies, 90 caccia, 36 mezzi d'assalto, 24 trasporto truppe, altrettante fabbriche belliche e 14 satelliti killer. Sempre ravvivando l'analogia con il Risiko, Buck Rogers prevede poi 42 carte provincia (queste ultime identificabili sul tabellone astrale), sei carte personaggio e altrettante tessere-azione che stabiliscono l'ordine di movimento e attacco (ricordate le spade di Shogun?!), cinque dadi a dieci facce e 50 fiches-indicatori.

Per uscire vittoriosi da questa mega campagna galattica viene prevista una serie di condizioni raggiungibili dalle forze dei pianeti interni cui si opporrà, ovviamente, la fazione nemica controllata da Killer Kane. Quest'ultimo dovrà allora impedire al nemico di controllare almeno 15 zone territoriali al termine di ogni turno, essere l'unico leader presente sulla mappa, convincere tutti gli altri giocatori ad arrendersi, o possedere il maggior numero di territori nel momento in cui la Terra ritorna nella posizione iniziale dell'inizio partita.

IL FRATELLONE DI ROCKET RANGER

Buck Rogers, che si muove con i famosi jet-zaini direzionali proprio come un celebratissimo eroe Cinemaware, in un gioco dove l'ordine del turno cambia ogni volta, basandosi sul solito lancio dei dai. Si possono quindi muovere tutte le unità desiderate, entro il corrispettivo raggio d'azione. Abbiamo allora unità terrestri, i leader, le navi spaziali e i trasporto truppe. La fase di combattimento ha luogo ogniqualvolta qualsiasi unità termina il proprio spostamento nella stessa zona occupata dal nemico. Risulta facoltativo attaccare se ci si trova nello spazio, obbligatorio nelle aree terrestri. I combattimenti seguono lo stesso svolgimento di quelli di Shogun, nel senso che entrano in campo tutti gli elementi variabili, come Satelliti Killer, navi da battaglia, ecc., secondo un'ordine di priorità stabilito nelle regole di gioco. Oltre alle azioni di battaglia, si possono intraprendere missioni di sabotaggio alle fabbriche belliche nemiche, organizzare campagne su larghissima scala e, contemporaneamente, rimpolpare il nostro SDI, approvvigionarsi presso il mercato nero e spostare la produzione di armi e satelliti a zone più sicure ritirandola strategicamente.

DUE LIVELLI DI GIOCO, NELLA MIGLIORE TRADIZIONE TSR

Buck Rogers presenta due set di regole, base ed avanzate. Ciò permette di espandere ulteriormente la carica di interazione e divertimento offerta da un board game unico nel suo genere e, allo stesso tempo, affascinante ed intrigante almeno quanto Shogun e una versione particolarmente voluta di Risiko.

Buck Rogers viene consigliato ad un pubblico dai dieci anni in su ed una partita base può durare in media due ore.

Per i più esigenti esiste un Expansion Set, intitolato Martian Wars, che oltre ad offrire la completa compatibilità con il gioco base, offre tre nuovi scenari, di crescente complessità, completamente a sè stante.

Buck Rogers Battle For The 25th Century e Buck Rogers Martian Wars sono disponibili presso: PERGIOCO, Milano.

MANIAC MANSION

LUCASFILM
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
DISCO
PREZZO: LIT. 39.000

Una casa stregata, uno scienziato pazzo con relativa prole (di "cotanta scelleratezza"!), una meteorite "gemella" di quella delle formicone Cinemaware e cinque adolescenti alla ricerca dell'amica scomparsa (in procinto di donare il cervello al "premio Nobel" di cui sopra. Va aggiunta un'ottima gestibilità con comandi su schermo, una bella colonna sonora, un pizzico di arcade ed una corposa spruzzatina di sana avventura. Ne esce un cocktail esplosivo che anche sugli 8 Bit riesce a mietere tantissime vittime fra gli adventurmen di mezzo mondo.

Senza dubbio un ottimo prodotto, destinato a far perdere molte, molte ore di sonno! (non leggetevi prima la nostra soluzione però!!!)

