QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 SETTEMBRE - ANNO III N. 17 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

# videogame & COMPUTER WORLD

L. 3.000

**CHUCK YEAGER'S 2.0**

**MAGIC FLY: NUOVA GUERRA 3D ECA**

**LA SOLUZIONE DI: FAERY TALES MANHUNTER SAN FRANCISCO**

**TUTTE LE NOVITÀ INFOGRAMES**

**BOMBER MISSION VS FALCON MISSION 2**

# per il tuo AMIGA !!

## il SOFTWARE ORIGINALE
## distribuito in esclusiva da C.T.O.

# DRAKKHEN








C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

TECNOSTUDI

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

**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: Imperium by ECA

Videogame & Computer World è un marchio della società editrice Derby srl, regolarmente registrato. Tutti i diritti sono riservati, è vietata la riproduzione o la traduzione di testi, documenti, articoli nonchè materiale fotografico anche se parziale. Per qualsiasi controversia è competente il Foro di Milano. Videogame & Computer World è un periodico indipendente e non è connesso in alcun modo con nessuna ditta citata all'interno sia nei redazionali che nella pubblicità. I marchi Commodore, Commodore 64/128, Amiga sono marchi registrati da Commodore Business Machines Inc. I Marchi IBM Xt/At sono registrati dalla International Business Machines. Il marchio MS/DOS è registrato dalla Microsoft Inc. Altri Marchi citati all'interno della rivista quali: Atari, Apple, Mac-Intosh e altri sono regolarmente registrati. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni di alcun tipo, i manoscritti, foto ed altro spediteci non si restituiscono.

Dunque, dunque, evitiamo di cadere in sbrodolate retoriche e quantomai noiose sulla fine delle vacanze, l'inizio delle tortur..., ehm, delle scuole, l'arrivo dell'autunno e le maglie di lana che si profilano minacciosamente all'orizzonte. Meglio allora accogliere con gioia il cadere delle foglie accomunandolo alla cornucopia di videogame che da qui a Natale ci travolgeranno, come vuole la miglior tradizione. Smorzati finalmente gli echi di chi, presuntuosamente pensava di costituire l'unico bersaglio delle nostre arringhe (peraltro stimolate e richiesteci indirettamente a gran voce), ecco il viatico per iniziare al meglio il nuovo anno videogiocoso. Sfogliate dunque e non vi lasciate commuovere dagli sguardi languidi e preoccupati dei vostri porcellini salvadanari!

# SOMMARIO


## WORLD NEWS

## RISPOSTE AI LETTORI-HOT MAIL

## UTILITY

STOS
CONTABILITÀ ORDINARIA
CONTABILITÀ SEMPLIFICATA

## GAMES

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL
ANARCHY
ALPHA WAVES - THE DREAM GENERATION
EAGLE'S RIDER
MAGIC FLY
METAL MASTERS

## STRATEGIES

RAPCON
TRACON
FIGHTER BOMBER - ADVANCED MISSION DISK
FALCON MISSION DISK 2
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

## ADVENTURE

MURDER
MURDER IN SPACE

## NEWS RELEASES

POPULUS
IMPERIUM
POPULUS THE PROMISED LAND
STARFLIGHT

## LA PAGINA DELL'AVVENTURA

FAERY TALES
MANHUNTER - SAN FRANCISCO

## UNIVERSO PARALLELO

## CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE


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

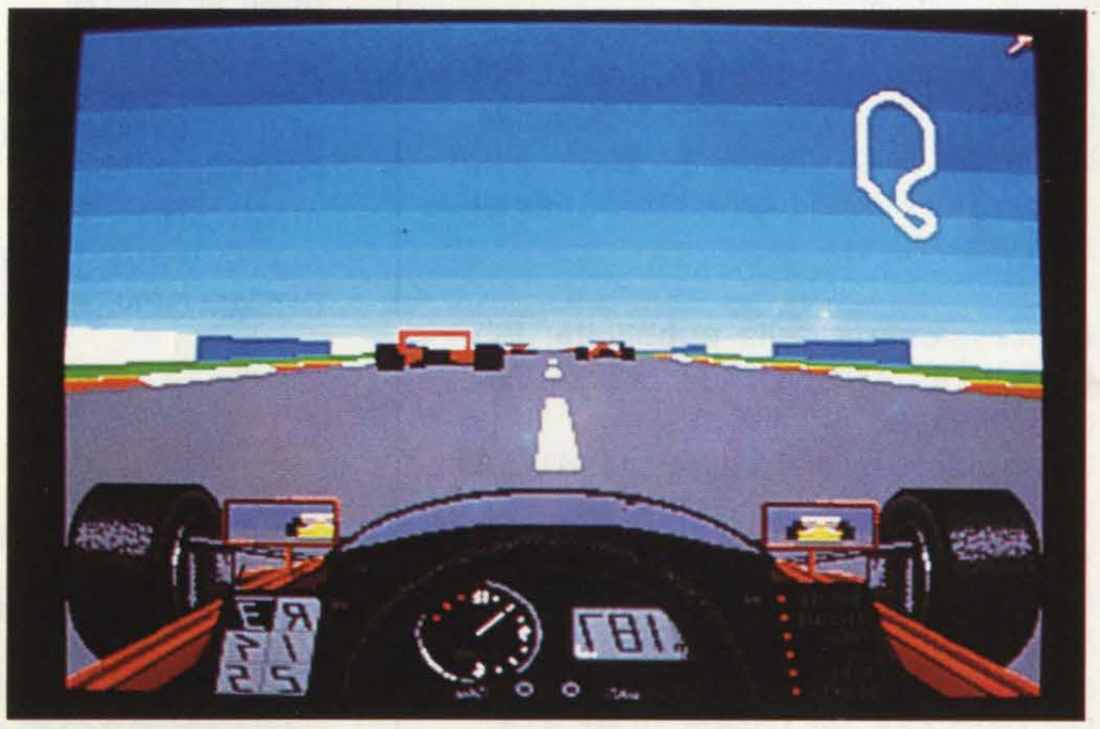
ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
DUNGEON MASTER DAL N. 4 NOVEMBRE 88 AL N. 3APRILE 89
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 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 DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUGLIO 90 N. 17 SETTEMBRE 90
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGOSTO 90
WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGOSTO 90
ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90

Prossimamente sui vostri schermi, proprio come dicono al "cinema ECA", arriverà uno strepitoso e degnissimo successore del pluricelebrato Populous. Gli stessi autori di questo best seller hanno spremuto a fondo le meningi per realizzare un analogo, ma ancor più complesso e divertente "creation game". Si tratta di Powermonger, un insolito game strategico dove il giocatore impersonifica il leader di una tribù di invasori. L'obiettivo è quello di conquistare altre terre usando forza, persuasione ed inventiva. Un massimo di altri tre sfidanti possono partecipare alla sfida qualora non ci si voglia confrontare con il computer. Centinaia di mondi da conquistare, grafica animata e curata fin nei minimi dettagli, realismo visivo e tantissime altre caratteristiche innovative sono i punti di forza di un game destinato a surclassare il precedente populous. Prestissimo per Amiga, Atari ST e IBM PC.



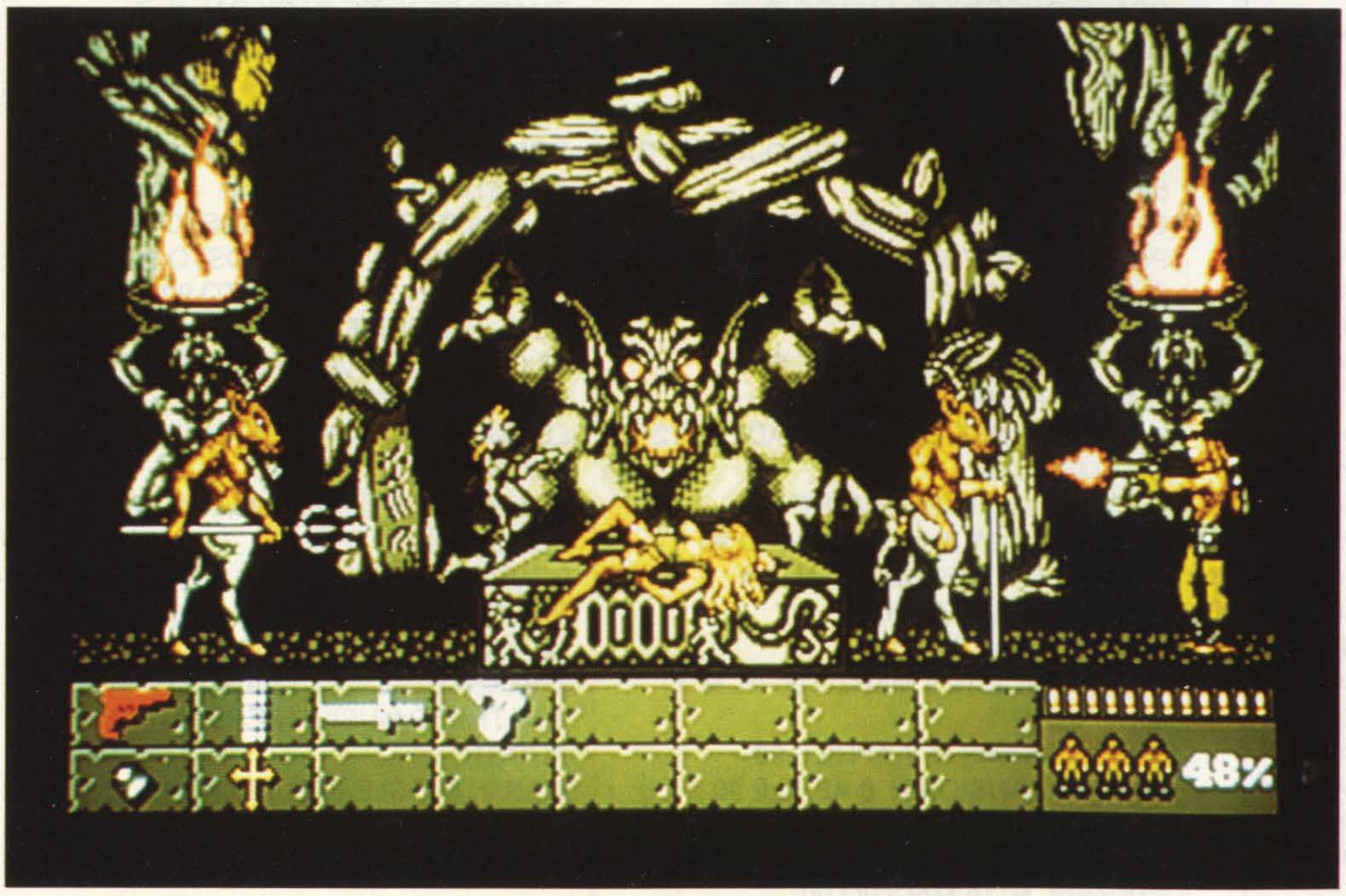

**Populus 2: powermonger!**

Ecco lo sport più folgorante del pianeta: la Formula 1 nella fantastica prospettiva tridimensionale. Da chi arriva? Ma, dalla Simulmondo, naturalmente!!! Eccoci allora sprofondati nella nostra monoposto con tanto di cruscotto digitale. I tempi ci autoeleggono in pole position. Il nostro team è convinto di poter raggiungere la vittoria e la gloria grazie alle nostre indiscusse abilità simulate. Riusciremo a "domare" anche quest'ultima, eclatante e sfavillante produzione dei "ragazzi di Bologna"?! Basterà allora sfruttare un punto di vista soggettivo, basato sulla massima libertà di movimento 3D, un cambio a 5 velocità con retromarcia, controlli accurati e check continui delle prestazioni meccaniche, nonché repliche fedelissime di tutti i più noti tracciati di gara e persino i "veri" rumori digitalizzati dal vivo. Non v'è dunque alcun dubbio che Formula 1 Simulmondo stia per rivoluzionare completamente il metodo di approccio computerizzato a questa infuocata disciplina sportiva. Per il momento vi lasciamo sognare con una bella istantanea: prestissimo la recensione!



**La nuova formula 1 Simulmondo**

Per l'ultima corsa all'oro US GOLD le probabilità di morte sono incredibilmente elevate. Il tesoro degli aztechi ci fa però molta, anzi moltissima gola, perché dunque non andarcelo a prendere in un furibondo platform game creato su ben 26 megabyte di grafica dall'ex game designer Psygnosys Dave Lawson?! 9000 frame di animazione, 80 schermi e centinaia di trabocchetti, puzzle ed ostacoli ci aspettano su IBM PC, Atari ST e Amiga.




**Nuovo platform dalla Us Gold: Gold of the aztec**

L'Electronic Arts ha appena terminato di convertire la "pietra miliare" nella storia della computer graphic a 16 bit per la gamma Atari ST. Stiamo parlando del DeLuxe Paint prossimo alla pubblicazione in una specialissima versione che può sfruttare al massimo anche le potenzialità dei nuovi modelli STE. Vengono quindi ristabiliti i già bistrattati equilibri tra i due principi a 16 Bit grazie ad un tool grafico indubbiamente destinato a superare di gran lunga gli stessi Degas Elite e Canvas.



Shigeo Kawahara
*Nunchaku*

# Budokan

## The Martial Spirit™



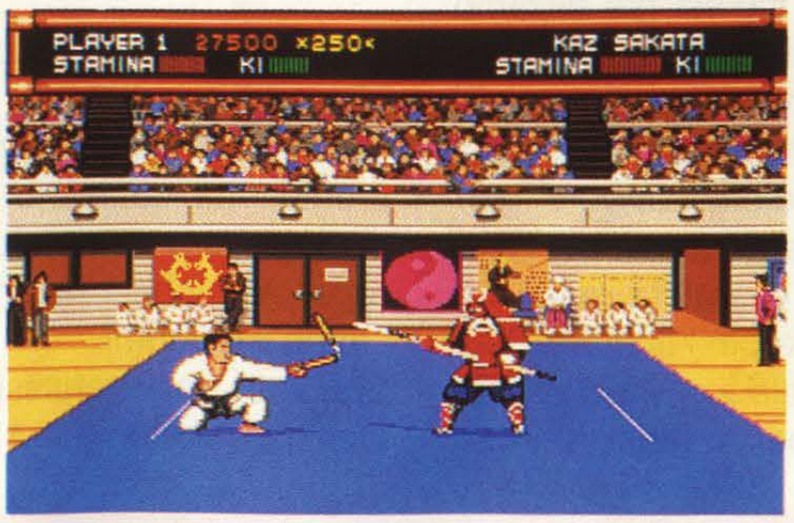
Miyuki Hirose
*Naginata*



AMIGA
PC IBM
IN ITALIANO

*Software from*

ELECTRONIC ARTS®




Distribuzione
esclusiva

C.T.O.

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



# Risposte ai lettorI - Hot maiL

Carissima redazione, lascio da parte i complimenti, che ormai si sprecano, a voi rivolti per farli ai lettori della rivista, che a quanto sembra, a giudicare dalla posta, sono persone intelligenti! Mi chiedo se la concorrenza riesca a collezionare solo lettori rimbambiti (parlo degli "Aficionados" naturalmente, altrimenti sarei rimbambito anch'io!); forse lo sono diventati a furia di leggere quelle riviste! Bando alle ciance. Sul numero 10 ho letto che non avete ancora pronta la soluzione di MH S.F. e che dei poveracci si stanno beccando frustate sulle orecchie per finirla al più presto. La lettura di quella notizia e la pietà per quelle povere orecchie sanguinanti, mi hanno indotto a spedirvi la soluzione completa del gioco, compresa una mappa indispensabile per concludere l'avventura.
Mi dispiace, non accetto offerte in vil denaro, lo faccio per purezza d'animo e profondo altruismo... E pensare che mi ero "piantato" un po' di tempo fa e vi avevo telefonato in redazione (di sabato) ma voi non c'eravate: (o forse facevate finta di non esserci, visto che ha risposto una fanciulla con voce suadente..).
Opps, che sbadato, non mi sono presentato; mi chiamo Ugo Ribando in arte UGOLAX (cosa volete farci, lo so che è un soprannome che fa c...) e mi piace smanettare il mio 286/VGA, che uso anche per tenere la contabilità di qualche cliente, mischiando sacro e profano (sacro sono i giochi, ovviamente!) Ho 24 anni e sono pigro, per cui non vi ho battuto a macchina questa lettera, che vi beccate così come é probabilmente incomprensibile, così avrete la scusa per non pubblicarmela (ma no che non siete così cattivi!). A proposito, non ho spiegato perchè penso che i lettori della concorrenza siano tonti, lo penso fermamente perchè come si fa a spendere 5.000 lire al mese per comprare una rivista di cui si pensa peste e corna? Sarà forse la sadica goduria di criticare a più non posso, mista ad un bel po' di masochistica idiozia? Bah, io comunque, dopo averle provate tutte, preferisco voi perchè... non ve lo dico, ma siccome sono pigro non ho voglia di andare in edicola, per cui mi voglio abbonare: come devo fare?
Mi piacerebbe poi togliermi una curiosità:videogamers incalliti che sono già entrati nell'età del prepensionamento hanno una fifa folle di uscire allo scoperto e farsi figuracce da poppanti (vedi uno dei commercialisti da cui lavoro che farebbe sfigurare un negozio di giochi per ST, che quando leggerà questa lettera, chissà cosa mi farà... come minimo mi appioppa un centinaio di bilanci..); mi piacerebbe però sapere, se non sono indiscreto, l'età di chi del giocare ha fatto un lavoro...già avete capito:VOI. Perchè non vi presentate tutti, uno per uno dando le vostre generalità ecc. ecc., così chi scrive sa con chi ha a che fare, no?! Avrei un desiderio morbosamente libidinoso di possedere fisicamente... una scheda sonora AD-LIB o SOUND BLASTER ma gli importatori avvoltoi vorrebbero metà del mio stipendio per soddisfarmi e acquietare le mie voglie. Visto che nella confezione di MH S.F. la SIERRA propone prezzi molto più interessanti, secondo voi è possibile, conveniente intelligente ecc. ecc. acquistare la scheda per posta? E' forse più sano contattare un rivenditore Londinese . In tal caso sareste così gentili da dirmi L'indirizzo e/o il numero di telefono di un dealer inglese? Grazie, bacio le mani!
P.S.Perchè nelle recensioni a volte mettete il prezzo in sterline? Significa forse che comprate i giochi direttamente in G.B. o veli fate arrivare per posta? Se è così possono farlo anche i comuni mortali come il sottoscritto? Come? Presso chi?
Ed eccovi, alfin, l'agognato e sospirato CIAO a tutti (e tutte, visto che ci sono anche delle ragazze)
UGO-LAX (non è una sottomarca del Guttalax)

Carissimo Falqui..., ehm, no, volevo dire,...insomma: UGO!!! Il tuo "romanzo d'appendice" ci è piaciuto tanto, al punto di pubblicarlo, come vedi, senza nemmeno un taglio (a meno che il postino non abbia precedentemente provveduto!). Coloro che si sono salvati le orecchie (nelle quali, dopo le frustate, saremmo stati capaci di ficcarci il sale e l'aceto!!) ti sono immensamente grati e ti giurano eterna riconoscenza! A proposito, la "fanciulla dalla voce suadente" era, con tutta probabilità, la donna delle pulizie, visto che il sabato ci portiamo il lavoro a casa (leggi: week-end videogiocoso a scapito di mogli, fidanzate/i e vicini di casa - volume del monitor troppo alto!!). Di abbonamenti per il momento non ne facciamo, perchè poi finiremmo come la "concorrenza" a combattere con le poste e a beccarci clamorosi insulti da chi, dopo mesi, ancora non ha ricevuto un solo numero! La tua idea dell'"album di famiglia" di VG&CW l'abbiamo già da tempo presa in considerazione (qualcuno ha già preteso di spacciarsi per Sly Stallone su un'istantanea ritagliata da qualche rivista!), per cui entro breve tempo dovremmo essere in grado di regalarvi uno speciale dossier, a forma di bersaglio per freccette, con le foto di tutti i redattori, collaboratori, ecc., ecc. Qualche indizio? Età media 22 anni, fisico da "gatti di marmo" (lo sport che facciamo, ahimè, è solo con il joystick in mano!), ma c'è anche qualche gentil donzella!! Le schede Ad Lib, Soundblaster e, dulcis in fundo, Roland sono quasi "pronte" ad una seria e conveniente importazione in Italia. Rimani sintonizzato, perciò: super VG&CW dossier all'orizzonte! Comprare all'estero ormai non conviene più, in termini di denaro e attesa.
I giochi "in sterline" li riceviamo direttamente dalla software house inglesi (se diciamo "gratis" ti tagli le vene?!), quando ancora nessun importatore ne ha potuto decidere il costo. Indicativamente parlando allora, forniamo l'ammontare di valuta straniera necessaria per l'acquisto. Anche qui vale il discorso appena fatto per le music card, a meno che nessun importatore nazionale si occupi di quel determinato prodotto richiesto. Comprare dunque all'estero? Semplice: basta avere una carta di credito qualsiasi (magari non della Banca Provinciale di Posillipo!), saper scrivere almeno due righe in inglese e mandarle (magari via Fax) a chi di dovere (cioè all'indirizzo della software house, reperibile sulle confezioni dei giochi, sulle pubblicità, dagli importatori, ecc.). Capito tutto?! Alla prossima! Uno "smack!" speciale dalle ragazze!!!

---

Spett. Redazione chi vi scrive è un vostro neo lettore.
Vi scrivo per porvi alcuni quesiti:
1)Sto aspettando da febbraio l'ormai per me mitico "Dinamic Debugger" a quando l'importazione in Italia?
2) Quali sono i migliori giochi per l'Amiga 500?
3)Che cosa sono, dettagliatamente, gli arcade, i coin op, i giochi di muro, i giochi del serpente che vi morde la coda, gli adventure e i vari scrolling?
4) A quando Kick OFF2? vorrei sapere se vale la pena di comprarlo?
5)Perchè la gente si ostina a comprare giochi originali da "x milioni di dollari" e non acquista invece giochi copiati che sono identici ma costano meno? Forse solo per il piacere di vedere il gioco in una grande confezione con un bel disegnino? Non ditemi che i giochi copiati presentano dei bug spesso perchè in 5 anni che acquisto questi giochi mi sono sempre funzionati tutti.
6)In Indiana Jones III, quando sono nella biblioteca di Venezia come cavolo faccio ad entrare nei sotterranei? Dove devo picchiare?
Ciao e alla prossima
RAMPA 90 MILANO

Caro "RAMPAnte" ecco le risposte!
1) Misteri della vita! Il gioco è pronto, ma qualcuno non lo vuole ancora distribuire in Europa; neanche i nostri "007" sanno il perchè!!
2) Tanti, anzi, tantissimi; tre titoli?! Centurion (ECA), la sa-

ga di Kick Off (Anco), Xenon II (Imageworks).
3) Arcade=Coin Op: gioco da bar, spesso convertito in versione Home. Platform: gioco tipicamente arcade, con piattaforme, scale e scalette, un po' come Ghost'n'Goblins e Pitfall. Shoot'em Up: letteralmente "ammazzali tutti"; gioco perciò tutto azione dove, prima si spara, poi si fanno le domande! Adventure: gioco di esplorazione e avventura dove si usa il cervello, piuttosto che il joystick. Scrolling: scorrimento del fondale di un gioco.
4) E' già in commercio; leggiti la nostra recensione sul secondo quindicinale di Luglio.
5) Vedi, se tu sei particolarmente fortunato, nel senso che tutti i giochi piratati ti funzionano, non puoi di certo generalizzare la tua situazione a tutta l'utenza Amiga. Se poi proprio sicuro di averli giocati tutti, fino in fondo e di non esserti mai beccato un bel Guru o un Read/Write Error?! Se tutti comprassero copie pirata farebbero di certo la fortuna di chi le scopiazza, ma non certo di chi crea e sviluppa i videogame; a questo punto i game designer di darebbero senza dubbio all'ippica e ai pirati non rimarrebbe che continuare a copiare, e spacciare per nuovo, Pacman. E' questo che si vuole? Non più giochi nuovi, ma solo compilation di copiatori?!
6) La nostra soluzione completa di Indy è apparsa sul numero 12 del dicembre 1989: vuoi ordinarla come arretrato?

---

Spett.le VG&CW, mi chiamo Paolo ed ho 17 anni. Sono un fortunato possessore di un CBM64/128 da tre anni circa e ne sono molto soddisfatto, anche se devo dire che lo utilizzo prevalentemente nel modo CBM64, data la più ampia gamma di programmi in commercio per quest'ultimo. Vorrei complimentarmi per la vostra rivista che, ora che è quindicinale, ci permette un più costante aggiornamento sulle novità del mercato. Vorrei, dunque, porvi alcuni quesiti:
1)Nella soluzione di Maniac Mansion del numero 8 di quest'anno (30 Aprile) voi dite che il personaggio, dopo essere entrato nella casa, deve aprire la porta a destra, entrare, accendere la lampada ed andare a destra fino al pannello rovinato: ebbene, non ho capito di quale porta si tratta e vi chiedo quindi se potete illuminarmi a riguardo.
2)Questa è una proposta: perchè non pubblicare una classifica dei videogames più venduti, come facevate ai tempi del mensile? Magari potrebbe essere fatta un'altra basata sulle preferenze dei lettori; che ve ne pare?
3)Qual'è secondo voi il miglior gioco di pallacanestro per CBM64? E quale il miglior simulatore di volo?
4)In risposta a Daniele Cosenza di Messina, riguardo alle sue Offese al preistorico C64, vorrei dire che senza il suddetto commodore il suo Amiga 500 non sarebbe mai stato concepito e, per questo, il C64 merita rispetto (fra l'altro alcuni giochi su C64 sono stramigliori di certi su Amiga, come, ad esempi, Turbo Outrun)
5)Mi potete dire se avete mai pubblicato Tips per Untouchables e, in caso affermativo, il numero della rivista nella quale è comparso?
6)Come mai, nelle vostre ultime uscite, non avete pubblicato che in stragrande maggioranza recensioni per 16Bit e pochissime per CBM64/128? Non abbandonerete il C64 vero?
7(Quando usciva TV Sports Football Basketball per 8 Bit?
8)A quando recensite G.P. Tennis manager per 8 Bit?
Bene, confido nelle vostre risposte e nelle recensioni per CBM64/128 e spero di non avervi annoiato troppo. A presto dunque e sempre forza C64!!
PAOLO LORENZI LIVORNO

Caro Paolo, il CBM64/128 non lo abbandoneremo MAI!!! A qualcuno potrebbe venire addirittura una crisi isterica, qui in redazione, per cui vai tranquillo!
1) La porta da aprire è quella nella stanza con la libreria e la scala a chiocciola. Tutto chiaro?!
2) La classifica è una bella idea, ma serve a pochissima gente; i gusti sono sempre soggettivi, i lettori sono troppo pigri per compilarla e, in ultima analisi, è meglio comprare ad occhi aperti e non come le pecore che seguono il gregge, no?!
3) Pallacanestro? Basket Manager Simulmondo! Simulatore di volo?! F16-Combat Pilot!
4) Giusto!!
5) No, per la versione ad 8 Bit non abbiamo mai pubblicato tips: forse in un prossimo futuro!
6) Perchè do giochi ce n'erano pochi!
7) Prestissimo!
8) Idem come sopra!
Ciao!

