QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

30 LUGLIO - ANNO III N. 14 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

LA MAPPA FINALE DI CHAOS STRIKES BACK
SOLUZIONE DI CHRONO QUEST II

IL NUOVO DEFINITIVO GOLF ECA

STOS: GUIDA ESCLUSIVA



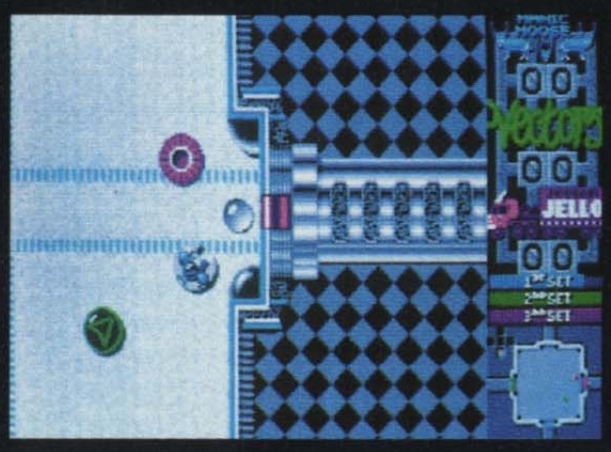
KICK OFF II

DAMOCLES: I MERCENARI SONO TORNATI

QUESTA È LA NOSTRA IDEA DELLO SPORT **NON STUPITEVI.**

PROJECTYLE









C.T.O.

Disponibile per: AMIGA & PC

C.T.O. s.r.l. - 40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE, 7/F - TEL. (051) 75.31.33 R.A. - TELEFAX (051) 75.34.18

ELECTRONIC ARTS™

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto.
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:

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.

Qualcuno ha lanciato un sassolino in uno stagno ed è stato travolto da un'ondata anomala, proprio come quella di Fantozzi. Ben gli sta, così impara a rompere le scatole a chi va dritto per la propria strada e non si cura delle invidie, proprie solo degli "sfortunati di brutto" come lui. Proprio per non cadere nel suo stesso errore, VG&CW evita di parlare a vanvera anche in questo numero (Ma va?! Che strano!!?), regalandovi qualche sudatissima anteprima, la seconda parte dell'esclusiva guida allo STOS (a proposito, abbiamo appena ricevuto l'AMOS: Amighisti, tenete duro ancora qualche numero!!!), la mappa finale di Chaos Strikes Back e, come sempre, un mare di "vere" (certo che continuando ad usare le virgolette si diventa un po' paranoici, non è vero?!) recensioni, notizie, e via dicendo. A questo punto, onde evitare di continuare a disquisire su ciò che non aggrada ai "veri" lettori ("aridaiiie!!"), mi preme ricordarvi una cosa sola: non perdetevi il prossimo numero perchè ci sarà senza dubbio da leccarsi i baffi!!! (andate un po' all'ultima pagina per ottenere qualche indizio!). Ah, dimenticavo, se vi guardate allo specchio e l'immagine riflessa vi restituisce una faccia da bambino dell'asilo con cappellino sulle ventitrè allora avete proprio sbagliato rivista: "l'è tutto da rifareeeee!!"

SOMMARIO

WORLD NEWS

RISPOSTE AI LETTORI-HOT MAIL

UTILITY

KIT
STOS

GAMES

DAMOCLES
PGA TOUR GOLF
KICK OFF II
LEGACY ON THE ANCIEN.
POP-UP
WORLD CUP 90'
RAILROAD TYCOON
DEATHLORD
EMLYN H. INT. SOCCER
HELLFIRE ATTACK
THE ARCHON COLLECTION
PHANTOM FIGHTER

STRATEGIES

NUCLEAR WAR

ADVENTURE

LEGEND OF DJEL
MIGHT & MAGIC II

NEWS RELEASES

DAN DARE III
HARDBALL II
POWERDROME
T.K.O.

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

CHAOS STRIKES BACK
CHRONO QUEST II

UNIVERSO PARALLELO

NOVITA' LIBROGAME

CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE

ATTENZIONE! ATTENZIONE!

Il numero 15 di VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, in edicola ai primi di Agosto, sarà sviluppato come una raccoltona di trucchi, consigli, strategie e soluzioni di vecchi e nuovi giochi, adventures, simulazioni, ecc. Occhio alle edicole dunque, non fatevelo scappare!!!

Ecco la lista delle soluzioni di adventure apparse su VG&CW per chi desidera ricevere gli arretrati del nostro quindicinale.

ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
DUNGEON MASTER DAL N. 4 NOVEMBRE 88 AL N. 3APRILE 89
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMBRE 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DICEMBRE 89
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEBBRAIO MARZO 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MARZO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
HERO'S QUEST N. 10 MAGGIO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
CHAOS STRIKES BACK N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUGLIO 90

La macchina del tempo non esiste solo nella versione targata Psygnosys: a riprova di ciò ecco infatti arrivare la Time Machine ideata dallo stesso team di Hammerfist e "costruita" nelle officine Activision. Time Machine è un RPG quadrimensionale, proprio come lo definisce la stessa software house di Reading, che ci mette nei panni dello scienziato in grado di viaggiare nel tempo grazie alla sua rivoluzionaria scoperta. Lo scopo del gioco sarà quello di ricostruire la storia dell'umanità, senza interferire con evoluzione e paradossi temporali, perchè un commando di terroristi ha appena distrutto il nostro laboratorio, mettendo a soqquadro l'intero progetto temporale. Grafica tridimensionale, colonne sonore da film e tutta la giocabilità di un Bard's Tale miscelato ai recnetissimi Escape From Hell e Keef The Thief: ecco ciò che offreTime Machine verrà pubblicato entro il mese di agosto per tutti i formati.



Avventure nel tempo con la Time Machine

Simulmondo ha generato il suo capolavoro: I Play 3D Soccer. Costato due anni di lavorazione, creato da un team di 9 persone, animato con più di 2000 fotogrammi, programmato con nuove tecnologie in grado di gestire grafica ed animazioni rigorosamente 3D in tempo reale, I Play 3D Soccer è il primo, simulatore reale del calcio. é stato realizzato per ricreare la Coppa Dei Campioni e comprende 64 diversi team europei, tutti utilizzabili da giocatori umani. La prospettiva soggettiva visualizza con grandissimo realismo la corsa, i dribbling, i passaggi, i tiri a rete, i calci di puizione, i rigori, i tackle, le rovesciate e perfino i colpi di testa. I Play 3D Soccer è destinato a metter la prola fine alla simulazioni calcistiche, offrendo il massimo realizzabile con l'attuale ingegneria a sedici Bit. Il programma sarà pubblicato in tutto il mondo per Amiga, Atari ST, PC e CBM64/128 a partire dall' ottobre 1990.





I Play 3D soccer by Simulmondo

Sta per arrivare sui vostri monitor nientepopodimeno che Silent Service II. Realizzato sempre dalla Microprose, il famoso simulatore di sommergibile viene rivisitato, migliorato e corretto per offrirci un'esperienza bellica ancor più vicina alla realtà del conflitto aeronavale tra Stati Uniti e Giappone durante la Seconda Guerra Mondiale. Silent Service II sarà compatibile anche con le più sofisticate graphic e music card attualmente disponibili per IBM PC su cui uscirà nella prima versione entro il mese prossimo.

F.1 manager

Nuova versione
C 64 CASSETTA e DISCO
CAMPIONATO MONDIALE F1 1990
LE NUOVE AUTO E I NUOVI PILOTI DEL MONDIALE DI FORMULA 1

POSTER INSIDE

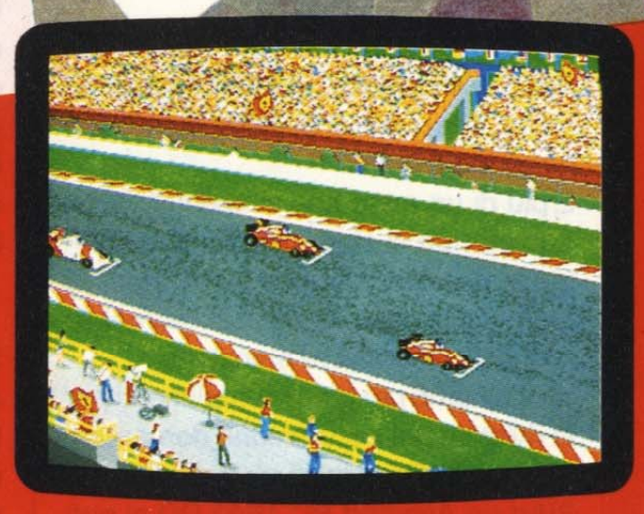
C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD







C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Spett.le redazione, sono un felice possessore di computer Olivetti 200 ed avrei alcune domande da porvi:
1)Qualè la differenza tra un computer e un personal computer?
2)Esiste un joystick per il mio Olivetti?
3)Qualè il costo minimo per un modem adatto al mio computer? Potete indicarmi il modello?
4)Nei numeri precedenti delle vostra rivista ho sentito parlare di un certo Videon 2. Cos'è qualè la sua utilità?
5)Si potrebbe installare nel mio computer la Sound Blaster? In quale campo si rivela l'utilità di quasta music card?
6)Possiedo una scheda grafica CGA. Potrei installare una EGA?
7)Qualè il costo minimo per un mouse adatto al mio computer?
8)Dove sono venduti i videogiochi che vengono descritti dalla vostra rivista?
Vi ringrazio per l'interesse datomi e spero possiate rispondermi al più presto sulla vostra rivista. Vi porgo i miei saluti e un vivo ringraziamento.

TOMMASO VERONA

Ecco le risposte, caro Tommaso:
1) Un personal computer viene inteso ad uso personale, vale a dire che viene progettato e costruito perchè un singolo utente possa manipolarlo ed utilizzarlo senza necessitare di un inserimento in una rete di altri elaboratori, controllati da più operatori. L'Amiga, l'Atari ST, lo stesso Spectrum, ad esempio, appartengono a questa categoria.
2) Sì esiste e lo potrai trovare dai migliori rivenditori di sistemi Olivetti.
3) Modem ce ne sono e tanti. Indicativamente il loro costo può aggirarsi sulle 600.000 lire, ma proprio come accade per i personal computer, ve ne sono di tantissimi modelli con differenti prezzi, prestazioni e compatibilità. Consulta allora lo stesso rivenditore di cui sopra.
4)Il Videon è un digitalizzatore grafico per Amiga che sostituisce quelli precedenti che utilizzavano i tre filtri in gelatina colorata per sviluppare da 32 a 4096 tonalità cromatiche d'immagine.
5) Sì. La Sound Blaster ti può servire per ascoltare l'ottimo commento sonoro di molti giochi (altrimenti penalizzato dalle orrende ed inadeguate cicaline interne dei computer come il tuo) o per comporre musica.
6) Sì si può!
7) Un mouse viene venduto a partire dalle 50.000 lire fino alle 300.000 lire: vedi un po' tu (ed il tuo portafoglio), ma ricordati che "chi più spende meno spende!!".
8) In tutti i negozi di computer, accessori e software che rivendono i prodotti regolarmente importati e presentati su tutte le riviste del settore.
Ciao!

Spett.le redazione, vi scrivono due ragazzi, Giacomo e Daniele, felicissimi possessori di PC.
E'più di un anno che vi seguiamo ma ancora non ci siamo stancati di comprare il vostro giornale, anzi ogni 15 giorni ci catapultiamo dal giornalaio pronti ad altre nuove emozioni.
Vi scriviamo per farvi i complimenti per la rivista e per porvi alcune domande:
1)Faranno Dragon's Lair II per PC?
2)Ad un Amstrad PC 1640 DD si può mettere il drive da 720 togliendone uno?
3)Se si, dove potremmo trovare uno specialista, possibilmente nelle Marche, che riesca a fare questo lavoro?
4)C'è speranza di Black Tiger, Dragon's Breath, Ghouls'n'Ghost, Wonder Boy in mosterland per PC?
5)Siamo patiti di giochi Sierra e siamo anche un po' imbranati a finire queste avventure; ci potreste dare un aiuto con Hero's Quest si può dire che non sappiamo fare niente?
6)Qualè il più fornito rivenditore di giochi Sierra d'Italia?
7)Che cosa vuol dire GDR e RPG?
8)Che cos'è il Sierra on Line?
Abbiamo finito, sperando di non avervi stancato, auguri per la rivista e buon proseguimento.

DANIELE CARMENATI e GIACOMO ARTICONI FABRIANO ANCONA

Caro "duo" di Ancona, ecco le risposte!
1) Forse! Ma speriamo che sia di gran lunga meglio del primo!
2/3) Probabilmente sì, ma vista la penuria di accessori, rivenditori e specialisti in questo campo sarà molto dura! Nelle Marche non ne conosciamo nessuno.
4) Abbiate fede! Qualcosa è già uscito!
5) Vedi soluzione apparsa sui numeri 10 e 11 del maggio e giugno 90.
6) Pergioco, a Milano in via San Prospero 1. (vedi spazio pubblicitario).
7) GDR = Gioco Di Ruolo = Role Playing Game!
8) Sierra On Line è il nome completo della Sierra che produce le vostre beneamate adventure.
Ciao!

Spettabile redazione, sono un nuovo lettore della vostra "straordinaria" rivista che ho trovato migliore di un'altra che leggevo non molto tempo fa, si la rivista è bella ma non ha niente a che fare con VG&CW sia nell'approfondimento dei giochi che del costo.Arriviamo al sodo, vorrei sapere quando il gioco "A-10 TANK KILLER" potrà essere compatibile su Amiga 500 o Commodore 64, vi sarei grato se mi direte come si fa' in "THE LAST NINJA" a prendere la spada da quella specie di tempio e per chiudere vorrei aver ulteriori informazioni sul nuovo gioco di simulazione "F29..".

GIAMPIERO FOGNANI ROMA

Caro Giampiero, A-10 Tank Killer sarà presto convertito per Amiga, ma molto difficilmente per CBM64/128 (c'è troppa grafica, animazione e sonoro per farci stare tutto nelle "povere" ram del "piccolo" Commodore). I trucchi per Last Ninja appariranno prestissimo su questi schermi. Prova a dare un'occhiata al prossimo numero, che sarà una compilation di soluzioni e consigli. Per F-29 ti rimandiamo alla nostra recensione apparsa sul numero 3 del febbraio 90. Ciao!

Spett. Videogames, da circa due mesi acquisto la vostra rivista e la trovo molto interessante. Devo essere sincero, non sono amante dei computers, pronabilmente perchè lavoro tutti i giorni con il computer e nelle mie ore libere continuo a lavorare con un Apple 2e per catalogare tutti i miei dischi fonografici, libri, etc. etc. Oltre al mio Apple possiedo un CBM64 che uso per giocare con mio figllio, purtroppo il Commodore 64 non mi soddisfa e vorrei acquistare un nuovo computer solo per giocare....ma non so'cosa scegliere tra ATARI-AMIGA-SEGA etc...mi potreste consigliare in merito? Io vorrei un computer con un ottima grafica, facilità di reperimento di giochi, costo non eccessivo dei medesimi, facilità di uso anche per non competenti...forse chiedo troppo? Ringrazio anticipatamente per Vostra risposta.

GIANFRANCO SCALA SOMMA LOMBARDO (VA)

Una risposta sola, caro Gianfranco: AMIGA (se vuoi spendere un po' di più), ATARI ST (se vuoi spendere un po' di meno). Su entrambi potrai comunque giocare a Kennedy Approach (sarà il tuo gioco preferito, vero?!) A proposito, il "Blues Power" è quello di "Slow-Hand Clapton?! Se sì, sei O.K.!!Ciao!

Spett.redaz.sono un felice possessore di un AMIGA 500 che si complimenta con voi pe la splendida rivista.
Leggo la vostra rivista da poco tempo ma mi sono subito accorto che date soddisfacenti risposte ai lettori e quindi ho decido di scrivervi per porvi alcune domande:
Vorrei sapere la soluzione del terzo schema di Batman the Movie , cioè quali sono i giusti prodotti da usare per passare al quarto schema. Vorrei sapere se questi giochi che vi indicherò sono già usciti per la versione Amiga: TIGER HELI - MARIO BROS - SUPER MARIO BROS - ROTIPE II - OSCAR - UFO ROBOT - DANGAR - DRAGON'S SPIRIT - RALLY BIKE - SUPER SPRINT - OFF ROAD.
Vorrei sapere come si fa ad ammazzare il dragone dell'undicesimo quadro di Super Wonder Boy.
Distinti saluti.

CARDIOTA IVAN BASATI (LUCCA)

Caro Ivan, la sequenza di prodotti da usare nel gioco di Batman è: Green Spray Can, Purple Cream POt e Yellow Spray Can, ma comunque sul prossimo numero troverai il trucco per ottenere le vite infinite: contento?!
Usciti per Amiga sono: Dragon's Spirit, Super Sprint ed OFF ROAD (4x4 della Epix). Il dragone stiamo cercando di ammazzarlo anche noi: abbia fede!

Spett. redazione di VG&CW, sono un ragazzo ventenne, soddisfatto possessore di un Amiga 500 espanso a 1 Magabyte. Anche se ho notato e acquistato la vostra rivista solo poche settimane fa, credo che stiate svolgendo un compito difficile con molta competenza ad eleganza. E' da notare anche la Vostra gentilezza e chiarezza nel rispondermi al telefono, un fatto che ho gradito molto. Questi sono i motivi per cui ho deciso di scrivere a Voi preferendovi ad altre riviste del settore. Volevo sottoporvi un problema a mio parere abbastanza rilevante. E' ormai noto che molti programmi si sviluppano su due o più dischi e l'aspetto più irritante, oltre al tempo di caricamento, è il continuo scambio di dischetti. Questa è la ragione per cui ho voluto acquistare un secondo drive, sperando di eludere questo problema.Sono rimasto deluso poichè tra i giochi che posseggo, quelli che permettono il caricamento da un drive esterno si contano sulle dita delle mani: It Came From The Desert, Zak McKraken, Operation Thunderbolt, Sword Of Sodan, Defender of tha Crown, Dragon's Lair II. Joan of Ark ha un'opzione per l'uso di un secondo drive, ma il gioco risulta così difettoso che è meglio usare solo il drive interno. Io credo che i giochi che accettano il caricamento solo del drive interno non possono essere modificati con un programma o un apparecchio, correggetemi se sbaglio. L'invito sarebbe quindi indirizzato ai programmatori che dovrebbero includere questa opzione in tutti i giochi con due o più dischi. Tanti infatti sono i giochi strutturati in questo modo:Shadow Of The Beast, Barbarian II, Stryx, Xenon II solo per citarne alcuni. Anche se una parte di essi si riduce ad un solo scambio di dischi, è anche vero che per altri lo scambio è più numeroso. Se pubblicate questa lettera allegando una vostra opinione, renderete un servizio informativo non solo a me, ma anche ad altri lettori interesati all'eventuale acquisto di un secondo drive. Non avete ancora scoperto un trucco per l'incredibile difficoltà di Blood Money?

NAPOLI FEDERICO ROMA

Caro Federico, il problema che tu ci sottoponi è davvero centrato e, a nostro parere, sentito dalla stragrande maggioranza degli utenti Amiga. E' infatti terribilmente assurdo e contraddittorio il fatto che, in clima di CD ROM, espansioni di ogni tipo e periferiche hardware sempre più rivoluzionarie, un gioco delle ultime generazioni, che poi uno paga sempre parecchio, non permetta all'utente di sfruttare più drive o addirittura un hard disk (su IBM PC la maggior parte dei programmi prevede questa comoda opzione, mentre su Amiga si contano sulle dita di una mano!). Non possiamo far altro allora che estendere questa lamentela fino alle orecchie di tutti i game designer in ascolto, con cui siamo costantemente in contatto, sperando che si decidano ad ovviare a questo fastidioso inconveniente. Ciao!

Ottima e massima redazione, che vi scrive è un vostro assiduo lettore. 10 giorni or sono comprai Police Quest della Sierra, ho totalizzato 138 p. ma non riesco ad entrare nel casinò illegale che si trova nel Delphoria Hotel, Vi prego aiutatemi!!!
Come si fa a prendere lo specchio in King Quest I? E non ditemi di rivolgermi alla Strega Crimilde.
Collericamente vostro Brac...ehm,

LUCA VITTORI

Caro, irascibile, vecchio Luca, la soluzione di Police Quest I e di King's Quest appariranno sul prossimo numero. Resta in ascolto!

Risposte ai lettorI - Hot maiL

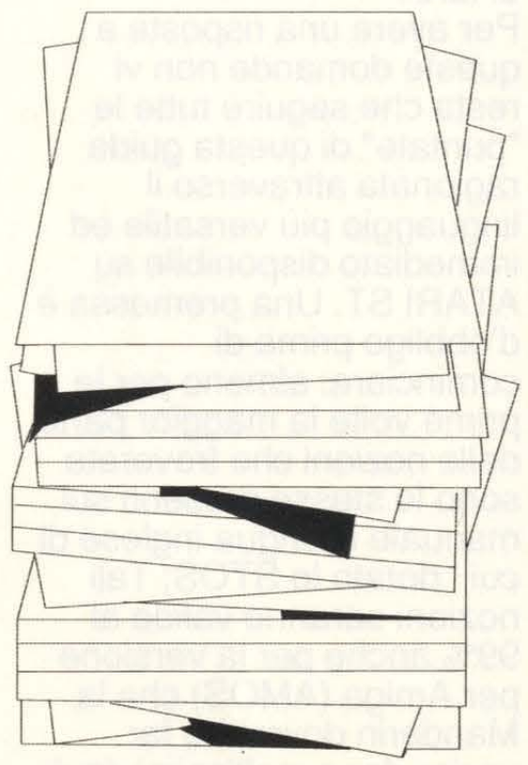
Caro VG&CW, sono un felice possessore di Amiga e leggo abitualmente la vostra rivista. Purtroppo, essendo uno dei primi, ho il modello 1000 con 512Kb e vorrei espanderlo. Esistono espansioni da 512Kb senza spendere oltre 500.000 lire?
Mi consigliate di vendere il computer e acquistare un Amiga 500 o comprare un'espansione e un drive?
Mi piacciono molto le avventure della Lucasfilm e della Sierra, attualmente sto lavorando su Leasure Suit Larry III e dopo aver ricevuto il Ginsu Knife da Tawni non so come progredire poichè provando molte azioni scopro che si possono fare più avanti. Potete darmi qualche aiuto? Ho un a piccola osservazione da farvi, nel numero 4 nella rubrica dei trucchi è scritto un modo per ottenere 500.000 crediti a X-Out. Un mio amico lo possiede originale e ha scoperto che il trucco non funziona mentre da me che ho la copia piratata, funziona benissimo. Non è che voi dite tanto sulla pirateria e poi comprate copie piratate? Cerchiamo di scrivere alle software house per far diminuire i prezzi dei giochi. Ringraziandovi per l'attenzione vi invio i miei complimenti per la rivista e per le velocissime soluzioni delle adventure più famose.

LOTTI DIEGO MANTOVA

Caro Diego, tieniti pure l'Amiga 1000 perchè di espansioni di mezzo Megabyte al di sotto delle 500.000 lire ce ne dovrebbero essere parecchie: basta cercarle nei punti giusti. Il trucco di X-OUT, come quello di Shadow Of The Beast e di molti altri (speriamo che siano pochi), funzionano su alcune generazione dello stesso programma. Non c'entra nulla la pirateria perchè, sono le stesse software house a modificare a piacere le produzioni successive alla messa in commercio originaria dello stesso prodotto. Il trucco dei 500.000 crediti ce lo ha comunicato la stessa Rainbow Arts fornendoci una copia originale del prodotto. Se poi dopo, diciamo 1000 originali prodotti e venduti, la software house tedesca ha deciso di eliminare il cheat mode (che fra l'altro mandava in crash il gioco dopo un po') questo è esclusivamente imputabile alla sua "cattiveria"! La soluzione di Larry III è già apparsa sul numero 12 del giugno 90. Ciao!

