QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

30 SETTEMBRE - ANNO III N. 18 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame & COMPUTER WORLD

L. 3.000

• MAGIC FLY •

NEUROMANCER PER AMIGA

LE NOVITÀ D'AUTUNNO ACCOLADE: ISHIDO E STRATEGO

CONTINUA L'INCONTRO CON LO STOS

LA SOLUZIONE DI ICEMAN I TRUCCHI PER RISOLVERE NEUROMANCER

SPACE &



AMIGA C.

Software from

ELECTRONIC ARTS®

Distrib
esclu
C.T.
Via Piemonte
40069 Zola Pre
Tel. (051) 75313
Fax (051) 75341

FANTASY



64 IBM PC

uzione
siva
O.
/F
osa (Bo)
(r.a.)

Interplay

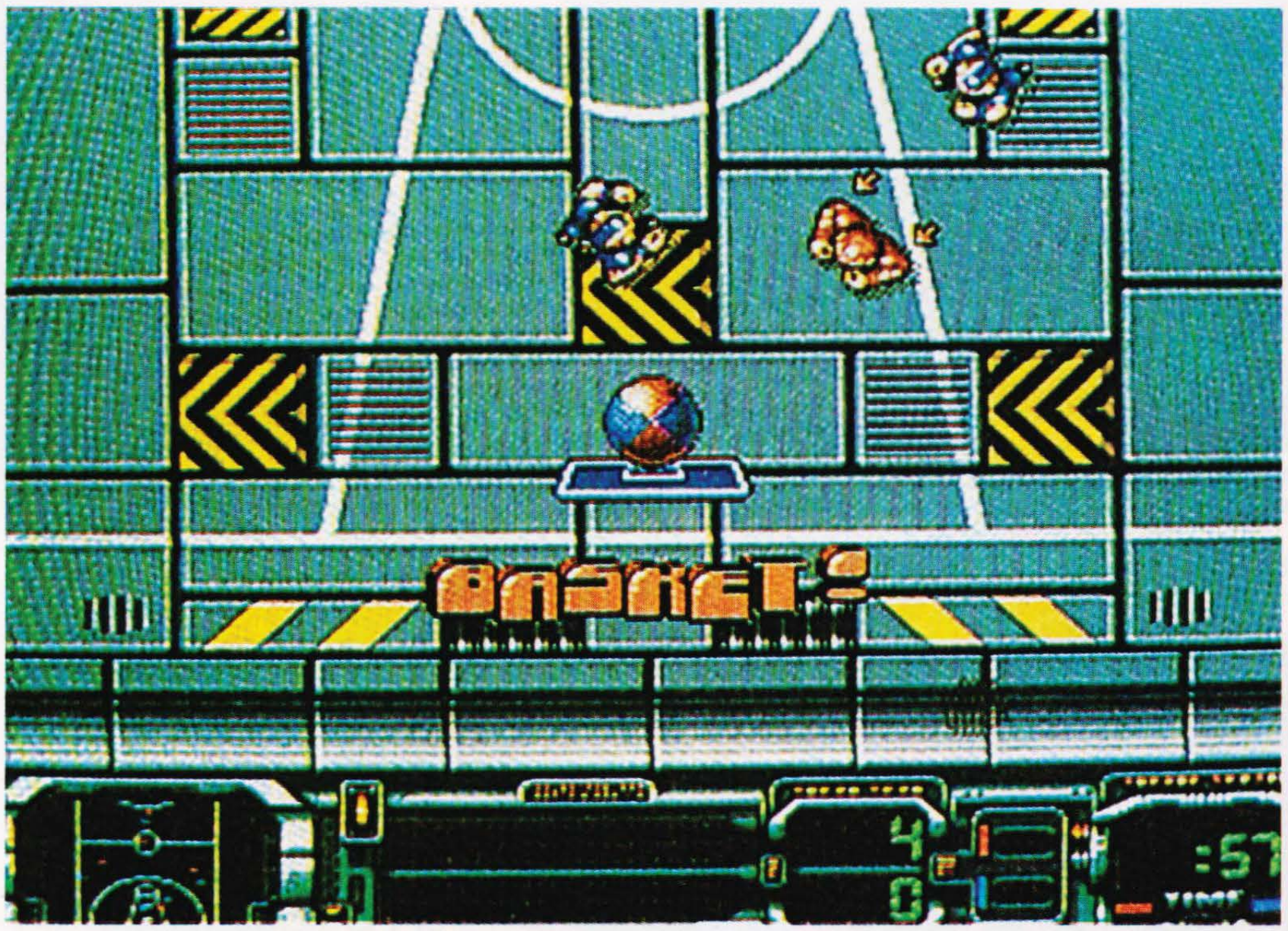
La PSS ci riprova con un RPG di altissimo livello, che trae spunto dagli ormai "digeriti" best seller ECA e SSI. Il gioco in questione tuttavia si vuol proporre come una insolita miscela di azione arcade e tipologie strategiche a la AD&D, sfruttando un'incredibile vastità di schermi e sprite che realizzano un mondo di dimensioni quasi spropositate. Battlemaster è il titolo del gioco che sarà presto disponibile per Atari ST, Amiga e IBM PC.

Novità attesissime ed interessantissime in casa Sierra. Siamo infatti giunti al quarto e quinto episodio, rispettivamente nella saga di Space Quest e King's Quest, mentre due nuove adventure "nascono", preannunciando già una lunga serie di episodi a venire; si tratta di Keeping Up With The Jones, una specie di simulazione familiare, ed Oil's Well, un'accesa disputa tra i baroni dell'oro nero texani o giù di lì. Arriva poi il secondo episodio dell'insolito arcade giapponese Thexder, ridenominato Firehawk, e quindi, prodotti direttamente dalla Dynamix e marchiati Sierra, Red Baron, Rise Of The Dragon ed Heart Of China. Nell'ordine: un'adventure del mitico Barone Rosso, un'ennesima reinterpretazione di Blade Runner ed una full immersion nella Cina rivoluzionaria del 1930. Ah, dimenticavo, è prevista anche una riedizione, in 256 colori VGA + music driver vari, dell'arcinoto Stellar 7 che girava ai tempi del CBM64. Che scorpacciata!

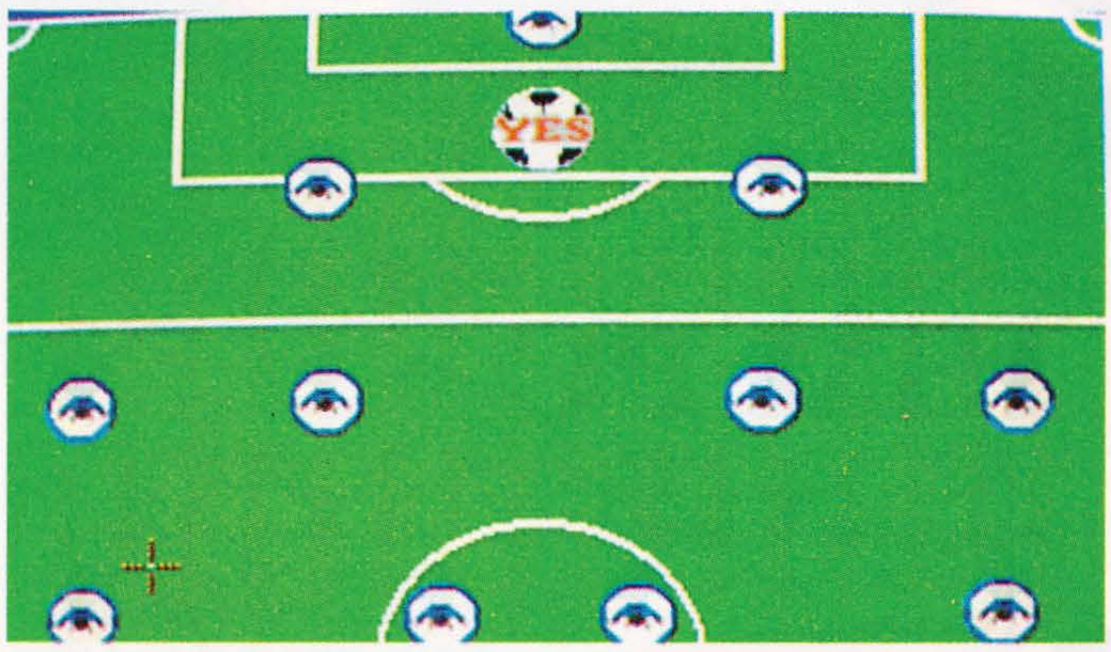
La Goliath Games se ne esce, molto inaspettatamente, con la stupenda conversione del mitico e celebrato Subbuteo. Il più famoso gioco di calcio "da tavolo" viene allora convertito per tutti i sedici bit, rispettando regole e modalità di interazione, proprio come nella versione originaria su panno verde. Si gioca esclusivamente con il mouse che controlla lo spin, la velocità e la forza di tiro, oltre ad alcune icone base che gestiscono l'intero programma. Non manca la possibilità di disputare tornei, campionati e singoli incontri amichevoli, nonchè il simpatico editor per colorare a piacere le tenute di gioco dei vari team. Subbuteo presenta un'impostazione grafica tridimensionale che, avvalendosi di una dinamica realizzazione visiva, riesce a colpire anche il giocatore più esperto. Prestissimo per Atari ST ed Amiga, ad un prezzo imbattibile (ma il panno verde nella confezione non ci sarà!!!).



Battle Master: un rpg a sorpresa dalla PSS



Jonathan E. è tornato nel basket futuristico Hewson!



Toh! Chi si rivede: Il Subbuteo formato 16 bit!

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: MAGIC FLY 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.

La redazione è vuota, non c'è più nessuno! Chi sta scrivendo è rimasto, suo malgrado, fra pile di scartoffie, vecchi screenshot e qualche demo ammuffita ed ingiocabile, mentre sono andati tutti a vedere il CES (Computer Entertainment Show) a Londra! Ne verrà fuori, senza dubbio, un pezzo stupendo, con foto e anticipazioni di ogni sorta e genere, ma lasciare così sguarnita la "postazione"!?!?!?!!
Tanto per rinfrancarci un po' ecco comunque la seconda ondata delle novità autunnali che continuano a fioccare qua e là in tutta l'Europa videogiocosa. Maneggiate con cura: ci sono dei titoli davvero esplosivi!!!

SOMMARIO

WORLD NEWS

RISPOSTE AI LETTORI-HOT MAIL

UTILITY

STOS

GAMES

APPRENTICE
THE SPY WHO LOVED ME
HOYLE'S BOOK OF GAMES
ISHIDO - THE WAY OF STONES
SLY SPY SECRET AGENT
JACK NICKLAUS' UNLIMITED GOLF AND COURSE DESIGN
THE LIGHT CORRIDOR
RA
STRATEGO

STRATEGIES

BAD BLOOD
DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL.1

ADVENTURES

LOOM
NEUROMANCER

NEWS RELEASES

RING OF MEDUSA
FLOOD
SKI OR DIE
PROJECTILE

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

ICEMAN

UNIVERSO PARALLELO

ADVANCED HEROQUEST

CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE

Ecco la lista delle soluzioni di adventure apparse su VG&CW per chi desidera ricevere gli arretrati del nostro quindicinale. La richiesta può essere inoltrata via lettera o via telefonica ed il pagamento avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).

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
FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETTEMBRE 90

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Cari VG&CW sono un ragazzo di 13 anni che ha comprato da pochi mesi un Amiga 500. Innanzitutto volevo complimentarmi con voi per la vostra UNICA, INIMITABILE, INSUPERABILE, STUPENDA rivista.
Io sono un giocatore fedele al calcio computerizzato e alla simulazione di volo, ma non per questo trascuro gli arcade (INDY). Vi scrivo per farvi alcune domande a questo proposito:
1) Sul game "INDY AND THE LAST CRUSADE" dopo essere arrivato al secondo schema, entro nell'arca più a sinistra, e aver recuperato lo scudo, non so più come proseguire sulle funi. Potreste dirmi come finire il secondo schema?
2)Su "MANCHESTER UNITED" durante l'intervallo tra un tempo e l'altro (e durante la partita) è possibile fare sostituzioni o cambiare lo schema della formazione.
3)Su "FIGHTER BOMBER" un mio amico è riuscito a far apparire un mirino che indica, tramite un suono quando sparare mentre si combatte contro un aereo nemico. Voi sapete come si fa? Se si potete dirmi come?
FERDI FROM TRIESTE

Caro Ferdi, in breve le risposte! Ai punti 1) e 2) stiamo facendo spremere le meningi ai nostri esperti (leggi = videogamer accaniti) per pubblicare, al più presto, i trucchi completi per entrambi i giochi. Per attivare il "mirino con il suono" di Bomber (mi sa tanto che non ti sei comprato l'originale, vero?!) bisogna premere il tasto return fino a selezionare i missili Sidewinder e quindi attendere che un nemico ci passi davanti, per agganciarlo e sentire il "Bip! Bip!".

Spett. red. sono un vostro assiduo lettore e avrei una domanda da porvi.
Nel numero del 30 aprile di videogame avete pubblicato le prime sette mappe di Chaos S.B., dicendo che per aprire la porta del diabolical demoniac director bisogna trovare una Zapphire Key: io vi scrivo questa lettera per chiedervi dove si trova questa chiave (intendo il numero del livello e in che zona, più o meno). Inoltre colgo il momento per chiedervi di pubblicare la soluzione di Chrono Quest 2, che leggendo la vostra recensione mi è parso di capire che l'avete finita.
Vi sarei grato se poteste esaudire questi miei 2 desideri.
FABBRI ROBERTO RIMINI

Caro Roberto, la Zapphire Key si trova nel Diabolical Demoniac Detector (D.D.D.) dietro il fuoco fatuo che sta nella nicchia.
La soluzione di Chrono Quest II l'abbiamo già pubblicata sul numero 14 del luglio '90. Ciao!

Spett.le Redazione VG&CW, mi chiamo Massimiliano, di anni 14, ed abito a Napoli. Da circa due settimane e mezzo sono diventato possessore del migliore computer a 16 bit: un Amiga 500.
Felicemente però, ho abbandonato il mio computer a 8 bit, sempre della Commodore: un Commodore 64 (l'ho avuto per circa 6 anni!).
Posso dire che, conoscendo già benino il mio nuovo bestione, sono rimasto meravigliato della sua potenza e dalla sua "intelligenza"...
Per non perderci in chiacchere arrivo subito al succo della lettera: pochi giorni fa leggendo la parte dedicata alle Risposte ai Lettori ho visto la lettera del compagno amighista Luca Gatteo Campana e ne sono rimasto soddisfatto.
Ma, leggendo la risposta che gli avete dato sono rimasto perplesso. Ecco ciò che vi voglio dire:
1) Noi AMIGHISTI non ci abbassiamo al livello di ignoranza degli ataristi che siete, in quanto non ci permetteremo Mai di parlare o di fare pubblicità allo schifossissimo Atari.
2) Pertanto vi ringrazio di aver considerato le doti dell'Amiga indiscutibili.
3) Per dare una scusa ai lettori Amighisti, vi basate sul povero software dell'Atari mancante.
4) Forse siete stupidi o lo fate di proposito...Se l'Amiga 500 ha 4096 colori e un sonoro a 4 voci in due canali non ci sono problemi. Ma non è affatto concepibile che voi dite che l'Atari può avere 4096 colori e il sonoro stereo con programmi. Mi spiego meglio: se L'Atari ha 256 colori e il sonoro mono, nonché altre cose mancanti, nessuno glieli toglie e se li può avere, solo con i programmi: quindi anche questa è una scusa forte.
5) HA!HA! IL MULTITASKING lo volete considerare multi finestre...va bene. Però vi posso dire che anche questo multi finestre, come lo chiamate voi, l'Atari ce l'ha solo ed esclusivamente in versione base. Voglio dire che questa è un'altra delle vostre scuse.
6) E' vero che i PC in ambiente MS/DOS appartengono ad un'altra classe differente.
7) L'Atari è vecchia e stantia e quindi deve chiudere i battenti; gli Ataristi devono inchinarsi ai nostri piedi e di conseguenza baciarceli.
GUASTAFIERRO MASSIMILIANO BOSCOREALE (NA)

Mamma mia, quanta cattiveria! Probabilmente, visto che siamo "abilissimi" nel fornire scuse e giustificazioni, potremmo spiegarci questa massiccia dose di puro odio da parte tua, con una lampante "ignoranza" nel settore Atari. Forse, caro Massimiliano, ti sarà sfuggita la recente commercializzazione del nuovo Atari STE che, proprio come l'osannato Amiga, possiede finalmente (in hardware e software), 4096 colori e quattro canali audio stereofonici. L'Atari "vecchia e stantia" è perciò riuscita ad equilibrare il mercato, offrendo una nuova macchina che, parallelamente alla Commodore, offre le stesse, identiche peculiarità e potenzialità. Come dire che, per un pelo, la ditta americana non ha dovuto inchinarsi ai tuoi piedi!!! Ciao!

Quasi cara VG&CW, da quando siete quindicinali vi ho sempre seguito perché vi reputo i migliori del settore. Fino ad Aprile circa ero un pirata, poi mi sono convertito all'Originalissimo. Da quando ho cominciato a comprare gli originali mi sono accorto che di VG&CW YEP! ce ne sono troppi. Abbiamo tutti l'imbarazzo della scelta. Ecco prendo un vostro numero a caso: il N.1 di gennaio e leggo che ci sono molti giochi YEP! Quale compero?
Poi mi viene in mente il mio pirata di fiducia e li compro tutti spendendo 30.000 al massimo. Che mi compravo con quelle 30.000 di originale? X-OUT, 29.000 lire e se poi me ne pentivo? E se avessi preferito HARD DRIVIN' dopo aver comprato X-OUT? Con la soluzione delle adventures e con i trucchi continuate così.
P.S. Prendete in considerazione questi suggerimenti, se colmate queste lacuna siete i migliori.
P.S. Quali sono i rivenditori di giochi originali vicino a me?
THE WOLF PEDEROBBA (TV)

Caro "lupo", le lacune da colmare non sono certo affar nostro, visto che le software house sfornano, a raffica, un bel gioco dietro l'altro. Perché dunque evitare votazioni alte, peraltro meritate, privilegiando a caso un gioco piuttosto di un altro? L'ideale sarebbe poter provare, prima di acquistare, ma questo è un problema che i soli negozianti non sono ancora riusciti a risolvere. Va da sè che alla fine è l'acquirente stesso a decretare i propri YEP!, ma noi, non potendo entrarvi nella capoccia e pensare come voi, ci "limitiamo" ad assegnare punteggi e votazioni in base all'esperienza maturata in anni ed anni di "computer-dipendenza". I gusti sono certo da rispettare, ma VG&CW cerca di darvi una mano per scegliere al meglio: è forse questa una lacuna?!