---

Cari Amici di VG&CW è la prima volta che vi scrivo e voglio innanzitutto farvi i complimenti per la rivista. Mi chiamo Guido Colombo ho 16 anni e sono un felice utente di Amiga 500 (espanso). Possiamo ora alle domande.
1)Dopo aver letto la recensione di Double Dragon parte II decisi di acquistarlo, mi recai al mio negozio di fiducia e lo acquistai. Tornai a casa lo provai e mi accorsi che il programma non funzionava.
Tornai allora in negozio e il negoziante mi disse di cambiare titolo di gioco perchè Double Dragon II su molti amiga non girava. Stessa cosa mi accade con Ghouls'n'Ghost. Ora mi chiedo come sia possibile tutto questo e vorrei sapere perchè la US GOLD e la Virgin non provvedano a modificare il programma.
2)Vorrei sapere se è in preparazione SPACE ACE 2
3)Inoltre, se possibile, vorrei sapere i titoli dei giochi più belli per Amiga che funzionano con l'espansione.
Scusandomi per la brutta scrittura vi faccio i miei migliori auguri per il futuro.
CIAO a tutti.
COLOMBO GUIDO ARLUNO (CO)

Caro Guido, ecco le risposte!
1) Capita, a volte, che il problema di funzionamento venga esteso ad una intera generazione di programmi che vengono poi ritirati dal mercato. Per ragioni di chiaro significato commerciale le software house cercano in tutti i modi di risolvere il problema, senza rimetterci grossi capitali. Ecco perchè, nel caso di Double Dragon II, la Virgin non ha pensato bene di "sistemare" il gioco, accontentandosi di venderne il maggior numero di pezzi e ritirare le copie malfunzionanti.
2) Pare di no!
3) Questa è una classica domanda che ci mette inevitabilmente in crisi; sono tantissimi!! Qualche titolo?! It Came From The Desert e, in generale, tutte le produzioni Cinemaware, e le adventure Sierra.
Ciao!

---

Carissima redazione, sono un ragazzo di 15 anni, felice possessore di un Amiga 500 espanso.
Vorrei mettervi subito al muro con qualche domanda;
1)E'vero che uscirà un nuovo modello di Amiga 500?
2)Credete sia meglio possedere un Amiga 500 o un Sega Megadrive, per uno che usa il computer solo per i giochi?
3)Vi piacciono i POOH?
4)Esiste Joan Of Arc per Amiga?
5)In ultimo, vorrei chiedervi perchè non pubblicate ancora più foto sui vari giochi e non spazzate via definitivamente il C64?
Auguri per la rivista, tanti saluti.
MASSA EMANUELE MILANO

Caro Emanuele, al volo le risposte!
1) Pare che si allo studio un modello che impieghi la tecnologia CD ROM, ma siamo ancora in alto mare!
2) Amiga!!!!
3) No, preferiamo Whitesnake, Vasco Rossi, Credence Clearwater Revival e Enzo Jannacci! Abbasso la "disco" e Jovannotti!
4) Direi!!!
5) I "sessantaquattristi" si sparerebbero un colpo? Ti prendi tu la responsabilità?!
Ciao!!

# Risposte ai lettorI - Hot maiL

Cara redazione sono un assiduo lettore dal N.12 1989, sono un possessore di un CBM64 con drive. Ho deciso di scrivervi per parlarvi di due miei problemi:
1) Ho comprato il gioco Dragon Wars della ECA. Sono bloccato nel Purgatory. Vi prego aiutatemi.
2) Ho comprato due giochi originali (Dynamite Dux e Fighter Bomber) e nessun dei due va. Allora li ho riportati entrambi al negozio, e quando li hanno provati loro sono andati (dove, al mare?! NDR). Tutti e due mi si resettano caricando il Loader. E' forse un problema dal mio computer?
Vi saluti e vi faccio i complimenti per il buon lavoro che state facendo.
CIAO GRAZZINI SERGIO CALCI (PI)

Caro Sergio, la soluzione completa di DragonWars è quasi pronta: abbi pazienza ancora un paio di numeri! Per quanto riguarda i game da te acquistati siamo un po' perplessi, visto che non ci hai dato ulteriori ragguagli. Hai provato a farteli sostituire?! Sono versioni su cassetta o su disco? In ogni caso, hai allineato le testine del registratore o pulito quelle del drive?! Hai rimosso dal computer eventuali cartucce, espansioni, velocizzatori, ecc.?! Se il problema dovesse sussistere nuovamente, allora sì potremmo optare per una dimostrata incompatibilità dei giochi! Ciao e facci sapere!!

---

Spett. redazione, sono un lettore della Vs. rivista quindicinale che ho cominciato ad acquistare poichè, come appassionato di adventures e RPG trovo molto utile l'iniziativa di dedicare molto spazio a questo genere di giochi, cosa che, purtroppo, non si può dire delle altre riviste del settore, non solo italiane ma anche estere. Prima di farvi una richiesta volevo confermare la validità della VS soluzione di INDIANA JONES anche per amiga. Non capisco come mai avete ricevuto molte lettere che denunciano il fatto che la versione Amiga sia piena di Bugs e impossibile da finire. Personalmente, come dicevo, l'ho conclusa, servendomi anche dei Vs. suggerimenti, la versione Amiga è comunque funzionante. Vorrei sapere se avete risolto le seguenti adventures e RPG e in quali numeri sono le soluzioni dato che è utile che vi chieda quesiti precisi per tutte.
THE GUILD OF THIEVES-JINXTER-CORRUPTION-BORROWED TIME-GOLDEN PATH-DUNGEON MASTER-BARD'S TALE I-HEROES OF THE LANCE
Se le avete risolte potreste indicarmi i numeri arretrati e le modalità per averli.
Grazie e cordiali saluti
GIOVANNI RUFFO TORINO

Caro Giovanni, come avrai già potuto notare nella lista che appare in prima pagina non abbiamo ancora pubblicato le soluzioni dei giochi che menzioni, eccezion fatta per Dungeon Master. Inutile dire che i nostri esperti stanno sudando otto camicie e mezza per offrirtele al più presto! Se vuoi quella di D.M. richiedici gli arretrati che ti mancano consultando l'elenco suddetto. 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**

# 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.

A PASSEGGIO TRA GLI SCHERMI

Lo so, lo so. Voi di schermo ne avete uno solo, ma io non intendo parlare dello schermo del monitor o della TV. Per schermo io intendo la zona di memoria che il computer in collaborazione con lo STOS Basic utilizza per visualizzare dati, disegni, ecc.
Stando così le cose vi assucuro che di schermi ne avrete di più, molti di più. Lo STOS, in qualsiasi momento, ne ha in memoria due. Uno contiene ciò che viene visualizzato attualmente sul video e viene chiamato fisico; l'altro, chiamato background, viene utilizzato per la gestione degli sprites e serve quasi esclusivamente a ripristinare l'immagine della vostra schermata che risulterebbe "sporcata" dal loro movimento. Esiste anche uno schermo logico dove vengono indirizzati tutti i comandi grafici e testuali. Normalmente e per default lo schermo logico e quello fisico hanno lo stesso indirizzo. Per ottenere l'indirizzo di ogni schermo si possono usare i comandi PHYSIC, BACK e LOGIC. Questi comandi restituiscono, in decimale, l'inizio della memoria di ogni tipo di videata. E' anche possibile usare questi comandi per assegnare zone di memoria ad ogni schermo. la sintassi in questo caso è PHYSIC = ind dove ind può essere un numero od una espressione indicante un indirizzo di memoria RAM (in questo caso viene automaticamente arrotondato ad un multiplo di 258) oppure un banco da 1 a 15. Può succedere che, dopo aver cambiato più volte l'indirizzo di uno o più schermi si voglia riportare la situazione alla normalità; con i comandi DAFAULT PHYSIC, DEFAULT BACK e DEFAULT LOGIC è possibile ripristinare gli indirizzi iniziali. Poco fa ho detto che lo schermo fisico e quello logico hanno noemalmente lo stesso indirizzo, vediamo ora un caso in cui è molto utile avere i due schermi separati. Immaginate di dover aggiornare più volte una schermata con comandi grafici che tracciano linee e utilizzano più colori; senza dubbio la velocità del linguaggio vi permetterà (specialmente se compilate il programma) di avere una buona resa; tuttavia non vi sarà possibile eliminare un certo noioso sfarfallio che sicuramente rovinerà la qualità del vostro lavoro. La soluzione sta nel compiere tutte le operazioni pesanti "al buio" e cioè in uno schermo che non viene visualizzato subito, ma solo ad aggiornamento ultimato. Il comando SCREEN SWAP ci permette di scambiare istantaneamente gli indirizzi tra lo schermo fisico e quello logico. Il flusso del programma perciò sarebbe circa così:

Qui c'è la parte precedente del vostro programma

100 LOGIC = BACK Questa linea fa sì che tutte le prossime istruzioni agiscano in una zona di memoria non visualizzata. In questo esempio ho scelto lo schermo di background per comodità.

In queste linee potete mettere tutte le istruzioni grafiche che volete. Mentre il vostro ST disegna, voi non vedrete nulla e soprattutto neanche gli sfarfalii.

200 SCREEN SWAP Con questa linea, scambiando gli schermi in un tempo praticamente nullo, renderete schermo fisico quello dove fino ad ora erano state indirizzate di nascosto tutte le istruzioni grafiche.

Qui c'è la parte successiva del vostro programma.

Mica male vero? naturalmente ci sono molti altri comandi per la gestione delle schermate. Fra i molti i più interessanti ad utili sono SCREEN COPY E SCREEN$. Come è intuibile il primo ci permette di trasportare dati grafici tra schermi e/o banchi definiti come schermi. Il comando può essere scritto in due forme:

SCREEN COPY sc1 TO sc2 Copia l'intero contenuto di sc1 su sc2. Sc1 e sc2 possono essere schermi o banchi di memoria. I dati di sc2 sono coperti e quindi persi.

SCREEN COPY sc1,x1,y1,x2,y2, to sc2,x3,y3 Copia un'area dello schermo sc1 definita dal rettangolo avente vertici opposti in x1,y1 e x2,y2 in uno zona dello schermo sc2 a partire dal punto x3,y3.

Per quanto riguarda le coordinate x va ricordato che lo STOS le arrotonda automaticamente al più vicino multiplo di 16. Potrà sembrare scomodo, ma sicuramente la velocità che il programma guadagna copiando word intere invece di bytes e bit vi farà presto dimenticare questa piccola noia. Per tutte le coordinate è invece possibile fornire anche valori negativi; i limiti per le tre risoluzioni sono quindi:

*LIMITI X* ***LIMITI Y***
Bassa risoluzione da *-320 a 320* da **-200 a 200**
Media risoluzione da *-640 a 640* da **-200 a 200**
Alta risoluzione da *-640 a 640* da **-400 a 400**

Anche il comando SCREEN$ ha due sintassi differenti che portano a due diversi effetti:
sc$ - SCREEN (sc,x1 y1 TO x2,y2) Copia nella variabile sc$ un'area dello schermo sc definita dai soliti vertici opposti x1,y1 r x, y2. Sc può essere uno schermo o un banco: proprio come per il comando precedente anche qui le coordinate in x vengono arrotondate al più vicino multiplo di 16.
SCREEN$ (sc,x,y) = sc$ Assegna allo schermo se a partire dal punto con coordinate x,y il contenuto della variabile sc$. Attenzione! Sc$ deve essere stata precedentemente caricata con la funzione SCREEN$.
L'uso più ovvio per questo comando è la creazione di blocchi di schermo predefiniti o salvati in alcune variabili. Con questi blocchi sarà facile poi, combinandoli anche diversamente, dare vita a schermi differenti e molto vari senza spreco di memoria. E ora, per finire, vediamo il comando AUTOBACK. Normalmente tutti i comandi grafici vengono inviati contemporaneamente agli schermi fisico e Background, ma è possibile far sì che sul background non venga modificato nulla col comando AUTOBACK OFF; così qualsiasi punto, linea, quadrato, ecc. saranno disegnati solo sullo schermo attualmente definito come logico (normalmente è quello fisico). Per riportare tutto alla normalità basta usare AUTOBACK ON. Ora anche per verificare l'utilizzo di alcuni comandi illustrati eccovi il solito piccolo listato. Come avrete notato il programma carica la schermata di presentazione dello STOS; voi potete sostituirla con un disegno fatto da voi usando DEGAS in bassa risoluzione, ma ricordatevi di correggere il nome alla riga 60 mettendo quello della vostra paginata.

```
1 REM COPYRIGHT
VG&CW 1990
2 REM ANDREA
CUCCHETTO
3 REM MANIPOLAZIONE
DI VIDEATA
10 MODE 0 : KEY OFF :
CURS OFF : HIDE
20 RESERVE AS SCREEN
10
30 RESERVE AS SCREEN
11
40 SCREEN COPY LOGIC
TO BACK
50 AUTOBACK OFF
60 LOAD
"\STOS\PIC.P11",10
70 SCREEN COPY 10 TO
11
80 INK 0
90 FOR T=0 TO 198 STEP 2
100 LOGIC = 11
110 DRAW O,T TO 319,T
120 LOGIC = 10
130 DRAW O,T+1 TO
319,T+1
140 NEXT T
150 LOGIC = BACK
160 GET PALETTE (10)
170 FOR T=0 TO 99
180 SCREEN COPY
11,0,198-T*2,320,200 TO
BACK,0,0
190 SREEEN$
(BACK,0,198-T*2)=SCREEN4
(10,0,0 TO 320,T*2+2)
200 SCREEN SWAP
210 WAIT VBL
220 NEXT T
230 LOGIC = PHYSIC
240 SCREEN COPY LOGIC
TO BACK
250 GOTO 250
```

***Dopo aver parlato di Acquisti, Fatturazione e Gestione magazzino, iniziamo ad affrontare il discorso di gestione globale (se ovviamente siete in possesso di tutti i programmi di base) di una azienda.***

# CONTABILITÀ ORDINARIA

C.T.O.
MS/DOS
PREZZO LIT. 99.000

La Contabilità ordinaria è l'elemento mancante a chi con una bassa cifra vuole auto gestire una contabilità in tutte le sue funzioni.
Come è d'uopo, si inizia con il definire il Piano Contabile e con il predisporre i mastri principali e i mastrini di sottoconto.
Di questi inoltre è possibile in qualsiasi momento la modifica dei dati sui mastri e mastrini con la conseguente memorizzazione.
Esiste la visualizzazione di controllo di ogni singolo mastrino di sottoconto ed inoltre avviene la generazione automatica dei mastrini clienti (dati provenienti da Fatturazione o Fatturazione Professionisti) e lo stesso dicasi per i fornitori (tramite il programma Acquisti).
Nella gestione dei movimenti contabili avviene l'effettivo controllo della contabilità.
Infatti è possibile effettuare tutte le registrazioni sia ex-novo che recuperate da altri programmi sempre della stessa serie.
Singolarmente i movimenti si effettuano per la registrazione dei movimenti contabili generici e per la registrazione automatica in seguito all'emissione della fattura.
L'interazione di Contabilità Ordinaria avviene con i seguenti programmi:
Fatturazione (reg. aut. emissione fattura e acconti/saldi su fatture emesse);
Fatturazione professionisti (reg aut. ricevimento fattura e acconti/saldi su fatture ricevute);
Acquisti (reg. aut. chiusure giornaliere corrispettivi e modifica registrazioni contabili);
Gestione negozi al dettaglio (reg. aut. acconti/saldi su fatture emesse).
Anche per quanto concerne la stampa è possibile produrre:
elenco conti in ordine sia di codice che alfabetico;
il piano contabile suddiviso per mastri;
elenco dei movimenti contabili in ordine di registrazione;
mastrini di sottoconto (schede contabili);
libro giornale con selezione per data;
elenco causali di movimento.
Ne consegue la stampa dello stato patrimoniale esteso e sintetico, la stampa del conto economico sia in forma estesa che sintetica, la stampa del bilancio di verifica, della chiusura automatica dei conti a fine gestione e della apertura contabile a inizio gestione.
Tra le opzioni più importanti esiste:
la ricerca conto per chiave alfanumerica;
azzeramento automatico dei movimenti per inizio nuova gestione;
si gestiscono fino a 90 casuali di movimento;
controllo automatico della quadratura contabile;
ricalcolo automatico e progressivo dei conti per sbagliato inserimento.

# CONTABILITÀ SEMPLIFICATA

C.T.O.
MS/DOS
PREZZO LIT. 99.000

Contrariamente a ciò che abbiamo fino adesso proposto questo programma funziona solo ed esclusivamente da solo ed é totalmente autosufficiente, la grafica è uguale a quella proposta dai precedenti programmi quindi nulla di nuovo anche se da programmi prettamente applicativi non ci si può aspettare molto!
Come ogni contabilità che si rispetta al suo avvio bisognerà inserire l'anagrafica cliente che di conseguenza viene codificato con appositi codici.
Il programma permette anche di modificare i codici una volta inseriti ed inoltre può anche sostituire un vecchio cliente con uno nuovo. Lo stesso avviene anche con i fornitori e consente inoltre tutte le modifiche fin qui esposte per i clienti. Conseguentemente all'inserimento si possono anche vedere le singole schede che rappresentano il codice ed il nominativo del cliente o fornitore.
Da questo passaggio si può immediatamente passare alla gestione delle fatture. In questa modalità e possibile registrare le fatture di entrata e di uscita con la possibilità di modificare i dati anche dopo che si é registrata la fattura. Inoltre si possono eliminare anche singolarmente le fatture precedentemente inserite.
Contabilità semplificata conteggia periodicamente e mensilmente l'IVA dando riassunti e sintesi dettagliati per la denuncia annuale. Tra le funzione per il conteggio dell'Iva esiste anche il ricalcolo automatico dei progressivi IVA.
Le opzioni di stampa sono innumerevoli e si dividono in:
stampa elenco clienti e fornitori in ordine di codifica e alfabetico;
stampa etichette clienti o fornitori;
stampa della scheda sulla situazione contabile;
stampa elenco fatture in entrata ed in uscita in ordine di registrazione;
stampa del libro Iva vendite e acuisti periodico con selezione per data;
stampa dell'allegato cliente e fornitori su modello ministeriale (136 colonne)
stampa della numerazione progressiva dei tabulati fiscali.
Tra le altre opzioni citiamo la ricerca del cliente o fornitore per ragione sociale, azzeramento automatico dei registri fatture emesse e ricevute, gestione fino ad 8 aliquote Iva vendite e 8 aliquote Iva acquisti inoltre riordino alfabetico clienti e fornitori e riordino delle fatture entrata e uscita.

***I due programmi sono molto interessanti, il primo indubbiamente non possiede alcun valore se acquistato singolarmente infatti le grandi capacità si riescono ad ottenere solo se viene utilizzato con gli altri programmi che abbiamo menzionato all'interno dell'articolo. Il secondo programma anche se possiede le caratteristiche di una piccola contabilità è veloce nell'esecuzione ed appagherà senza dubbio chi possiede una piccola azienda. Entrambi comunque sono relativamente veloci nonostante la programmazione in basic. Il costo di Contabilità Ordinaria se considerato unito all'acquisto di tutto il pacchetto é abbastanza interessante, il costo invece di Contabilità Semplificata è indubbiamente più appetibile soprattutto se si considera che con 99.000 lire, da un programmatore, non si acquista di certo!***

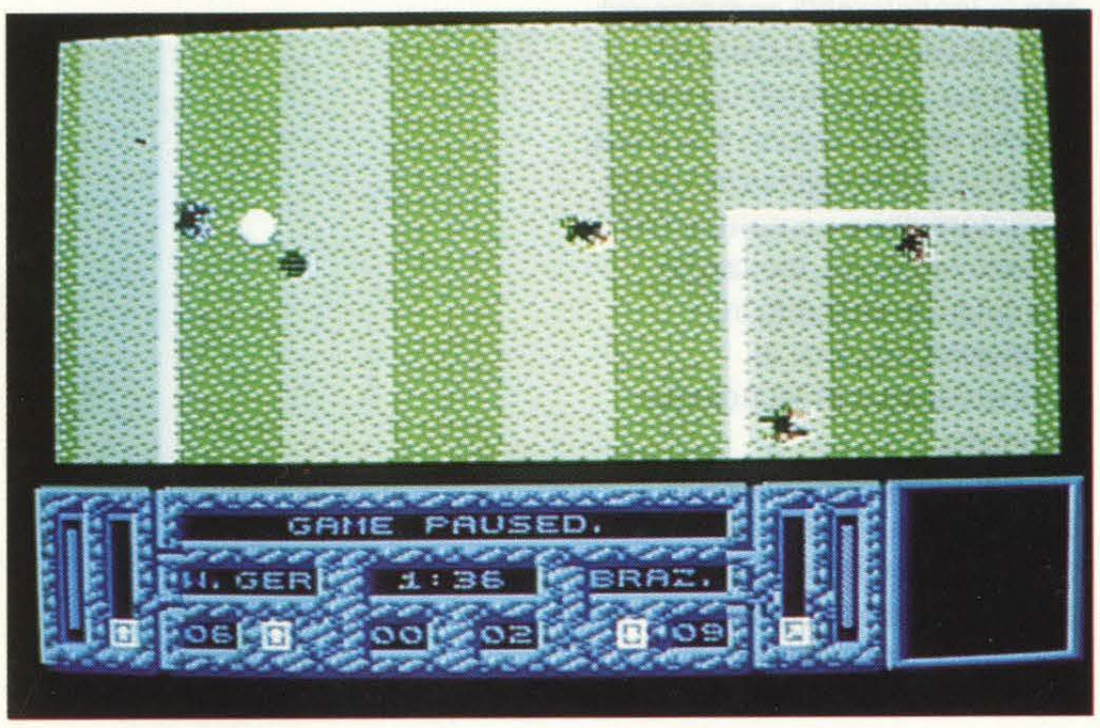
**Val Globale: 8**

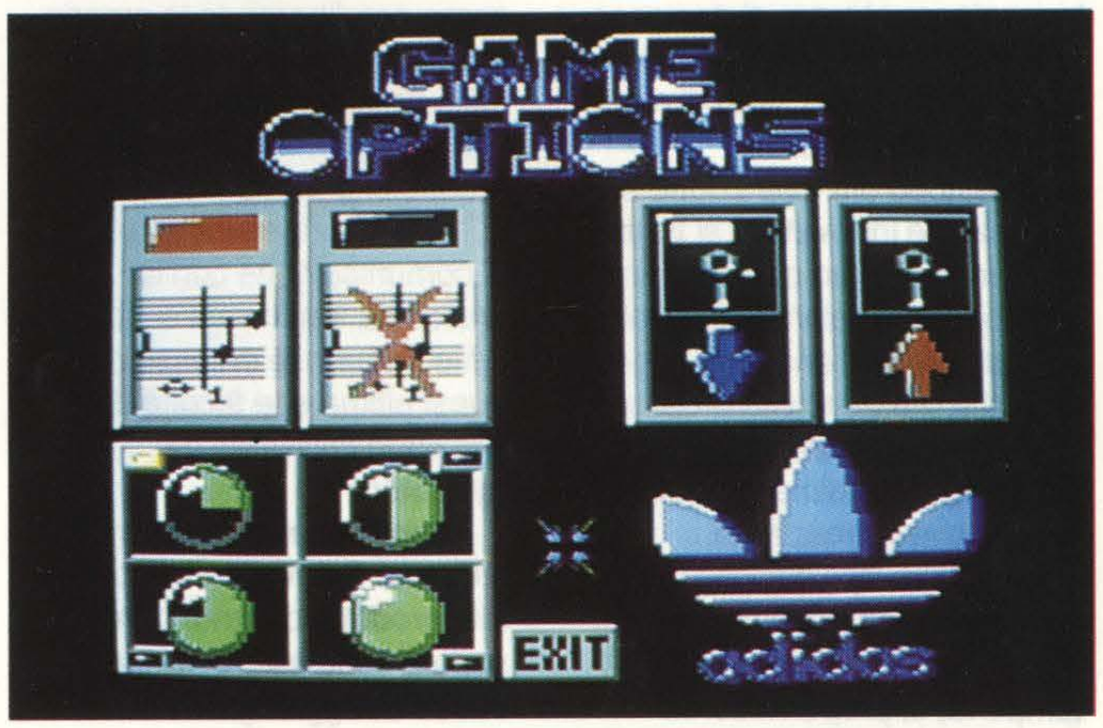
# ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

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

Mentre tutti sono ancora in attesa di "collegarsi" con l'annunciato International Soccer Challenge targato Microstyle la Ocean, che mancava all'appello in questo settore, decide di dire la sua in fatto di Campionati Mondiali di calcio. Mettendo un istante da parte la sponsorizzazione Adidas, che ci regala anche una simpatica musicassetta audio con la canzone World In Motion dei New Order, ci troviamo tra le mani uno strano ibrido tra Kick Off e Microprose Soccer. Abbiamo, inutile dirlo, la possibilità di disputare un qualsiasi campionato mondiale scegliendo tra 24 squadre partecipanti, che il computer poi sorteggerà a caso nei sei classici gruppi. Non mancano falli, rigori, corner, punizioni e rimesse laterali, nonché la possibilità di effettuare pallonetti, tiri ad effetto e lanci con potenza variabile. Quattro sono le tattiche di gioco possibili all'inizio di ogni partita, ma tutto ciò suona un tantino "già visto". Simpatico è l'aspetto grafico e la accettabile velocità delle animazioni che risultano pero' troppo lente. Onde evitare di sommergervi con dettagli fra cui poi sarebbe molto difficile effettuare raffronti con altri programmi, potremmo dire che Championship Football è un programma di calcio che rientra nella schiera di giochetti medi, non troppo complessi, ma neanche troppo divertenti. E' consigliabile forse solo a chi si è perso i vari soccer Anco, Virgin e Mastertronic, ed è ancora alla ricerca di un mediocre prodotto per far vincere finalmente l'Italia di Schillaci.