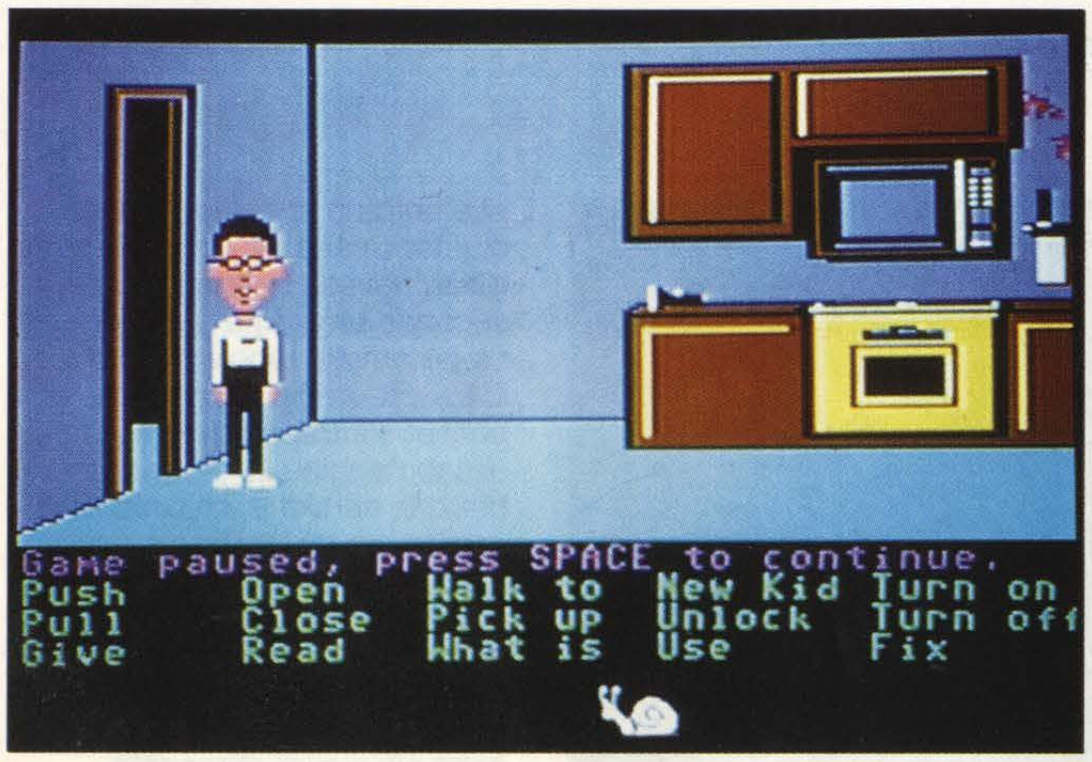
Val. Globale: 8,7

BUDOKAN

ECA
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO LIT. 49.000

Di imminente importazione anche nel nostro paese, il Budokan Amiga si rivela un gioco altamente spettacolare, dotato di ottima grafica e buona giocabilità. Siamo, lo avete capito tutti, nel campo e nel paese delle arti marziali che, proposte in varie e mutlicolori disipline, potranno essere imparate, studiate e portate fino alla gremitissima arena del maga stadio olimpionico Budokan per strappare il titolo di campioni del mondo. La scalata alle vette degli high score viene sancita da alcune parole chiave del computer che corrispondono ad altrettanti livelli di bravura maturata. Graficamente l'Amiga si avvicina moltissimo alla resa grafica della VGA su IBM PC e batte chiaramente questo elaboratore per quanto riguarda l'ottimo sonoro. Un gioco già visto, realizzato egregiamente.

Val. Globale: 8,6





FULL METAL PLANETE

INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000

Identico in tutto e per tutto alla versione Amiga è il primo wargame per ST prodotto dalla Infogrames. Full Metal Planete è un gioco di conquista che si svolge in un fantascientifico scenario che ben poco ha da invidiare ai pluricelebrati Battletech. I "grunts" tuttavia ci sono ancora e si servono di poderosi mezzi da sbarco e attrezzature belliche sofisticatissime che, per una volta, lasciano spazio all'intelligenza e alla caparbietà degli "umani" senza privilegiare i soliti super-robot a la mazinga. Si gioca attraverso una comodissima interfaccia ad icone, sfruttando un'ambientazione grafica allo stesso tempo semplice, immediata e di spettacolare impatto. Simpatico il sonoro, anche se non c'entra nulla in un game come questo. Full Metal Planete è un appuntamento immancabile per tutti gli amanti dei wargame e delle più complesse strategie.