Spettabile redazione di VG&CW, sono un utente tredicenne di un PC1 prodest (IBM XT compatibile). Innanzi tutto voglio complimentarmi con voi per aver avuto il coraggio di redarre una rivista quindicinale nel campo dell'editoria informatica così restia a simili cambiamenti ed il risultato

è davvero esaltante.
Come voi sapete bene, la grafica CGA del mio computer non rende giustizia al lavoro dei programmatori. Fino a poco tempo fa pensavo di regalarmi una scheda grafica VGA, ma con i soldi dell'occorrente mi potevo comperare un computer nuovo. Allora ho pensato all'acquisto dell'Amstrad 2086 (che possiede la magica scheda ad un costo veramente competitivo), ma mi sono posto alcune domande:
1)La VGA permette l'uso di programmi in CGA EGA e HERCULES?
2)Che risoluzione ha il modello montato sul 2086?
Vi porgo i miei più cordiali saluti.
P.S. Quando recensite un game per MS-DOS potreste specificare BENE il drive richiesto e le schede grafiche-musicali richieste?
VILLA ALESSIO MOLTRASIO (CO)

Caro Alessio, ecco le risposte!
1) Sì, risulta compatibile con tutte le schede
2) chi ti potrebbe meglio rispondere è un rivenditore autorizzato Amstrad, vista l'estrema peculiarità di questo tipo di hardware. Ci sono alcuni problemi di compatibilità e differenti prestazioni.
Prendiamo nota dei tuoi suggerimenti!

Cara redazione, sono un vostro nuovo lettore ed è la mia prima lettera che vi scrivo.
Vorrei sapere quanto costa uno Scanner per il mio Amiga 500, poi vorrei chiedervi cosa bisogna fare nel primo livello di Ghostbuster II e cioè quello del tunnel.
Mi potete dire quale stampante a colori buona e poco costosa mi consigliate?
Vi prego rispondetemi almeno nella prima lettera che vi scrivo.
Vostro, GIANSANDRO DI IORIO ANAGNI (FR)

Caro Giansandro, gli scanner, al giorno d'oggi, presentano numerosi problemi di compatibilità e prestazioni (software/hardware), perciò ti consigliamo di attendere ancora un po'. Nel tunnel di Ghostbuster II si scende e si ammazzano i nemici, per poi continuare l'esplorazione. Stampante economica a colori? Okimate 20 o Star LC-10!

Spettabile redazione, una missiva varca per la seconda volta la soglia del mio castello perso tra le brume di Fornost in mano ad un mio nesso imperiale. Come ormai non accadeva da millenni, qualcosa ha risvegliato in me l'antico furore verso quegli stupidi incoscienti che affollano, con le loro sciocche affermazioni, la Vostra e la Nostra regale posta. Nel numero di Giugno '90, ho letto con orrore che un orripilante essere putrescente (al secolo Ken the D)si è permesso di mettere in discussione l'inserimento del "box" sui giochi di ruolo e sui board games che con rara maestria sono recensiti e commentati nell'eccezziunale (perdonate la divagazione in volgare) inserto che trova posto a pieno titolo nella vostra sempre migliore rivista.
Ora io compatisco questo povero mentecatto popolano che forse per sua incolpevole ignoranza non capisce che dietro il termine RPG si nasconde il massimo dell'esperienza ludica e giocosa che si possa avere in questi tempi ingrati (aimè, rimpiango ancora Il Signore degli Anelli) e che i giochi di ruolo fanno parte di un settore che è fra i più grandi ispiratori di videogiochi, senza contare che sono un tramite di prim'ordine per lo sviluppo della fantasia (e non solo quella che serve per scrivere certe lettere...). stimo comunque lo sconosciuto redattore che si occupa della Hot Mail che a risposto per le rime a Ken The Dragon e invito Ken a scrivere ancora.
Vi rinnovo i complimenti per la rivista e per tutte le persone che fanno si che tutto ciò che VG&CW rappresenta sia possibile.
P.S. La posta sta lentamente migliorando ma le pagine sono sempre TROPPO POCHE e non state a pensare alla copertina lucida e rigida! (Vero ALBERTO CANADE?).
ARAGON DA FORNOST

Thò, chi si risente, il mitico Aragorn. Vedi, le tue lettere sono il "vero" pane per i denti di molti lettori, sempre alla ricerca di diatribe varie in cui sguazzare come paperotti! Ospitando perciò le tue missive non possiamo far altro che girare le tue motivate affermazioni a chi magari non le condivide, ed attendere qualche risposta pertinente e critica. La copertina lucida, cartonata (e spesso copiata dalla nostra) l'abbiamo lasciata a chi ormai si è bruciato pure le poltrone del salotto, per cercare di produrre sempre più fumo e meno arrosto. Il tutto a scapito di quei pochi, ingenui lettori che credono ancora a Babbo Natale e a chi pretende di spacciarsi per le persone di cui traduce pedestramente l'operato, appropriandosi delle loro gesta e scorribande oltre oceano e in ogni angolo del globo. Ma davvero ci credete ancora?! Le pagine della posta, e della rivista in generale, sono prossime ad un sensibile aumento; ciao!

LETTERA INVIATA A LAGO SOFTMAIL E PER CONOSCENZA A VG&CW
Vi scrivo in merito alla VS del 18/06/90. No sono certo le 49.000 lire che mi creano problemi, anzi se volete altre 49.000 fatemelo sapere, sarà mia premura provvedere.
Credevo solo che commercialmente eravate più evoluti, in effetti così non è, di conseguenza potete cancellarmi dalla lista dei Vs clienti, e sapete bene che sono un Vs cliente con un discreto numero di giochi originali da Voi acquistati e con qualche altro in ordine telefonico e che a questo punto potete annullare perché sarò mia premura rifiutare qualsiasi altra Vs spedizione.
Io non ho preteso una sostituzione, ma ho prima telefonato chiedendo gentilmente a una Vs collaboratrice, che avendo ordinato telefonicamente Dragon Dreath "4-5 mesi fa" me ne ero completamente dimenticato e di conseguenza acquistato in negozio di Viareggio e ritenendovi, come già detto, commercialmente evoluti, pensavo che al di là di chi possa essere stata la colpa non avreste avuto difficoltà ad accontentarmi. Tutto lì. Ma non ci sono problemi non sarà la fine del mondo. Complimenti avete ragione Voi.
Distinti saluti
LETTERA FIRMATA
LA SPEZIA 19/60/90
P.S. Le Vs condizioni di vendita dicono che le sostituzioni dei programmi vengono effettuate solo per problemi di caricamento con identico prodotto.
Le Vs condizioni di vendita prevedono anche tempestività nelle consegne e ci sono giochi tipo "FUTURE WARS" che un mio amico possedeva originale, già da due mesi e acquistato da Voi e da me ricevuto solo una settimana fa.

Un'ennesima goccia in un vaso che sta per traboccare clamorosamente...

Caro redazione, dopo essere stato per lunghi anni possesore di C64, quest'inverno ho deciso di comprare un AMIGA 500 espanso.
Finora ho comprato pochi giochi. Come vedete oltre a del sano movimento di joistick mi piace anche usare il cervello per elaborare qualche strategia: da qui la preferenza per i simulatori. Una cosa però ritengo fondamentale nei giochi: la varietà di scelte, degli scenari delle vicende, delle possibilità di gioco, ecc. Vi pregherei di tenere conto di ciò nel caso vogliate darmi i vostri consigli sulle questioni che ora esporrò.
1)sono un appassionato della saga ULTIMA (che gioco in compagnia di un amico sul lentissimo C64) e so che sta per uscire anche il capitolo VI. Nel caso il mio amico voglia comprare ancora la versione per C64, per poter fare qualche avventura da solo dato che il prossimo anno dovrò spostarmi a Bologna per frequentare l'università, ci sono giochi simili che ne ripropongano le modalità (combattimenti non arcade), le varietà

Risposte ai lettorI - Hot maiL

(dungeons, città, conversazioni per avere informazioni, ecc)?
2)Possedevo Red Storm Rising sul C64. Vi sono giochi simili, non eccessivamente tattici, per Amiga?
3)Riguardo Gunship. Vi sono giochi simili?
4)Potreste darmi consigli per un buon calcio con molte opzioni, ma pochi incasinamenti nel gioco (cambi di prospettive, giocatori che ci mettono un anno per iniziare a correre o per fermarsi)?
5)Vorrei chiedervi a proposito di Bloodwich e Dungeon Master: si resta sempre chiusi in un noiosissimo sotterraneo? Comunque qual è il migliore dei due?
6)A proposito di M1 Tank Platoon, di Tank, o il simulatore Machwarrior, c'è qualche possibilità di averli sull'Amiga? Se si, quando?
7)In Omega sono giunto al massimo livello: per continuare devo necessariamente collegarmi via modem al computerone centrale (non ho il modem)?
8) Come ho detto frequenterò il biennio di ingegneria all'università di Bologna. E' possibile trovare programmi di matematica capaci di svolgere funzioni ed integrali vari definendone anche il grafico ad altri programmi che possono essermi comunque utili nello studio? Ricordatevi che sono un POVERO STUDENTE.
9)posseggo una copia di Midwinter che mi sono fatto dare da un amico non per risparmiare i soldi dell'originale (l'ho già ordinato al mio rivenditore, giuro su Dio e non sono ateo), ma solo perché il vostro servizio non mi aveva convinto affatto sulle possibilità del gioco. Non potevate dare qualche dettaglio in più, qualche curiosità del gioco (ad esempio parlare del fatto che si può fare il cecchino sulla sommità dei campanili delle chiese, cosa che mi ha veramente colpito), metterci insomma una maggiore enfasi? Lo so che siete recensori e non pubblicitari, ma, se non invogliate un po' di più sui giochi con le migliori votazioni, che come me può spendere poco ci penserà dieci volte prima di prendere un gioco anche se consigliatissimo da voi. Un 'altra domanda: Qual'é il prezzo in lire di Midwinter?
Ringraziandovi anticipatamente
MARCO MONTEMAGGI RIMINI

Ecco le risposte, Marco!
1) La saga di Ultima, come quella di Bard's Tale e moltissimi altri RPG del genere (basti citare successoni come, Sword Of Twilight, Escape From Hell, Bad Blood, Times Of Lore, Tangled Tales, Space Rogue, ecc., ecc.) sono tutti disponibili per Amiga; basta consultare il listino di questo o quello importatore per scoprirli, insieme ad un costo, spesso, decisamente contenuto.
2-3) Idem con patate per Red Storm Rising e Gunship, cui potremmo affiancare The Hunt For Red October, Nuclear War, Millenium 2.2, Star Flight, Kennedy Approach, Battle Of Britain, Chuck Yeager AFT, Fighter Bomber, F16 Falcon, Airborne Ranger, Pirates, ecc.
4) Kick Off II!
5) Il "noiosissimo" sotterraneo ha mietuto un numero di vittime soddisfatte e stregate in tutto il mondo: ti sembra poco? Acquistali al volo entrambi, sono capolavori unici!
6) Prestissimo saranno tutti disponibili per Amiga, si parla di novembre, dicembre al massimo.
7) No, il gioco finisce lì; il modem è un'opzione supplementare.
8) Per Amiga direi proprio di no, ad eccezion fatta per il Math-A-Mation distribuito dalla C.T.O. Provalo dal tuo negoziante di fiducia!
9) Vedremo di spremerci ulteriormente le meningi! Il prezzo di Midwinter, consigliato dall'importatore è di 69.000 lire. 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.

TOH....UN FOLLETTO !!

Domanda: cos'è assolutamente necessario in un linguaggio utile alla creazione di giochi?
Risposta : ovviamente loro...gli Sprite. In una parola, STOS.
Stiamo per addentrarci nel ramo più affascinante della programmazione in STOS Basic: le animazioni.
Per potersi definire Creatore di giochi lo STOS non poteva non disporre di un nutrito pacchetto di istruzioni dedicate ai suoi 16 Sprite (senza la "s" del plurale, all'Italiana!). Ce n'è per tutti i gusti: animazione in interrupt, controllo dei limiti, rilevazione di collisioni, gestione dei frame, ecc.
La ciliegina sulla torta è però rappresentata dal quel famoso Sprite Editor che voi, possessori del magico STOS, conoscete bene. Non starò ora a descrivere le tante funzioni che rendono unico questo tool anche perchè il buon manuale originale è molto chiaro anche per chi non mangia pane e Inglese. E' importante però sapere che con questo strumento è possibile, senza "uscire" dal basic, creare un banco (se vi ricordate le lezioni passate sapete che il banco in questione è sempre il numero 1) di memoria contenente una serie di immagini che potremo gestire poi da programma con i tanti comandi a disposizione.
Eccovene un elenco completo di spiegazioni e sintassi:
SPRITE n,x,y,f
Questo comando visualizza uno sprite definito con un numero n da 1 a 15 posizionando alle coordinate x e y utilizzando l'immagine numerata con f all'interno del banco degli sprite che dovete avere definito con lo Sprite Editor. Naturalmente gestendo le due variabili che ho indicato con x e y è già possibile ottenere un effetto di animazione.
Esempio: Sprite 1,100,100,1
MOVE X n,m$
Ecco come ottenere un buon movimento in interrupt! con n indichiamo al solito il numero dello sprite mentre la stringa m$ contiene una sequenza di indicazioni utili al movimento. Queste indicazioni sono la velocità, il passo, il contatore. Il formato della stringa deve essere ad esempio cosi: "(1,2,50)(1,-250)".
Ogni parentesi darà vita ad un movimento orizzontale che nel nostro esempio sarà di velocità 1, di 2 pixel verso destra, per 50 volte nella prima parentesi e di velocità 1, di 2 pixel verso sinistra, per 50 volte nella seconda.
E' possibile assegnare ad un movimento una serie molto lunga di parentesi che definiscano i vari tratti del percorso che il nostro sprite percorrerà. Al termine della stringa si possono aggiungere due opzioni: con la lettera L una volta finito il ciclo di movimento questo comincerà da capo entrando in un LOOP. Con la lettera E seguita da un numero (ad esempio E100) il movimento continuerà fino a che non sarà raggiunto il limite da noi assegnato. I limiti per la velocità sono da 1 (velocissimo) a 32767 (molto, molto lento).
Al contatore possiamo assegnare un valore da 0 a 32767; con 0 il movimento risulterà perpetuo. Per quando riguarda il passo è solo questione di trovare un buon compresso tra velocità e movimento "scattoso" del nostro sprite; dei valori da 1 a 10 ragionevoli.
Esempio: MOVE X1, "(1,1,100)(1,-1,50)(1,-1,50)L"

MOVE Y n,m$
Ogni discorso ad esempio fatto per MOVE X vale per quanto riguarda i movimenti verticali con l'istruzione MOVE Y. Naturalmente è possibile ottenere dei movimenti diagonali combinando le due istruzioni.
Esempio: MOVE Y 1, "(4,2,10)(4,-2,10)L"

MOVE ON/OFF/FREEZE [n]
Se avete già provato i precedenti due comandi (ma che fretta!) vi sarete accorti che gli sprite proprio non ne vogliono sapere di muoversi. Questo comando MOVE serve appunto ad accendere o spegnere o movimenti di tutti gli sprite. Con la opzione FREEZE però potete indicare con il parametro n il numero dello sprite che volete temporaneamente "congelare".
Esempio: MOVE ON
MOVE FREEZE 5

= MOVEON (n)
Questa funzione ci da la possibilità di sapere se uno sprite, indicato da n, è il movimento oppure no. nel primo caso la funzione ci ritorna un numero non -zero nel secondo il valore di FALSE e cioè 0.
Esempio: T = MOVEON (1)

= X SPRITE (n)
Per sapere la posizione in x di ogni sprite è sufficiente utilizzare questa funzione specificando con n il numero dello sprite che volete controllare.
Esempio: T = X SPRITE (2)

= Y SPRITE (n)
Questa non ve la aspettavate vero? Eh si, potete aver anche il valore in y. A parte gli scherzi questa funzione è quasi identica alla precedente e ritorna la posizione verticale dello sprite.
Esempio: T = Y SPRITE (2)

LIMIT SPRITE x1 To x2,y2
Ecco un comando veramente "furbo"! può succedere di avere bisogno di limitare la visibilità di uno sprite solo ad una porzione dello schermo. Con LIMIT SPRITE, indicando un quadrilatero con vertici opposto in x1/y1 e x2/y2, potrete ottenere interessanti effetti di sparizione delle vostre animazioni dando un senso di profondità al vostro gioco. Attenzione il comando influenza la visibilità di tutti gli sprite. Per riportare gli sprite alla normalità basta dare LIMIT SPRITE senza parametri.
Esempio : LIMIT SPRITE 100,100 TO 200, 150

ANIM n,a$
Precedentemente, abbiamo visto come si può ottenere il movimento dei vostri sprite in interrupt; per avere un buon risultato è però necessario poter gestire anche i cambiamenti di "frame" dei vostri oggetti in movimento. Il comando ANIM risolve questo problema definendo con n il numero dello sprite e con a$ una serie di indicazioni che seguono lo stile dei comando MOVE X e MOVE Y. Il formato della stringa infatti è il seguente:

"(1,10)(2,15)".
In questo esempio le nostra animazione visualizzerà prima l'immagine numero 1 presente nel banco degli sprite per 10/50 di secondo e poi l'immagine 2 per 15/50. E' possibile aggiungere al termine della striga la lettera L che farà ripetere all'infinito la nostra animazione.
Esempio: ANIM 4, "(1,10)(2,10)(3,50)(2,10)(1,10) L"

ANIM ON/OFF/FREEZE [n]
Proprio come per i comandi MOVE anche per ANIM è necessario "accedere" le animazioni con ANIM ON. Con il parametro OFF si potranno spegnere mentre con FREEZE (col quale è possibile specificare il numero n dello sprite) le animazioni saranno temporaneamente congelate.
Esempio: ANIM OFF ANIM FREEZE 1

Ho terminato queste carrellate sui principali comandi di movimento degli sprite. Dal prossimo numero, grazie alle nozioni di questa e delle precedenti puntate, potremo cominciare a "scrivere" un piccolo game a puntate intanto ho due comunicazioni per chi conosce già lo STOS.
1)Se volete che i vostri giochi non abbiano problemi di compatibilità con i nuovi sistemi operativi (compreso quello degli stupefacenti STE) comprate la versione 2.5 del linguaggio oppure chiedete alla hot-line l'upgrade a questa versione. Questo aggiornamento è di pubblico dominio e perciò non é un programma "piratato".
2)Se siete tra i fortunati possessori di una estensione per il secolo Joystick vi sarete accorti che compilando il programma a volte nascosto dei problemi. VG&CW molto magnanimamente vi dà una dritta per superare questi ostacoli non segnalati dalla Mandarin, in un programma compilato per un corretto funzionamento dell'estensione doppio-Joystick sono necessarie due cose: ci deve essere sempre, anche se non viene raggiunta dal programma, l'istruzione STICKS OFF. Prima di poter leggere il Joystick due si deve per forza leggere l'uno con la funzione STICK1. Stranamente gli inconvenienti che si verificano alla mancanza di queste due condizioni non riguardano la versione interpretata.
Adesso vi saluto e vi auguro buon lavoro.

