QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

30 MAGGIO - ANNO III N. 10 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

SHERMAN M4:
I CARRI US. GOLD ALL'ATTACCO!

CHRONO QUEST II
EXPLORA È TORNATO

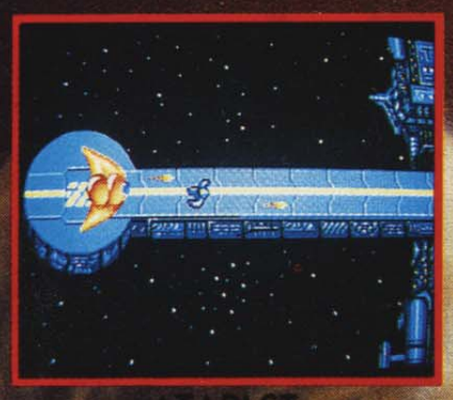
LE SOLUZIONI DI:
CHAOS STRIKES BACK
BLOODWYCH
SNOOPY
HERO'S QUEST

CANVAS
A 4096 COLORI
SU ST/E

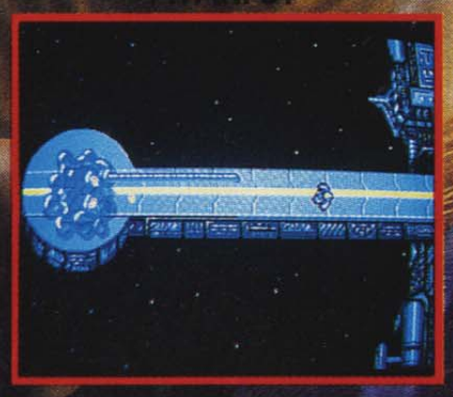
LA NOSTRA GUIDA COMPLETA PER: STAR FLIGHT & LASER SQUAD

THALION

LEAVIN' TERAMIS



ATARI ST



Nelle vesti di *Nigel MacGibbons* ti trovi abbandonato in una navicella spaziale. Qui devi difenderti da numerosi alieni. Sparando a tutto ciò che incontri devi farti strada alla volta dei generatori autodistruttivi, il cui orologio gira a velocità supersonica. Il tuo scopo è di disattivarli.
Teramis è uno shoot'-em-up a scrolling verticale con grafica dettagliata, 130 azioni totalmente differenti e 8 entusiasmanti livelli.

Disponibile per:

AMIGA L. 29.000
AT. ST L. 39.000

GRANDSLAM

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: Chrono Quest II by Psygnosys

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.

Mentre la saga di Kick Off continua a svilupparsi sempre più, con l'annunciato Kick Off 2 dopo la versione firmata da Franco Baresi, la Psygnosys ritorna all'attacco dopo un viaggio nel tempo: con Chrono Quest II, naturalmente!! I carri armati US Gold muovono all'attacco delle analoghe simulazioni targate Microprose e Spectrum Holobyte e la Infogrames si dà al rock più sfrenato e cacofonico. Ecco quello che succede in questa seconda metà del maggio 1990. E VG&CW? Bhè neanche noi ce ne stiamo con le mani in mano: ecco uno specialissimo inserto di soluzioni e trucchi sviluppati a fondo dal nostro team di esperti: continua la saga di Bloodwych e C.S.B. a cui si affiancano le soluzioni di Snoopy, Hero's Quest, Laser Squad e Star Flight. L'attenzione dimostrata sull'articolo dei virus ci ha suggerito di ampliare ulteriormente la panoramica su questo interessante e ancora sconosciuto fenomeno. Vi preghiamo infine di porci pochi quesiti per volta, nelle lettere e nella rubrica hot mail, senza mischiarli e coplicare ulteriormente il nostro lavoro nel rispondervi.

SOMMARIO

WORLD NEWS

RISPOSTE AI LETTORI-HOT MAIL

QUESTO MESE PARLIAMO DI...

VIRUS 2: CRONOLOGIA DI UNA MINACCIA

UTILITY

CANVAS
CYBER CONTROL
CYBERSTUDIO
DELUXE PAINT II EHNAN.

GAMES

E-MOTION
HAMMERFIST
JUMPIN' JACK SON
NINJA SPIRIT
PIPEMANIA
SHERMAN M4

ADVENTURE

CHRONO QUEST II
DAVID WOLF

NEWS RELEASES

TOWER OF BABEL
WARHEAD
688 ATTACK SUB
NETHERWORLD

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

SOLUZIONE DI:
BLOODWYCH-
CHAOS STRIKES BACK-
SNOOPY-
HERO'S QUEST

UNIVERSO PARALLELO

WARHAMMER

CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE

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

John Conti, co-architetto del nuovo Disneyland che sorgerà entro il '92 in California, sta realizzando un gioco incredibilmente rivoluzionario in società con la Mattel. Quest'ultima ha dichiarato di voler sfruttare appieno le capacità di Amiga per realizzare qualcosa di realmente innovativo, basato tuttavia sul solito standard degli action game spaziali. Per ora é tutto sotto Top Secret, ma i nostri inviati all'estero hanno raccolto una bella immagine in anteprima di questo nuovo videogame per il quale si vocifera anche l'introduzione di una speciale interfaccia a CD Laser per l'Amiga.

Elvira Mistress Of The Dark é diventato anche un flipper! In attesa dell'imminente commercializzazione dell'omonima adventure, molti appassionati potranno gustarsi ore ed ore di spensierato divertimento insieme alla strega "coscialunga" e all'omonimo flipperone prodotto, chiaramente, dalla Bally americana. Eccovi la foto, tanto per lustrarvi gli occhi!!

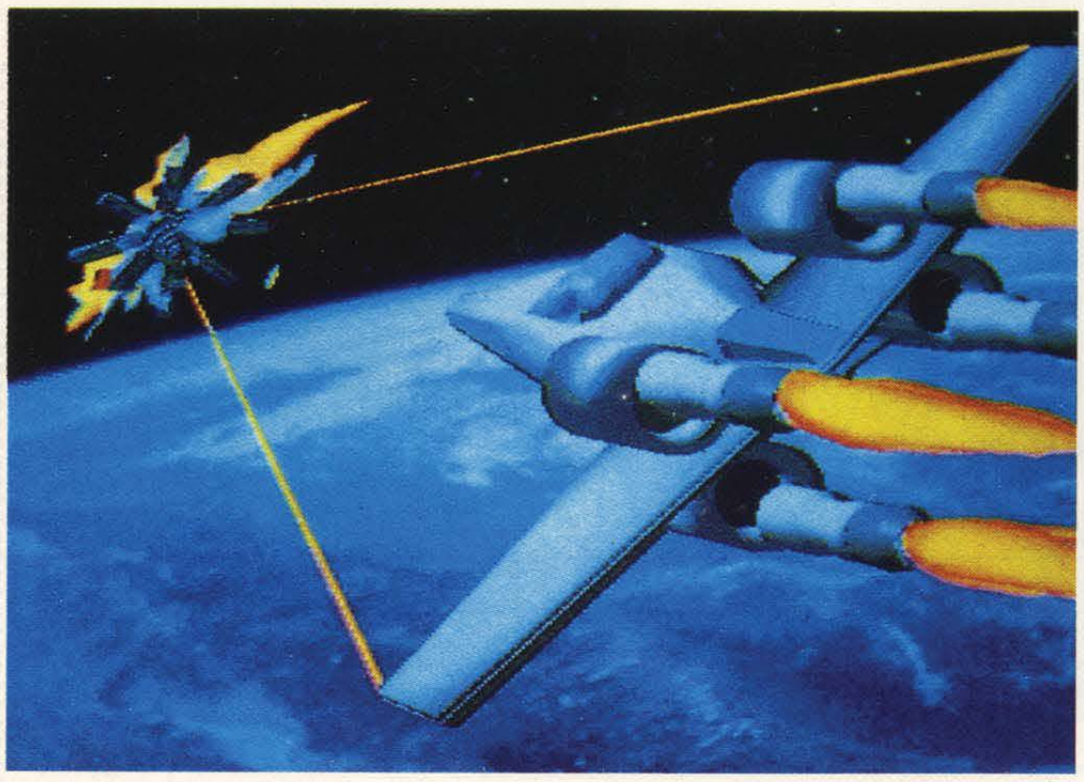
La Logotron ha annunciato il seguito dell'originale Eye Of Horus, pubblicato qualche tempo fa per tutti i formati. Eye Of Horus II seguirà lo stesso sistema di interazione del primo gioco, frammezzando al solito scrolling omnidirezionale, qualche schermata bonus in tridimensionalità prospettica. Eye Of Horus II é tuttavia ancora Top Secret, ma noi siamo riusciti a dare una sbirciatina alla schermata di presentazione, che sarà ovviamente l'immagine proposta sulla confezione e nelle pubblicità.

Virus, l'originale shoot'em up tridimensionale che vide la luce sull'Archimedes, approda finalmente, ed inaspettatamente, nell'universo 8 Bit. Lo ha annunciato la Firebird che ne ha appena terminato la conversione per il Commodore 64. Da quello che abbiamo potuto vedere la giocabilità é stata mantenuta in ogni singolo dettaglio, mentre lo stesso aspetto grafico del gioco si presenta persino troppo bello per girare su un piccolo 8 Bit. Prestissimo ad un costo decisamente concorrenziale!

La software house Again Again si é accaparrata i diritti dalla BBC inglese per produrre la versione videogame della saga dei Wombles, ennesima famiglia di pelouches televisivi che molti conoscono anche qui in Italia. I Wombles, rappresentati da Orinoco, Zio Bulgaria, Bungo e Tobermory, appariranno in versione arcade solo per Amiga ed Atari ST all'inizio di Giugno.



Qualcuno ha risvegliato la mummia Logotron



Videogiochi interattivi dalla Mattel



Elvira é diventata un Flipper!



I Wombles dritti, dritti dalla BBC inglese

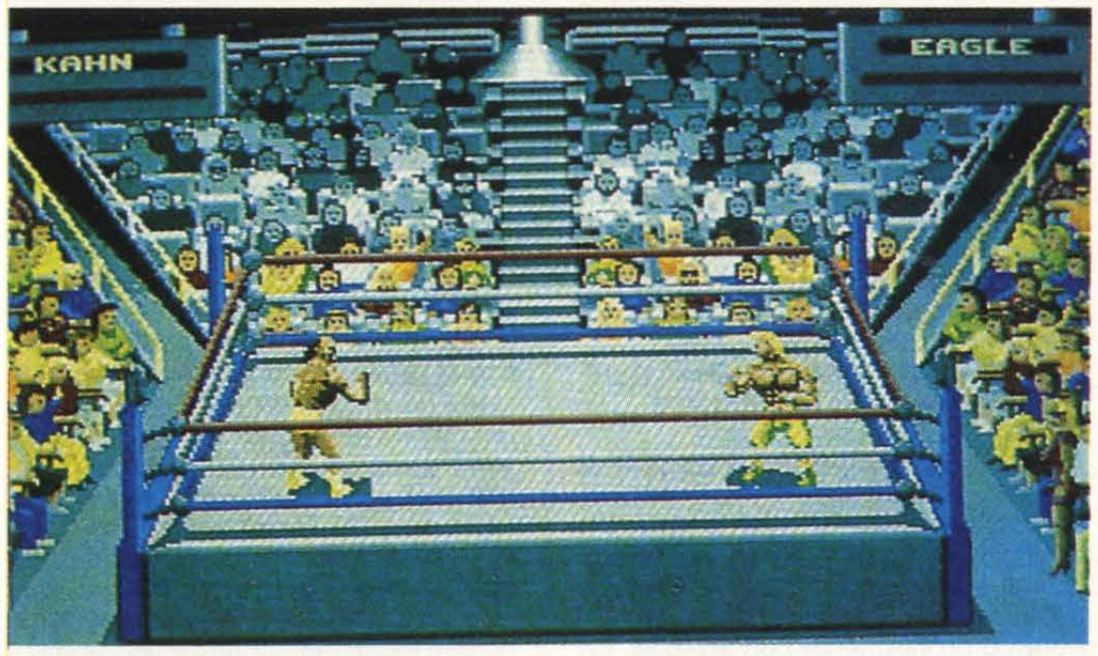
A grande richiesta la Hewson ha deciso di realizzare un'ennesima, e questa volta giocabilissima, versione del wrestling americano. Visto i passati insuccessi di case come US Gold, Activision e Accolade, la Hewson ha fatto tesoro degli sbagli commessi dai vari designer, realizzando lo stupendo International Championship Wrestling che sarà presto disponibile per Amiga e Atari ST. Moltissime mosse, tantissimi, pittoreschi avversari internazionali, arene multicolore e tanta giocabilità: che volete di più, Hulk Hogan in persona?!

Dal team di programmatori di Menace é nato un nuovo arcade di combattimento, ambientato questa volta in una specie di Valhalla sulla scia di Renegade e Ninja Warrior. Gli sprite molto grossi e perfettamente animati ricordano da vicino quelli di Sword Of Sodan, e la giocabilità é sempre la stessa: imperdibile ed avvincente. Il gioco si chiama Gore ed in questo momento sta per essere ceduto alla software house meglio offerente: in lizza ci sono la Psygnosys, la Ocean e la Hewson. Gore sarà comunque in vendita entro il mese di giugno.

La Ocean si é cuccata i diritti del nuovo lungometraggio cinematografico che avrà come protagonista il simpatico "tuttomuscoli" Schwarzenegger. Il titolo del gioco, omonimo ovviamente della pellicola, é Total Recall, la trama ancora una volta fantascientifica. Diretto da Paul "Robocop" Verhoeven, Total Recall sarà un classico block-buster a la Predator e Running Man, mentre il gioco, che ovviamente si baserà su alcuni sotto-livelli ispirati allo screenplay originale, apparirà nei negozi ad autunno inoltrato.

Una nuova e incredibilmente realistica simulazione del tennis, compresa di sezione manageriale (si tratta di un vero "fiocco azzurro" in questo tipo di videogame sportivi), é stata finalmente terminata dal team di designer della Frontier Productions, riunito sotto l'egida dell'ex "Infogramesiano" David Crosweller.

Si tratta di un tipo di gioco dove gli sprite dei tennisti sono stati creati lavorando su CAD ed analisi tridimensionali del corpo umano; ciò porta quindi ad un livello di realismo, non solo di movimento, davvero mai vista prima con la possibilità di effettuare schiacciate, voléé, salti e scivolate in un "quasi-tempo reale". Sarà prevista, come ripeto, la fase manageriale che permetterà di allenare e costruire a tavolino i propri atleti da impegnare in vari tornei internazionali. 3D Tennis dovrebbe essere il titolo definitivo del programma che sta per essere ceduto ad una software house anglosassone. Prevista solo la versione Amiga.



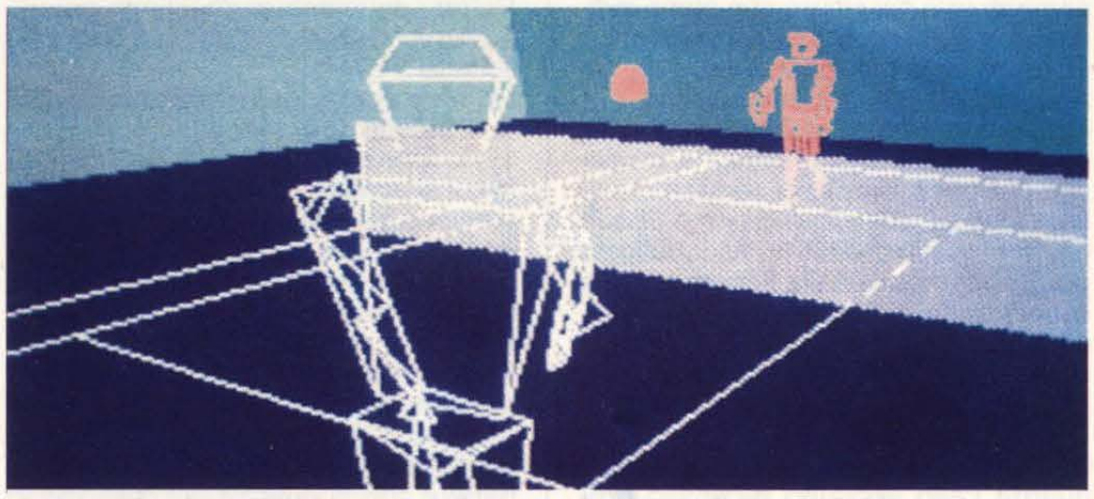
Il vero alter ego di Hulh Hogan in pixel?



Gore by Hewson



Total Recall: il seguito di Predator?



Finalmente su Amiga anche il "sudore" di Borg

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Spett.le VG&CW, mi mancano le vostre riviste di gennaio 1990. Vi sarei grato se gentilmente potreste indicarmi le modalità per poterne entrare in possesso. Complimenti per la vostra rivista che trovo economica e ben fatta. Sono un neo possessore di Amiga 500 e vorrei anche domandarvi: inviandovi un elenco dei giochi da voi risolti, potreste mandarmi le soluzioni? Naturalmente pagando il giusto dovuto.
Grazie del'attenzione e in attesa di vostre notizie vi porgo distinti saluti.

Giaveno Adriano, Asti

Caro Adriano, i tuoi quesiti sono presto risolti. Se ci telefoni in redazione o ci riscrivi, elencando i numeri della nostra pubblicazione che ti mancano, te li invieremo prontamente con arretrati. Lo stesso dicasi per i VG&CW che contengono le soluzioni dei giochi che ti interessano. Ciao!

Spettabile redazione di VG&CW, sono un arcifiero possessore di un Amiga 500 espanso ad 1 Mb. Anzitutto mi complimento con voi per la magnifica rivista di cui sono assiduo lettore. Vi scrivo per porvi i seguenti quesiti:
1) Nel numero del 15 Aprile ho trovato la recensione di Space Harrier II con tanto di firma della Grandslam. Ora, quello che mi ha reso perplesso è il fatto che io posseggo il suddetto gioco, ma firmato Elite, ed il marchio Grandslam non compare neanche sulla confezione; inoltre il gioco è leggermente diverso da quello da voi recensito. Potreste darmi dei ragguagli in merito?
2) Ho alcune critiche da farvi rispetto alle recensioni troppo in anteprima di alcuni giochi (vedi TVS Basketball, It Came From, Ninja Warrior, ecc.). Secondo me, per recensire questi giochi vi basate esclusivamente sulle demo inviatevi dalle software house; a prova di ciò che dico, in questi giochi non si trovano mai notizie di natura tecnica, come grafica, suono, informazioni, ecc..
Questo influisce sul giudizio finale che, se TVS Basket e ICFTD poteva essere prevedibile (Cinemaware vi dice niente?), per Ninja Warrior era completamente sballato; infatti ho trovato in questo gioco una delle migliori conversioni di tutti i tempi e approva di ciò il voto della concorrenza parla chiaro (94%).
Ma Ninja Warrior non è l'unico esempio, l'enorme diversità di valutazione si può notare in molti altri giochi, come ad esempio Hard Drivin', Gazza's Soccer e molti altri. Cosa avete da dire in vostra difesa?
3) In molte riviste (tra le quali la vostra) ho notato che nelle pagine che pubblicizzano giochi è evidente la scritta "DISPONIBILE". Allora, se sono disponibili, perchè non vengono recensiti in quel numero? (Vedi Cyberball: pubblicità 30 gennaio, recensito 30 marzo!).
4) A quando Player Manager?
5) Perchè non vi dedicate ai sedici bit e non seppellite il "preistorico" C64?
6) Perchè non pubblicate la mia lettera?
Ciao e ancora complimenti!!!

Daniele Cosenza, Messina

Caro Daniele, ringraziandoti per i complimenti (ma sei sicuro che siano indirizzati a noi e non alla concorrenza? Dal tono della tua requisitoria...!!!), veniamo subito alle risposte.
1) Ci sorge un dubbio: hai letto bene la nostra rivista? Ci vedi bene? A proposito di Space Harrier ci sembra di essere stati più che chiari. Il primo Space Harrier (quello che hai tu) fu pubblicato qualche tempo fa dalla Elite che, dopo essersi fatta "soffiare" i diritti per il secondo episodio dalla Grandslam, ha ripubblicato una nuova versione del programma (sempre intitolato Space Harrier), con più livelli della precedente. Il gioco targato Grandslam, che guarda caso abbiamo recensito proprio nella stessa pagina, si riferisce al secondo arcade in circolazione, firmato ancora dalla SEGA. Chiaro?!
2) Innanzitutto ci teniamo a precisare, una volta per tutte, che NOI NON CI BASIAMO nè su demo (a meno che non siano completamente giocabili e corrispondano perciò alla versione finale priva semplicemente del manuale definitivo e della scatola in cartone), nè su ritagli o foto già pronte (come fanno altri che traggono spunto dalle riviste straniere che traducono semplicemente senza aggiungere nemmeno una virgola "italiana"), nè su qualsiasi altro tipo di "facile" materiale che, ripetiamo, viene già ampiamente propinato ai lettori italiani in un gran bel "fumo nero", erroneamente etichettato come "giornalismo", e nemmeno una briciola d'arrosto. Questo accade proprio quando si pretende di tradurre la situazione anglosassone o, in linea di massima, straniera al microcosmo d'utenza italiano che viene manipolato e bistrattato a piacere "come fosse una bambola"! Il giudizio finale dei giochi, lo ripetiamo ancora una volta (ma siamo stufi!!!), è del tutto soggettivo. Se uno ascolta musica classica non prende a pesci in faccia chi ne dice male e predilige il Jazz, e vice versa. Quindi se secondo te il nostro team di esperti non solo non offre qualcosa di diverso (e reale) rispetto a chi traduce le percentuali inglesi di tale John e Paul, intrepidi smanettoni (che ancora gioiscono appena esce una conversione per Spectrum), ma non esprime valutazioni analoghe alle tue, cerca di adeguarti e prendere il tutto con le proverbiali "molle"! Ninja Warrior, visto che ti sta tanto a cuore, proprio non ci è piaciuto (ma dove si è mai vista una conversione arcade su Amiga limitata ad un quarto di schermo?!?!), ma dulcis in fundo "de gustibus...", eh!
3) Se sulla pubblicità di un prodotto c'è scritto "disponibile" tutti iniziano a cercarlo e creano così un substrato di richieste che facilita e concretizza il lavoro dell'importatore, che a questo punto saprà quasi con certezza di poter vendere senza problemi quel gioco; se poi il prodotto arriva quando arriva altro non è che la riprova di questa nostra affermazione e, nel caso di Cyberball, del fatto che VG&CW recensisce solo quello che ha davvero sotto mano!!
4) E' già arrivato
5) Non tutti la pensano come te: i due piatti della bilancia pieni zeppi di meno e più "Giochi per il CBM64" sono perfettamente equilibrati!
6) Fatto, hai visto?!
CIAO!!!!

Cari Amici di VG&CW, è la prima volta che vi scrivo e voglio farvi i miei complimenti per la rivista, che senza modestia, è veramente la migliore in assoluto (pochissima pubblicità, recensioni complete, ecc.). E passo alle presentazioni: mi chiamo Roberto Corelli, ho 24 anni e di professione faccio il programmatore (guarda caso, eh?) presso una software house della mia città. Pertanto sono un fanatico di informatica: leggete un po' cosa possiedo a casa mia:
- Sinclair Spectrum Plus 48 K (registratore Philips ed interfaccia joystick Kempston)
- Commodore 128 (drive 1541-II, cartuccia Final Cartridge III)
- Commodore Amiga 500 (modulatore TV A521, drive esterno A1010, Hard Disk da 20 Mb A590, stampante a colori Commodore MPS 1550 C).
Potrete certo notare che il mio gioiello è l'Amiga: altro che un personal con scheda VGA!
Ed è proposito dell'Amiga che voglio farvi alcune domande:
1) Ho lette sul numero 7 1990 la lettera in cui si poneva l'accento sui bug della versione italiana di Indiana Jones (l'avventura grafica): io posseggo la versione inglese, ma anche con questa, arrivato alla caverna del Graal, provo tutte e dieci le coppe, ma muoio sempre! Una piccola scoperta, a proposito: per raggiungere il padre di Indy non c'è bisogno di raggiungerlo dalla finestra, come avevate pubblicato: basta combattere con la guardia nel corridoio in basso (piccolo trucco per i combattimenti: premere il tasto per dare pugni tre, quattro volte di seguito e premere il tasto per indietreggiare un paio di volte velocemente e ripetere la sequenza), andare a prendere la chiave ed usarla per aprire le tre porte nella parte superiore.
2) Sono disperato: in F1 Manager (comprato originale) non riesco mai a qualificarmi anche per una sola corsa! Potreste pubblicare qualche trucco?
3) It Came From The Desert: non riesco mai a scappare dall'ospedale!
4) Per utilizzare l'A-Max Simulator non basterebbe solo il drive Apple, senza appicicarci anche la ROM? Vabbè, ora basta. Facendovi ancora i miei complimenti, vi saluto e... W AMIGA!!
Questa lettera l'ho scritta usando il programma IBM-Transformer V 1.23 e il (quasi) Desktop publishing Word 5.0: mica male eh?!

Roberto Corelli,

Caro Roberto, dato il ricco "armamentario" in tuo possesso, perchè non pensi ad aprire un negozio?!
1) Indiana Jones, che volete farci, è un programma sfortunato in maniera inversamente proporzionale al film da cui è tratto. Se ai botteghini queest'ultimo ha spopolato, non si può certo dire lo stesso per l'avventura grafica che ha mietuto moltissime vittime in mezzo mondo. Ora, dato che non ci va proprio di "listare" l'intero programma e andare a scoprire il perchè di tanti Bug e difetti vari di funzionamento, non possiamo far altro che eleggere come unica versione realmente funzionante al 100% quella che gira su Atari ST (in inglese). Grazie alla Lucasfilm tutti i risolutori e gli appassionati di adventure stanno facendo moltissime figuracce (noi comunque l'abbiamo finita davvero, seguendo la nostra soluzione: vogliamo rifarlo alla presenza di un notaio?! OK!).
Grazie per gli ulteriori trucchi che tu, come molti altri, sono riusciti a sviluppare, evitando di basarsi passivamente sulle nostre soluzioni che ad alcuni danno molto fastidio: "Togliete il gusto...", "Non rivelate tutto che dopo non ci gioco più...", ecc., ecc.
2) F1 Manager è un programma manageriale mente parlando stupendo, ma in quanto a giocabilità presenta qualche lacuna.
3) Consiglio per l'ospedale: cerca di non finirci mai e, se proprio non riesci a vivere senza l'infermiera maggiorata, cerca di fare molta, ma molta pratica con il joystick!
4) Per utilizzare l'emulatore Mac basterebbe trasferire il contenuto della ROM su dischetto e lavorare poi come tu già sei solito fare con il Transformer per MS/DOS: resa l'idea?! Non farci dire di più, i pirati in ascolto potrebbero sviluppare questa teoria!!
Ciao!!!

Gentile redazione, sono un possesore di un ATARI ST 520 STfm.
Anzitutto devo complimentarmi con voi per questa stupenda rivista, che oltre a fornire informazioni sui giochi in commercio, fornisce anche le soluzioni di giochi Adventure.
Vi scrivo soprattutto per chiedervi un grosso favore. Siccome a volte non riesco a prendere la rivista ho perso il numero con i trucchi del gioco di: INDIANA JONES and the LAST CRUSADE perciò vi chiedo supplicando in ginocchio, se potete mandarmi le fotocopie con su i trucchi di Indiana Jones.
Il gioco l'ho appena comprato e l'unica cosa che sono riuscito a fare, è avere trovato l'altra metà del diario Graal, ("sono un brocco vero"?), però mi diverto lo stesso.
Vi chiedo perciò, di iniziare da questo punto nei trucchi che spero supplicandovi ancora mi manderete.
Vorrei porvi alcune domande:
1)Cosa significa FM vicino alla sigla ATARI ST?
2)Ci sono delle espansioni per l'Atari?
3)Ci sono programmi sull'astronomia più evoluti di THE ATARI PLANETARIUM?
Con questo ho finito e vi saluto con tanti ma tanti auguri per la vostra rivista.