Spett.Redazione, ci chiamiamo Marco, Andrea, Beppe, Piggy e Tessuto e siamo tutti in posseso di IBM PC e compatibili con schede grafiche diverse l'uno dall'altro, da circa tre mesi.
L'acquisto del mio computer (parla Marco) mi ha indotto ad acquistare la vostra rivista che reputo ottima, anzi come fate voi per i giochi, vi diamo un voto: Valore Globale: 9.
Vorrei dirvi subito qualcosa sulla vostra copertina; è fantastica, infatti è proprio questo che mi ha colpito la prima volta che sono andato in edicola per cercare una rivista come la vostra; anzi credo che sarebbe il massimo se potreste utilizzare sempre disegni variopinti e bellissimi come quello del 15 aprile. Parla sempre Marco per tutti "avete detto nelle vostre risposte ai lettori che dobbiamo farvi le nostre critiche? E mò ve le beccate!!!"
Ecco la nostra. Vorremmo che metteste più spesso i tipi di schede grafiche che i giochi accettano, o quelle che non accettano (e come le accettano?...Con l'accetta!) Eventualmente potreste creare un rettangolino da una parte e all'interno menzionare i nomi delle schede utilizzate da ogni gioco. Vi diciamo questo perchè a volte ci capita che, leggendo le notizie che date sui giochi, la suddetta informazione manca o non è esauriente e allora qualcuno chiede: "che dite si vede con l'Hercules?" E gli altri: "Bo!" Comunque a parte la critica, ecco i nostri quesiti. Abbiamo un gioco di nome "Populous" e non sappiamo assolutamente cosa fare. Se poteste darci delle informazioni, almeno aome iniziare, o addirittura pubblicare un'eventuale soluzione, (non sappiamo se l'avete già pubblicata), ne saremmo lieti.
Vorremmo acquistare Dragon's Lair Per IBM e siamo un po' scettici. Nel numero del 15 aprile gli avevate dato un 6,7, dicendo in poche parole che non è un gran chè. Quindi dovremmo abbandonare l'intento (perchè l'intenzione c'è e molta) o tentare l'avventura? Bata così!! Vi abbiamo tartassato troppo! Passiamo e chiudiamo e grazie. A presto!!!

Cari amici, per quanto riguarda le recensioni per giochi IBM vedremo di fare l'impossibile per renderle sempre più complete. La soluzione di Populous apparirà sul prossimo numero; Dragon's Lair costa troppo ed è proprio bruttino: meglio optare per qualche bella avventura Sierra! Ciao!



BCS VIA MONTEGANI 11 - MILANO
TEL. 02/84.64.960 - FAX 89502102
VENDITA E ASSISTENZA IN TUTTA ITALIA

VIENI ALLA BCS!!!
Tante soluzioni per tutte le esigenze
Compri oggi, e inizi a pagare
tra tre mesi in comode rate
A PREZZI INCREDIBILI

- **XT 8088** 640 KB, 1 drive, seriale, parallela L. 550.000
- **AT 286** 16 MHZ, 1 mega, seriale, parallela, tastiera L. 800.000
- **AT 386** 25 MHZ 4 mega, seriale, parallela, tastiera L. 2.300.000
- **AT 386** 33-52 MHZ cache 4 mega, seriale, parallela, tastiera L. 3.800.000

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

- **A 500** garanzia comm. 790.000 ivato
- **C64** 270.000 ivato
- **A 2000** garanzia comm. 1.650.000 ivato
- **Stampanti** da 300.000 ivato

PREZZI IVA ESCLUSA
UN ANNO DI GARANZIA
ORARIO 9,30-12,30
16.00-19,30 LUNEDÌ CHIUSO

UtilitY

STOS

VG&CW STOS HOTLINE

Al numero della STOS Hotline risponderà ANDREA CUCCHETTO, autore della nostra guida a questo linguaggio di programmazione. Ecco il magico numero della hotline:

STOS HOTLINE 0321 / 452953 Dalle ore 19.00 alle ore 21.00 dal lunedi al venerdi.

STOS, chi è costui?

Sicuramente lo conoscete, almeno per sentito dire. Ma di cosa so tratta in realtà? E soprattutto cosa ci permette di fare?
Per avere una risposta a queste domande non vi resta che seguire tutte le "puntate" di questa guida ragionata attraverso il linguaggio più versatile ed immediato disponibile su ATARI ST. Una premessa è d'obbligo prima di cominciare: almeno per le prime volte la maggior parte delle nozioni che troverete sono le stesse presenti sul manuale in lingua inglese di cui ' dotato lo STOS; Tali nozioni saranno valide al 99% anche per la versione per Amiga (AMOS) che la Mandarin dovrebbe far uscire dopo moltissimi rinvii entro settembre. Ed ora un breve identikit del prodotto: lo STOS è nato circa due anni fa dal lavoro della coppia Franco-Greca di programmatori Lionet e Sotiropoulos. E' giunto ormai alla versione 2.5 (STE compatibile) e si è arricchito ormai di un buon numero di "estensioni" ed accessori.
Va ricordato che, sebbene lo STOS si fregi del titolo Game Creator, stiamo parlando di un vero e proprio Basic molto avanzato che dispone anche di un compilatore. Dimenticate quindi i vari S.E.U.C.K., l'ottimo S.T.A.C. e simili e preparatevi a varcare qualsiasi limite della vostra immaginazione perchè con lo STOS potete far fare all' ST tutto quello che la macchina può fare. Il primo impatto con lo STOS avviene tramite il suo editor e devo dire che l'impressione che se ne ricava è quella può sembrare un controsenso io penso che questo sia uno dei vantaggi maggiori: niente finestre particolari, tutto a portata si mano, compresi i tasti funzione evidenziati da un "promemoria" presente nella parte alta del video. Si ha la possibilità di immettere i comandi anche in modo diretto. Si hanno a disposizione i soliti tasti per l'editing e d il programma necessita dei numeri di linea. Usando il comando MODE si può passare da una risoluzione all'altra con facilità. Il comando DEFAULT o la doppia pressione del tasto UNDO consente di resettare l'editor (non il computer!) per riportarlo alle condizioni normali di utilizzo quando lo schermo risulta "sporcato", ad esempio, da qualche sprite residuo di una prova:
Uno degli aspetti più interessanti dello STOS sta nel fatto di avere a disposizione, per vari usi, 15 Banchi di memoria. Questi banchi sono delle vere e proprie "scatole" che noi possiamo creare, riempire, copiare, spostare con i dati relativi alla grafica, al sonoro, agli sprites, ecc.
Ecco allora che il vostro programma, pur essendo lungo poche righe, può racchiudere intere paginate disegnate con il diffusissimo DEGAS o con NEOCHROME.
Alcuni banchi sono riservati dal linguaggio ad un uso particolare. Il primo, per esempio, viene usato solo per gli sprite.
Questa è la lista completa dei banchi con il loro utilizzo: **guarda figura 1**

BANK 1	Dati e attributi Sprites
BANK 2	Icone
BANK 3	Musica
BANK 4	3D (attualmente non disponibile)
BANK 5	Schermate, set caratteri, dati, ecc.
BANK 6	"
BANK 7	"
BANK 8	"
BANK 9	"
BANK 10	"
BANK 11	"
BANK 12	"
BANK 13	"
BANK 14	"
BANK 15	"

figura 1

RESERVE AS SCREEN banco Riserva un banco di memoria temporaneo di 32 k per lo schermo
RESERVE AS DATASCREEN banco Riserva un banco di memoria permanente di 32 K per lo schermo. Viene salvato con il programma.
RESERVE AS SET banco, lunghezza Riserva un banco di memoria permanente per il set di caratteri con una lunghezza da definire in bytes.
RESERVE AS WORK banco, lunghezza Riserva un bando di memoria permanente per il set di caratteri con una lunghezza da definire in bytes.
RESERVE AS DATA banco, lunghezza Riserva un banco di memoria permanente come area di lavoro da definire in bytes.

figura 2

I dati racchiusi in questi banchi posso essere "permanenti" e perciò salvati assieme al programma o possono essere "temporanei"; questo vuol dire che vengono persi una volta terminato il programma stesso.
Alcuni banchi vengono "costruiti" (il termine giusto è definiti) automaticamente dallo STOS quando vengono usati determinati accessori o talune istruzioni. Altre volte, ad esempio se si vuole memorizzare in un programma una schermate, si deve prima creare un banco pronto ad accogliere i dati. Per fare ciò si usa l'istruzione RESERVE con le seguenti modalità:

guarda figura 2

Per cancellare un banco qualsiasi basta utilizzare il comando ERASE banco. Naturalmente sono possibili altre operazioni con i banchi come la copia dei dati da un banco all'altro che si effettua con l'istruzione BCOPY banco1 TO banco2 dove banco1 e banco2 devono essere numeri (o espressioni) compresi da 1 a 15 con BGRAB numero programma, b è invece possibile copiare da un programma caricato in memoria (da 1 a 4) esterno al nostro qualsiasi banco definito da b. si possono avere, infine il valore di inizio e di lunghezza di ogni banco con le funzioni START (banco) e LENGTH (banco). Termino questa panoramica sui banchi ricordando che con LISTBANK (oppure il tasto F3) è possibile ottenere la lista dei banchi utilizzati dal programma attualmente in uso. La prossima volta studieremo attentamente l'intelligente gestione del video e degli sprites che lo STOS ci consente per ora vi saluto con una "chicca". Il listato che segue dimostra come si possa ottenere con poche righe di STOS Basic un ottimo effetto di scrolling parallattico. Mi raccomando, sostituite il nome SCREEN. PI1 con quello di un disegno fatto da voi in bassa risoluzione e, se disponete del compilatore, compilate il programma per una maggiore velocità di esecuzione dello stesso.
Ciao!

```
10 rem 1990 Copyright WG&CW
20 rem demo Scrolling Parallasse
30 fade 1 : key off : mode 0 : curs off : hide
40 reserve as screen 5+
50 load " SCREEN.PI1",7
60 screen copy 5 to physic
70 fade 7 to 5
80 def scroll 1,0,10 to 320,92,1,0
90 def scroll 2,0,101 to 320,115,-2,0
100 def scroll 3,0,139 to 320,174,-80
110 def scroll 4,0193 to 320,200,-16,0
120 scroll 1 : scroll 2 : scroll 3 : scroll 4
130 screen copy physic,304,0,320,92 to physic,0,0
140 screen copy physic,0,100,16,200 to physic,304,100
150 goto 130
```

KIT SCUOLA 5

C.T.O.
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 26.000

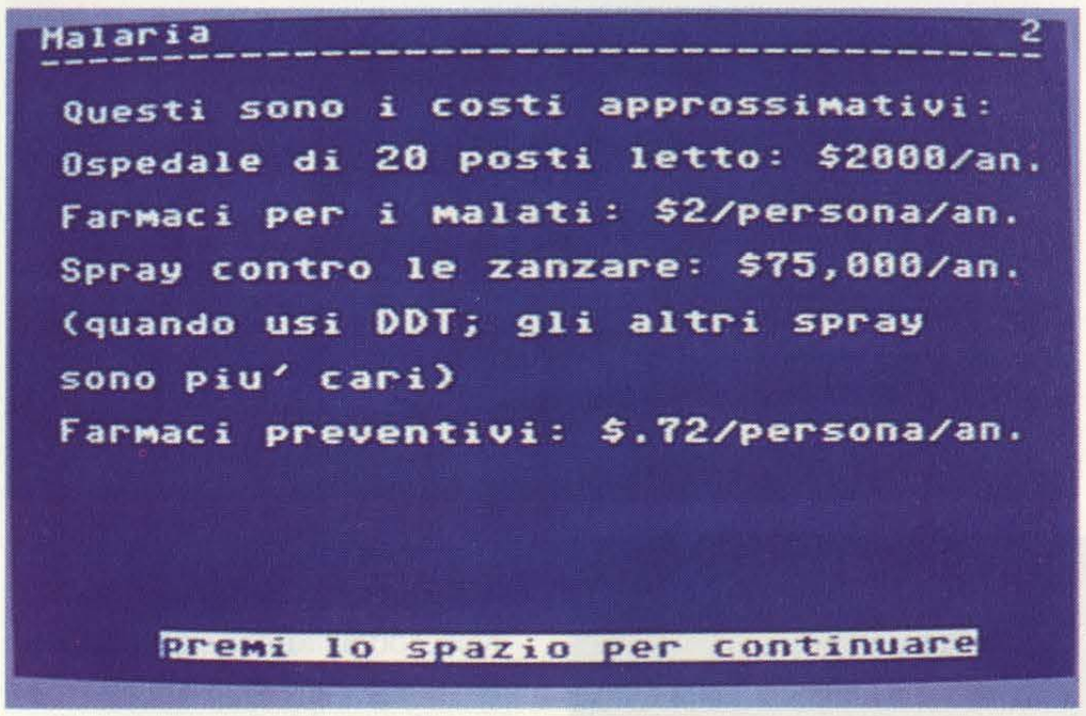
Anche se di scuola sarebbe meglio non parlarne per qualche mese (spero non ci odierete per questo) dalla C.T.O. arriva il quinto aggiornamento alla innovativa ed unica serie didattica tutta in italiano, sviluppata per il Commodore 64. Si tratta di una classica raccolta di eserciziari e mini tutori elettronici che potranno coadiuvare un piccolo ripasso delle materie studiate durante l'anno in previsione dei futuri impegni scolastici.
Sono ben 20 i programmi educativi contenuti nel quinto Kit Scuola e vanno da un complesso test culturale ad una simulazione storica, da un eserciziario sui binomi multipli ad un introduzione agli eelementi chimici, e da alcune funzioni trigonometriche ad una simulazione topografica. Non manca il classico addestramento alle quattro operazioni, un mini creatore di sprite, uno studio di dati numerici attraverso grafici ed istogrammi ed una sessione di addestramento alla scomposizione in fattori. Nel Kit Scuola 5 viene anche inserita una comoda tavolozza grafica (molto simile al vecchio Koalapainter), una simulazione medica, a carattere economico-sanitario, una routine per lo studio delle parabole ed una dimostrazione/rappresentazione di ellissi. Sviluppato interamente in italiano e dotato di ottima manualistica anche nell'ambito di ogni singolo sotto programma, il Kit Scuola 5 supera di gran lunga i suoi predecessori indirizzandosi verso tutte le fasce di pubblico e dimostrandosi così indubbiamente versatile ed indispensabile. La possibilità di gestione viene incrementata, com'è facile supporre, nella versione su disco che sveltisce e facilita notevolmente le modalità di richiamo e sviluppo dei vari programmi.

Ver. Globale: 9

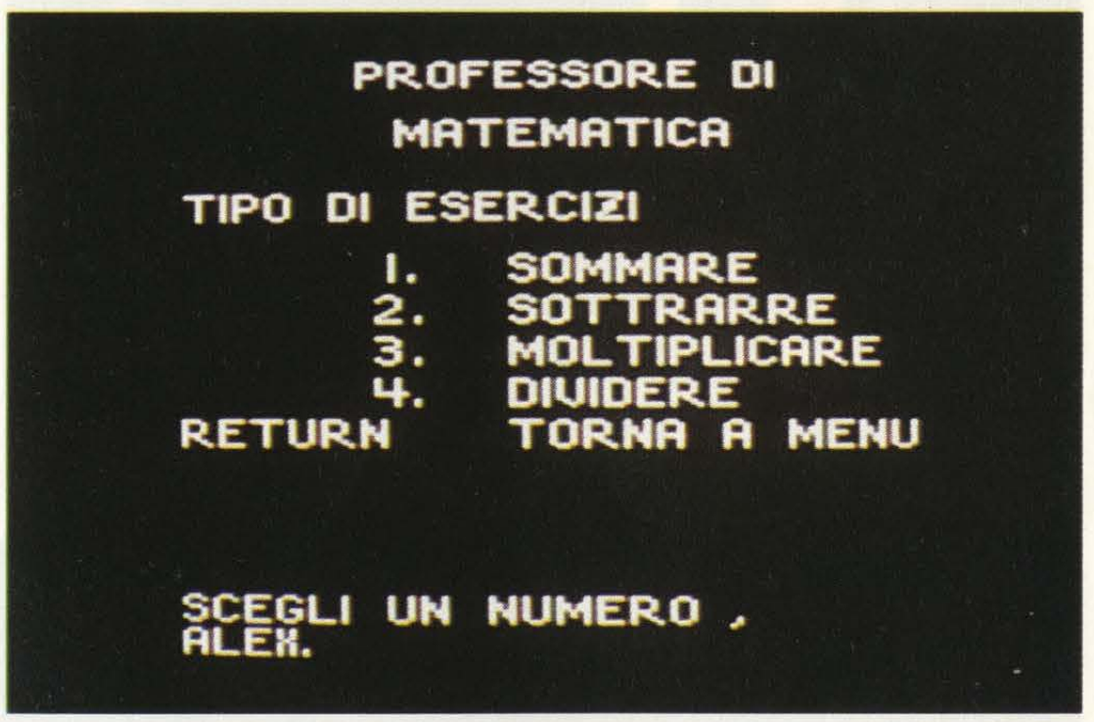
VG&CW YEP!



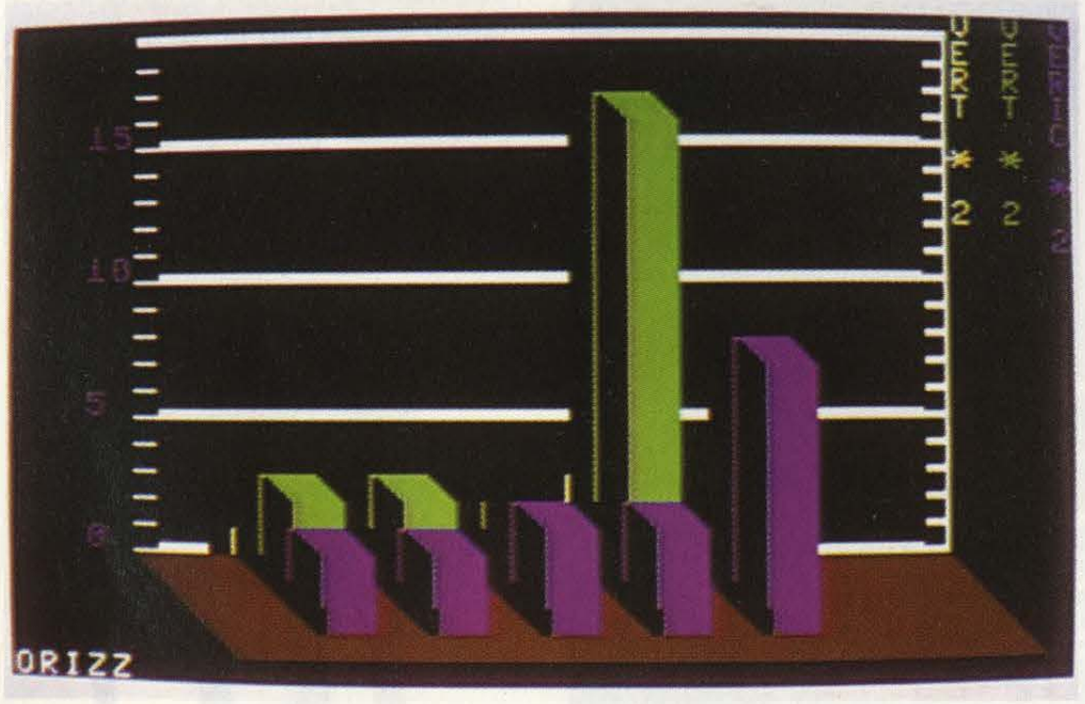
La tavola grafica stile Koala



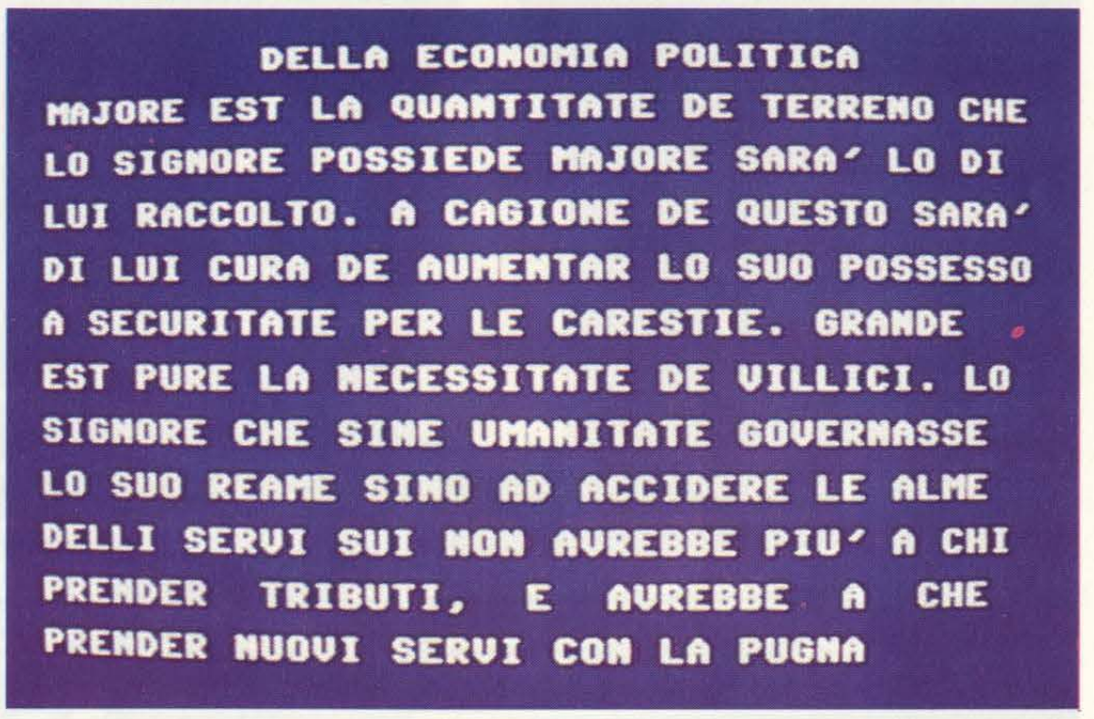
La simulazione medica



Un bel ripasso di matematica



Istogrammi sul C64?!? No problem!