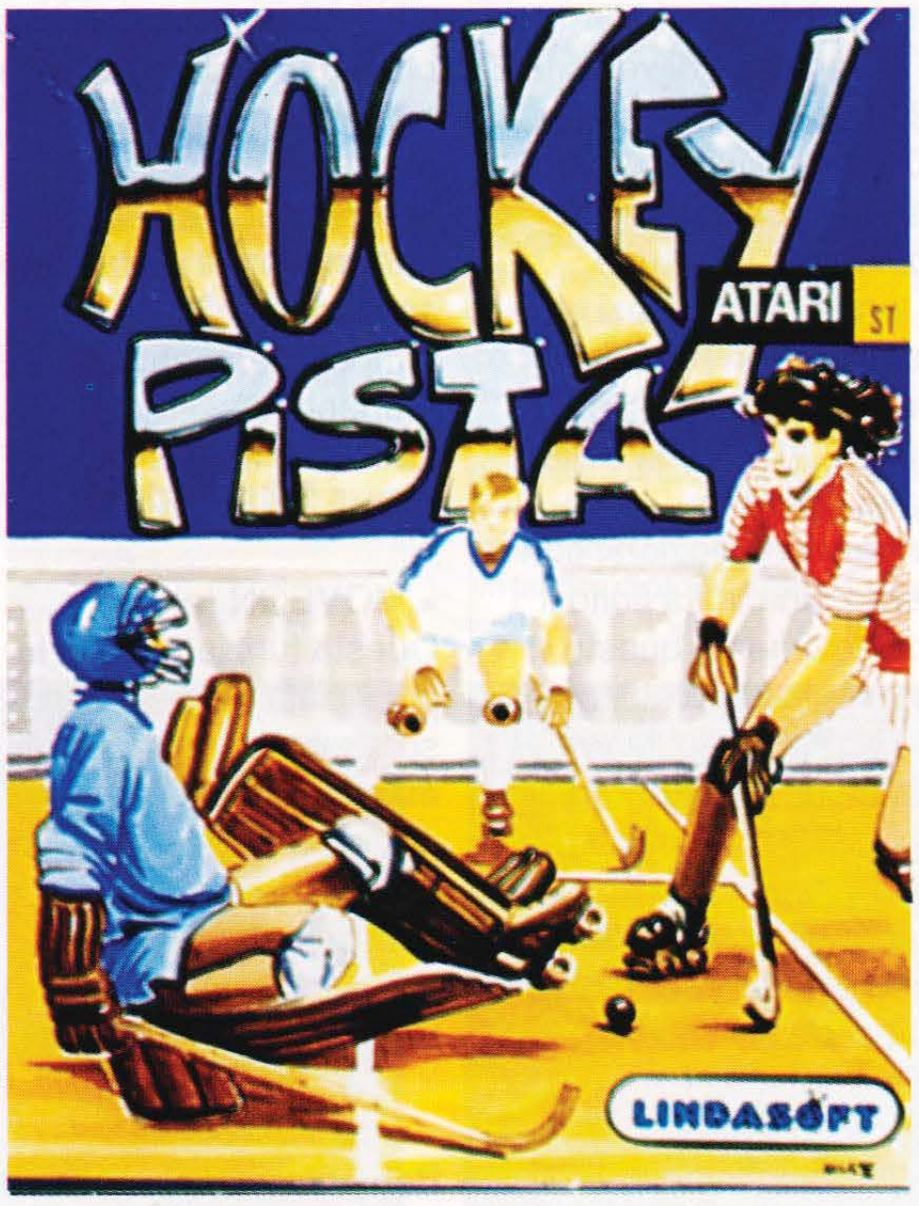
ADESSO I PROTAGONISTI DEL VIDEOGIOCO SIETE VOI!

E' GIUNTA L'ORA DEL BRICO-GAME, IL GIOCO IN KIT DI MONTAGGIO ASSOLUTAMENTE APERTO A TUTTE LE VOSTRE MIGLIORIE E MODIFICHE!

Scritto con AMOS su AMIGA

L.19.900

Un Gioco Sportivo Veloce ed entusiasmante da giocare contro il Computer o con un amico. Possibilità di Torneo a 16 Squadre. Possibilità di modifica dei colori delle squadre e anche il nome. Possibilità di salvataggio dei nuovi parametri...e ciò che più vi piacerà: listato aperto ad ogni vostra modifica!



Scritto con STOS su ATARI ST

L.19.900

Realizzeremo oltre a questo molti altri brico-games trasformabili. Se desiderate avere anche una lista dei programmi di Pubblico Dominio con Amos e con Stos contattateci. Abbiamo inoltre un traduttore che permette di leggere su Amiga i listati realizzati con Stos su ST. Così sarete interamente padroni della vostra creatività!

Per avere chiarate: LINDASOFT via Pindemonte 15 20052 Monza
Tel. 039/381328 oppure 039/835052.

APPRENTICE

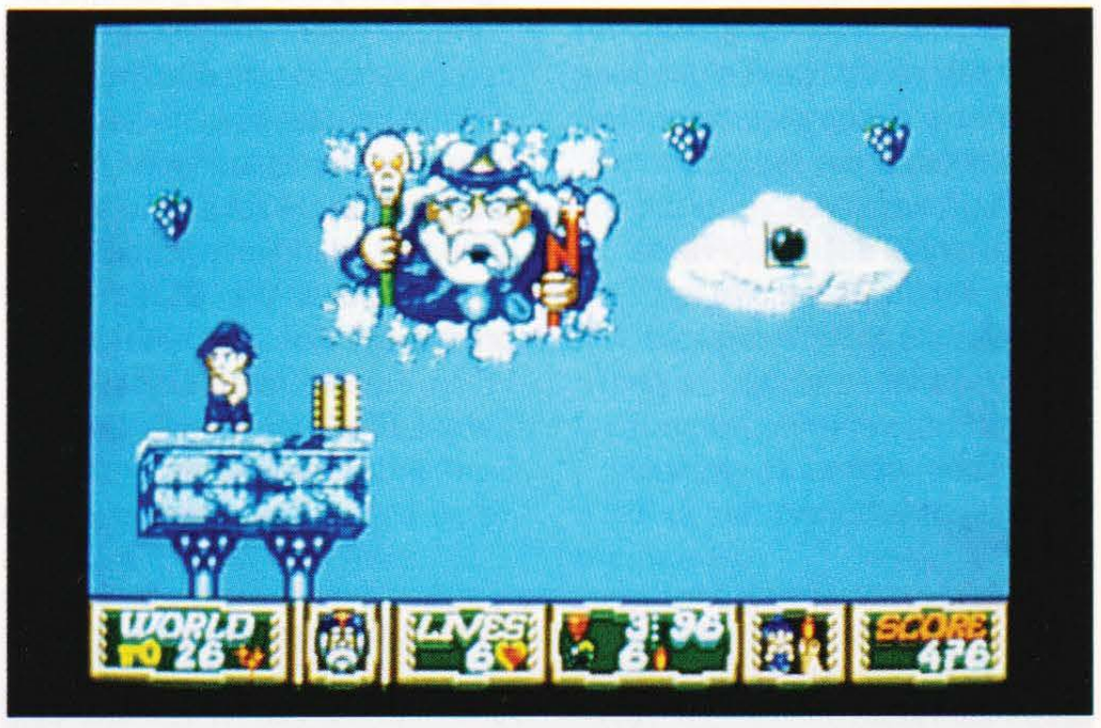
RAINBOW ARTS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000

Trentaquattro livelli di platform game ci aspettano nell'ultimo videogame prodotto dalla prolifica Rainbow Arts. Non si può, tuttavia, parlare di estrema originalità proprio perché, ottima fattura a parte, di giochi di questo tipo se ne sono già visti a bizzeffe. Nulla toglie comunque al merito della Rainbow Arts per aver creato qualcosa che, molto da vicino, fa l'occhiolino a Turrican, sposando tipologie classiche a la Wonderboy.

Nei panni di un apprendista stregone veniamo allora messi alla prova, per entrare a far parte di un'elite di negromanti, in una particolare missione; trasportati magicamente in un mondo di fiaba, dovremo percorrerlo in lungo ed in largo, per giungere al fine nell'ultimo livello e sconfiggere il possente dragone che vi risiede. Il tutto serve esclusivamente come pretesto per farvi visitare un vastissimo platform game ricco, com'è d'uopo, di oggetti bonus, trappole, trabocchetti, armi, nemici ed ostacoli vari. Non manca nemmeno il classico emporio dove acquistare cibo, provvigioni e strumenti di offesa per poter proseguire in grande stile l'avventura. La Rainbow Arts si è prodigata al massimo per proporre grafica 32 colori, ottime animazioni, tantissimi sprite e, soprattutto, un'estrema giocabilità. Tutto ciò però non basta a decretare un grosso successo di un gioco che risente negativamente della ripetitività del suo soggetto. Apprentice passerà forse inosservato, ma comunque chi lo acquisterà rimarrà altamente soddisfatto.

Val. Globale: 7,5





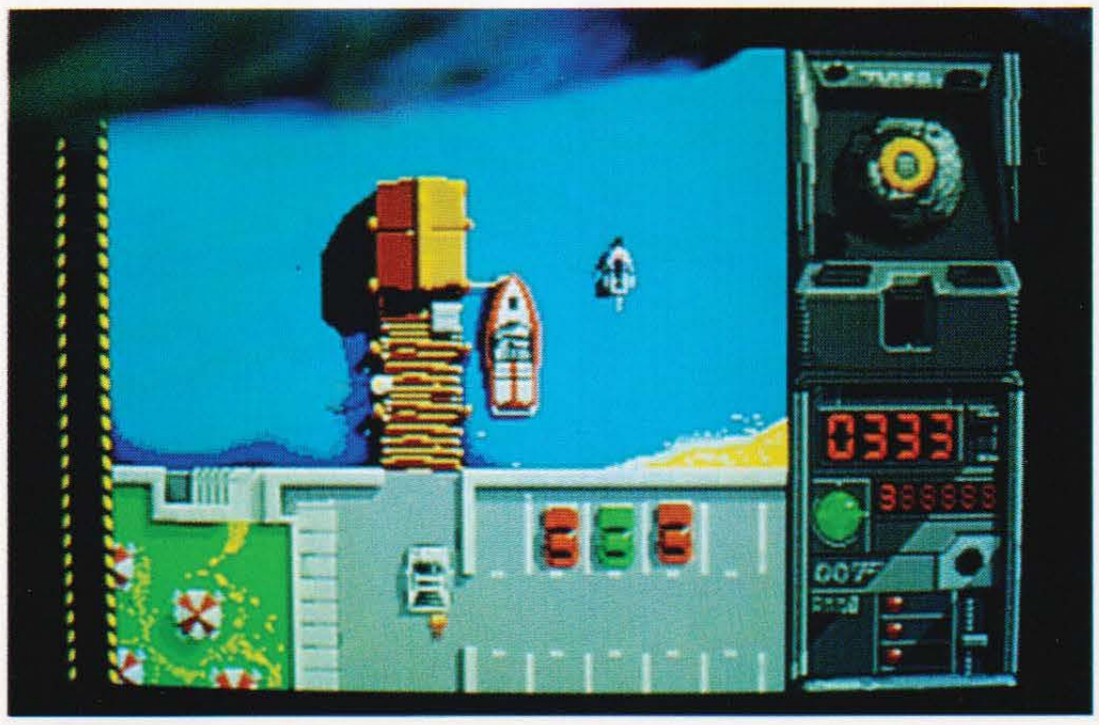
THE SPY WHO LOVED ME

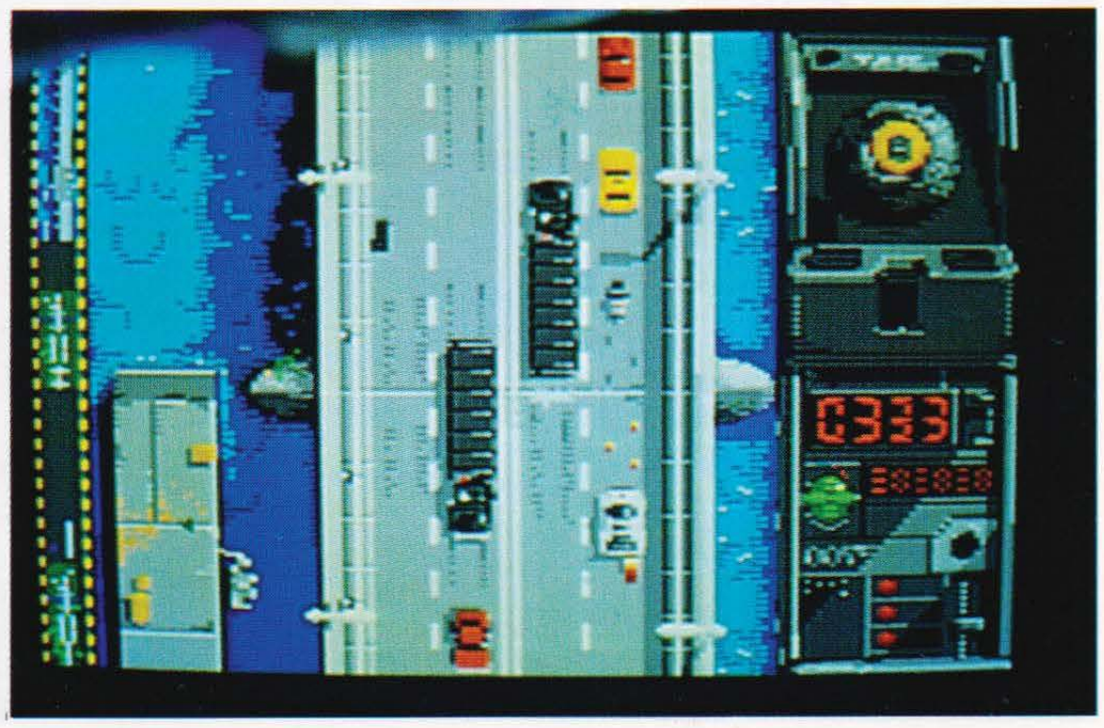
DOMARK
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Ta, ta, tataaaaaaaa! Il suo nome è Bond e..."bondini" i suoi bambini. Ritorna allora nei nostri computer, dopo una breve vacanza cinematografica, l'agente segreto più famoso del mondo, ripropostoci dalla Domark in una delle sue precedenti scorribande di celluloide. Non è l'attuale Timothy Dalton, ma ancora il gentleman-Moore ad interpretare la versione in pixel de La Spia Che Mi Amava. Uno scienziato pazzo amante degli acquari, e l'imberbe Squalo, alias "dente de ferooo", alla sua prima apparizione come acerrimo rivale dello 007 di Ian Fleming. Le fasi salienti del lungometraggio ci vengono allora offerte in altrettanti livelli arcade che comprendono, com'è d'uopo numerosi inseguimenti d'auto (sopra e sotto il livello del mare!), acrobazie aeree e combattimenti all'ultimo sangue (come dire: alla ricerca del Trainer perduto!!!). The Spy Who Loved Me viene infatti realizzato ad immagine e somiglianza del precedente Licence To Kill, soprattutto a livello di impostazione arcade e, purtroppo, grado di difficoltà. Se le animazioni, le pagine grafiche ed i commenti sonori sono veramente accattivanti e coinvolgenti, non si può dire lo stesso della giocabilità che si rivela particolarmente frustrante anche per il più esperto smanettone. Le vite sono sempre poche e le difficoltà molte: scema allora, quasi subito, la voglia di continuare a martoriare il joystick per raggiungere l'agognata The End.

A noi piaceva molto di più Live & Let Die. Voi che ne dite?!