**Val. Globale: 6,7**



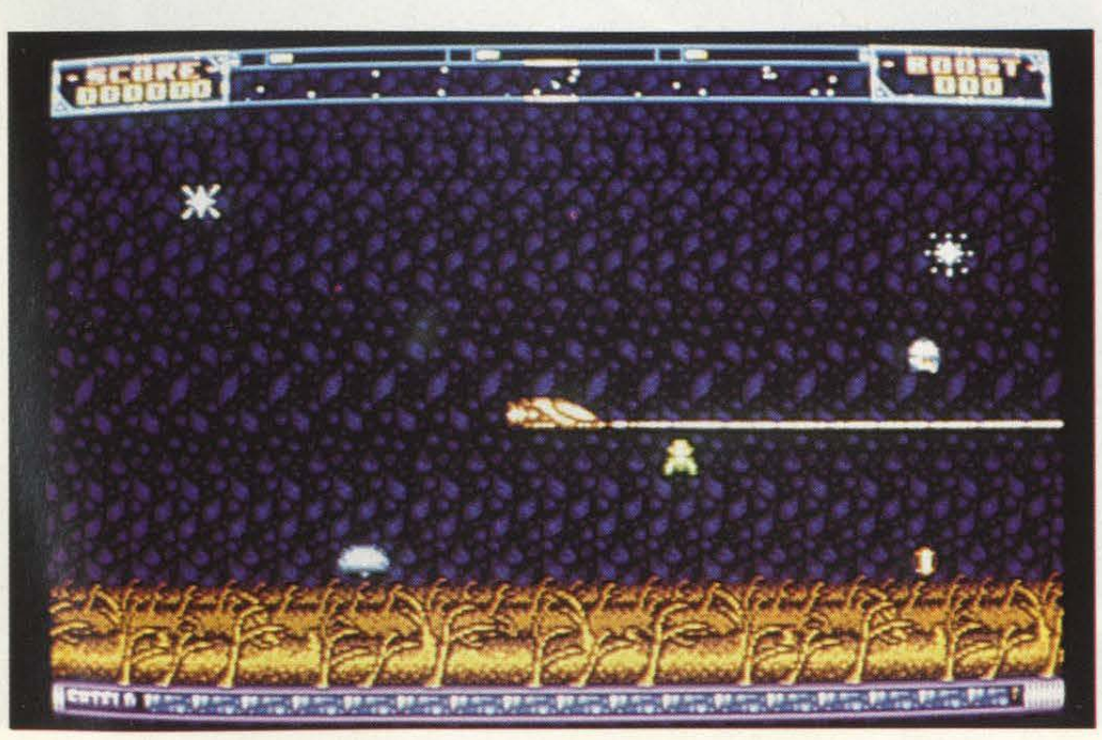



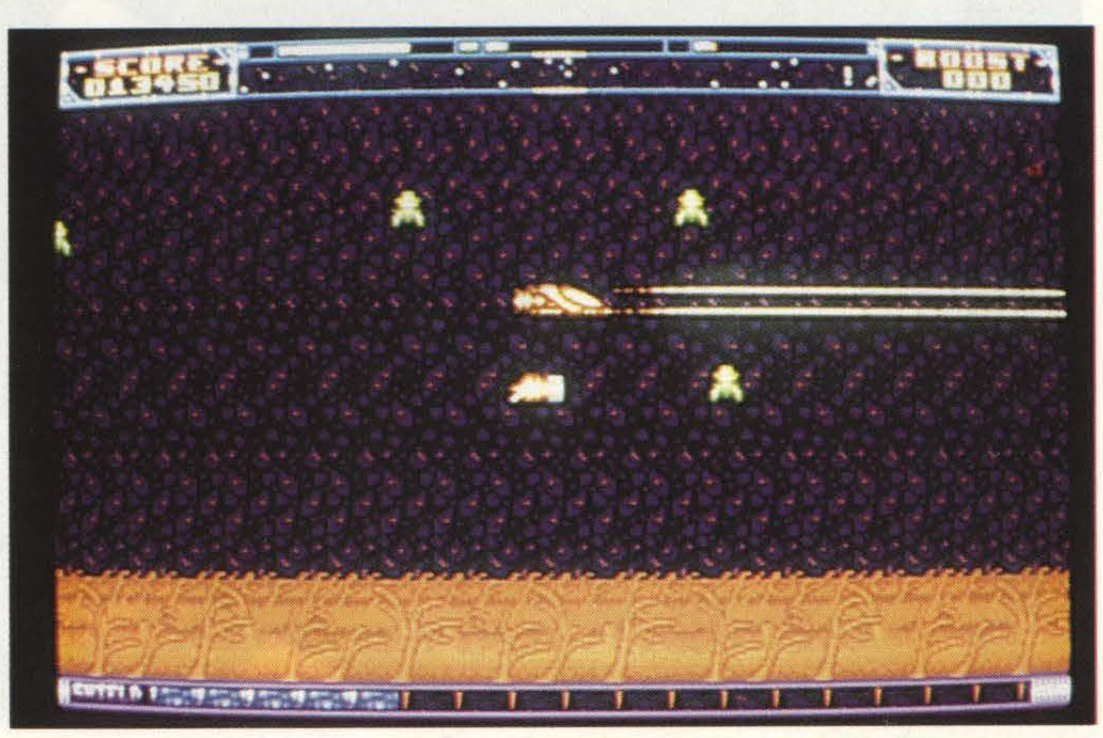

# ANARCHY

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

Meno male che questo gioco non viene blasonato dalla prolifica e capace Psygnosys, ma dalla "figlioccia" ed alquanto imberbe Psyclapse. Sì, perché ritrovarsi tra le mani una sfavillante confezione da cui esce, con tanto di simpatico manualetto in italiano, un'ennesima e nemmeno rivisitata clonazione dell'antidiluviano Defender sarebbe cosa da non perdonare alla software house madre di Shadow Of The Beast e Blood Money. Come vuole la migliore tradizione di questo genere di prodotti, Anarchy - Defender viene preceduto da una classicissima ed accattivante presentazione, tutta suoni, luci e colori, per poi naufragare in un unico schermo a scrolling orizzontale, dove l'arcinota navetta sfreccia veloce per raccogliere pod e mine varie. Considerando che il primitivo Defender è vecchio di quasi dieci anni, la "rivisitazione" grafica del soggetto, da parte della Psyclapse, lascia molto a desiderare. Tolto qualche color cycle e una manciata supplementare di frame d'animazione, tutto è rimasto inalterato, persino l'estrema difficoltà di gioco. Sì, è vero, i fondali cambiano di livello in livello ma, per vederli tutti (ne vale poi davvero la pena?!) ci vuole tantissima abilità ed una amore sviscerato e nostalgico per il vecchio capostipite degli arcade Atari. 500 K di grafica, 112K di musica digitalizzata e fino ad 80 sprite sullo schermo non bastano purtroppo a rendere interessante qualcosa di ormai visto e stravisto. Sono certo che anche i videogamer più disattenti non si faranno ingannare dalla copertina.

**Val. Globale: 3**



# ALPHA WAVES - THE DREAM GENERATOR

INFOGRAMES
ATARI ST/E - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. n.p.

Alpha Waves non è solo un nuovo gioco targato Infogrames, ma soprattutto un nuovo concetto di programmazione, concretizzato in un originalissimo prodotto che non vanta alcun precedente.

Nasce perciò dal connubio di spirito e tecnologia , elementi di base che hanno fatto immaginare al team di designer un gioco che stimoli il cervello, portandolo ad uno stato di relax tale da farlo sognare.

Il metodo din interazione e di concezione innovativa; si tratta di far muovere un cubo in uno spazio tridimensionale astratto.

Qui "vivono" analoghi oggetti ed entità dotate di vita propria e di una forma di comunicazione e linguaggio totalmente aliena al mondo che conosciamo.

Ma, si va ben oltre ad una specie di Interphase che il team Imageworks tentò ,qualche tempo fa, di proporre come qualcosa di innovativo.

La semplice interazione del cubo semovibile con gli elementi di Alpha Waves provoca la creazione di suoni armoniosi che portano ad un reale piacere di gioco che spinge l'utente ad una frenetica, ma mai spasmodica ricerca di nuove luci, effetti ed emozioni.

Non a caso la stessa Infogrames appiccica una strana etichetta ad Alpha Waves: quella di Emotional Software.

Non si gioca per far punti, non si bruciano i joystick per arrivare ad un improbabile The End: si vive in perfetta e sincrona armonia con il computer, liberando la propria fantasia ed emotività, al di là delle barriere imposte da shoot'em up, adventure ed arcade in genere.

Si instaura allora una specie di comunicazione con la macchina, realizzata sulla base delle frequenze emesse da quest'ultima e le facoltà di ricezione cerebrale del "giocatore".

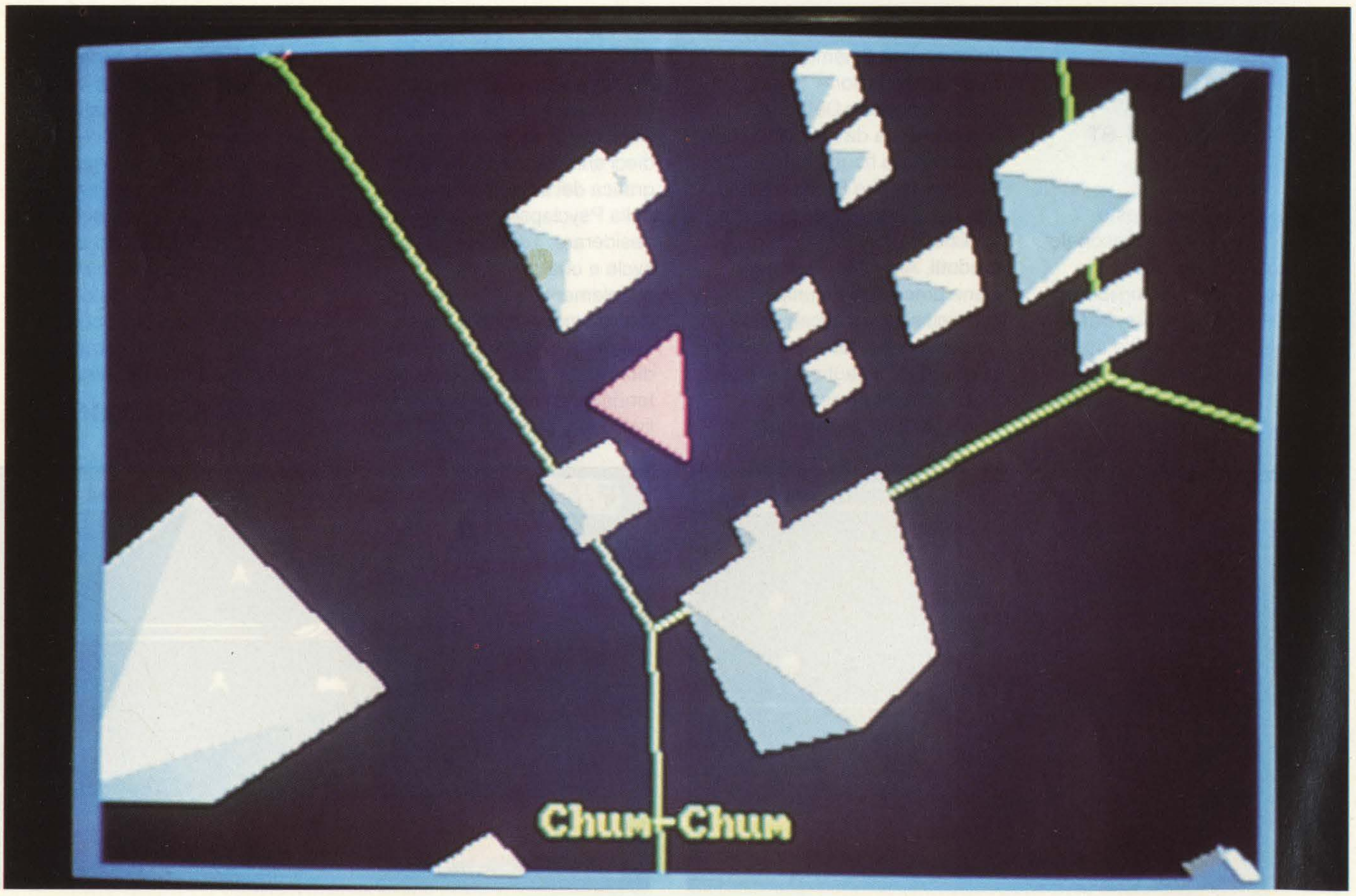
Non c'è pericolo di farsi male o di auto-ipnotizzarsi: le onde alfa prodotte durante ogni seduta sono esclusivamente intese a raggiungere i centri nervosi responsabili del rilassamento.

Alpha Waves meriterebbe molto di più di una semplice recensione in una rivista di videogame proprio perché, non potendolo costringere ad una scomoda e mai più inadatta etichetta, si rischierebbe di penalizzarlo come qualcosa di inutile e noioso.

Come votazione si meriterebbe allora uno zero assoluto perchè di vero gameplay non ce n'è.

Presentandolo invece come un linguaggio, una nuova forma di comunicazione o addirittura come un ponte che collega le profondità del cervello umano con le inesplorabili complessità di quello computerizzato si potrebbe assegnargli un vero e proprio premio Oscar, o ancora, Alpha Waves realizza lo zenith nell'interazione uomo-macchina spesso ricercato, ipotizzato, speculato e descritto in moltissimi romanzi di fantascienza o di tecnologia futuribile.

Per comprendere a fondo quest'ultima fatica Infogrames bisogna svestirsi degli inadatti panni di videogiocatori o di computer utenti passivi, accettando senza alcun pregiudizio e con una vasta apertura mentale il duplice messaggio che Alpha Waves ci propone: sposare l'intelligenza e la risposta cerebrale meccanica con la nostra e percorrere le strade di una profondità emotiva sia pur sintetizzata, ma di indubbio valore tangibile e reale.



# EAGLE'S RIDER

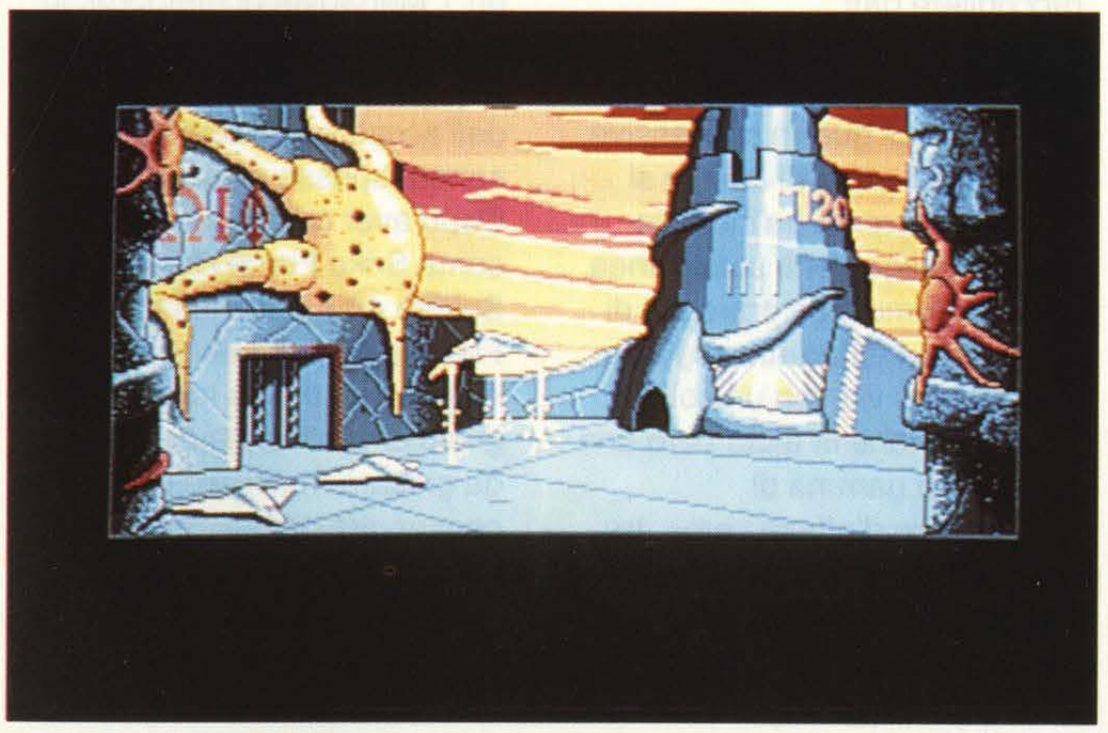
INFOGRAMES
ATARI ST/E - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. n.p.

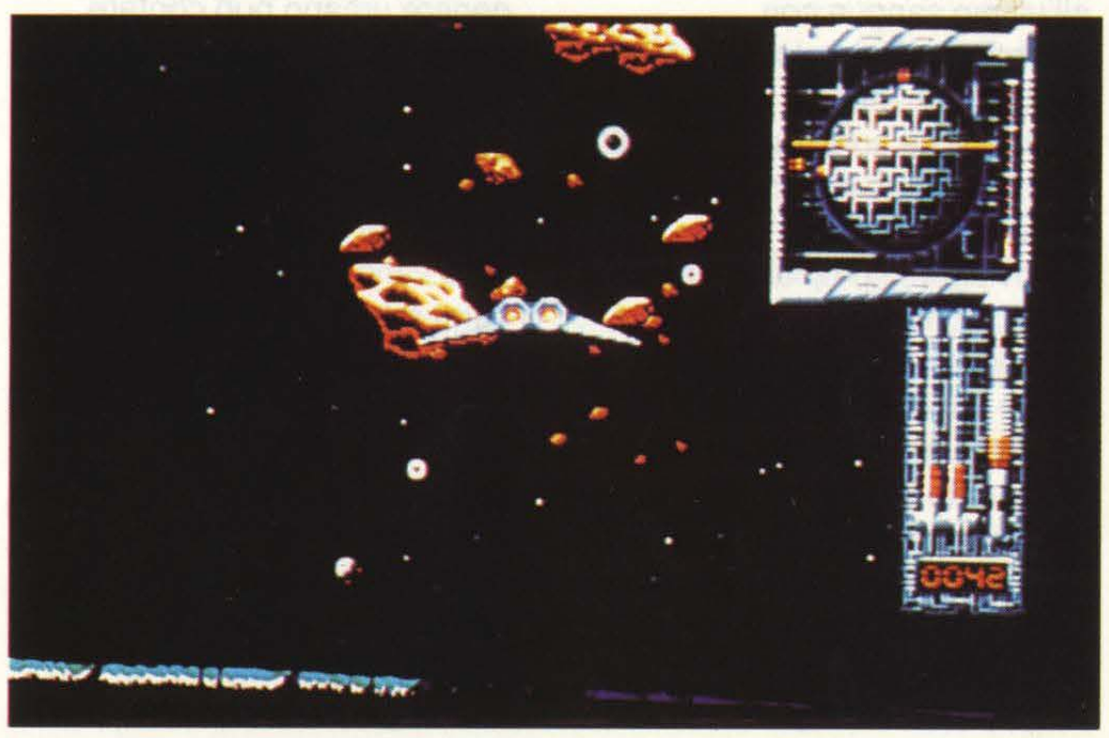
Dopo 263 anni di guerra ininterrotta fra umani e cyborg, questi ultimi stanno per sferrare l'attacco decisivo che li decreterà padroni assoluti della galassia. Pochi sono infatti i sistemi solari rimasti in mano nostra e, come vuole la miglior tradizione degli arcade sparatutto, ci stiamo preparando al peggio. C'è però ancora una scintilla di speranza, mantenuta viva dall'ex comandante in capo dello squadrone di Chase Interceptor che un tempo gli umani schierarono a baluardo contro l'offensiva degli androidi. Steve è caduto prigioniero del nemico ma, qualche secondo prima di inserire il dischetto di Eagle's Rider nel drive, è riuscito a liberarsi e a scappare. Ce lo troviamo allora bordo di un sofisticato caccia stellare di fabbricazione nemica, ineguagliato nelle prestazioni e nella potenza di fuoco da qualsiasi altro mezzo realizzato dall'homo sapiens. La vincente tecnologia cyborg unita ad una grande abilità con il joystick potrebbe rivelarsi un'arma a doppio taglio, in grado di capovolgere le sorti del conflitto. La Infogrames ci prova con lo shoot'em up ma, aggiunge ad un soggetto spudoratamente scontato un pizzico di adventure che rende Eagle's Rider abbastanza piacevole ed interessante. Steve non dovrà solo distruggere quanti più nemici potrà, ma soprattutto dovrà impegnarsi in una frenetica operazione di collegamento con le ultime postazioni di sopravvissuti umani per realizzare un'arma abbastanza potente da spazzar via in un sol colpo l'invasione degli androidi. Bisognerà allora visitare alcune stazioni orbitanti, raccogliere armamentari ed attrezzature varie, guardarsi dai predoni stellari, evitare buchi neri e tempeste elettromagnetiche, per poi, al fine, organizzare a tavolino la controffensiva. Il tutto si sviluppa attraverso una specie di Space Quest ultradinamico, prendendo ad esempio ed esasperando al massimo la giocabilissima complessità di precedenti produzioni del tipo Elite, F.O.F.T. e Warhead. Il caccia impiegato da Steve per vivere in prima persona ogni spostamento ed ogni fase di combattimento assomiglia, in manovrabilità, più ad un F-16 in quanto è praticamente possibile fargli fare di tutto per disimpegnarsi e coprire in brevissimo tempo lunghe distanze (non manca nemmeno una specie di post-bruciatore cosmico!). Il carburante è costituito da cristalli che galleggiano nello spazio siderale (li dovete raccogliere, chiaramente!!) proprio come il Dilithium degli Star Trek Mindscape e Firebird.

Graficamente parlando questo Eagle's Rider ci offre ottime animazioni in prospettiva frontale e alcune, coloratissime cartoline illustrate dei paesaggi e delle locazioni che andremo a visitare. La giocabilità è di altissimo livello anche se, in ogni caso, è meglio non farsi prender troppo la mano dal fido joystick ma, cercare di sfruttare anche il cervello perché la strategia è la vera base portante della nostra missione.

Un game che darà molto filo da torcere anche ai più esperti guerrafondai galattici, regalando ore ed ore di originale divertimento. Qualcosa dunque di meglio di un "semplice" Battle Squadron!

**Val. Globale: 7,9**

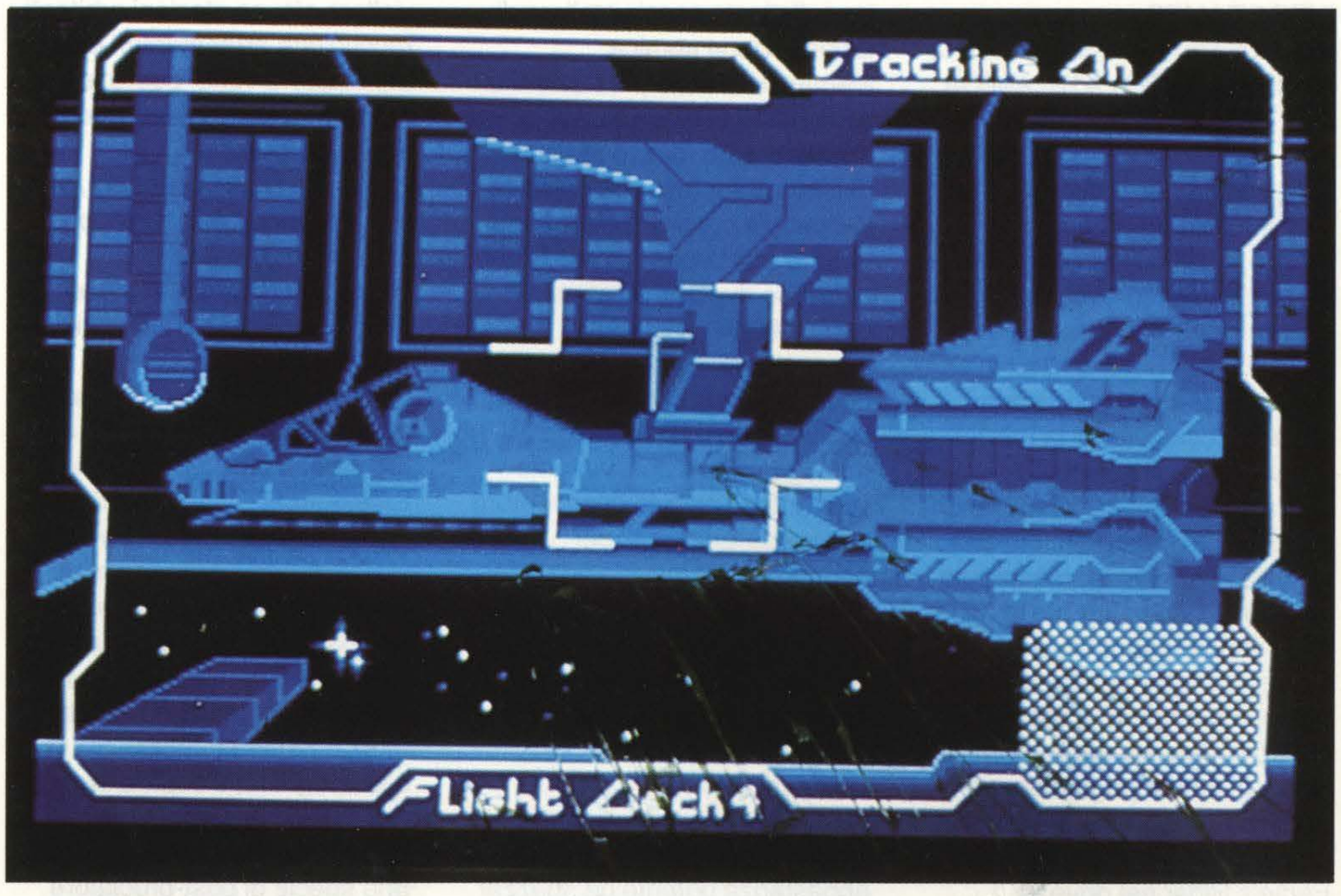






# MAGIC FLY

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

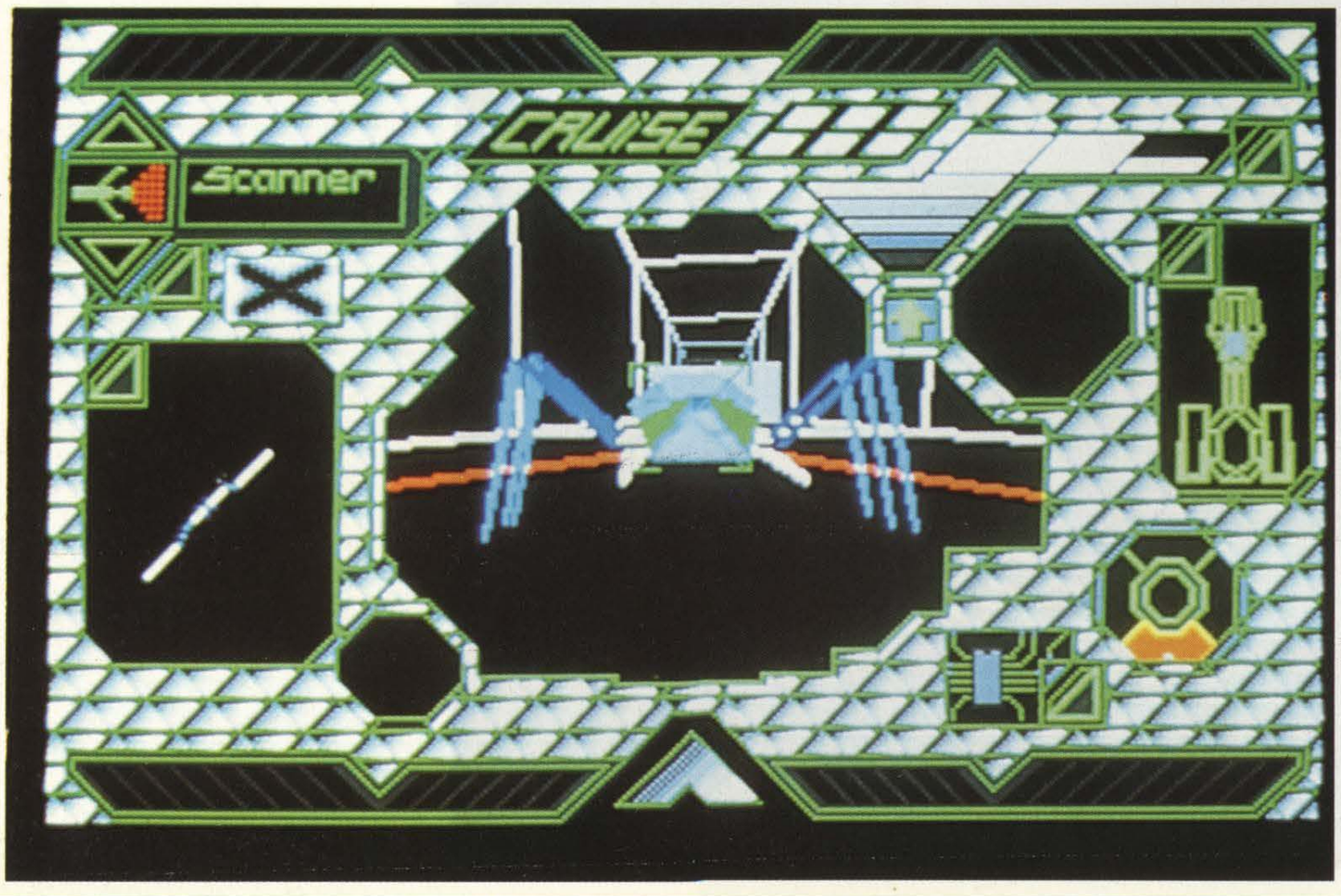



Dall'esperienza maturata dopo anni ed anni di action-game impostati su universi tridimensionali solidi (qualche nome? Stellar 7, Battle Zone, Voyager, Tau Ceti, Damocles, ecc.), nasce l'ennesima, originalissima produzione targata Electronic Arts. Anche se dopo queste brevi premesse sembra assurdo parlare di originalità, basta dare una semplice occhiata a Magic Fly per ricredersi immediatamente. Si tratta di un classico Search & Destroy Game impostato negli spazi siderali di qualche secolo a venire. Il protagonista del gioco si muove sul più classico e sofisticato caccia stellare, impegnato nella solita battaglia all'ultimo sangue con l'altrettanto scontato "One Way Ticket" in mano! Se fin qui di novità ce ne sono ben poche è l'impostazione grafica e l'interfaccia utente a sconvolgere completamente il gioco, portandolo a livelli di interesse raramente eguagliati.