Val. Globale: 8,6

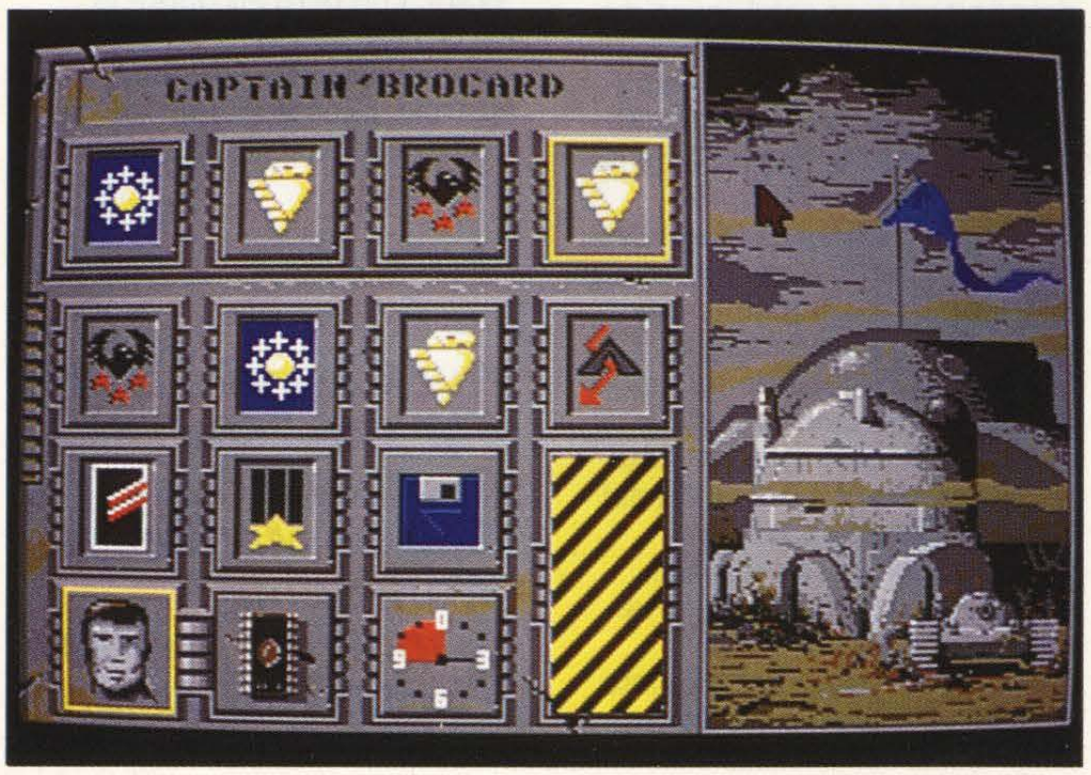
PLAYER MANAGER

ANCO
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000

La conversione per ST dell'attesissimo Player Manager riesce a soddisfare pienamente e ripagare della lunga attesa tutti gli atariani appassionati di calcio. Proprio senza differire di una virgola dalla versione Amiga, il gioco viene organizzato attraverso la completissima fase manageriale e la sezione arcade, identica in tutto e per tutto a quella dell'originario Kick Off. Si possono studiare e mettere in pratica nuove tattiche, c'è il classico calcio mercato dei giocatori, la possibilità di giocare un campionato nazionale o competere nella Coppa del Mondo e tante altre simpatiche, realistiche ed approfondite opzioni che rendono Player Manager uno dei più riusciti cocktail di arcade e simulazione. Il programma e il manuale sono tradotti in italiano.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





Consigli, trucchi e strategie

In questo numero iniziamo con due consigli che ci pervegono da un anonimo lettore che vorrebbe anche fondare un Amiga Club (si, ma senza indirizzo?!?!?!).

STORMLORD (Hewson, per Amiga): tenendo premuto "C" per qualche secondo, durante il gioco, si ottengono vite infinite.

DR. DOOM'S REVENGE (Empire, per Amiga): mentre giocate, per far riaumentare la vostra energia, premete il tasto "H" tutte le volte che lo vorrete.

BATTLE SQUADRON (Hewson, per Amiga): digitate CASTOR in qualsiasi momento durante il gioco per attivare il cheat mode (lo schermo lampeggerà in verde a conferma).