Un'interessante simulazione mediavale

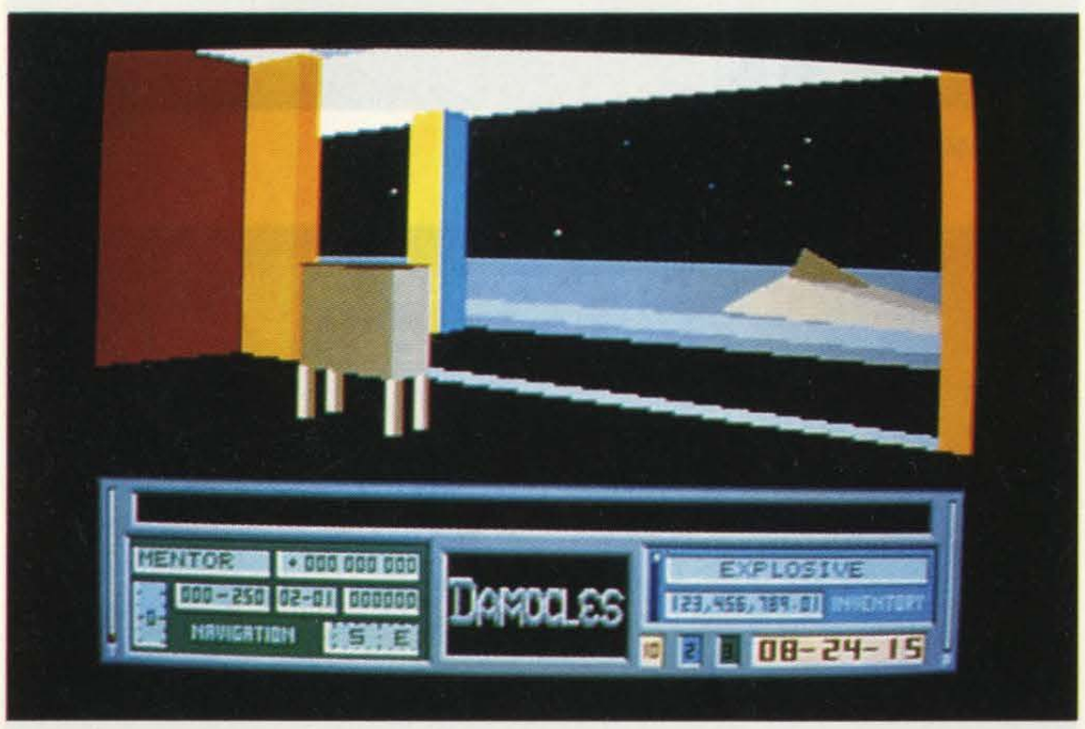
DAMOCLES

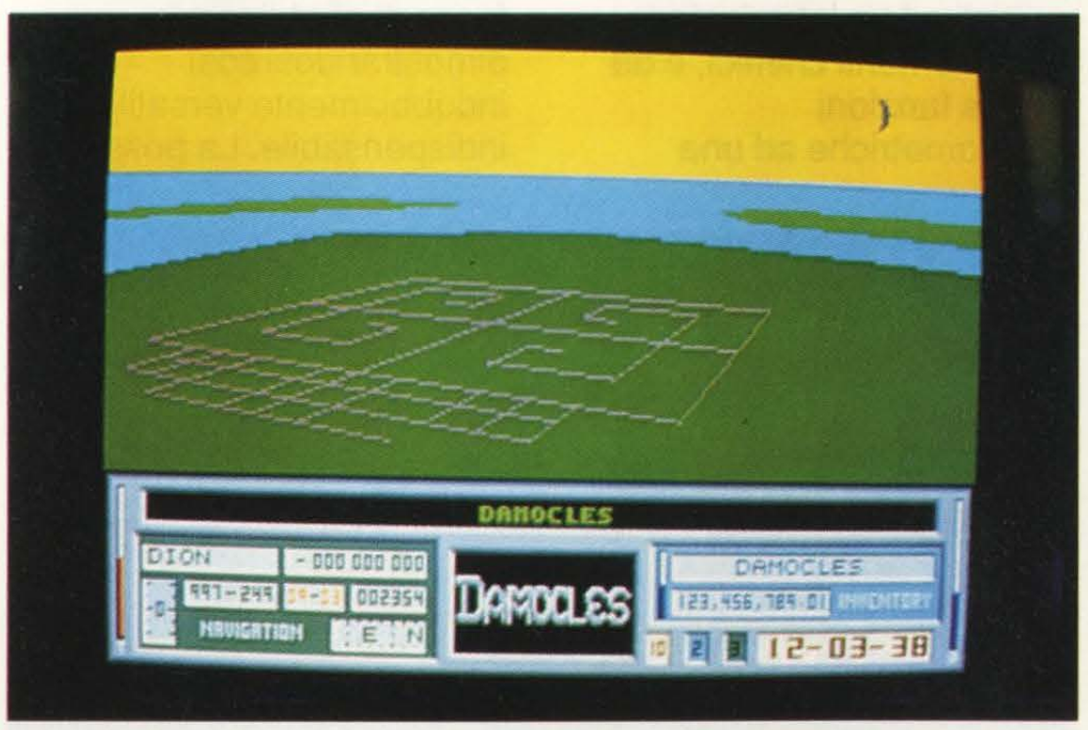
NOVAGEN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. n.p.

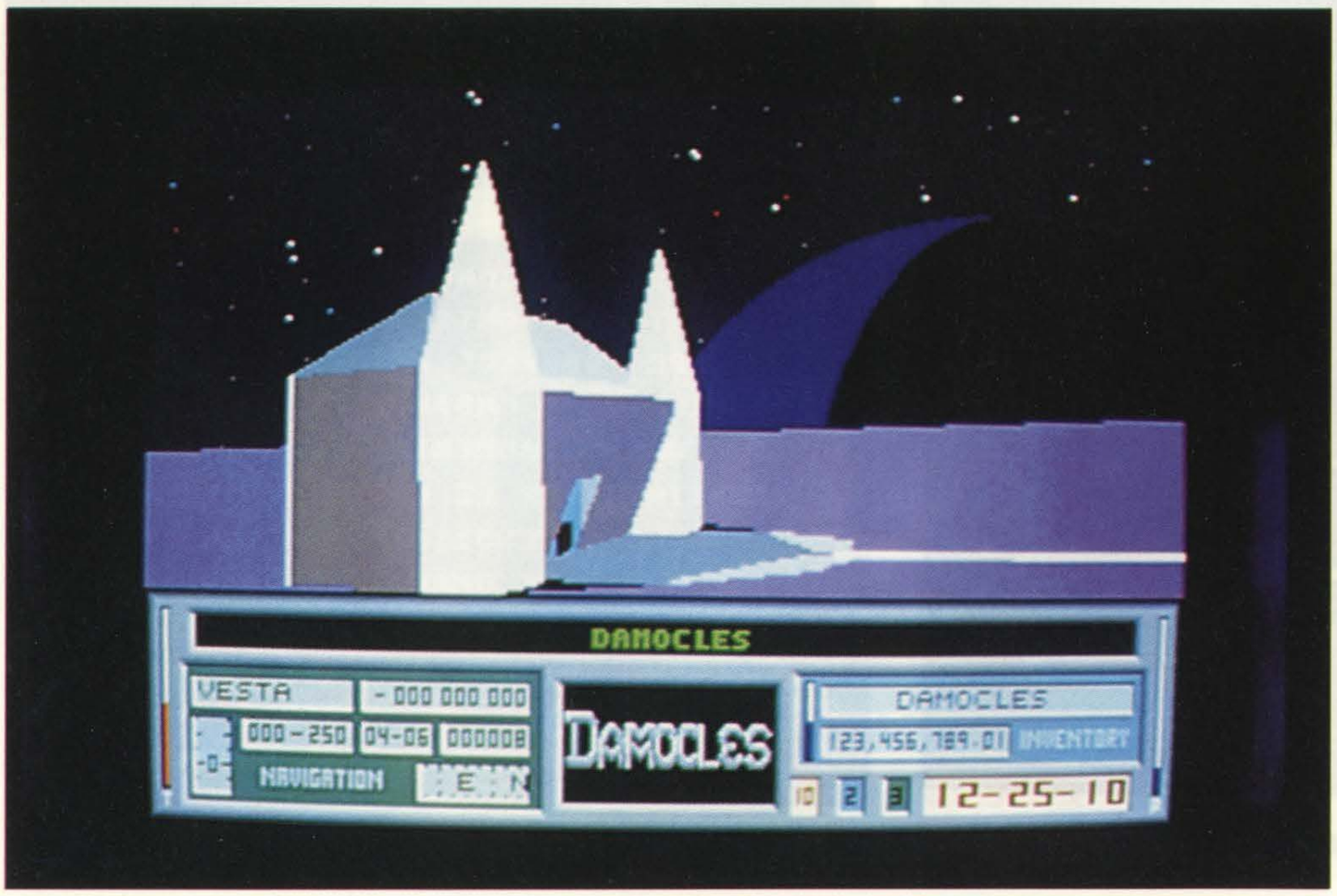
Dal grande autore della saga di Mercenary arriva il terzo capitolo della sua visione tutta particolare della "vita" negli spazi siderali computerizzati. Accendiamo allora la nostra fantasia in tutta la stupefacente realtà dello scenario di gioco ambientato nel sistema di Damocle. Una grafica entusiasmante a vettori tridimensionali solidi ci guiderà in prima persona in questa interattiva missione stellare. Destinazione: Gamma 5, il sistema solare di 9 pianeti in orbita stabile intorno a Dialis. Il pianeta Eris rappresenta una grave minaccia in quanto entrerà in collisione con la cometa Damocle nel giro di pochissimo tempo. Dovremo allora evacuarlo nel giro di qualche ora per evitare una catastrofe di dimensioni sconvolgenti. Il compito affidatoci non è perciò dei più semplici, soprattutto se consideriamo che per scoprire tutti i particolari della missione e del gioco stesso dovremo esplorare, raccogliere indizi ed interagire con un sofisticato e complesso microcosmo tanto vasto quanto misterioso. Ma il gusto della scoperta per noi "mercenari" è un po' come l'aria che respiriamo, non è vero?! Il nostro computer di bordo tuttavia ci potrà fornire un validissimo supporto tattico e strategico, coadiuvando e commentando ogni nostra azione e formando così un'inscindibile team vincente. Sviluppato partendo dalla modestissima base dei precedenti Mercenary, Damocles ci offre una sensazione di realismo addirittura sconvolgente.



Utilizzando ambienti corrispondenti alla realtà, il gioco si avvale di una rappresentazione dell'intero sistema solare conosciuto con movimenti in tempo reale di tutti i corpi celesti in esso contenuti. Potremo poi visitare lune, asteroidi, stazioni stellari e mondi sconosciuti con incredibile flessibilità e libertà di movimenti senza dover necessariamente seguire alcuno schema di gioco fisso. Graficamente Damocles nella sua estrema semplicità ci offre una visione molto realistica del mondo che ci circonda, allontanandosi dalle scomodissime forzature ed "invezioni" chiassose di giochi come Elite e F.O.F.T.







Anche la colonna sonora si sviluppa finoa a raggiungere livelli soddisfacenti, realizzando un background di indubbio impatto ed altissimo pathos. Il soggetto di gioco, già di per sè validissimo e molto originale, viene sviluppato attraverso un'ottima confezione audio visiva in grado di stregare anche il videogamer più smaliziato ed esigente. Un altra pietra miliare nella simulazione a vettori solidi di tipo spaziale. Imperdibile!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

PGA TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. n.p.

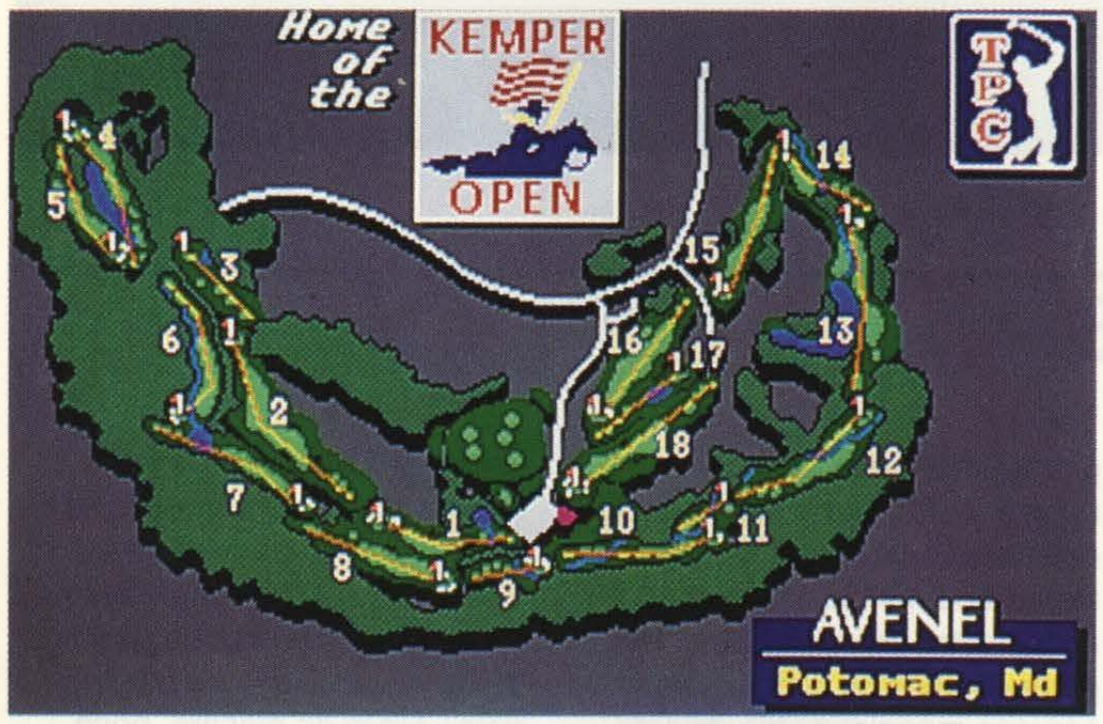
PGA Tour Golf viene creato dalla ECA è sponsorizzato dall' US PGA TOUR, ovvero l'associazione americana dei golfisti professionisti. Unico nel suo genere a vantare questo tipo di "gemellaggio" con la realtà di questo interessante ed elegantissimo sport, il gioco riesce a spingersi laddove altri esempi e prodotti del genere mai hanno osato spingersi, limitando notevolmente il livello di interazione e l'effettiva carica di interesse. Possiamo giocare numerosi tornei su percorsi di altissima complessità, mai proposti in nessun golf computerizzato. Si passa allora dal TPC a Sawgrass, a quello di Avenel, fino al West Stadium, in una vera cornucopia di green tutti rigorosamente a stelle e striscie. Dieci professionisti computerizzati del vero PGA Tour ci daranno, durante il gioco, non solo molto filo da torcere, ma persino la loro singolare interpretazione del campo, dei tiri da effettuare e della politica di gioco da adottare. Il tutto verrà quindi miscelato alle nostre prestazioni con tanto di schede statistiche che terranno conto della precisione e del numero dei colpi, del putting, della media dei tiri sotto il par, e via dicendo.

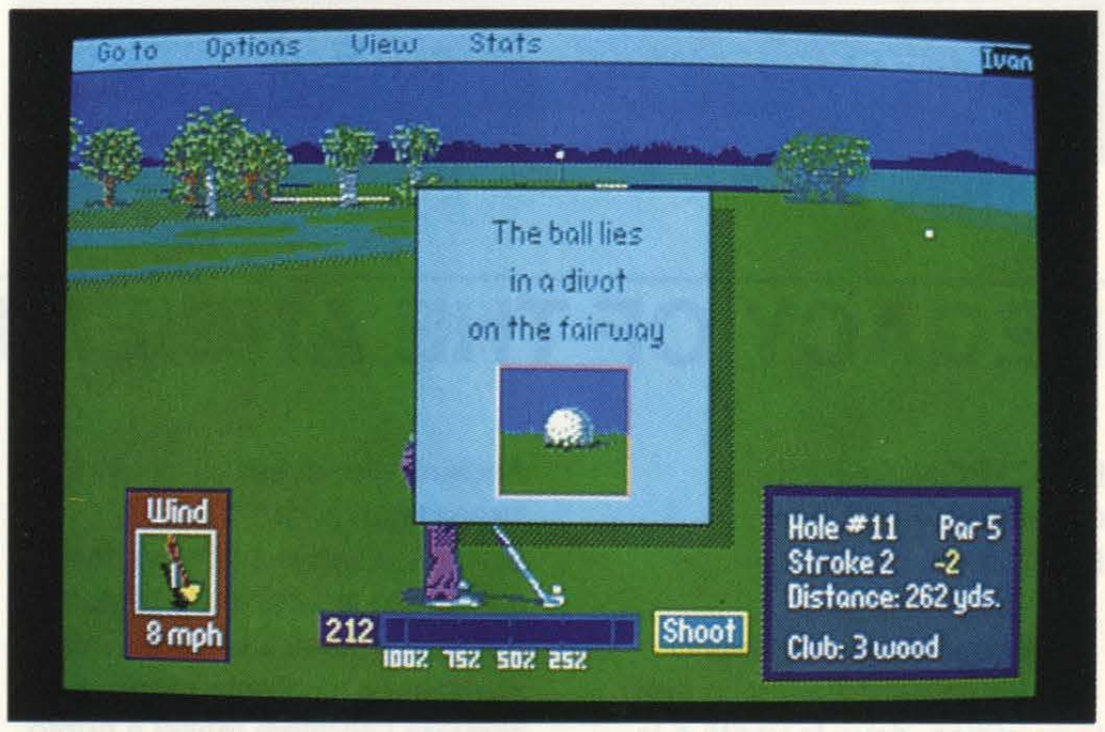
La realizzazione grafica del gioco sfrutta un'originalissima panoramica aerea e la vista all'indietro in perfetto stile da telecronaca USA, mentre il replay immediato ci consente di rivedere i tiri più belli. I commentatori ci tengono al corrente di colpi importanti e di variazioni nella classifica. Il posizionamento casuale dell'asta della bandierina ci mette poi continuamente alla



prova, evitando che ogni green lamenti, dopo qualche partita, una noiosissima ripetitività.

Si gioca con mouse, joystick o tastiera. La compatibilità dell'ottima e rivoluzionaria grafica di PGA Tour Golf viene estesa, realmente, fino alle evolutissime VGA per offrire un secondo, vero paio di occhi computerizzati sul mondo in pixel che ci circonda. Anche l'aspetto sonoro viene sviluppato a fondo con stupefacenti effetti di contorno che sfruttano Ad Lib, Sound Blaster e perfino le più sofisticate schede musicali Roland (sentiste che musica sul nostro LA-PC 1!!). Da una confezione rutilante, che ci regala tanto di cartoncino originale segnapunti e adesivo originale del PGA Tour, esce dunque la simulazione definitiva del golf; un prodotto di altissimo livello, dedicato per soddisfare anche le esigenze dei veri intenditori e dei veri giocatori. Un altro imperdibile appuntamento con l'Electronic Arts!







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

KICK OFF 2

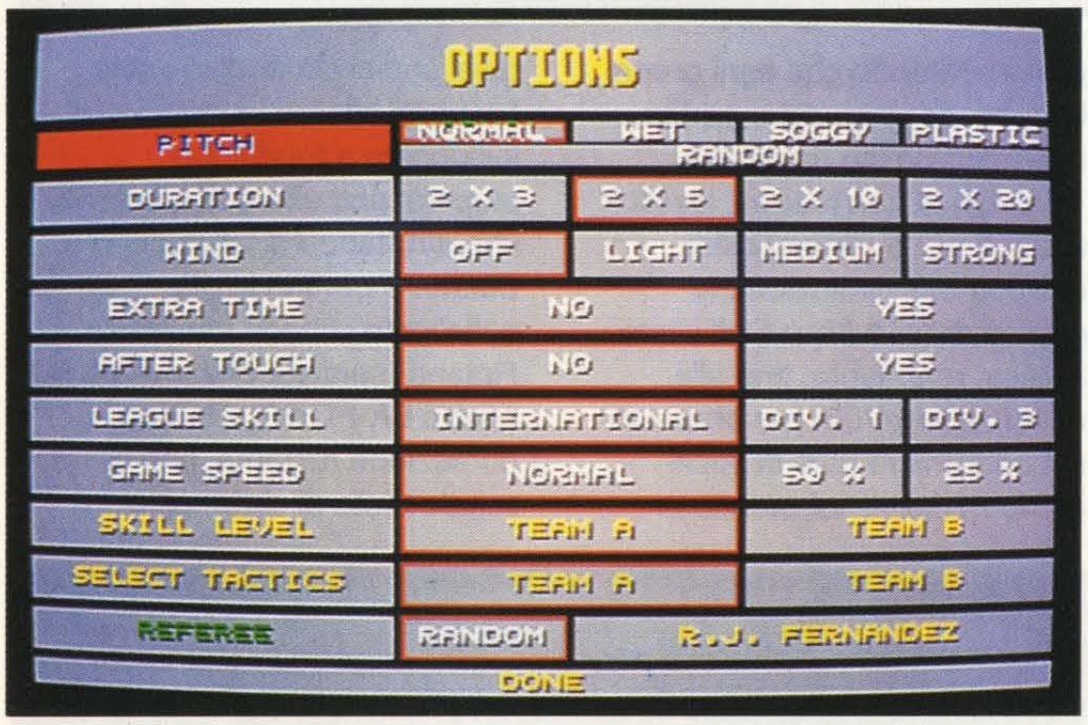
ANCO
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

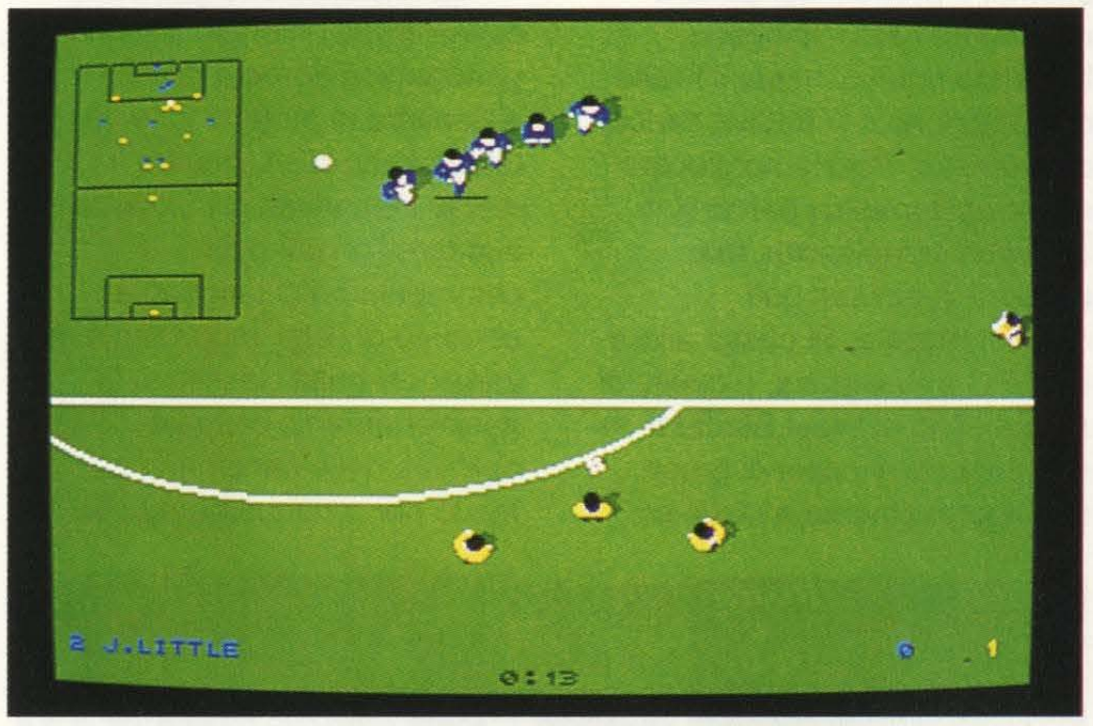
Kick Off 2 offre realmente le numerosissime modifiche e migliorie che tutti desideravano. Campo di gioco in dimensioni reali con il solito scorrimento multidirezionale, fluidissimo, nonchè quattro tipi di tappeto erboso e altrettanti venti che possono influire sull'andamento della partita; opzione da 1 a 4 giocatori mentre due di questi potranno anche competerei nsieme contro il computer o altri due sfidanti di un team avversario; campionato o Coppa, sfruttando anche squadre e tattiche sviluppate sul precedente Player Manager. C'è il Replay, che si potrà salvare su disco ed una scelta della nostra formazione, comprese le riserve, da una rosa di 16 o più calciatori. Calci d'angolo a rientrare, rimesse laterali corte o lunghe, supplementari e controllo di palla "istintivo" (con scarti, tackle, scivolate, colpi di testa e "tagliate") realizzano un estremo livello di realismo. Ci sono finalmente i calci di punizione piazzati, con tanto di barriera, che si avvalgono di un particolarissimo controllo di tiro per scavalcarla o aggirarla.

C'è infine uno speciale editor per comporre su un disco vergine una serie di replay delle migliori segnature. Se avete risparmiato i vostri soldini, senza cadere nelle tentazioni delle precedenti "estensioni" del primo Kick Off, è giunta finalmente l'ora di spenderli bene!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





LEGACY OF THE ANCIENTS

ELECTRONIC ARTS
C64/C128
PREZZO: L. 35.000

Legacy of the Ancients ci riporta nel passato, in una terra mitica, dove la verità e la lealtà regnano fra gli abitanti di Holy Point, una piccola città agli estremi confini del mondo.