Le varie missioni di combattimento infatti, vengono strutturate proprio come accadeva nel recentissimo LHX Attack Chopper; ne nasce allora una miscela di strategia e furibondi scontri arcade sviluppati nella miglior tradizione della tridimensionalità solida ECA. L'esercito del genere umano può contare allora sullo squadrone dei caccia T2 Magic Fly, cui apparteniamo, per ricacciare orde di orrendi invasori foggiati a guisa di ragni, scorpioni e altre varie abberrazioni semi-robotizzate. Il nemico possiede un agguerritissima organizzazione denominata Ceti Triad che, a causa dell'incontenibile smania di espansione, ha rivelato agli umani la locazione di tutti i suoi vari centri di comando. Si tratterà allora non solo di distruggere ed annientare un nemico tanto mostruoso quanto minaccioso, ma soprattutto di raccogliere dati sull'armamentario in suo possesso, in modo da facilitare le missioni di guerra successive. La maggior parte di queste si svolge attraverso un'intricata rete di collegamenti sotterranea dove potremo incontrare più di 30 aeronavi differenti, in grado di spazzarci via con un sol colpo. Ci viene in aiuto però una vastissima gamma di attrezzature d'offesa come, tre tipi di laser, vere orge di missili e qualche utilissima testata nucleare.

Il gioco raggiunge la sua massima espressione sui modelli ST/E dotati di almeno un 1 Megabyte di memoria, in virtù della stupenda animazione vettoriale solida e dell'accattivante commento sonoro spesso digitalizzato. Dopo aver creato best seller come Srike Force Harrier, Spitfire 40 e persino l'ottimo Flair Paint, Jeff Lawson ci offre questa sua ultima fatica: un gioco di vastissime proporzioni, da giocare, rigiocare e conservare gelosamente.

**Val. Globale: 8**



# METAL MASTERS

INFOGRAMES
ATARI ST/E - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. n.p.

Qualcuno, dopo aver giocato Space Quest III, ha lamentato la mancanza di veri giochi di combattimento fra mostri meccanici (tipo Mazinga, tanto per intenderci), proprio come quelli manovrati da Roger Wilco e dai Pirati di Pestulon nelle fasi finali dell'avventura. Qualcuno ha raccolto questo grido accorato e ha pensato bene di sviluppare in un game tutto azione questo insolito soggetto.

State pensando alla Psygnosys? Sbagliato, si tratta della Infogrames, ora più che mai impegnata a sfornare game di qualità sempre più alta. Nasce perciò Metal Master che dalla Psygnosys (visto che anch'io continuo a ritornare ai vari Barbarian e Obliterator) si limita a "noleggiare" una tipica presentazione di indubbia spettacolarità.

Il gioco comincia poi con la costruzione del nostro lottatore meccanico a partire dai vari singoli componenti.

Le varie "teste di latta" che potremo costruire hanno comunque un costo, perciò il nostro budget iniziale andrà impiegato con avvedutezza e parsimonia, nell'ottica di prepararci al meglio per il primo scontro.

C'è anche il mercato dell'usato, ma qui sarà meglio rivolgersi solo per rivendere il proprio gladiatore una volta accumulato abbastanza contante per procurarsene uno migliore.

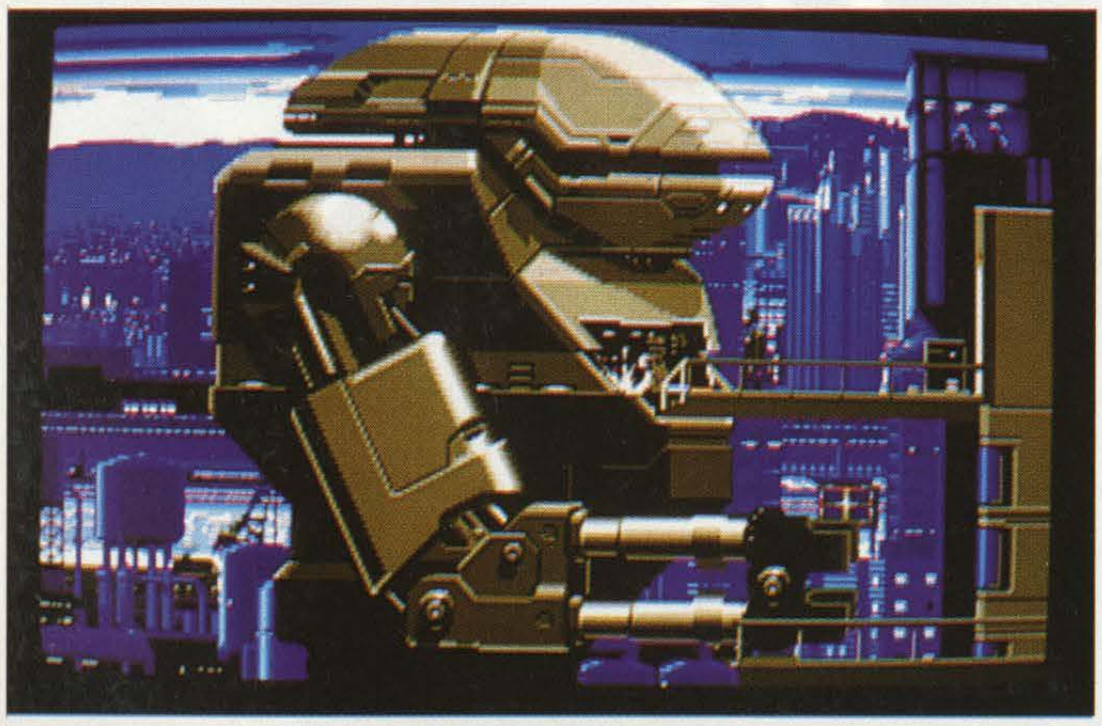
Completata l'opera in officina, un elevatore meccanico trasferirà il nostro alter ego di acciaio e bulloni in una delle dieci arene ove si svolgono i combattimenti veri e propri o delle strane prove di abilità che prendono spunto dalle discipline sportive dei Summer Games di qualche secolo fa (nell'era di gioco, naturalmente!).

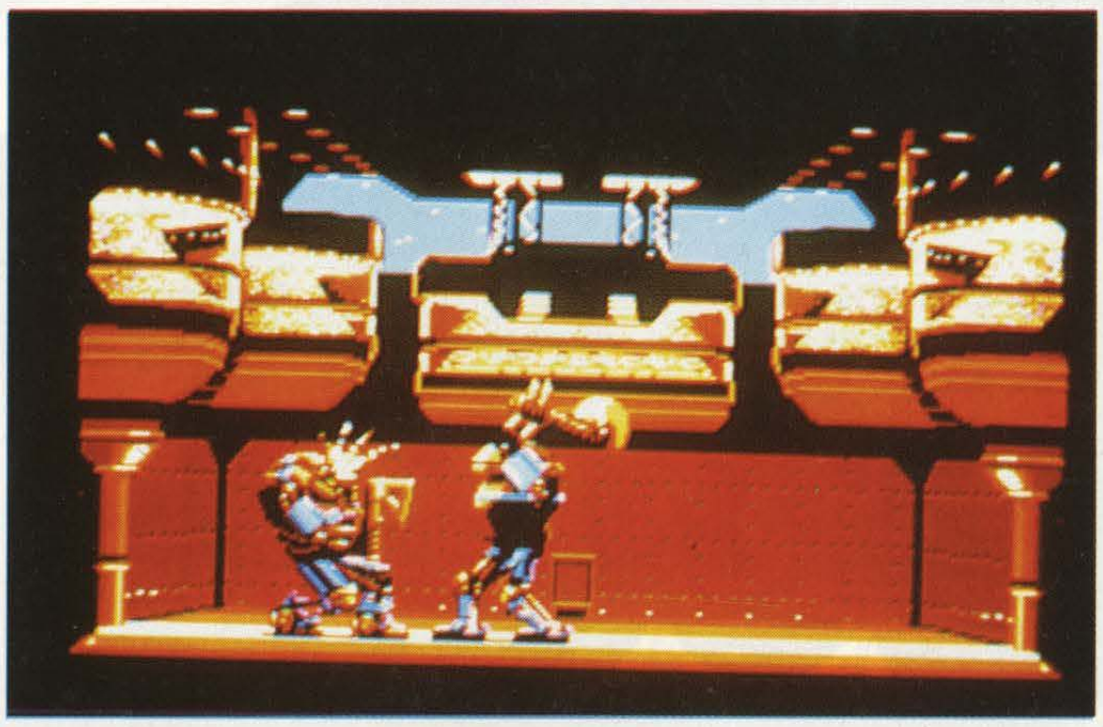
Il nostro sogno non è tuttavia quello di accumular denaro, vincendolo in combattimento, ma, quello di diventare sempre più abili e potenti per arrivare a strappare il titolo di "padroni del metallo" all'ultimo mega-sfidante meccanico previsto nel torneo. La vile pecunia è comunque basilare, come dicevo prima, per acquistare combattenti sempre più forti: la si potrà guadagnare allora sfidando avversari, abbattendo muri in una specie di lancio del peso e primeggiando in un tiro al bersaglio dove, al posto delle freccette, si impiegheranno missili fotonici e alabarde stellari (ebbene sì, sono stato anch'io un patito di Goldrake!). Riassumendo in poche parole, e con gli inevitabili paragoni, questo Metal Master, lo si potrebbe allineare con un'insolita miscela di Double Dragon, Low Blow ed una *spruzzatina di Castle Warrior. Purtroppo per noi tutti, anche se la giocabilità è indubbiamente elevata e godibilissima, Metal Master viene penalizzato da una spiccata difficoltà che può frustrare terribilmente i meno esperti del joystick.

Ci viene allora in mente un bel trainer o un ottimo cheat mode, che magari VG&CW potrà svelare in seguito, ma nel frattempo saranno tempi duri anche per gli assi dell'action-game.

Vale dunque la pena di valutare attentamente l'acquisto di Metal Master, senza lasciarsi stregare troppo dalle superbe animazioni e dalla coloratissima grafica ricca di dettagli.

E' ottimo anche il sonoro (cge ripropone fedelmente un vero Clash Of Titans), ma se non avete nervi e joystick saldo, optate piuttosto per un altro bel gioco Infogrames (ce ne sono talmente tanti!!).







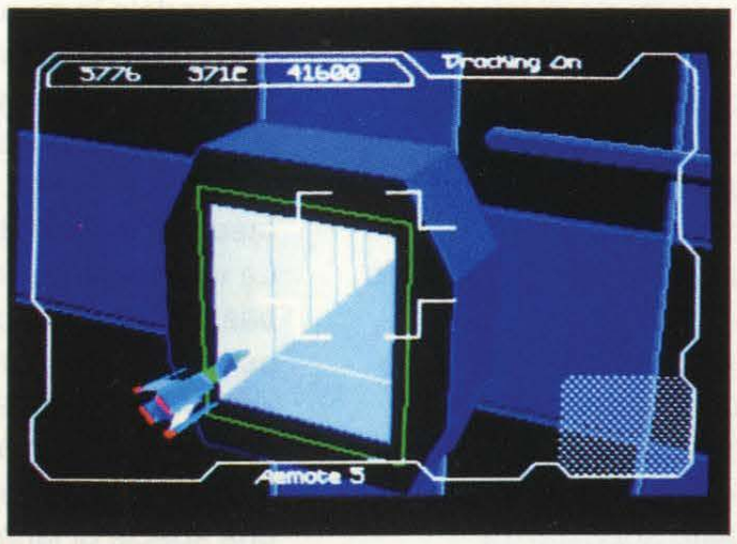

**Val. Globale: 7,6**

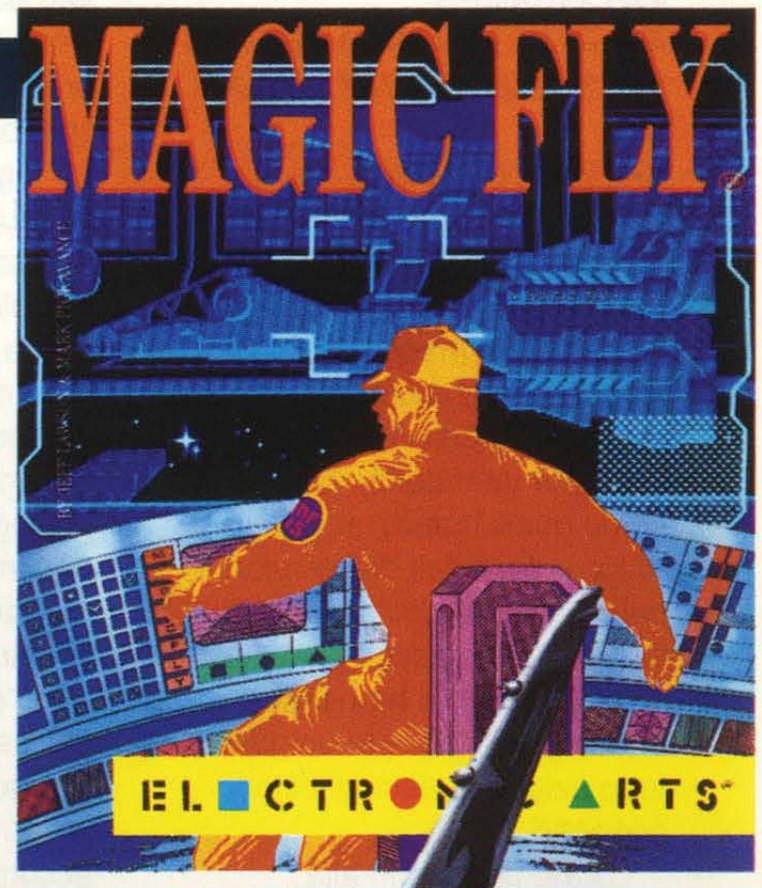
# Interrompiamo la Rivista per

## MAGIC FLY™ Amiga/Atari ST *Disponibile in Settembre*

Siete il pilota da caccia del futuro – e state attraversando un asteroide gigantesco col vostro velivolo: il Magic Fly. Il vostro obiettivo è quello di distruggere delle zone strategiche del complesso per scoprire il caccia spaziale chiamato in codice Moth.

● Oltre 30 velivoli spaziali da analizzare e abbattere. Tutti i velivoli assomigliano in maniera raggelante ad insetti; vi verranno i brividi quando vedrete una vedova nera o una tarantola anvicinarsi. ● Una rete vasta e complessa di gallerie da esplorare, vi offrirà ore e ore di divertimento. ● Selezione delle armi – tre tipi di laser, missili e una vasta gamma di superarmi, quali gatti, la mignatta ed il Martello Atomico! ● Grafica tridimensionale con sfumature.









## CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0

Amiga/Atari ST *Disponibile in Settembre*
PC *Disponibile adesso!*

Vivete i brividi elettrizzanti del volo con questo grande istruttore di volo. Potete pilotare 18 aeroplani diversi, tutti con aerodinamica accurata e realistica grafica tridimensionale. Entrate a far parte dei Blue Angels della Marina Militare americana o dei Thunderbirds in formazione dell'Aviazione americana, oppure gareggiate in sei circuiti nuovi. Ora con topografia più realistica, angoli di campo illimitati e anche volo notturno. Lasciate che il generale Yeager vi guidi alla scoperta dell'AFT 2.0, fate tesoro dei suoi consigli e della sua grande esperienza di volo racchiusi nella nuova cassetta sonora Flying Insights™, in dotazione GRATIS in ogni confezione del gioco.

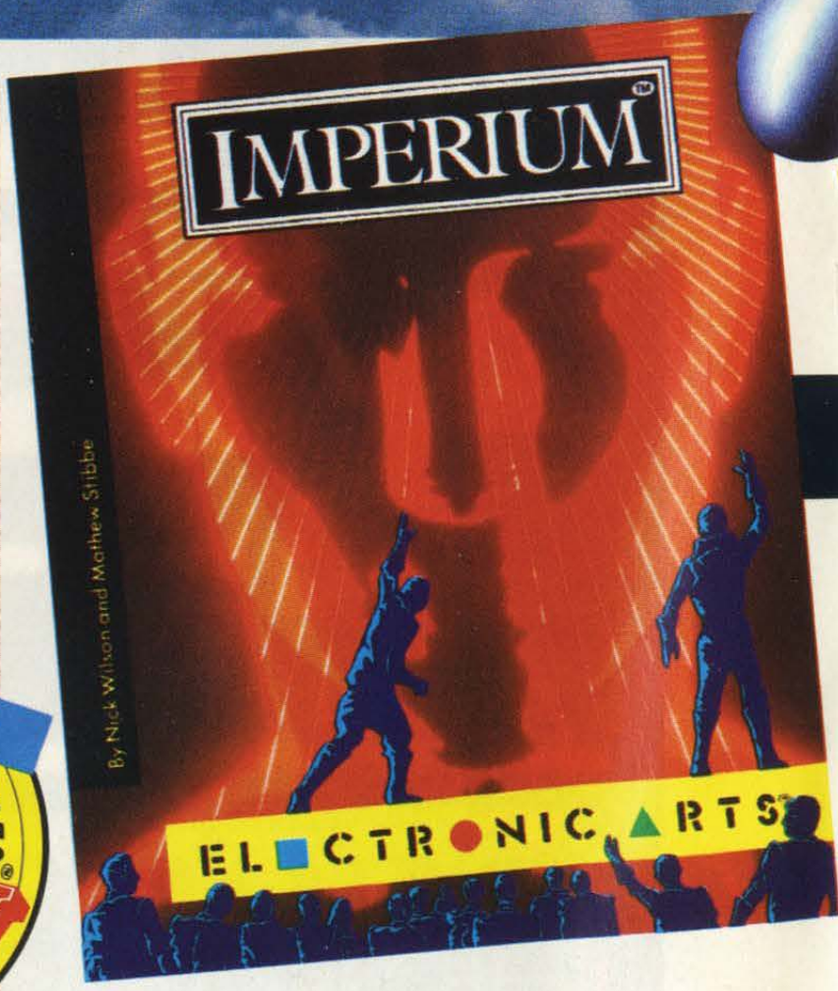
*Useremo questa casella per ternervi informati sulle ultimissime notizie.*

*...sapevate che è ora disponibile presso il vostro rivenditore un disco demo di Flood?*

*...state all'erta: ci sono in giro le anteprime di PowerMonger della Bullfrog, gli stessi autori di Populous.*

*...Il nostro primo gioco CD è uscito in Giappone. Ora i proprietari di FM-Towns possono giocare anche Populous, un fenomeno a livello mondiale!*

Electronic Arts
C.T.O.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel: (051) 753133




☆ Golden Scroll - The Games Machine

# annunciarvi Nuovi Eccezionali Programmi

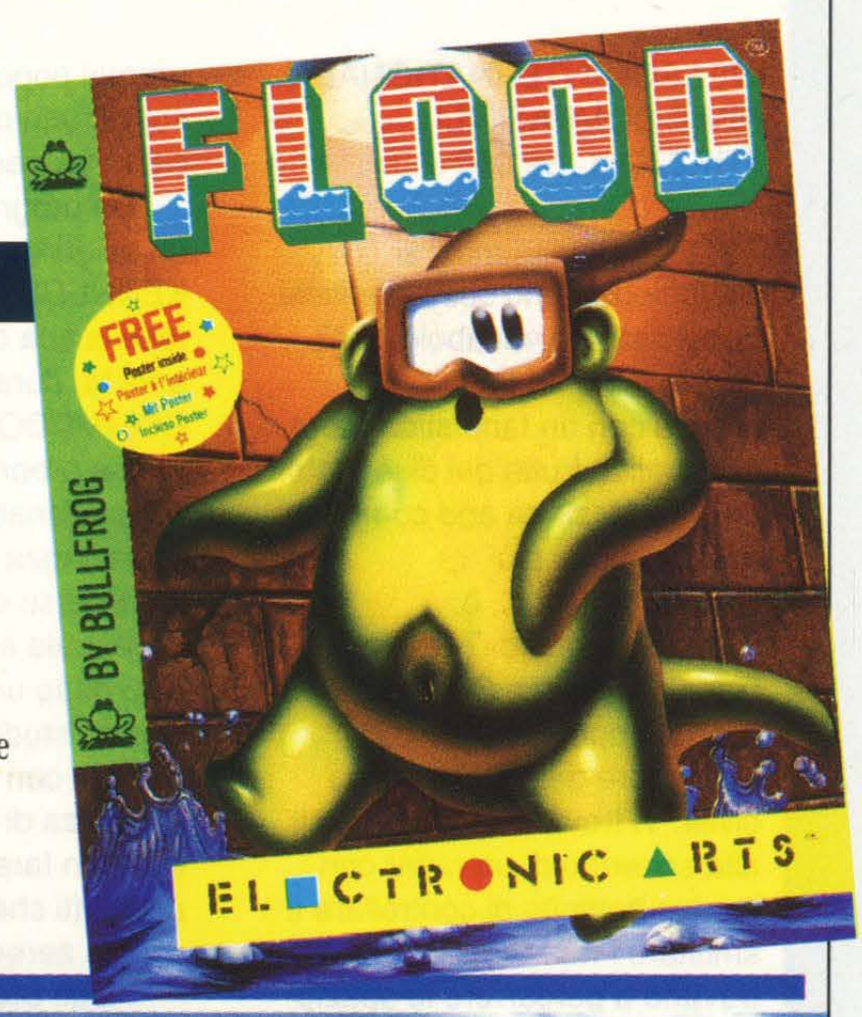
## FLOOD™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

☆ C&VG Hit ☆ Zero Hero ☆ Gen d'or
☆ ST Format Gold ☆ CU Screen Star



Un divertente gioco a piattaforme con oltre 35 avvincenti livelli. Aiutate Quiffy a scappare dalle caverne sotterranee e a raggiungere la luce del sole, sottraendosi ai malvagi Psycho Teddies e al destino di Flood.

● Oggetti impazziti come boomerang, lanciafiamme, palloni e cavallette spaziali. ● Mostri divertenti da distruggere, da Bulbous Headed Vongs a Vacuous Gombos. ● Parole chiave, non è necessario cominciare dall'inizio! ● Osservate Quiffy che si aggrappa a tutto – anche al soffitto! ● Melodie gorgoglianti e sensazionali effetti sonori. ● Numerosi enigmi da risolvere. ● Località segrete.








## IMPERIUM™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

Voi siete l'Imperatore della Terra ed il vostro obiettivo è quello di rimanere al potere per i prossimi 1000 anni. Potrete riuscirci manipolando vari fattori economici, militari, politici e diplomatici. Per aiutarvi in questo compito avete a disposizione una marea di informazioni, tra cui notizie planetarie e le relazioni stese dai vostri subalterni.




☆ C&VG Hit
☆ Zero Hero
☆ Gen d'or

## PROJECTYLE™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

Azione veloce e furiosa con molti giocatori in quello che sarà lo sport del futuro.

● Scrolling veloce, multidirezionale, con grafica parallasse, vettoriale e in bassorilievo. ● Fino a 3 giocatori per gioco e 8 giocatori per squadra. ● 8 diversi campi da gioco, ognuno con le proprie caratteristiche. ● Elementi extra, quali tiri liberi, colpi d'approccio e palle impazzite.



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

# TRACON

WESSON INTERNATIONAL
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 59.000

TRACON....., molti si chiederanno cosa significhi questo strano vocabolo: i più penseranno ad un nuovo arcade con un fantastico robot cibernetico frutto dei disegnatori dei vari Mazinga and company. Invece, molto più "semplicemente", è l'abbreviazione di Terminal Radar Approach Control. In pratica impersonate un controllore del traffico aereo civile. Vi trovate seduti davanti allo schermo di un radar con l'arduo compito di controllare e smistare i numerosi jet che si trovano a percorrere lo spazio aereo assegnatovi. Dovete fare in modo che i piloti non abbandonino con i loro mezzi i corridoi a loro assegnati, vere e proprie autostrade tracciate nell'aria per regolamentare il sempre più denso traffico che oramai popola i nostri cieli, soprattutto quelli delle grandi città europee e statunitensi.