Val. Globale: 6





HOYLE'S BOOK OF GAMES

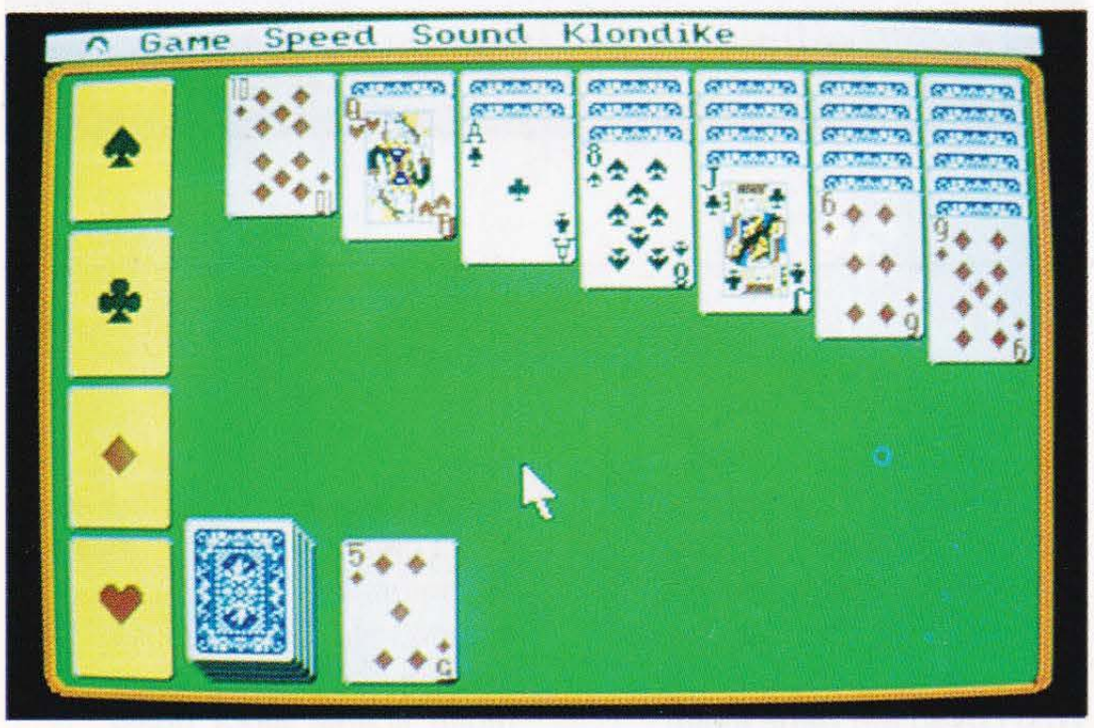
SIERRA
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

In attesa della nuova ed annunciata saga di produzioni adventure prodotte da "Ken-Sierra-Williams" arriva, proprio come un fulmine a ciel sereno (non per quelli, tuttavia, che sfogliano il catalogo Sierra prima di dormire!), una produzione tanto originale quanto interessante da uno dei designer della notissima software house californiana. Hoyle's Book Of Games è infatti una specie di compilation di giochi di carte per tutta la famiglia, bambini e professionisti del tavolo verde inclusi. Prova ne sia che, grazie allo speciale SCI (l'interprete creativo ideato dalla Sierra per i suoi giochi), vengono riproposti in versione altamente realistica, classici passatempi che corrispondono ai nostri Scala Quaranta, Ramino, Rubamazzo e solitari vari. Visto che il programma nasce oltreoceano li ritroveremo come Gin Rummy, Hearts, Cribbage, Crazy 8's, Old Maid e Solitaire. A dire il vero non sono proprio identici a quelli italiani, ma la semplicità di gioco e l'indubbia carica di interesse li rendono particolarmente interessanti da scoprire, imparare e sviluppare in lunghe sedute, sfidando anche un avversario umano. Ad ogni gioco però il programma ci permette già di sceglierne uno computerizzato fra due gruppi di diciotto in tutto, divisi nelle categorie principianti e professionisti. Troveremo allora simpatici ed indimenticabili eroi ed eroine delle precedenti produzioni Sierra come, Roger Wilco, Re Graham, Rossella, Larry Laffer (quello della Leisure Suit), il Colonello Dijon e persino il vero alter ego in pixel



del game designer del gioco. Non manca persino un minaccioso, ma simpatico, cagnone che si improvviserà asso del tavolo verde per divertire soprattutto i più piccini.

Hoyle's Book Of Games trae spunto dall'omonima raccolta di giochi proposta da John Hoyle sul finire del secolo scorso. L'interfaccia utente, che si avvale del semplice e comprensivo ausilio del mouse, incrementa notevolmente la metodologia di avvicinamento ed interazione al programma, rendendolo particolarmente accattivante e molto divertente da giocare. L'aspetto grafico è davvero ben curato e si avvale di alcune raffinatezze di contorno che solo la Sierra poteva sviluppare. Ideale per una serata piovosa, un noioso week-end o anche per evadere semplicemente dal "solito" mondo degli infuocatI e furibondi shoot'em up. Hoyle's Book Of Games, ovverosia: come scrollarsi di dosso, magistralmente, l'etichetta di "Adventure Software House". Ben fatto Sierra!!







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

ISHIDO - THE WAY OF STONES

ACCOLADE
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

Tratto da un antico passatempo orientale (tanto per cambiare), il nuovo gioco Accolade si presenta come degno e, poverino, meno blasonato emulo degli ormai arcinoti Shanghai, Tetris e Block Out.

Nato dalla leggenda di Ishido, accuratamente descritta, in base a veri ritrovamenti archeologici, nel manuale di istruzioni, il gioco in questione ci propone un tabellone di 96 quadretti su cui andranno disposte 72 pietruzze di differente colore e foggia. Scopo della sfida è quella di posizionare quante più pietre sarà possibile, seguendo alcuni pattern di posizionamento relativi ai colori, figure e disposizioni dei lati liberi di ogni pedina.

Le pietre sono infatti quadrate, proprio come le tessere dello Shanghai, e possono essere agganciate a seconda di due set di regole per la versione "moderna" e "antica".

Quattro sono le modalità di gioco possibili, che prevedono una versione arcade in solitario (si ammassano semplicemente punti), una cooperazione, una sfida ed un torneo. Si può anche giocare per il semplice gusto estetico, posizionando le pietruzze nel miglior modo possibile e sfruttando così a fondo le nostre doti di ragionamento. Durante ogni partita i giocatori possono sviluppare la proprio abilità sino a guadagnarsi l'aiuto eventuale dell'oracolo computerizzato, indispensabile per sviluppare i posizionamenti più consoni allo sviluppo estetico e concreto di Ishido. Stupenda allora la semplice, ma coloratissima impostazione grafica che sfrutta poi l'esclusiva interazione con il mouse, tralasciando noiose elaborazioni da tastiera. Interessante notare che il programma funziona anche in bianco e nero, assegnando ulteriori pattern visivi alle pietre, sostituendo i colori mancanti. Sfruttando anche VGA, ma nessuna scheda musicale (tanto il sonoro non serve a nulla in questi giochi), Ishido si presenta come un vero e proprio gioiello di giocabilità ed interesse, proponendo una classica sfida intelligente sempreverde.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



SLY SPY SECRET AGENT

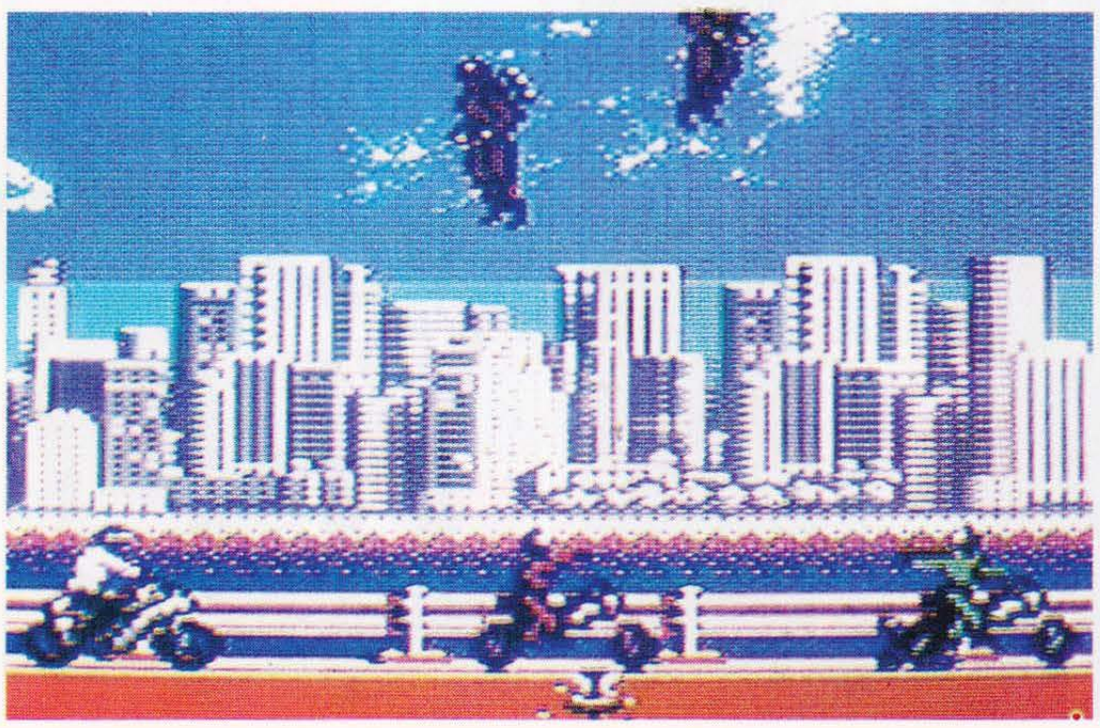
OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: 25.000 (DISCO)

Nove livelli del più puro action game, tratti direttamente dal celebre arcade targato Data-East, entrano clamorosamente in collisione con le "povere" RAM dei nostri computer, ammiccando minacciosamente al più blasonato agente segreto sponsorizzato Domark. Stiamo infatti parlando di 007 e simili, in un gioco che prevede la liberazione di una nazione dal regime tirannico del Concilio Per La Dominazione Sul Mondo, ovverosia il solito mega-gruppo terroristico, a la Spectre, che cerca di ridurre l'intera umanità ai suoi piedi. Nei panni del più irriducibile secret agent dovremo allora paracadutarci nelle zone "calde" del game, inseguire su una possente e truccatissima due ruote la limousine del boss nemico, immergerci nelle profondità dell'oceano per penetrare la roccaforte nemica nonché impegnarci in numerosi corpo a corpo con tremebondi e assatanati sgherri! Il tutto viene sviluppato sulla base di un tipico action game che impiega un'ottima impostazione grafica anche sul "piccolo" Commodore. Sly Spy è bello e giocabile quasi come l'arcade originario, ma la vera, e pressochè onnipresente, pecca è la solita difficoltà pazzesca che rischia di deludere e sgustare il videogamer meno esperto.

Che dire di più?

E' un bel gioco, è duraturo ed interessante, non costa molto, ma ci vuole tanta, tanta pazienza e bravura per finirlo: ve la sentite?!

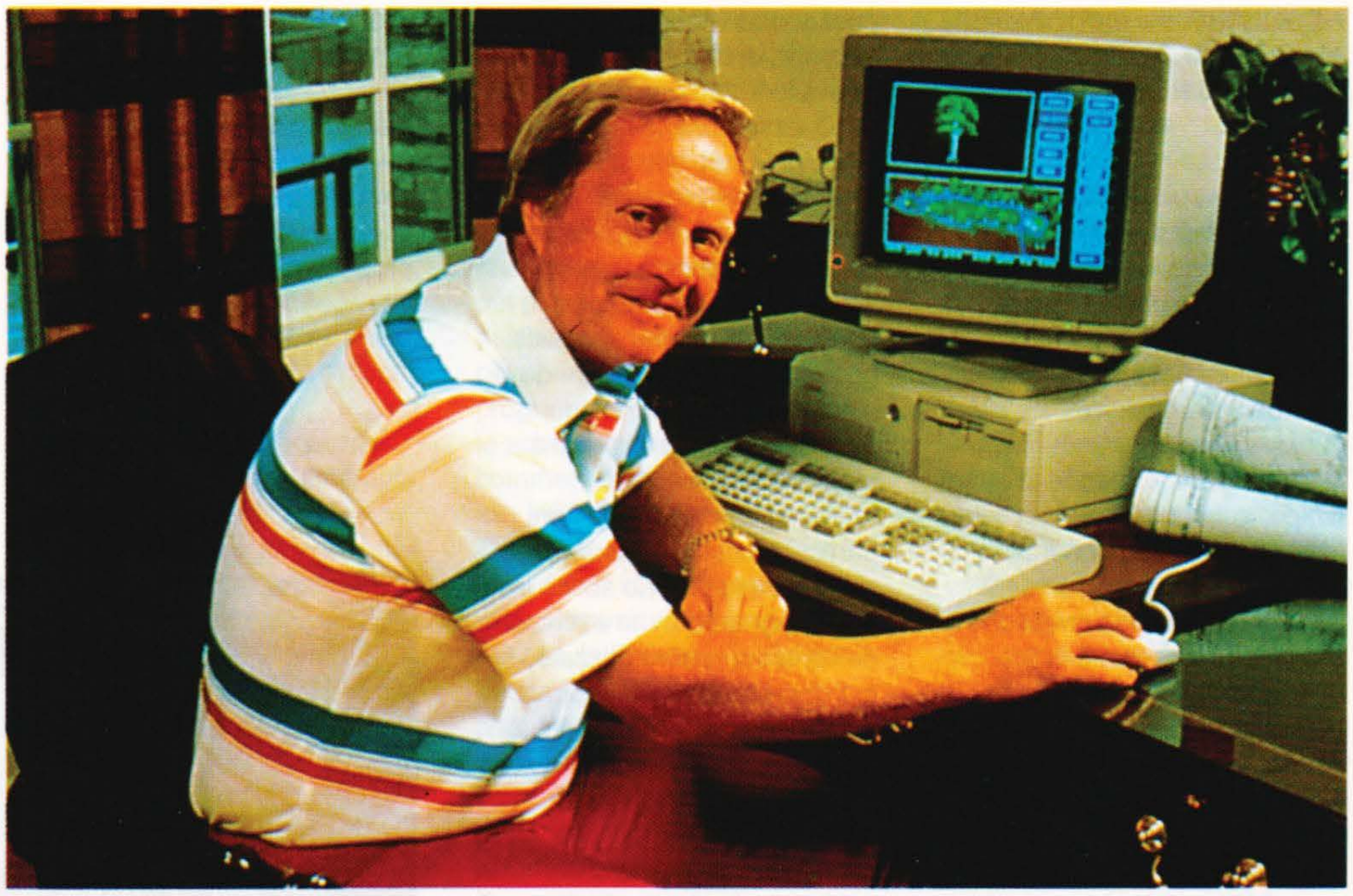
Val. Globale: 7,6





JACK NICKLAUS' UNLIMITED GOLF AND COURSE DESIGN

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC



Jack è tornato, ma non si tratta del tristemente noto squartatore di Londra, bensì del più pacificamente estroso golfista che ha dato il suo nome, e la sua collaborazione tecnica, ad una delle più celebrate simulazioni computerizzate.

"Nikie" Nicklaus arriva allora con una nuova e rivisitata versione del noto golf prodotto dalla Accolade, offrendoci un mare di nuove possibilità ed opzioni che avvicinano ancor di più alla realtà della diffusa disciplina sportiva.

Innanzitutto va detto che questo prodotto, sostituendosi all'originario J. N. Championship Golf, viene venduto, almeno nel Regno Unito e negli States, con una riduzione di prezzo a tutti coloro che già posseggono al prima versione. Questo nuovo prodotto Accolade è infatti da considerare, per un 50% una versione 2.0 del gioco iniziale e per il resto una nuova ed ulteriore espansione dei vari extra-disk proposti in passato.

Troviamo allora la stupenda possibilità di gareggiare non solo contro gli esperti golfisti proposti dal programma e le numerosissime difficoltà dei vari green già impostati, ma soprattutto l'opzione per ridisegnare a piacere qualsiasi buca, sviluppando velleità architettoniche ed artistiche. Sembrano paroloni, lo so, ma provate un po' a gestire il versatilissimo editor del programma per accorgervi della sua stupefacente complessità e profondità. Abbiamo allora tantissimi tipi di alberi, edifici, oggetti, montagne, vallate, corsi d'acqua, flora e fauna, nonché una pressoché illimitata area di gioco ove costruire e posizionare ogni green.

Potremo anche prender spunto dalle piste ideate e create dallo stesso Jack, che ci può consigliare e coadiuvare nella nostra opera di "palazzinari" del golf!

Le nostre realizzazioni vengono salvate su disco in maniera completamente a sè stante, in modo da poter essere comodamente passate ad un amico per farlo, letteralmente impazzire!

Analogamente allo sviluppo grafico, ci vengono offerte nuove finezze come, l'animazione della sabbia e dei divot scagliati nell'aria a seguito dei nostri colpi. Incrementata è anche la visualizzazione di ogni punto del percorso (MHz permettendo) che impiega non più di qualche secondo. Anche il gameplay risulta sensibilmente migliorato e potenziato, basandosi su nuovi effetti, traiettorie, variabili, opzioni di replay immediato, posizionamenti più accurati della palla, ecc. Il tutto viene anche strutturato a piacere dall'utente, grazie a moltissime variabili preselezioabili da inserire in ogni percorso, torneo, ecc.

Jack Nicklaus's Unlimited Golf & Course Design è dunque un prodotto delle nuovissime generazioni, destinato a soppiantare definitivamente le passate simulazioni di questo tipo.

Unico a tenergli testa è il PGA Tour Golf recentemente commercializzato dalla "rivale" ECA.