Le genti di queste terre sono per la maggior parte pastori e contadini, uomini semplici con delle qualità innate, lasciate in eredità dagli antichi, The Ancient, che avevano degli straordinari poteri che permettevano loro di viaggiare attraverso lo spazio e il tempo. Per riuscire nell'intento di diventare un potente mago e scovare i sortilegi messi a punto da dodici potenti stregoni migliaia di anni fa, dovrete avventurarvi in una terra sconosciuta cosparsa di esseri strani e di pericoli. Esplorerete varie città dove incontrerete numerosi personaggi che vi daranno informazioni molto utili, potrete entrare in banca, nei negozi, nell'armeria, nel negozio delle magie ed in altri luoghi mistici che non hanno riscontro nella nostra vita quotidiana. Per poter comperare le cose che vi servono maggiormente dovrete procurarvi dei pezzi d'oro: combattendo e sconfiggendo i nemici o "più semplicemente" esplorando castelli e sotterranei cosparsi di pericoli e di rari tesori. All'inizio del gioco le caratteristiche del personaggio che impersonate hanno un valore di 15, durante le varie azioni che vi vedranno vittorioso alcune di esse aumenteranno di valore, fino al raggiungimento del valore massimo. Legacy of the Ancients è un role playing game facile da giocare, poco complesso, che si rivolge ad un pubblico che ancora non conosce i Dungeons & Dragons della SSI e che vuole cimentarsi in una impresa più abbordabile e meno complessa.

Val. Globale 8





POP UP

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO. LIT. 45.000

Prendendo spunto da game come Bomb Jack e Mario's Bros., ci viene proposto una specie di viaggio nel tempo attraverso molteplici schermi platform con oggetti da recuperare e puzzle da risolvere. Dovremo rimbalzare su piattaforme e trampolini di ogni tipo, recuperando arnesi e cibo che si riveleranno indispensabili per passare alle successive zone temporali. Una goccia d'acqua servirà a spegnere un incendio, una chiave inglese potrà aprirci un varco tra tubi e lamiere, con un martello potremo abbattere qualche muro, e con tanta tenacia potremo forse raggiungere il primo posto nella classifica degli high score. Il gioco viene realizzato su una maschera grafica base in cui troviamo l'area d'azione ed una corposa serie di indicatori di gioco; sarà necessario tener sempre d'occhio la nostra riserva di oggetti, vite ed energia per evitare di rovinare in un Game Over. Si può giocare da soli o in due, ridisegnare ogni livello di gioco o crearne nuovi a piacere, sfruttando il comodo editor di schermo implementato al programma. Lo sviluppo del game è terribilmente semplice, quanto complicato da intraprendere. Ci viene in aiuto una stupenda grafica che, anche se non sfrutta una possibile scheda VGA, realizza un simpaticissimo e colorato cartoon dinamico dall'inizio alla fine del gioco. Le animazioni sono curate e velocissime. Pop Up non è un programma da sottovalutare; se fosse stato pubblicato ai tempi delle console o anche su card per Sega, Nintendo, ecc., sarebbe stato acclamato come vero ed imperituro best seller.

Val. Globale: 7





WORLD CUP 90

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

Parlare di World Cup 90 per la nuova versione Amiga nell'ambito delle New Releases sarebbe assurdo, vista l'incredibile differenza tra l'originaria versione ad 8 Bit e quella che ci trovimao fra le mani, attesissima da tutti gli smanettoni italiani. Limitazioni di memoria considerate, sembra quasi di aver tra le mani un altro programma, completamente differente. Parlare poi in termini di presentazione, peccando di retorica e ripetitività, sarebbe impossibile e completamente inutile per offrirvi una recensione completa e "vera". Lasciamo dunque lo spazio alla lista di opzioni e caratteristiche peculiari del programma che abbiamo potuto testare e toccare con mano, salendo fino al settimo cielo della gioia di veri smanettoni socceromani! World Cup 90 impiega un ottimo scrolling multidirezionale, veloce quel tanto che basta a non farci perdere la trebisonda, più di 200 fotogrammi di animazione per ciascun giocatore, con colpi di testa, rovesciate, scivolate, passaggi, rigori, ecc. Diverse prospettive intervengono nelle diverse fasi di gioco come, ad esempio, per le segnature con replay e le massime punizioni che vengono battute in prima persona davanti all'estremo difensore avversario. Si può giocare da soli o fino in otto sfruttando il ricco e realistico database del gioco che ci permette di scegliere una qualsiasi delle 24 squadre partecipanti al Mondiale, con tanto di colorazione libera delle magliette. In particolare saremo anche in grado di giocare insieme ad un amico nella stessa squadra e fino in quattro contemporaneamente sfruttando una speciale interfaccia ottenibile opzionalmente secondo le modalità descritte nel manuale di istruzioni. Possiamo anche impostare varie tattiche di gioco (purtroppo non modificabili a piacere come accadeva nel Player Manager) ed impostare la lunghezza di ogni match da 5 a 20 minuti. Il torneo può essere giocato nella sua totalità o solo nella sezione finale con otto squadre semi-finaliste. Il gioco è veloce, complesso e snervante; i portieri si muovono con un realismo ed una imprevedibilità impressionante. Non mancano falli, ammonizioni, rimesse e calci d'angolo: insomma, la Genias non ha trascurato proprio nulla. World Cup 90 è un gioco unico nel suo genere che riesce a sviluppare una giocabilità tutta sua unita ad un livello di realismo che persino il Kick Off Anco non sempre riesce a rispettare. Nell'oceano dei videogiochi di calcio da oggi sarà facile scegliere senza rischiare di buttar via i propri denari. Un solo grido, un solo idioma: Genias! (Brancaleone non c'entra nulla!).

Val. Globale: 8,4



RAILROAD TYCOON

MICROPROSE
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 79.000

Finalmente è uscito anche in Italia il tanto atteso RAILROAD TYCOON della Microprose, una fantastica simulazione, che vede i giocatori impegnati (come costruttori di ferrovie) sia in Europa sia negli Stati Uniti in corse contro il tempo per riuscire a precedere gli avversari nella posa dei binari in luoghi fino ad allora inaccessibili agli uomini. Vi troverete coinvolti nella grande corsa per la conquista del West, potrete essere il primo a collegare la sponda orientale degli USA a quella occidentale, un traguardo che imprimerà con lettere di fuoco il vostro nome negli annali di mezzo mondo.

All'inizio del game dovete scegliere il grado di difficoltà ed il luogo dove operare (gli USA o l'Europa) oltre al periodo che può anche coincidere con la nascita delle prime linee ferrate sul continente. Potrete trovarvi faccia a faccia con i cow-boy americani o con le giubbe rosse canadesi e spesso dovrete fare i conti con i pellirosse che non vedono di buon occhio il passaggio del cavallo d'acciaio sulle loro terre. In questi casi dovrete dimostrarvi delle perfette carogne, disinteressandovi delle ragioni dei più deboli, per far trionfare gli interessi della vostra compagnia ferroviaria sulle società avversarie, che cercheranno con tutti i mezzi di farvi fallire. Il programma è commercializzato sia in versione da tre pollici sia da cinque. L'installazione su hard disk è semplicissima, basta un comune xcopy o copy *.* . Finalmente possiamo complimentarci con la Microprose che ha abbandonato la tecnica dei dischi chiave, una metodologia che ha sempre creato dei problemi solo agli utenti onesti. Ora l'unica protezione consta nel riconoscimento di una locomotiva che è disegnata sul corposo manuale. I voluminosi manuali, la confezione lussuosa ed il prezzo abbastanza contenuto sono la vera arma contro i pirati del software e ci pare che la Microprose abbia imboccato la strada giusta (come già hanno fatto le case produttrici di software avversarie tipo Spectrum Holobyte). Non parliamo poi del piacere di avere fra le mani un programma originale, con i manuali in carta patinata, rispetto alle bieche fotocopie che solitamente accompagnano una copia pirata. Il game vede tutte le schede grafiche in commercio, dall'EGA alla CGA, dalla MCGA alla VGA in alta risoluzione a 256 colori.

Unico problema che abbiamo riscontrato è stata l'incompatibilità con il driver di gestione del nostro mouse (che normalmente viene caricato automaticamente tramite file batch), che impediva il caricamento di RAILROAD TYCOON che si bloccava sul secondo disco, cosa questa abbastanza strana, anche se c'è da dire che sul manuale viene chiaramente detto di togliere tutti i files residenti in memoria che non siano quelli DOS. Tenete inoltre presente che se avete solo 512K di memoria non potete usare versioni DOS superiori alla 3.20.

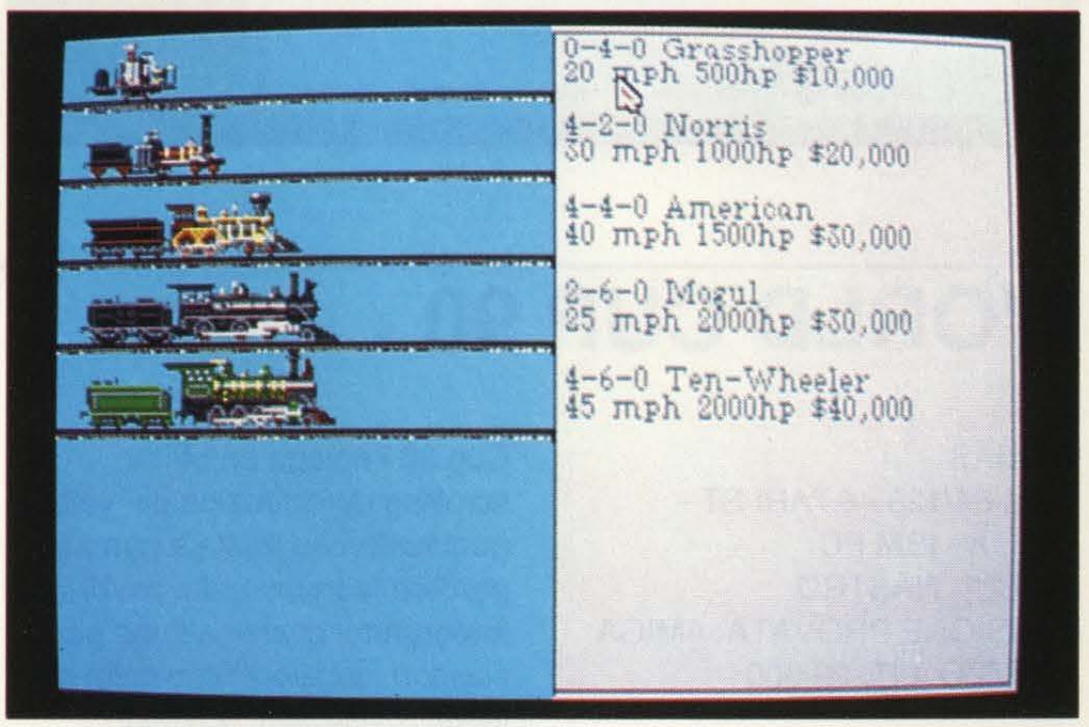
La possibilità di utilizzare il mouse, oltre alla tastiera, rende facilissimo districarsi fra i vari menu e le numerose opzioni che compongono RAILROAD TYCOON, una simulazione un po' complessa, che riesce ad entusiasmare anche il giocatore più esigente. Un game adatto anche a chi si avvicina per la prima volta a questo fantastico mondo dei boardgames, che contemporaneamente non mancherà di soddisfare anche chi è appassionato di wargames complessi come quelli advanced della SSI.

Dopo SAMURAI che ci aveva lasciati perplessi, la Microprose ha sfornato un ottimo programma, che certo non mancherà di mettersi in luce nelle varie hit che popolano il mondo del software per PC, Atari ed Amiga.

Val. Globale 9

VG&CW YEP!







DEATHLORD

ELECTRONIC ARTS
C64/C128
PREZZO: L. 22.000

Rieccoci a parlare di un gioco di ruolo della ELECTRONIC ARTS: DEATHLORD, un game che assomiglia molto ai primi episodi della saga ULTIMA della ORIGIN. Scopo del giocatore è scoprire la sorgente della forza del signore del male nel mondo di Lorn, per poter ottenere i favori e la riconoscenza dell'imperatore di Kodan. Per riuscire nell'impresa dovrete esplorare: terre sconosciute, castelli e sotterranei, alla ricerca di oggetti interessanti, di sortilegi e della conoscenza indispensabili per superare la prova finale e sconfiggere il diavolo ed i suoi servi. Nulla di nuovo. Il solito background che fa da sfondo ad un gioco di ruolo ed ai vari DUNGEONS&DRAGONS, c'è solo da augurarsi che (anche questa volta) il dungeon master sia all'altezza della situazione.

Il programma è su due dischi, quattro facciate piene zeppe di informazioni ed immagini, questo rende il susseguirsi delle azioni (alcune volte) troppo lento per il continuo cambio dei dischi, ma ciò è dovuto anche alla poca memoria del C64 che con i suoi "miseri" 64 kram, non finirà mai di stupirci. Ora passiamo all'avventura: ricordatevi che l'imperatore ha promesso ben 100.000 pezzi d'oro ed un feudo ad ogni componente la squadra da voi capitanata, se riuscirete nella missione. La storia è ambientata in un lontano mondo mitico che ha le proprie basi nella cultura orientale. Una terra popolata da strani esseri (draghi, folletti, maghi, orchi ed altre creatura della fantasia umana). Col programma vi viene fornita una mappa parziale del terreno degli scontri, tutto ciò che non è segnalato sulla carta dovrete scovarlo voi con il vostro gruppo ed aggiornare, man mano che vi inoltrate nell'avventura, lo stato delle vostre conoscenze.

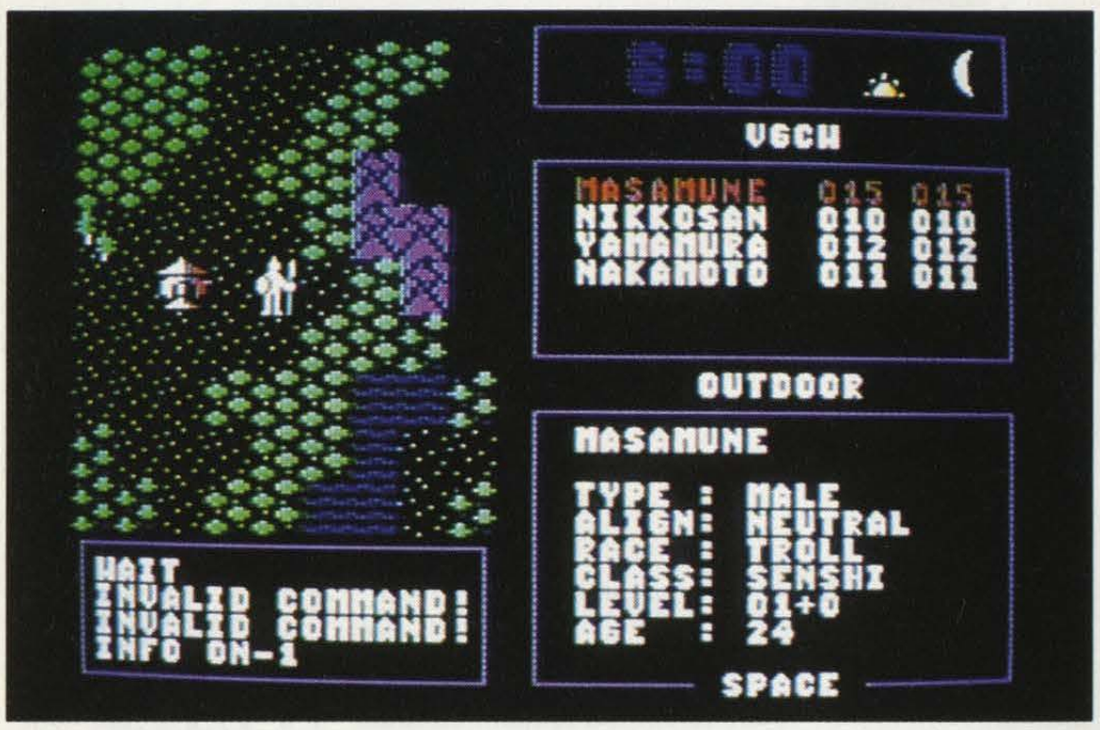
Potrete incontrare ben 128 diversi tipi di esseri e mostri, dovrete esplorare un mondo immenso, composto da 16 continenti separati fra loro da grandi mari ed oceani. Navigherete fra acque agitate e burrascose alla ricerca di un lido amico, cercando di sopravvivere ai furori del mare e dei suoi abitanti. Vi inoltrerete in pericolosi sotterranei, quando vi sembrerà di avere finalmente trovato la giusta via per uscire e continuare l'avventura vi accorgerete di essere solo a metà dell'opera. Alcuni dungeons hanno più di sedici livelli con porte magiche e mura che scompaiono per poi riapparire, cercate di trovare i cristalli speciali e di raccoglierli senza cadere in tranelli o essere colpiti dagli avversari.

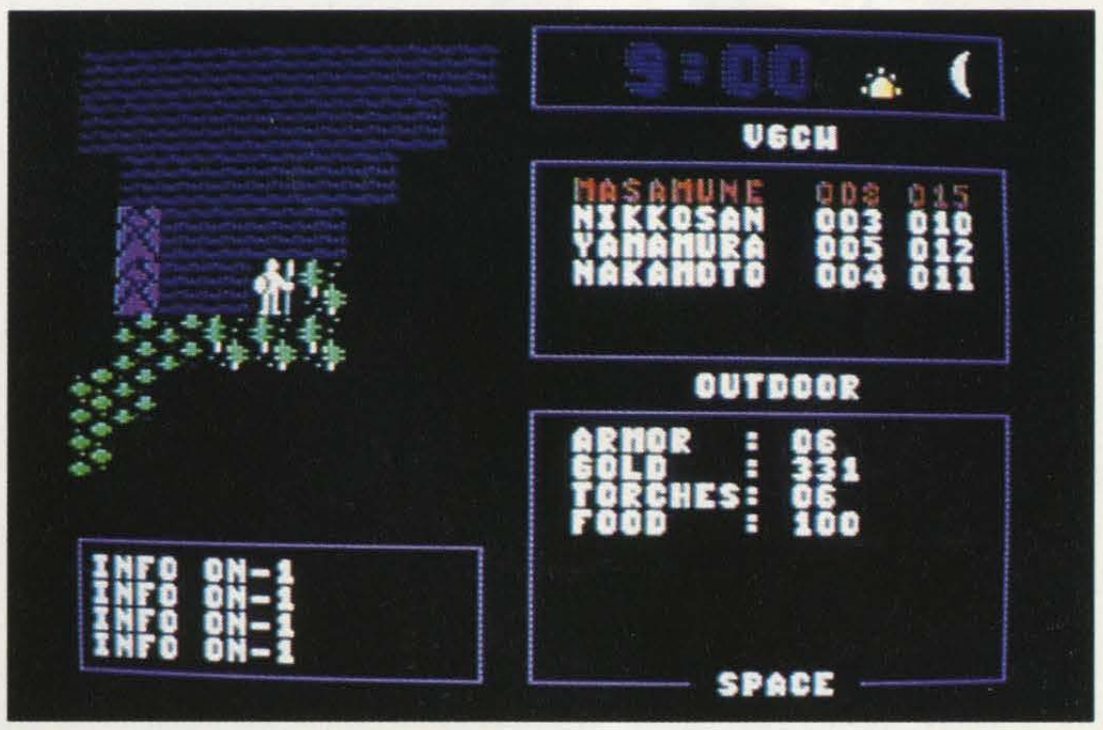
Il male ed il bene si contrappongono con caratteri che possono appartenere a sedici classi differenti, ogni carattere ha sette attributi che ne determinano la potenza e la forza, ci sono poi 84 diverse magie.

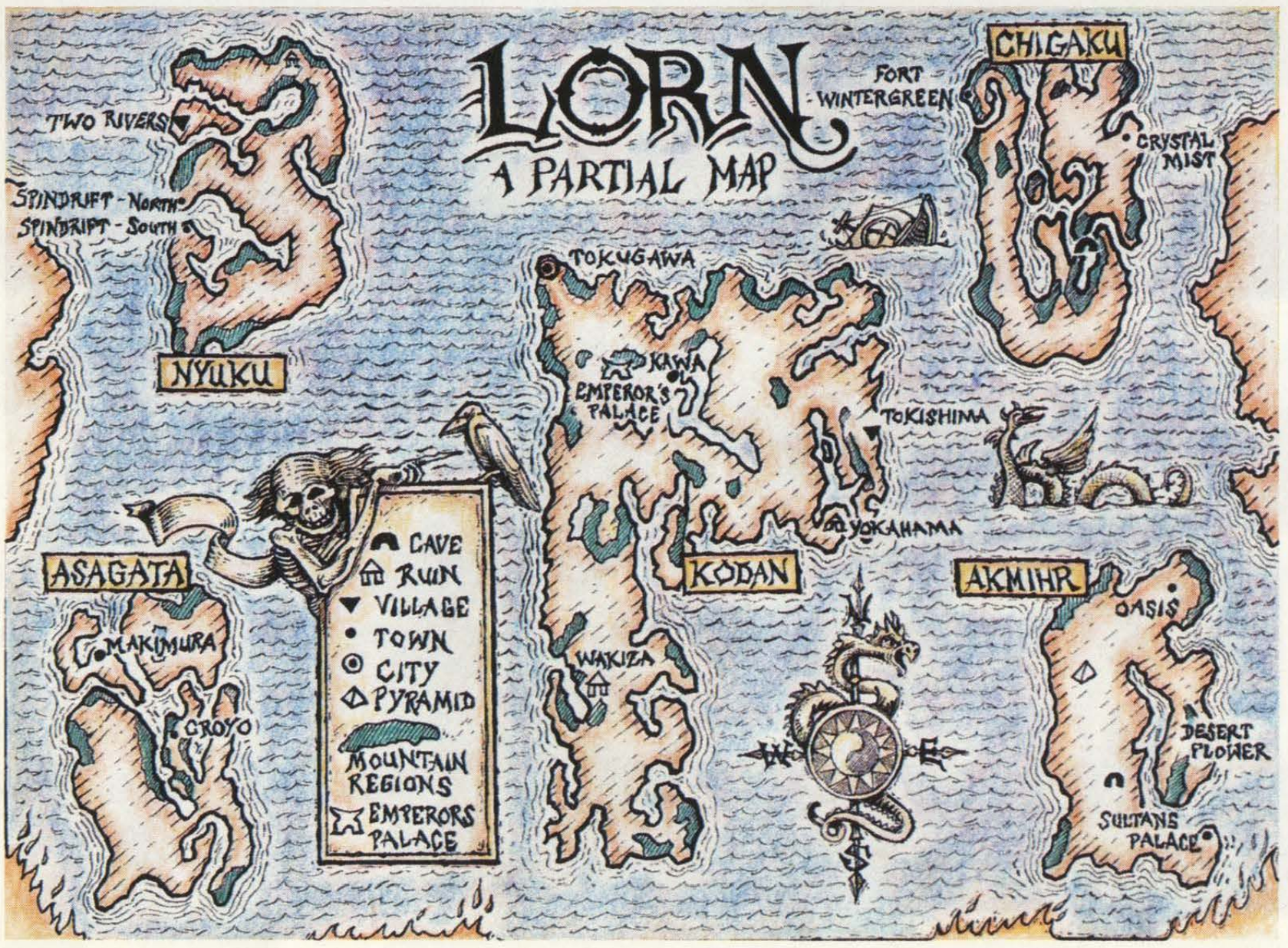
Solo un essere segnato dal destino può superare tutte le prove che lo attendono e riuscire nell'impresa finale. Le armi ed i guerrieri che si confrontano in DEATHLORD hanno le basi nella cultura giapponese: combatterete contro potenti samurai, affronterete Ronin, ninja, senshi ..... Come nella vita di tutti i giorni anche in questa avventura un ruolo fondamentale lo svolge il denaro, senza oro non troverete nessuno propenso a darvi una mano o delle informazioni o degli oggetti utili per la spedizione.

Fra le varie cose che potete trasportare ci sono vari tipi di armi e di oggetti utili, oltre ai sortilegi per i quali siete abilitato.

Diventare un potente mago vi potrà essere più utile che capitanare un agguerrito esercito, non dimenticatevi mai che state combattendo una battaglia mistica contro le forze del male.