XYBOTS (Domark, per Amiga): digitate ALF come nome negli gli high score per ottenere energia infinita durante il gioco.

CHASE HQ (OCEAN, per Atari ST): quando appare la schermata dei titoli schiacciate ripetutamente e velocemente la sbarra spazio fintantochè il gioco non verrà caricato. A questo punto dovreste essere in grado di viaggiare a oltre 1000 K/h!!! Per resettare l'orologio di gioco premete contemporaneamente il fire del joystick, il tasto sinistro del mouse e digitate "GROWLER". Premendo quindi il tasto T potrete resettare il timer.

CHASE HQ (Capcom, per CBM64/128): lo stesso trucco per resettare il timer nella versione Atari ST funziona anche sull'8 bit Commodore!

CABAL (Ocean, per CBM64/128): resettate il computer durante lo schermo dei titoli e digitate POKE 9905, 189, POKE 9173, 189 e riavviate il tutto con SYS 2097; tutto ciò serve a farvi guadagnare un numero illimitato di vite e granate.

MYTH (System 3, per CBM64/128): mentre il gioco sta caricando tenete premuto lo SHIFT LOCK per incominciare a giocare subito dal livello 2. A questo punto non avrete la spada, ma dovreste riuscire ad arrivare al terzo livello utilizzando le palle di fuoco prese dalle arpie. Qui giunti perdete tutte le vite per far caricare magicamente la prossima sezione di gioco con la spada in vostra dotazione!

TUSKER (Firebird, per CBM64/128): in qualsiasi round portatevi a fondo schermo, a destra di dove ci si trova all'inizio, mettete il joystick nell'altra porta e premete il fire per venir trasportati magicamente alla fine del livello con tutte le armi e gli oggetti bonus.

FLAVIANO DI ROMA CI COMUNICA I SEGUENTI TRUCCHI:

SPACE ACE (ReadySoft, per tutte le versioni): Nella prima scena bisogna scrivere velocemente DO DEMO DEXTER per vederne delle belle!

SUPERCARS (Gremlins, per Amiga): Il vostro nome scrivetelo come ODIE per passare al secondo livello, e come BIG.C per passare al terzo.

AFTER THE WAR (Dinamic, per Amiga): Per arrivare al secondo livello ecco uno speciale codice 101069

Economic news

VENDO DISCHI BULK DA 3 1/2 ADATTI AD AMIGA E IBM COMP.
CON ETICHETTA E BUSTINA PROTETTIVA, A PARTIRE DA LIT. 950
NAZZARENO GORNI
VIA ROMA 8
26034 PIADENA (CR)
TEL.0375/98745

VENDO CBM64+ REGISTRATORE+DRIVE+ CARTUCCIA TURBO+ ADATTATORE TELEMATICO+3 SCATOLE CON PIU' DI 700 GIOCHI. LIT.500.000
FALESCHINI AUGUSTA
VIA OGLIARI 3 MILANO
TEL.02/8434942 (ORE 20/21)

VENDO AMIGA 500+MONITOR 1084+STAMPANTE LC10 COLOR STAR+JOYSTICK CON MICROSWITCH + TAC2+MOUSE+ PROGRAMMI APPLICATIVI+CIRCA 40 VIDEOGIOCHI VALORE EFFETTIVO LIT.1.800.000 VENDITA LIT.1.300.000-1.200.000 TRATTABILI. USATO 1 MESE ANCORA IN GARANZIA
SARTORE MARCO
VIA COGNARO 74/A
30036 S. MARIA DI SALA (VE)TEL.041/5730303

VENDO ESPANSIONE DI MEMORIA DA 512K PER AMIGA. NUOVA A LIT.150.000
COTTOGNI GIANNI
VIA STAMBINO 23
10010 CARRONE (TO)
TEL.0125/712311

CERCO CONTATTI PER ATARI
BECONI ALESSANDRO
VIA DOMERIA 3
50047 PRATO (FI)