Un programma che ha avuto un celebre precursore in KENNEDY APPROACH che fece la sua comparsa alcuni anni fa, durante l'epoca del COMMODORE 64, facendo una vera e propria strage fra gli appassionati. TRACON è abbastanza simile, ma molto più complesso e difficile da gestire, il manuale è assai voluminoso e solo dopo un suo lungo ed attento studio si può cercare di giocare con profitto, nella speranza di non combinare guai e di non fare scontrare i vari aviogetti che attraversano lo spazio aereo assegnatovi.

Negli Stati Uniti TRACON è stato paragonato alle apparecchiature del valore di milioni di dollari che vengono utilizzate per fare i corsi di preparazione per i nuovi uomini radar.

I problemi maggiori di gestione del traffico aereo si hanno soprattutto per le diversità dei vari aerei, vi ritrovate a gestire mezzi molto veloci come i Concorde od i Boeing 747 ed i piccoli Piper dei vari aeroclub.

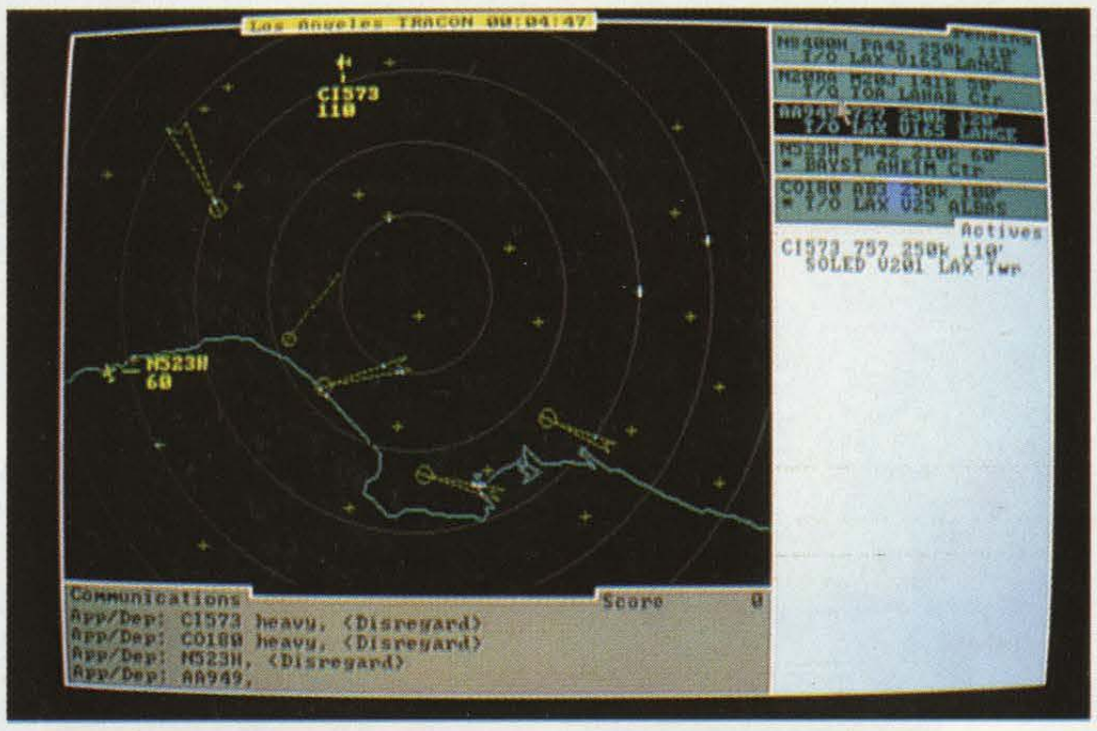
TRACON è stato ideato e pensato con l'ausilio di esperti del controllo del traffico aereo civile americano, tutta gente che nel passato ha fatto di lavoro l'uomo radar, e solo recentemente sono passati a professioni di maggior responsabilità negli organi di controllo aereo.

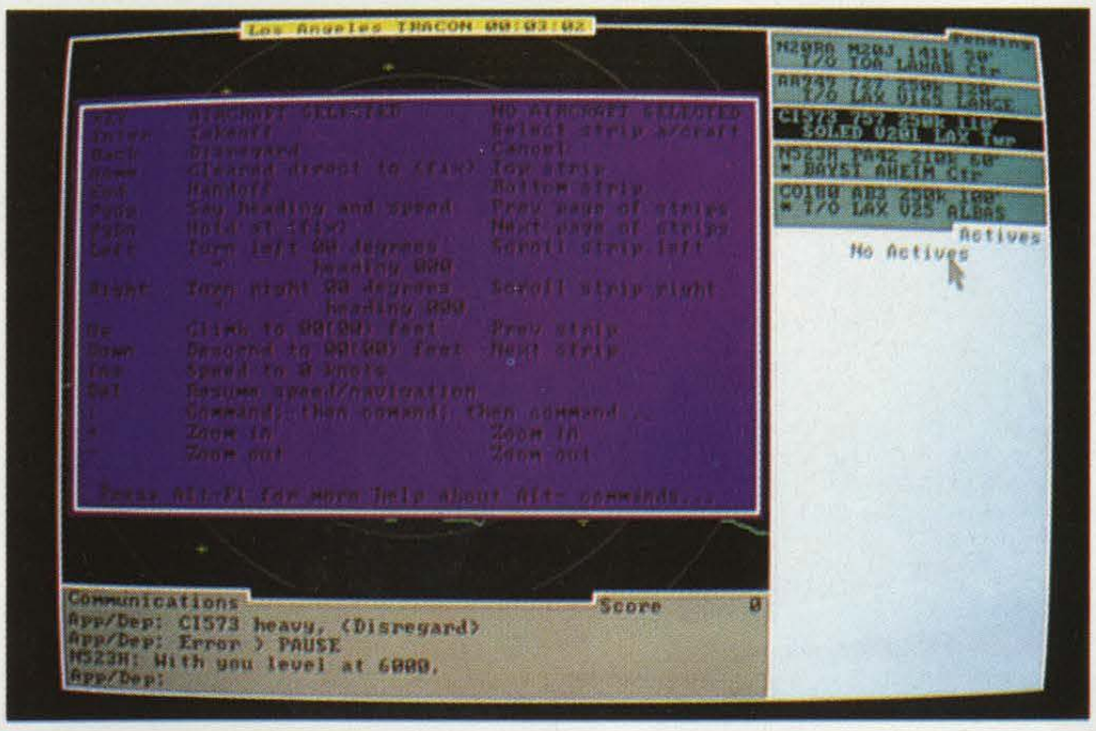
Il game può essere facilmente installato su hard disk, nella confezione sono contenute la versione da tre pollici e quella da cinque. Viene inoltre data una cassetta audio (in inglese) con un corso che spiega come districarsi nelle varie fasi che compongono questa complicata simulazione.

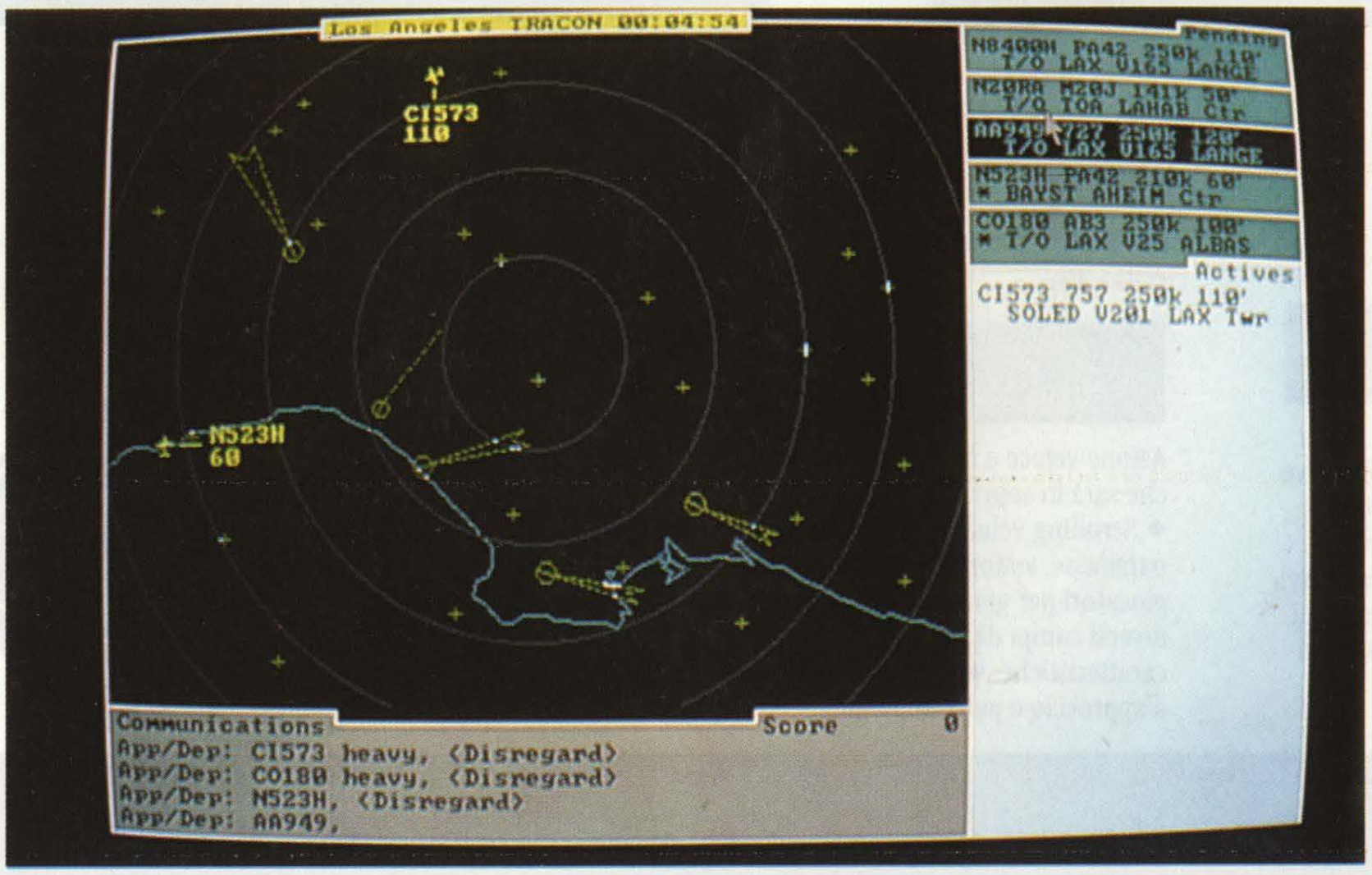
TRACON gira con le più diffuse schede grafiche, inutile dire che i risultati migliori si hanno con schede del tipo EGA o VGA, delle quali il programma sfrutta appieno le qualità.

All'inizio del gioco potete scegliere fra diverse zone più o meno complesse da gestire, controllare aree come Los Angeles o Miami o Boston vi creerà degli incubi che vi perseguiranno anche di notte, quando vi arrovellerete nel tentativo di trovare una spiegazione ai vostri insuccessi.

TRACON è una simulazione molto interessante, anche se il pubblico a cui si rivolge è abbastanza ristretto, le persone più indicate per l'acquisto di questo programma sono i patiti dei giochi di ruolo e degli wargames, appassionati con molto tempo a disposizione. Infatti per avere successo in questo tipo di giochi non basta conoscere a menadito il manuale, bisogna anche immedesimarsi con la mente di chi ha creato il programma, per poter meglio capire le regole non scritte che gestiscono la simulazione.




## Val. Globale 8

# RAPCON

WESSON INTERNATIONAL
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 59.000

Se siete stanchi di giocare con TRACON, o perché oramai lo considerate troppo semplice, o perché volete cimentarvi in una altra impresa ecco che la WESSON INTERNATIONAL, già conosciuta come produttrice di TRACON, ha pensato di complicarvi ulteriormente la vita con RAPCON, che non è un nuovo scioglilingua, ma l'abbreviazione di Radar Aproach Control, ovvero la versione militare di TRACON.

RAPCON è un simulatore del controllo aereo militare, il classico compendio a TRACON.

Siete seduti alla console di uno schermo radar che controlla una zona di 50 miglia di raggio, un'area solitamente molto affollata: sia di velivoli civili, sia di jet militari. Dovrete controllare che i numerosi aerei non invadino i corridoi assegnati agli altri, tenete sempre ben presente che gli aviogetti militari hanno dei sentieri particolari a loro riservati che non possono essere occupati dai velivoli civili.

Dovrete controllare aerei dalle caratteristiche assai differenti, avrete a che fare con i veloci F14 ed F16, con i lenti Cessna, con i potenti bombardieri strategici B52, oltre ai numerosi aerei civili: dai Concorde ai Boeing. Spesso vi troverete buona parte delle aerovie occupate da piccoli piper o da lenti aerei scuola, nello stesso tempo sopraggiungeranno dei jet con problemi di carburante od aerei militari che stanno compiendo delle missioni di vitale importanza, velivoli che devono avere la precedenza sul restante traffico aereo. Risolvere questi ed altri problemi non sempre vi risulterà facile. Come evitare la collisione fra un Cessna ed un B-1 con a bordo armamento nucleare?? Questo è uno dei tanti dilemmi che vi si porranno se vorrete cimentarvi in questa simulazione, forse più complessa dello stesso TRACON di cui abbiamo parlato in precedenza.

Questi due programmi della WESSON INTERNATIONAL hanno parecchio in comune: dall'interfaccia grafica utilizzata alla possibilità di gestire i vari aerei con il solo ausilio del mouse (che viene riconosciuto automaticamente se è compatibile con gli standard Microsoft).

TRACON ha una marea di drive per la gestione delle schede grafiche, è in grado di funzionare addirittura a 16 colori ad una risoluzione di 1024X768 punti (se possedete una scheda VGA con 512K di memoria video). Sfrutta anche schede grafiche del tipo superVGA con le quali gira a 800X600 pixel sempre a 16 colori.

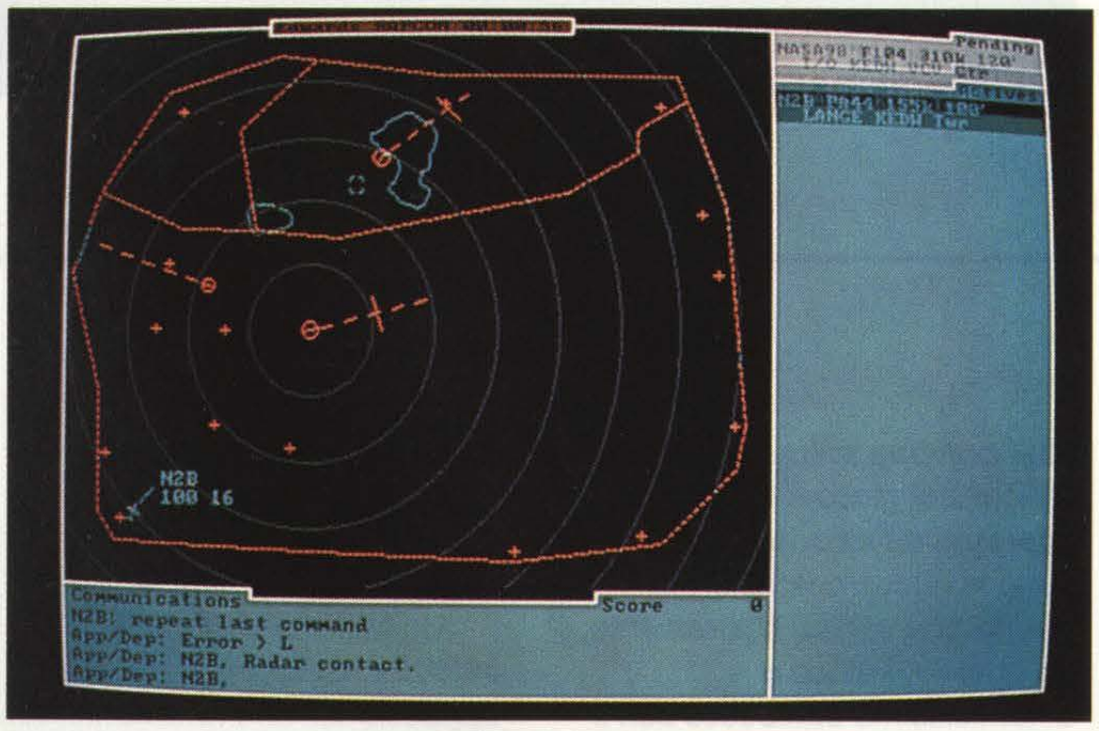
La configurazione del programma è contenuta nel file RAPCON.INI, se siete degli smanettoni particolarmente esperti potete con un normalissimo editor variare i parametri (utilizzando i dati contenuti nel manuale) e crearvi un file che, senza ulteriori richieste, vi introduca nelle fasi più scottanti del gioco.

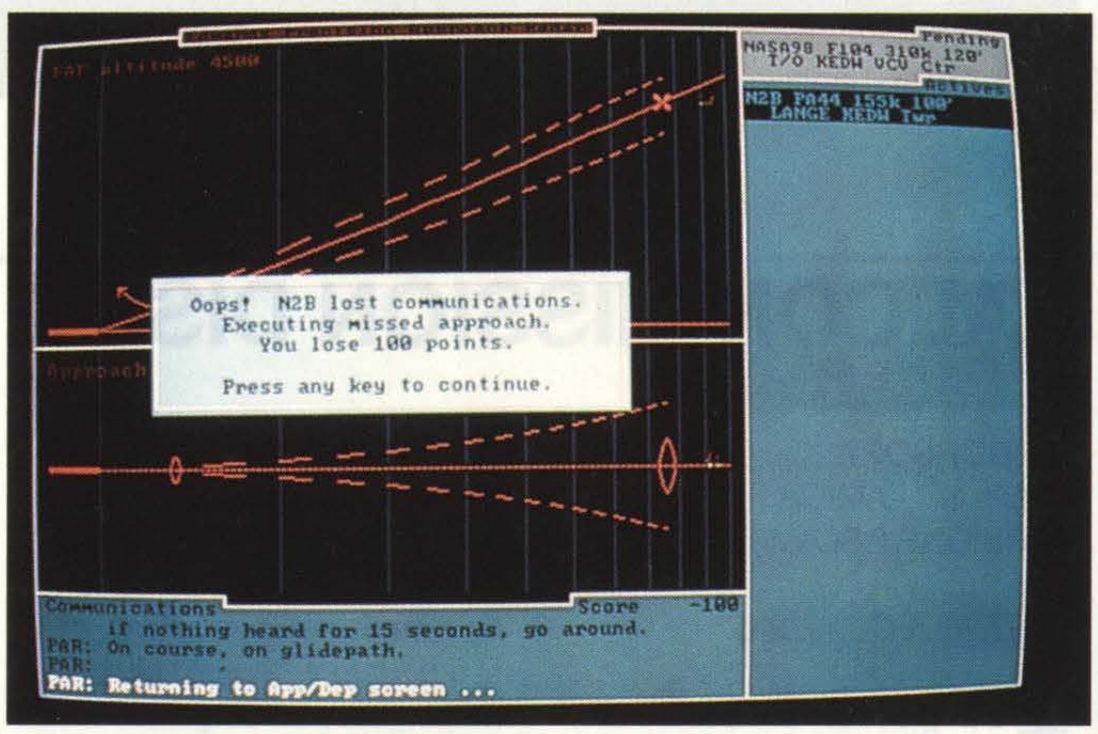
Il game è facilmente installabile sul disco rigido tramite un normalissimo COPY *.* .

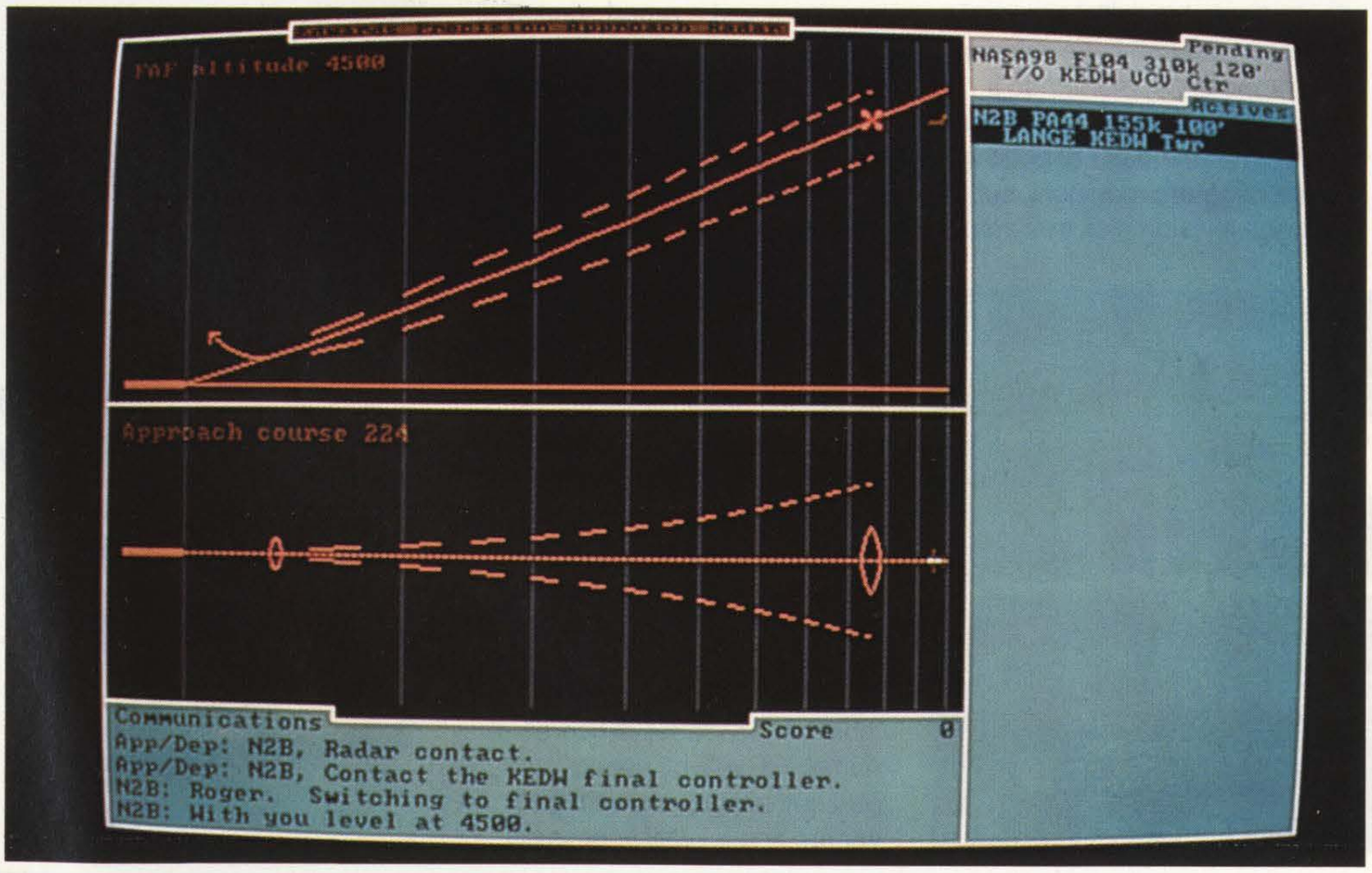
RAPCON è una stupenda simulazione, anche se troppo complessa, un programma per pochi appassionati, quasi degli addetti ai lavori.

Ad un primo impatto il gioco sembra troppo lento, solo dopo un po' di tempo, quando lo schermo del radar si riempie di aerei che vogliono atterrare o solamente passare attraverso il territorio da voi controllato vi accorgerete che il tempo per pensare è sempre decisamente troppo poco. Comunque se disponete di molta pazienza ed amate questo strano e fantastico mondo delle simulazioni non potete farvi scappare quest'ennesima fatica della WESSON.

**Val. Globale: 8**



# FIGHTER BOMBER ADVANCED MISSION DISK

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

A seguito del best seller di combattimento aereo pubblicato quasi un anno fa, compare l'attesissima espansione con nuove missioni, accessori e gadget vari, al fine di prolungare ulteriormente la carica di divertimento del prodotto originario. Ci saranno allora sottomarini, carri armati, bunker e postazioni varie, torri di controllo, autoveicoli, velivoli parcheggiati proprio come delle stupende "sitting-ducks", battaglioni di fanteria ed, in generale, tutto ciò che la tecnologia bellica riesce ad offrire ai giorni nostri.

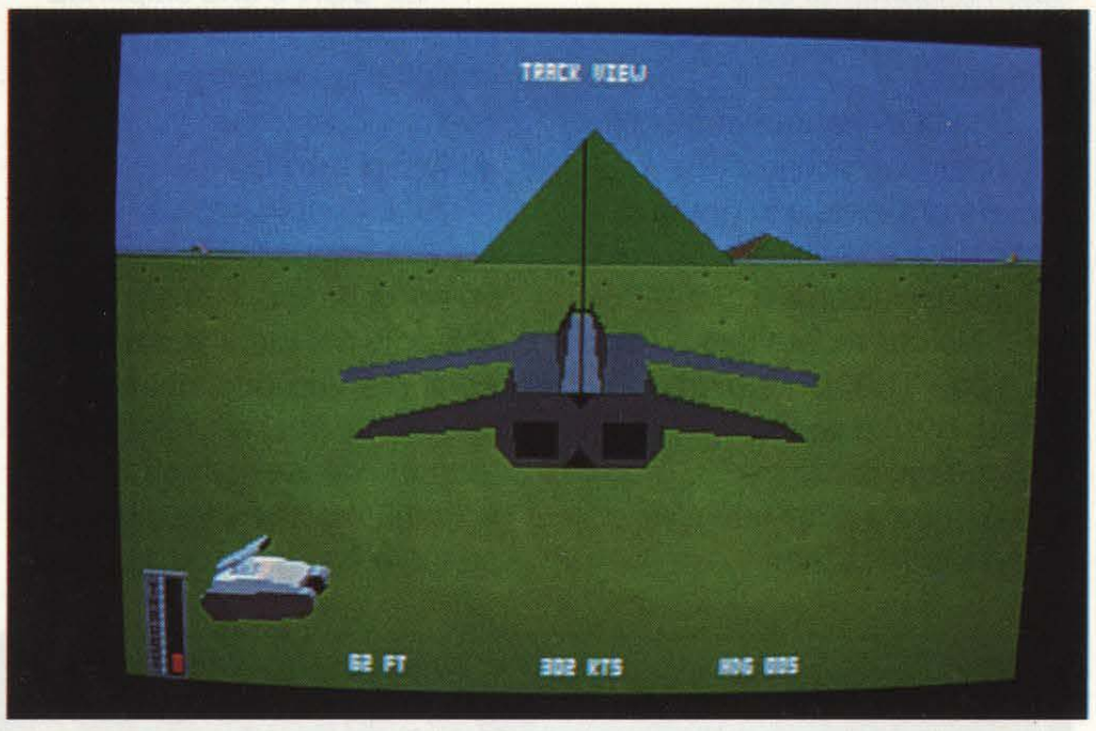
Ci troveremo allora a disimpegnare un aeroporto civile dall'assedio di contingenti militari nemici e persino ad affondare una flotta particolarmente agguerrita senza nessuna possibilità di riarmo e rifornimento durante un hit & run suicida.