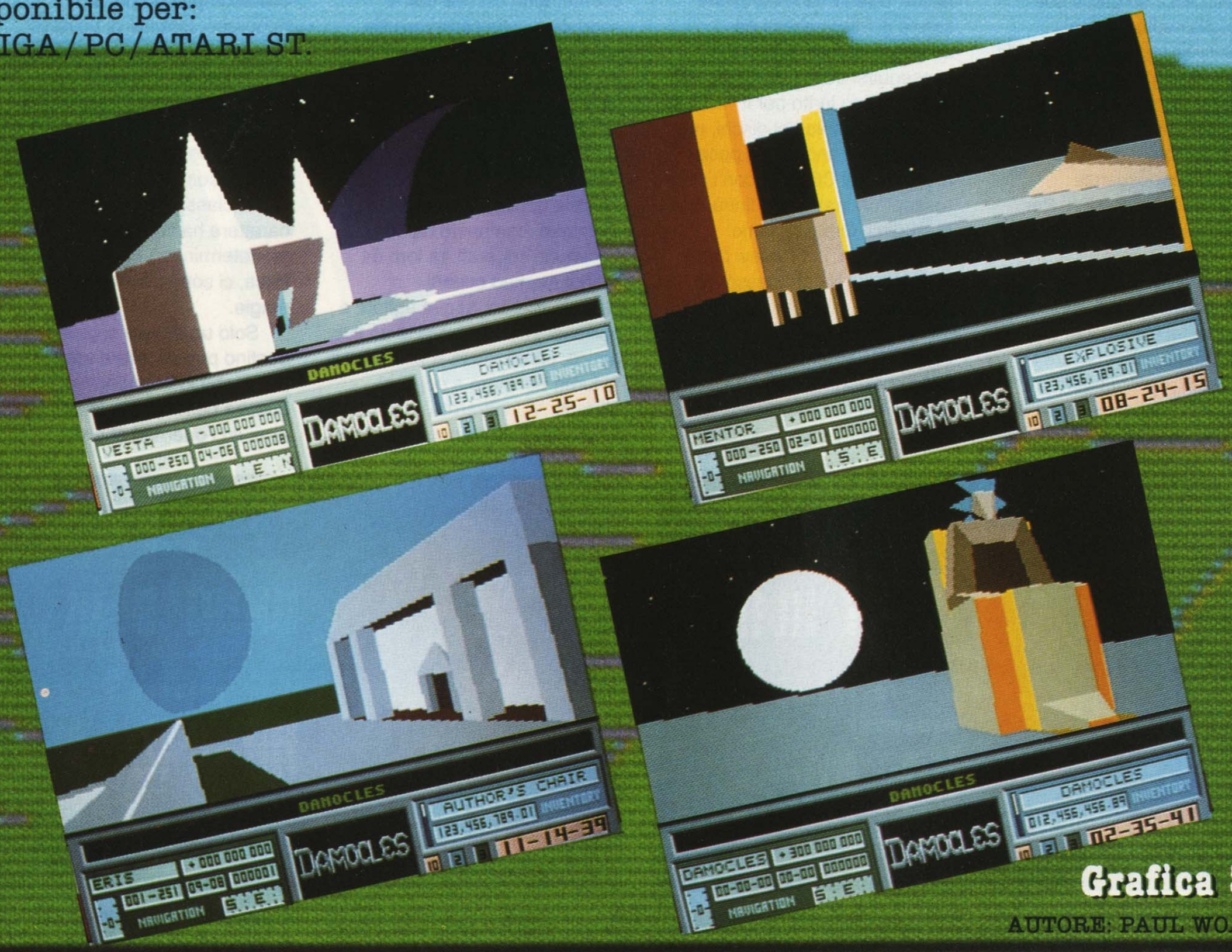


Val. Globale 8

Damocles

ACCENDETE LA VOSTRA FANTASIA NELLA REALTÀ DELLO SCENARIO DI GIOCO DEL SISTEMA SOLARE DI DAMOCLE

Disponibile per:
AMIGA / PC / ATARI ST.

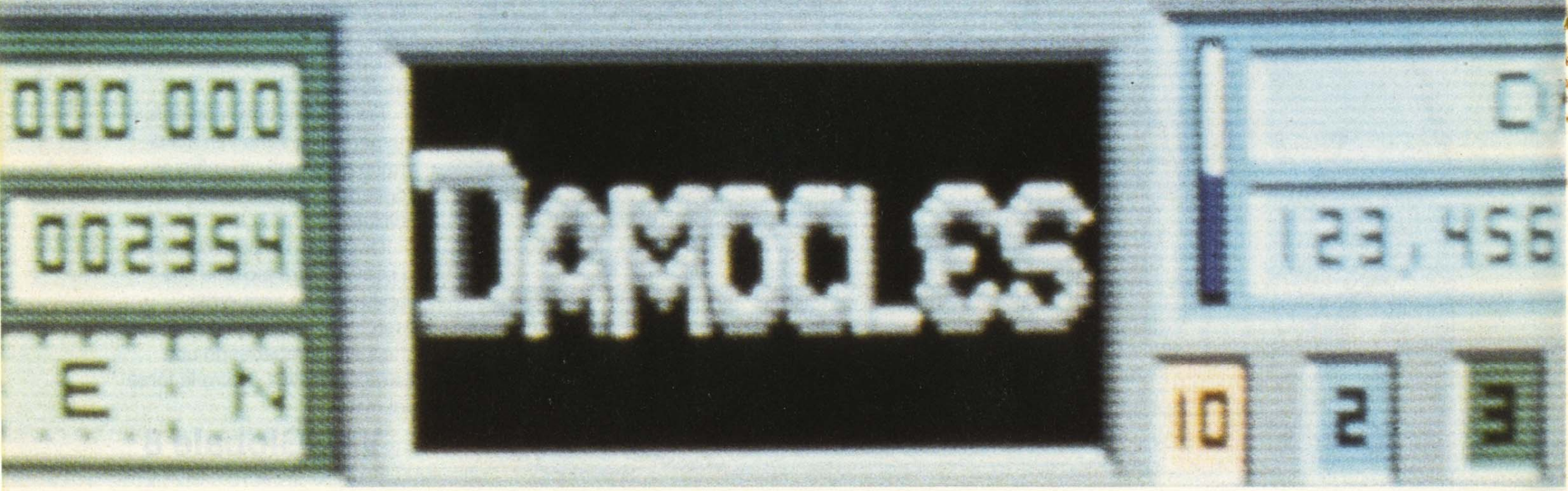


Grafica 3-d

AUTORE: PAUL WOAKES

L'IMPRESSIONE DI REALISMO È SCONVOLGENTE

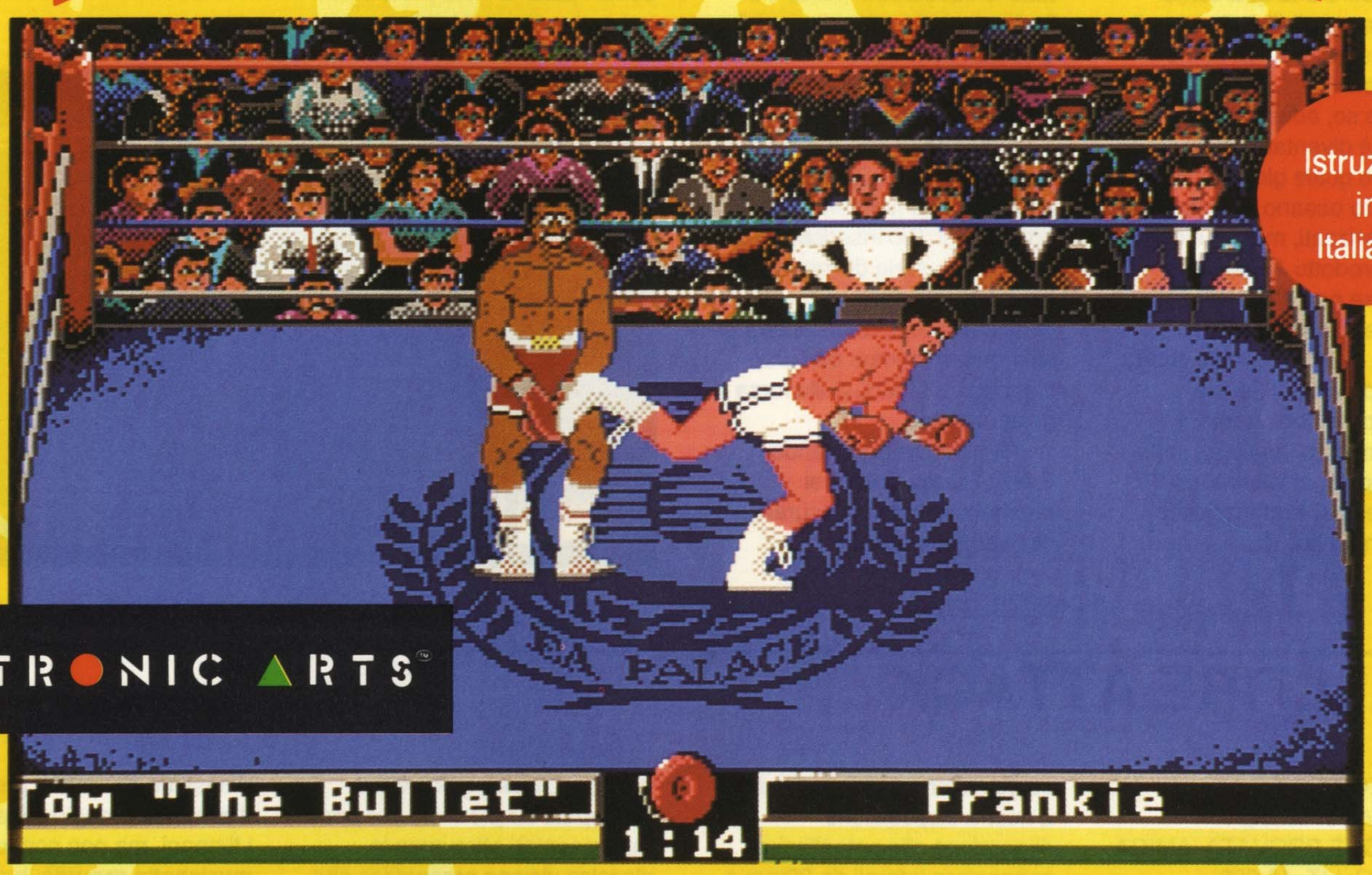
DAMOCLES



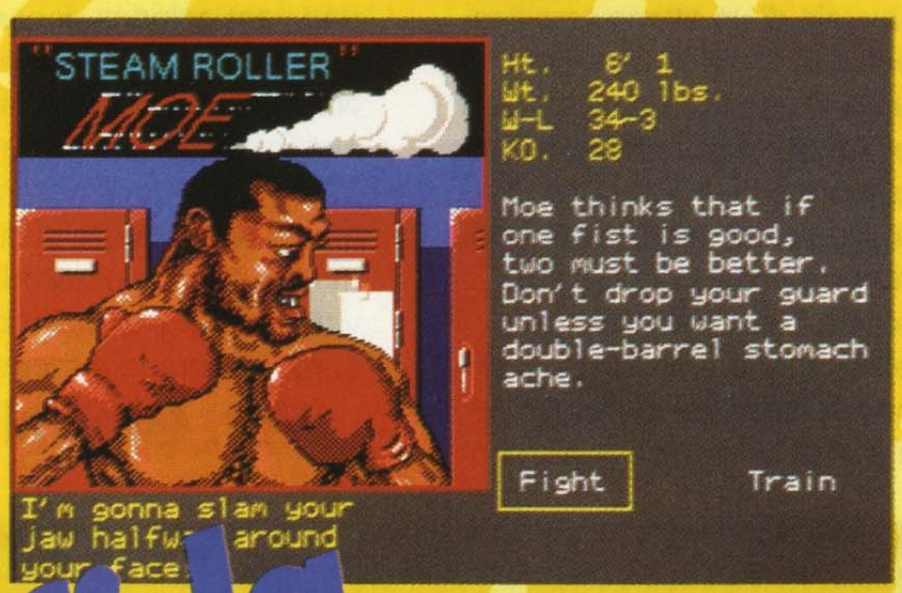
C.T.O. **40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F - Tel. (051) 75.31.33 (r.a.) - Telefax (051) 75.34.18**

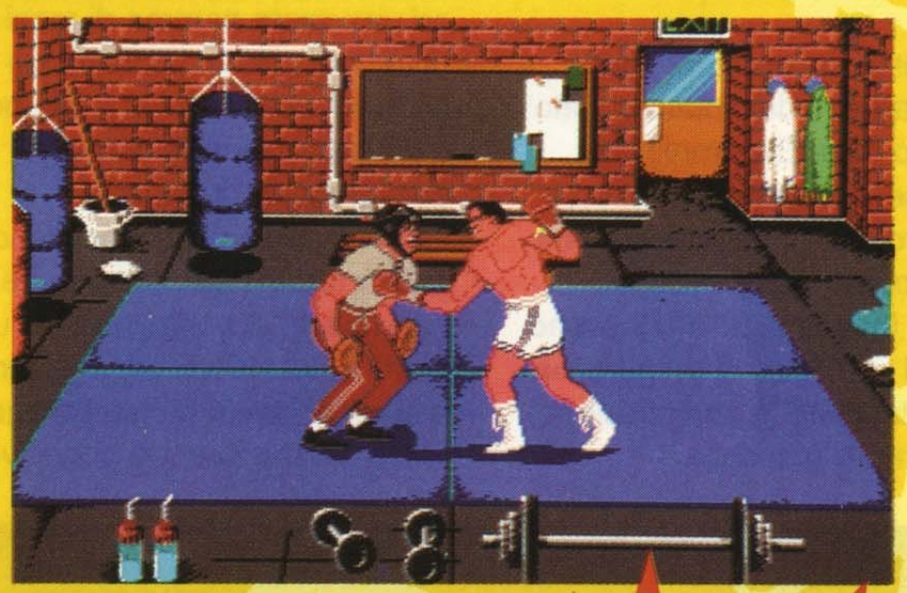
BOXING

LOWBLOW™



ELECTRONIC ARTS®





Sfida il campione del mondo !

Disponibile per PC

Colonna sonora con Ad Lib

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

AUDIOGENIC
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. n.p.

Dopo il grande successo avuto sugli 8 bit (con più di 100.000 pezzi originali venduti), la Audiogenic ha deciso di convertire il suo best seller di calcio anche per Amiga e Atari ST. Emlyn Hughes International Soccer offre una quantomai realistica possibilità di vivere il magico soccer su un home computer.

Sì, lo so, adesso come adesso è diventato difficilissimo scegliere quale gioco comprare in un vero oceano di football computerizzati, ma questo nuovo prodotto Audiogenic merita, se non altro, una particolare attenzione con qualche buona prova su strada dal negoziante di fiducia.

Il soccer Audiogenic si presenta infatti analogo, sotto molti aspetti, al World Cup 90 della Genias. Non mancano allora, in un tipo di rappresentazione laterale a scorrimento dell'area di gioco, i colpi di testa, le scivolate, i falli, i colpi di tacco, i rigori, le rimesse laterali, i corner, nonchè tutta una gamma di aspri contrasti tra i giocatori che vengono realizzati con un incredibile spreco di animazioni, frame dopo frame.

Ma non è tutto, perchè il programma ci permette di introdurre e gestire a piacere tutte le squadre, impostare il livello di abilità individuale dei giocatori ed amministrare la squadra durante l'intera stagione calcistica.

La forma di ogni atleta viene poi gestita dal programma che ne varia continuamente le prestazioni. Ciò inserisce un'ulteriore serie di variabili da tenere in altissima considerazione, onde evitare di scendere in campo con una compagine al 50% della forza e della potenza.

Graficamente parlando Emlyn Huges Soccer si presenta abbastanza curato, decisamente veloce e piacevolissimo da vedere.

Ottime le animazioni dei falli e delle rimesse, così come il fluidissimo scrolling. La "solita" visione laterale del campo si avvale tuttavia di una particolare tridimensionalità che viene sviluppata anche a livello dei moltissimi sprite animati sul terreno di gioco.

Manca però ancora qualche finezza che solo la Genias, fino ad oggi, è riuscita a proporre, come i punti di vista prospettici, nei replay e nei calci di rigore, nonchè la possibilità di giocare contemporaneamente in due, nella stessa squadra, o in quattro grazie alla speciale interfaccia. E.H.S. è il World Cup 90 del Campionato Internazionale. Vincente è comunque l'estrema ed eccentuata dinamicità d'animazione che si avvicina notevolmente ad una probabile realtà arcade.

Val. Globale: 8,2

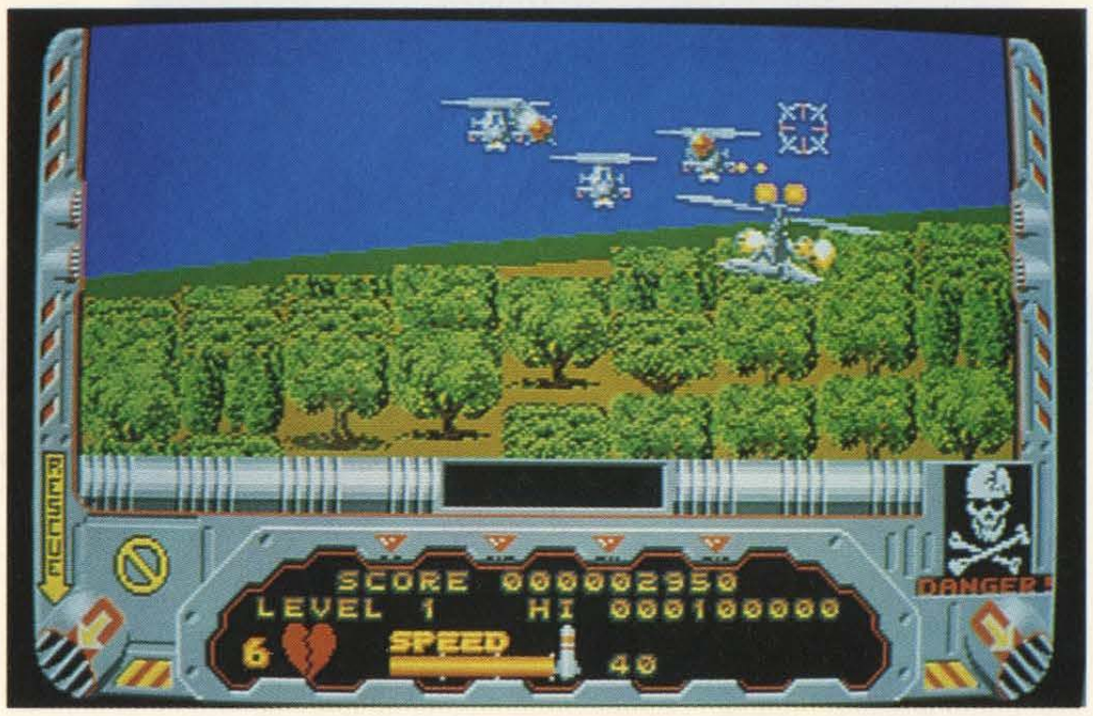


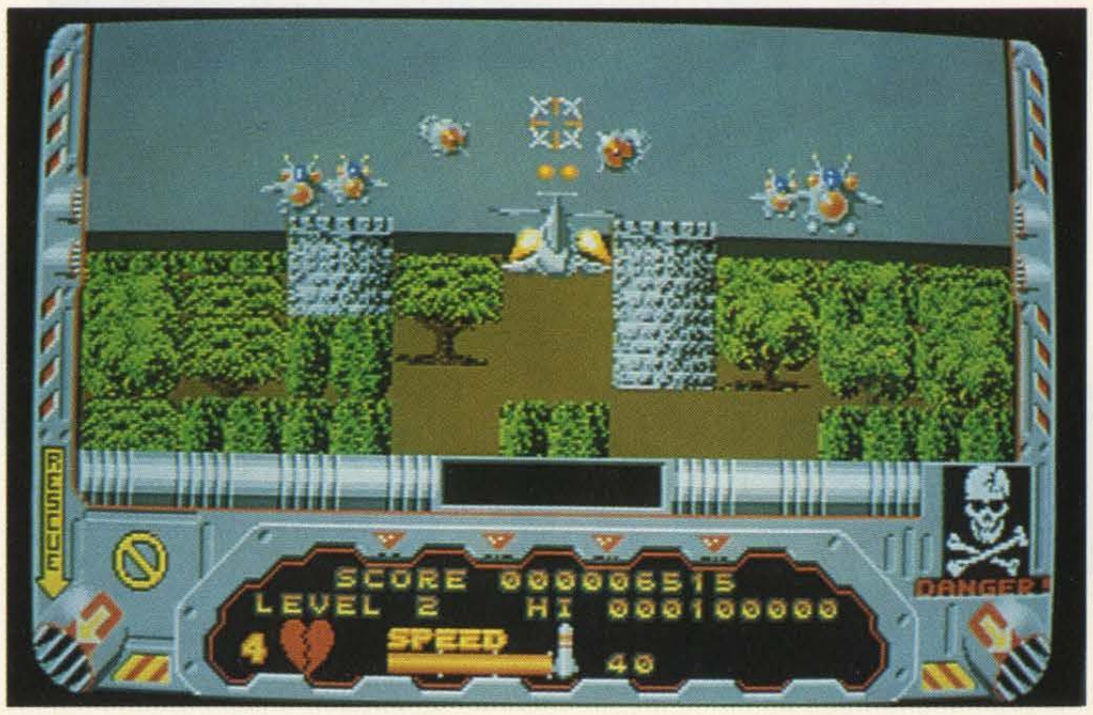
HELLFIRE ATTACK

MARTECH/ECA
CBM64/128 - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 15.000

Questo nuovo gioco della Martech, distribuito in tutto il mondo dalla Electronic Arts, potrebbe essere riassunto in due parole: uno stupendo clone di Afterburner, a bassissimo prezzo. Invece di un F-15 siamo infatti al comando di un gunship Cobra, lanciato in una missione di guerra ai limiti della sopravvivenza umana. Le armi a nostra disposizione rispondono alle potentissime cannoniere laterali da 20mm e ad una vasta gamma di razzi a ricerca di calore, installati sui piloncini della fusoliera. Ma non è finita qui, proprio come accadeva in Afterburner il nostro mezzo di attacco dispone di una turbina particolare che gli garantisce, di volta, in volta, una sprint velocissimo per aggirare e sorpendere in un lampo ogni tipo di postazione od offensiva nemica. L'intero gioco viene sviluppato su più livelli che sono rappresentati attraverso la classica visione prospettica che si avvale di un ottimo scrolling verticale. I fondali, a questo punto, da sempre nota stonata dell'Afterburner Activision, sono notevolmente più curati e meglio definiti proprio al fine di proporre la massima realtà arcade. I movimenti dell'elicottero e dei mazzi nemici sono sempre veloci, anche se gli sprite delle esplosioni sono rimasti un po' goffi e grossolani. Il commento audio c'è e spacca i timpani, ma non con le solite musichette assurde, bensì con una vera colonna sonora che sembra tratta da Apocalypse Now. La giocabilità è ottima e supporta egregiamente la carica di interesse del programma grazie ad un livello di difficoltà medio, capace di stimolare il videogamer per molte ore senza frustrarlo a morte.