ARMATI SILVIO ALBINO (BG)

Caro Silvio, visto che la nostra rivista costa davvero poco, non ci sembra intelligente, nè onesto fotocopiare le varie soluzioni e distribuirle gratuitamente: ciò ci farebbe senza dubbio acquisire il titolo di mecenati, ma ci costringerebbe anche a chiudere i battenti e...addio soluzioni (non si tratta di venalità!).
Chiedici quindi tranquillamente l'arretrato e ti arriverà nel giro di pochi giorni.
La sigla FM significa, alquanto stranamente, è Floppy Modulator. Espansioni per Atari ne esistono parecchie e sono reperibili presso i negozi convenzionati (se ne vuoi l'indirizzo per la zona in cui abiti telefona all'Atari: 02/6134141). The Atari Planetarium viene superato di gran lunga da alcuni analoghi tool di pubblico dominio: ecco qualche titolo, Orbit, Constellations, Gravity, Sky Map, ecc. Nel catalogo dei club di PD potrai senza dubbio trovare ciò che ti interessa.

Mi chiamo Daniele Adani, ho 26 anni e posseggo un compatibile IBM AT 286+80287, VGA, 2 drive e 2 hdd da 70Mb.
Tempo fa, sono venuto in possesso di un' Avventura grafica a sfondo poliziesco, della Software House Broderbund, famosa per vari giochi di simulazione strategica. Il titolo dell'avventura è: Carmen San Diego.. Vorrei sapere se fosse possibile avere un aiuto o quantomeno un bel Tips.
Vostro fedele lettore

DANIELE ADANI CORNAREDO MI

Caro Daniele, giusto per puntualizzare di "Where in the world is Carmen San Diego" ne esistono ben 5 episodi computerizzati, tutti realizzati dalla Broderbund. Indipendentemente dal fatto che tu non ci hai specificato il titolo di quello in tuo possesso, possiamo tranquillamente dirti che non esiste alcun tipo di cheat o tip per questo "poliziesco" elettronico; d'altro canto non ci sembra esattamente un game difficilissimo da risolvere (basta annotarsi quello che i vari interrogati ci dicono e far lavorare un po' l'intelligenza e un bell'atlante geografico), sempre a patto di conoscere bene la lingua inglese. Sorry, no tips available!!

Spettabile redazione, ho tentato di scrivervi una lettera piena di termini tecnici e paroloni da psichiatra, ma ne è venuta fuori una cosa tanto obbrobriosa da convincermi a turbocestinarla ed a scriverne una in forma più infantile.
Prima di tutto vorrei farvi i miei migliori complimenti per l'impostazione della vostra rivista piena di pregi e priva di difetti.
Anche il fatto che esca quindicinalmente dà a questa testata un punto in più rispetto alle altre.
Vabbè!!! Bando ai complimenti passiamo a me, dimenticare questa frase:"vi sembrano troppi 28 anni per continuare a giocare con un computer"?
Posseggo un bellissimo Amiga 500 (purtroppo ancora inespanso) e, riguardo a questo mio "amico", vorrei chiedervi qualcosa che vi sembrerà infantile ma per me è di vitale importanza (chiedo scusa per gli errori mentre scrivo stò guardando l'amichevole Brasile Inghilterra in TV).
1)Potete dirmi qualche titolo di adventures in italiano come Zack McKracken e Indiana Jones?
2)Esistono club per amighisti, qui a Milano, dove potersi fare nuovi amici?
3)Potete compilare uno schema dei vari computer elencandone pregi e difetti di ognuno?
4) Avete qualche indirizzo (sempre a Milano) di librerie software?
Non sò se vi spedirò questa lettera e se lo farò spero che la pubblichiate (non per vederla sulla rivista, quanto per le risposte); ora chiudo e mi metto a dormire (la notte porta consiglio)
Porgo i miei più sinceri saluti a tutta la redazione.

DOKTOR K

Caro Doktor K (K come...Kometichiamidavvero?!) dimentica innanzitutto questa risposta: "28 anni sono pochi per iniziare a videogiocare!!!". Bando dunque alle disquisizioni sociologiche e via alle "soluzioni" dei quesiti!
1) Se togliamo Mystere (della Genias), che poi non è proprio un'adventure a la Lucasfilm anche se è tutta in italiano, non esistono, al momento, altri giochi simili. Alcuni nostri redattori stanno ultimando un'adventure tutta in italiano, quindi resta sintonizzato!!!
2) Club per amighisti ne esistono a iosa (anche se nessuno ci ha mai contattato!), ma attenzione a non imbattersi in una bella facciata con un covo di pirati alle spalle, assetati del denaro altrui!
3) Un po' insolita questa tua richiesta che comunque cercheremo dii prendere in considerazione. Realizzammo qualcosa ai tempi dell'ultimo fiocco azzurro in casa Commodore, ma ora risulta un po' difficile restare al passo con i tempi vista l'infinità di aggiornamenti, modifiche e nuovi modelli che rimpolpa frequentemente i cataloghi delle varie case produttrici.
4) Prova alla Hoepli (proprio dietro alla Rinascente), da Rizzoli (in Galleria del Corso) o alla libreria dell'Informatica (Galleria Pattari 2). Hai fatto benissimo a scriverci, ciao!!

Spett. Redazione, vivissimi complimenti per la Vostra stupenda rivista, che ritengo essere eccellente per qualità di articoli e presentazione dei giochi.
Sono un ragazzo di 23 anni residente a Genova ed utilizzatore di un Personal Computer Philips P3105 fornito di drive da 5,25'' e da 3,5'', hard disk, scheda Super Ega.
Essendo un forte "consumatore" di avventure, in particolar modo della Sierra, la Vostra rivista mi ha aiutato con preziosi consigli. Sono però bloccato su diverse avventure, vorrei per cui sapere:
1) se le soluzioni di King's Quest II-III, Man Hunter I-II, Gold Rush sono state da voi pubblicate ed in caso affermativo come fare per ottenerle;
2) quale iter seguire per richiedere eventuali hint books;
3) se i prezzi dei giochi da voi indicati sono più o meno uguali per tutta Italia.
Vi ringrazio sentitamente per l'interessamento che vorrete dare alla presente e Vi auguro sempre maggior successo per il lavoro eccellente che state svolgendo.

MARCELLO CINTI

Caro Marcello, le soluzioni delle adventure da te citate sono attualmente in preparazione (abbiamo rinchiuso i nostri esperti nel dungeon più buio dove, a pane, acqua e colpi di frusta, stanno lavorando su 35 adventure contemporaneamente). Per richiedere gli Hint Book dovresti scrivere direttamente alla Sierra Californiana (Sierra On-Line Inc., Coarsegold, CA 93614 USA) e quasi necessariamente utilizzare una carta di credito per il pagamento. Il prezzi da noi citati sono quelli suggeriti dagli importatori. E' chiaro che qualcuno potrebbe sentirsi autorizzato a ritoccarli a piacere, ma ciò non farebbe altro che screditarlo ed indirizzare la clientela verso rivenditori più onesti e convenienti. Ciao!

Spett. redazione, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore di Sciacca da tanto tempo, ho 26 anni e posseggo un'Amiga 500.
E'la prima volta che scrivo ad una rivista ed ho scelto la vostra in quanto la considero la più seria è la più professionale.
Non come tante altre del settore che vogliono strafare ed escono fuori dal campo dei videogiochi aggiungendo pagine e pagine di notizie inutili e poco dettagliate.
Veniamo al dunque:
avrei due quesiti da porvi. Il primo è come mai alcune delle vostre anticipazioni come EXPLORA: del N.6 1989 della vostra rivista non sono mai riuscito a trovarlo in commercio? Che era stata annunciata addirittura da voi la versione in italiano.
Il secondo è che ho acquistato FUTURE WARS versione Italiana (originale), è dopo aver letto la vostra soluzione pubblicata sul N.7 di Marzo 1990, non sono ancora in grado di finirlo, in quanto non riesco ad entrare nella sala del computer e disattivare la bomba. Penso che la porta della sala computer sia quella con le quattro frecce indicatrici, è esatto? Ma posizionandomi sopra e cercandovi di entrarci, non ci riesco. È possibile che il gioco abbia qualche bug? Vi prego di rispondermi presto in quanto sto' ancora correndo alla ricerca di quella dannata bomba.
P.S. Nel gioco SOLDIER 2000, dopo la seconda porta al livello uno, vi è una specie di lampada a gas azzurra per terra, portandovi sopra e premendo il tasto sinistro del mouse sulla mano raccogli oggeti, il vostro punteggio aumenterà velocemente.
Nell'attesa di una vostra risposta, distinti saluti.

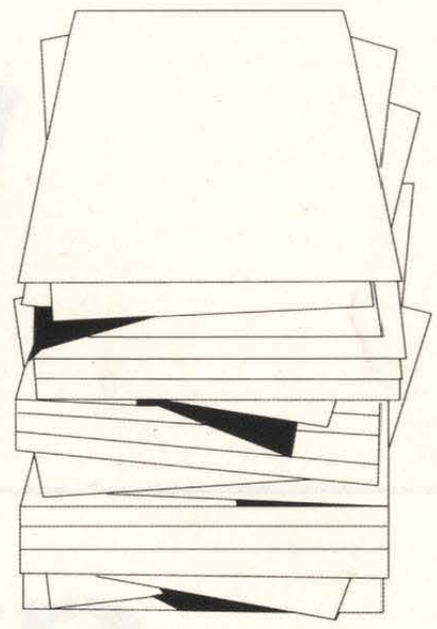
LUIGI CHIANESE

Caro Luigi, nel nostro campo accade, a volte, che vengano anticipate novità e produzioni che poi vengono postdatate, aggiornate o addirittura abbandonate. Explora II, alias Chronoquest II esce inifatti proprio in questi giorni, dopo un difficile periodo di gestazione, durante il quale gli stessi game designer si erano spinti un po' troppo in là bombardando le testate del settore con una massiccia campagna promozionale.
Ciò che noi avevamo ricevuto, e vagliato attentamente, ci è tuttavia riuscito a trarre in inganno; noi abbiamo fatto tesoro dii questo "buco nell'acqua" mentre altri perseverano nel "cuocere un grammo di arrosto dentro ad una camera a gas" (leggi: fumo!).

FUTURE WARS, sulla mappa non trovo il buco per la bandiera.

PANCERA GABRIELE LOGRATO BS

Gabriele carissimo, sei sicuro di aver osservato bene la piantina?
E' impossibile che tu non riesca a trovare il buchetto: ce n'è uno solo libero!



COMMODORE POINT AUTORIZZATO

BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

CBM64 NEW	L. 270.000
A 2000	L. 1.750.000
AMIGA 500 (GARANZIA COMMODORE)	L. 800.000
ESPANSIONE A500	L. 160.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/8464960 - FAX 02/89502102

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

Questo mese parliamo di...



VIRUS 2

CRONOLOGIA DI

Sono passati almeno tre anni da quando i virus hanno fatto la loro comparsa nei PC e nei computer di mezzo mondo, ma è solo da circa un anno e mezzo che l'utente più sprovveduto ne ha sentito parlare e, purtroppo per lui, alcune volte ha dovuto misurarsi nell'impari lotta di debellare un nemico ideato e pensato da una mente ben più esperta della sua nella programmazione e nell'utilizzo di un computer o di un terminale.

E' infatti molto difficile (se non si è adeguatamente attrezzati) difendersi da queste porzioni di programmi capaci di nascondersi, di modificare altri file ed in grado di apportare tali modifiche un numero indefinito di volte, fino alla distruzione del "corpo" che li ha ospitati (come un vero e proprio virus).

La scoperta di nuovi virus, o di modificazioni di virus già esistenti, procede celermente, già all'inizio del 1990 gli esperti ne avevano catalogato circa 75 diversi tipi, la maggior parte pensati per "lavorare" nel mondo MS-DOS, ed in piccola parte ideati per operare all'interno di un Mac.

Le statistiche (ma soprattutto i ricercatori) non si sono preoccupati di fare particolari studi sui mondi AMIGA ed ATARI, computer utilizzati essenzialmente dai più giovani per giocare e quindi di scarso interesse per uno studioso che deve vedere il proprio lavoro retribuito profumatamente.

Non ce ne vogliano quindi gli utenti di queste due macchine "minori" se in questa sede non ci occuperemo dei loro problemi, anche perché pochi utenti hanno munito la loro AMIGA od il loro ATARI di un disco fisso o li hanno messi in rete all'interno di una struttura produttiva.

Un primo caso eclatante di presenza di un virus si ebbe nel 1987 nella rete interna dell' IBM, l'effetto di questo virus battezzato per l'occasione Worm Ibm Christmas Tree (era il mese di dicembre)

fu quello di saturare rapidamente la rete con il conseguente rallentamento delle operazioni, ed una propagazione enorme dell'agente inquinante su tutti i floppy contenuti nei vari terminali collegati coll'unità centrale.

Fu senz'altro un bel colpo per gli ideatori di questo virus: colpire la ditta leader mondiale nella produzione e nella commercializzazione di computer e di software, eh sì... 1 a 0 per i pirati dell'informatica! Ma non era che l'inizio di molte disavventure per tutte le grandi aziende collegate in rete: dalla NASA al Pentagono ad altri enti adibiti alla sicurezza nazionale americana. Una vera spada di Damocle posta su ogni computer del pianeta collegato ad una linea telefonica.

L'origine dei virus risale però a molto, molto tempo prima, nel lontano 1980 quando l'informatica era ancora una materia per pochi addetti ai lavori ed il C64 era nel cassetto di qualche scienziato pazzo, o creduto tale dalle grosse multinazionali.

Il virus in questione per il momento popolava solo le discussioni di colti scienziati ed iniziava ad essere preso in considerazione seriamente solo da alcuni

scrittori di libri di fantascienza.

Il primo virus divenne operativo solo nel 1985, quando apparve Apple Worm, non ancora capace di autoreplicarsi, ma molto più semplicemente in grado di divorare la memoria grafica dell'Apple II fino a scontrarsi con le ROM di sistema.

Da questo virus, ai virus moderni, il passo è stato breve. Sembra che una buona parte del merito dell'evoluzione di questi infernali animaletti l'abbiano avuta anche le case produttrici di software, nel legittimo tentativo di scoraggiare i pirati, e di cercare di limitare la diffusione di programmi copiati.

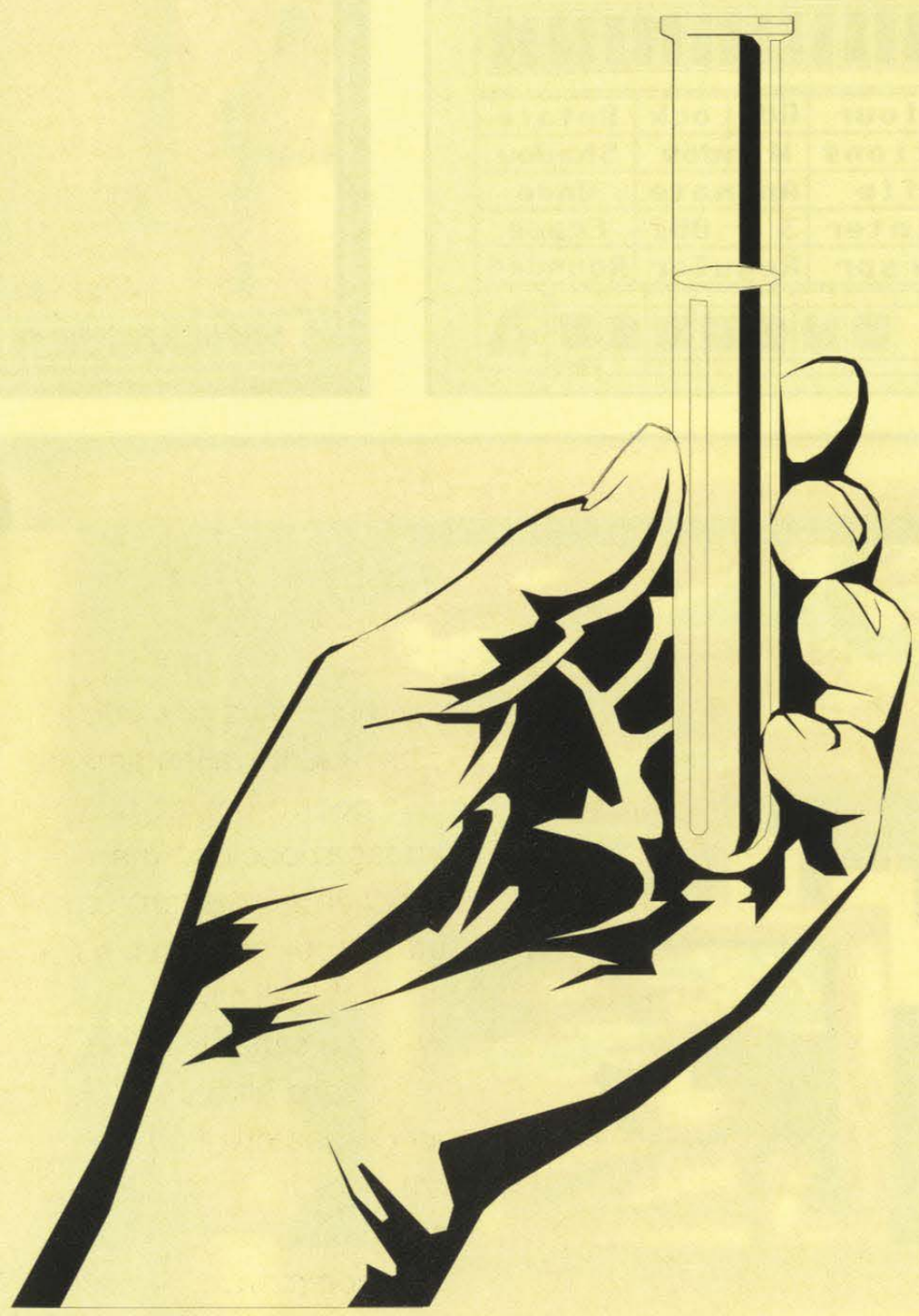
Il risultato di questa operazione è stato senz'altro catastrofico: i copioni hanno continuato a smerciare software illegale, in compenso mezzo mondo è stato infettato dai virus informatici, con un danno incalcolabile per moltissime aziende leader ed istituti pubblici.

E' forse utile ricordare un caso molto recente, avvenuto negli USA, dove una casa produttrice di software ha messo in commercio al prezzo di alcune centinaia di dollari un programma nominato AIDS in grado di infettare i computer; il programma in sè stesso non sarebbe un vero e proprio virus, ma una routine in grado di proteggere il software dalla copia illegale; questo virus dovrebbe essere in grado di colpire solo gli utenti pirata e non gli acquirenti onesti: sarà vero??? Mah, in questo caso è meglio diffidare! Attenzione quindi ai dischi che viaggiano per posta od ai file "strani" che si possono reperire tramite le BBS straniere ed anche italiane.

Sulla rilevanza economica del problema si sono dilungati tutti i maggiori quotidiani in concomitanza con il fatidico venerdì tredici che doveva segnare la disfatta dell'informatica e che si è risolto invece come una colossale burla, creando una enorme paura e un consistente aumento delle vendite di programmi adibiti alla difesa dai virus. Un ottimo affare soprattutto per i tecnici che si sono visti sommersi dalle chiamate dei clienti impauriti ed in preda ad attacchi di isterismo collettivo (dovuto soprattutto alla scarsa informazione ed all'ignoranza in materia).

Per combattere questo male sono nati, e oramai prolificano, un gran numero di programmi adeguati: antivirus, dai nomi molto suggestivi come: Vaccinate, Virus-Safe, Immunize, Disinfectant, Guardian, ecc.... Alcuni sono più efficaci degli altri, ma tutti hanno un grosso difetto: arrivano solo dopo la scoperta del virus o dei virus che sono in grado di debellare, lasciando nei guai gli utenti quando più è necessario l'intervento.

UNA MINACCIA



Per difendersi dall'infezione è consigliabile munirsi di un programma di monitoraggio dei file contenuti nell'hard disk e nei vari dischetti, oltre ad inserire nel boot un file in grado di avvertire l'eventuale presenza di "chiamate" strane o di richieste anomale di accesso ad alcune zone vitali del disco rigido come la FAT, la ROOT od il BOOT BLOCK. Non la panacea per tutti i mali del mondo, ma qualche piccolo stratagemma per cercare di difendersi dagli assalti indesiderati di questi pericolosi inquinatori.

Attenti soprattutto ai dischetti copiati dei quali non conoscete con sicurezza la provenienza.

Una buona idea (ma poco sfruttabile, per ovvie ragioni) sarebbe quella di provare un programma di dubbia provenienza, accampando qualche scusa, sul computer di un caro amico, se questo non si infetta si è quasi al sicuro. Se invece succede qualche cosa di strano si rischia di perdere l'amico e di beccarsi un sacco di botte, ma il beneamato PC è salvo!!!! Fate un po' voi.

Comunque, anche questo metodo, non mette al riparo dalle bombe logiche e da quelle a tempo, i cui effetti compaiono solo dopo parecchio tempo dall'avvenuto contagio.

CANVAS

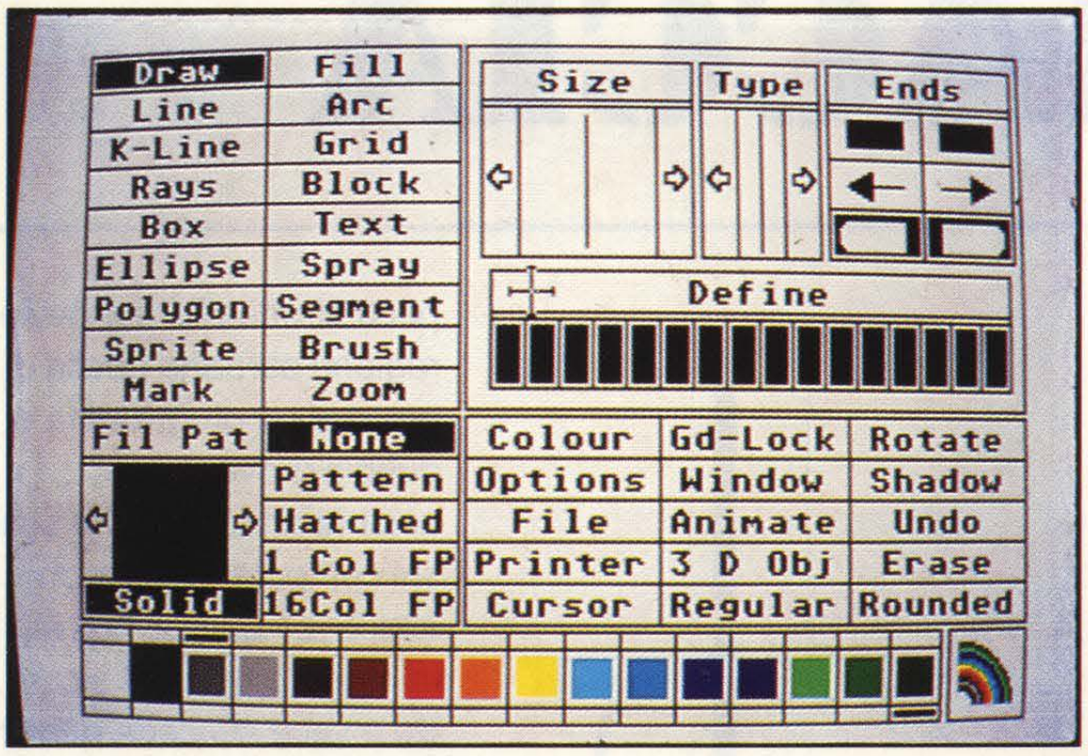
MICRODEAL
ATARI ST
PREZZO: 14.95 STERLINE

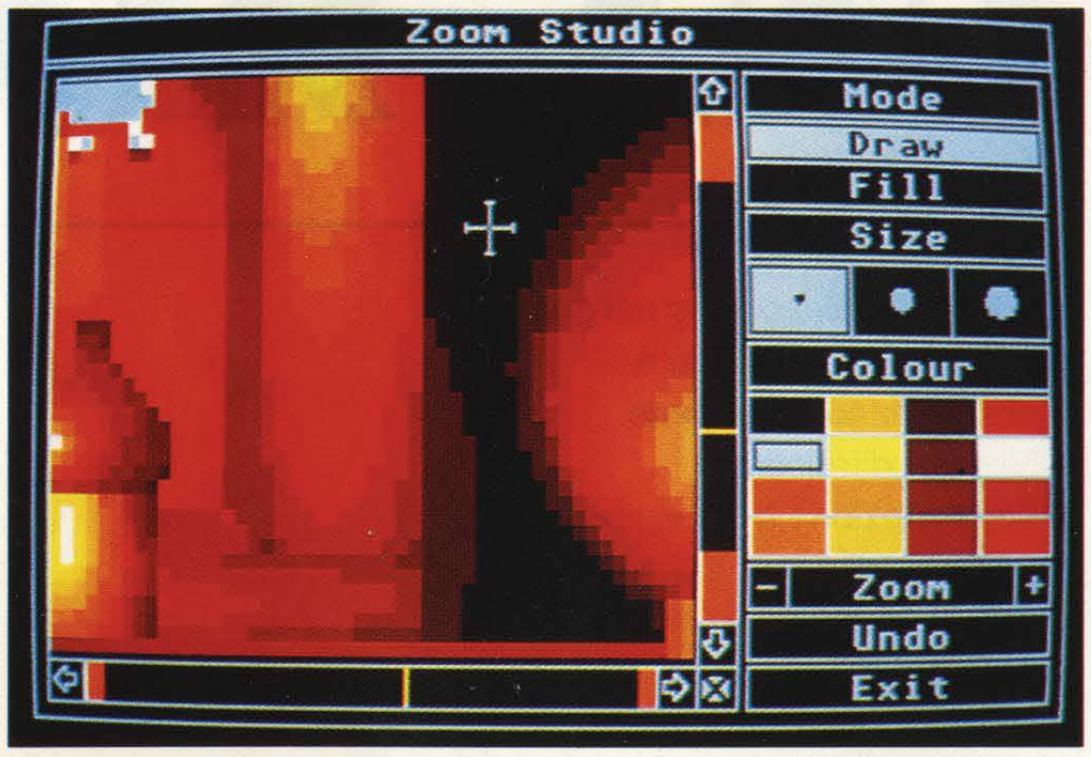
Mentre l'environment Amiga pare da qualche tempo fossilizzato sugli stessi, pochi tool grafici, continuamente pubblicati in nuove versioni, gli "artisti elettronici" che lavorano sull'altro 16 Bit possono continuamente gratificarsi di nuovi package, sempre più sviluppati, potenti e versatili.