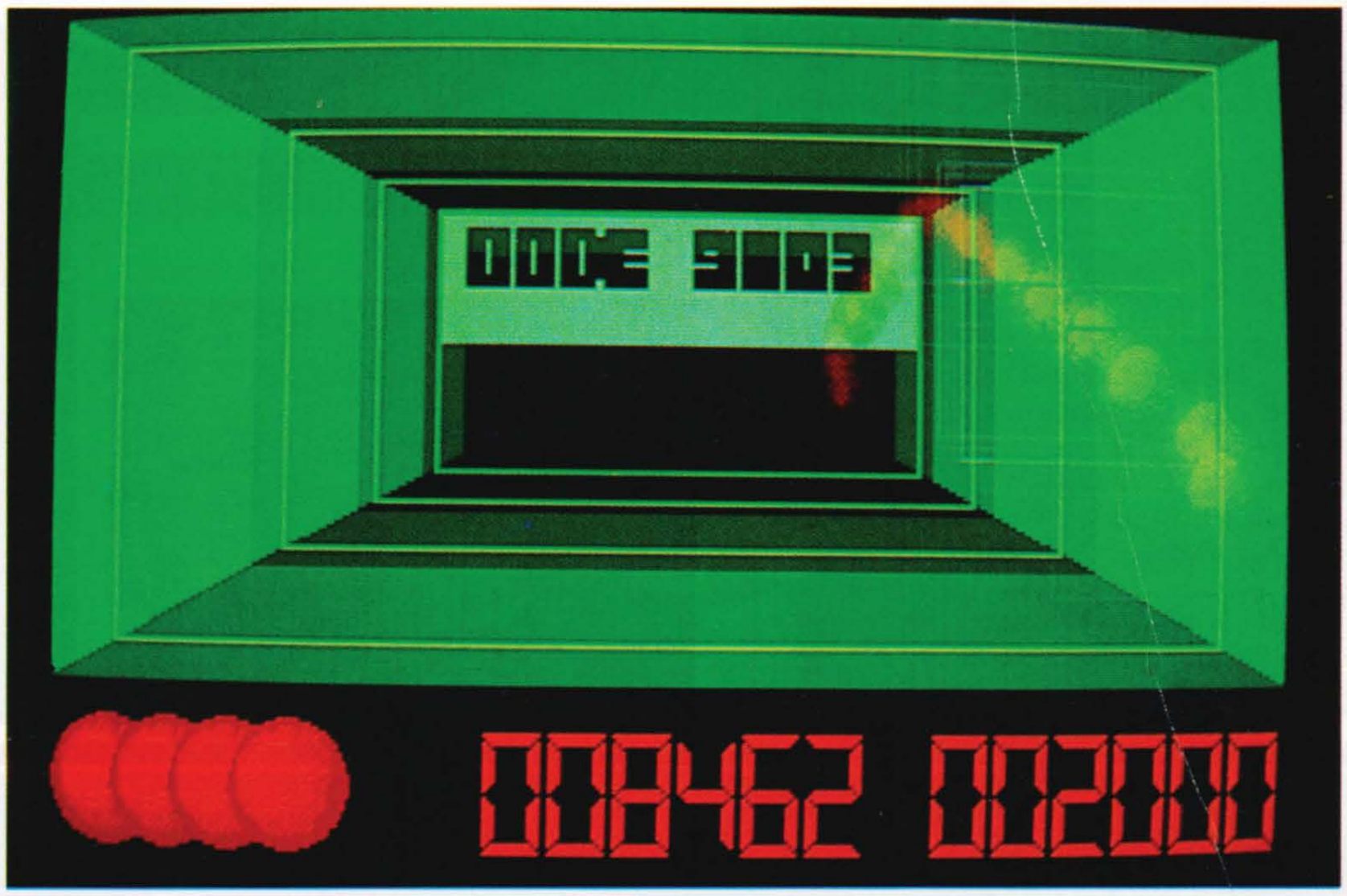
Val. Globale: 9



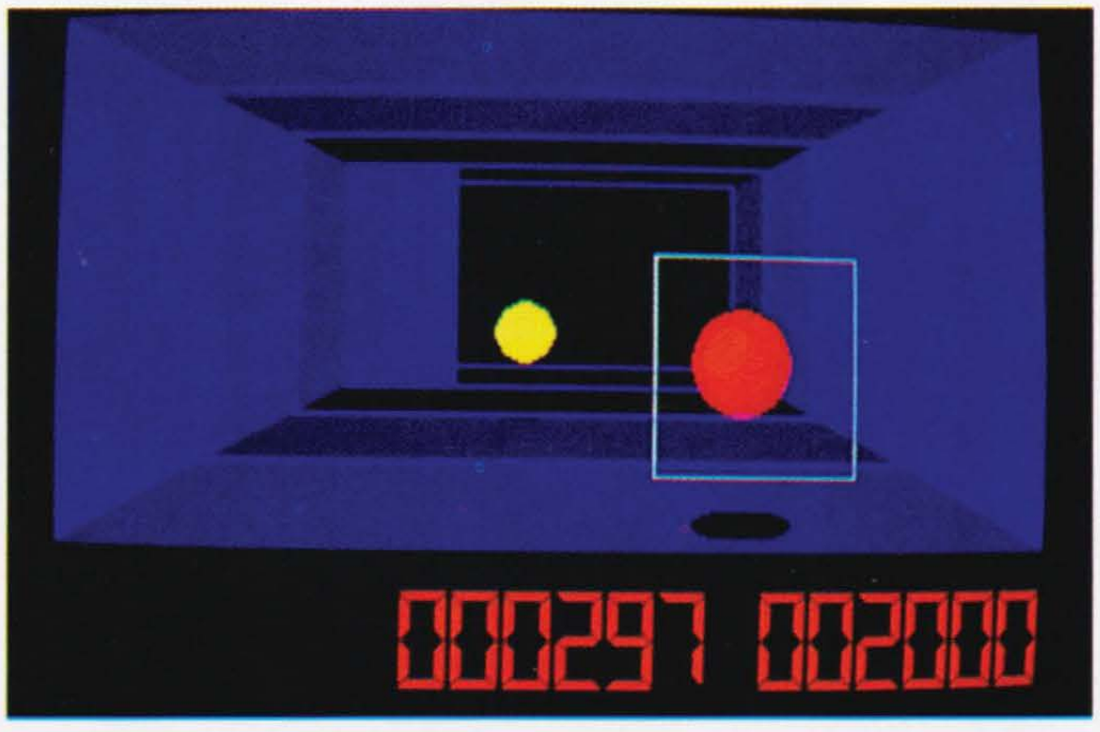
VG&CW YEP!

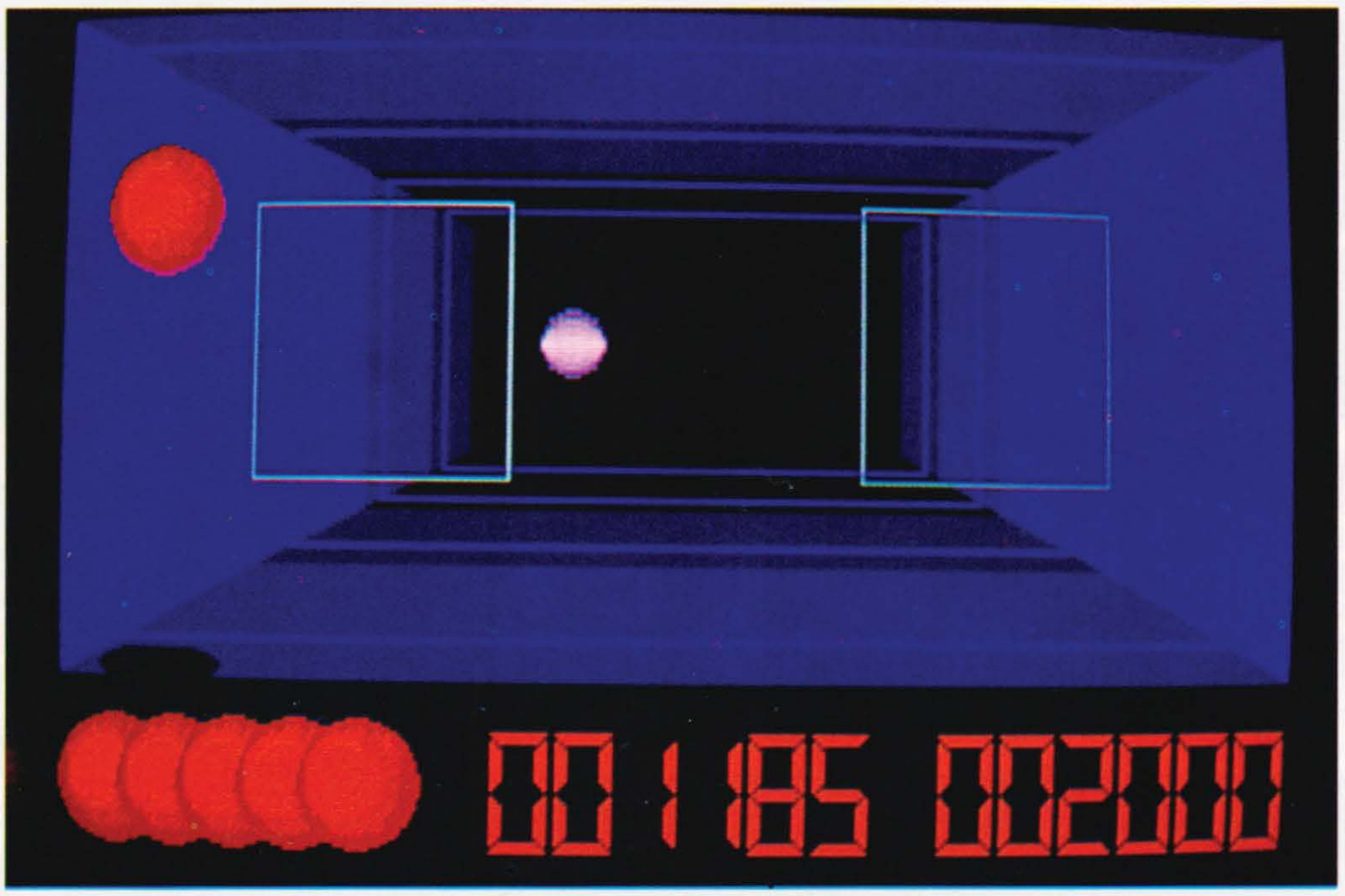
THE LIGHT CORRIDOR

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST



Prendete Arkanoid, aggiungetegli Block Out, agitate il tutto, spruzzateci sopra una ventina di livelli, capovolgete il tutto ed osservatelo da una visione prospettica frontale: otterrete l'ultimo videogame targato Infogrames. No, aspettate, non fatevi ingannare dalla semplicità della grafica, c'è molto oro luccicante nascosto sotto un corridoio scorrevole multicolore ed una pallina rimbalzante. Lo scopo del gioco infatti è quello di spingere in avanti la classica sferetta (questa volta particolarmente cresciutella!) lungo un corridoio che realizza, di volta in volta, un livello di gioco. La difficoltà consiste nel fatto che il percorso di gioco è irto di ostacoli, muri, porte che si aprono e chiudono, griglie invisibili, trabocchetti e mille altre "trovate" che i game designer hanno bell'apposta inventato per rendere sempre più avvincente il programma. La sbarretta che respinge la pallina si muove anch'essa in avanti, con velocità variabile, impostata attraverso i soli pulsanti del mouse. Potremo inoltre sdoppiarla e moltiplicarla, previa raccolta di alcuni gettoni bonus colorati che "galleggiano" nei corridoi. La difficoltà maggiore è data dal fatto che la pallina, rimbalzando e muovendosi più velocemente della sbarretta, scompare nella semioscurità quasi psichedelica del corridoio, lasciandoci intuire i suoi rimbalzi all'indietro solo dal rumore delle collisioni; è perciò facile vedersela sbucare contro da dietro un muretto o, semplicemente, dal buio all'orizzonte. Ad ogni sezione di corridoio percorsa corrisponde un numero di livello ed un codice chiave che agisce come una classica password; in questo modo non sarà necessario ricominciare a giocare sempre dall'inizio. La sfida così descritta viene giocata contro il computer od un avversario in carne ed ossa, con l'unico obiettivo di accumulare il più alto punteggio possibile. Dalla semplicità di un soggetto, egregiamente sviluppato con una grafica dinamica, sbarazzina ed accattivante, nasce quindi uno dei più bei passatempi per computer, del tipo "se lo inizi, non lo smetti più!". Il costo è basso, la qualità è ottima: che volete di più?!





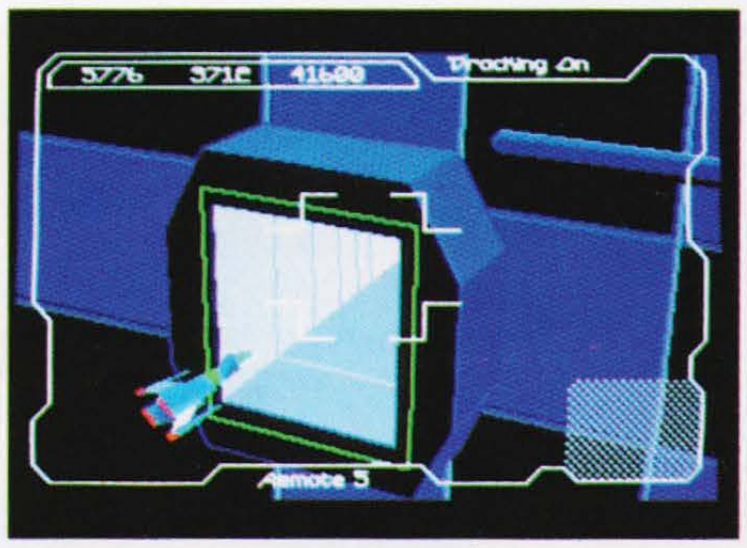
Val. Globale: 8,3

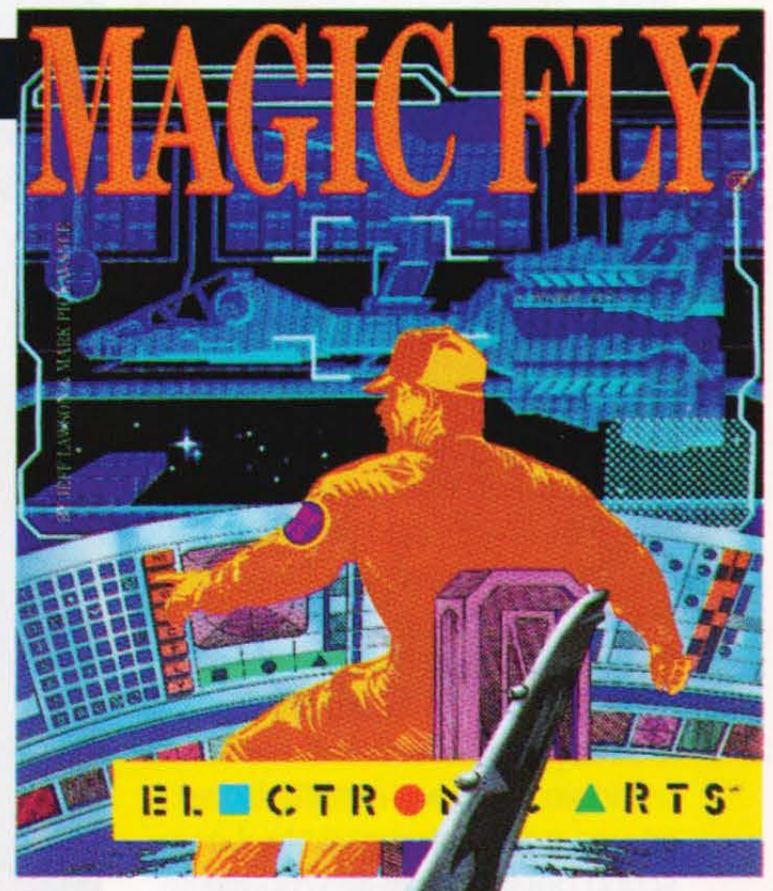
Interrompiamo la Rivista per

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.

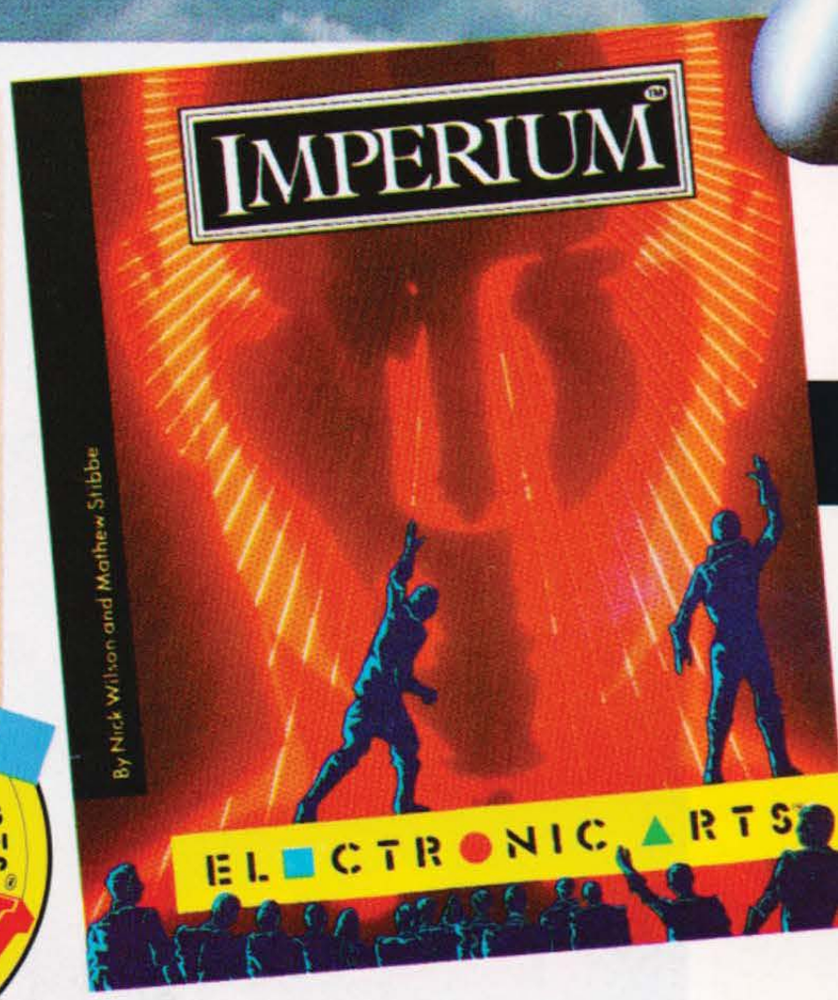
...sapevate che è ora disponibile presso il vostro rivenditore un disco demo di Flood?