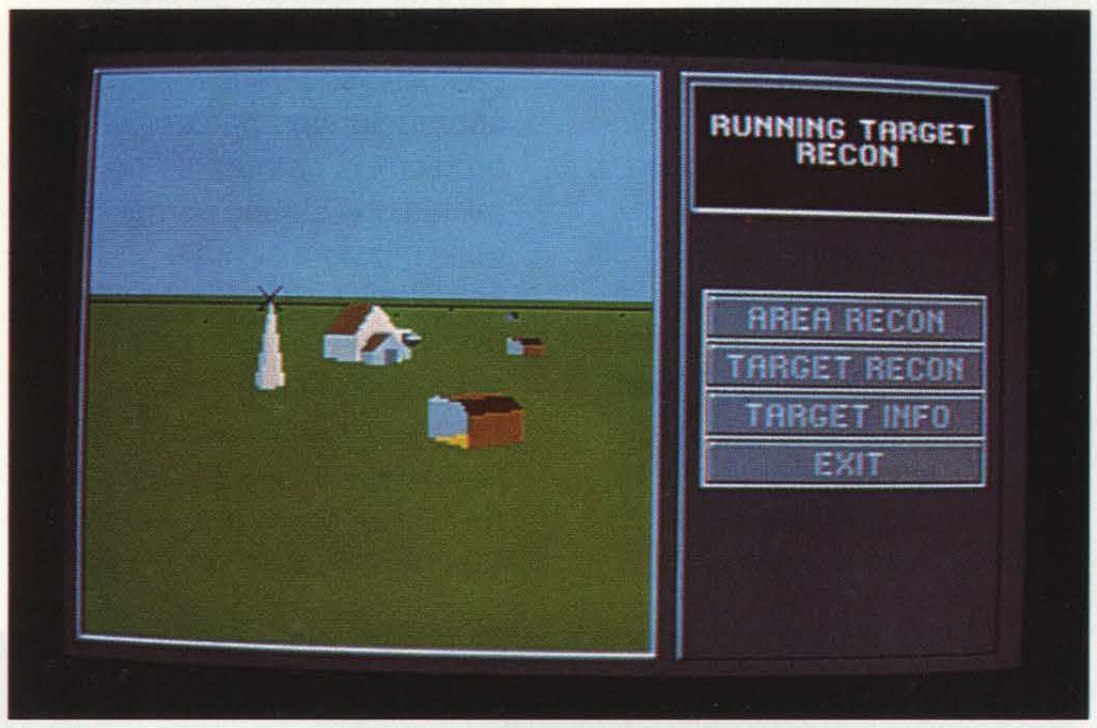
Non viene stranamente ampliata la gamma dei velivoli disponibili nel gioco base (gli F-29 e gli Stealth lasciamoli negli hangar altre software house!).

L'aspetto grafico del gioco è sempre quello, ma come dicevo prima, viene riverniciato con uno spessore di dettagli ed "accessori" totalmente innovativo. La versione per IBM PC sfrutta un nuovo, immediato metodo di comando che permette anche a chi non possiede un mouse di godersi a fondo il gioco senza penose manipolazioni da tastiera.

L'Advanced Mission Disk è dunque da comprare al volo, ma attenzione: funziona solo con il gioco base originale!

**Val. Globale: 8**




# FALCON MISSION DISK 2

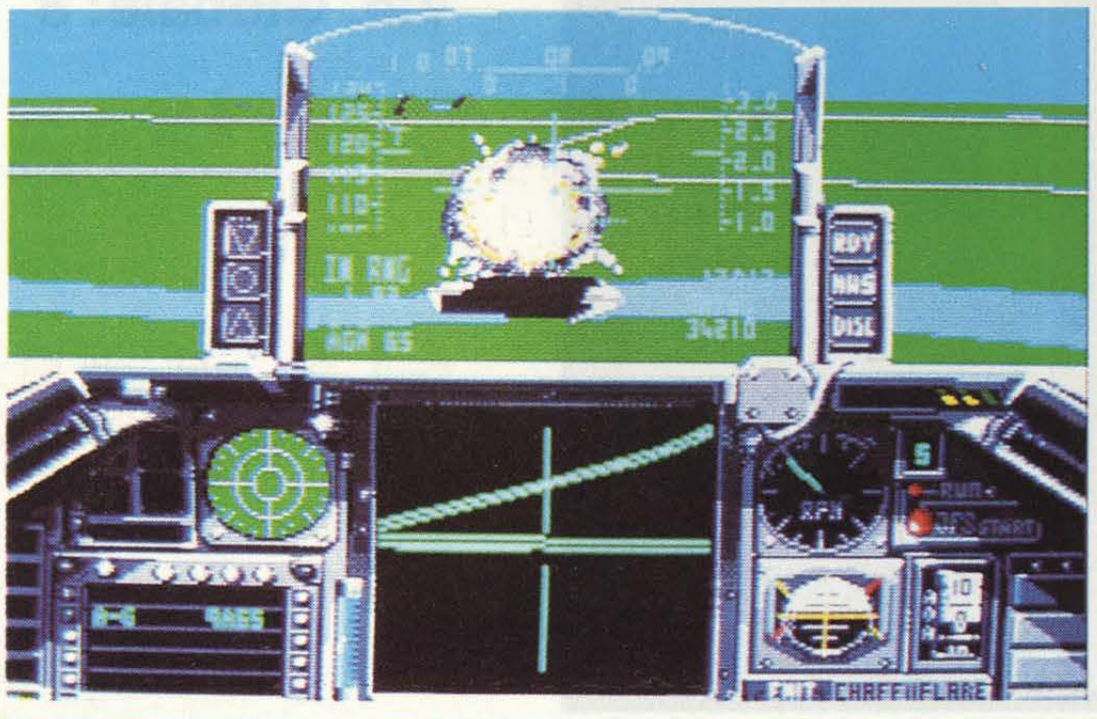
MIRRORSOFT
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO. LIT. 39.000

Se il "giocoso" simulatore di volo Activision vanta da oggi un mission disk supplementare, i pluricelebrati e particolarmente realistici F-16 Mirrorsoft ne contano addirittura due. A distanza di pochi mesi dalla pubblicazione della prima raccolta di missioni, ecco arrivarne un'altra che fa paura solo a guardarla!

Nella migliore tradizione Spectrum Holobyte infatti, non si è badato a "spese" per rimpinguare un singolo dischetto da tre pollici con ogni "golosità" per tutti i guerrafondai del computer. Aumentando il grado di simulazione e realismo del programma base rispetto ad altre analoghe produzioni, sul secondo mission disk troviamo ulteriormente sviluppata la difficoltà di gioco e la carica di interesse ed azione. Dodici sono le nuove operazioni di guerra che vanno, chiaramente, da qualche veloce e dinamicissimo battibecco con il nemico a veri e propri scenari di combattimento su vastissima scala. Novità interessantissima è la presenza di elicotteri nemici, nuove armi e un tipo di strategia avversaria che impiega attacchi contemporanei su più fronti. Il nostro F-16 viene quindi modificato e presentato nella sua ultima e più sofisticata versione; a bordo troviamo infatti un nuovo controllo computerizzato per i missili BVR (Beyond Visual Range - che vanno ad un target oltre il nostro campo visivo) e a ricerca di emissioni radar. Questi ultimi risulteranno particolarmente utili per eliminare le postazioni SAM con facilità, distruggendone innanzitutto i radar di ricerca. Il numero di velivoli nemici presenti in ogni scenario può variare fino a livelli impossibili, mentre la tecnica di volo, approccio ed attacco degli stessi è cambiata moltissimo rispetto ai precedenti "episodi".

Un Mission disk che si indirizza esclusivamente agli appassionati che raramente non sono riusciti a coronare con successo le precedenti missioni di Falcon. Se siete aficionados del MIA scordatevelo!!

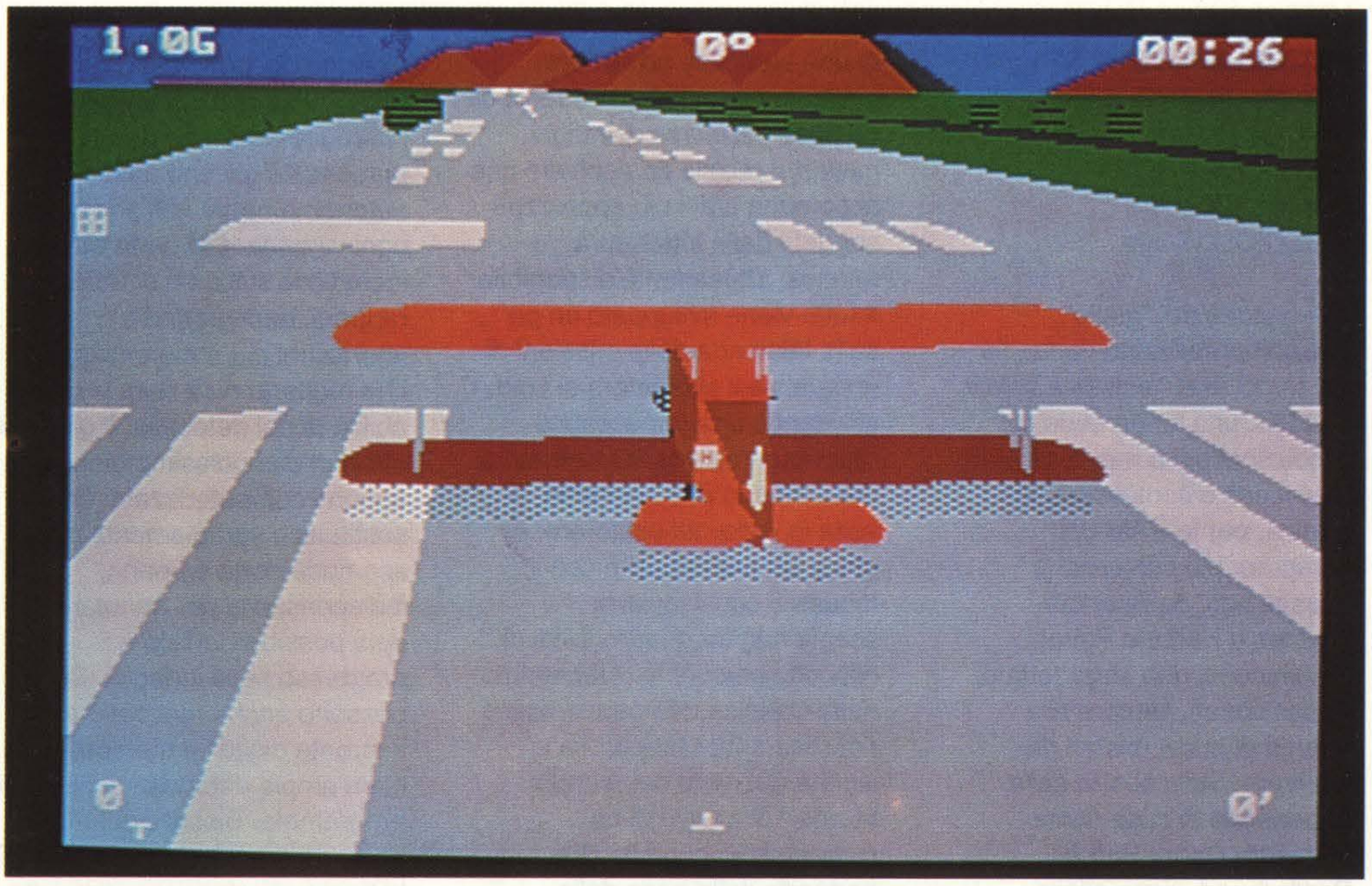
**Val. Globale: 9**




VG&CW YEP!

# CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

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




L'Advanced Flight Trainer firmato dal vero asso della cloche Yeager ha segnato una pietra miliare nella storia della simulazione aerea fin dagli albori degli otto bit.
Recentemente rivisitato in "chiave" Amiga è riuscito a competere ottimamente con altri analoghi prodotti di chiara impostazione bellica forse più blasonati e di maggior risonanza. L'ECA ha dunque pensato bene di ampliare la propria scuola di volo, incrementando le potenzialità didattiche del suo simulatore più celebre con una seconda e nuovissima versione.

C.Y. AFT 2.0 nasce solo ed esclusivamente in ambiente sedici bit e, come tale, si ripromette di sviluppare al massimo le capacità grafiche e di animazione di questa generazione d'elaboratori; ne risulta un programma completamente nuovo e a sè stante che ci offre ben 18 velivoli d'allenamento (si parte sempre dai classici ad elica fino agli aviogetti), sviluppati in un ottimo ambiente 3D solido in grado di supportare egregiamente lo studio reale della relativa aerodinamica. Troviamo allora i vecchi Spads, i P51, gli F18, l'X-29 e persino lo Space Shuttle ed il rivoluzionario Stealth Fighter FY-117A. Il programma struttura in seguito uno scenario di volo completamente rimodellato e rimpolpato con elementi e dettagli di ogni tipo tratti direttamente dalla realtà. Proprio come accade poi in altre simili produzioni, la ECA ha inserito le varie telecamere semovibili che permettono moltissimi differenti punti di osservazione del gioco. Non manca la possibilità del volo notturno, altamente spettacolare, e la sezione acrobatica che aggiunge drammaticità all'estrema carica di interesse del programma. Ecco allora riproposte le squadriglie dei Blue Angels (gli stessi Accolade!) e dei Thunderbirds a cui ci potremo unire una volta raggiunti i più alti livelli di preparazione. In questa particolare ottica il giocatore potrà competere in bravura migliorando le proprie prestazioni, registrate su disco, o sfidare qualche amico appassionato del volo. Il programma include infine alcuni "percorsi" acrobatici fra i quali spicca il "famoso" (almeno per i piloti americani) Reno Unlimited. Ma, non finisce qui; oltre alla completa e stupenda manualistica in italiano, dalla confezione esce anche una audiocassetta con alcune sessioni teorico-pratiche registrate dalla viva voce di Chuck; in questo modo si potrà evitare di consultare il manuale, almeno durante un primo approccio dinamico, guidato dal famoso pilota. Chuck Yeager's AFT 2.0 è dunque un ottimo esempio di programmazione ed una imperdibile ed ennesima occasione per solcare i cieli fatti di pixel sognando un'improbabile realtà. Unica pecca è la mancanza di situazioni belliche cui ormai siamo avvezzi dopo maree di simili videogame. Se però sui caccia da combattimento Spectrum Holobyte, Activision e Microprose (tanto per citarne qualcuno) prima si sparava e poi si pensava, in questo nuovo "volo" ECA possiamo imparare ad usare anche il cervello, senza comunque tralasciare la prontezza di riflessi. Un programma forse per molti, ma non per tutti.

**Val. Globale: 9**




VG&CW
YEP!

# MURDER

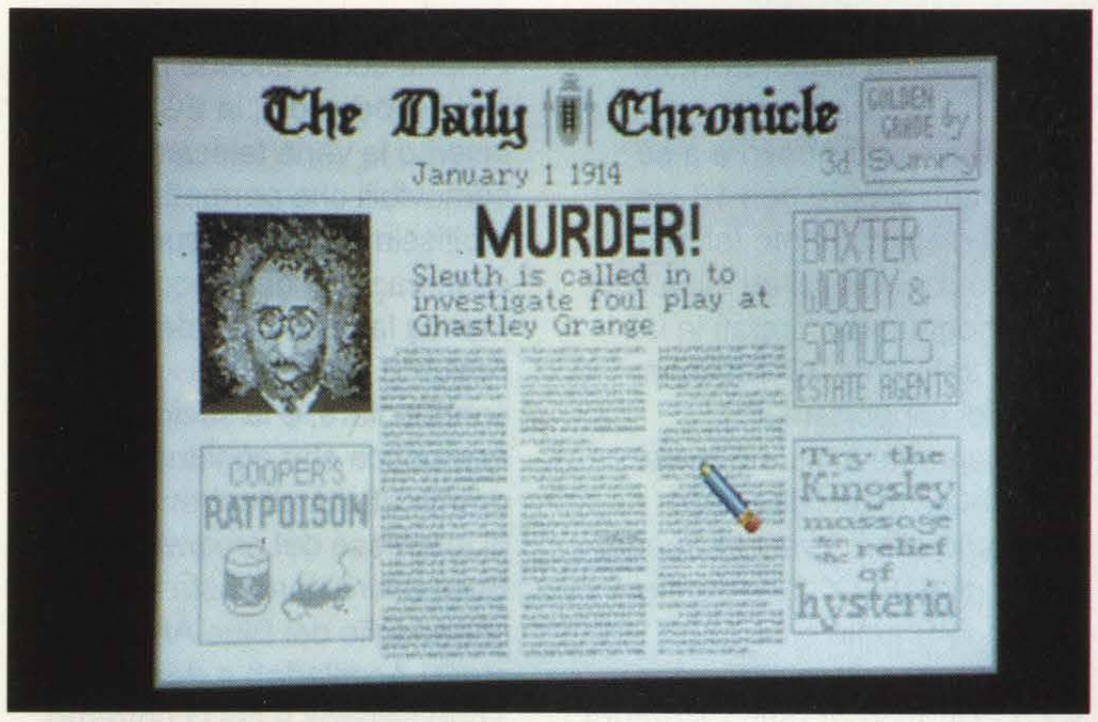
US GOLD
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. n.p.

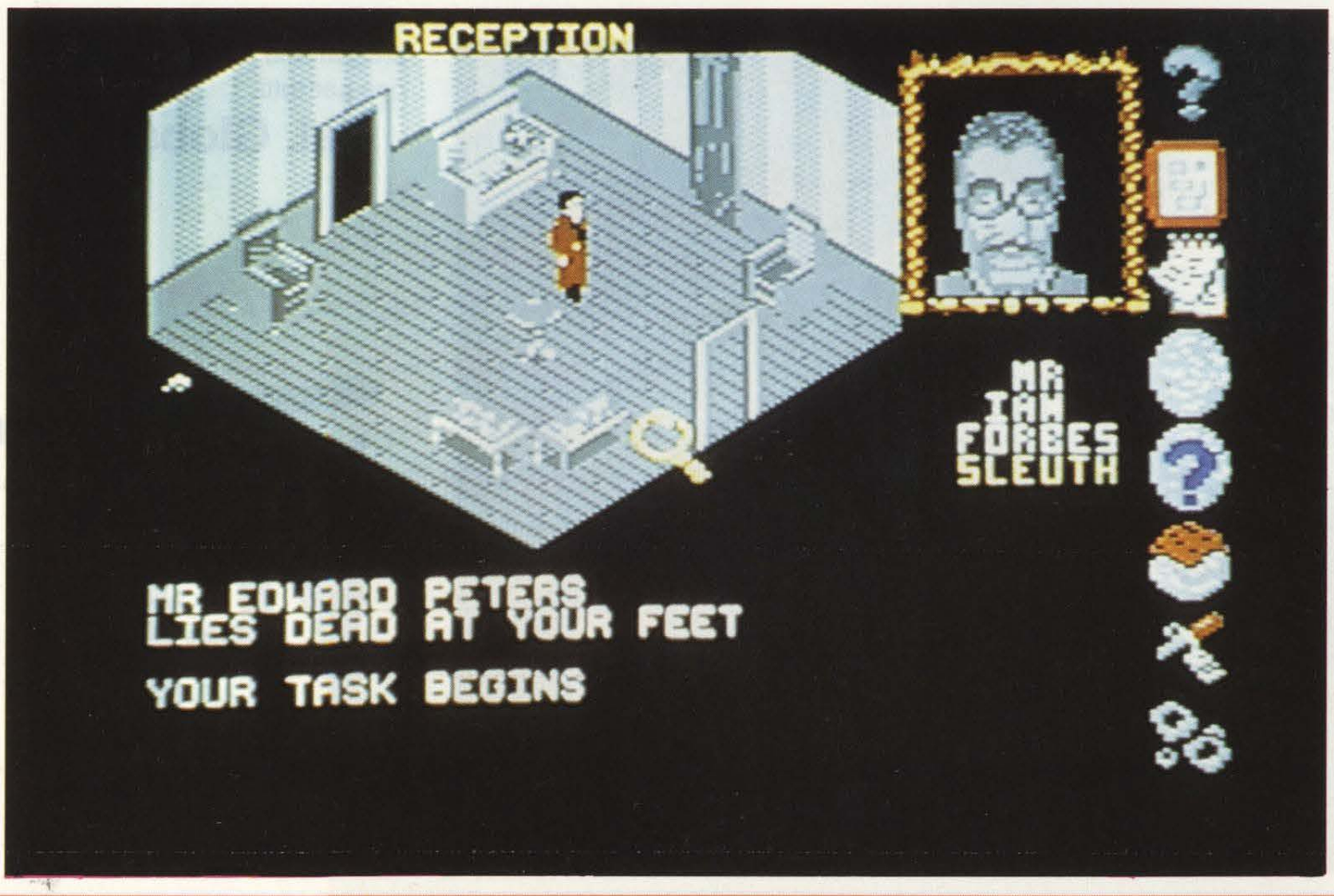
La storia del "giallo" computerizzato vanta, fin dai tempi in cui esisteva solo il CBM64, una lunga serie di produzioni più o meno centrate, avvincenti e complesse. In pratica, per le RAM dei computer più diffusi sono passati tutti, da Sherlock Holmes a Hercule Poirot, ritagliandosi una larga fetta di appassionati, sempre alla ricerca di nuovi misteri da risolvere. Sulla scorta delle esperienze di case come Datasoft, Cobra Soft e Broderbund, viene allora sviluppato l'ultimo ritrovato in fatto di Cluedo Computerizzati: Murder!. NOn si tratta però, come sarebbe facile prevedere, di una semplice adventure gialla, ma bensì di una specie di corposo database di intrighi, misteri e puzzle da risolvere che accomuna tutti i più apprezzati soggetti della letteratura relativa, attualmente disponibile. Il tutto viene sviluppato un po' sulla falsa riga delle missioni di un qualsiasi simulatore di volo, sfruttando una impeccabile rappresentazione 3D isometrica per il mondo che andremo, di volta in volta, ad esplorare. Si gioca esclusivamente con il mouse o con il joystick scegliendo tra quattro livelli di difficoltà crescente. Ambientato nella classica villa ottocentesca rigorosamente tenebrosa ed isolata dal resto del mondo, Murder! si avvale di un meccanismo di gioco che, partendo dalla base della classica investigazione, offre quasi 3 milioni di possibilità casuali per proporre ogni singolo caso da risolvere. Ognuno dei moltissimi personaggi con cui andremo ad interagire possiede una propria personalità e viene animato autonomamente nell'ambito di ogni vicenda. Ciò porta ad un incredibile sviluppo di trame, rapporti, background e interazioni più o meno segrete che metteranno a dura prova le abilità di noi detective. Il gioco ci offre un comodissimo blocco appunti computerizzato, che si sostituisce egregiamente alle scomode carta e penna, indispensabile per annotare ogni possibile indizio e progresso nelle indagini. Si possono anche raccogliere impronte digitali e memorizzarle in un ampio database accluso al programma. Bisognerà tenere occhi ed orecchie aperte perché le trame più classiche del giallo verranno tessute in ogni singola locazione della magione; rapimenti, ricatti, relazioni amorose, tradimenti, lasciti ereditari, insomma c'è proprio tutto: la vecchia, cara signora Christie potrebbe essere fiera della US Gold. C'è un limite di tempo di portare a termine ogni caso affidatoci ed una classifica realizzata a guisa di graduatoria per i migliori detective. Ogni singolo caso si succede in linea gerarchica per difficoltà e relativamente ai progressi compiuti dal giocatore.

Interessante e particolarmente utile si rivela l'evidenziazione della mappa di gioco, man mano che si procede nel gioco. Come ho detto prima, basta davvero solo il joystick od il mouse senza alcuna complicazione da tastiera.

Graficamente parlando Murder! viene presentato in un insolito bianco e nero di base, incredibilmente d'effetto. Il sonoro è particolarmente simpatico e centrato, anche se ciò ben poco importa quando ci si trova di fronte a misteri di preoccupante complessità. Insomma, Murder! ha da comprare al volo con sole due riserve: bisogna sapere bene l'inglese ed amare i gialli alla follia!



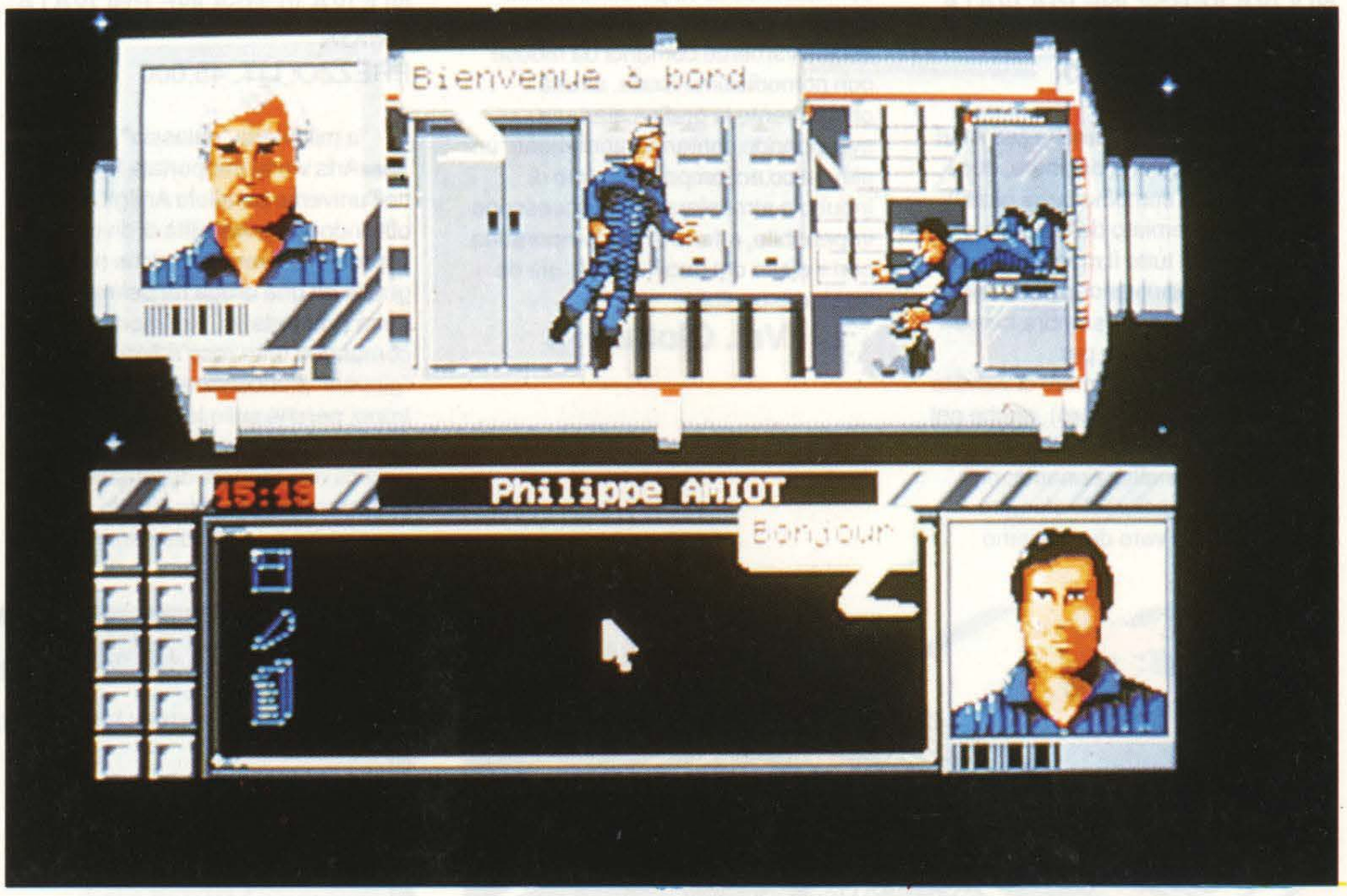




**Val. Globale: 8,6**

# MURDER IN SPACE

INFOGRAMES
ATARI ST/E - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. n.p.