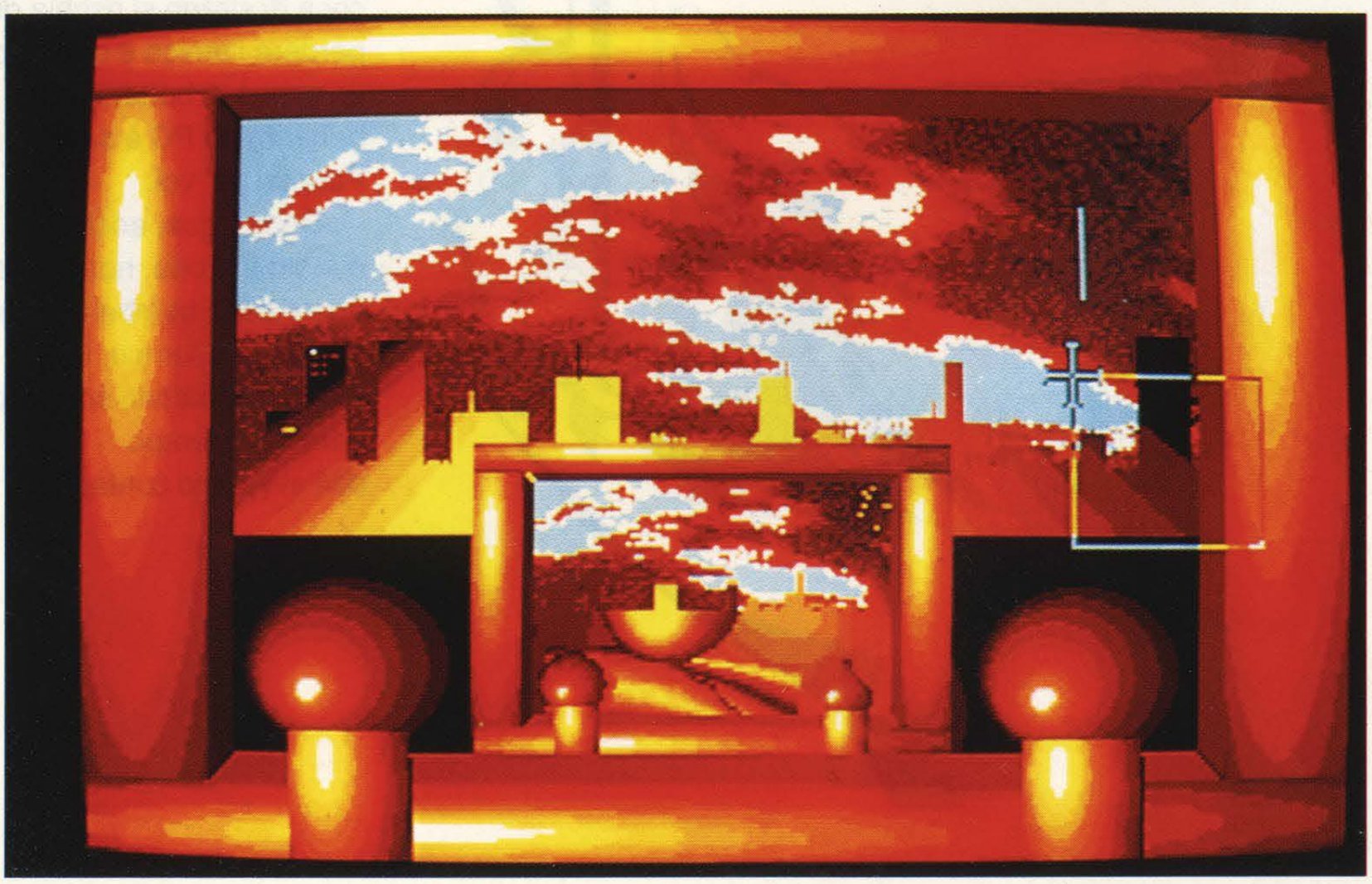
E' il caso dell'ultimo nato in casa Microdeal, denominato Canvas. Si tratta di un complesso programma di grafica artistica che, oltre ad offrire le più celebrate ed apprezzate caratteristiche dei capostipiti Degas, Neochrome e GFA Artist, miscela ad originali ed innovative opzioni la completa compatibilità con gli STE su cui permette di gestire fino a 4096 colori. Il tutto parte da una schermata base di lavoro, incredibilmente simile a quella del Degas Elite. Troviamo allora i classici strumenti per disegnare a mano libera, impostare diversi tratti e spessori, impostare cerchi, ellissi, box, poligoni vari, linee curve, ecc., modificare i colori, ed impostare vari tipi di riepimento delle aree chiuse. Su un normale modello ST disponiamo di 16 colori che possono arrivare ad un limite massimo di 512, mentre su un STE verranno incrementati a 4096. Tuttavia, in fase di creazione dell'immagine sarà sempre possibile vederne solo sedici per volta. Abbastanza stupidamente però Canvas non può leggere immagini elaborate con lo Spectrum e si limita ad importare e salvare in formato Degas, NeoChrome e IMG (più altri 11 particolari formati per memorizzare e trattare pattern di fill, brush, palette cromatiche, sprite ed oggetti 3D, ecc.). Ciò limita notevolmente una possibile, ulteriore manipolazione dei file elaborati dal disgraziatissimo tool della Antic che non possiede alcuna opzione di stampa.

Nel Canvas troviamo però, abbastanza inaspettatamente, una sezione di creazione ed animazione di solidi tridimensionali e sprite; il tutto viene sviluppato attraverso un sotto menu, che ricorda molto da vicino la schermata base di programmi come il CAD 3D del Cyber Studio, ed è in grado gestire contemporaneamente fino ad 8 oggetti. Le operazioni relative alla manipolazione dei blocchi di pixel risultano particolarmente veloci ed anche il classico Resizing (lo Stretch del Degas Elite), richiede pochissimi secondi di elaborazione. Nel Canvas, relativamente alla memoria del nostro ST, potremo poi utilizzare un numero variabile di schermi di lavoro che, con 4 Mbyte, possono arrivare ad un numero massimo di 100! Nove sono i livelli di zoom (con l'opzione di Hotspot per lavorare contemporaneamente all'ingrandimento sotto il puntatore); Canvas inoltre non è compatibile con Font esterni, ma supporta quelli appartenenti all'ambiente GEM, oltre ad offrire quelli classici già implementati al programma. Ombreggiature, griglie e Grid-Lock, x-ray, alternanza dei colori (Cycle) e modalità di disegno EOR completano egregiamente questo prodotto Microdeal, degno successore dei "pionieri" Degas. Se togliamo l'incompatibilità con i file .SPC Canvas può, a ragione, essere considerato come una naturale evoluzione della grafica artistica su ST e un indispensabile e basilare strumento di lavoro su STE.

Purtroppo nessuno lo







importa, ma vale comunque la pena di dannarsi qualche secondo per ordinarlo dalla "Bionda Albione" anche perchè costa davvero pochissimo: 14.95 sterline (30.000 lire circa, meno di un videogame!!!). Unica nota stonata (forse non troppo) è l'assoluta mancanza di manualistica "cartacea" nella confezione del Canvas, che sullo stesso disco programma possiede l'intero file di istruzioni da stampare.

Val. Globale: 8

CYBER CONTROL

ANTIC
ATARI ST
PREZZO: 59.95 STERLINE

Il Cyber Control conclude la trilogia Antic sviluppata per realizzare immagini tridimensionali in movimento sfruttando la tecnica RayTrace. A differenza del Paint e dello Studio, il Cyber Control non è un programma fine a sè stesso e già pronto da usare, con comandi e menu vari; al contrario si tratta di un potente linguaggio di programmazione analogo al BASIC Atari, che ci permette di creare ancor più velocemente e dettagliatamente qualsiasi animazione su i tre assi cartesiani.

Questo programma, in pratica, ci fa fissare il punto di inizio e di termine di un'animazione lasciando al computer il compito di elaborarne lo sviluppo, l'illuminazione, ecc.

Il Cyber Control rende lo stesso CAD-3D del Cyber Studio ancor più versatile ed immediato da usare; vengono infatti inseriti due nuovi punti di osservazione, liberi di muoversi a piacere intorno all'oggetto tridimensionale presente sullo schermo, nonchè l'opzione di creare linee curve da animare offrendo risultati finali altamente spettacolari: lo scheletro che saltella nella demo del Cyber Control ne è ampia riprova!

Il programma funziona come un normale accessorio del Desktop, sempre pronto dunque ad esser richiamato ed impiegato anche con qualsiasi altro tool GEM.

Interessante è il livello di gerarchie che si può stabilire nello scorrimento delle frame d'animazione, il preview in tempo reale, la presenza di background supplementari e la comodissima catalogazione di ogni celletta attraverso etichette



particolari invece di scomode stringhe numerate.

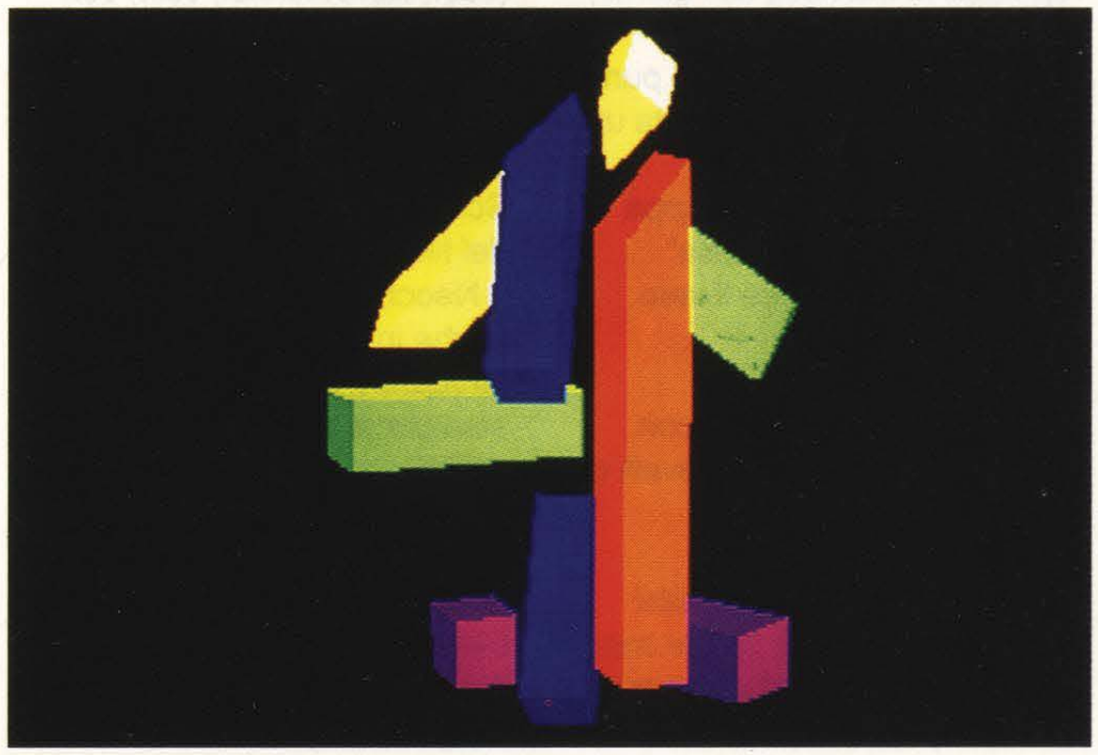
Non manca infine l'output su stampante e un particolare sistema di realizzazione tridimensoionale ancor più omogeneo ed evoluto di quello del CAD-3D.

Il linguaggio d'animazione Cyber si affianca dunque in maniera perfetta all'environment creato dalla Antic, completando la stazione grafica così realizzata nella maniera più versatile e potente possibile.

Chi già possiede i due precedneti tool non ne potrà certo fare a meno.

Val. Globale: 8,8



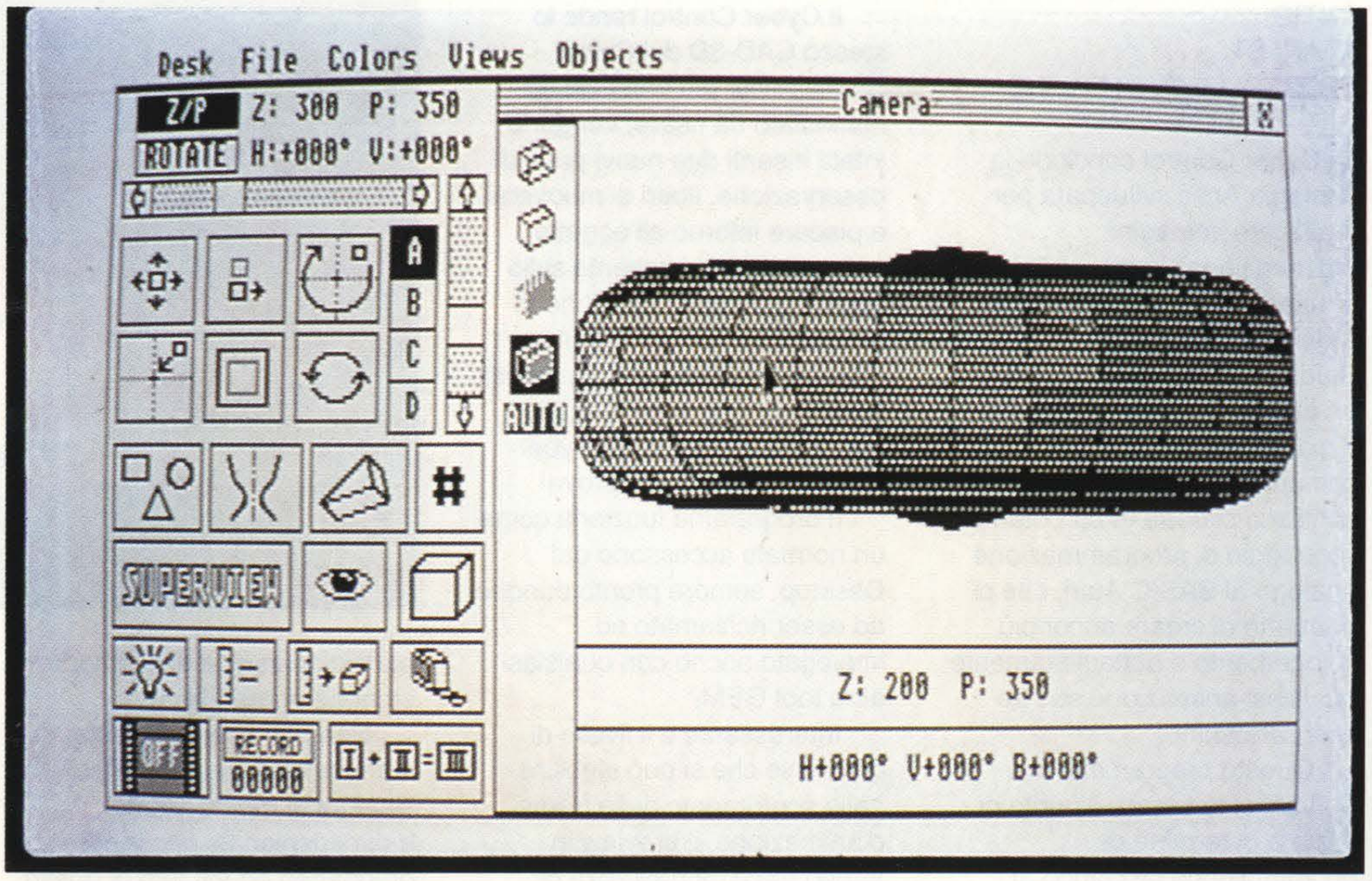




VG&CW
YEP!

CYBERSTUDIO

ANTIC
ATARI ST
PREZZO: 59.95 STERLINE



Qualche numero fa abbiamo parlato del Cyber Paint, la potente routine grafica per realizzare immagini tridimensionali statiche su ST impiegando tecniche Raytrace. E' dunque la volta del Cyber Studio che, come naturale evoluzione del Paint, ci permette di sfruttare e combinare la tecnica di disegno tiridmensionale con una stazione d'animazione grafica al fine di realizzare demo e filmati computerizzati.

Il ricco package del Cyber Studio comprende lo Stereo CAD-3D 2.0 e il Cybermate. Il primo è, come dice il nome, un Computer Aided Design capace di creare immagini completamente tridimensionali ed illuminarle attraverso sorgenti di luce impostabili e regolabili in intensità dall'utente. La sezione di illuminazione viene gestita attraverso tre punti contemporanei coadiuvati da un sistema di diffusione d'ambiente. Il tutto si sviluppa attraverso "tempi di attesa" accettabilissimi, a dire il vero incredibilmente brevi. Il programma ci mette a disposizione una visione con molteplici punti di vista e livelli di ingrandimento (zoomata), l'opzione di movimento e riposizionamento di qualsiasi elemento sviluppato sui tre assi cartesiani, nonchè la vasta serie di comandi per attivate la visione solida, semisolida e in trasparenza. E' già presente un database di solidi già pronti (cubi, sfere, toroidi, ecc.) con cui iniziare a disegnare per risparmiare tempo; interessante poi la possibilità di osservazione a schermo pieno (Super View Screen Display) e il salvataggio dei file creati in standard Degas o Neochrome. Si può lavorare anche in alta risoluzione sfruttando un output su stampante secondo lo standard GDOS.

Il Cybermate invece realizza la vera sezione di animazione delle nostre creazioni tridimensionali. Siamo infatti in grado di combinare comandi Forth con le particolari routine del programma al fine di creare veloci ed omogenee sequenze dinamiche.
L'immagazzinamento di frame arriva, su un 1040 ST, fino a 10 Megabyte di buffer grazie alle particolari compressioni DELTA già viste nell'animator del Quantum Paint. Le animazioni possono sfruttare una velocità massima di 60 "fotogrammi" al secondo con sequenze loop e cycling dei colori. Ci sono anche numerosi effetti speciali (ottimo quello di dissolvenza) che possono venir affiancati a commenti audio realizzati, opzionalmente, con il G.I.S.T. Sound Editor.

Per il Cyber Studio sono previste numerose espansioni come lo Stereotek (per animazioni stereoscopiche), l'Human Design (per figure tri-di umane) e l'Architectural Design (con tutto ciò che ci serve per costruire la "CAD-casa" dei nostri sogni!). In ultima analisi gli si può affiancare il Cyber Control (che completa la trilogia base Antic - lo recensiremo nel prossimo numero di VG&CW)) che permette di programmare ancora più a fondo ogni tipo di animazione realizzata con i precedenti tool Cyber. Questo prodotto Antic dunque si presenta come il migliore ed il più versatile tra quelli attualmente in commercio. Il costo è alto, ma la potenza di applicazione è decisamente di tipo professionale. Il corposo manuale di istruzioni è purtroppo tutto in inglese, ma si rivela pratico e veloce da memorizzare e consultare.

Val Globale: 9



VG&CW YEP!

DELUXE PAINT II ENHANCED

ECA
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 320.000

Cari amici possessori di una AMIGA iniziate a tremare, il DELUXE PAINT con questa nuova release per PC ha ampiamente surclassato la versione che gira sui vostri poveri computer!!! E sì, un po' di campanilismo non guasta!! Se possedete una scheda VGA in grado di girare a 256 colori ad una risoluzione di 800X600 punti o di 640X480 e siete appassionati di grafica non mancate di acquistare questa ultima fatica della ELECTRONIC ARTS, è un programma senz'altro favoloso, paragonabile al TIPS per TARGA 16, e gli esperti sanno bene di cosa parlo: un programma professionale per una scheda specifica come la TARGA 16 che, anche se un po' vecchiotta, è ancora molto utilizzata negli studi di computer graphics, in ogni caso nulla di paragonabile con l' AMIGA, che si deve accontentare della bassa risoluzione, e non venitemi a raccontare che esistono dei dispositivi per diminuire lo sfarfallamento dei vostri miseri monitor, non riuscirete mai ad eguagliare una VGA a 800X600 o a 1024X768 pixel.

Questa ultima release del DELUXE PAINT è in grado di girare con tutte le più diffuse schede grafiche: si va dalla CGA, all'EGA, alle varie versioni di VGA, inutile dire che i risultati migliori si hanno solo con schede VGA dalle alte prestazioni (800X600 o 640X480 a 256 colori). Il programma è in grado di funzionare anche ad un risoluzione di 1024X768 punti, però con soli 16 colori.

Per poter sfruttare completamente le possibilità di questo fantastico programma occorre possedere una scheda di espansione della memoria, del tipo EMS 4.0, che oramai è lo standard.

Se non si hanno almeno 2 mega di ram ci si deve accontentare di un suo utilizzo parziale.

L'espansione di memoria è necessaria solo se si deve lavorare ad alta risoluzione con 256 colori, per prestazioni inferiori bastano i 640 kram di cui sono forniti normalmente i computer.

Col programma viene offerta una routine di conversione dei file pittorici in grado di convertire i file dei paint più usati, compresi i file .SCF ed .SCN del COLORIX.

DELUXE PAINT II ENHANCED permette di eseguire le usuali funzioni grafiche, come: tracciare una linea, fare un cerchio od un rettangolo o dei poligoni, con varie dimensioni di brush.

E' anche possibile tagliare ed incollare parti di immagini; modificare, invertire, stiracchiare e manipolare in qualsiasi modo zone prefissate della figura presente sul video.

Con il comando PALETTE è possibile modificare a proprio piacimento i colori, è inoltre possibile creare cicli di colori sul video (esattamente come sull'AMIGA) dando così una parvenza di movimento all'immagine. Si possono sostituire colori prefissati con un colore deciso in precedenza, anche in aree limitate del disegno. Sono inoltre presenti i comandi AIRBRUSH e FILL.

Nel programma ci sono un buon numero di font, alcuni veramente eccezionali, tridimesionali, con superfici strane, simili al legno.

Per correggere le immagini è presente il comando ZOOM con vari fattori di ingrandimento. E' inoltre possibile ruotare parti di disegni lungo il terzo asse, quello delle Z, con una parvenza di tridimensionalità. Si possono così creare strani effetti prospettici.

E questa non è che una minima parte di quello che si può fare con il DELUXE PAINT II in questa versione avanzata. Spiegare completamente le possibilità di questo software è impossibile, non basterebbero le pagine della rivista. Sfogliando il manuale e mettendo in pratica sul video ciò che si legge si imparano continuamente cose nuove e si rimane allibiti dalle potenzialità del programma. Per manipolare le immagini sono presenti vari comandi, tra cui l' anti-aliasing e lo stencil.

L'interfaccia video che permette la gestione del software è di semplice apprendimento, nulla di complesso come i menu a scomparsa del COLORIX, ma i soliti menu a tendina (attivabili anche da tastiera) posizionati nella parte superiore del monitor; oltre ad una fila di icone (attivabili con la sola pressione del pulsante del mouse) posizionate sulla destra dello schermo.

Un programma dal costo abbastanza contenuto che rivaluta le potenzialità grafiche dei PC, soprattutto dei compatibili, che possono montare senza limitazione, le varie schede VGA di importazione cinese, che oramai hanno dei prezzi molto contenuti.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





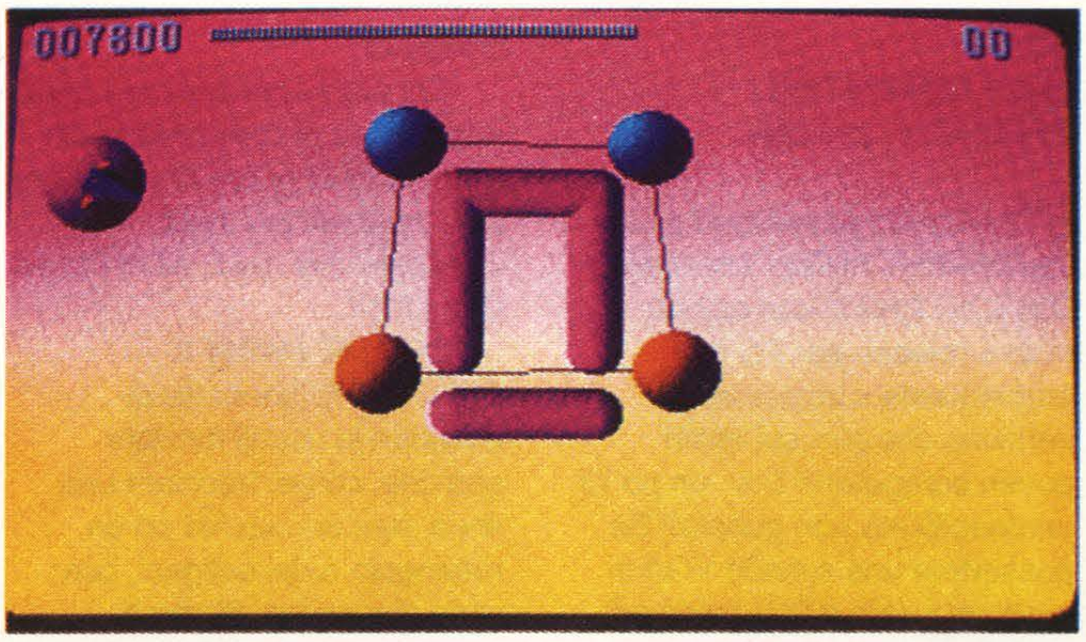
E-MOTION

US GOLD
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 25.000

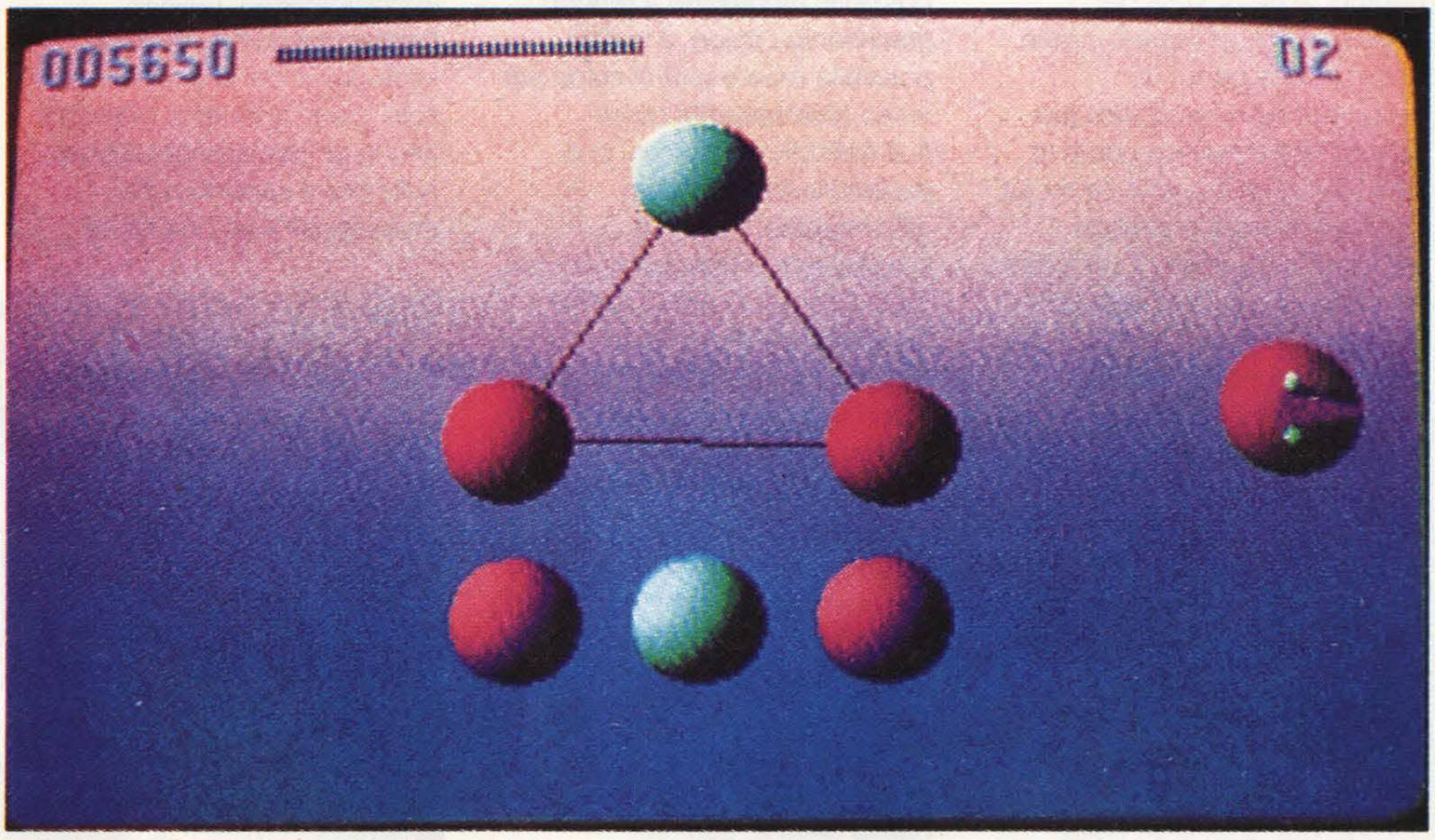
E-motion è il nuovo gioco della US Gold. No, non si tratta dell'ennesimo sparatutto e nemmeno della conversione del Coin Op più in voga. E-motion si presenta come un gioco terribilmente originale, completamente a sè stante, ma allo stesso tempo, accattivante e frustrante quasi come Block Out e il recentissimo Pipe Mania. L'avrete già capito, E-motion altro non è che un ennesimo, ma insolito, spaccacervello computerizzato. Lo scopo del gioco, come già spesso è accaduto in questo genere di prodotti, è incredibilmente semplice. In un universo molto vicino alla realtà arcade di giochi come Asteroid e Blasteroid, ci muoviamo con una specie di astronave in una lattiginosa cacofonia di sfere multicolori. Dovremo perciò accoppiare quelle della stessa tonalità stendendo una specie di cordone ombelicale per farle quindi scomparire dallo schermo. Qualora sbagliassimo l'unione (facendo collidere due colori diversi) daremo origine ad una terza sfera che andrà a complicare ulteriormente la schermata in cui ci troviamo. Vi sono allora moltissimi livelli, frammezzati da fasi bonus, e niente più, proprio perchè E-motion è già di per sè complicatissimo. Per diventare veri assi degli high score è necessaria molta pratica, particolare abilità e nervi d'acciaio. Se il vostro videogame preferito risponde al nome di Strider o Operation Wolf voltate pure pagina: E-motion proprio non fa per voi! Non manca infatti nemmeno un limite di tempo particolarmente cattivello a rendere ogni schermo dannatamente difficile e frustrante da completare. Nella sua ammaliante immagine HAM, E-motion trasforma l'Amiga, sotto il profilo grafico, in un vero e proprio oggetto d'arredamento, a patto di appendere al muro l'ultima creazione di Andy Warhol e mettere sul piatto dello stereo un album di Brian Eno. Ma proprio sull'Hi-Fi di casa credo che ci metterete, dopo solo qualche partita, un bel disco dei Napalm Death o dei Metallica perchè E-motion vi attorciglierà i nervi come canapa!! Nel complesso si tratta di un gioco abbastanza duraturo che tuttavia risulta un po' noiosetto, se non poco gratificante, dopo qualche ora di "seduta". Gli manca quel non so che per entrare nell'"Olimpo" dei rompicapo elettronici.