Val. Globale: 8





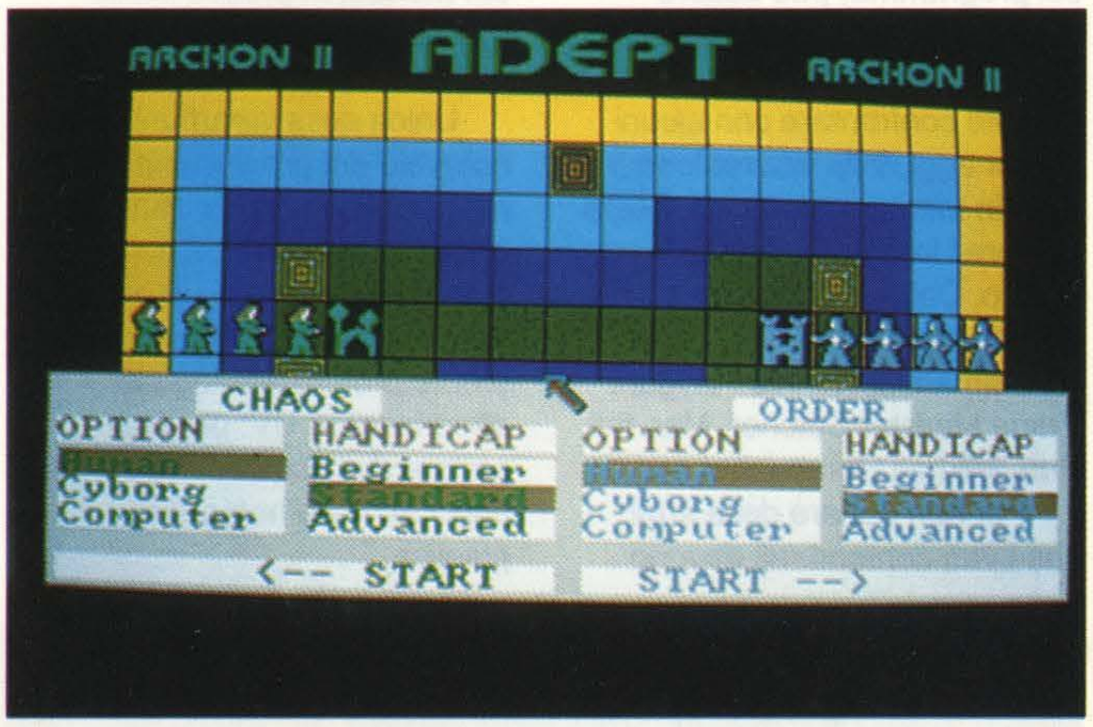
THE ARCHON COLLECTION

ELECTRONIC ARTS
AMIGA
PREZZO: LIT. 38.000

Appartiene alla Software Classics la specialissima raccolta dei due Archon, pubblicati qualche tempo fa dalla Electronic Arts. Nati e sviluppati come avveniristici fantasy-scacchi del futuro, i due giochi da tavolo sono riuniti in un unico package. Come molti ricorderanno in entrambi gli Archon ci troviamo a manipolare una serie di pezzi disposti su una scacchiera magica che prevede mosse e spostamenti alquanto insoliti e relativi al diverso potere delle varie pedine. Al posto di re, fanti, torri e alfieri, abbiamo stregoni, draghi, salamandre, sirene, fenici, chimere e tutta un'accozzaglia di mitiche creature, distribuite diversamente per entrambe le fazioni che si danno battaglia. I pezzi non vengono infatti distribuiti in maniera simmetrica fra le due squadre, al semplice fine di rendere ancor più originale il soggetto di gioco. Fondamentalmente i pezzi si equivalgono a due a due, mantenendo chiaramente le possibilità di vittoria eguale per entrambe gli schieramenti. Si gioca con il mouse sfruttando un sistema di interazione semplicissimo, proprio come avviene in qualsiasi simulatore di scacchi attualmente disponibile per Amiga. Lo scopo del gioco, in entrambe le versioni di Archon, è quello di catturare il massimo pezzo nemico, facendo uso di varie tattiche di movimento e dei vari poteri magici dei personaggi. Ottimo è l'aspetto grafico dei due giochi, che supporta spettacolarmente le fasi di combattimento ed il commento sonoro. Se cercate un gioco avvincente e duraturo, dotato di un'insuperabile originalità, la compilation fa per voi.

Val. Globale: 8,8





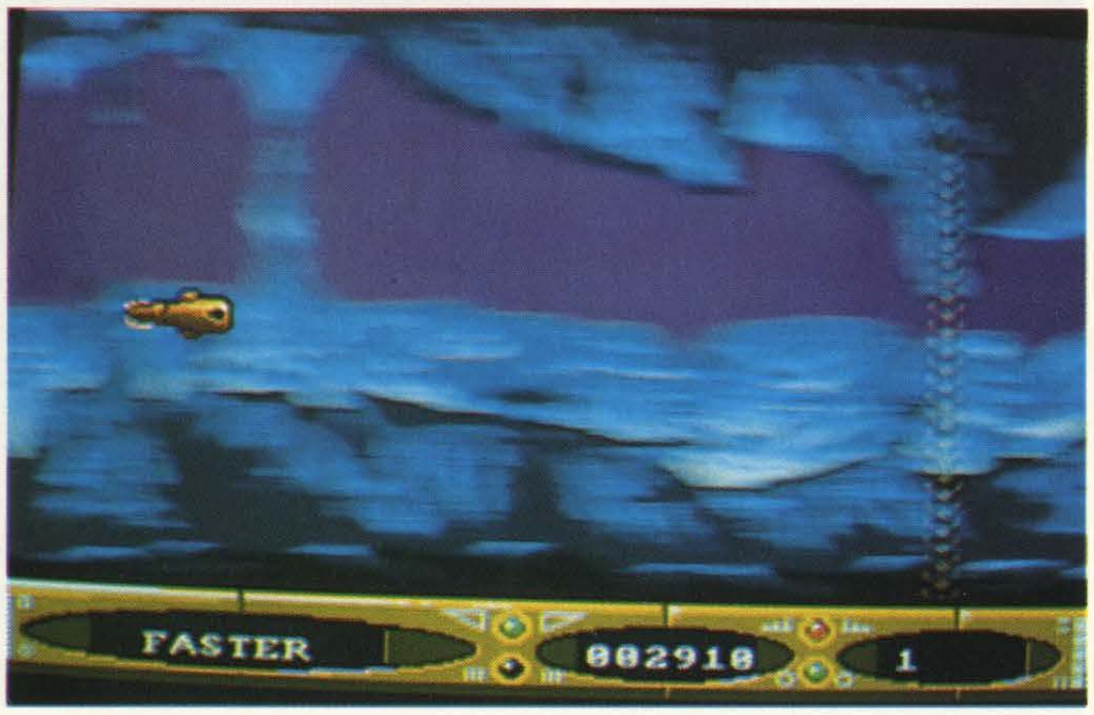
PHANTOM FIGHTER

MARTECH/ECA
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 15.000

Un'altro videogioco Martech che viene distribuito dall'Electronic Arts e che si propone come uno shoot'em up infuocatissimo è il Phantom Fighter offerto ad un costo incredibilmente basso. Si tratta di un classico sparatutto a la Xenon che si svolge nell'ambito di uno scontatissimo background fantascientifico. Ma come vuole la tradizione e la giocabilità, in questo genere di prodotti poco importa il nome, la razza e la provenienza degli alieni da combattere, quanto la foggia, le dimensioni, il numero e la violenza con cui ci attaccano. Non si deve poi dimenticare lo scenario grafico in cui ci si muove che, nel caso di Phantom Fighter è di pregevolissima fattura e di indubbia originalità. Le animazioni velocissime scorrono molto omogeneamente sullo schermo, regalando ai numerosissimi sprite una dinamicità raramente proposta in uno shoot'em up. Scopo del gioco è di distruggere quanti più nemici sarà possibile.: Durante la distruzione ragionata del nemico potremo raccogliere alcuni bonus che influiscono direttamente sulla potenza di fuoco della nostra piccola navetta da combattimento. A dire il vero non ci aspettavamo qualcosa di tanto originale e giocabile. Phantom Fighter è un game indubbiamente molto complesso che richiede ore ed ore di sano allenamento, ma tuttavia riesce a stregare anche lo smanettone più smaliziato grazie alla sua freschissima dinamicità. Perchè allora spendere grosse cifre per prodotti senza dubbio inferiori come quelli targati Psygnosys e US GOLD?!

Val. Globale: 8,7





NUCLEAR WAR

NEW WORLD COMPUTING INC
AMIGA
PREZZO: L. 59.000

NUCLEAR WAR è un wargames anomalo, diverso dai soliti giochi "seri" di case come la SSI o la SSG, sembra la via di mezzo fra una buffonata ed un giochino divertente.

Come viene chiaramente detto dagli autori il contenuto della scatola (ovvero i dischetti col programma) può essere considerato offensivo dai ben pensanti. Infatti nel gioco vi dovrete confrontare con alcuni personaggi della vita reale resi però in maniera grottesca, basta leggere i loro nomi: Infidel Kastro, Colonel Malomar Kadaffy, Ayatollah Kookamamie, Ronnie Raygun, Prime Minister Satcher, Mao the Pun, Mikhail Gorabachef ecc.....

Per non parlare delle armi che i vari contendenti devono sviluppare e che possono poi lanciare sul teatro mondiale degli scontri: strani aerei e missili animati degni di un novello Arcinboldo, frutto della miglior fantasia giapponese nel creare cartoons per la TV, con i loro infernali mostri computerizzati.

Una simulazione che certamente non mancherà di far sorridere la maggior parte degli acquirenti, che si troveranno coinvolti in un esilarante partita nucleare, per stabilire le sorti del mondo, in pratica come morire dalle risate o dalle lacrime (dipende dai gusti).

Unica cosa veramente notevole del programma è la ragazza che prende il sole in bikini, sulla copertina della scatola all'ombra di un grande fungo nucleare, utilizzando delle creme protettive adeguate, almeno 2000 UV, per non parlare dell'acqua minerale che sobbolle nella bottiglia di plastica.



Una volta caricato il gioco sullo schermo appaiono le caricature dei vari contendenti ed un planisfero raffigurante gli stati interessati a questa terza guerra mondiale.

Il game viene giocato interamente con il solo ausilio del mouse che permette di operare le varie scelte.

NUCLEAR WAR è il susseguirvi di azioni militari e di azioni propagandistiche, con queste armi a disposizione si può cercare di attirare il maggior numero di popolazione nelle proprie città per poi distruggere quelle rimaste nel territorio avversario, con una appropriata azione militare.

Come detto in precedenza un gioco semiserio, che cerca di sfatare la seriosità che accompagna sempre questi







argomenti e questo tipo di giochi di guerra, che cercano di riprodurre il più fedelmente possibile le condizioni storiche che fanno da sfondo ai fatti riprodotti sullo schermo.

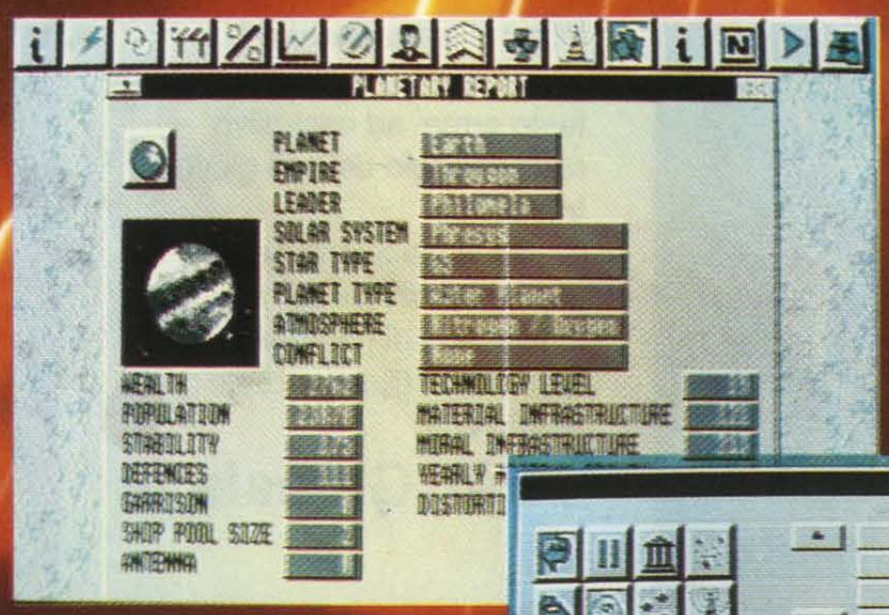
NUCLEAR WAR si rivolge soprattutto ad un pubblico di giovani che vuole divertirsi alle spalle dei personaggi più potenti ed (in alcuni casi) esecrabili della terra.

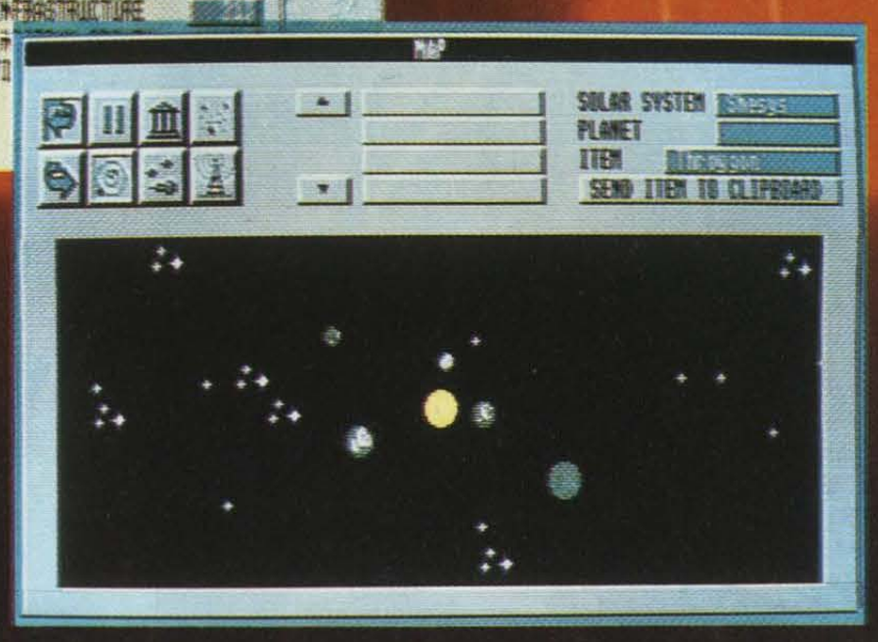
Grafica e giocabilità sono buone, una partita non richiede più di un paio d'ore ed il divertimento è assicurato.

Val. Globale 8

IMPERIUM™

ELECTRONIC ARTS®





Istruzioni in Italiano

Disponibile per:
PC ~ Amiga
Atari ~ ST
Colonna sonora con Ad Lib

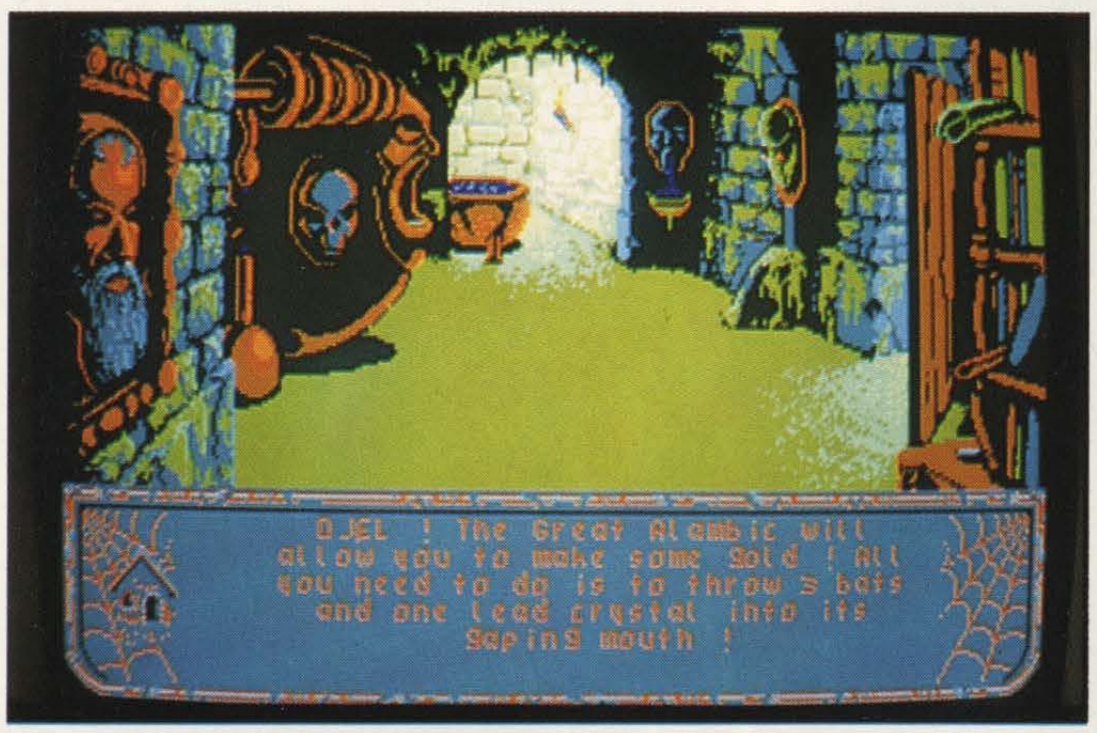
C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

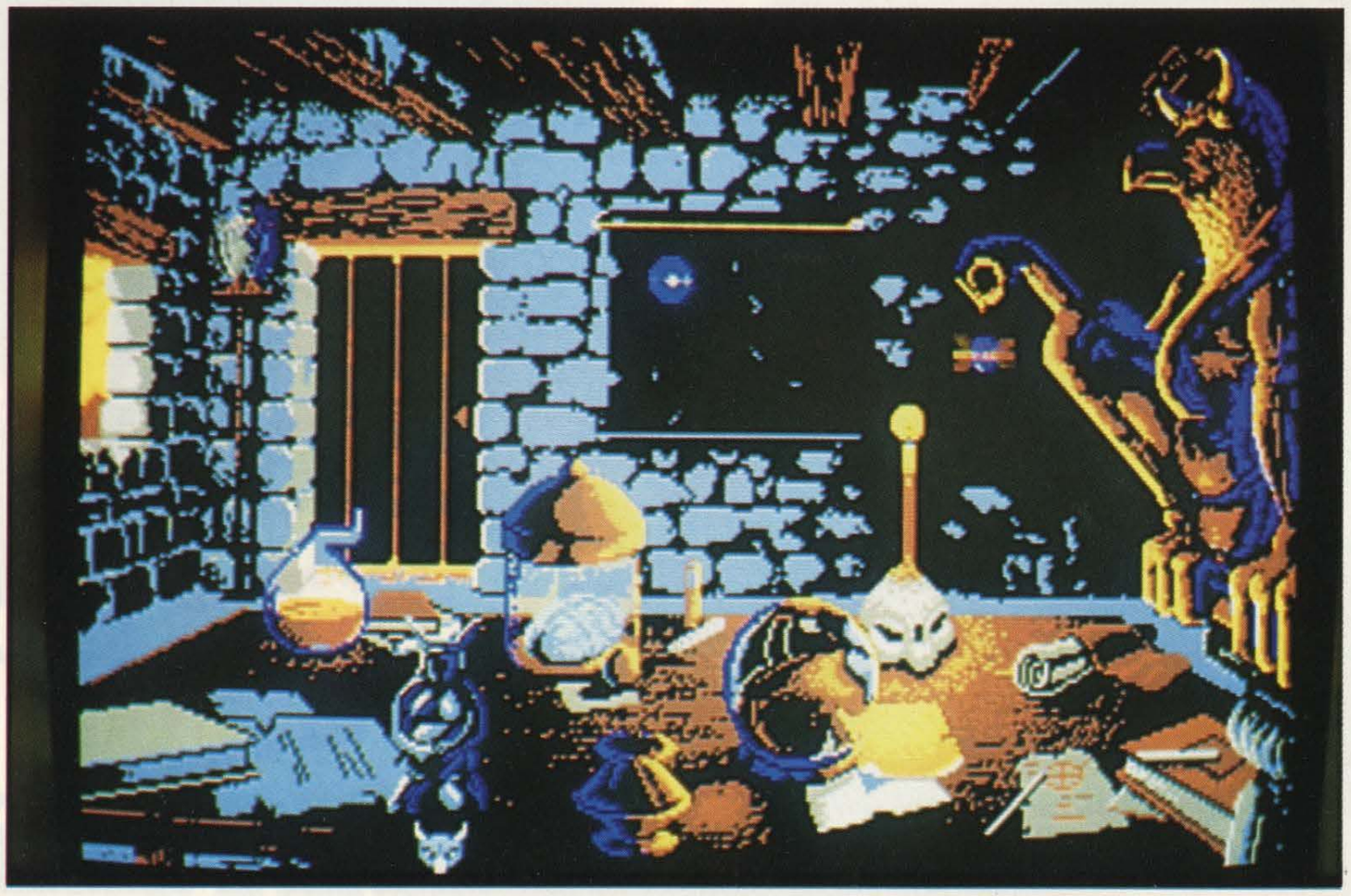
LEGEND OF DJEL

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

Se cercate un'adventure davvero diversa dal solito leggetevi un po', molto attentamente, questa recensione perchè la Tomahawk francese è riuscita a creare qualcosa che va ben oltre i "soliti" Zak McKraken e gli stravisti Leisure Suit Larry e Roger Wilco, nelle omonime saghe computerizzate. La nostra storia inizia infatti in un mondo di fiaba che la software house ha ricostruito in maniera capillare, presentando una vicenda alquanto complessa. Dalla lunga presentazione veniamo a sapere di essere figli di due stregoni che per anni hanno combattuto il male, preservando le terre del loro mondo dall'invasione di orde demoniache. Ora purtroppo i nostri genitori sono al fine passati a miglior vita e sulle nostre spalle grava un compito a dir poco gravoso. Le vastissime terre del mondo in cui viviamo temono sempre più l'avvento di ere oscure, invasioni e, in generale, lo scatenarsi di mostri e demoni che potrebbero ridurle in una terribile schiavitù. I nostri poteri non sono tanto sviluppati come quelli di nostro padre e nostra madre perciò, durante un lungo e necessario cammino verso la completa conoscenza delle arti magiche, dovremo guardarci dalle tentazioni di quel famoso "lato oscuro", cercando di vigilare costantemente anche sul destino del nostro popolo. La nostra leggenda, Djel infatti è il nome del nostro alter ego computerizzato, si svolge attraverso una lunghissima adventure che a tratti sposa eccezionalmente qualche classica tipologia RPG. Già dopo poche mosse ci torna in mente il nostro apprendistato di stregoni novelli nei Dungeon targati FTL, non appena avremo a che fare con i primi rudimenti di magia bianca e nera, nel nostro laboratorio, sperduto sulla cima di un picco roccioso. Ci viene in aiuto l'interfaccia ad icone del gioco che sveltisce e semplifica al massimo l'interazione con l'avventura. Si impiegano comunque parecchi comandi da tastiera soprattutto durante le fasi di combattimento fisico o psichico contro i numerosi avversari che ci si pareranno di fronte. Numerosi sono gli obiettivi della nostra missione: dovremo recuperare la figlia della maga Azeulisse (regina della terra dalle 100 provincie), preparare una pozione magica per Theros, fedele compagno di nostro padre, e scoprire il segreto della pietra filosofale, per produrre oro a sufficienza per le genti del re Kal (che ultimamente versa in una gravissima crisi politica). Legend Of Djel è perciò qualcosa di più di una semplice ricerca di oggetti o di nemici da distruggere, ma bensì una vera e propria esperienza di vita in un microcosmo di vastissime dimensioni che dovremo imparare a conoscere, scoprire ed accettare. Graficamente parlando tutto ciò viene offerto con una rappresentazione di rara perfezione, complessità ed originalità, sfruttando decine e decine di schermate dinamiche e non, per non dimenticare poi la numerosa serie di icone che rappresentano i nostri cordoni ombelicali al di là del monitor. Legend Of Djel parla inglese, ma non si rivela eccezionalmente ostica nemmeno per chi proprio è a digiuno di lingue straniere: l'estremo livello di interazione infatti ci evita penose elucubrazioni su spaginate di testo ormai ad esclusivo appannaggio dei soli giochi Infocom.