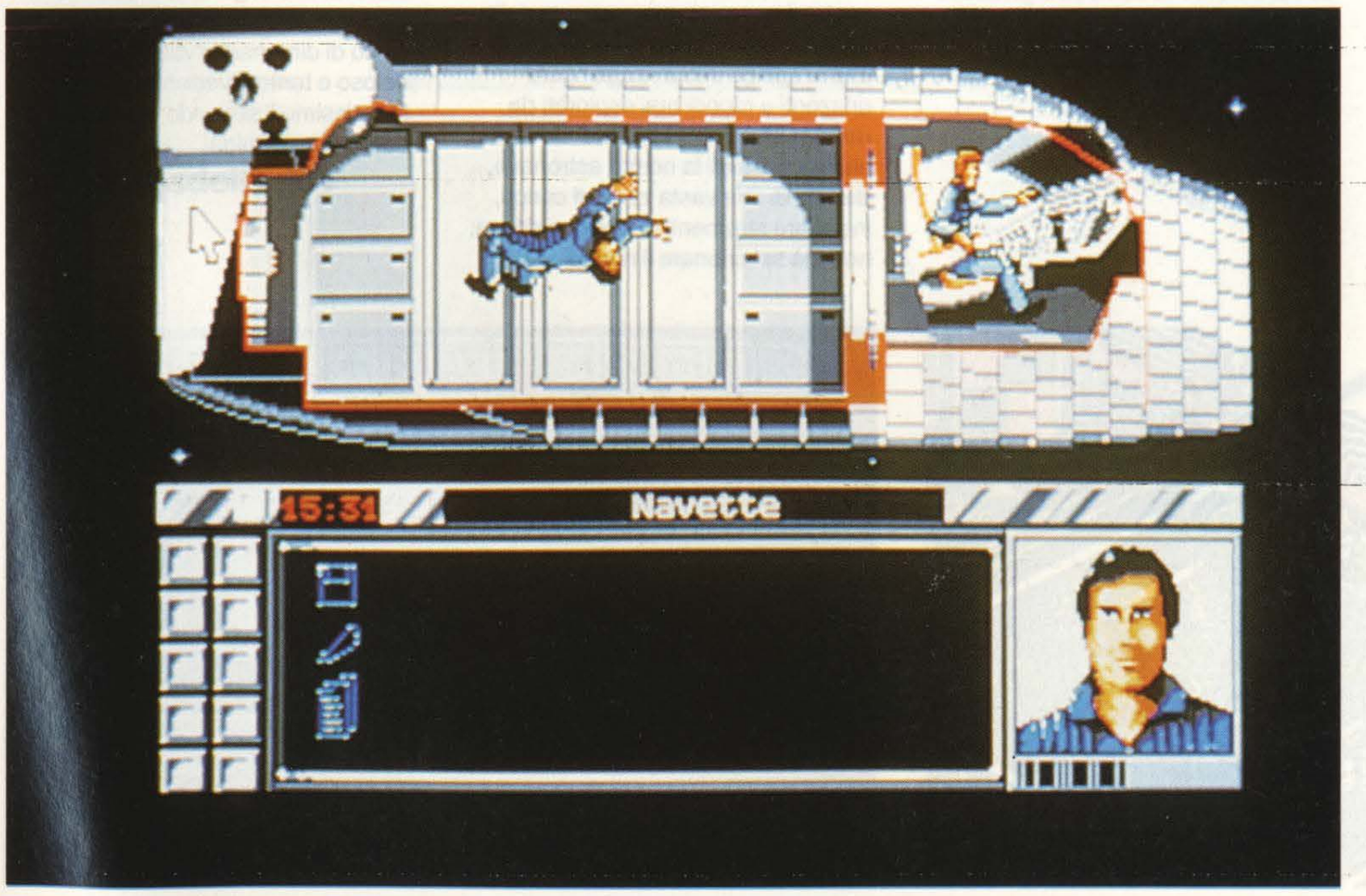



Anno 2005. La venticinquesima odissea..., no, stop, tutto da rifare! Ci troviamo sì a bordo di una stazione orbitante, ma sta succedendo qualcosa di più di un semplice computer che impazzisce e di uno strano monolito nero che appare dal nulla: qualcuno sta meditando di uccidere tutti i membri dell'equipaggio! I responsabili del Pegasus Space Consortium sono dunque in allerta e ci hanno convocato in veci di abilissimi detective, per porre rimedio al gravissimo problema. Bertrand Brocard e tutto lo staff dell'Hitech Productions si sono dati al "crimine" realizzando un secondo giallo computerizzato per l'etichetta Infogrames. Dopo le sordide ambientazioni nei calli veneziani (ricordate Murder In Venice?), ci viene proposto un classico mistero a la Conan Doyle, di chiara ambientazione sci-fi. Sfruttando una metodologia di interazione pericolosamente prossima alle atmosfere Cinemaware, Murder In Space coinvolge ed avvince il giocatore fin dai primi istanti. Si sfrutta un'interfaccia utente particolarmente dinamica ed evoluta che permette di assimilare ed approfondire ogni singola fase di gioco con estrema velocità e proficuità; il gioco si avvale di dialoghi animati e superbe animazioni, nonchè alcune particolarissime fasi arcade che si miscelano in modo alquanto sbarazzino al complesso soggetto di gioco. Ogni singola stanza della stazione orbitante è stata fedelmente ricostruita, su ben otto moduli intercomunicanti, seguendo le istruzioni e i probabili dati forniti dall'ente aerospaziale francese; non fatevi però ingannare dalla ricchezza di particolari che sembrano inutili: un indizio può celarsi proprio dove meno ve lo aspettate!

Murder in space è un prodotto completamente a sè stante per il quale val la pena di coniare la particolarissima etichetta di Detective Arcade-Adventure. Sembra quasi di giocare un misto fra E.S.S. e Chrono Quest.

Per quanto riguarda grafica e sonoro forse ci troviamo di fronte alla miglior realizzazione in assoluto da parte della Infogrames; tale e tanta è la cura impiegata per presentare audiovisivamente ogni più piccola porzione del game da far gridare non dico al miracolo ma quasi. Forse tutto ciò potrà sembrarvi un discorso da imbonitore pagato da Bertrand Brocard, ma a riprova della mia indubbia imparzialità vi invito caldamente a farvi almeno mostrare il gioco dal vostro negoziante di fiducia. Tutti i "palati sopraffini" del videogame troveranno moltissimo pane per i loro denti. Murder in Space è un gioco intelligente che, come tale, si rivolge comunque ad un pubblico selezionato che predilige pensare invece che lavorar di muscoli con il joystick. Potrà comunque entrare ai primi posti nelle classifiche di vendita di tutto il mondo grazie alla sua indubbia e estrema originalità e carica di interesse. La manualistica è in italiano.

**Val. Globale: 8,8**



## POPULUS

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

Arriva finalmente anche per Atari ST (in versione originale, dopo tutto il macello combinato dai pirati!) il gioco pluripremiato dalla critica e dal pubblico di tutto il mondo. Dopo 80.000 esemplari venduti per Amiga, Populus per Atari ST sembra avere tutte le carte in regola per surclassare questo primato di vendita (che già detiene all'estero), anche nel nostro paese. Chi ce l'ha già, scopiazzato e malfunzionante, non potrà di certo lasciarselo sfuggire. Nei panni di un vero dio potremo guidare il nostro popolo verso un'infinità di terre promesse, combattendo la stirpe della divinità rivale. Il game, che sfrutta esclusivamente comandi da mouse con comodissime icone, sfrutta ottimamente la grafica atariana, sviluppando contenporaneamente un simpatico accompagnamento di indubbia atmosfera. Un succeessone imperdibile, offerto in contemporanea con il disco dei nuovi mondi, già da tempo disponibile.

**Val. Globale: 8**

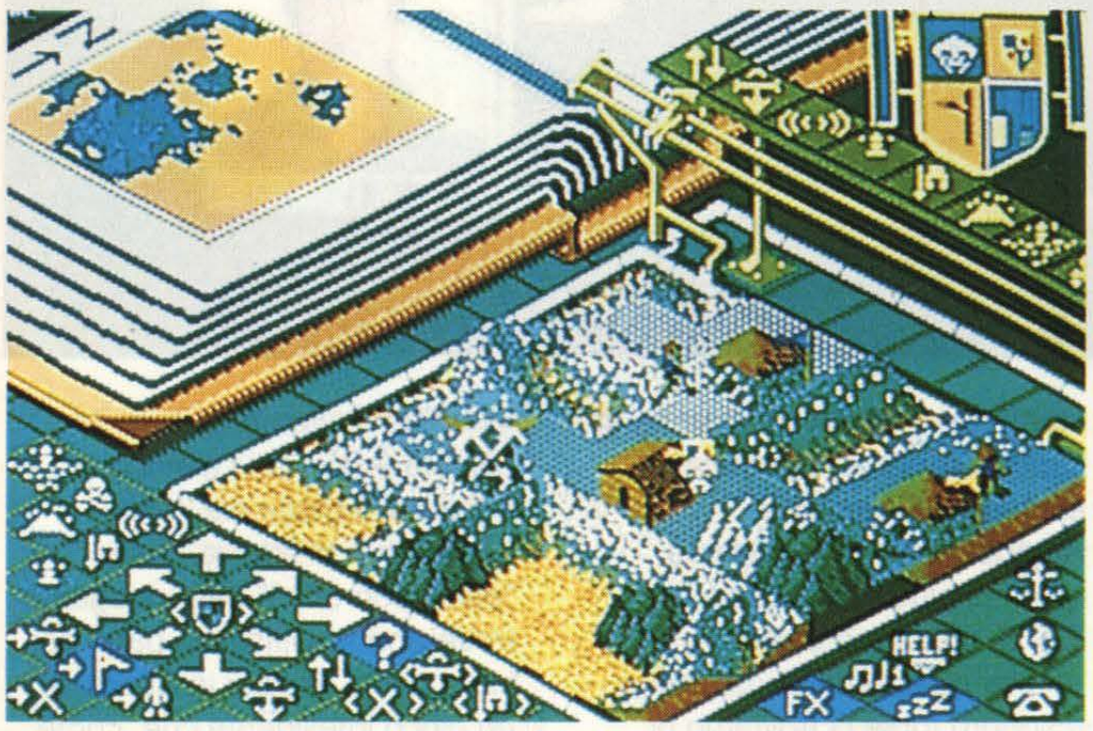
## IMPERIUM

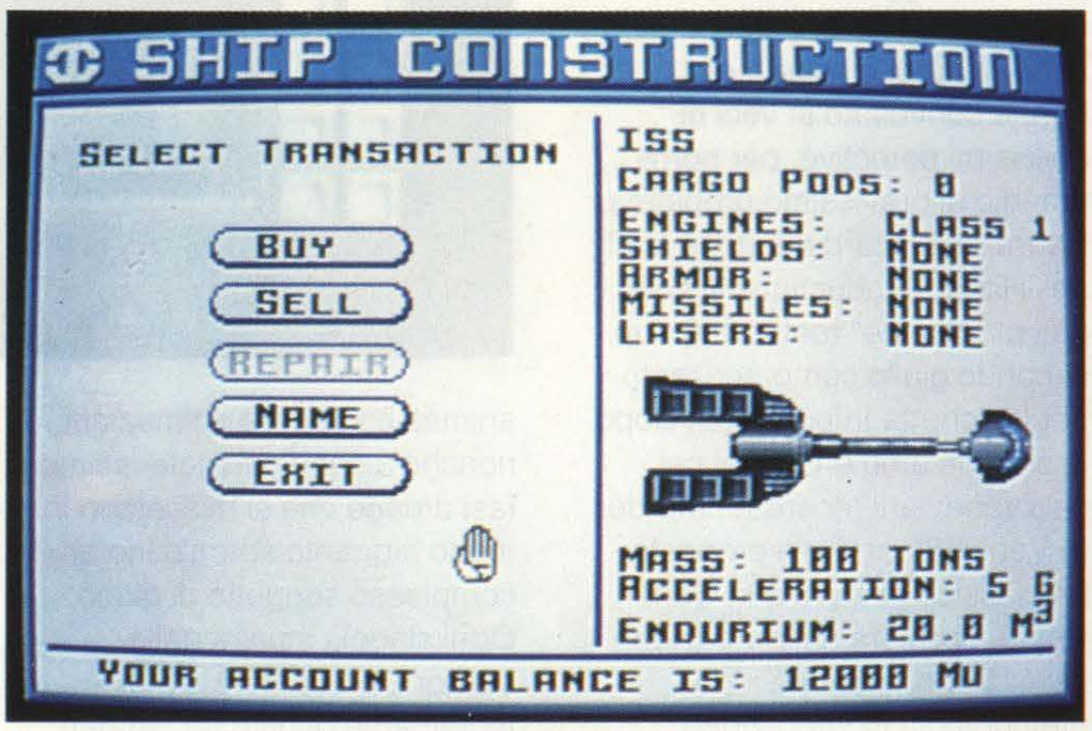
ECA
IBM PC / ATARI ST / AMIGA
NUOVA VERSIONE PROVATA:
AMIGA
PREZZO: LIT. 45.000

La millenaria "galassia" Electronic Arts viene trasportata finalmente nell'universo parallelo Amiga, offrendoci la possibilità di diventarne imperatori, vivendo qualche millenio, grazie ad una droga rarissima che dona l'immortalità. Non sono comunque tutte rose e fiori per i "giovani" pluricentenari aspiranti al trono, perché sulle loro spalle graverà l'economia, la finanza, la politica ed i rapporti diplomatici dell'intero impero. Sfruttando una azzeccatissima e rivoluzionaria interfaccia utente, la ECA riesce a proporre un corposissimo soggetto senza penalizzarlo con scarsa giocabilità e miriade di comandi da tastiera. Si usa infatti solo il mouse per gestire decine e decine di opzioni, potendosi anche avvale di un auto-controllo computerizzato. A metà tra Millenium 2.2 ed uno Stellar Crusade, un gioco eccezionale con manualistica in italiano!

**Val. Globale: 9**

**VG&CW YEP!**




## POPULUS THE PROMISED LAND

ECA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
NUOVA VERSIONE PROVATA:
ATARI ST
PREZZO: LIT. 21.000

Le terre promesse dell'Electronic Arts possono, da oggi, finalmente sfruttare la versione originale di Populus disponibile per Atari ST. Questo disco, che porta la doppia formattazione Atari/Amiga, ci offre quattro nuovi mondi ambientati ai tempi della Rivoluzione Francese, nel selvaggio West, in una specie di Legoland e, per finire, in una terra pazzerellona che ammicca simpaticamente all'ultimo livello di Marble Madness. Sfruttando poi gli elementi di questi nuovi scenari, con il tool incluso nel Populus originale potremo crearne altri, dando libero sfogo alla fantasia. Sempre ottimo lo sviluppo grafico del gioco che non viene assolutamente penalizzato, anche per quanto concerne le numerose animazioni, dalla presenza di molti più elementi, gadget e dettagli. Anche se in pochi lo possiedono, le terre promesse ed il gioco originale si possono installare su hard disk. Più comodo e giocabile di così!!

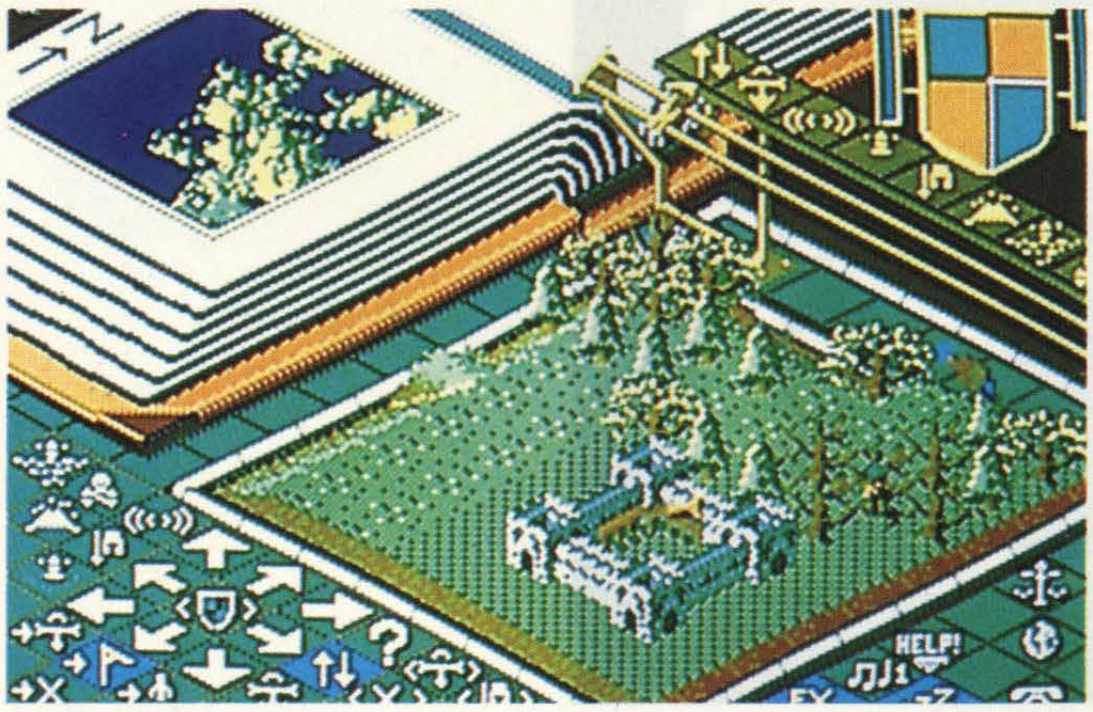
**Val. Globale: 8,5**

## STARFLIGHT

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

Se ve lo siete perso, nel catalogo C.T.O. c'è sempre e vi aspetta tranquillamente. Se vi piacciono i giochi intelligenti di esplorazione, a la Star Trek, prima o poi ci sbatterete contro il naso; stiamo parlando dello stupendo Star Flight ECA, un gioco che si spinge fino a raggiungere orizzonti e mondi mai esplorati da nessun altro RPG spaziale. Dovremo allora costruirci la nostra astronave, dotarla di una vasta zona di carico, installare strumenti di offesa e difesa, nonchè selezionare il nostro equipaggio, allenandolo per le missioni più rischiose. Occhio però a non finire in rosso perchè il nostro conto in banca iniziale non è esattamente come quello di Rockfeller! Anche in previsione di un indispensabile corso di lingue extraterrestri (altrimenti saranno dolori a dialogare con el varie forme di vita!), dovremo saggiamente amministrare i soldini di "mamma ECA" al fine di garantirci una vita di esplorazione lunga e prosperosa. Un gioco di dimensioni vastissime, mai noioso e tanto divertente. Prestissimo il secondo episodio, sempre per Amiga!

**Val. Globale: 8,6**






# BOXING

# LOWBLOW™




Istruzioni in Italiano

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

# FAERY TALES

## - microillusions -

1) NOTE GENERALI: La prima cosa da sapere è l'impiego e l'effetto di tutti i vari oggetti e le armi che si possono trovare durante l'avventura. Ecco allora una lista.
DIRK, MACE, SWORD: armi normali
BOW, WAND: armi da lancio
BLUE STONE: serve per il teletrasporto se la si usa entro qualsiasi anello a 11 pietre (great stone ring)
GREEN JEWEL: visione notturna all'infrarosso
GLASS VIAL: ricostituisce la vitalità da 3 a 11 punti
CRYSTAL ORB: permette di vedere le cose nascoste, utilissimo nelle caverne e nei sotterranei
BIRD TOTEM: offre la visione dall'alto della zona in cui ci troviamo
GOLD RING: congela i nemici per circa 5 secondi
JADE SKULL: uccide tutti i nemici
GOLD KEYS: aprono le porte color oro
GREEN KEYS: aprono le porte dei Keeps, dei cabinet e al Vermillion Manor
BLUE KEYS: aprono le porte del Crystal Palace
RED KEYS: aprono le porte segrete dei dungeon, delle tombe e delle caverne
GREY KEYS: aprono molte porte, soprattutto a Marheim, nella cripta e nelle caverne
WHITE KEYS: aprono tutte le porte dei castelli
GOLD STATUES: le cinque statuette d'oro permettono di entrare nella città nascosta di Azal
GOLDEN LASSO: permette di ammaestrare e guidare il cigno dorato
SEA SHELL: dev'essere usata per chiamare la tartaruga sulla spiaggia di ogni oceano
SUN STONE: non dovrebbe servire proprio a nulla!
ROSE: idem c.s.
CRYSTAL SHARD: ri-idem c.s.
BONE: serve per prendere il Crystal Shard (che non serve a nulla!)
WRIT: si usa per prendere una delle cinque statuette d'oro
Vi sono altri oggetti come, frutti, erbe e libri. Non servono a nulla al fine di terminare l'avventura.
All'inizio della storia visitate ogni casupola a Tambry, utilizzando il comando LOOK per trovare e prendere i vari oggetti disponibili. Salvate a questo punto la partita come A.
Ricaricate il gioco: questa volta ci metterete molto meno tempo a trovare tutto il materiale, piuttosto che morire e ricominciare a giocare per moltissime volte. Seguite poi il sentiero verso sud-est partendo dall'uscita ad est di Tambry in direzione del cimitero. Se, a questo punto, qualcuno vi attacca usate pure lo SKULL per uccidere ogni nemico (specie se porta con sè una spada). Raccogliete sempre tutto ciò che si trova sui cadaveri. Arrivati al cimitero ammazzate tutti gli scheletri, gli ogre e i goblin, rimanendo al di là della palizzata e raccogliendo tutti gli oggetti che posseggono. Continuate così fino a che la vostra bravery si aggirerà sui 200-300 punti. Sembra noioso, ma serve moltissimo per rendervi pressoché invincibili. Utilizzate la spada come arma principale e date soldi (Gold) a tutti coloro che incontrate (nemici compresi): aumenteranno così anche i vostri punti di Kindness. Evitate pure di frugare i cadaveri degli arcieri: tutto ciò che trovereste sarebbero sempre e solamente frecce!

2) RISOLVERE L'AVVENTURA: e' necessario, innanzitutto, visitare tutti gli inn per acquistare cibo. Questi sono evidenziati sulla mappa con dei piccoli quadratini. Corrispondono alla città di Tambry, ai due edifici in basso a sinistra a marheim e oltre il castello.
a) Andate subito alla Watchtower o a Turtle Point. In entrambe le locazioni potrete recuperare la SEA SHELL. A questo punto potrete tranquillamente viaggiare per mare per il resto del gioco.
b) accumulate le statuette d'oro. La più facile da prendere si trova sulla Isle Of Sorcery. Trovate poi il Crystal Palace, usate una Blue Key per entrarci e parlate alla Sorceress. Dopo aver preso la statua continuate a parlare con la maga: ciò servirà ad aumentare la vostra fortuna fino a circa 65 punti.
c) chiamate la tartaruga e salpate verso nord. La prossima statuetta si trova nel castello a Sheahold. Ricordate di portare con voi una chiave bianca!
d) La prossima visita sarà alla caverna delle Mountains Of Frost. Se non riuscite a trovarla, localizzate, come punto di riferimento, uno dei ranger posizionati ad quattro punti cardinali. Seguite il tunnel verso nord dal primo bivio ed utilizzate un Gold Ring per immobilizzare il drago. Procedete verso i corridoi di pietra. Mappateli! Al fine troverete la bacchetta magica (Wand): prendetela ed uscite.
e) andate poi ad uccidere la strega nel bosco di Grimwood. Dovrete far uso di molti Bird Totem per mappare il percorso nell'intricata foresta; troverete tre distinte aree: quella a sud-ovest (inutile), quella principale e quella inaccessibile a nord, tutta intorno al castello della strega. Entrate in quella principale sfruttando la via d'accesso più a nord-ovest delle tre presenti. Seguite il sentiero verso nord e lasciandovi alla spalle la piccola costruzione nell'angoletto a sud-est di Grimwood. Arriverete in un vicolo cieco dove si trova una statuetta d'oro. Tornate indietro ed avvicinatevi il più possibile all'area della strega (quella inaccessibile a nord, cioè). Utilizzando un Bird Totem potrete vedere un piccolo ingresso ad una caverna, evidenziato come un quadratino grigio. Subito a sud troverete, nella vostra area in un vicolo cieco, un piccolo buchetto nero che spezza la foresta e conduce sottoterra (è visibile come un piccolissimo rettangolo nero). Andateci, entrateci e addentratevi nel sotterraneo. Seguite il sentiero verso nord attraverso la stanza grande, quindi andate ad ovest una volta arrivati al bivio. Alla seguente biforcazione andate verso sud per uscire finalmente nell'area della strega. Seguite il labirinto fino al castello e usate la bacchetta magica prima di entrarci (Use). "Zappatela" (Zap!) un po' di volte per eliminarla e raccogliere il Golden Lasso. Uscite da Grimwood.
f) Andate alla Swan Island, toccate il cigno ed alzatevi in volo. Ad ogni modo, se salvate il gioco e non trovate poi l'animale nella posizione dove lo avevate lasciato, basterà spostarsi di qualche schermo e poi ritornare al punto di partenza per farlo riapparire (probabilmente si tratta di un bug del programma!). Volate verso la Tower In The Mountains che sulla mappa appare a metà strada tra Marheim e Seahold. Solo per divertimento potreste andare al tempio localizzato a 100 iarde a nord-ovest della torre e prendere la Sun Stone. Atterrate poi sulla cima della torre, scendete le scale e toccate la principessa per salvarla.
g) Vi troverete come per magia a Marheim; uscite dal castello del re e andate dritti dal prete (ad est dell'entrata al maniero). Usate una chiave grigia per entrare e prendete la quarta statuetta d'oro.
h) la prossima fermata sarà alla tomba di Hemsath. Girate subito a destra due volte nei corridoi e dovreste arrivare ad un lungo percorso verso sud. Girate alla prima verso est e arriverete in un labirinto di pietra con tonnellate di porte color oro. Seguendo la mappa acclusa, entrate nella prima porta d'oro a nord ed usate un Orb per rivelare quelle nascoste. La quinta statuetta d'oro si trova nella stanza ottagonale a nord-est, mentre a su-est troverete al fine un'altro corridoio di pietra che conduce ad un altare con un osso sopra. Se lo prendete, andate poi alla cripta nel cimitero, verso mezzanotte, e datelo al Wraith-Lord. In cambio otterrete un Crystal Shard.
i) Una volta raccolte tutte le statue andate alla città di Azal. In una stanza potrete trovare una rosa (vi servirà per camminare sulla lava più avanti). Nella sezione più a sud del Plain Grief, nascosta tra le montagne, si trova la Citadel Of Doom. Non fate caso alla lava: dovreste essere comunque in grado di attraversarla senza problemi. Entrate nella cittadella e dirigetevi all'Astral Plane. Fate molta attenzione alle piastrelle color argento perché potrebbero risultare molto scivolose. Andate quindi a nord e ad est, seguendo il sentiero. Ignorate la curva che va verso sud. Procedete più avanti verso sud e poi girate ad est per ritrovarvi in una vasta stanza con il pavimento scivoloso. Seguite, facendo sempre molta attenzione, il sentiero verso est, nord e poi ovest per arrivare in una vasta area descritta come Negative Energy. Ve ne accorgerete perché dovrete camminare all'insù e poi cercare di uscire dalla stanza camminando all'indietro; non ci riuscirete e verrete trasportavi fino ad una salone pieno di piastrelle rosse. Usate la vostra bacchetta magica (Wand) per uccidere il Necromancer che vi si parerà davanti. Egli lascerà cadere il talismano: raccoglietelo e avrete terminato l'avventura!