La US Gold ha comunque realizzato qualcosa di estremamente valido ed innovativo.

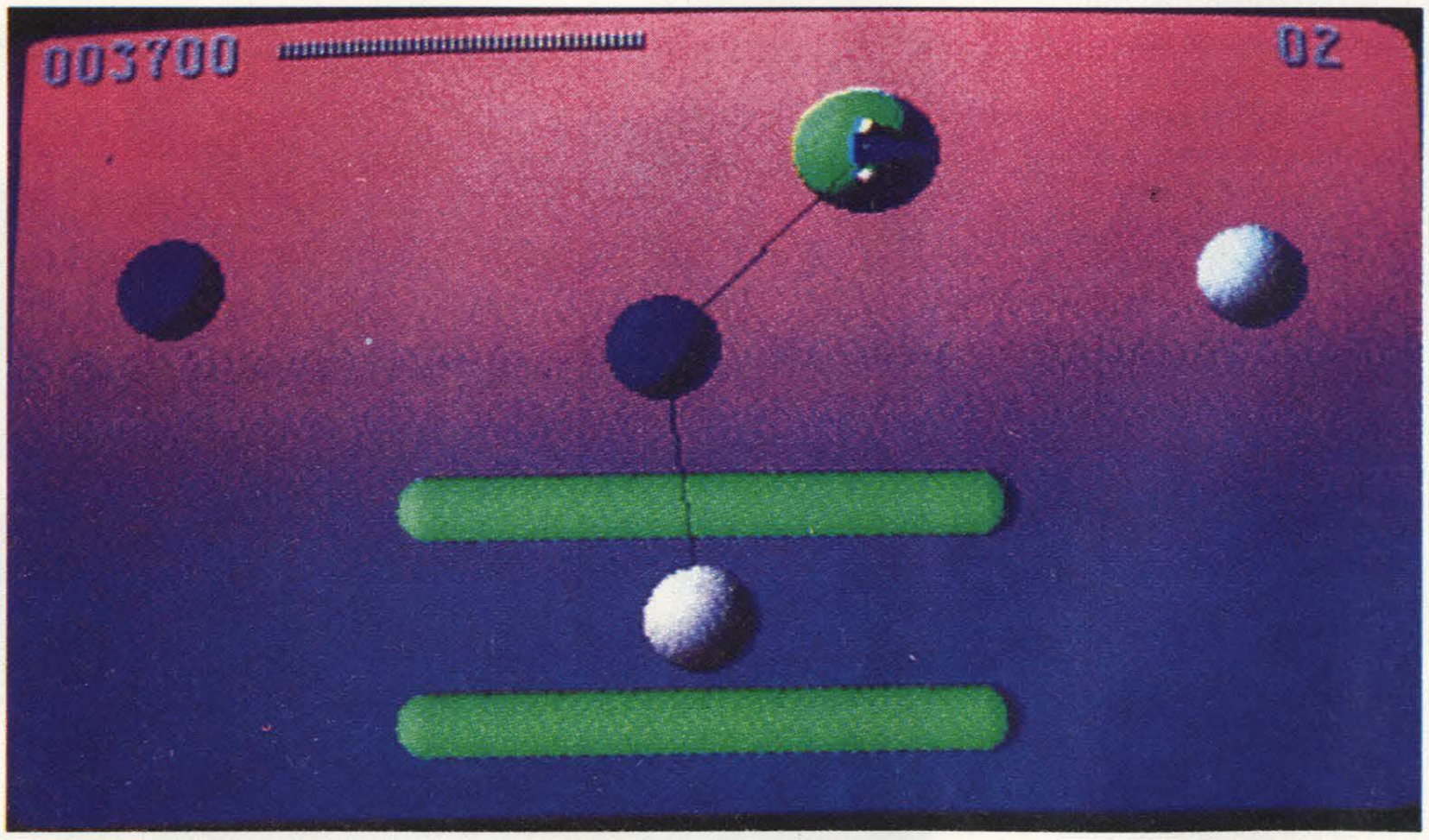
Val. Globale: 7,5



No, il DNA e i virus non c'entrano nulla!



Una specie di Mastermind a la "Asteroids"



La grafica HAM viene sviluppata egregiamente

HAMMERFIST

ACTIVISION
CBM64/128-ATARI ST-AMIGA
DISCO - NASTRO
VERS. PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Forse ancora più bello di Ninja Spirit, sempre targato Activision, è il nuovo Hammerfist che, stranamente, non vanta un fratello maggiore arcade. E varrebbe proprio la pena di convertire in coin-op questo furibondo sparatutto-picchiaduro che ben poco ha da invidiare, come giocabilità e carica di interesse, ai più blasonati best seller per smanettoni.

Hammerfist, al contrario di Ninja Spirit, possiede anche una mini trama che serve per introdurci ai 128 livelli di gioco.

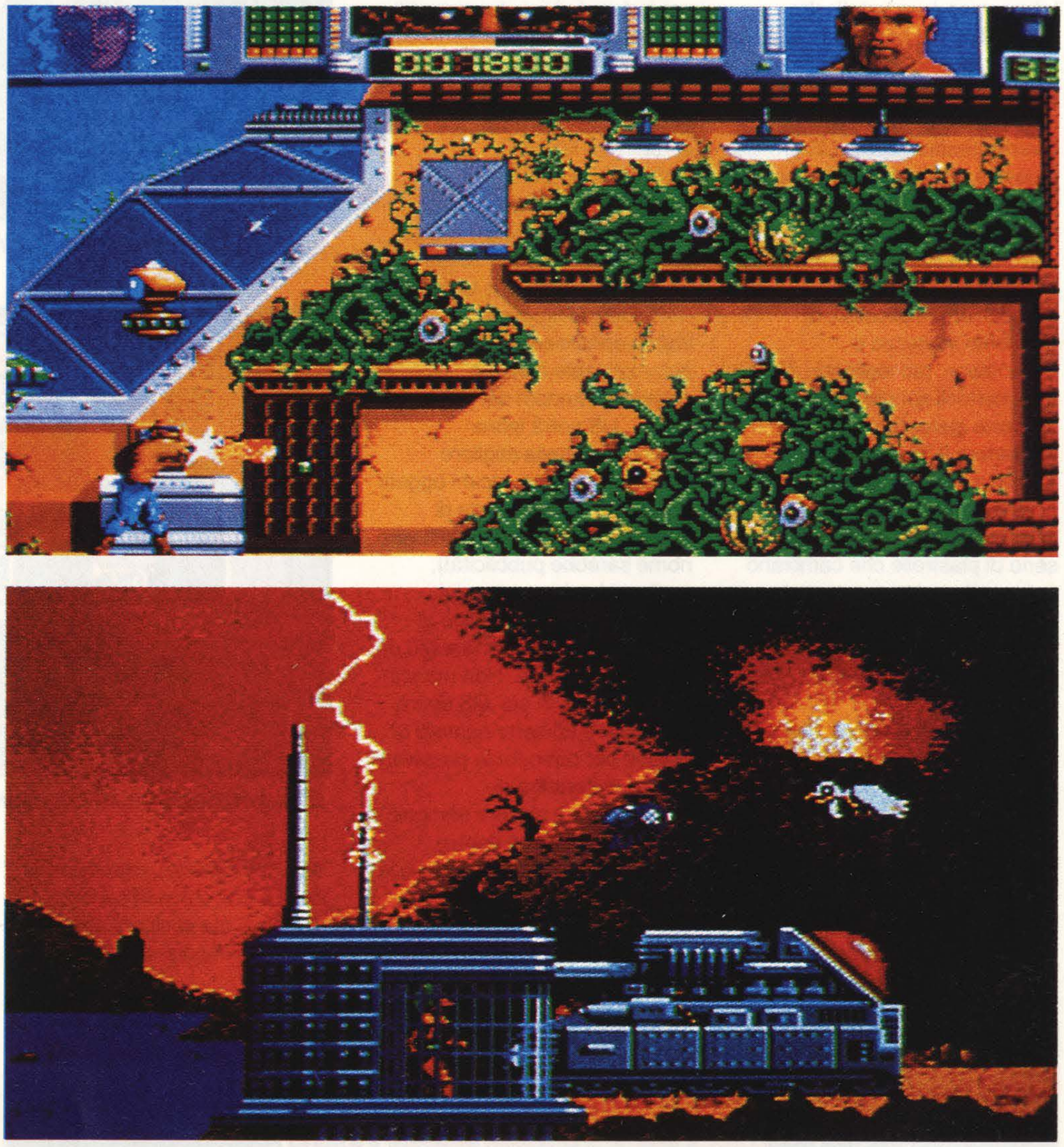
Il perfido Master, cattivo di turno, ha rapito tutti i "premi-Nobel" del mondo e li ha rinchiusi nella propria fortezza per sviluppare una nuova, micidiale arma con cui conquistare il mondo. Chi si può opporre a tale insano proposito e sventare la terribile minaccia?? (questa parole le ho già sentitie da qualche parte!!!)

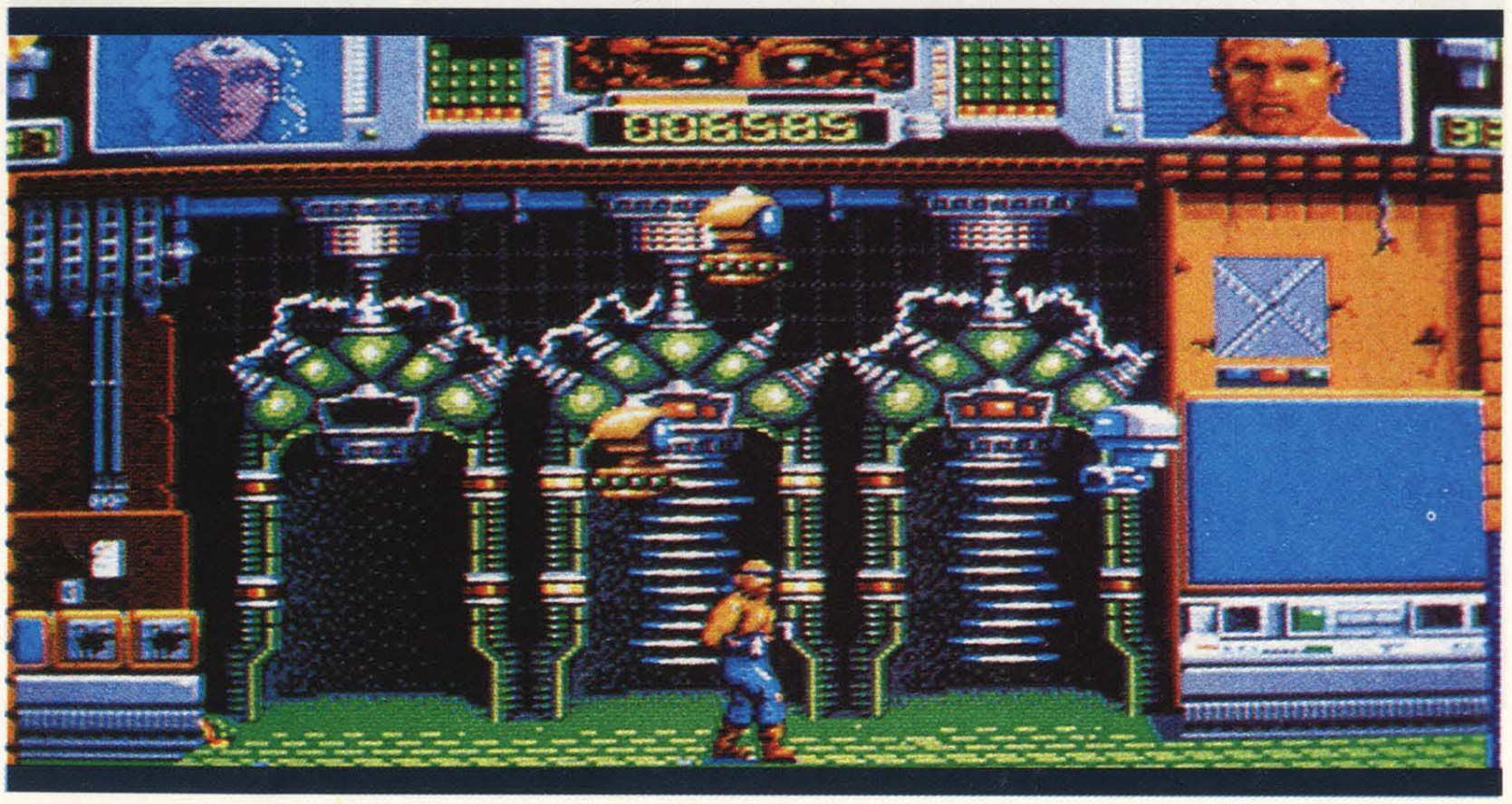
Eccoci allora alle prese con un arcade infuocatissimo in cui, oltre a gestire il nostro muscoloso alter-ego, controlleremo il suo "spirito Ninja", ovverosia l'agilissima e scattante Metalisis, combattente tanto letale quanto Hammerfist. Due eroi, doppia difficoltà: sembra quasi uno slogan pubblicitario!

Ogni livello di gioco è organizzato su più schermi che descrivono una particolare locazione (sempre diversa) della fortezza di Master. Bisogna uscire da ognuna di queste ultime, distruggendo nemici, arredamento e componenti elettronici sparsi, ovviamente, un po' ovunque. Hammerfist si avvale di un guanto al laser, in grado di sprigionare più raggi energetici altamente distruttivi. Metalisis serve per superare crepacci, piattaforme e ostacoli di vario tipo che richiedono una particolarissima agilità nei movimenti. La gestione da joystick è semplicissima ed immediata almeno quanto quella di Dragon Ninja. Lo scrolling omnidirezionale, che a sua volta andrà a realizzare schermate di ogni tipo (perfino sott'acqua e sulla cima di un vulcano in eruzione), si rivela fluidissimo e ottimamente dettagliato. E' perciò inutile continuare a ricoprire di allori Hammerfist perchè ciò che conta davvero è provarlo al volo, senza ulteriori indugi. Chiaramente mi rivolgo al pubblico di smanettoni in ascolto che, senza alcun dubbio, impazziranno per Hammerfist, tartassando i poveri joystick.

L'unica pecca è la mancanza di originalità, ma provateci un po' voi a creare un arcade picchiaduro senza buoni, cattivi, armi extra ed oggetti bonus!!! (in ogni caso il nome di qualche software house italiana lo conoscete, vero?!).

Val. Globale: 8,9





JUMPIN' JACK SON

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000

Il "Figlio di Jumpin' Jack" (sì, proprio quello di Mike - Stones - Jagger) prodotto dalla Infogrames è un fratellastro dello Skweek Loriciels; tutto ciò ci porta ad uno scenario di gioco dannatamente avvincente, semplice e divertentissimo, dove JJS si muove saltellando a tempo di rock (bhè questa conclusione mi sembra alquanto scontata, vero?!"). Si tratta infatti di percorrere le classiche scaccchiere multicolore di differente vastezza e dimensione, raccogliendo dischi e mettendoli sui piatti di un impianto stereofonico per martoriare il "povero" Chip Yamaha dell'ST. Per fare ciò il nostro simpatico rocckettaro capellone deve saltellare su una serie di piastrelle che cambiano colore ad ogni tocco: quando saranno tutte virate nella stessa tonalità apparirà lì vicino un disco pronto da acchiappare e suonare.

In ogni schacchiera, che corrisponde ad un livello di gioco, vi sarà un numero sempre crescente di dischi da raccogliere (tanti quanti sono i giradischi presenti), di ostacoli da superare e di nemici da evitare. Sì perchè i nemici del rock, che scaturisce, inarrestabile, dai "discacci" di JJS, ci hanno sguinzagliato contro i loro strumenti preferiti. Magicamente animati, quasi come le scope dell' Apprendista Stregone di Disney, ci arriveranno addosso violini, trombe, flauti, cimbali, arpe, ecc., ecc. (Pavarotti escluso, per fortuna! - Vista la stazza!!!). Per bloccarli potremo disseminare sullo schermo un massimo di tre musicassette (rock, chiaramente) che, a guisa di "orrendo feticcio", bloccheranno per qualche tempo l'incedere del nemico.

Visto che le scacchiere di gioco sono articolate su più "isole", non mancano le porte di teletrasporto, spesso imprevedibilmente automatizzate con una selezione random del punto di arrivo. JJS potrà infine raccogliere, nella migliore tradizione arcade, alcuni oggetti bonus come, bottigliette di "Cola-Cola" (se usassimo il vero nome sarebbe pubblicità!), gustosi Hamburger e mini juke-box, che permettono al nostro eroe di trasportare più di un disco alla volta. Non manca la fase bonus in cui JJS dovrà raccogliere un certo numero di bombe per ottenere le password che gli eviteranno di ricominciare a giocare sempre dall'inizio. Il tutto si risolve, come ripeto, in un imprevedibile e coinvolgente passatempo computerizzato che, con l'ausilio di ottima grafica (anche STE compatibile), moltissimi livelli e una colonna sonora ripetitiva, ma di sicuro effetto, riesce ad imporsi all'attenzione di tutti i videogamer. Jumpin' Jack Son è un gran bel giochino, semplice da imparare, non troppo difficile da risolvere, Duraturo, divertente e stupendamente realizzato. Non perdetevelo!!



Aaargh! Bach si rivolterà nella tomba



E' un fratellone di Skweek, ma non lo dimostra!



Yeeeeeeeeeh! Jumpin' Jack is back!

Val. Globale: 8,9

VG&CW YEP!

NINJA SPIRIT

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

Già da tempo annunciato dalla Activision, arriva finalmente l'ultimo capitolo (speriamo!!!) videogame della saga dei guerrieri Ninja (che ormai sono diventati come il prezzemolo: sono dappertutto!). Superbamente convertito dalla versione arcade, questo gioco riesce, insolitamente, ad offrirci parecchie novità, giocabilità davvero ottima ed avvincente e una carica di interesse difficile a scemare, anche dopo parecchie partite.

Lo scopo del gioco è sempre quello di girovagare da schermo e schermo, visitando numerosi livelli con i classici mega-guardiani (particolarmente vari, colorati e giganteschi) alla fine di ognuno. Il nostro Ninja dovrà vedersela perciò con una foltissima genia di nemici, sfruttando non solo la sua consumata abilità di assassino prezzolato, ma anche l'immancabile dotazione di spade, bombe, stellette appuntite, coltelli e funi infuocate. Quest'ultimo accessorio, che viene fatto roteare costantemente, rende il nostro eroe pressochè invincibile per qualche secondo, seminando morte ovunque sullo schermo. Il computer ci viene i aiuto suggerendoci il momento più propizio per impiegare ogni tipo di strumento d'offesa in nostro possesso.

Uccidendo poi i nemici dorati potremo raccogliere alcune monete che ci permetteranno di "acquistare" lo Spirito Del Ninja: si tratta cioè di una specie di alter-ego olografico che, posizionato proprio davanti al nostro personaggio, seminerà distruzione rendendosi completamente invulnerabile (una specie di fantasma killer). Nel primo livello di gioco troveremo nemici appostati sugli alberi e dotati di lanciamissili (non è che hanno sbagliato gioco per caso?!), nonchè antipatici "tagliagole" che da sottoterra cercheranno di infilzarci con una specie di "Punji Stake" (quelli che usavano nelle trappole i Viet Cong!). Via, via, durante il gioco incontreremo caverne, collinette, anfratti e precipizi, tutti ovviamente "affollati" da gente ansionsa di farci la pelle. Il tutto viene sviluppato attraverso uno scrolling multidirezionale che rende il game ancor più simpatico e variato.

La giocabilità è eccellente anche perchè il controllo del nostro sprite e l'utilizzo delle varie armi risulta incredibilmente semplice ed immediato. Graficamente parlando Ninja Spirit rispecchia abbastanza fedelmente la stupenda versione Coin-Op, offrendo uno spettacolo visivo di rara perfezione. Anche l'accompagnamento sonoro, per quanto limitato, risulta quantomai piacevole. Un arcade con la "A" maiuscola destinato a stregare tutti i veri smanettoni. L'Activision ha fatto le cose per bene (anche se il formaggio non c'entra nulla!!).

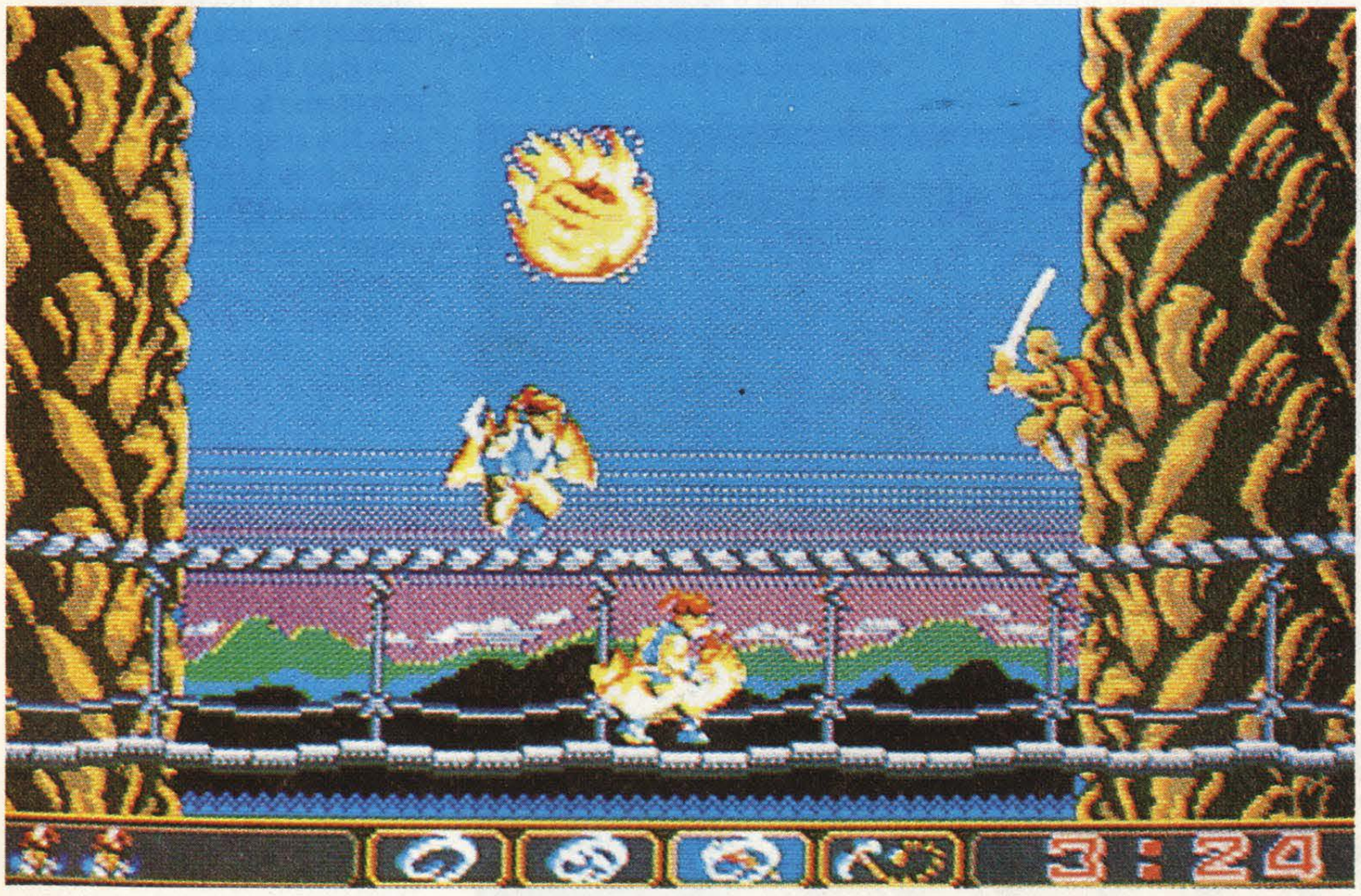
Val. Globale: 8,8



L'albero della cuccagna?!