Se vi piacciono questo tipo di programmi mi sembra quasi inutile dirvi di non perdere Legend Of Djel: potreste pentirvene.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

MIGHT AND MAGIC II

NEW WORLD COMPUTING INC
IBM E COMPATIBILI - AMIGA - C64/128
PREZZO: L. 69.000
VERSIONE PROVATA: IBM E COMPATIBILI

MIGHT AND MAGIC II è il classico gioco di ruolo: "il cancello per entrare in un altro mondo" (come recita la confezione), un universo parallelo a quello quotidiano, utile per scaricare le frustrazioni giornaliere e le pressioni alle quali siamo sollecitati nella vita cittadina. Un mondo alternativo, che ci costringe ad immedesimarci in un altro ruolo: non più impiegati, contabili o ragionieri, ma: principi, valorosi guerrieri, maghi, stupende valchirie.

La storia che ci introduce in questo fantastico avventura non differisce molto da quella di altri programmi simili: dovete capire cosa sta succedendo a CRON, un mondo abitato da esseri magici, da guerrieri e fate, dove l'impossibile è normale. Siete stati chiamati al cospetto dell'imperatore per cercare di salvare il suo regno ed i cittadini dalle catastrofi annunciate dalle forze del male che si stanno avvicinando minacciose. Durante le varie fasi dell'avventura dovrete risolvere centinaia di problemi, incontrerete più di 250 differenti mostri, alcuni dei quali si dimostreranno dei validi alleati. Esplorerete castelli, città, dungeons e terre sconosciute.

Potrete scegliere fra 96 differenti sortilegi e fra più di 250 diversi tipi di arma. Rispetto alla versione precedente avete a disposizione due nuove classi di caratteri, che rendono molto più vasto ed interessante il game.

Sul video potrete vivere le varie fasi dell'avventura, la grafica tridimensionale aumenta la bellezza del gioco e permette di immedesimarsi maggiormente nel protagonista.

Purtroppo la risoluzione grafica non è eccezionale: 320 per 200 pixel a 16 colori, se possedete una scheda grafica EGA o MCGA.

Il programma vede anche le schede CGA, Hercules e Tandy, sfruttandone appieno le caratteristiche.

Per dare una parvenza di velocità al susseguirsi delle azioni è meglio installare il contenuto dei tre dischi da 360K sul disco rigido. Unico neo di MIGHT AND MAGIC II è la presenza di un keydisk che deve essere inserito nel drive A quando si lancia il programma dall'hard disk, questo potrebbe causare dei grossi problemi all'utente che sbadatamente dovesse danneggiarlo.

Questo particolare ci porta decisamente a preferire i role playing game della SSI e della ORIGIN, che si difendono sì dai pirati (come è giusto che facciano tutte le case produttrici di software), ma in modi che non creano grattacapi agli acquirenti onesti, molto meglio una protezione software del tipo: ricercare un parola particolare sul manuale ed inserirla quando richiesta. E' anche vero che si possono fare le fotocopie dei manuali, ma se è per questo non è ancora stata inventata una protezione che sia resistita più di 10 giorni agli attacchi di un abile pirata o di un copione munito degli attrezzi idonei (leggi programmi specifici o schede adibite alla copia, molto pubblicizzate sulle riviste americane ed inglesi). Non dobbiamo infatti dimenticarci che molte case di software hanno guadagnato milioni di dollari producendo e distribuendo programmi per la copia dei dischi protetti.







Diciamo perciò che queste forme di protezioni tipo disco chiave non fanno altro che danneggiare l'acquirente più onesto che se rovina il disco protetto deve andare ad acquistare un'altra volta il programma.

A parte questa filippica contro i cosiddetti keydisk, non ci resta altro da dire se non che MIGHT AND MAGIC II è un buon role playing game, con una elevata giocabilità, solo alcune soluzioni grafiche sono discutibili, in alcuni casi le varie videate potevano essere curate un po' meglio in alcuni piccoli particolari.

Val. Globale 7,8

MINI-PUTT

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
PREZZO: LIT. 22.000

Tutti coloro che ancora sospirano di fronte allo stupendo Zany Golf, e non se lo possono "permettere" sul proprio CBM64/128, da oggi saranno in grado di sfoggiare un analogo e altrettanto pazzo e divertente mini-golf grazie all'abile conversione per 8 Bit del Mini-PutT Accolade. Fate conto di aver tra le mani una versione molto simile al golf ECA, ancor più sbarazzina, imprevedibile e divertente, realizzata con la massima cura ed esperienza, propria della software house di successo mondiale che la produce.

In Mini-Put vi potrete cimentare in una miriade di percorsi che comprendono il vecchio mulino (irto di ostacoli e trabocchetti) ed il castello assassino, un mini-green tristemente rinomato per aver fatto impazziare molti giocatori! L'aspetto grafico del programma è senza dubbio di altissimo livello e sfrutta al massimo le capacità del "piccolo" Commodore, senza peraltro intaccare minimamente un livello altissimo di giocabilità. Imperdibile!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



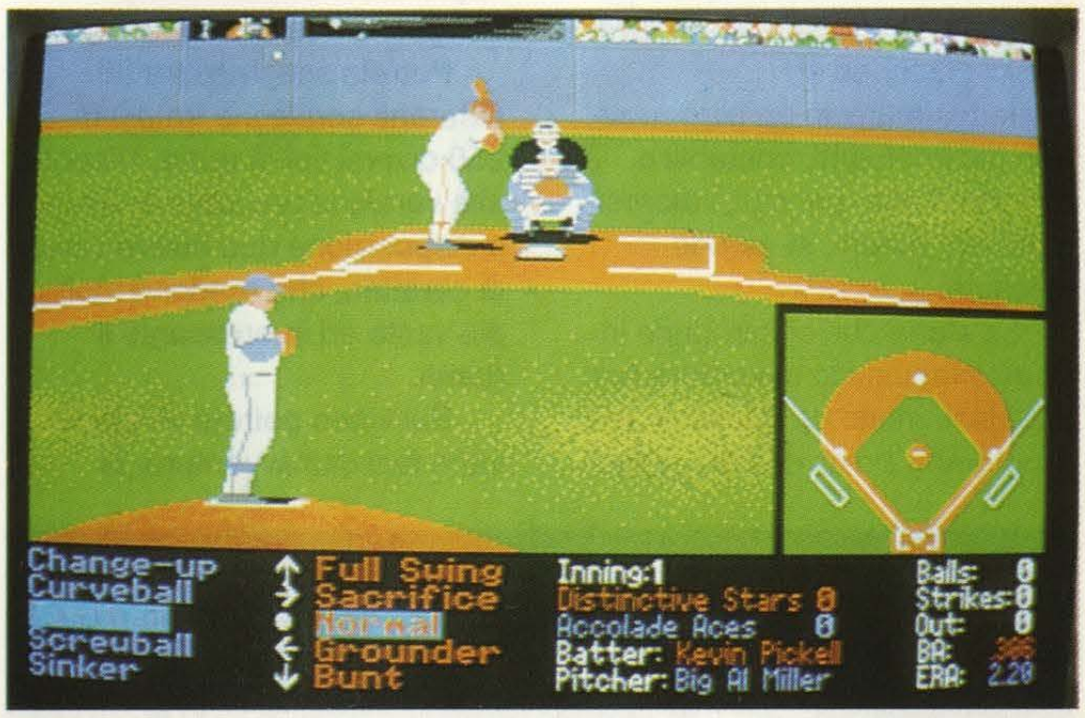
HARDBALL II

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Anche se in Italia il baseball non vasta moltissimi sostenitori, questi pochi aficionados del classico sport d'oltreoceano basteranno per sancire all'unanimità il clamoroso successo del secondo Hardball firmato Accolade. Se già il primo "episodio" era riuscito a stupire per tanto realismo e giocabilità, in questa versione riveduta, corretta ed ampliata si arriva proprio allo zenith possibile per una simulazione sportiva su sedici bit. Attraverso un'abile miscela arcade-manageriale Hardball II ci fa vestire i panni di un coach che dovrà amministrare la propria compagine e viviere in prima persona ogni singola fase di ogni torneo. Una classica avventura agonistica a stelle e striscie proposta con una stupenda rappresentazione prospettica ed un mare di opzioni e menu che tengono conto di tutte le variabili che intervengono nella realtà. Simpatico anche il commento sonoro ed ottima la succinta, ma chiarissima manualistica.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



POWERDROME

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT 49.000

Arriva anche per IBM PC uno dei più originali giochi di corsa mai prodotti per home computer. A bordo delle sfreccianti "Formula 1" del 2010 potremo cimentarci in un campionato che si svolge su pianeti e circuiti diversi, con atmosfere particolari a base di metano e cloro che richiedono l'impiego di filtri e spoiler particolari.

Non si corre su una sofisticata quattro ruote, ma bensì su una specie di aerogetto capace di raggiungere velocità elevatissime, mantenendo un'incredibile stabilità e maneggevolezza.

I circuiti di Powerdrome si articolano su paraboliche, chicanes, tunnel e sottopassaggi che si avvolgono proprio come un "vecchio" ottovolante del ventesimo secolo.

Non mancano i "pit" dove potremo ormeggiare il nostro mezzo ed effettuare riparazioni e sostituzioni.

L'aspetto grafico del programma è davvero eccellente anche se non viene sfruttata appieno nessuna VGA.

Si gioca con mouse, joystick o tastiera. Purtroppo, niente music card!

Val. Globale: 8

T.K.O.

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: 39.000

Semplice, anzi semplicissimo, nella migliore tradizione della boxe arcade, ma terribilmente divertente, difficile da battere e pericolosamente deleterio anche per il più robusto joystick in commercio. Stiamo parlando di Technical Knock Out (alias T.K.O.), convertito finalmente per l'otto bit Commodore dalla prolifica Accolade.

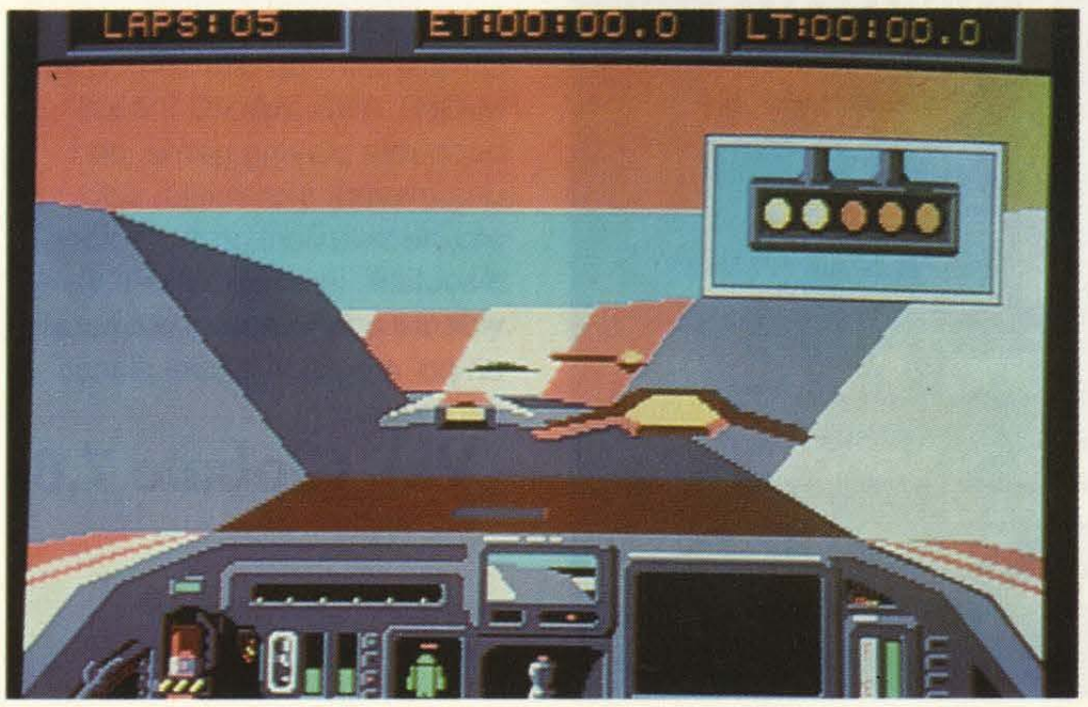
Si tratta di sfidare un gran numero di avversari in uno scontro all'ultimo guantone su di un ring altamente realistico, proposto in visione esclusivamente tridimensionale. Si può giocare anche in due, sfruttando un sofisticato controllo da joystick per effettuare tutti i colpi dei veri professionisti.

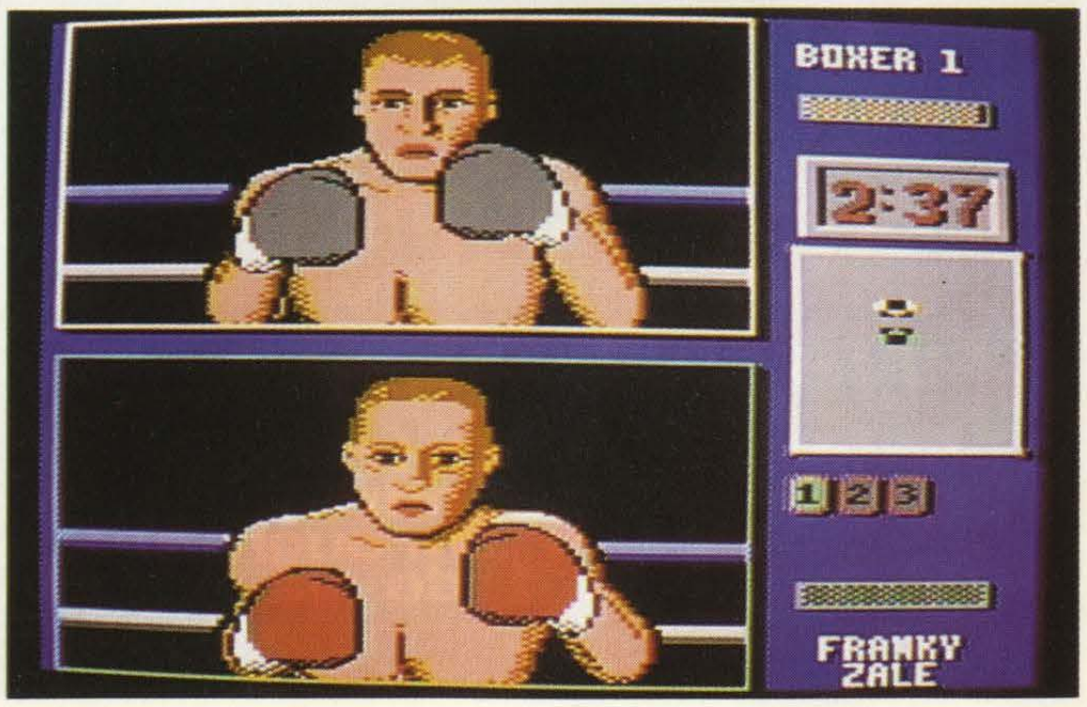
Non mancano poi le schede tecniche di ogni sfidante, utilissime da visionare e memorizzare per svelarne i punti deboli e le varie lacune che potrebbero metterli al tappeto.

Tanto giocabilità in uno stupendo e realistico scenario grafico.

Se vi piace la boxe, ora sapete cosa comprare.

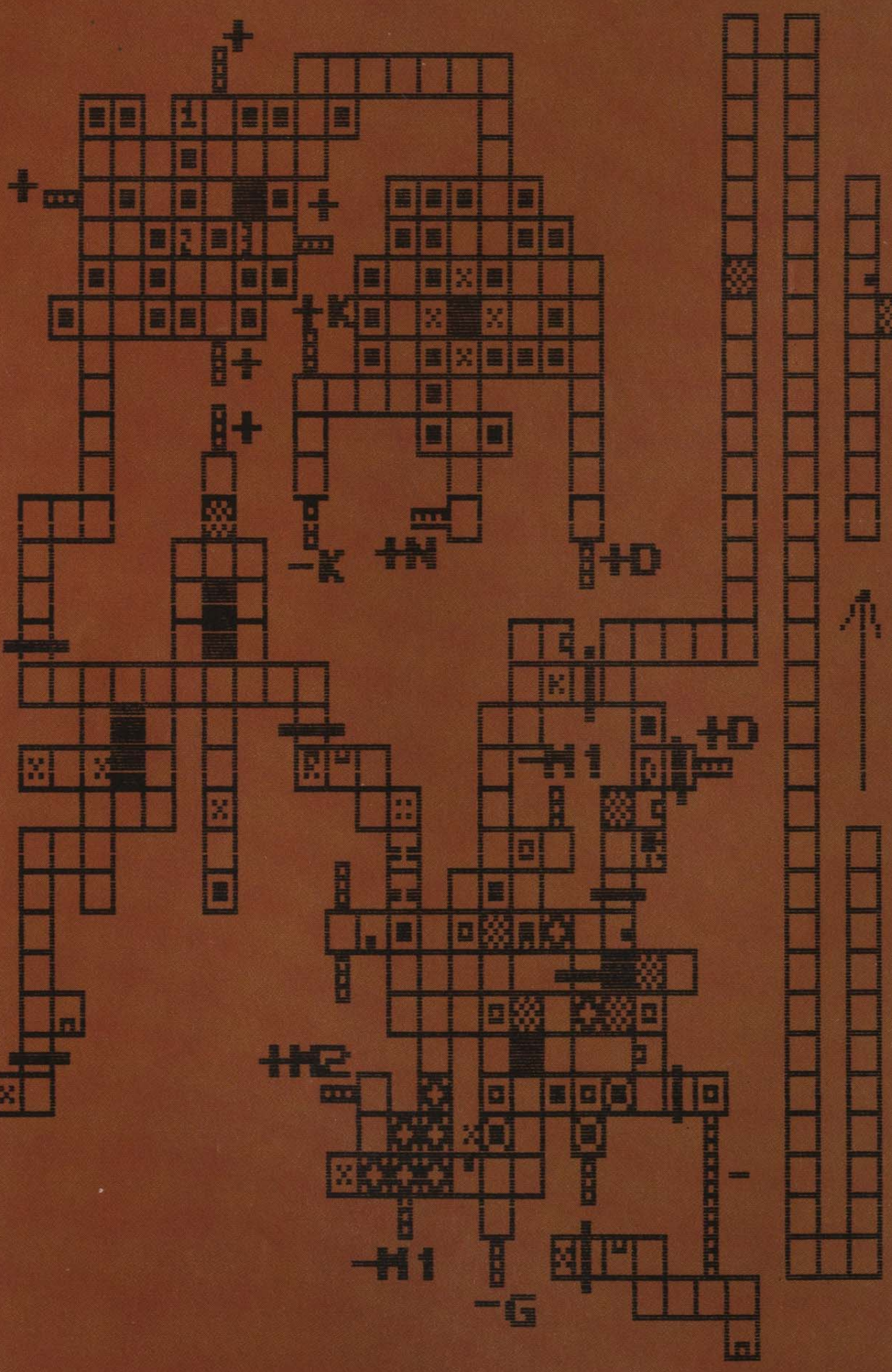
Val. Globale: 8,8





Chaos strikes back

risolta by Mirko Marchesi



Theende...allaprossima!

Chrono

I EXPLORA	SPIAGGIA SOLDI ANCORA	VILLAGGIO ANCORA BAULE				
II EXPLORA	MARE BOCCALE COLLANA	SCOGLIERA	ENTRATA DELLA CAVERNA	CAVERNA DI POLIFEMO SANGUE		
III EXPLORA	SPIAGGIA	FABBRO CHIAVE INCUDINE	EOLO SACCA DEI VENTI			
IV EXPLORA	PRUA PUNTA DI LANCIA ANELLO	CICLOPE				
v EXPLORA	LAGO	ULIVETO LIANA	CIRCE CHIODI			
VI EXPLORA	MARE	SCHELE-TRO SCUDO	REGNO DEI MORTI SCETTRO			
VII POPPA NAVE ORECCHI-NI	EXPLORA	NAVE	ONDA	VORTICE	SCILLA	EXPLORA
VIII EXPLORA	MARE PUNTALE ROCCIA SPADA	TORI CORNO				
IX EXPL-GESU' BAMBINO CANDELE						
X DESERTO EXPL-spa-da fodero						
XI EXPL-JUNGLA FRAMMEN. LANCIA						
XII EXPLORA RE	PIRENEI	ROLANDO DURLINDA-NA				
XIII EXPL-VILLAGGIO FERRO DI CAVALLO	MOSCHET TIERI	TREVILLE	TAVERNA VINO	LORD BUCK. PUGNALE DIAMANTI	PALAZZO	STANZA DEL CAMINO VASO ACQ	CORTIGIA-NA - 2 DIAMANTI	REGINA ANELLO CON ANTIDOTO	BALLO REALE

Quest II

CRONO QUEST II

Dopo Crono Quest I eccovi la soluzione del secondo episodio del viaggio del tempo.
I ERA
Sulla spiaggia prendete l'ancora e le monete che sono nascoste tra le rocce in basso a destra.
Nel villaggio impadronitevi del baule di legno e dell'anfora d'argilla. Tornate alla nave e usate le monete nel motore di Explora.

IV ERA
Andate a detta nave e staccate dalla coda del leone d'oro la punta di lancia. Sul lato destro della nave c'è un anello d'argento che dovete prendere.
Tornate ad explora ed usate l'anello nel motore.

III ERA: EOLO
Non fermatevi a perdere tempo con i ragazzi sulla spiaggia ma andate direttamente dal fabbro.
Prendete la chiave dalla serratura della porta e datela al fabbro che la modificherà.
Usate la chiave modificata sulla porta ed entrate da Eolo.
Salutate Eolo e alla sua proposta di fare festa con lui e la famiglia rispondete che volete tornare a casa al più presto.
Eolo vi regalerà la sacca dei venti.
Lasciate Eolo e tornate dal fabbro. Qui prendete l'incudine e la chiave.
Tornate ed Explora e usate l'incudine nel motore.

X ERA: DESERTO
Raccogliete la spada e il fodero. Usate il fodero in Explora.

XI ERA: Jungla.
Usate la spada sul serpente. Raccogliete i frammenti di spada. Adoperate la spada sul ramo tagliato per ricavare un bastone.
Innestate la punta di lancia sul bastone. Mettete i frammenti di spada nel motore d'Explora.

XIII: MOSCHETTIERI
Sulla porta in basso a sinistra prendete il ferro di cavallo. Andate dai moschettieri e sfidateli usando i guanti.
Al cospetto di Treville ascoltate cosa vi vuole dire e rispondete che una lettera di raccomandazione è stata perduta da voi.
Alla sua domanda se siete uomo d'onore rispondete che la vostra vita appartiene al re di Francia.
Alla richiesta di un vostro giudizio sulla regina cavatevela dicendo che non potete giudicarla.
Ora Treville vi incaricherà di andare a Buckingham Palace, recuperate i 12 diamanti e darli alla regina prima che il ballo abbia inizio.
Per fare questo vi metterà a disposizione un cavallo.
Usate il ferro di cavallo su di una zampa del cavallo.
Galoppate fino alla teverna.
Uccidete con la spada la guardia del cardinale Richelieu e riempite l'anfora con il vino della botte.
Ritornate a cavallo e raggiungete il Duca di Buckingham. Parlate per primi e dite di essere un incaricato della regina.
Mostrategli il baule che avete trovato nella I ERA e alla sua titubanza nel credervi rispondete che si può fidare di voi. Ora vi darà un pugnale e 10 diamante.
Lasciate il Duca e vi trovate davanti ad una porta Usate la chiave modificata sulla porta.
Entrate nella sala del camino, prendete il vaso di fiori e rovesciate l'acqua sul fuoco.
Spento il fuoco noterete una fessura nella quale dovrete infilare il pugnale; così facendo aprite un passaggio segreto che vi porterà da una bella cortigiana.
Da buon don Giovanni, prendete l'iniziativa e dite alla bella di aiutarvi a recuperare gli altri diamanti e che vi manda il duca di Buckingham.
La bionda vi dirà che non li possiede, ma voi lo sapete che le donne per dire SI dicono spesso NO.
Quindi fate i duri e rispondete che avete molti modi per farla parlare. Alle sua avances rispondete che la sua bellezza vi sta facendo impazzire. Ora frenate la vostra libido e prendete i 2 diamanti che la cortigiana ha appesi al collo e che penzolano in mezzo alle T... Lasciate a malincuore la bella e andate dalla regina per consegnarle i 12 diamanti.
Alla sua domanda di come si possa sdebitare nei vostri confronti rispondete che accetterete ciò che ella vorrà offrirvi.
La regina vi regalerà un anello che contiene delle polveri magiche. Tornate al villaggio e usate il pugnale nel motore di Explora.