...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

THE NEW SENSATION
ELECTRONIC ARTS

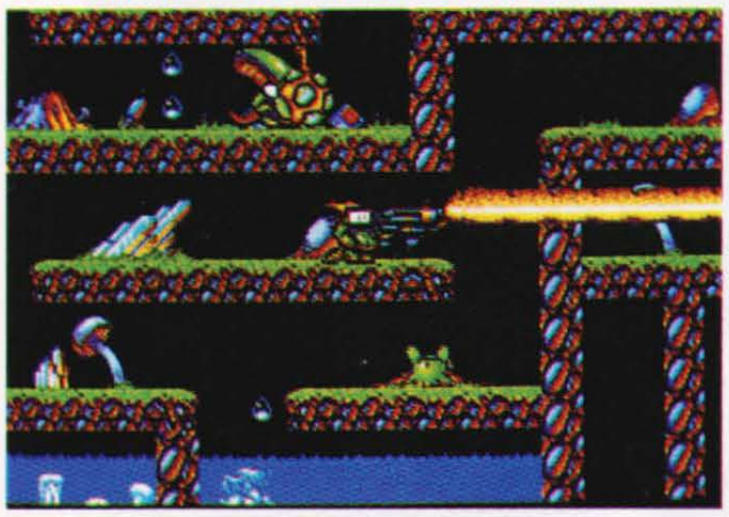


☆ Golden Scroll - The Games Machine

annunciarvi Nuovi Eccezionali Programmi

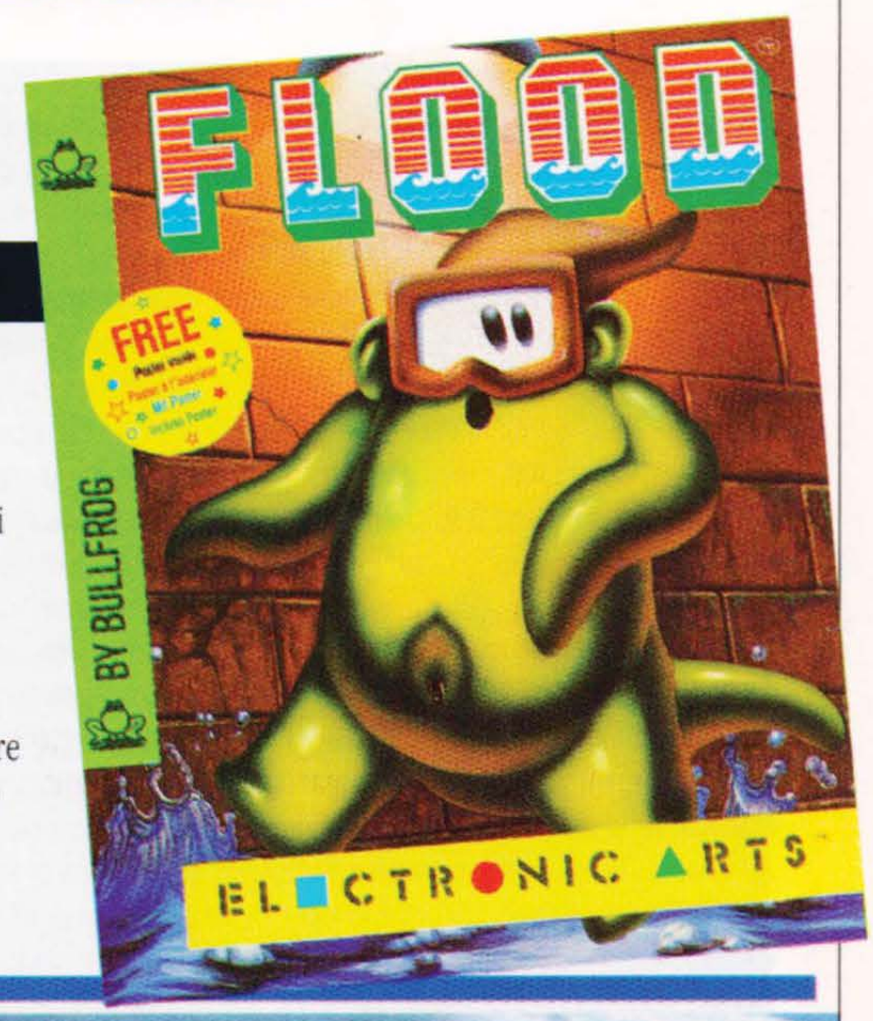
FLOOD™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

☆ 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

RA

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

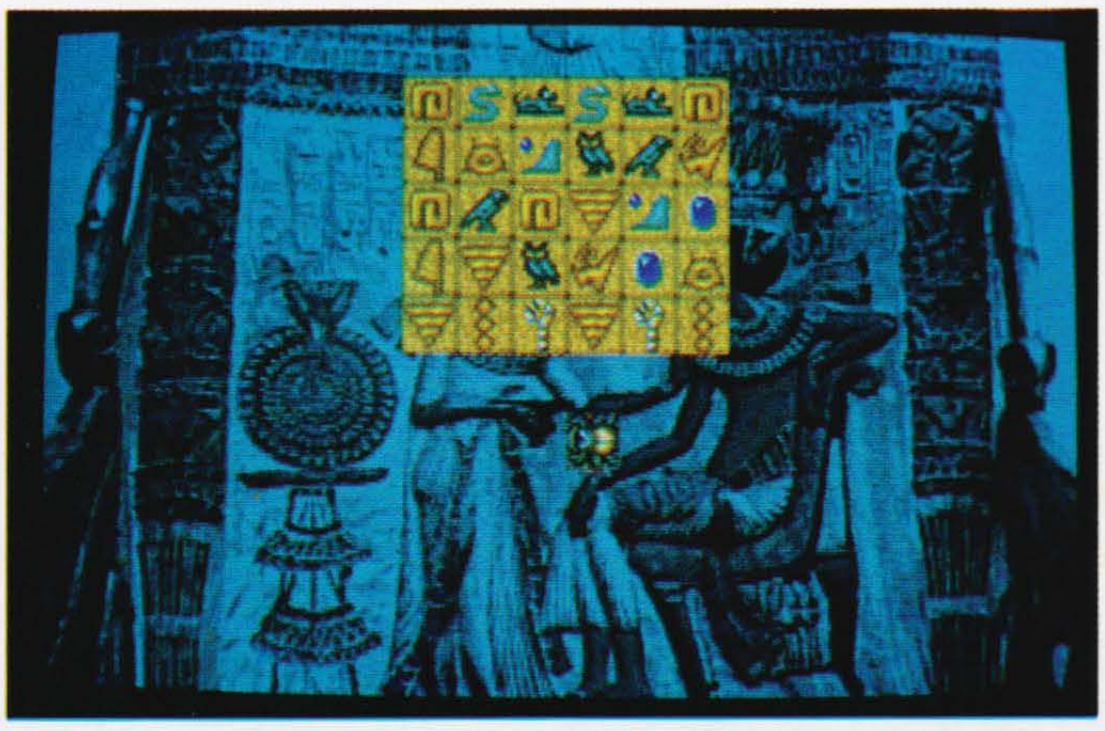
RA era, come molti ricorderanno, il dio sole degli antichi egizi; venerato e osannato come massima potenza ultraterrena probabilmente non si sarebbe mai aspettato di venir "rinchiuso", dopo qualche millennio, in un "profano" videogioco. Ci ha pensato infatti l'ormai agguerritissima Rainbow Arts che, frugando nei cervelli già più volte "strizzati" dei propri designer, è riuscita a creare un'ennesimo e giocabilissimo spaccacervelli computerizzato. Il richiamo con la mitologia egizia altro non è che un appariscente ed esotico pretesto per sviluppare una specie di gioco- labirinto che prende direttamente spunto da Shanghai e Block Out. L'originalità del prodotto è comunque indubbia perché le analogie espresse fino a qui si limitano al tipo di impostazione grafica, decisamente già visto.

Allora, il mitico RA, oltraggiato per il motivo di cui sopra, si è vendicato trasformandoci in scarabei e imprigionandoci nella sua stessa "dimora" del ventesimo secolo. Per scappare dovremo rimuovere tutte le tesserine di una specie di puzzle che corrispondono alle pietre sacre, evitando i numerosi trabocchetti che il dio ci ha preparato. Il gioco può essere affrontato come arcade o come logic-game, sfruttando, più o meno, lo stesso metodo di interazione. Bisogna accoppiare due tessere uguali posizionandole su di una linea orizzontale o verticale per poi vederle scomparire e creare



delle aperture in cui potremo cadere (arcade) o dovremo evitare (logic-game). Entrambe le modalità di offrono qualcosa come 100 livelli ciascuna, gratificando ed impegnando allo stesso tempo il giocatore. Non manca un demo che ci introduce al programma, evitandoci l'immediata consultazione del manuale. C'è anche un editor di livello, per costruirsi partite e partite a piacere, e il tipico sistema a password per non dover sempre ricominciare da capo. Graficamente parlando RA si spinge ben oltre i classici livelli medi, propri, del resto, di tutti i game spaccacervello (dove le belle schermate contano ben poco). Anche







l'accompagnamento sonoro è di pregevole fattura. Il livello di difficoltà è abbastanza ostico da affrontare, senza peraltro trascendere nel frustrante e nell'ingiocabile. Un nuovo Block Out allora? Credo proprio di sì!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

STRATEGO

ACCOLADE
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: IBM PC

Guarda un po', chi se lo aspettava?! E' arrivato dalla Accolade e sembra avere tutte le carte in regola per battere, almeno nell'ambiente computerizzato, il suo acerrimo rivale, il Risiko.

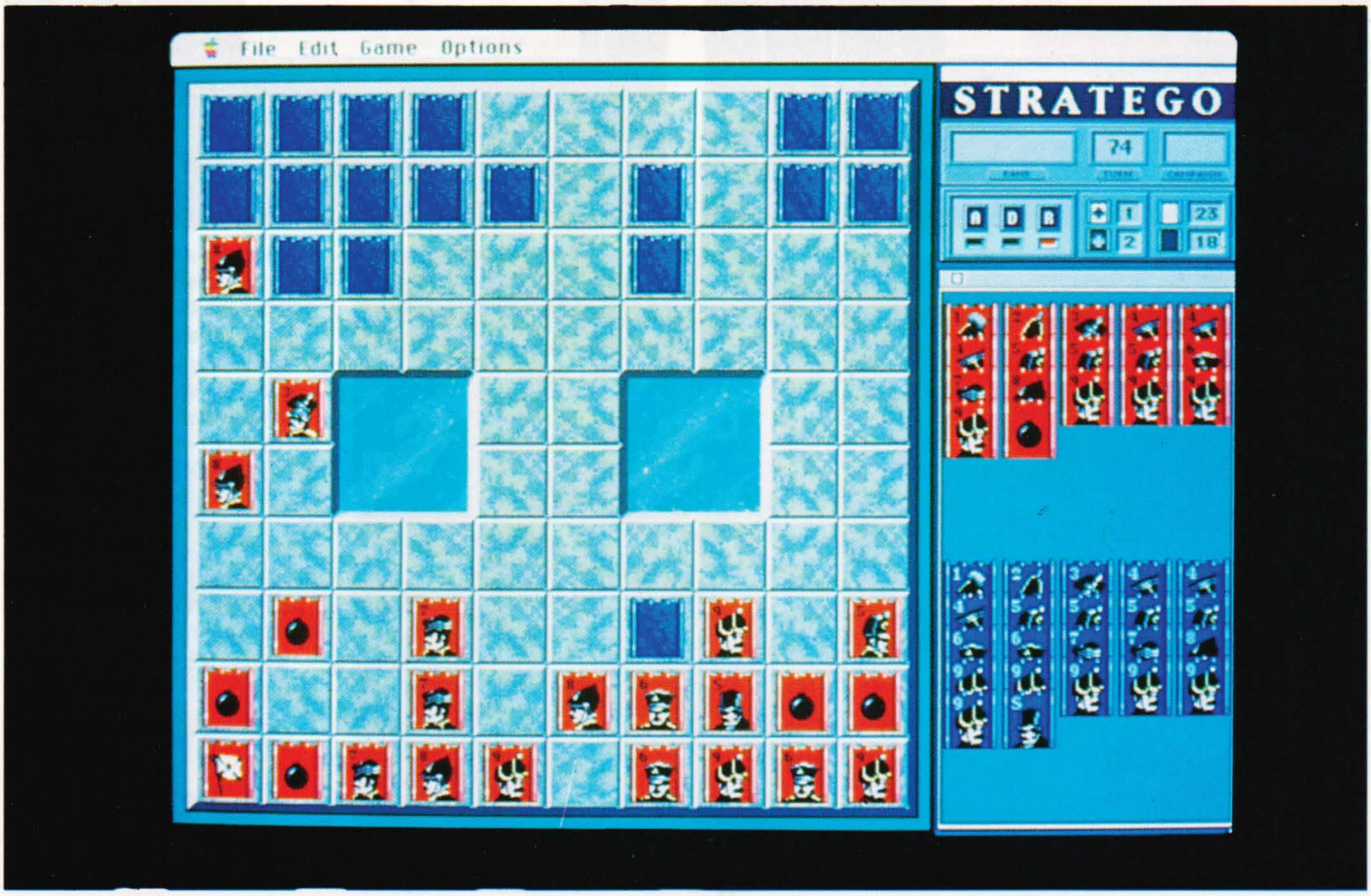
Stiamo parlando dello Stratego, affascinante e celebratissimo ibrido tra dama, scacchi e wargame, che da più di un decennio si sta mantenendo ai vertici delle classifiche di vendita in tutto il mondo (quelle dei board game, non dei videogiochi - almeno fino ad oggi!). Stratego, per chi non lo conosce, è un gioco da tavolo che impiega 40 pezzi per due armate nemiche, schierati su un tabellone quadrettato con due laghi in mezzo. Scopo del gioco è quello di catturare la bandiera, simbolo dell'armata rivale, sfruttando una meccanica di movimento simile a quella degli scacchi ed un sistema di eliminazione dei pezzi analogamente organizzato sulle gerarchie di tipo militare. Troviamo allora esploratori, genieri, sergenti, capitani, comandanti, colonnelli, marescialli, generali e spie, tutti dotati di una particolare raggio di azione e spostamento, nonchè di alcune, peculiari capacità. A disposizione di ogni esercito vi sono infatti genieri e ordigni esplosivi che, eliminandosi a vicenda, vanno impiegati a scopo difensivo e strategico, nonchè per fuorviare eventualmente il nemico, dandogli in pasto false indicazioni su dove trovare la famosa bandiera. Lo svolgimento del gioco appare notevolmente più statico di una classica partita a dama o a scacchi, malcelando tuttavia uno spessore tattico raramente proposto da altri, analoghi board game di questo tipo. Stratego è un gioco in cui si pensa non solo ai propri pezzi, ma soprattutto a quelli dell'avversario, cercando di pensare come questo e prevederne strategie e mosse. Dimenticavo infatti di dire che i pezzi vengono schierati in modo tale da non esser visibili al nemico, impegnato perciò ad identificarne il ruolo, il grado e gli spostamenti. La versione computerizzata propostaci dalla Accolade, che già solamente per averci provato merita una vera medaglia d'oro al valor dell'originalità, ricrea senza alcuna limitazione tutto l'intricato ed avvincente scenario del gioco originale. Il tutto viene rivisitato in chiave "cibernetica" con la presenza di una maledettissimo avversario di silicone che non faticherà troppo a batterci clamorosamente. Prendendo spunto dal tipico standard interattivo dei vari "chess", anche Stratego si avvale di una supervisione del computer, il suggerimento delle mosse, l'autoplay, alcuni livelli di difficoltà, la possibilità di modificare a piacere i pezzi e, non per ultima, l'opzione per impostare e far risolvere all'elaboratore una qualsiasi situazione di gioco già in progresso. Non manca un timer di gioco ed un contatore di mosse, nonchè una comoda finestra riassuntiva che contiene e mostra tutti i pezzi, mangiati ed esclusi così dalla battaglia. Realizzato con una comodissima interfaccia utente che prevede l'esclusivo impiego del mouse, Stratego per IBM PC, così come tutte le altre versioni sedici bit, presenta un impatto visivo di ottimo effetto, con moltissimi dettagli, particolari e "finezze" grafiche che si avvicinano moltissimo all'Imperium ECA.

Il manuale di istruzioni è purtroppo in inglese, ma sono sicuro che i pochi di voi che non ricordano esattamente le regole (non oso credere che ci sia ancora gente che non conosca Stratego!), troveranno la vecchia scatola del gioco da tavolo, dimenticata, ai tempi della scuola media, in qualche polverosa soffitta. Niente paura comunque, c'è anche un comodo tutorial dinamico! Stratego per IBM PC sfrutta qualsiasi scheda grafica, non richiedendo particolari prestazioni anche da una VGA perchè di colori ce ne sono, necessariamente, molto pochi.

Il sonoro è quello che è (leggi: cicalina interna del PC), ma veramente poco ci importa; le colonne sonore con Roland e Ad Lib è meglio lasciarle ai giochi Sierra.

Tre ultimi aggettivi per Stratego Accolade: giocabilissimo, interessante, duraturo!

Val. Globale: 9



BAD BLOOD

ORIGIN
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 59.000

BAD BLOOD, l'ultimo nato in casa ORIGIN, è un misto fra arcade action e role playing game. La solita miscela esplosiva offerta dalla ORIGIN ai suoi fedeli acquirenti.

Vi ritrovate in un mondo sconvolto dalla guerra nucleare, dove la razza umana deve combattere ogni giorno per cercare di sopravvivere. Ve la dovrete vedere con nuove specie di animali, frutto di mutazioni genetiche dovute all'esposizione prolungata a grandi dosi di radiazioni.

All'inizio vi trovate all'interno di una baracca situata in un piccolo villaggio. Vi basterà uscire e percorrere poche miglia nel deserto circostante per accorgervi dei pericoli che dovrete affrontare e combattere. Con il procedere dell'avventura entrerete in possesso di nuove armi e forse potrete tentare di salvare la razza umana e la Terra dalla distruzione.

L'impresa è particolarmente ardua, dovrete scegliere se correre pochi rischi e sopravvivere o cercare di ricreare la vita sul pianeta. In quest'ultimo caso dovrete superare prove di ogni genere e combattere contro mostri di ogni sorta.

Affronterete una sequenza interminabile di combattimenti; in queste fasi BAD BLOOD diventa un classico arcade, dove il più abile e veloce vince. Dovrete esplorare vaste zone desertiche e città distrutte dalle esplosioni nucleari. Incontrerete gruppi di armati che cercheranno di uccidervi per derubarvi di ogni vostro avere. La grafica è eccezionale, i vari sprite che animano lo schermo sono ben disegnati fin nei minimi particolari.

Durante gli spostamenti incontrerete anche individui non ostili che vi saranno d'aiuto per il completamento della missione.

Per poter caricare BAD BLOOD occorrono almeno 512 kram, 640 se possedete una scheda VGA e volete sfruttarne le caratteristiche. In questo caso potrete godervi la visione del game a 256 colori in bassa risoluzione (i soliti 320X200 pixel). Inutile dire che il programma funziona con tutte le schede grafiche in commercio: dalla CGA, all'EGA, alla VGA, alla Hercules, alla Tandy 16.

Il game supporta varie schede musicali fra le quali la AD LIB, la Roland e la Game Blaster. La Origin ha inserito anche i driver di gestione per music card meno conosciute, come la Covox, la Innovation e la Tandy sound boards. Viene quindi offerta la massima compatibilità con la maggior parte dei PC in commercio.

I creatori di BAD BLOOD sono gli stessi della serie ULTIMA, il loro tocco si vede chiaramente con lo svolgersi delle azioni nelle varie fasi dell'avventura.