Il nostro spirito Ninja ci guarda le spalle

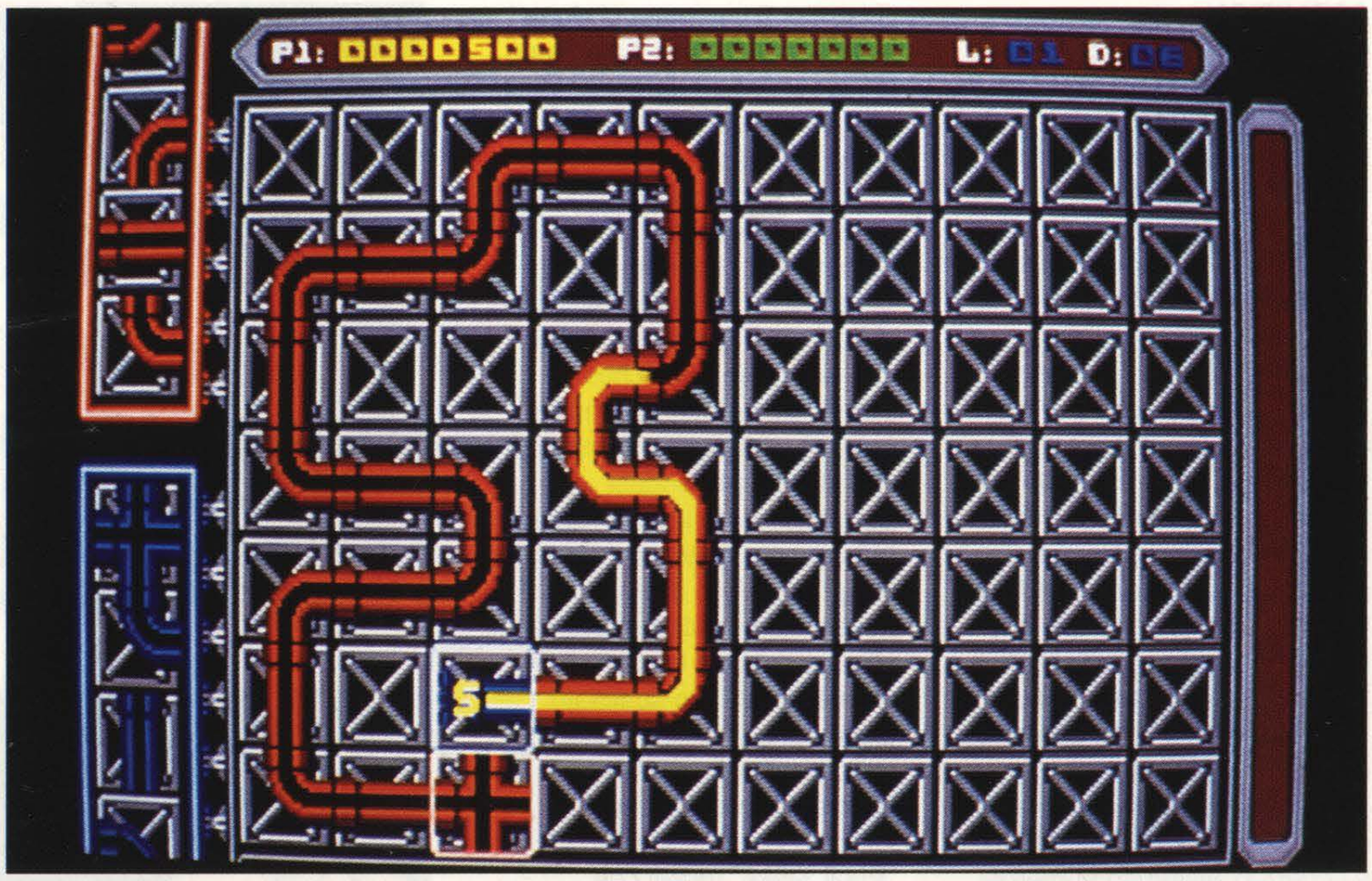


Attenzione, arriva una palla di fuoco!

VG&CW YEP!

PIPEMANIA

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



Pipemania, il nuovo gioco della Empire, prende indubbiamente spunto da molti altri analoghi spaccacervello computerizzati da tempo apparsi soprattutto sugli otto bit. In questa "mania per i tubi" dovremo infatti posizionare, segmento dopo segmento, una classica conduttura intricatissima, al fine di far scorrere su tutto lo schermo uno strano liquido giallastro.

Al di là di eventuali riferimenti ed analogie con il lavoro svolto dagli operatori ecologici (che non è affatto divertente come un videogioco), ci troviamo di fronte ad una ennesima rivisitazione dell'antidiluviano gioco del 15, reso chiaramente ancor più frenetico, complesso e presumibilmente divertente.

Ne nasce allora una miscela di gioco singolo, per esperti e non, e sfida a due che ci porta irrimediabilmente a maledire il nostro computer e la sua dannatissima intelligenza artificiale (magari anche quella dei designer Empire!!!).

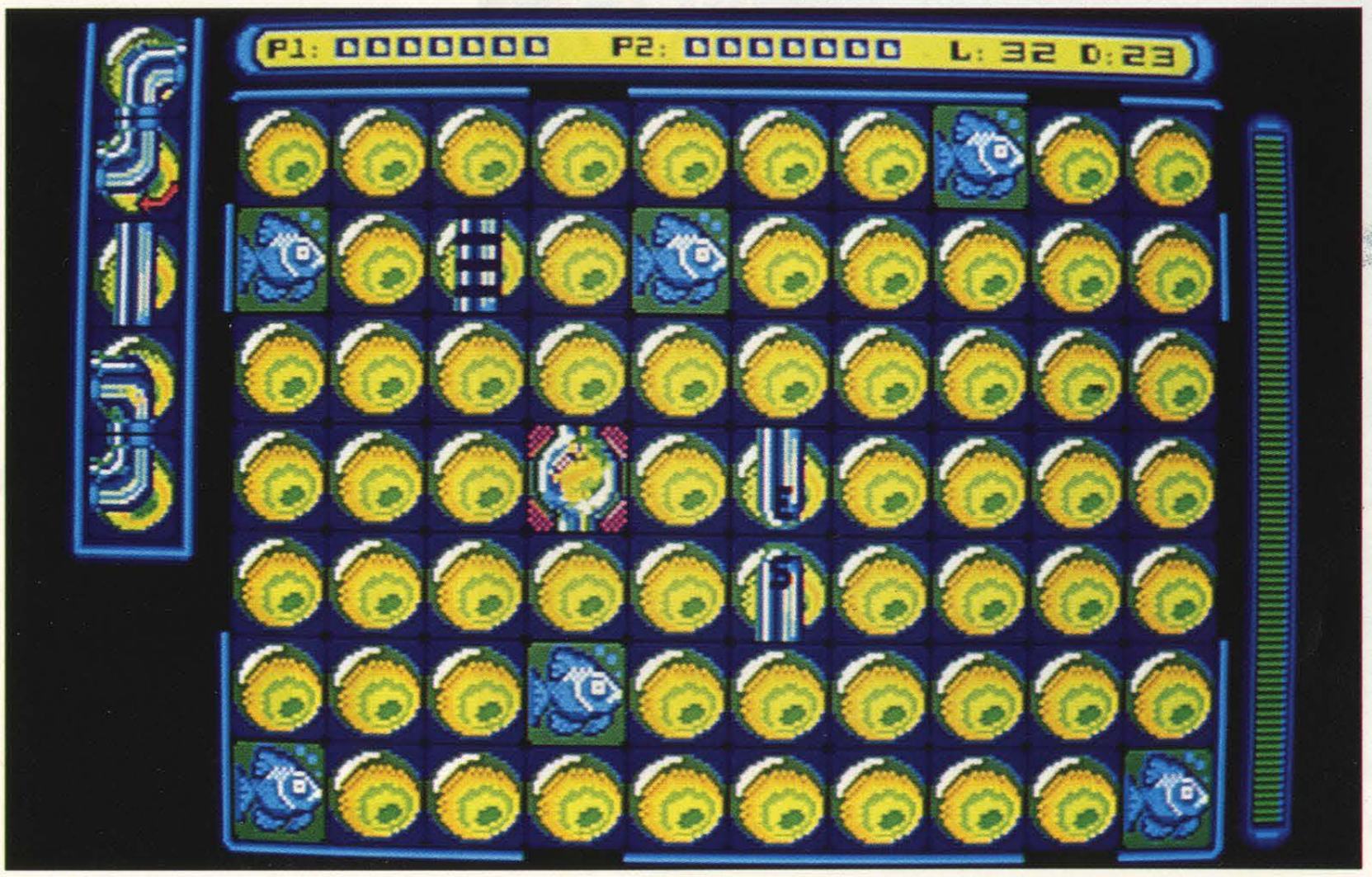
A caricamento avvenuto ci troviamo di fronte ad uno schema di gioco a scacchiera dove andranno deposti i vari segmenti di tubatura. Questi vengono selezionati ed offerti dal computer in maniera del tutto casuale, costringendoci ad un lavoro di immaginazione non indifferente; e sì perchè abbiamo un limite di tempo, sancito dal lento ma inarrestabile fluire del liquido giallo verso l'estremità delal conduttura, e la penalizzazione di ben 50 punti qualora dovessimo necessariamente scartare un segmento e sceglierne un altro.

A complicare il tutto, oltre alla vatissima gamma di fogge e strutture dei pezzi di tubo, contribuiscono alcuni animaletti ed ostacoli sui quali non si può costruire il prossimo tratto di conduttura.

Fortunatamente però potremo utilizzare, fra i tanti pezzi, anche dei minuscoli bacini (smack!?) che rallenteranno di qualche secondo il delfuire del liquido. Ogni livello può terminare in due modi: o si posiziona il numero richiesto di tubi o si naufraga in un bel Game Over con liquido giallo da tutte le parti!

Tenete presente che quest'ultimo potrà anche uscire e rientrare alle opposte estremità di ogni schermo, proprio come il Pac-Man, a patto che lì ci trovi un pezzo di conduttura.

L'avrete ormai già capito: Pipemania è facilissimo da capire, ma terribilmente complicato da giocare.



Anche se la grafica in un game di questo tipo è l'ultima cosa a cui si pensa (se ci si distrae un secondo è finita!), Pipemania viene presentato sullo schermo con sfoggio di colori e particolari che lo rendono pericolosamente seducente. Anche il sonoro è quantomai simpatico, ma vale sempre lo stesso discorso fatto poc'anzi: non si deve perder d'occhio il gioco nemmeno per un istante!!

Non so a quanti potrà piacere Pipemania perchè, indipendentemente dal parere di molti altri "addetti ai lavori", risulta un po' troppo difficile e faticoso da giocare.

Il fatto stesso che ci lascia pochissimo tempo per pensare (alla fine si agisce quasi d'istinto), lo relega ad un tipo di rompicapo alquanto sterile, troppo immediato e poco interattivo.

E' facile infatti lasciar perder dopo un paio di Game Over e ritornare ad un bel Block Out e, perchè no, ad un rilassante Tetris.

Forse la Empire ha esagerato un pochino, offrendo un tipo di prodotto che solo i cervelloni fatti di silice potrebbero trovare realmente divertente e piacevole da sfidare.

Pensateci bene prima di comprarlo: potrebbe rubarvi molte ore di sonno e trasformare in veri Stradivari i vostri nervi!!

Val. Globale: 7,1

SHERMAN M4

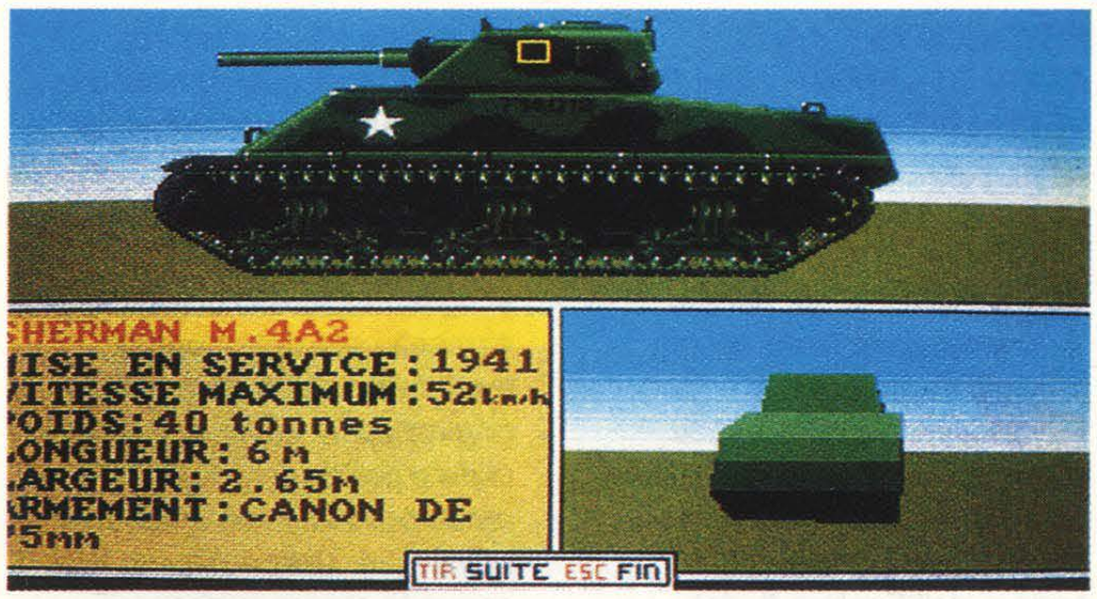
US GOLD
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 25.000

Dopo tante simulazioni anche la US Gold ha voluto dire la sua in fatto di carri armati. Ne è la riprova Sherman M4 che, nella migliore tradizione della software house anglosassone, si propone più come un arcade che un vero gioco di strategia, regalando un nuovo look tutto azione ad un soggetto reso terribilmente complesso (se non addirittura noioso - parlo per gli smanettoni!) da Spectrum Holbyte, Microprose e Rainbow Arts.

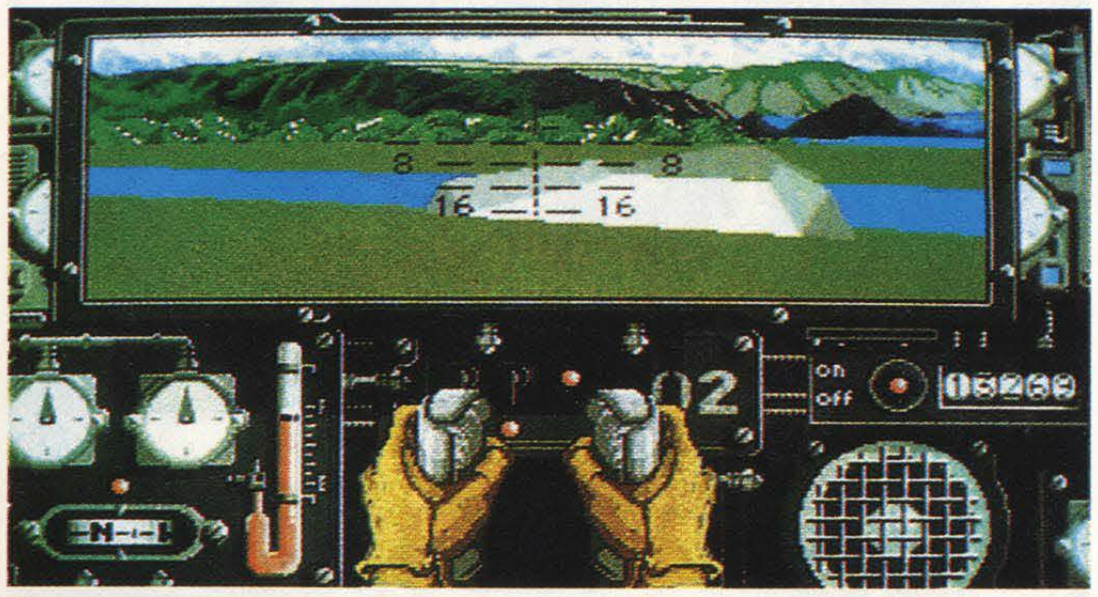
Prendendo spunto perfino dal mitico e antidiluviano Battle Zone Atari, Sherman M4 ci mette al comando di un plotone meccanizzato d'assalto, che si muove in uno scenario di battaglia, dinamico e molto avvincente. I mezzi a nostra disposizione sono sei: due jeep da ricognizione e quattro carri Sherman appunto. Le prime non sono armate e servono solo per spiare i movimenti del nemico e organizzare, a livello mentale ed intuitivo, la strategia d'attacco dei mezzi cingolati. Vanno quindi protette e "coccolate" perchè perderle significa combattere completamente alla cieca con rischiosissimi effetti sorpresa a doppio taglio!

Il gioco si risolve poi in un paio di postazioni d'attacco, al posto del comandante in torretta e del cannoniere immerso tra le lamiere ("cannoniere..., lamiere,...ci si potrebbe fare una canzone, non trovate?!), dalle quali vivremo la battaglia in prima persona. Il paesaggio, reso obbligatoriamente tridimensionale, non si rivela particolarmente ricco di dettagli (un fiume là, un paio di bunker nemici qua, qualche albero in lontananza, ecc.), ma è incredibilmente veloce e stupendamente animato sfruttando un tipo di scrolling particolarmente vicino alla realtà. Sembra quasi di giocare un Fighter Bomber Activision... con i cingoli!!!

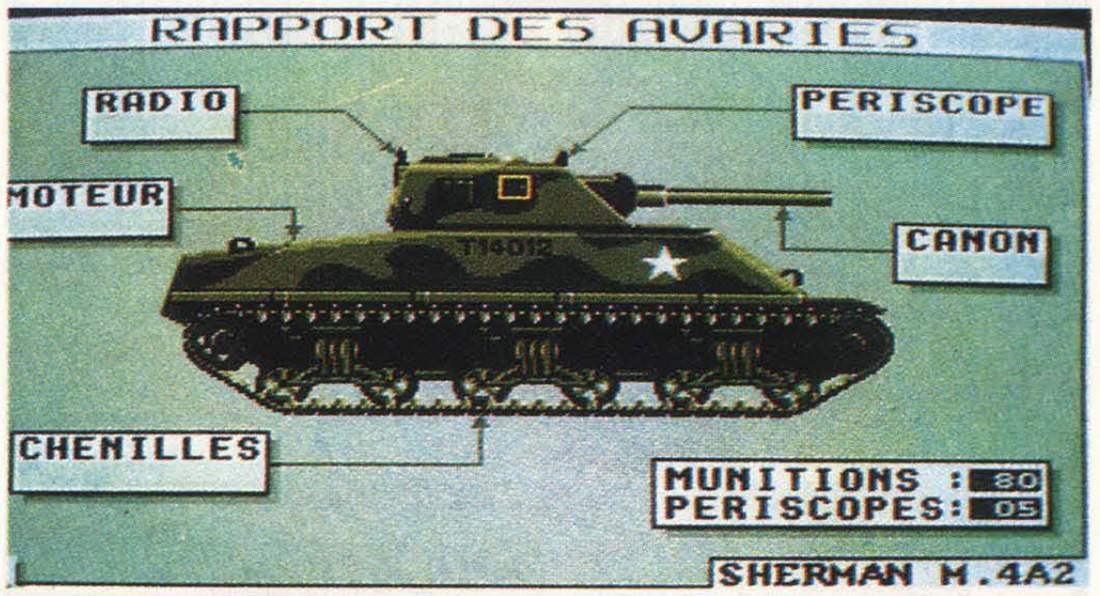
Otto missioni con diversi livelli di difficoltà ci offrono, complessivamente, parecchie ore di gioco, infuocate e coinvolgenti. La versione che ci è arrivata dalla US Gold, stranamente in francese, ci ha fatto supporre una possibile traduzione nella nostra lingua, ma all'orrizzonte italiano si profila solo lo Sherman M4 in inglese. Poco male perchè di manualistica ce n'è ben poca e si passa subito all'azione. Giocare è semplice, immediato e non richiede, lo ripeto, le penose elucubrazioni su decine e decine di schede tecniche, progetti e "blue print" uscito dal nostro arsenale Top Secret.Un bel gioco quindi, dedicato anche a chi mangia pane e simulazioni, con tutte le carte in regola per riscuotere grande successo e farvi saltar per aria il computer con una cannonata (non mi riferisco solo agli ottimi effetti sonori!). Negli anni '80 si giocava a Battlezone: oggi c'è Sherman M4.



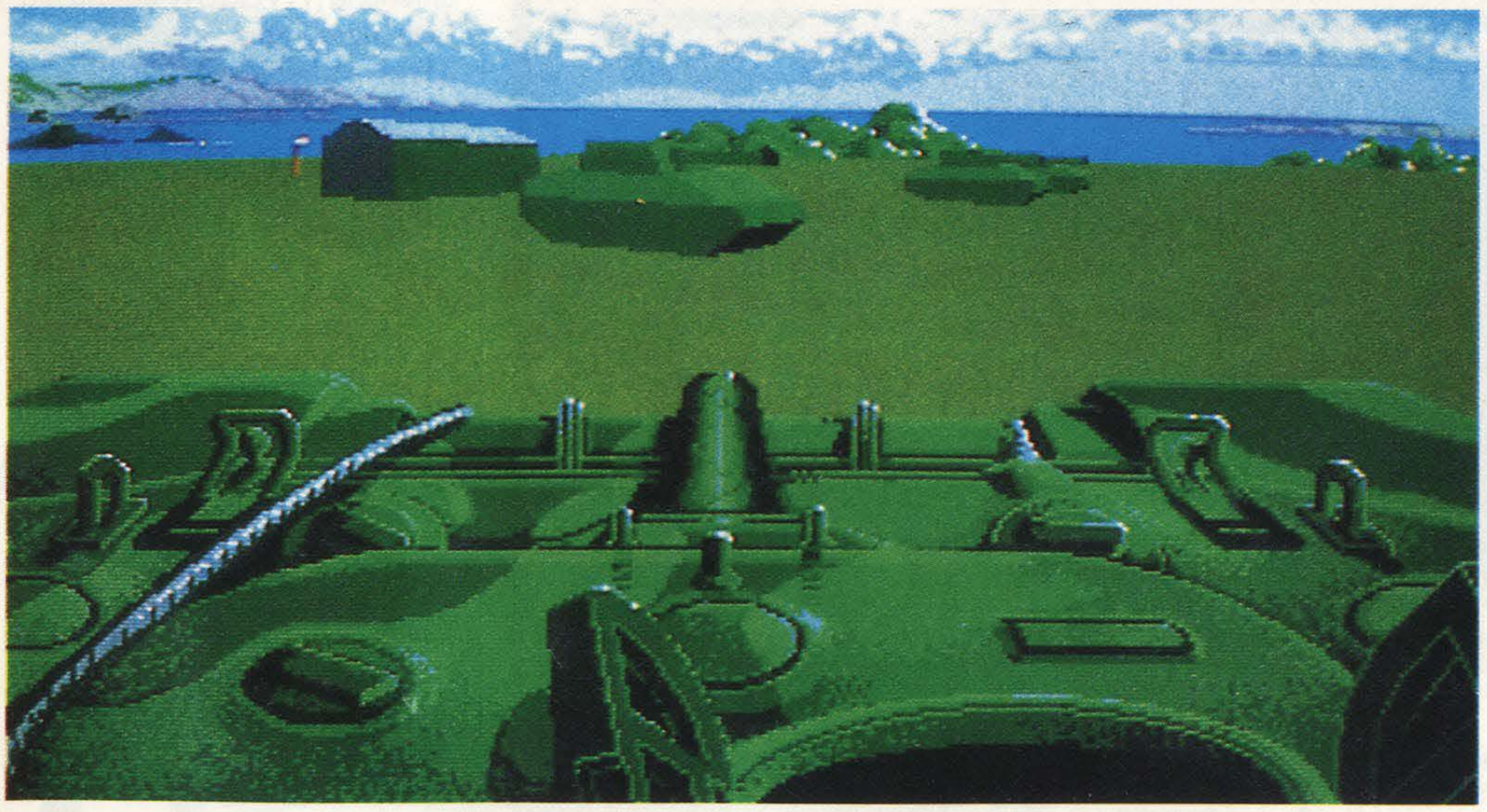
Chiavi in mano, senza leasing!



I guanti non sono compresi nella comfezione!



Ma ccchè sò le "Chemilles"?!?!



In cima alla torretta osserviamo il paesaggio 3D (DDD!)

Val. Globale: 8,3

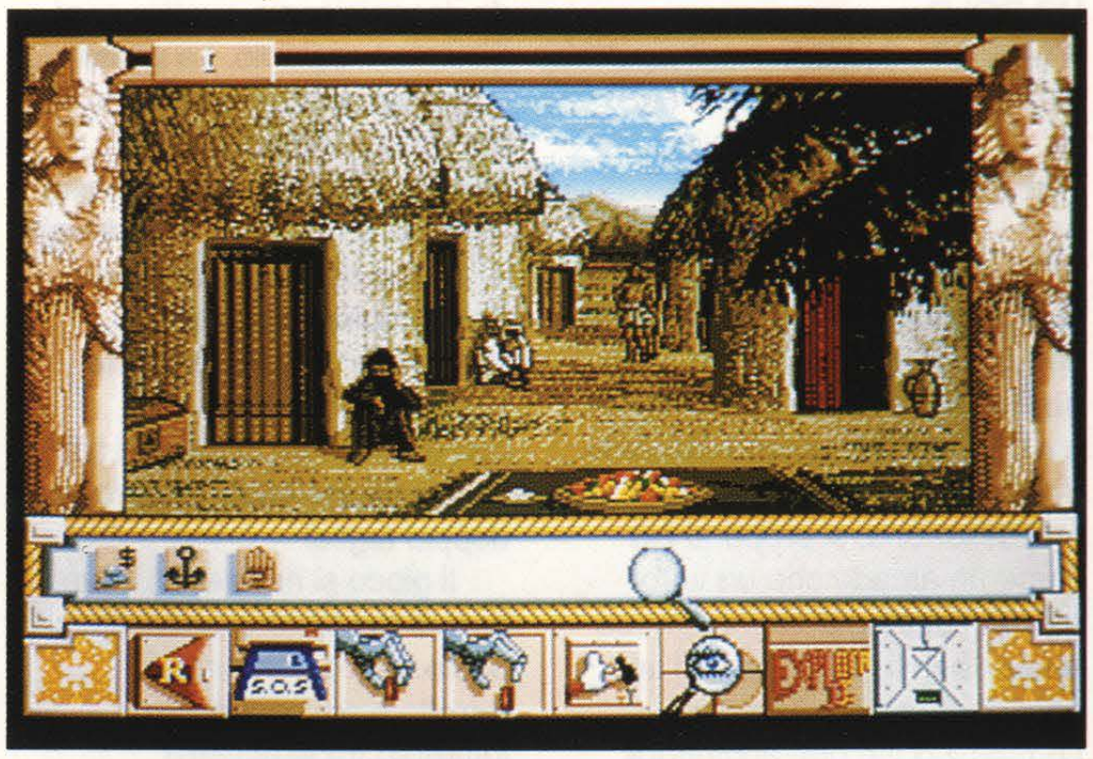
VG&CW YEP!

CHRONO QUEST II

PSYGNOSYS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 69.000

Ne avevamo già parlato ampliamente ed eccola arrivare dalla prolifica Psygnosys, già affermatasi evidentemente anche nel filone adventure. Stiamo parlando della nuova macchina del tempo, dell'Explora II, del secondo episodio di Chrono Quest, tanto per capirci. Se non vi sono bastate le frenetiche e rischiose scorribande nel tempo, alla ricerca del malvagio maggiordomo assassino di vostro padre, eccovi a disposizione ancora una volta la magica time machine che va a metallo, non inquina e sfreccia via di era in era come il fulmine. Proprio quando si pensava fosse tutto finito, nel primo episodio, ecco che sulla strada del ritorno allo chateau di famiglia qualcosa sembra non funzionare correttamente nel motore di Explora.