RICITELLI ALESSIO
VIA CICCARONE 87
66054 VASTO (CH)
TEL.0873/69795

CERCO CONTATTI AMIGA
VANOTTI MASSIMO
VIA F. ZORZI 19
6900 PARADISO-LUGANO TI SVIZZERA

LAGO ALBERTO
VIA PASSALACQUA 19/B
36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)
TEL.0424/31672 IL SABATO

CARCINI ALESSIO
VIA TINA LORENZONI 44
50015 GRASSINA (FI)
TEL.055/642087

CAMPANILE MICHELE CLAUSIO
VIA RAFFAELLO S. 6
TRIGGIANO (BA)
TEL.080/8781175

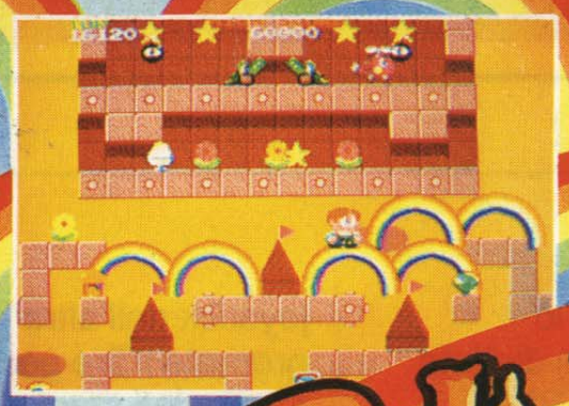
OFFERTISSIMA:

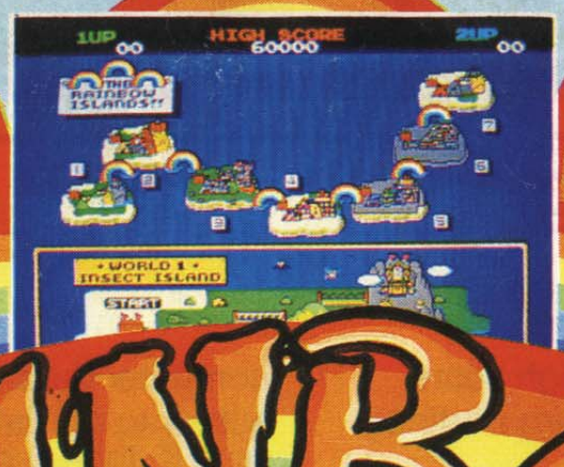
Esp. Amiga 500 da 0,5Mb A Sole Lit. 139.000

INOLTRE SONO REPERIBILI A PREZZI INCREDIBILMENTE BASSI PERSONAL COMPUTER MS/DOS

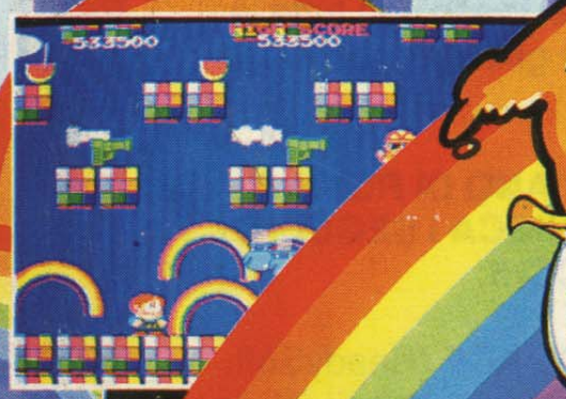
DOMUS H&S s.r.l. Via Sacchini 20

Tel 02/29404107-fax 02/225012











TAITO

RAINBOW ISLANDS

IL SEGUITO UFFICIALE DI BUBBLE-BOBBLE

I simpaticissimi Bub e Bob si ripresentano sotto vesti umane per salvare i pacifici abitanti delle "Isole dell'Arcobaleno" dalla prigionia del boss "Shadow".
"ZZap! 92%" - Amiga, C64

Amiga Action
"Un grandioso gioco platform brillantemente programmato! Addirittura migliore del Bubble-Bobble originale .... vale proprio la pena di includerlo nella propria collezione!"
"Un gioco eccellente che offre interminabile divertimento"
"La grafica di Rainbow Island è identica all'arcade e definita perfettamente"

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

WAKO

DAL FANTASTICO COIN-OP DELLA DATA UN FANTASTICA CONVERSIONE!

C64 C	Lit. 18.000	AMSTRAD C	Lit. 18.000
C64 D	Lit. 25.000	AMSTRAD D	Lit. 29.000
SPECTRUM C	Lit. 18.000	AMIGA	Lit. 29.000
		ATARI	Lit. 39.000

ocean®