Intendiamoci le storie che fanno da sfondo ai vari giochi di ruolo che stanno inondando il mercato sono sempre le stesse: ci si trova in un mondo irreale, ipotetico, dove le regole della vita quotidiana sono da ristudiare e pianificare, per sopravvivere ci vuole elasticità mentale, soprattutto per abituarsi ad un trend di vita completamente nuovo.

Questo game della ORIGIN non è un vero e proprio fantasy, bensì un RPG ambientato in un futuro che speriamo di non dovere mai vivere.

I dischi che contengono il programma sono completamente sprotetti e facilmente installabili su disco rigido, la versione per VGA richiede almeno 2 mega liberi su hard disk.

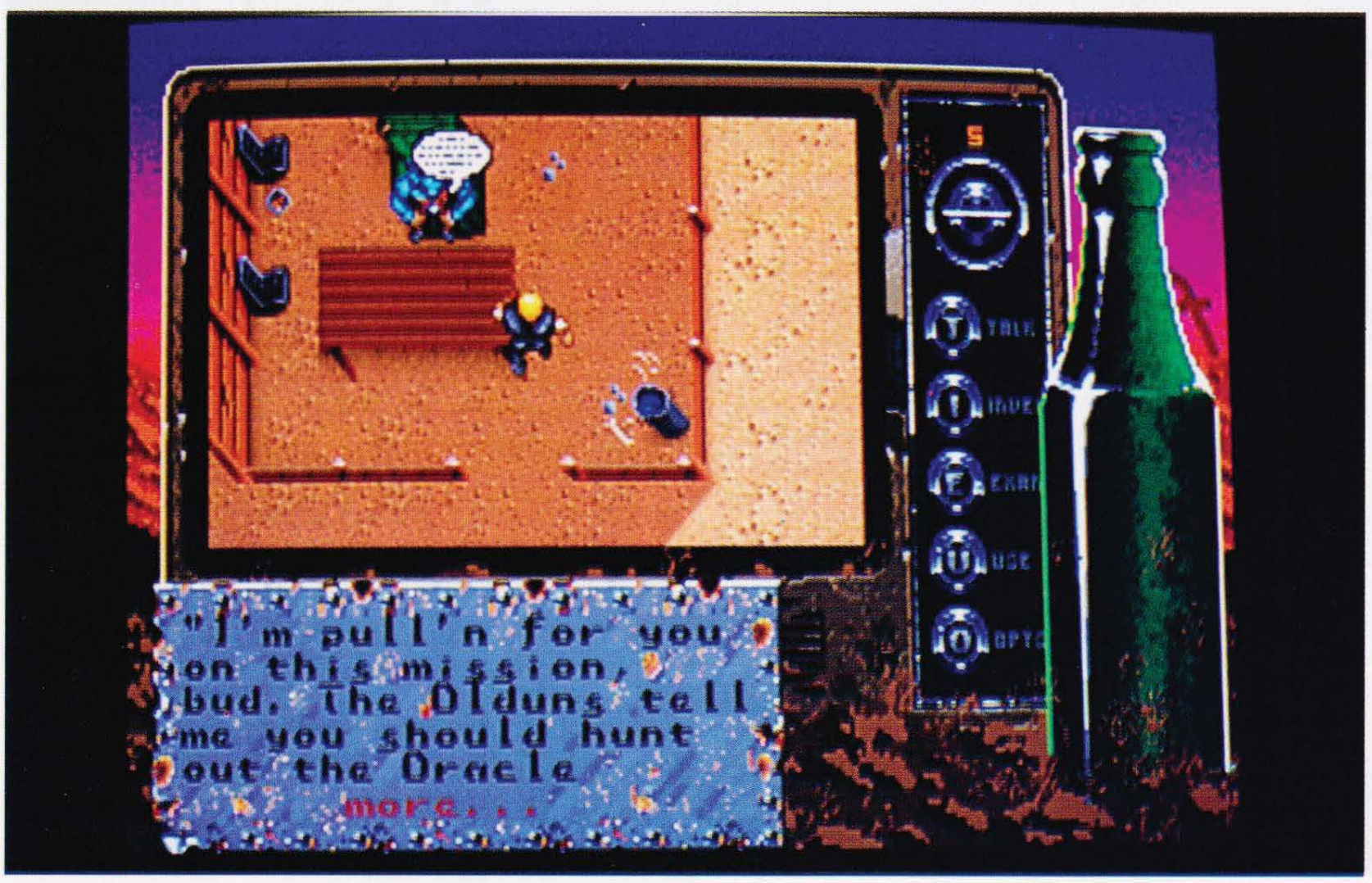
E' possibile utilizzare il joystick che si rivela molto utile nella risoluzione dei vari combattimenti.

La giocabilità è elevata, anche se si utilizza la tastiera ed i tasti cursore. La grafica è tridimensionale, con sprite ben disegnati e ricchi di particolari. BAD BLOOD è un RPG abbastanza complesso, dedicato a chi non si avvicina per la prima volta a questo fantastico mondo (anche se l'aspetto grafico è molto accattivante).

Val. Globale: 8







DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL. 1

SSG
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 72.000

Oramai anche le case italiane importatrici di software si sono accorte che il numero degli appassionati di wargames e di giochi da tavolo è aumentato in maniera smisurata, infatti anche qui da noi il mercato è in piena evoluzione e sviluppo.

Da un po' di tempo alcuni produttori di software stanno dando parecchio filo da torcere alla SSI, capostipite nel settore delle simulazioni e soprattutto dei wargames. La SSG, eclettica casa di software australiana, si sta dando parecchio da fare per impossessarsi di una fetta di mercato che, soprattutto nei paesi anglosassoni, vanta una numerosa ed agguerrita schiera di estimatori. Questo ultimo gioco di guerra sfornato dalla SSG è il primo volume di una serie di giochi che si occupano della Guerra Civile Americana, una guerra costellata da battaglie sanguinose e combattute da generali non sempre all'altezza della situazione, comandanti che hanno commesso errori grossolani e degni di un cadetto alle prime armi, sbagli spesso causati da inesperienza e da scarsezza di informazioni sulla dislocazione delle forze del nemico e sulla loro consistenza.

In alcuni casi ricreare i campi di battaglia è costato molto lavoro agli studiosi della casa australiana, soprattutto per la difficoltà di ricostruire con precisione ed esattezza le zone boschive e le foreste. Una precisa ricostruzione del teatro di battaglia è indispensabile per poter rivivere dal vero le decisioni che in seguito incideranno sulle sorti della battaglia. Mai come in questi casi una attenta conduzione degli spostamenti e degli scontri fra piccole parti delle forze a disposizione potrà incidere sull'esito finale delle battaglie.

I combattimenti che potrete vivere in prima persona acquistando AMERICA CIVIL WAR sono fra i più sanguinosi di questa guerra che costrinse uomini di uno stesso popolo a dissanguarsi in un assurdo conflitto, combattuto non solo con scopi altamente umanitari come l'abolizione della schiavitù, ma soprattutto per consolidare il predominio del nord (altamente industrializzato) sul sud con una economia prevalentemente agricola.

Una volta avviato il gioco potrete scegliere fra:

- FIRST BULL RUN
- SHILOH
- SECOND BULL RUN
- ANTIETAM
- FREDERICKSBURG
- CHANCELLORSVILLE .

La maggiore soddisfazione di ogni giocatore di wargames è il riuscire a sovvertire l'esito finale storico, ciò non sempre è possibile, soprattutto per le battaglie combattute durante la Seconda Guerra Mondiale. Se siete degli abili strateghi (forse) riuscirete nell'intento rivivendo alcuni scontri della Guerra Civile Americana, dove potrete mettere una pezza agli errori commessi dai comandanti dell'epoca.

L'interfaccia grafica utilizzata dalla SSG è la solita già vista in alcuni recenti programmi come ROMMEL o PANZER BATTLES. Le varie icone raffiguranti le diverse armate sono ben disegnate e facilmente distinguibili (soprattutto se possedete una scheda grafica adeguata).

AMERICAN CIVIL WAR è in grado di girare con tutte le più diffuse schede video: dall'EGA alla VGA, dalla Hercules alla CGA.

Occorrono un minimo di 512K di ram per poter caricare il programma.







AMERICAN CIVIL WAR è sicuramente un ottimo wargames, in grado di soddisfare anche gli appassionati più esigenti, probabilmente vedremo presto un volume II che dovrebbe essere già pronto nei cassetti della SSG.

Se siete tornati dalle ferie con progetti bellicosi AMERICAN CIVIL WAR fa per voi.

Val. Globale: 8,7

LOOM

LUCASFILM GAMES
IBM E COMPATIBILI - AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

LOOM vi trasporta in una lontana epoca, dove a gestire le sorti del mondo era una setta di potenti maghi, uomini abituati a controllare il destino dei propri simili e dei popoli a loro sottoposti. Un gruppo di personaggi molto potenti con delle leggi ferree. Quando un componente del gruppo manca a qualche regola viene sottoposto a giudizio dal consiglio degli anziani che ne stabilisce le colpe e la pena. Il destino vi ha chiamato ad una ardua prova: liberare il mondo da questo malvagio giogo e diventare il più potente mago dell'universo. Opera questa molto difficile anche perché dovrete superare delle prove assai ardue per poter essere iniziato alle più profonde arti magiche. Se riuscirete nell'impresa nulla vi sarà impedito ed ogni sortilegio conosciuto sarà alla vostra portata. Per risolvere l'avventura dovrete infrangere il potere di chi detiene completamente il sapere e la conoscenza. Per fare ciò sarete aiutati dal vostro padre spirituale, caduto in disgrazia per avere infranto le rigide regole che regolano la diffusione della conoscenza.

Vi ritroverete a combattere contro maghi, sacerdoti e cultori delle sacre arti del sapere; l'impresa che vi attende sarà più che ardua, impossibile. Riuscirete a sconfiggere per l'ennesima volta i seguaci del male???? Riuscirete a sconfiggere i programmatori della LUCASFILM ????

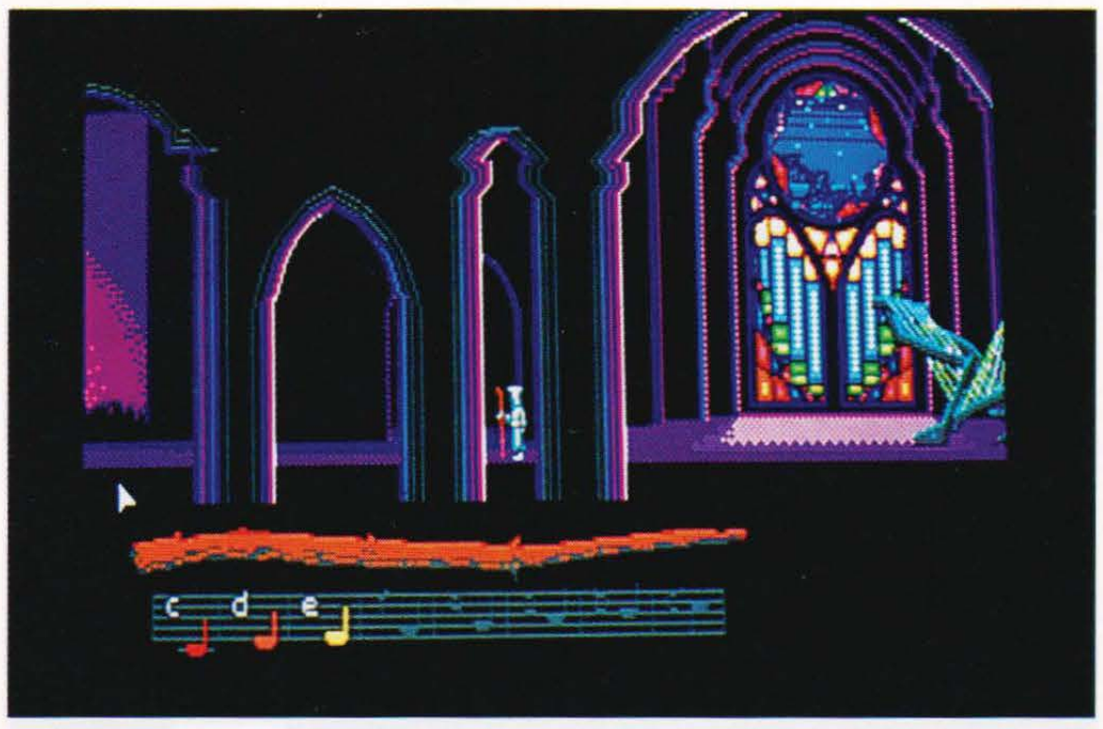
Per evitare questa nuova catastrofe che sta per piombare sul mondo potete contare anche sul vostro fido PC che in questo caso dispone di una stupenda grafica a tre dimensioni e di una eccezionale colonna musicale.

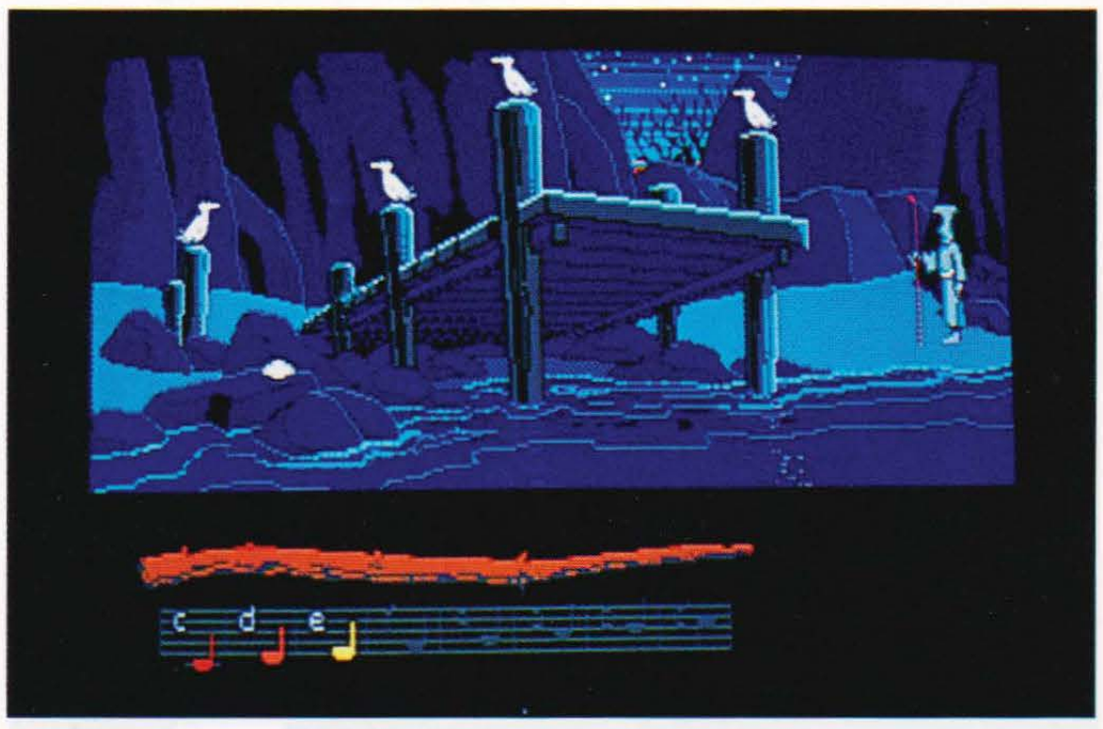
Ogni sortilegio è composto da una sequenza di note musicali; solo dopo parecchie avventure avrete a disposizione l'intera gamma di magie disponibili, cosa questa indispensabile per procedere nell'avventura.

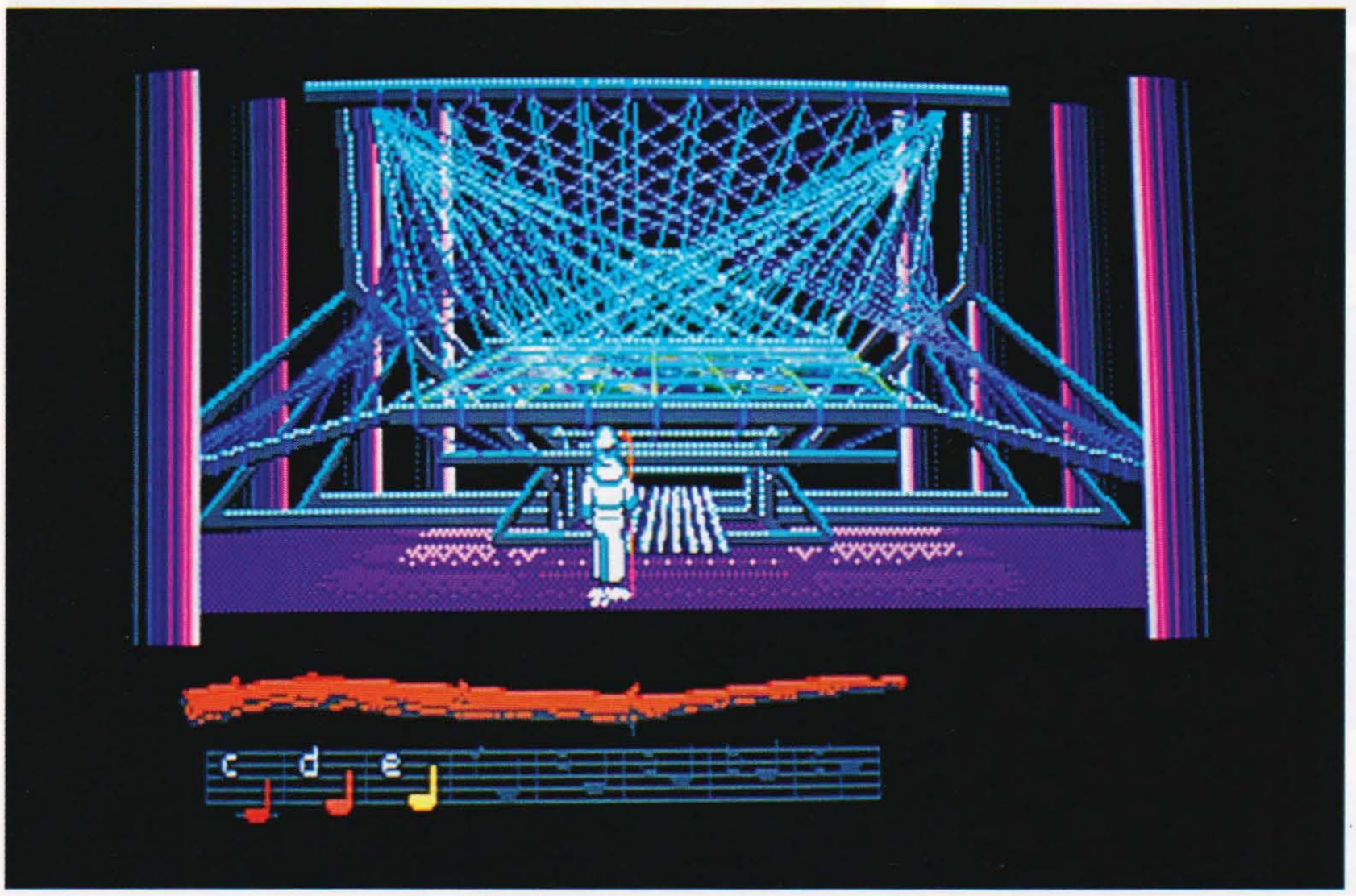
L'interattività fra l'utente ed il game è superlativa: basta cliccare con il mouse sul luogo dove si vuole andare ed ecco che l'immagine scrolla ed il protagonista si sposta velocemente da una zona all'altra dello schermo. Se volete avere delle informazioni su alcuni oggetti o se volete agire su determinate cose vi basterà pigiare il tasto del mouse e vi apparirà sul video una schermata con i dati richiesti e l'immagine con il particolare che vi interessa.