# MANHUNTER

## San Francisco

*by Ugo Ribando*

**PRIMO GIORNO**
TRACCIATE
- BANK OF CANTON
- WAREHOUSE
- FERRY BUILDING
- EMBARCADERO FOUNTAIN
- HYDE ST. PIER

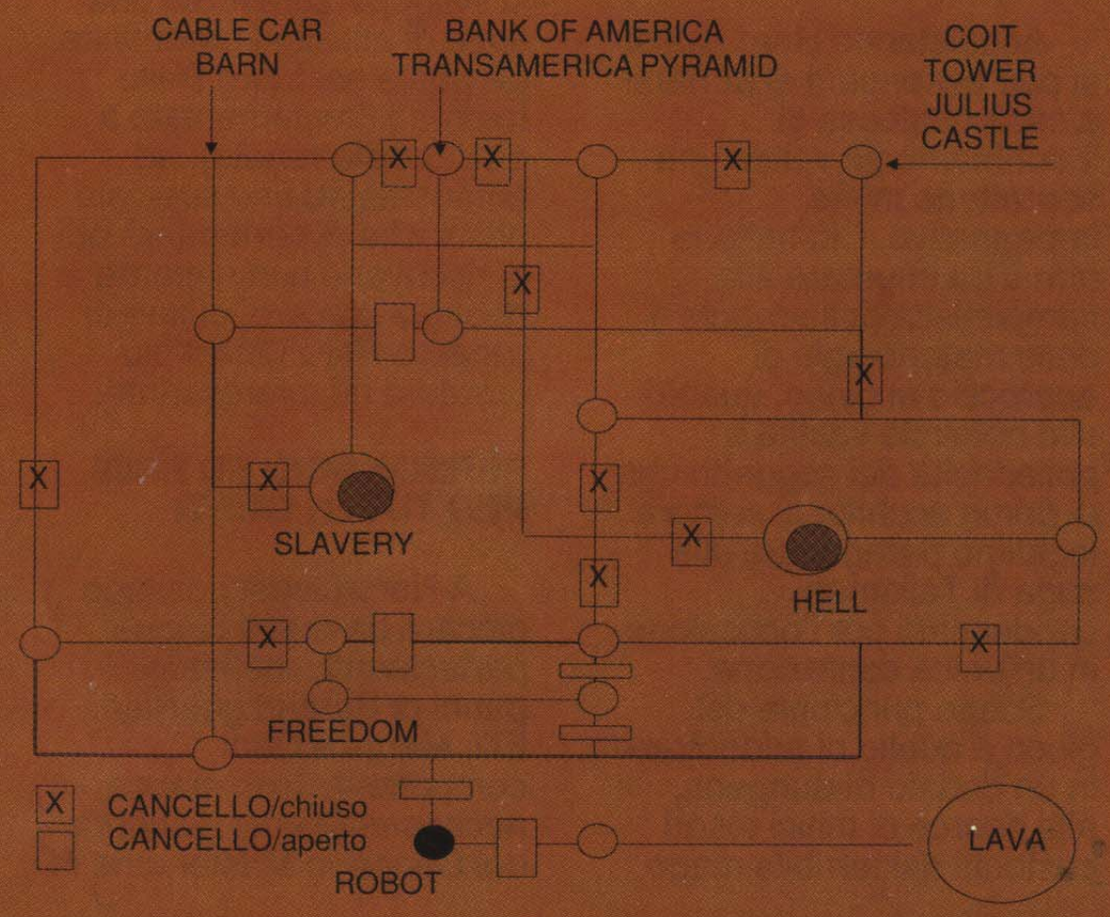
Prendete MAD e ID card, inserire "PETER BROWN" nel MAD. Andate alla Banca, prendere il giornale nel cestino e il biglietto sulla scrivania, guardare la porta a vetri: DAT VOMIT=TAD TIMOV a rovescio, uscite, andate a sinistra guardate la testa dell'uomo, prendete la zanna e la ricevuta della lavanderia, inserite nel MAD "TAD TIMOV".
Andate al magazzino superate l'arcade, prendete il martellone, leggete il messaggio sulla scrivania. Andate alla Ferry Building, guardate il cartello sulla destra. Andate alla fontana, superate i 2 arcade (consiglio per i topi: non avanzate che alla fine dei topi!), prendete la fiaschetta e la patente. Inserite nel MAD "HIC STONE". Andate al MH'S apartment (casa di Peter Brown) e prendete il foulard nel cassetto, guardate dalla finestra la COIT TOWER e la TRANSAMERICA PYRAMID. Andate al molo, guardate la rete, scendete le scale, andate sotto il pontile e arrampicatevi sul palo. Tornate sulla spiaggia e guardate nel tubo (buon appetito...al topo naturalmente).

**SECONDO GIORNO**
TRACCIATE
- PIER 5
- THE TEMPLE
- THE SHOP
- TRANSAMERICA PYRAMID
- DOCTOR'S HOUSE
- LAUNDRY
- CABLE CAR BARN
- PRIVATE CLUB

Andate al molo 5, guardate sulla barca, prendete la museruola, notate la zanna rotta e il dito strappato da poco. Andate al tempio, prendete lo scudo e superate l'arcade. Guardatevi tutti i busti e stofinate il gioiello dell'INFERNO; la soluzione del rebus è: F-OAR-P-INCHES= 4 prese.
Riguardate il biglieto trovato alla banca: R=RIGHT e L=LEFT, quindi "THE CASTLE IS THE GATEWAY TO HELL".
Salite le scale, superate l'ennesimo arcade, provate a tatuarvi la mano, godetevi la scena; fregatevi la pergamena senza tatuarvi (dopo essere resuscitato!) e gettatevi dalla finestra, scappando poi subito a destra. Inserite nel MAD il nome "ZAC WEST". Andate a casa di TAD TIMOV, mettete la museruola al cane, prendete la macchina fotografica e guardate il cartello sul muro. Ricordate che dalla bocca di "HEAVEN" era uscita la frase "4 PRESE"? Notate il segno a fianco alla parola HEAVEN.
Tornate al tempio, andate alla fumeria e fumatevi la pipa con 4 prese del tabacco con lo stesso segno del cartello. Notate come si trasforma la faccia della ragazza cinese, prendete la statuetta. Andate al negozio. Uscite e andate alla piramide. Fregatevi l'arma e rientrate. Passate l'arcade per liberare il cinese: vi ricambierà il favore. Andate alla casa del dottore, guardate il cadavere senza un braccio e il segno di PHIL sulla fronte. Andate nel retro, prendete la lettera e versate l'urina nel flacone. Inserite nel MAD "NOAH GORING". Andate alla lavanderia: oggi è chiuso. Andate al deposito dei tram, prendete il tram, superate l'arcade. Abbassate la leva e uscite in basso a destra. Guardate i morti, prendete la lettera, guardate mano e fronte del cinese.
Riprendete il treno e uscite. Andate al museo delle cere, date una martellata sul pesce della statua, guardatevi il filmato (tutte balle!), la scena dell'invasione (altro che conquista!), salite nel camino. Uscite e andate al Club, bussate e gustatevi la scena. Andate a casa di GORING, prendete i cerini, notate il filo e l'ago, leggetevi le schede di GORING. Guardate dalla finestra il castello e Alcatraz.

**TERZO GIORNO**
TRACCIATE
- GHIRARDELLI SQUARE
- VAX MUSEUM

Andare a Ghirardelli square, prendete la mano mozza.
Andate alla lavanderia, date la ricevuta alla ragazza e guardate cosa succede. Prendete il bastone, andate al negozio, date al commesso necrofilo (!) la zampa mozzata e giocate. Lasciate perdere gli altri premi, prendete la maschera a sinistra. Andate a Club, indossate la maschera e bussate. Durante la chiaccherata segnatevi la parola in orbesco (?) sul braccio mozzato. Quando stanno per mangiarvi, date ai topi l'aperitivo (l'Urina?!), prendete l'accetta e dileguatevi.
Andate al museo, guardate lo scienziato morto, tagliate la cucitura sulla cravatta con la zanna e prendete la tessera. Andate a Ghirardelli Sqr., arrampicatevi su per la fune, andate a destra. Dopo l'arcade prendete l'anello con il bastone, scendete e infilatevi nella finestra. In fondo alle scale usate l'anello per aprire il cancello. Dopo essere cascato in testa a Phil, prendete il bastone degli ORB; quando vi stanno per mangiare i topi, abbagliateli con il Flash.
Una volta al molo, andate sotto il pontile e usate l'accetta per entrare nella cassa. Godetevi la lunga scena animata con musichette annesse. Nel magazzino riusare l'accetta e uscite. Guardatevi le facce dei mutanti e date la stautetta a quello che avevate visto nella visione alla fumeria. Inserite la tessera nella macchinetta per l'apertura delle celle, mettete la mazza con l'orb davanti al congegno di riconscimento. Sulla mongolfiera, girate la manopola del gas e accendetelo con i cerini. Atterrate sulla torre del castello e vi ritroverete, dopo aver spiccicato l'orb, davanti alla console di comando dei lavori degli Orb.
Portate tutti i robot nell'ultima stanza in basso e gli schiavi nel "SLAVERY". A questo punto bisogna riempire di lava tutto, meno la strada che porta gli schiavi all'Hell (dove vi trovate ora) e (ovviamente) lo slavery e l'hell. Dunque: chiudete tutti i cancelli, tranne i 6 segnati sulla mappa, dopodichè si apre il portone in basso per far uscire la lava. Spostate gli schiavi all'hell e vi porteranno alla Freedom (ricordate cosa c'era scritto sulla lettera del cinese?), imbarcandovi sulla navicella Orb. Scrivete il codice tatuato sul braccio mozzato e premete il tasto rosso, fatevi l'arcade (impestato nda!) e sbucate in superficie.
**MAY THE FARCE BE WITH YOU!**



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

# HERO QUEST

## GAMES WORKSHOP

**MB GIOCHI**
**LIT. 51.900**

### LO STUPENDO CONNUBIO TRA "SACRO" E "PROFANO"

Udite, udite, un nuovo RPG da tavolo è nato nientepopodimeno che dalla Games Workshop (e fin qui niente di nuovo!), e viene prodotto, tradotto e sviluppato dalla altrettanto celebrata MB Giochi. Nella migliore tradizione delle due case, non poteva che scaturire, da questo inaspettato matrimonio, un prodotto di altissima qualità, destinato ad un grande successo. Si chiama Hero Quest e, non avendo proprio nulla a che fare con l'omonima saga di adventures Sierra, si propone come un classico RPG "mostruoso", ambientato fra nani, barbari, goblin, elfi, maghi e creature tipicamente fantasy, che si muovono di dungeon in dungeon in una sfida all'ultimo sangue.

### OSARE E' GIOCARE!

Acquistando Hero Quest si può esser certi di portarsi a casa qualcosa di indubbiamente valido, ma soprattutto molto impegnativo. Ciò tuttavia non è da imputare alla complessità delle regole e delle metodologie di approccio al gioco, quanto alla notevole vastità e poliedricità del soggetto che, di primo acchito, ci sembra legittimo paragonare alla saga di Talisman, condensata per l'occasione in un'unica confezione.

Scopo principale del gioco è quello di addentrarsi in un dedalo di dungeon, alla ricerca di mitici tesori custoditi dal terribile mago



Morcar; nelle buie caverne echeggiano storie di pericoli inenarrabili, di mostri terribili e trappole mortali. Morcar è una specie di fratello gemello del Lord Chaos creato dalla FTL nei suoi Dungeon Master, e noi, nei panni di apprendisti eroi, dovremo perciò affrontarlo, sventando gli attacchi delle forze del caos in suo potere. Ogni partita rappresenta allora un'avventura unica ed affascinante, in dimore sotterranee sempre diverse. Questo canovaccio di base si sviluppa attraverso una serie di missioni predefinite, proposte nel Libro Delle Imprese (implementato a quello delle regole), ed affiancate ad uno speciale editor che ci permetterà poi di riscriverle o inventarne nuove a piacere, al fine di rendere Hero Quest più duraturo ed interessante.

### PERSONAGGI ED EROI PER TUTTI I GUSTI

A Hero Quest possono giocare da due a cinque partecipanti, vestendo i panni di Barbari guerrieri, Elfi, Maghi e Nani combattenti. Non manca, necessariamente, la figura del Dungeon Master, che in questa occasione risponderà al nome di Morcar il terribile stregone, destinato a tessere le trame della vicenda e predisporre trappole, tesori, trabocchetti e nemici lungo il percorso degli Eroi.

### ENTUSIASMANTE LA DOTAZIONE DI PEZZI

Dalla voluminosa confezione di Hero Quest escono, oltre alla completa manualistica in italiano, una serie di 35 miniature di medie dimensioni, che potranno essere colorate a piacere dai giocatori. Troviamo poi, sempre nella appariscente tradizione MB, una vasta serie di elementi di gioco e di contorno, che rendono ancor più piacevole l'approccio al gioco. Sto parlando di tavoli, caminetti, scaffali, tombe, sarcofaghi, rastrelliere per armi, librerie, scrigni del tesoro e suppellettili varie, tutte pressofuse in plastica e posizionabili nei dungeon strettamente bidimensionali, descritti sul tabellone. Non mancano poi il blocco segnapunti con le schede personaggio, 6 dadi speciali, una particolare gamma di segnalini e, per finire, un mazzo di 64 carte che rappresentano gli incantesimi e le moltissime variabili di combattimento, ricerca, scoperta, incontro, ecc. cui andranno soggetti i nostri eroi.

### LA SAGA DI HERO QUEST

Proprio come accade per la stragrande maggioranza degli RPG di successo, anche Hero Quest vanta un seguito, particolarmente corposo ed ulteriormente sviluppato, purtroppo non ancora disponibile nella versione tradotta in italiano. Si tratta di Advanced Hero Quest (lit. 56.900) che presenta anche un'opzione di gioco per un solo sfidante.

C'è comunque già moltissimo da giocare in questo primo episodio della nuova serie-capolavoro firmata Games Workshop; pensare di acquistare entrambi i prodotti in una volta sola è perciò sconsigliabile, proprio perchè così facendo si rischierebbero pazzesche confusioni mentali con l'inevitabile perdita di tutto il globale e concreto coinvolgimento e divertimento di ogni "episodio". Hero Quest è perciò consigliabile anche a tutti coloro che non masticano l'idioma della bionda Albione, ma che non vogliono privarsi di una sana, completa e gratificante esperienza di gioco RPG. Una vera pietra miliare nella storia delle "adventure da tavolo"!

***HERO QUEST e ADVANCED HERO QUEST sono disponibili presso PERGIOCO, MI***

PERGIOCO presenta

# Compendio

N°1

Il Catalogo dei Giochi

GIOCHI di RUOLO

VIDEOGAMES

COMM. 64 SPEC. MSX AMS.

AMIGA
ATARI
IBM e comp.

MINIATURE
ACCESSORI

WAR games

BOARD

GIOCHI DI SOCIETA'

MINIGIOCHI giochi di carte

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV

AQUILONI

consulta lo leggilo

librogame

favoloso
ragionatissimo
una guida all'acquisto
veramente seria !!!

PERGIOCO

il negozio
e' a Milano centro
in via San Prospero 1

SE ABITI IN UN' ALTRA CITTA'

*telefona allo 02-808031 per ordinare i giochi scelti*
*che ti verranno recapitati contrassegno*
*tramite PT o CORRIERE*

# Consigli, trucchi e strategiE

**X-OUT (Rainbow Arts, per Atari ST):**
Ecco un ennesimo trucco, che abbiamo sviluppato per ovviare ai problemi di compatibilità di quelli precedentemente pubblicati. Comprate qualsiasi astronave, acquistate uno scudo e poi buttatelo via subito. In questo modo si guadagneranno 500 crediti extra; ripetete il procedimento fino ad incrementare a piacere il vostro capitale.

**CYBERNOID (Hewson, per Atari ST):**
Digitate RAISTLINON sui titoli di presentazione per rendere più "giocabile" il programma!

**KID GLOVES (Logotron, per Atari ST):**
Raggiungete uno schermo qualsiasi del secondo livello (quello imperniato sull'Egitto) e fate in modo di non avere più vite a disposizione. Premete Backspace per incrementarle, magicamente, fino a nove. Dovreste probabilmente morire per far funzionare questo cheat.

**RICK DANGEROUS (Microprose, per Amiga e Atari ST):**
se riuscite ad entrare negli high score, digitate POOKY e potrete ricominciare a giocare dall'esatto punto in qui avete perso l'ultima vita.

**GEMINI WINGS (Sales Curve, per Amiga e Atari ST):**
Ecco le password dei livelli dal 3 al 7. Classics, Whizzkid, Gunshots, Doodguyz, D.Gibson.

**BARBARIAN (Palace, per Amiga e Atari ST):**
Giunti in presenza di Drax aspettate che vi lanci in testa una palla di fuoco, avvicinatevi il più possibile al lui e poi, senza ancora toccarlo, rotolategli addosso (occhio a non farvi colpire dal fuoco!). Ciò sancirà la fine dell'odiato stregone!!

**WARHEAD (MPH/Activision, per tutte le versioni):**
Ecco come distruggere il terribile Berzeker. All'inizio continuate a sparargli addosso, fino a farlo infuriare e costringerlo a correrv dietro. Esso si lancerà nel quad space, lasciandovi tornare alla Solbase. Qui giunti, quando vi diranno di lanciarvi per inseguire il nemico, uscite dalla base ed aspettate che appaia il Berzeker. Attivate subito il quad space per viaggiare fino al pianeta CH-010 dove il Berzker, che vi seguirà, verrà risucchiato nel buco nero. Ritornate velocemente alla Solbase e beccatevi le doverose congratulazioni. Per evitare i missili dei nemici, volate all'indietro, mantenendovi ad almeno 300 m dagli aggressori.

**F18/A INTERCEPTOR (ECA, per tutte le versioni):**
Abbattuti i MiG, volate in mezzo all'aereo rubato dai terroristi mantenendo l'altitudine degli velivoli nemici. Sparate con il cannone, lasciate che vi superino e poi sparate ancora. Continuate a sparare fino a quando non apparirà il messaggio "Mission Accomplished, Return To Aircraft Carrier". Non modificate la vostra direzione.

**TREASURE ISLAND DIZZY (Code Master, per Amiga):**
Tenete premuti, contemporaneamente, i tasti S, P, A, C e la barra spazio. Ora, premendo C potrete scomparire per poi riapparire con S. Una volta "volatilizzati, sfruttando M vi sposterete sulla mappa!

**KNIGHTS OF THE CRYSTALLION (US GOLD, per Amiga):**
1) Per vincere ai livelli più avanzati del Bosu, dovete ingannare l'avversario. Lasciate che l'avversario si basi su un raggio cruciale fino al vostro ultimo rimasto e poi portateglelo via.
2) Una buona media dei valori si aggira su 75% della Medium Quality e 25% della High Quality.
3) Se sviluppate l'abilità di teletrasportarvi potreste entrare nello Tsimit senza pagare i Keepers.
4) Fate molta attenzione ai Twins, guardateli...!
5) Per iniziare andate all'Haresh e stabilizzate la vostra economia. Accumulate almeno 200 Joriba.
6) Andate a Deketa e giocate fino a maturare una certa abilità nel teletrasporto.
7) Andate allo Tsimit, collezionate un po' di cristalli per testare il Proda e scendete fino ad almeno il secondo livello. Teletrasportatevi fuori (se avete difficoltà a far ciò, posizionate il puntatore del mouse nell'angolo in alto a destra e premete entrambi i pulsanti per "barare"!).
8) La prossima volta che selezionerete lo Tsimit, apparirà la Warrior Woman; accettate la sua offerta.
9) Testate la Proda con i cristalli precedentemente raccolti. Se non riuscite a raccapezzarvi, ricominciate a giocare, andate subito al Proda, senza cristalli, e potrete esercitarvi in un comodo Training.
VEIL UNO: uscite a destra - entrate nella caverna - andate a destra verso il ramo - (se c'è un'apertura andate subito alla PARTE SECONDA) - andate a destra, verso il bordo schermo - prendete il sentiero in alto a sinistra - andate in alto - andate a sinistra verso il basso - andate a sinistra verso l'intersezione e seguite il sentiero verso destra - alla congiunzione ad Y andate a sinistra - prendete il primo sentiero che sale - uscite dallo schermo a destra - allontanatevi dal basso - uscite verso il basso - prendete il sentiero a destra - andate sul lato destro dello schermo - uscite dallo schermo verso destra sullo stesso sentiero precedente - PARTE SECONDA: tornate alla caverna - uscite dall'estrema destra per due volte - alla prima intersezione prendete il sentiero che scende a sinistra - all'intersezione successiva entrate nella caverna corta (a sinistra in alto) - scegliete l'uncino a destra - uscite dall'angolo superiore sinistro - andate all'intersezione ad Y sopradescritta.
VEIL DUE: uscite a destra - oltrepassate la piattaforma scorrevole e prendete il sentiero in alto a destra - andate in alto, diagonalmente ed uscite a destra - andate a destra e scivolate giù - prendete il terzo sentiero contando da sinistra - andate i basso nella pipe room
SENTIERO SPLIT UNO: uscite a destra - uscite in basso a sinistra - stanza identica, prendete l'intersezione che esce in alto a destra - uscite in basso - uscite dal sentiero in basso a destra - (se c'è un'apertura andate subito alla PARTE TERZA).
SENTIERO SPLIT DUE: uscite dallo schermo a sinistra - uscite in basso a sinistra - sentiero mediano - (se c'è un'apertura andate subito alla PARTE TERZA) - PARTE TERZA: uscite a sinistra - uscite in alto - uscite in basso a destra - c'è un solo sentiero - uscite a destra - uscite in alto a destra - uscite a destra.

## ERRATA CORRIGE PER LA SOLUZIONE APPARSA SUL NUMERO 14 DI VG&CW CON RIFERIMENTO A CHRONO QUEST 2:

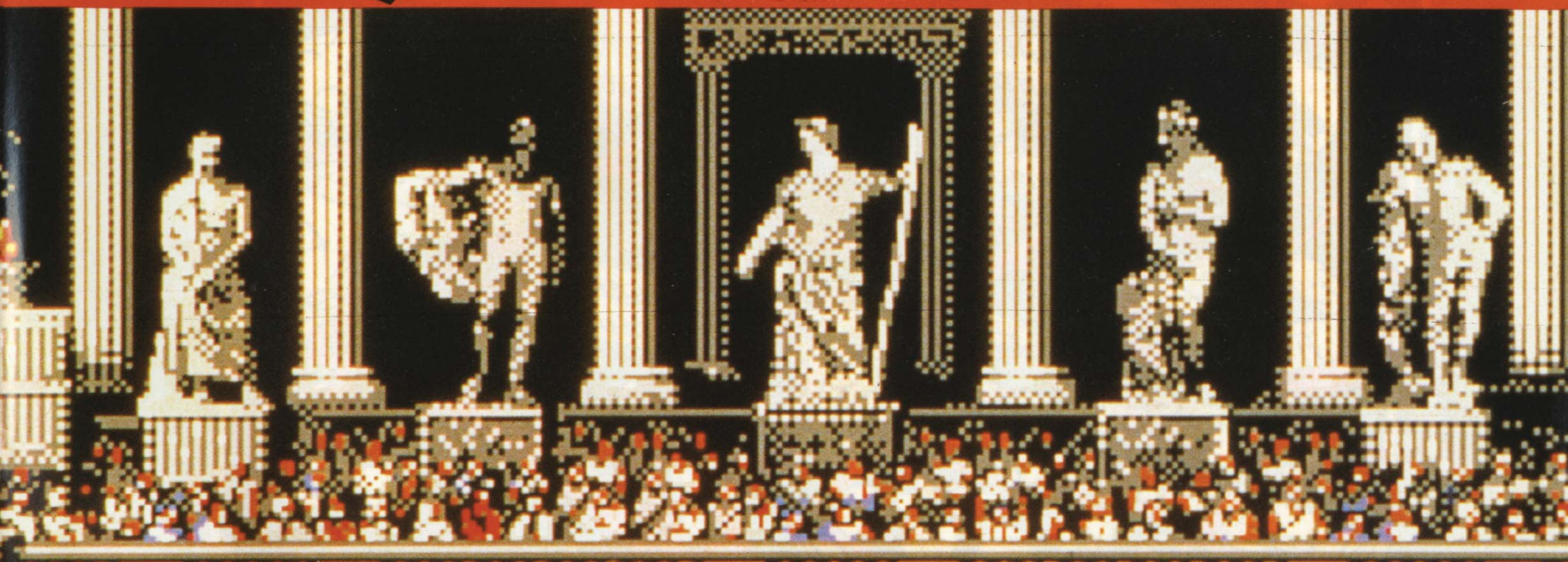
VII ERA:SCILLA

Andate dove c'é la ciurma prendete le candele e mettete la cera di queste nelle orecchie dei rematori per non fargli sentire il canto delle sirene. Quindi legatevi all'albero maestro con una liana e muovetevi verso destra dove si incontra la tempesta fino ad arrivare a Scilla. Sulla nave (poppa o prua) c'é un armadietto dove si trovano gli orecchini, prendeteli.
Fine VII era inizio dell'VIII

# 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

# ATTENZIONE !!!
## dal prossimo autunno grande concorso







**SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.**
**È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...**

**Disponibile per:** AMIGA · PC Ms/Dos · COMMODORE C64 · MACINTOSH · ATARI ST

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