II ERA: POLIFEMO
In riva al mare raccogliete il boccale e la conchiglia che contiene una collana.
Camminate per la scogliera e fermatevi davanti al masso che blocca l'ingresso alla caverna di Polifemo.
Usate l'ancora sulla pietra piccola in modo da far muovere il masso per aprire un passaggio. Entrate nella caverna e offrite a Polifemo il vino che avete con voi.
Dopo che il ciclope l'avrà bevuto e vi avrà detto di cominciare ad avere sonno, usate la lancia sul suo occhio. Raccogliete il sangue nell'anfora. Tornate sulla nave ed usate il boccale.

V ERA: CIRCE
Scendete dalla nave ed andate nell'oliveto. Prendete la liana che penzola da un ramo e andate da Circe. Ella vi offrirà di banchettare ma prima di rispondere in senso affermativo, premunitevi dai suoi poteri magici usando il contenuto dell'anello della regina. Circe vi candidererà un dio e vi offrirà le sue grazie. Dopo l'incontro con Circe usate i chiodi che vi regalerà e vi troverete nelle VI ERA.

VI ERA: REGNO DEI MORTI
Trovate lo scudo vicino allo scheletro prendetelo.
Entrate nel regno dei morti e offrite alla morte il sangue di Polifemo.
La morte vi predirrà che riuscirete a tornare a casa.
Ma voi non contenti chiedete ancora alla morte di predirvi il futuro. Ora ella vi dirà che tutto il futuro dipenderà dalla scelta che farete tra Scilla e Cariddi.
Scegliete Cariddi e accettate lo scettro d'oro della morte.
Usate lo scudo nella macchina del tempo.

IX: GESU' BAMBINO
Qui prendete solo le candele e usate la collana per andare nella VII ERA.

VIII ERA:TORI
Usate la spada sulla roccia in riva al mare. Raccogliete i due pezzi in cui la spada si è rotta e andate a pascolare i tori.
Usate il rimanenete della spada per uccidere il toro che stramazzando al suolo perderà un corno.
Raccogliete il corno. Usate la punta di spada nel motore di Explora.

XII: RE
Date lo scettro al re che vi chiederà di ritrovare Rolando.
Passate i Pirenei e poi troverete Rolando.
Date il corno a Rolando che lo Suonerà e vi regalerà la Durlidana.
Tornate dal re e usate la Durlindana in Explora.
Anche Chronoquest II è finito.
Alla prossima.

CIAO MIRKO

NOVITA' LIBROGAME

VIAGGIO DISPERATO AGGUATO IN MONTAGNA

PREZZO: LIT. 8.000 (CAD.)
Edizioni E. Elle

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI (OVVERO: CHE COS'E' UN LIBROGAME, PER CHI ANCORA NON LO SA!)

Nei "libri interattivi" di questa collana il lettore partecipa attivamente, ed in prima persona, alla vicenda descritta, spesso con il semplice ausilio di un solo dado, una matita ed un pizzico di immaginazione. Un LibroGame è paragonabile ad una console per videogiochi portatile, che sta nella tasca dei jeans, e che ci offre, in linea di massima, tutta l'azione, la fantasia ed il divertimento di un vero gioco da tavolo del tipo RPG. Il paragone si potrebbe estendere ad un videoregistratore portatile, che ci propone qualsiasi lungometraggio in versione terribilmente interattiva. I soggetti proposti, spesso in vere e proprie saghe-collane, spaziano dalle classiche ambientazioni Fantasy a dimensioni Sci-Fi, dalle novelle d'orrore più popolari alle infuocato Far West, senza dimenticare un pizzico di sano phatos "giallo" e qualche rutilante viaggio nelle varie dimensioni temporali. In ogni libro ci si improvvisa subito protagonisti scegliendo, in alcuni casi, fra più di un personaggio appartenente alla vicenda. Le produzioni di questi libri si dividono in tre categorie: i LibroGame, che sposano tipologie di gioco prettamente adventure, i RoleGame (cui appartiene l'ormai mitico Kata Kumbas ed Holmes & Co. di cui parlammo qualche numero fa), relativi agli elementi RPG, ed i LibroFantasy, che accomunano le due precedenti dimensioni, orientandosi esclusivamente verso sceneggiature fantastiche ed originali. C'è comunque da spaziare su circa un centianio di titoli, per tutti i gusti e le esigenze.

AMBIENTAZIONI "DOPOBOMBA" PER JOE DEVER

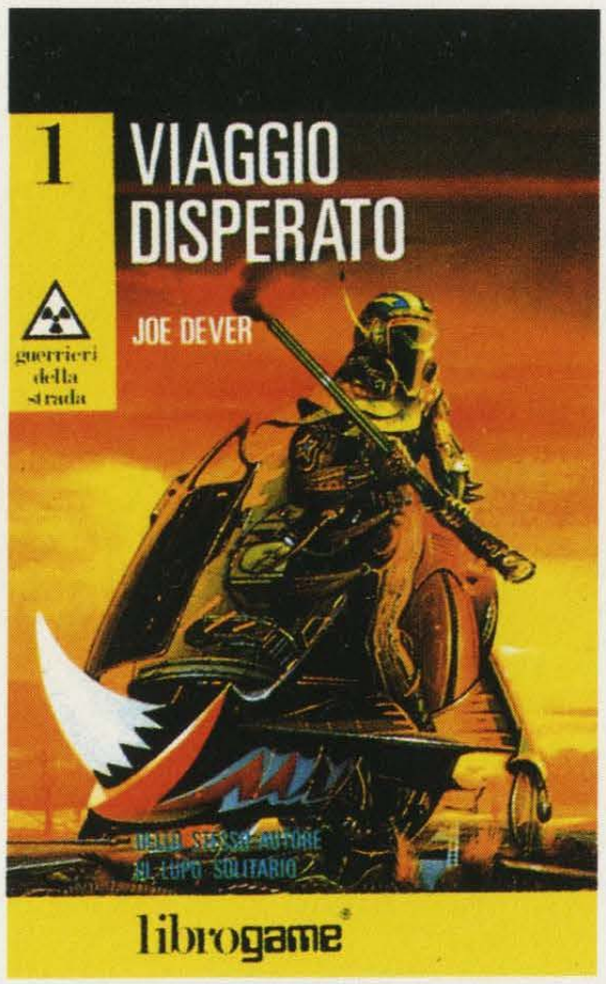
Dall'acclamato autore della strepitosa collana di Lupo Solitario, arrivano due nuovi librogame di classica impostazione fantascientifica, in un improbabile "dopobomba". Tanta avventura, pathos ed un mare di "azione" per rendere l'estate ancor più infuocata. Siamo nell'America del Nord, nell'anno 2020 dopo Cristo. Otto anni fa un'organizzazione terroristica ha scatenato un conflitto atomico che ha devastato l'emisfero settentrionale della terra, lasciando in vita solo pochi superstiti. Nei panni di Mark Phoenix, leader indiscusso di una comunità di sopravvissuti, dovremo portare i nostri compangi dal Texas alla California suggendo alle bande di predoni assassini che vivono di ruberie, scorribande e scontri a fuoco con le popolazioni locali. Un viaggio da incubo perciò, che si svolge su uno scenario tanto desolato quanto insidioso e irto di pericoli mortali.

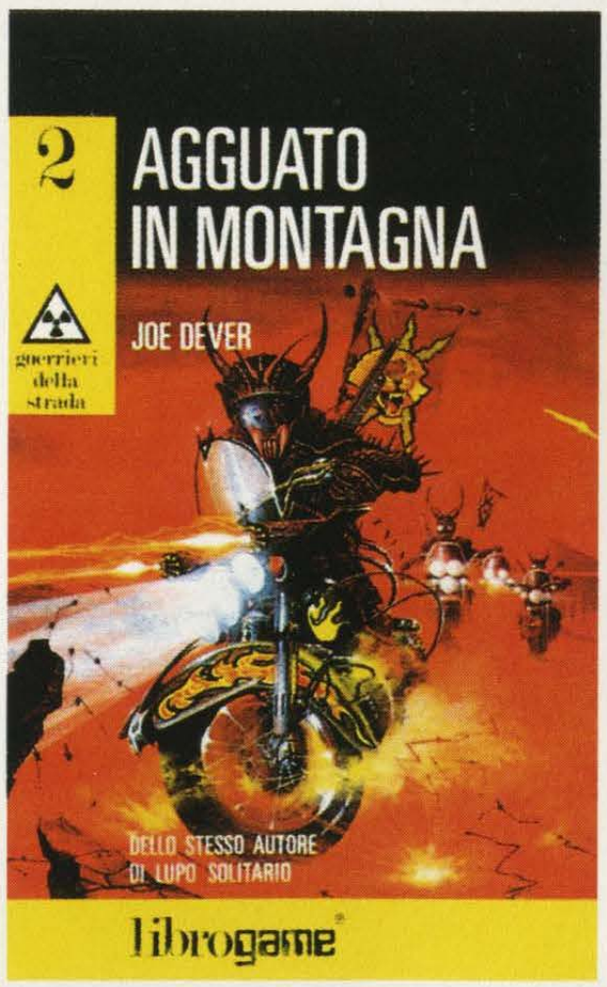
La nostra carovana si organizza e si mette in cammino nel primo libro di questa nuova serie di Joe Dever, per poi continuare le proprie peripezie nell'Agguato In Montagna. Qui troveremo nuove bande di assalitori come i Mavericks, gli Angelinos e i Lions di Detroit che rapiranno alcuni nostri amici e, soprattutto, la bella Kate, già fedele compagna di avventure, per la quale Mark inizia a sentire qualcsoa di più di un semplice legame d'amicizia.

RAGAZZI, IN SELLA! (ALLA MOTO, S'INTENDE!)

Pronti per partire con Mark? Vi serve solo un foglietto di carta, una matita e... un bel po' di coraggio per affrontare una delle più calde avventure della vostra immaginazione. I due nuovi LibroGame di Joe Dever si incaricheranno di trasportarvi magicamente in un'altra era, un'altra atmosfera, un altro incredibile mondo. Il divertimento è assicurato: leggere sotto l'ombrellone non è mai stato così piacevole e coinvolgente!!!

VIAGGIO DISPERATO e AGGUATO IN MONTAGNA SONO DISPONIBILI PRESSO PERGIOCO, MI





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 *Aquiloni*

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

STREET FIGHTER (US GOLD, per Atari ST): Premete il tasto HELP per passare al livello successivo.

INTERNATIONAL KARATE + (Electrci Dreams, per Amiga e Atari ST): Eccovi un simpatico elenco di parole che provocano, una volta digitate, alcuni simpatici effetti speciali: ANBK, EDHK, GLZP, SHAH, TOTO, ANGL, FOOK, GPZP, SIMR, SUNL, JUMP, FISH, BIRD, PERI, FREZ, PAC, FUCK, DICK, WANK, CUNT, TIT.

RETURN TO GENESIS (Firebird, per Atari ST): Digitate la parola WASP ASM durante la schermata di caricamento e poi premete F5 per diventare invincibili.

PURPLE SATURN DAY (Infogrames, per Amiga e Atari ST): Sfidate l'avversario più forte in una disciplina: perderete la prima partita, ma vincerete tutte le altre.

THE MUNSTER (Again Again, per tutte le versioni): Appena l'avventura comincia dirigetevi verso l'estrema destra e fermatevi quando siete vicini alle scale. Continuate a sparare ai fantasmi fino a quando la bottiglia degli Spells non si riempie, quindi scendete le scale e raccogliete l'oggetto a sinistra. Sparate al mostro sulla destra, proseguite ancora verso destra per prendere la croce. Dirigetevi a sinistra, salite le scale poi nuovamente a sinistra fino ad incontrarne un'altra rampa che dovrete scendere. Andate a sinistra, sparate ai tre mostri, impossessatevi dell'oggetto, dirigetevi verso destra, raccogliete un altro oggetto, andate a sinistra e poi su per le scale. Andate all'estrema destra e scendete le scale. Andate a sinistra, sparate al mostro e scendete le scale. Sparate ai tre mostri, raccogliete l'oggetto a sinistra, quindi andate a destra dove incontrerete Hermann e Grandpa. Raccogliete l'oggetto, salite le scale e attendete al centro della stanza che appaia il vampiro. Quando arriva sparategli poi andate a destra fino alla fine del cimitero e raccogliete l'oggetto. Tornate indietro sparando agli zombie e andate di nuovo da Hermann e Grandpa, che ora sono sotto il vostro controllo. Andate a destra attraversando tre schermi senza fermarvi e poi aspettate al margine del quarto. Quando appaiono le mani dalle scatole 2, 4 e 5 camminate verso destra e al di sotto della scatola 4. Quando le mani appaiono dalle scatole 1 e 5 andate diritto e poi salite le escale. Grandpa si trasformerà in pipistrello e si alzerà in volo. Salite le scale insieme ad Hermann, uccidete il mostro che si trova di guardia sulla porta di destra. Dirigetevi a destra, preendete l'oggetto e andate nella stanza successiva dove si trova Eddie. Controllando il dragone dirigetevi verso l'estrema destra dello schermo, sparando contemporaneamente addosso alle creature che appaiono improvvisamente. Dirigetevi verso l'estrema destra ed aprite le porte della stanza continuando a sparare contro i mostri. Andate avanti di stanza in stanza fino a quando non trovate Marylin. Finita!!!

CHASE HQ (Ocean, per Atari ST): Tenendo premuti entrambi i pulsanti del mouse e digitando GROWLER potrete resettare il cronometro in ogni istante del gioco. Se poi volete far molti punti alla svelta cercate di urtare le macchine dei criminali lateralmente e non posteriormente. Non preoccupatevi troppo di urtare i vari sprite ai lati della strada, perchè spesso non se ne può fare a meno.

SILKWORM (Sales Curve, per Atari ST): Durante il gioco digitate GORGONZOLA per ottenere quanti crediti vorrete premendo, successivamente, il tasto C. Attenzione però, questo cheat mode non vi rende invincibili!

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Atari ST): Cercate di totalizzare un punteggio abbastanza alto per entrare negli high score; al posto del vostro nome digitate WIGAN NINJA. Da questo momento in poi continuerà ad apparire la scritta Continue Game senza mai costringervi ad un brutto game over. Premendo F7 poi potrete avanzare di livello in livello.

MIDWINTER (Microprose, per Amiga e Atari ST): Quando sentite arrivare un missile (il sibilo è inconfondibile) passate subito neella modalita Sniper (tiratore) e zoomate in avanti. In questoi modo potrete evitare una gran brutta fine!

SKATE TRIBE (Mandarin, per Atari ST): Nel livello due mantenete lo skateboard costantemente in mezzo al percorso ee potrete così evitare qualsiasi ostacolo. Al livello quattro tutto ciò che dovrete fare sarà schiacchiare e tenere costantemente premuto il fire del joystick per arrivare dritti, dritti al livello successivo.

ATTENZIONE! ATTENZIONE!

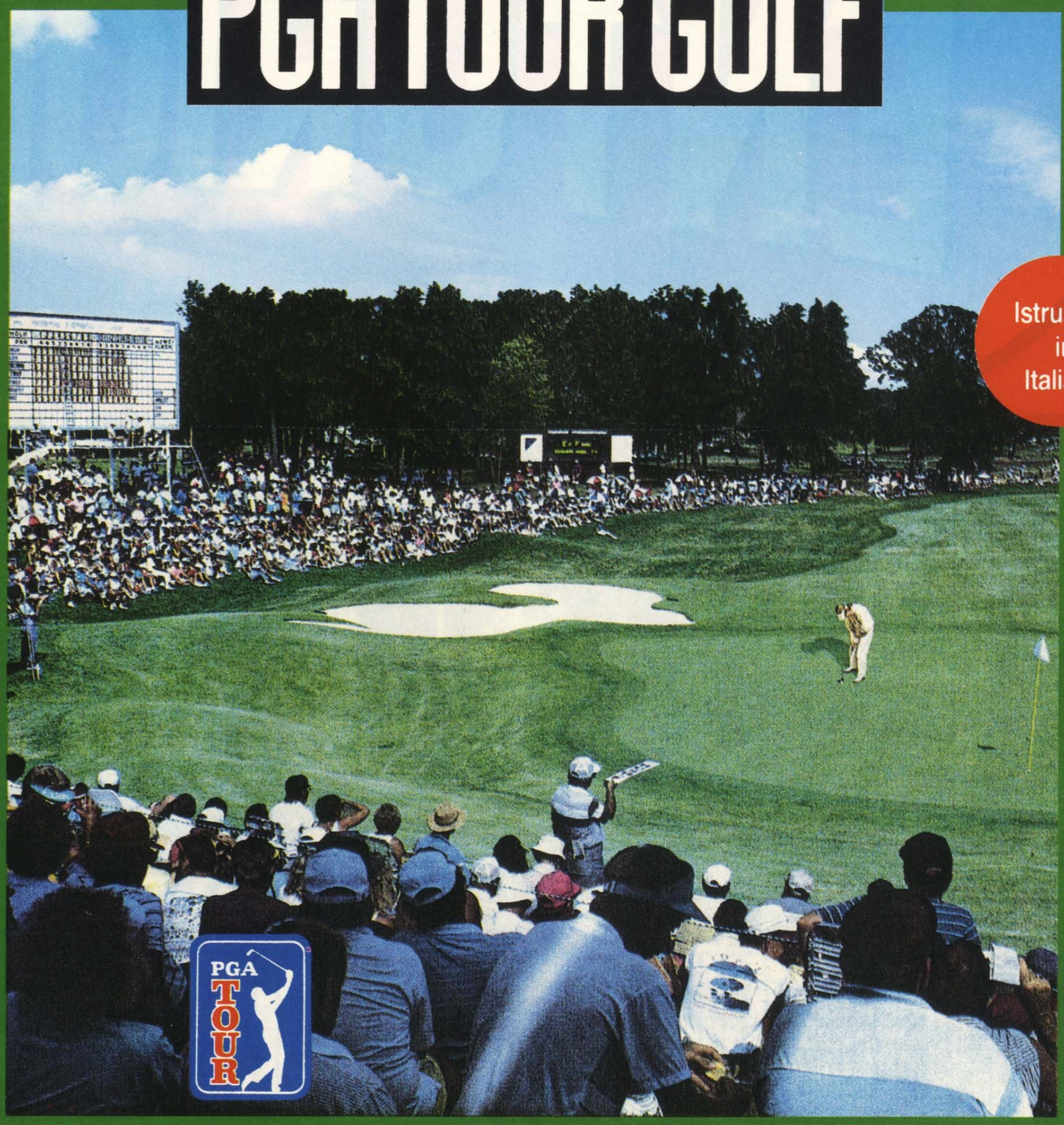
IL PROSSIMO NUMERO DI VIDEOGAME & COMPUTER WORLD SARA'

REALIZZATO COME UNA RACCOLTA ESCLUSIVA DI TRUCCHI, CONSIGLI,

STRATEGIE E SOLUZIONI DEI GIOCHI E DELLE ADVENTURE PIU' AMATE DAGLI ITALIANI CI TROVERETE, IN UN NUMERO DOPPIO SPECIALISSIMO, PRATICAMENTE TUTTO LO SCIBILE PER RISOLVERE QUALSIASI OSTACOLO O BARARE SPUDORATAMENTE IN PIU' DI 300 GIOCHI. QUESTA SPECIALISSIMA COMPILATION SARA' IN EDICOLA A PARTIRE DA I PRIMI DI AGOSTO

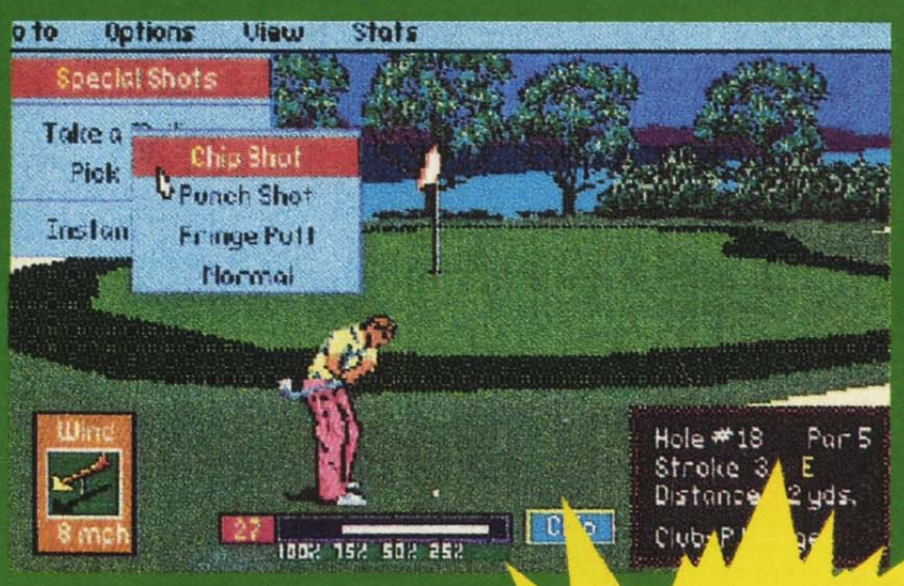
VIDEOGAME & COMPUTER WORLD VI DA' SEMPRE PIU' FATTI E MENO PAROLE: NON PERDETEVELO!!!

PGA TOUR® GOLF



Istruzioni
in
Italiano





Disponibile per PC

Colonna sonora con Ad Lib

ELECTRONIC ARTS®

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

CENTURION

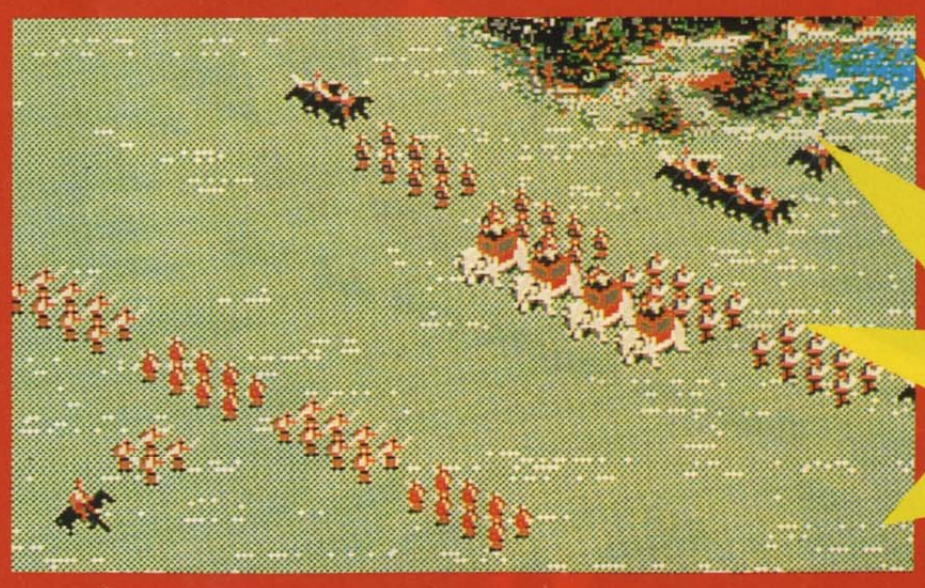
DEFENDER OF ROME

BY KELLIN BEECK AND BITS OF MAGIC



Creato da Kellin Beeck (autore del celeberrimo "Defender of the Crown") e Evan e Nicky Robinson, CENTURION prevede strategia, grafica insuperabile, ed animazioni che riproducono le battaglie, gli eventi diplomatici, i grandi giochi di Roma Imperiale.

Software from
ELECTRONIC ARTS®



PC 5 & 3
AMIGA
ATARI ST
MANUALE IN ITALIANO



Distribuzione esclusiva:

C.T.O. **40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F - Tel. (051) 75.31.33 (r.a.) - Telefax (051) 75.34.18**