Come per magia i game designer Psygnosys vi scagliano allora in un nuovo carosello spaziotemporale, mettendevi di fronte a nuovi e originalissimi ostacoli, intriganti sfide e pericolosi spaccacervello creati per tutti i veri amanti delle adventure. Chrono Quest II segue lo stesso schema di interazione del primo episodio, offrendo la solita gamma di icone che rappresentano i comandi chiavi per procedere nell'avventura. Sembra proprio che nulla sia cambiato, che il tempo si sia, incredibilmente, congelato per qualche istante. La macchina del tempo torna però alla vita trasportando gli ignari passeggeri nell'antica Grecia mitologica di Ulisse, nella Francia dei tre moschettieri (erano forse



quattro? Scopritelo voi, un certo D'Artagnan vi ha appena sfidati a duello!), e a cospetto di belle dame, terrorizzanti mostri, raccappricianti fiere e bizzose divinità.

Il tutto per un totale di 13 differenti ere rappresentate superbamente, non solo a livello grafico, con suoni e voci digitalizzate di contorno. Un'adventure complicatissima, come la prima, in grado di intrattenere e sfidare anche ei giocatori più incalliti. La Psygnosys stessa è convinta che molti di voi si strapperanno i capelli, dopo lunghe settimane di gioco, senza aver ancora raggiunto la fine: ce la fate a smentirla?! (VG&CW ce l'ha già fatta, comunque - prossimamente su questi schermi!!).







Val. Globale: 8,7

VG&CW YEP!

DAVID WOLF

DYNAMIX
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 69.000

Rieccoci alle prese con un game della DYNAMIX Inc., "dinamica" casa di software dell'Oregon, negli USA. Dopo averci stupefatto con A-10 TANK KILLER, ora ci riprova con DAVID WOLF: una miscela esplosiva che unisce simulazione ed arcade, RPG ed adventure. La trama della storia è avvincente: siete un famoso agente segreto (il migliore degli Stati Uniti) e vi viene affidata una missione di vitale importanza: recuperare uno stealth fighter (per chi non lo sapesse lo stealth fighter è forse il migliore aereo da combattimento americano) e liberare un famoso ingegnere aerospaziale rapito da un losca organizzazione di criminali con l'intento di impadronirsi del governo del mondo intero.

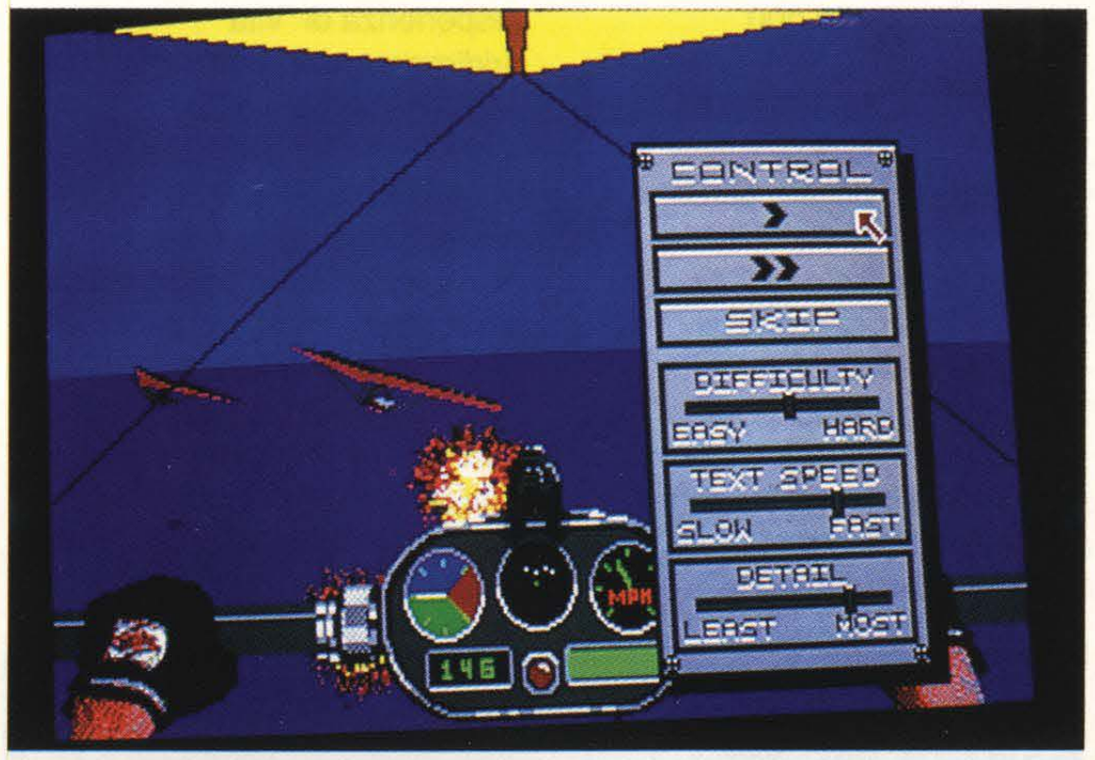
Come vedete una trama degna delle migliori avventure di 007. La missione si svolge nei cieli e nelle capitali di mezzo mondo; nel tentativo di recuperare l'aereo e di liberare questo celebre scienziato dovrete fare sfoggio delle vostre migliori qualità. Le azioni che si susseguono sul video vi vedono impegnati alla guida di vari mezzi aerei e terrestri; inizierete con un deltaplano, armato di mitragliatrice e munito di un efficiente radar! Per passare poi alla guida di una velocissima auto sportiva munita di vari dispositivi degni della Aston Martin di James Bond.

Per riuscire nella missione dovrete anche gettarvi col paracadute e cercare di atterrare su un carro in movimento.

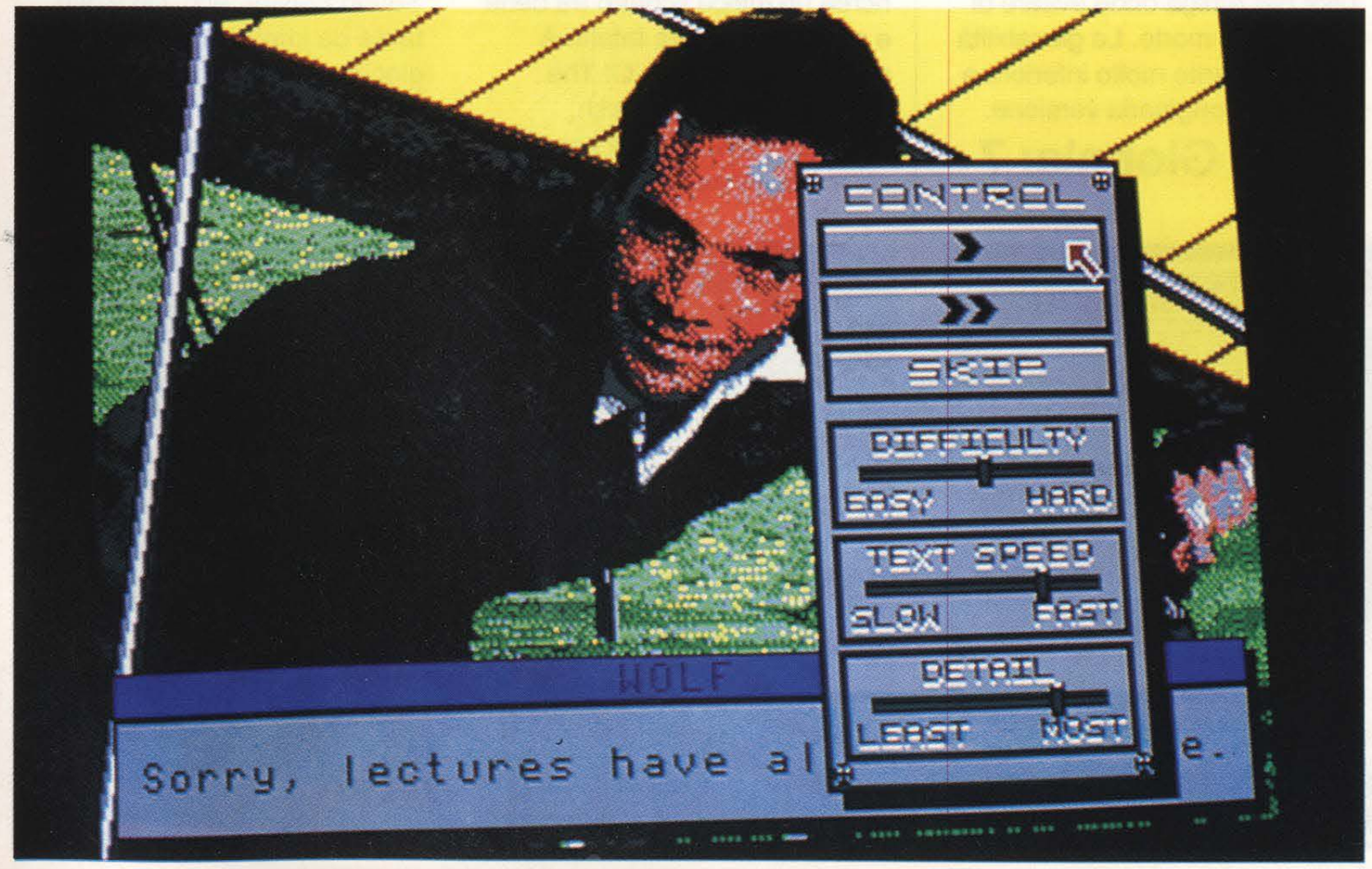
Se non siete ancora morti non vi resta che impadronirvi dello stealth fighter rubato e pilotarlo fino al più vicino aeroporto amico.

Come vedete quattro giochi in uno, un buon arcade inserito in una stupenda avventura, il tutto condito con una grafica 3D notevole, ed oltre 400 immagini digitalizzate.

Il programma è munito di una interfaccia VCR che vi permette in ogni istante di modificare la velocità dell'azione, il grado di definizione delle immagini e la difficoltà del game. Tramite il file INSTALL si può installare DAVID WOLF su hard disk e modificare l'hardware selezionato. Il programma permette di utilizzare la scheda musicale ADLIB e il ROLAND MT-32. La colonna sonora che accompagna le varie fasi del gioco è stupenda e permette di immedesimarsi ancor di più nell'azione che si sta vivendo all'interno del video, nei chip del computer. La grafica è l'unico punto dolente di DAVID WOLF. Il programma infatti vede solo le schede CGA ed EGA, se si possiede una scheda superiore come ad esempio una VGA questa viene utilizzata in emulazione EGA, quindi a soli 16 colori. Perciò non si possono vedere le stupende immagini digitalizzate a 256 colori, come invece succedeva con A-10 TANK KILLER. Per le immagini ed i background tridimensionali viene adoperato un sistema di grafica vettoriale, il solito usato nei vari flight simulator o car simulator; purtroppo il non completo utilizzo delle qualità grafiche della VGA rende il programma poco gradito ai possessori di questa scheda che possono trovare sul mercato una miriade di programmi più adatti alle peculiarità del loro hardware.







DAVID WOLF può essere giocato sia da tastiera sia utilizzando un joystick, inutile dire che la presenza del joystick è consigliabile nelle fasi di azione. Complessivamente un buon programma, qualcosa di nuovo per chi possiede un computer MS-DOS, peccato per l'impossibilità di utilizzare i 256 colori delle schede VGA, che oramai sono molto diffuse, visto anche il prezzo molto contenuto che hanno raggiunto in questi giorni sul mercato italiano ed europeo.

La giocabilità è elevata, anche se lo scroll laterale non sempre è lineare e, certe volte, si procede a piccoli, ma percettibili, scatti. Il game, per le sue caratteristiche, è consigliabile agli appassionati degli arcade o dei game-adventure del tipo STAR TREK V, è poco adatto a chi ama le simulazioni "pure".

Val. Globale 7,8

TOWER OF BABEL

RAINBIRD
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Se vi piacciono i giochi rompicapo di strategia "a tavolino" non dovete perdervi la Torre di Babele Rainbird. Controllando tre droidi meccanizzati, con diversi incarichi e funzioni, dovrete respingere gli attacchi di un nemico tanto inarrestabile quanto intelligente, durante la costruzione di una plancia di gioco a la Archipelagos. Graficamente parlando Tower Of Babel è una insolita esperienza di "vita" tridimensionale all'interno di un videogame, che offre poliedriche animazioni e molteplici punti di osservazione. Le istruzioni, alquanto complesse, sono purtroppo tutte in inglese, ma per fortuna c'è un bel tutorial presente su dischetto. Non manca la sezione di Editing per creare a piacimento nuovi puzzle 3D.

Val. Globale: 8

WARHEAD

ACTIVISION
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Anche su Atari ST la magia di una nuova versione dell'Elite Firebird, caratterizzata da azione mozzafiato. Come piloti stellari, con tanto di sessione di training (molto complessa), potrremo affrontare l'ennesima minaccia di invasione della nostra galassia, messa in atto da uno strano e belligerante popolo di "bagarozzi" metallici. Si gioca con joystick, tastiera e mouse, si esplorano mondi a non finire e si compete in alcune missioni di battaglia, di crescente difficoltà. La resa grafica, che si avvale di animazione 3D, regge ottimamente il confronto con la versione Amiga, ammaliando e stregando il giocatore. Insostituibile l'apporto della manualistica in italiano. Un gran gioco di guerra stellare che difficilmente non riuscirà a piacervi!

Val. Globale: 8,8





688 ATTACK SUB

ECA
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

A circa un anno di distanza arriva anche per Amiga la rivoluzionaria simulazione sottomarina della ECA. Potremo dunque fregiarci dei "delfini dorati" e comandare un 688 classe L.A. o un analogo sottomarino di classe Alfa sovietico. Il tutto verrà svolto su ben 10 scenari di guerra, sempre più complessi ed articolati su due livelli di difficoltà. Il gioco prevede interazione completa tramite mouse ed icone, nonchè un allacciamento via modem per giocare in due, da un capo all'altro della città. Graficamente 688 Amiga perde moltissimo rispetto alla versione VGA su IBM PC e lo stesso dicasi per le lente animazioni e i fastidiosi periodi di attesa in fase di caricamento da una sezione all'altra del gioco. L'ideale sarebbe possedere un bell'Hard Disk per Amiga onde evitare di annoiarsi a morte. La giocabilità è decisamente molto inferiore a quella dell'originaria versione.

Val. Globale: 7

NETHERWORLD

HEWSON
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 29.000

Dalla Hewson, che ha spesso bistrattato e dimenticato chi lavora e gioca in MS/DOS, arriva la conversione per PC del simpatico Netherworld. Si tratta di un arcade-adventure a scrolling parallattico omnidirezionale che ricrea un mitico scontro tra bene e male in una terra fatata. A metà tra un Realms Of The Trolls e un Boulder Dash, Netherworld si impone per una certa freschezza, originalità e giocabilità. Purtroppo però il pressochè insormontabile "ostacolo" EGA non viene superato così che i possessori di una graphic card più evoluta dovranno, ancora una volta, accontentarsi dei soliti sedici colori. Ottime comunque le animazioni e, purtroppo, penoso il commento sonoro che sfrutta la povera cicalina interna del PC, scordandosi di Ad Lib, Sound Blaster, ecc. Un gioco facile da imparare, difficile da giocare, dedicato forse più agli utenti MS/DOS junior!

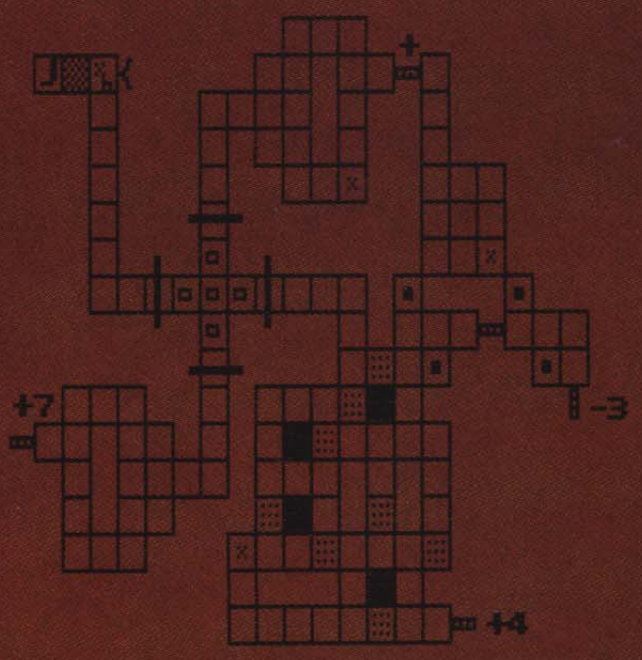
Val. Globale: 7





Chaos strikes back

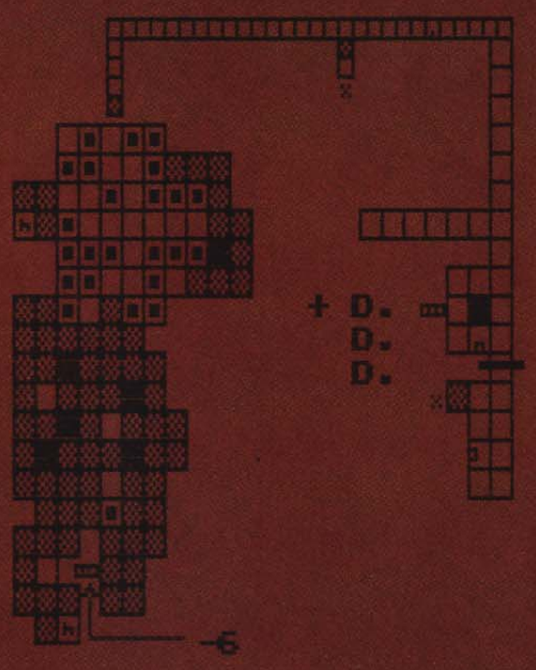
risolta by Mirko Marchesi



livello 2 DAIN

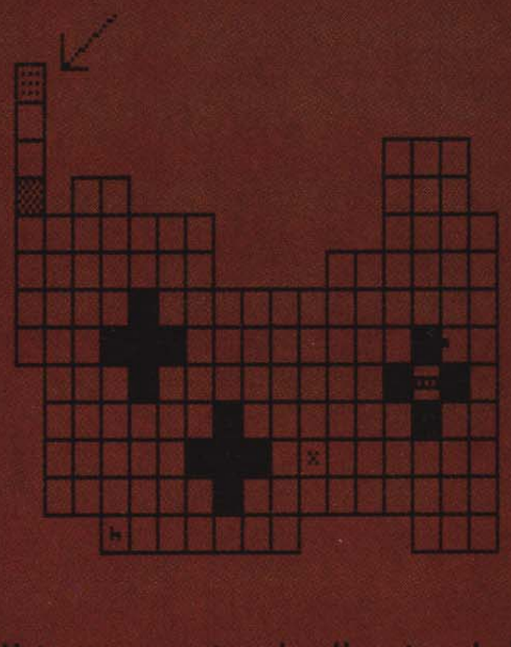
- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Attenzione ai granchi.



livello 7 ROS

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

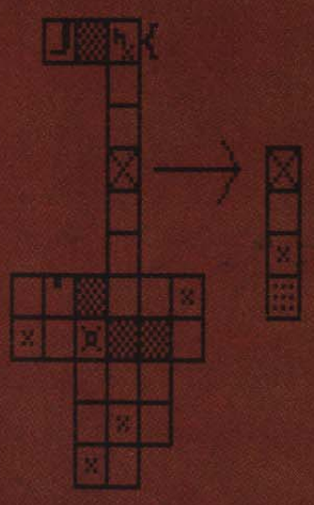


livello 3 DAIN

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

Il transporter indicato dalla freccia porta alla junction. Le scale portano al 2 DAIN

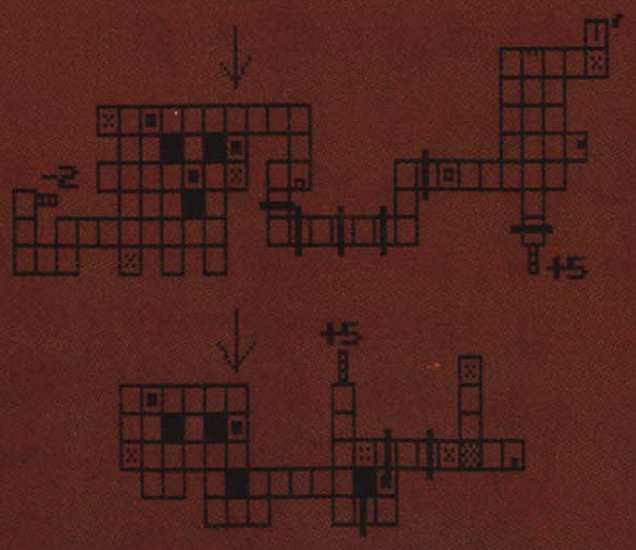
È importantissimo trovare la Emerald Key.Uccidere tutti i dragoni.
D.D.D=DIABOLICAL DEMON DIRECTOR



livello 1 DAIN

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

Per uscire da questo buco esistono due possibilità: cadere nella botola finta o ritornare sulla casella con la x ed entrare nel transporter che porta al livello 2 DAIN



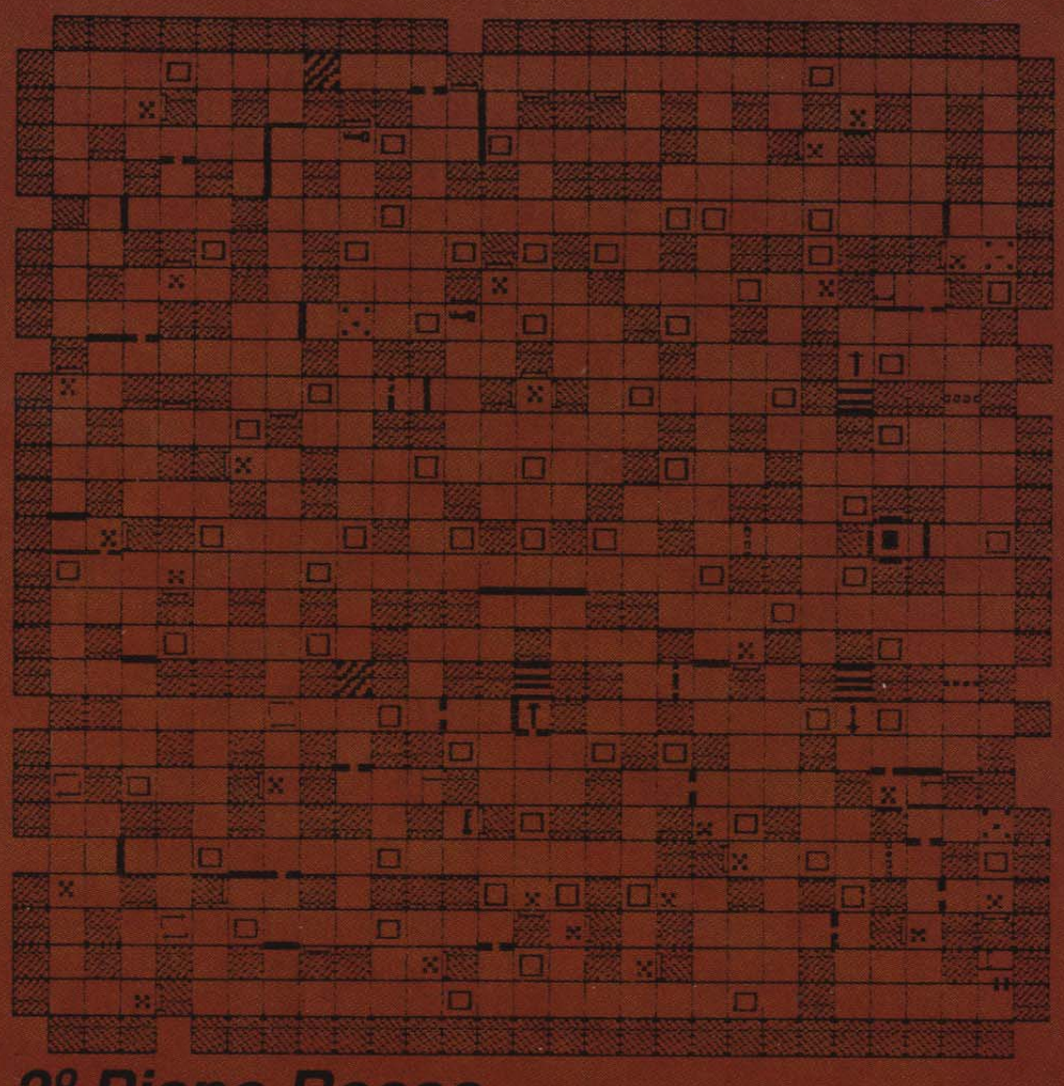
livello 4 DAIN

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

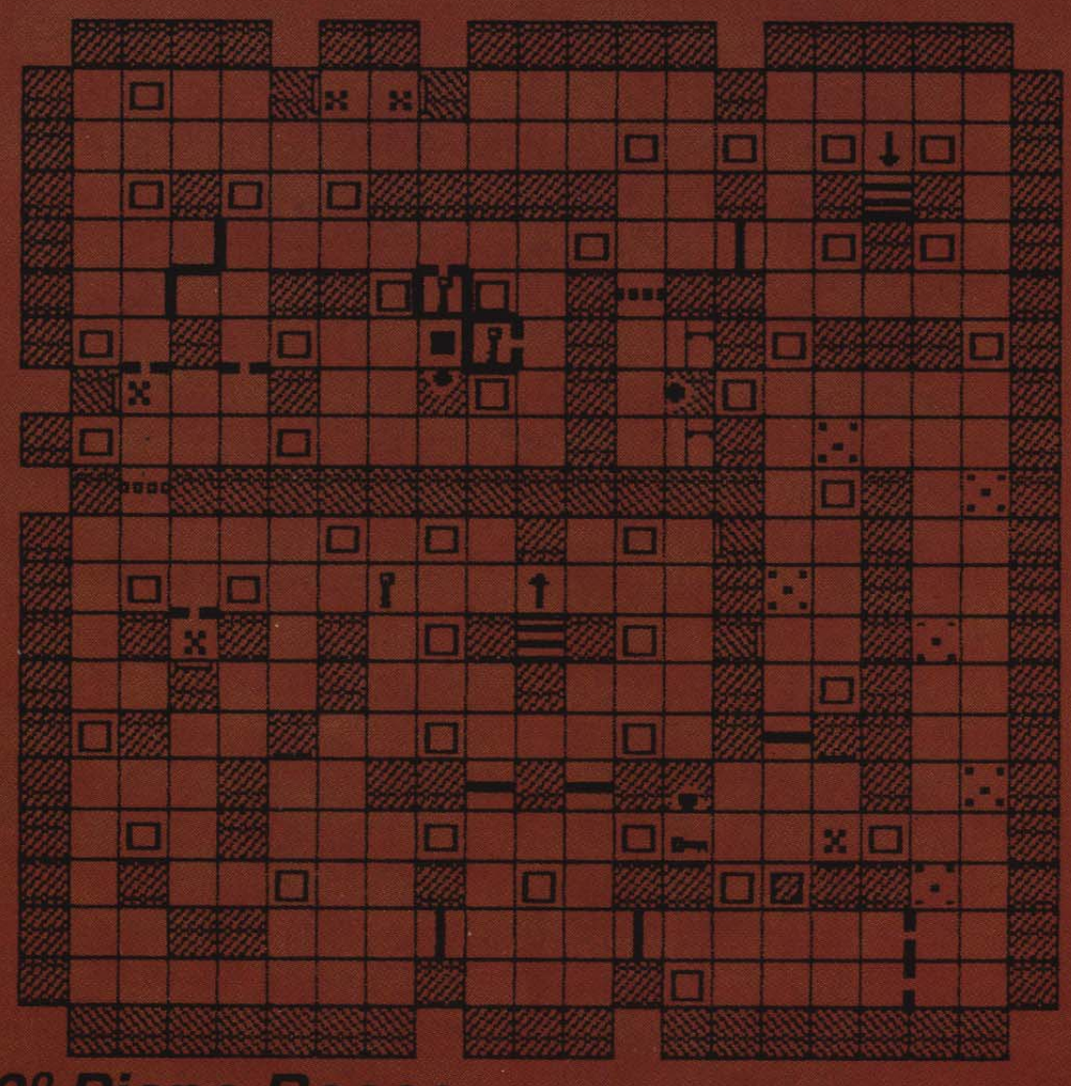
La casella indicata dalla freccia nasconde un deviatore di percorso porta ad uno o all'altro percorso.

Blood

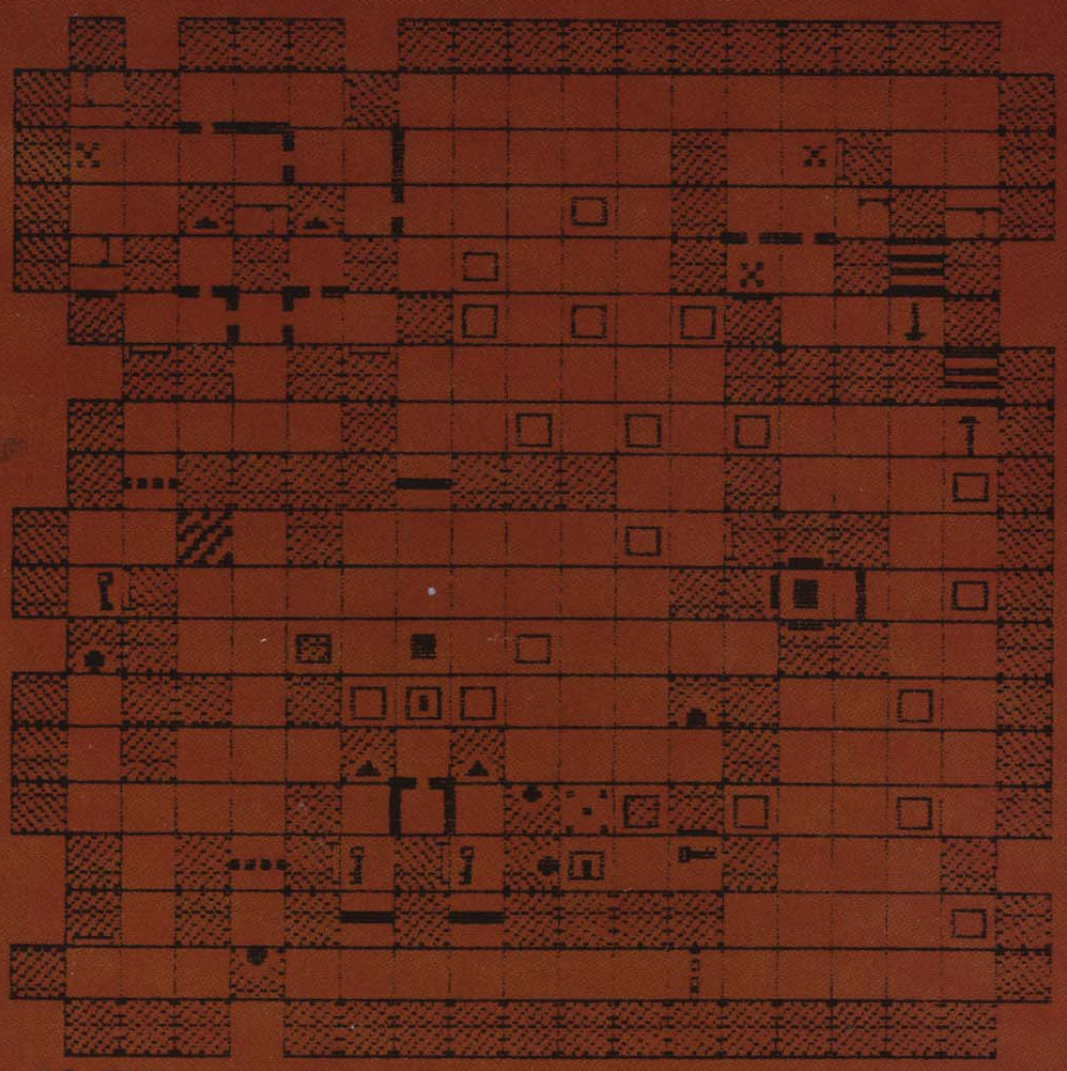
risolta by Loris Severi



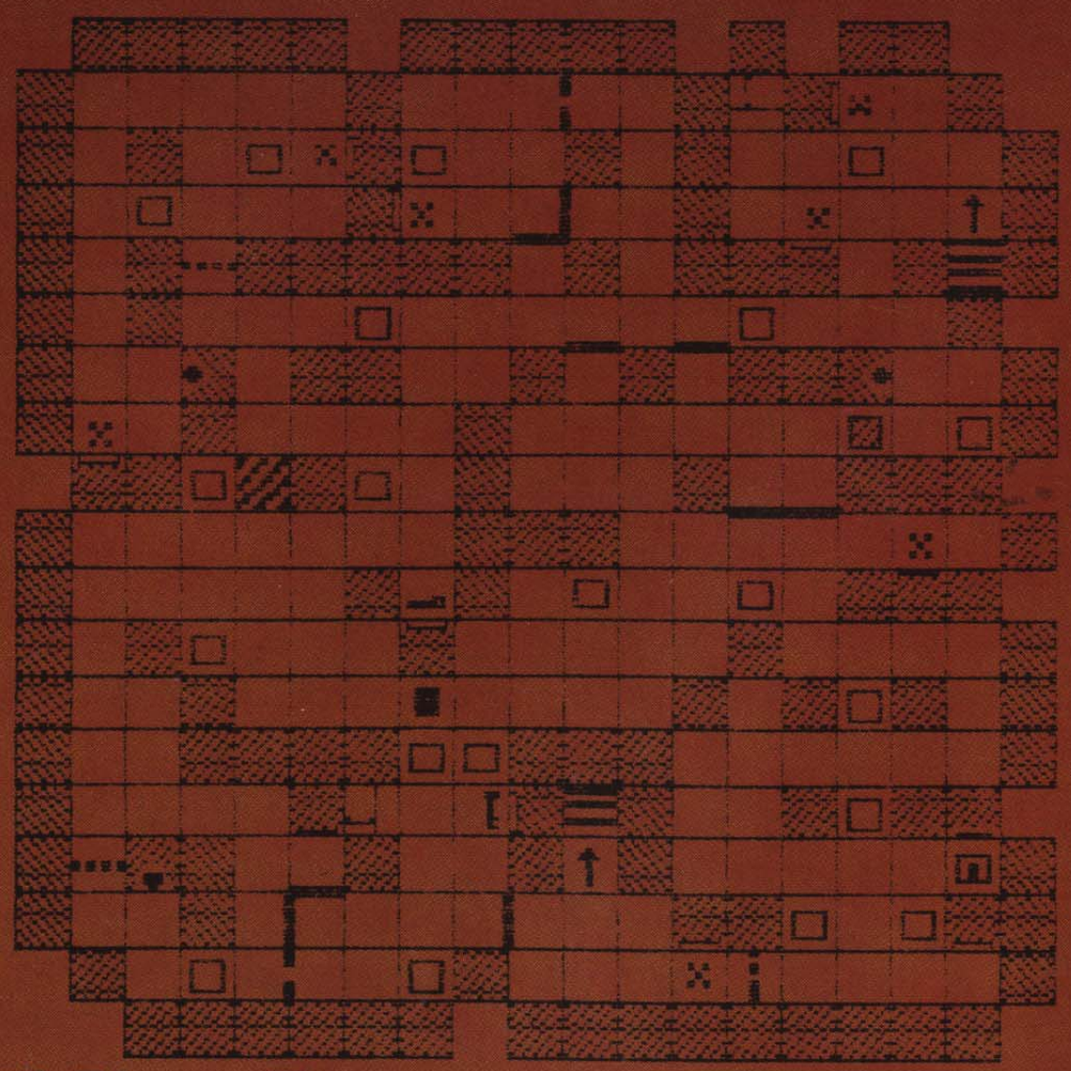
2º Piano Rosso



3º Piano Rosso



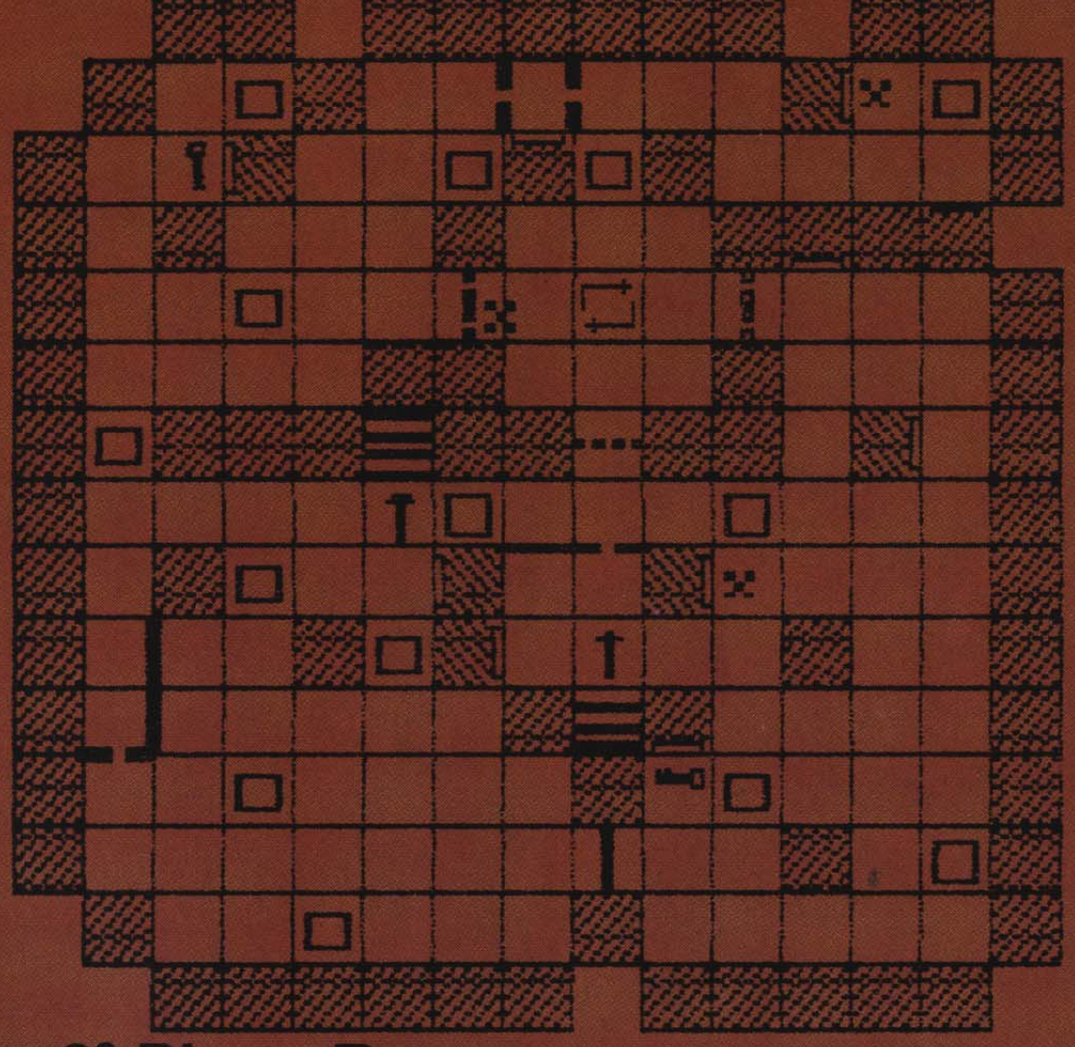
4º Piano Rosso



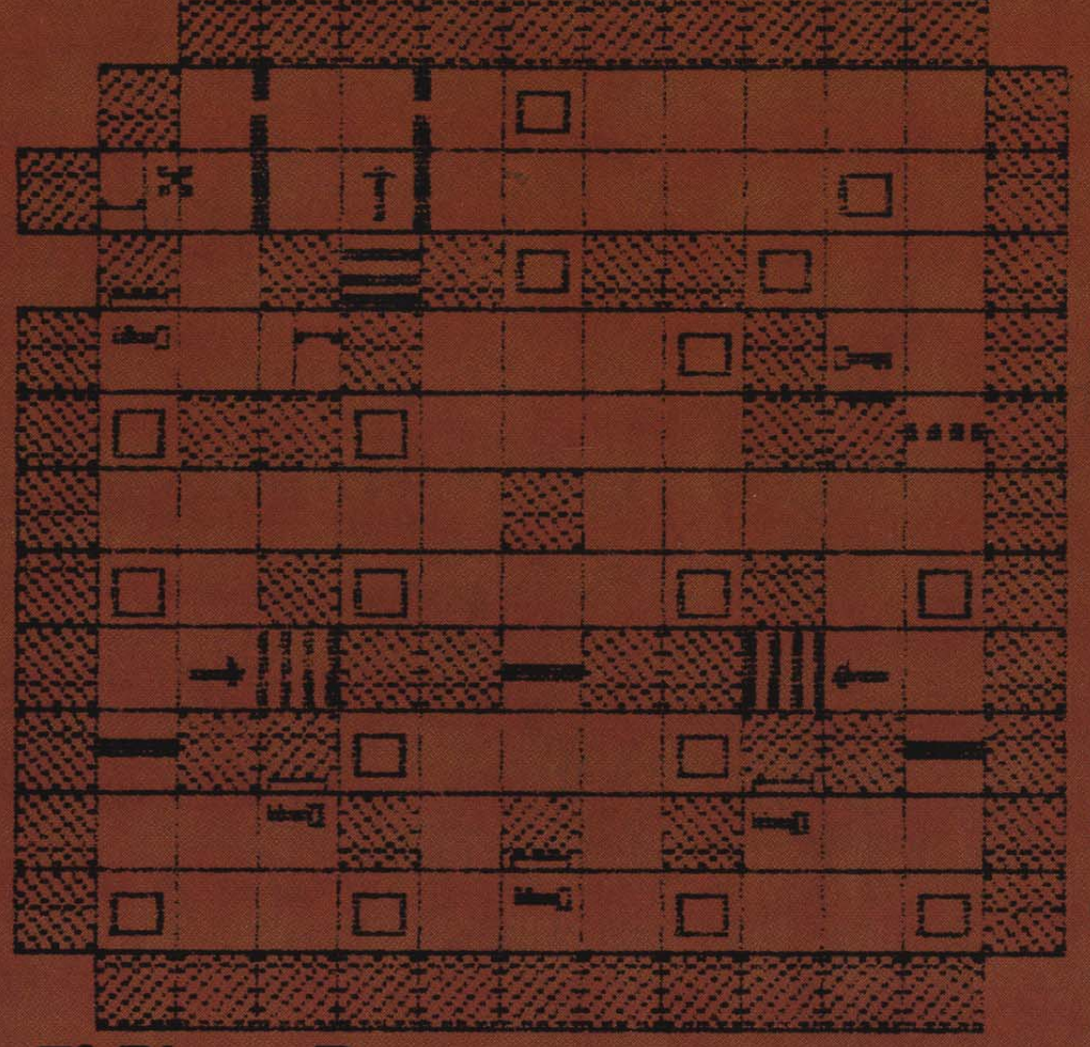
5º Piano Rosso

La pagina dell'avventurA

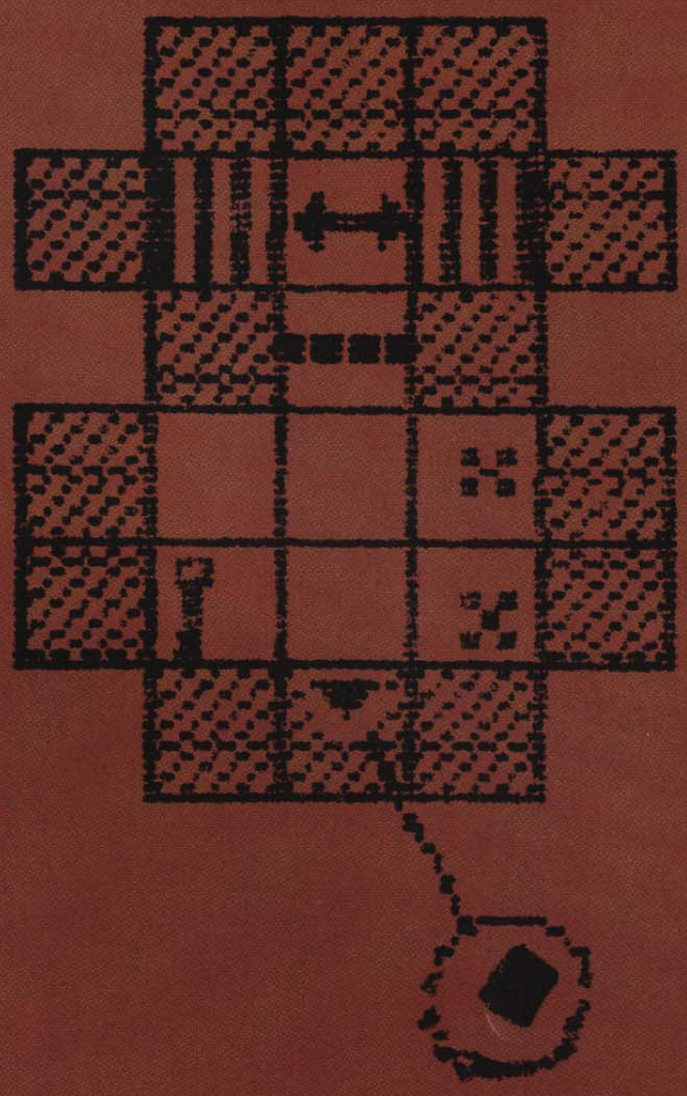
wych



6º Piano Rosso



7º Piano Rosso



8º Piano Rosso

SOZOSPY

BY TITO ANDREA

Prendere la scodella e portatela da Charlie Brown in casa: lui la riempirà con del cibo che voi dovrete mangiare.
Tornate alla cuccia e prendete la macchina da scrivere nascosta dietro di essa; usate la macchina da scrivere e prendete la lettera appena battuta; portatela da Charlie Brown, che l'andrà ad imbucare.
Prendete il vasetto dei biscotti, mangiateli e recatevi quindi con il vasetto vuoto al laghetto.
Avvicinatevi alla rana e mettete il vasetto in posizione orizzontale: la rana vi entrerà da sola (se vi scappa, inseguitela e ripetete l'operazione); posate il vasetto. Andate a casa di Linus recuperate in giardino l'ombrello. Tornate sul marciapiede e recatevi all'ultima locazione a sinistra, dove si trova una nuvoletta di pioggia: aprite l'ombrello, passate la nuvola, calciate il pallone dall'altra parte, ripassate con l'ombrello la nuvola, recuperate il pallone e recatevi al laghetto. Una volta lì gettate il pallone in acqua e raccogliete da terra la moneta; saltate quindi sopra i barili per giungere ad una isoletta (questa parte richiede un po' di pratica e di fortuna). Sull'isoletta gettate la moneta nel pozzo e tornate all'altra riva. Andate alla locazione dell'albero con la mela e prendete la fionda.
Tornate all'isoletta e colpite il palloncino con la pompa; prendete la pompa e tornate all'altra riva. Andate nel giardino della casa di Linus e gonfiate con la pompa la piscina di Lucy; riempitela poi d'acqua con la canna lì vicino. Recuperate il vasetto con la rana e lasciate libera quest'ultima vicino a Lucy, che si spaventerà e vi lascerà il salvagente.
Portate il salvagente sotto l'albero con l'aquilone impigliato e gonfiatelo con la pompa; saltate sopra al salvagente e prendete l'aquilone.
Portatelo da Charlie Brown, dateglielo e poi seguitelo: prendete la chiave.
A scuola, aprite l'armadietto con la coperta che spunta.
Una volta presa la coperta, riportatela da Linus.
Questo è soltanto uno dei due modi per risolvere il gioco: l'altro può essere quello di recuperare la mela invece dell'aquilone, una volta ottenuto il salvagente.

Soluzione di TITO "BASS" ANDREA RHO

SOLUZIONE DI HERO'S QUEST

PREMESSA:
Hero's Quest può essere risolto in varie maniere a seconda del personaggio che si vuole impersonare sia esso Fighter o Wizard o Thief.
Questa avventura è stata risolta col personaggio Fighter.
Aggiungendo + 15 punti alla Strenght +15 punti alla Vitality +10 punti Weapon +10 punti alla Agility.

CONSIGLI UTILI:
PARLARE DI TUTTO CON TUTTI
CERCARE DI COMBATTERE SEMPRE
TENETE D'OCCHIO IL PASSARE DEL TEMPO E RISPETTATE GLI APPUNTAMENTI A MEZZOGIORNO E MEZZANOTTE.

INIZIO PRIMO GIORNO SPIELBERG
Chiedete allo sceriffo dei briganti (ASK ABOUT BRIGAND) e altro.
Andate nella Guild Hall leggete il libro sulla scrivania (READ BOOK).
Registrate il vostro nome (REGISTER).Leggete gli avvisi (LOOK BULLETIN BOARD). Al Guild Master chiedete (ASK ABOUT) del Barone (BARON), di Baba Yaga, di Elsa ecc.ecc..
Uscite dalla città e dirigetevi verso la casa della Guaritrice (HEALER).
Raccogliete delle pietre (GET ROCK) e tiratele (THROW ROCK) per cercare di colpire il nido sull'albero.
Colpito il nido, raccogliete l'anello.
Bussate (KNOCK DOOR) alla porta della guaritrice e vi sarà aperto.
Alla guaritrice chiedete di tutto.
Restituite l'anello (GIVE RING).
Andate la castello e prima d'entrare chiedete a Karl (IL PORTINAIO) ciò che sà su ciò che volete sapere (ASK ABOUT CURSE, BARON, BARONET, ELSA, YORICK, WARLOCK, LEADER ecc. ecc.)
Fate aprire il cancello (OPEN GATE) ed entrate nel castello.
Dirigetevi alla stalla e alla proposta dello stalliere rispondete affermativamente (YES), un po' di lavoro aumenta la forza e la resistenza alla fatica. La stalla può servire anche come ricovero notturno.
Uscite dal castello.
Andate dal Centauro e chiedete circa i briganti (ASK ABOUT BRIGAND, LEADER, ROBBERY WARLOCK ecc.ecc.)
Lasciate il Centauro e inoltratevi nella foresta fino a raggiungere la tana dei Goblin.
Questo è un posto importante perchè servirà come palestra d'allenamento al combattimento e come riserva di soldi.

La pagina dell'avventurA

Uccidete uno o più Goblin e perquisite i cadaveri (SEARCH BODY): Ricordatevi di riposarvi (REST) dopo ogni combattimento.
Per combattere con il Goblin nascosto nel cespuglio digitate WILL BUSH (NON IL PRESIDENTE AMERICANO). Andando a Sud troverete un cervo bianco che dovrete seguire poichè vi condurrà dalla Dryad che ha una missione per voi.
Alla sua domanda rispondete si (YES).
Ora andate a Nord e raggiungete la locazione delle piante sputanti.
Raccogliete delle pietre (GET ROCK) e tiratele all'indirizzo delle piante (THROW ROCK) con un po' di fortuna riuscirete a colpire una pianta che perderà il seme.
Raccogliete il seme e ritornate dalla Dryad.
Datele il seme (GIVE SEED) ed ella vi fornirà la ricetta della Dispel Potion:
MAGIC FLOWER
FLYING WATER
FAIRY DUST
GREEN FUR
MAGIC ACORN
Raccogliete la Magic Acorn (GET ACORN) dono della Dryad e ritornate in città.
Raggiungete la locanda (INN).
Sedetevi e ordinate il cibo (ORDER FOOD).
Chiedete all'arabo notizie sull'agguato sui briganti ecc. (ASK ABOUT, BRIGAND, LEADER, ROBBERY, MINOTAUR).
Donategli una moneta d'argento (GIVE SILVER). Mangiate (EAT).
Alzatevi (STAND) chiedete a Schameen (LA LOCANDIERA) circa la locanda (ASK ABOUT SLEEP) Ditele che volete dormire (SLEEP).

SECONDO GIORNO

Uscite dalla locanda.
Andate dalla minotaura fruttivendola e cercate notizie sui briganti.
Comprate anche 50 mele (BUY APPLES). Entrate nel Dry Goods.
Chiedete al commesso sui briganti.
Comprate un pugnale (BUY DAGGER).
Uscite ed entrate nel vicolo vicino alla taverna.
Fate l'elemosina (GIVE SILVER) e domandate altre notizie.
Uscite dalla città e andate ad Est fino alla fine della strada.
Ora rintracciate il gigante delle nevi e chiedetegli notizie su Brauggi e altro consegnategli le mele (GIVE APPLES) e lui vi ringrazierà con una splendida gemma.
Andate a Nord e raggiungete l'Erana Place e raccogliete dei fiori (GET FLOWERS).
Ritornate dalla guaritrice e datele i fiori e l'albicocca (GIVE FLOWERS, GIVE ACCORN).
Entrate nel castello e parlate con il Weapon Master.
Pagate un gold e prendete lezioni di scherma (PAY LESSON).
Andate a lavorare nella stalla.
Uscite dal castello e andate dei Goblin.
Ammazzatene qualcuno e perquisiteli.
Ora andate dai Meep e parlate loro (TALK MEEP).
Al Meep verde chiedete della pelliccia verde (ASK ABOUT GREEN FUR).
Raccogliete la Green Fur (GET FUR).
Bevete una Healing Potion regalatavi dalla guaritrice (DRINK HEALING) e ritornate dai goblin.
Strada facendo raccogliete dei funghi (GET MUSHROOM).
Controllate il tempo e ritornate nella locazione dove avete trovato i funghi quando è sera.
Qui vi aspettano le fate che vogliono tanto vedervi ballare.
Esaudite il loro desiderio e voi potrete chiedere della polvere (ASK ABOUT DUST).
Raccolta la polvere raggiungete l'Erana Place e dormite (SLEEP).

TERZO GIORNO

Prima di lasciare l'Erana Place raccogliete i fiori (GET FLOWER) raggiungete la locazione dell'orco (OGRE) e assicuratevi di avere almeno 45-50 punti di Healt.
Uccidete l'orco e perquisitelo. Rompete il cofano che ha con sè (BREAK CHEST).
Entrate nella caverna e date da mangiare all'orso (GIVE FOOD). Passate di fianco all'orso rabbonito e passate nella tana del mago Kobold.
Bevete la Healing Potion (DRINK HEALING) che vi aveva donato la guaritrice. Appena vi muoverete il Kobold si accorgerà di voi.
Lanciategli il pugnale (THROW DAGGER).
Uccidete il Kobold (KILL KOBOLD) prendete la chiave (GET KEY) e il pugnale (GET DAGGER).
In basso a sinistra c'è il baule del Kobold.
Attenzione nell'aprire il baule. Rompete il baule (BREAK CHEST) e prendete le monete (GET MONEY). Ritornate dall'orso e liberatelo (FREE BEAR) andate alle cascate e raccogliete dei sassi (GET ROCK).
Tirate i sassi verso la porta (THROW ROCK).
Dopo tre centri apparirà l'eremita che vi indicherà il modo per salire (CLIMB LADDER). Bussate alla porta (KNOCK DOOR) e spostatevi verso destra.
All'eremita chiedete di FLING WATER WARLOCK, MIRROR ecc. ecc.
Uscite dalla caverna e scendete (CLIMB DOWN) prendete l'acqua delle cascate (GET WATER). Ritornate dalla guaritrice e datele la GREEN FUR (GIVE GREEN FUR), la polvere (GIVE DUST), l'acqua (GIVE WATER) e vendetele i fiori (SELL FLOWER) e i funghi (SELL MUSHROOM) salutate la guaritrice e entrate nel castello (OPEN GATE). Pagate la lezione al WEAPON MASTER (PAY LESSON).
Finita la lezione andate a lavorare nelle stalle.
Rispondete YES allo stalliere. Dopo il lavoro andate ad incontrare il barone a quest'ultimo chiedete di Elsa, Baba Yaga, del Curse, dei Brigand, ecc. ecc.
Per rincompesarvi della liberazione del baronetto vi donerà 50 pezzi d'oro e vi farà passare la notte nel castello.

QUARTO GIORNO

Andate dalla guaritrice che vi darà la dispell potion e comprate tre healing potion (BUY HEALING POTION).
Raggiungete i Goblin e fatene una strage.
Tornate in città e nel dry goods comprate la Chain Mail (BUY CHAIN MAIL) e del cibo (BUY FOOD).
Recatevi alla taverna e avvicinatevi allo sgabello di mezzo. Raccogliete la nota (GET NOTE) che è il messaggio tra due briganti che si incontreranno a mezzodì nella locazione del bersaglio.
E' molto importante non mancare all'appuntamento. Uscite dala città e all'incrocio andate a sud e poi ad ovest. Se non è ancora mezzogiorno ritornate ad est e aspettate fino all'ora giusta.
Quando è mezzodì andate dove c'è il bersaglio e spiate i briganti. Annotate la parola d'ordine segreta.
Quando uno dei briganti andrà via, digitate -REST-. Uscite dalla locazione verso sud e poi tornate a nord. Affrontate il brigante rimasto solo e dopo averlo ucciso prendetegli la chiave che ha addosso (SEARCH BODY)
Segue nel prossimo numero
CIAO MIRKO

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

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

GAMES WORKSHOP
PREZZO: LIT. 33.900

Un ennesimo mondo fiabesco in cui tutto può succedere, centinaia di personaggi, atmosfere incantate, scontri furibondi e un mare di infinita giocabilità sono contenute nelle circa 400 pagine del libro base di Warhammer, vero e proprio colosso RPG realizzato dalla Games Workshop. Forse si tratta di qualcosa di più anche della pietra miliare gettata dagli AD&D targati TSR; Warhammer è infatti un sofisticato media per entrare a far parte del "Vecchio Mondo" dove il male, perennemente in lotta con il bene, offre molteplici situazioni di vita ed esperienza personale ad un tipo di giocatore-protagonista molto più maturo, versatile e presente degli eroi TSR.



IL VECCHIO MONDO DI WARHAMMER

Da un modesto background storico, che ci introduce nelle terre di un mondo incantato, ove albergano elfi, nani, umani e halfling, nasce il pretesto per catapultare i giocatori nel ruolo di paladini del bene, questa volta impegnati ad affrontare la minaccia degli dei malvagi, avidi di sangue, potere e ricchezza.

Proprio come accade nei più completi e sviluppati RPG, in Warhammer abbiamo la presenza di un "dungeon master", ribattezzato Game Master, che si incarica di stendere il canovaccio di ogni avventura, di guidare i partecipanti verso trappole, ostacoli ed insidie varie, nonchè plasmare dal nulla la fisiologia e l'anatomia di ognuna delle terre del Vecchio Mondo.

Le gigantesche proporzioni di questo gioco risultano palesi quando si parla di oltre 100 personaggi base, dotati ognuno di 130 differenti doti e abilità, nonchè dello scenario di gioco incredibilmente vasto e reale. Se siete allora stanchi di vestire "la giubba" di guerrieri, maghi, sacerdoti e ladri, potrete scegliere il vostro alter ego fra alchimisti, farmacisti, accattoni, menestrelli, condottieri, fuorilegge, predoni, giocatori d'azzardo, pescatori, cacciatori di taglie, ecc., nell'ambito di una società terribilmente poliedrica e multicolore. Attenzione però, solo partendo come appartenenti ad una delle quattro classi razziali di abitanti (umani, gnomi, nani e halfling) potremo intraprendere la carriera dei suddetti personaggi, basandoci sulle varie possibilità di successo e maturazione offerteci dal nostro tipo di estrazione e dalle nostre possibilità e caratteristiche peculiari.

Ogni modalità di sviluppo verso uno dei suddetti inquadramenti sociali prevede allora una vasta gamma di potenzialità che si andranno a sviluppare e ad applicare in ogni singolo aspetto del gioco. Un nano farmacista, ad esempio, non si limiterà a preparare unguenti e pozioni al fine di curare ferite e lenire dolori, ma potrà anche prodigarsi per acquisire la sapienza necessaria in campo botanico, medico, chirurgico, alchimistico, ecc.

Nasce dunque dalla tipologia base di un personaggio una crescita esponenziale di attributi, doti, conoscenze e, ancora, difetti, lacune, deficienze e, in generale, caratteristiche negative a livello fisico, psichico e intellettivo. Un personaggio potrà allora ammalarsi, impazzire, diventare cleptomane o megalomane, maturare fanatismi religiosi, e persino limitare le proprie prestazioni fisiche perdendo un arto, cadendo vittima di un'incurabile introversione o perdendosi in fughe dalla realtà dovute ad alcolismo e tossicodipendenza.

C'E' TUTTO, PROPRIO COME NELLA "REALTA'"

Ciò che gli AD&D hanno cercato di proporre ed iniziare in numerosissimi set base ed espansioni varie, Warhammer lo realizza e lo spinge fino ad un altissimo livello di realismo in un unica edizione che, non a caso, stordisce e confonde, di primo acchito, anche il più esperto amante di RPG. Continuando a parlare, ad esempio, della flora e della fauna del Vecchio Mondo, sembra quasi di avere a che fare con un vero e proprio trattato scientifico che illustra, con tabelle, schemi, immagini e tabelle specifiche, ogni tipo di essere vivente che può essere domato, cacciato, combattuto, sfruttato e reso partecipe, attivamente, nella nostra avventura. Per non parlare poi dell'oggettistica avanzatissima che ingloba praticamente tutto ciò che si può trovare nella realtà e nella magia di un mondo medievale, e che andrà ovviamente studiata a fondo dai "poveri", ma incredibilmente appagati, Game Master della situazione.

LA DOTAZIONE BASE ED EXTRA

Per giocare è sufficiente, come al solito, carta, penna e scheda segnaletica personale di ogni partecipante, come quelle riportate a titolo esemplificativo all'interno del manuale. Qualche dado, molta fantasia, parecchie ore di tempo libero e voilà, la magica porta sul mondo di Warhammer si apre come d'incanto. Al gioco base si affiancano alcune espansioni (Warhammer Fantasy, Battle Warhammer 40.000 e Warhammer Fantasy Roleplay), nonchè una particolare raccolta di edifici e costruzioni varie in cartoncino, utili, ma non indispensabili per creare uno stage concreto e coloratissimo su cui far muovere la nostra intelligenza, già provata per un notevolissimo sforzo di immaginazione.

AMARLO, ODIARLO O...

Warhammer è una vera colonna portante del mondo RPG; ha un'unica pecca: potrebbe farvi dimenticare completamente gli AD&D, nonchè diventare come una vera droga, una ragione di vita, se non una permanente estroflessione del vostro ego immaginativo, coesistendo con qualsiasi cosa facciate. Warhammer non si gioca, si vive, non si impara, si matura, non finisce nella polverosa mensola dei libri, ma ci invade e ci strega, offrendoci una "pericolosa", ambita e irrinunciabile fuga dalla realtà nella realtà: Warhammer è, allo stesso tempo, incubo e sogno di ogni gamer RPG. Pensate bene a tutto ciò prima di acquistarlo!!!

Warhammer è in vendita presso PERGIOCO di Milano

Giochi in edizione italiana

Novità dagli USA e dall'Inghilterra

PERGIOCO

i prezzi !

SONO GRADITE LE RICHIESTE DEI NEGOZI

giochi ad Alta Fedeltà

La disponibilità di un magazzino formidabile, le novità ogni settimana, i cataloghi aggiornati, approfonditi, elaborati, per ogni computer.

PIU' DI **1000** TITOLI ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI

Videogames

SCACCHIERE ELETTRONICHE *Aguiloni*

i giochi di *società*

WARGAMES
BOARDGAMES
Minigiochi
ed altro ancora...

GIOCHI DI RUOLO

Tutte le MINIATURE

Il 2000 la tradizione la tecnologia l'immagine.

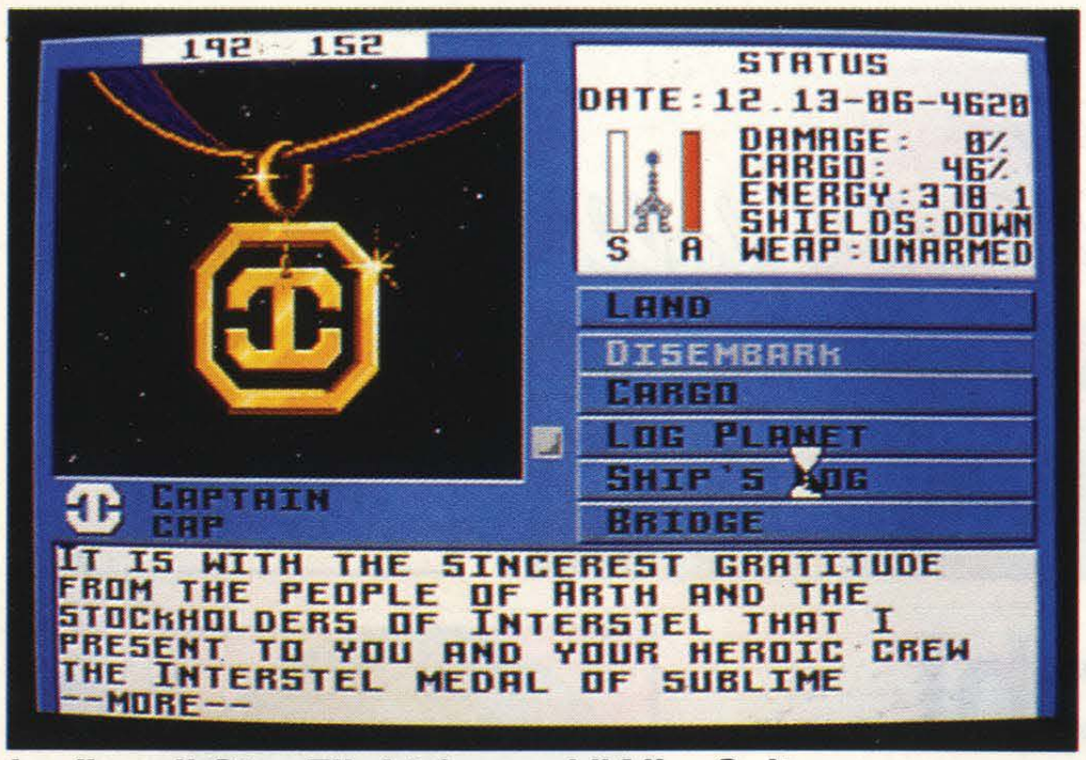
La specializzazione, l'approfondimento di una scelta, i rifornimenti tempestivi, i cataloghi sistematici e completi.

Il negozio PERGIOCO é nel centro di Milano,

in via San Prospero al n° 1, Piazza Cordusio MM1.

Chi abita in un'altra città telefoni allo 02/808031 per ordinare i giochi scelti, che verranno consegnati celermente per mezzo del Corriere, o PT, in tutta Italia.

Consigli, trucchi e strategiE



La fine di Star Flight (poveri "Alka Seltzer-dipendenti"!)

STAR FLIGHT (ECA, per tutte le versioni): Prima di iniziare l'esplorazione bisogna potenziare al massimo l'astronave; per far ciò basta recarsi sul pianeta più vicino e raccogliere i minerali che si venderanno poi sulla base di partenza. Con i 12000 MU a disposizione bisogna aumentare le possibilità di carico (con i Cargo Pods) e fare eseguire delle sedute di allenamento (Training) a tutti i membri dell'equipaggio.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

1) Verificare l'esattezza di voci che danno per nave fantasma una caccia da esplorazione di tipo Veloxi.
2) Localizzare ed eliminare la causa dell'instabilità stellare (Stellar Flares).

CONSIGLI GENERALI:

1) Sul quinto pianeta del vicino sistema (alla partenza) alle cooordinate 145,107 vi sono rovine ed Endurium. Le coordinate delle rovine sono 36N e 90E. Qui si trovano molti Mechans, probabilmente questo è il loro territorio. Fintantochè non impareremo a trattar con loro sarà meglio mantenere l'ISS Intrepid a distanza di sicurezza.
2) I Velox amano ricevere piccoli tributi, quando si visitano i loro territori, e prediligono i toni ossequiosi durante le conversazioni.
3) Nel sistema 145.107 si incontrano nuovamente i Mechans, questa volta ricchi di indizi ed informazioni. Verremo anche a sapere che il vecchio Sol System è nella costellazione chiamata Pythagoras, insieme al sistema Mardan. Avremo forse la possibilità di vedere se la Terra esiste o no!
4) Il Cloaking Device funziona solo durante i combattimenti.

PIANETI DA VISITARE:

81-98 44S 137W: sul primo pianeta si trova l'Elipsoide
175-94 22N 97W: si trova una nave dispersa dell''Impero ed un messaggio
143-115 28N 4E: sul primo pianeeta c'è un Black Egg
112-200 59N 64W: sul terzo pianeta c'è un Red Cylinder che serve per localizzare gli altri dispositivi che ci servono
18-50 15N 44W: sul quinto pianeta c'è il Tesseract
180-120 Staff Constellation 34N 28E: sul primo pianeta ci sono dei messaggi ed il Rod Device, utile nei combattimenti per deflettere i laser nemici
180-124: sul secondo pianeta c'è un messaggio.
132-165 45N 15E: sul primo pianeta si trova il Most Magnificent Hexagon ed il Crystal Orb
234-20 35S 99E: sul secondo pianeta c'è un altro Black Egg
129-33 60S 45E: sul secondo pianeta c'è un messaggio
68-66: sul primo pianeta c'è una Shimering Ball
215-86 90N 0W: sul quarto pianeta c'è il Ring Device
20-198 29S 55W: sul primo pianeta c'è il Crystal Cone
56-144: c'è la Crystal Perl
215-86 12N 104W: sul terzo pianeta c'è il Cube Device
118-146 16S 20W: sul quarto pianeta, fra le rovine, si trova il Dodecahedron Artifact
68-66 12N 32E: sul primo pianeta, fra le rovine, si trova il Cloaking Device

PIANETI INTERESSANTI PER LA COLONIZZAZIONE (Inviare le coordinate alla base per guadagnare parecchio denaro!):

149-133 pianeta azzurro
132-165 pianeta azzurro (ritenuto ottimo)
24-95 pianeta azzurro
7-118 pianeta azzurro
129-33 pianeta azzurro
68-66 pianeta azzurro (ritenuto ottimo)
148-633 pianeta azzurro
144-22 pianeta azzurro
145-107 pianeta azzurro (ritenuto ottimo)

COORDINATE DI INGRESSO ED USCITA DAI FLUX (porte spaziotemporali):
XY iniziali e XY finali

7,94 - 71, 84 / 9,16 - 135,84 / 15,135 - 54,146 / 22,22 - 25,48 / 23,199 - 35,186 / 25,48 - 22, 22 / 31,184 - 64,186 / 35,186 - 23,199 / 51,132 - 55,145 / 53,143 - 58,140/ 54,143 - 71,151 / 54,146 - 15,13 / 55,99 - 248,1 / 55,145 - 51,132 / 55,146 - 59,144 / 56,142 - 40,146 / 58,140 - 53,143 / 59,144 - 55,146/ 60,146 - 56,142 / 61,131 - 101,77 / 64,186 - 31,184 / 65,181 - 106,139/ 69,66 - 98,79 / 71,84 - 7,94 / 71,151 - 54,143 / 93,62 - 97,76/ 95,82 - 150,96 / 97,76 - 93,62 / 98,79 - 69,66 / 101,77 - 61,131 / 101,83 - 142,51 / 104,82 - 118,107 / 106,139 - 65,181 / 109,204 - 234,167 / 118,107 - 104,82 / 123,127 - 128,143 / 126,87 - 173,88 / 128,24 - 179,52 / 128,105 - 146,112 / 128,143 - 123,127 / 130,108 - 173,61 / 135,84 - 9,16 / 142,51 - 101,83 / 146,112 - 128,105 / 148,166 - 170,93 / 150,96 - 95,82 / 170,93 - 148,166 / 173,61 - 130,108 / 173,88 - 126,87 / 176,123 - 217,80 / 178,127 - 189,190 / 179,52 - 128,24 / 180,52 - 232,40 / 180,86 - 237,153 / 189,190 - 178,127 / 190,28 - 194,134 / 194,134 - 190,28 / 217,80 - 176,123 / 229,148 - 235,49 / 232,40 - 180,52 / 234,167 - 109,204 / 235,49 - 229,148 / 237,153 - 180,86 / 248,1 - 55,99

Una volta trovati tutti i dispositivi necessari si atterra sul Crystal Planet (192-152), fatto di Endurium, e si deposita un Black Egg; attivata la bomba si decolla e rimanendo in orbita si assiste alla distruzione completa del pianeta. Terminerà così l'instabilità del sistema stellare e la tranquillità verrà restaurata in tutta la galassia. Per noi, gloriosi navigatori, ci saranno allori e denari (ben 500.000 MU) con i quali sollazzarci per il resto della vita. Se vogliamo potremo però continuare a viaggiare da stella a stella alla ricerca di nuovi mondi da esplorare e da scoprire. Star Flight è stato terminato ed elaborato dai nostri esperti che vi offrono, in anteprima assoluta, anche la foto della fine del gioco.

LASER SQUAD (Reflex, per tutte le versioni):

CONSIGLI GENERALI SULL'ARMAMENTO:

1) Il miglior modo per utilizzare una granata consiste nell'innescarla almeno per due mosse e quindi lanciarla verso il bersaglio, conservando la quantità di Punti Movimento necessaria per allontanarsi di almeno cinque quadranti. La gittata massima arriva ad 8 quadranti.
2) I cannoni e i lancia-missili sono le armi più letali e pericolose. Sono in grado di distruggere vaste aree di scenario quindi non mirate contro muri, porte o membri stessi della vostra squadra, a patto che non si sia ad almeno cinque quadranti di distanza.
3) Non lasciate mai completamente solo un uomo della vostra squadra: potrebbe esser preso dal panico e non rispondere più al comando.
4) Al termine di una missione, in caso di successo distruggete tutto ((abbattete muri, vetrate, ecc.) e cercate di localizzare alcuni strani contenitori sigillati che contengono armi e munizioni extra.
5) Imparate a ragionare bidimensionalmente; se un nemico vi sta proprio davanti, cioè di fronte ad un vostro soldato, sparategli direttamente contro, riducendo così la distanza e la possibilità di mancarlo.
6) Coprite sempre ogni uomo e sparate a tutto ciò che si muove.
7) Cercate di non girare mai dietro un angolo sconosciuto se desiderate rimanere con una buona riserva di Punti Movimento.

LE MISSIONI:

Gli Assassini: non dividete la squadra al fine di non far scemare il morale e la possibilità di riuscire vivi e vittoriosi. Fate molta attenzione alle vetrate e a non farvi scorgere, attraverso queste, dai droidi di sorveglianza. In caso di attacco in massa delle "teste di latta" aprite la porta della stanza con i finestroni e lanciate subito un missile; continuate poi a sparare a raffica sul nemico.

Assalto alla Base Lunare: la base è incredibilmente vasta. Dividete il plotone in due squadre, comandate da un Capitano, e posizionatele rispettivamente nell'estremita superiore destra e in quella inferiore sinistra dell'installazione. Il nemico dovrebbe tuttavia intuire la vostra tattica e difendere quest'ultima posizione con qualche uomo. Non ci dovrebbero comunque essere problemi per liberarsene. E' quindi inutile distruggere i generatori e concentrare il fuoco sui nemici. L'altra squadra avrà, nel frattempo, qualche difficoltà; bisognerà stare attenti, innanzitutto, a non colpire i numerosi fusti di carburante disseminati un po' ovunque in questa zona. Se ciò dovesse accadere cercate di chiudere l'Airlock e sigillare l'intero perimetro per tagliar fuori la reazione a catena di esplosioni e combustioni. Fate attenzione quindi ogniqualvolta apritee una porta perchè quasi sempre vi si cela dietro un nemico: mandate avanti un androide. Il nemico tenderà a raggrupparsi nella sala centrale, ma sarà semplice liberarsene con qualche missile ben assestato.

Salvataggio Dalle Miniere: è una missione stupida, inutile, che dà pochissima soddisfazione. Lasciate pure quegli stupidi prigionieri in mano al nemico: non valela pena di salvarli!!

Tribù Cyber: Disponete la squadra al centro dell'installazione. Il nemico entrerà dalla sinistra perciò posizionate un uomo in ogni corridoio orizzontale della base. Tralasciate però quello più in basso dove i soldati dovranno nascondersi per bene. Ciò servirà ad attaccare alle spalle i droidi, lanciando verso il loro "tubo di scappamento dell'olio" qualche granata. Quando l'attacco inizia utilizzate gli scanner per scoprire quale airlock verrà forzato dal nemico e prevedere quindi la sorgente di fuoco. Non raggruppate troppo gli uomini perchè oltre a farsi scoprire più facilmente potrebbero ferirsi da soli con qualche colpo sbagliato. é consigliabile possedere una buona scorta di munizioni perchè ci sarà da sparare parecchio; al termine della battaglia esaminate i forzieri sigillati disseminati dentro e attorno alla base.

Valle Paradiso: Si tratta di un vero inferno; utilizzate i cannoni automatici per distruggere la vegetazione in modo tale da evitare che vi si nasconda qualche "Schizza Veleno". Bisogna poi trovare la via d'accesso ai tunnel sotterranei, bel celata nella vegetazione. Quando il cursore identificherà un quadrante come "nullo", "senza niente" (nemmeno come "terreno"), quello sarà il punto d'ingresso. Quando incontrate i cespugli non impiegate troppo i cannoni perchè l'esplosione "a rimbalzo" potrebbe danneggiare anche i vostri uomini. Non entrateci nemmeno perchèsono affilati come rasoi (indipendentemente dalla corazza che portate!!). Una voltra entrati nel tunnell sotterraneo vi troverete teletrasportati in una cella da sfondare con una granata. Da qui in poi si scatenerà un vero e proprio Armageddon, in uno scontro all'ultimo sangue con tantissimi insettoidi. Sparate come i matti e...buona fortuna!!

LE ARMI (elenchiamo le più importanti ed utili):
1) Laser Pesante: è molto pesante, ma vi assicura un'ottima potenza di fuoco (cui ben poco può resistere) con un'autonomia di 50 colpi.
2) Granate: Sono costose, ma essenziali. Effettive a corto raggio, spesso difettose per lunghe distanze. Posseggono l'indispensabile caratteristica di auto-innesco ed esplosione.
3) Fucile Automatico Marsec: raggio d'azione limitato ad otto quadranti, ma utilissimo per causare "ottime mutilazioni"! Un colpo diretto distrugge quasi tutto: attenzione!
4) Cannone Automatico Marsec: Un colpo solo può distruggere vaste porzioni di vegetazione. In spazi chiusi si rivela particolarmente letale anche per i poveri GI (i soldati, "gniurantii"!!!). E' comunque essenziale nell'ultima missione.
5) Bazooka: E' costoso, pesante, poco pratico da maneggiare, ma è incredibilmente potente ed indispensabile per causare danni di vastissime proporzioni al nemico e alle installazioni.

I NEMICI:

1) Insettoidi: Sono viscidi, imprevedibili e letali. Usano fucili Marsec che ci rubano. Uccideteli senza far loro troppe domande!
2) Droidi Da Combattimento: Si trovano solo nella prima missione e sembrano fatti di legno di balsa! Impiegano fucili automatici a 225 colpi e raramente mancano il bersaglio. Idem come sopra per gli Insettoidi: sparare a vista!
3) Droidi di Pattuglia: Usano fucili Zeeker e sono ottimi tiratori. Sono agilissimi e sfruttano ben 70 Punti Movimento ciascuno. Basta un solo colpo per annientarli.
4) Droidi Grossi da Combattimento: Dieci colpi alle spalle sono il minimo richiesto per eliminare questo tipo di Droide. Frontalmente sono pressochè invulnerabili.
5) Cyber Droidi: Sono realizzati ad immagine e somiglianza degli esseri umani. Sparano con i Terminator (ma "Arnie" sarà poi d'accordo?!?!) e non mancano quasi mai il bersaglio.
6) Alieni Acquatici: Si nascondono esclusivamente nelle pozze acquitrinose da dove non possono mai uscire. Evitateli il più possibile.
7) Schizza Veleno: Sparano male, vi sputano addosso il sangue di "Alien", si nascondono nella vegetazione e possono essere eliminati con qualsiasi arma.

MAX di Milano (spero che tu ti chiami così!!) ci manda due trucchi che "ha copiato spudoratamente da una rivista straniera" (così come afferma nella sua lettera).

The Untouchables (Ocean, per Amiga): Bisogna digitare SOUTHAMPTONGAZETTE nello schermo dei titoli; premendo F10 si passerà al livello successivo. Dopo essersi fatti uccidere bisogna continuare a scrivere questa parola nello schermo dei titoli per continuare ad utilizzare F10 nel modo sopradescritto.

Ghouls'n'Ghosts (US GOLD, per Amiga): In qualsiasi momento della partita digitando KARENBROADHURST faremo apparire la scritta CHEAT ON che ci renderà invincibili.

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

F29

IL CIELO E' IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA

RETALIATOR

Prendi il comando di un aereo che la difesa aerea americana non vedrà fino al prossimo secolo. E' il risultato di 18 mesi di avanzate ricerche da parte del più rivoluzionario dipartimento di tecnologia aereonautica degli Stati Uniti. Scegli tra il "Lockheed F22" e il "Grumman F29" e dozzine di svariate missioni.

Combattimento aereo, bombardamenti strategici e altro ancora. Opera in tempo reale in una cabina di pilotaggio munita di "vero radar" ed inizia la tua missione.

Disponibile per ATARI ST e AMIGA (multidisk) a L. 49.000.

LA TUA RESISTENZA SARA' IL TUO BIGLIETTO DI RITORNO!

LEADER DISTRIBUZIONE

U.S. AIR FORCE

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO

ocean®