Con questa interfaccia video non dovrete digitare comandi o eseguire inventory, tutto vi risulterà immediato con la semplice pressione del pulsante del topastro. La musica fa da sfondo all'avventura ed il possesso di una scheda AD LIB è la classica ciliegina su una torta già particolarmente succulenta, ci dispiace per i possessori delle schede ROLAND MT-32, che purtroppo non sono supportate (all'interno della confezione c'è un coupons che vi permette di ricevere la versione di LOOM per ROLAND con la spesa di pochi dollari).

Le schede grafiche utilizzabili sono le solite: EGA, MCGA, VGA, CGA. I dischi possono essere facilmente installati su hard disk. Unica protezione il riconoscimento di una password reperibile sul manuale utilizzando l'apposito schermo rosso. Il che rende praticamente incopiabile il programma, lasciando però all'utente onesto la possibilità di duplicare i dischi senza così correre il rischio di danneggiare gli originali che possono venire riposti in un luogo sicuro. Il game per essere veloce deve essere installato necessariamente su disco rigido, l'utilizzo del drive da 3 o da 5 pollici rende noiosamente lungo il passaggio da una schermata all'altra dell'avventura.







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

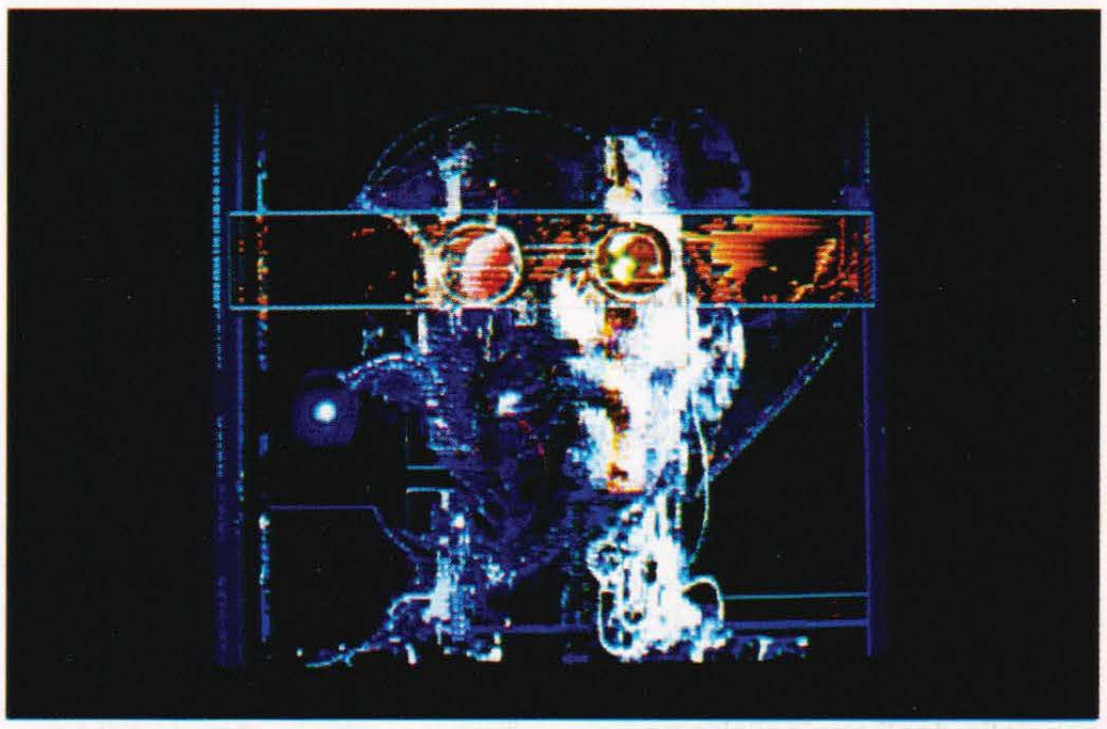
NEUROMANCER

INTERPLAY
NUOVA VERSIONE: AMIGA

Finalmente anche gli avventurieri a 16 Bit non dovranno più invidiare ai "sessantaquattristi" lo stupendo Neuromancer distribuito da ECA. Si tratta di una intricatissima vicenda post-Blade Runner, vissuta in prima persona da una specie di poliziotto di una squadra antidroga degli anni 2000. Nel dedalo di una gigantesca metropoli americana dovremo allora districarci, come veri e propri Marlowe del passato, raccogliendo indizi, mescolandoci alla folla multicolore e guardandoci sempre alle spalle onde evitare spiacevolissimi inconvenienti. I nemici sono molti e sempre in agguato ed anche chi "sponsorizza" la nostra missione potrebbe avere la coscienza molto sporca.

Neuromancer non è una classica avventura che segue uno standard di risoluzione prefissato, ma ci lascia liberi di girovagare qua e là, senza imporci un unico "sentiero". Dato che ci si trova in una città del futuro, dove tutto funziona via modem, fax e diavolerie simili, il nostro alter ego dovrà subito imparare a "masterizzare" le procedure di impiego ed utilizzo dei cosiddetti Com Link. Si tratta cioè di acquisire codici, numeri e parole chiave d'accesso per i terminali di svariate banche dati ove si trovano gli indizi che noi cerchiamo. A parole sembra comunque molto più difficile di quel che poi si rivela nella realtà di gioco.

L'unico paragone possibile ci fa venire in mente una insolita, poliedrica ed ancor più dinamica rivisitazione del celeberrimo Zak Mack Kraken prodotto dalla



Lucasfilm. Tali e tante sono le azioni possibili ed i luoghi da visitare, in tutta tranquillità e libertà, che ci sembra davvero di vivere all'interno del mondo creato dalla Interplay, scordandoci completamente di quello più reale che ci circonda.

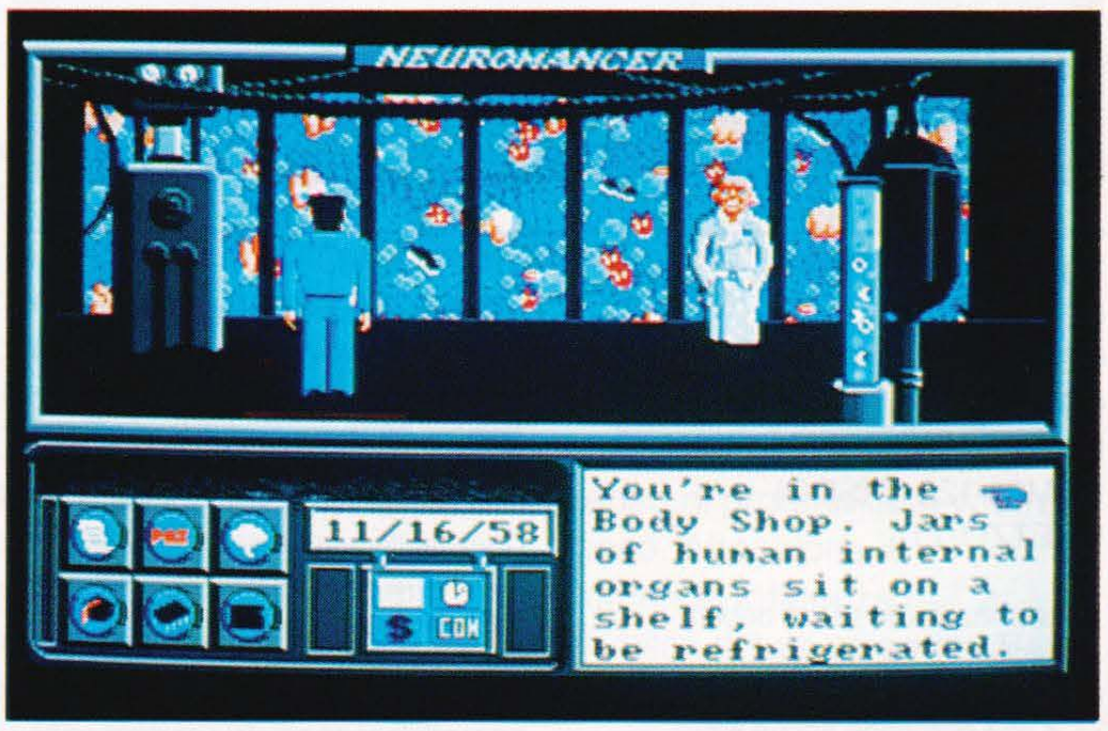
Neuromancer è comunque un'avventura che richiede un livello di abilità decisamente molto sviluppato, proprio a causa della sua incredibile vastità e complessità.

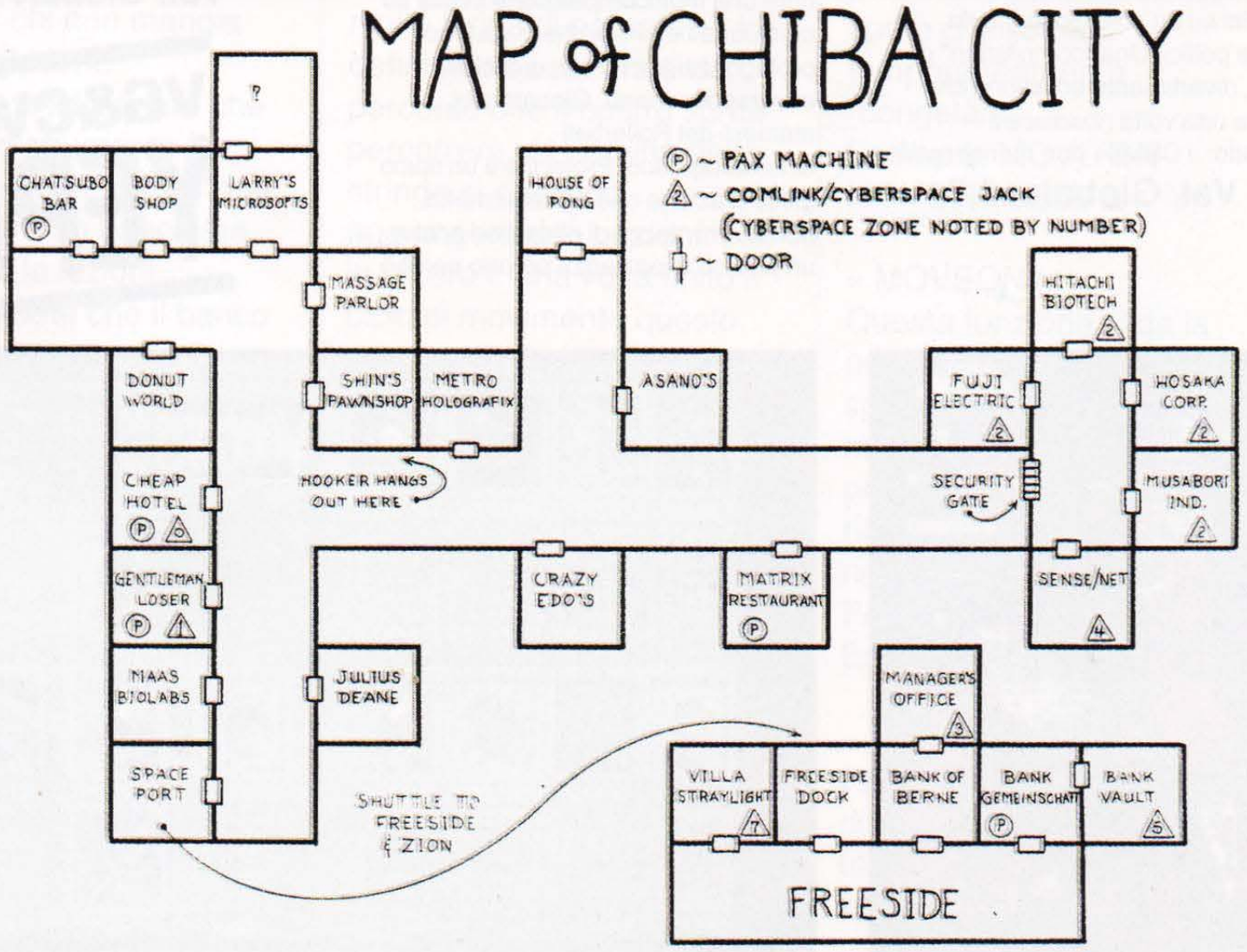
Ottima è la superba rivisitazione grafica a sedici bit che, unita ad un gameplay dannatamente intricato, avvincente e duraturo, sancisce un garantito successone al prodotto. Simpaticissimo anche il commento sonoro, davvero degno di un Blade Runner di Vangelis.

Nel complesso non si può non parlar bene di questa nuova conversione per Amiga che, lasciandosi alle spalle le versioni precedenti, si impone come un prodotto completamente a sè stante, in grado di raccogliere un grossissimo successo di pubblico. Se poi considerate che noi di VG&CW l'abbiamo già finita e ve ne offriamo, come al solito in anteprima, la soluzione completa, non vi resta proprio che precipitarvi al negozio più vicino!!

Val. Globale: 8,7







RINGS OF MEDUSA

STARBYTE
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000

Tradotto magistralmente in italiano dalla SC di Varese, arriva lo stupendo strategy game della Starbyte che già molti amighisti sta facendo penare. Attraverso una tipica impostazione a la Cinemaware/SSI dovremo impegnarci in una tipica vicenda bellica fantasy, dove elementi di strategia e di RPG danno origine ad una reazione a catena di duraturo interesse e giocabilità. Il livello di difficoltà non è estremo, ma richiederà senza dubbio parecchie sedute di gioco. Il programma sfrutta un'eccellente impostazione grafica anche nella versione per l'ST, così come il simpatico commento musicale, spesso digitalizzato. La completa manualistica ci introduce passo, passo al game, catturando anche l'attenzioni di tutti coloro che, non conoscendo la lingua della bionda Albione, hanno sempre aborrito i giochi di questo tipo.

Val. Globale: 8

FLOOD

ECA
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Anche per Atari ST/E arriva l'ultima fatica degli autori di Populus, da tempo già impegnati per il nuovo Powermonger. Flood è un classico, ma originalissimo, platform game ambientato in una specie di mondo di fiaba sotterraneo. L'eroe della vicenda, che si muove con più di 50 frame d'animazione, altro non è che una goccia d'acqua, impegnata a raggiungere la superficie di una fitta rete di canali e fogne cittadine. Il tutto vale esclusivamente come ottimo pretesto per realizzare un action-game di notevole vastità, al punto da richiedere un attento lavoro di mappaggio. Flood su Atari ST o STE è sempre lo stesso, nel senso che sfrutta sempre i soliti colori base senza basarsi sulle "rivoluzionari"e 4096 tonalità come l'annunciato e attesissimo Dinamic Debugger. Piacevole il commento sonoro, ottima la giocabilità, tanta la difficoltà. Consigliato agli smanettoni!

Val. Globale: 8,4





SKI OR DIE

ECA
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
NUOVA VERSIONE PROVATA: CBM64/128 (DISCO)
PREZZO: LIT.

Inaspettato, ma senza dubbio graditissimo, è l'ormai acclamatissimo Ski Or Die targato ECA che ripropone anche sul CBM64/128 la chiave ironica con cui i nuovi Winter Games rivivono negli home computer. Ski Or Die è dunque un gioco che prevede più discipline che comprendono le mirabolanti imprese Hot Dog e qualche discesa libera, il tutto condito da una sana battaglia a palle di neve e qualche altra simpatica pseudo-disciplina sportiva, peraltro mai trasmessa in TV!! La giocabilità la fa dunque da padrona, ma anche l'ottima impostazione grafica del programma riesce ad imporsi per originalità e freschezza, senza evidenziare l'inevitabile perdita dei fatidici 8 Bit supplementari. Ski Or Die arriva con manualistica in italiano, indubbiamente graditissima a tutti, per poter comprendere appieno i pazzerelloni ed insoliti sport invernali descritti su un solo dischetto da cinque pollici. Una "compilation" di ilarità, divertimento ed azione che ancora una volta ribadisce il concetto: il CBM64 non morirà mai!!

Val. Globale: 8,3

PROJECTILE

ECA
NUOVA VERSIONE: AMIGA.
PREZZO: LIT. 49.000

Il poderoso "zampino" degli Eldritch The Cat si fa sentire anche nella conversione per Amiga del loro indiavolatissimo hockey del futuro. Sfruttando appieno la capacità grafiche e sonore di Amiga, il team di designer sponsorizzato dalla ECA ci offre una multicompetizione svolta su campionati e tornei che ci vedono protagonisti anche con qualche avversario umano. Giocato alla maniera del Rollerball cinematografico, Projectile è un tipico gioco d'azione che richiede molta abilità, prontezza di riflessi ed anche un pizzico di pazienza proprio perché si rivela un po' frustrante per chi ancora non lo conosce a fondo. Simpaticissimo il sonoro, davvero esaltante, e l'estrema gestibilità del programma che, con un menu ad icone, ci permette di gestire con comodità anche la fase pseudo-manageriale della competizione.

Simpatico, divertente, duraturo e senza dubbio abbastanza originale.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





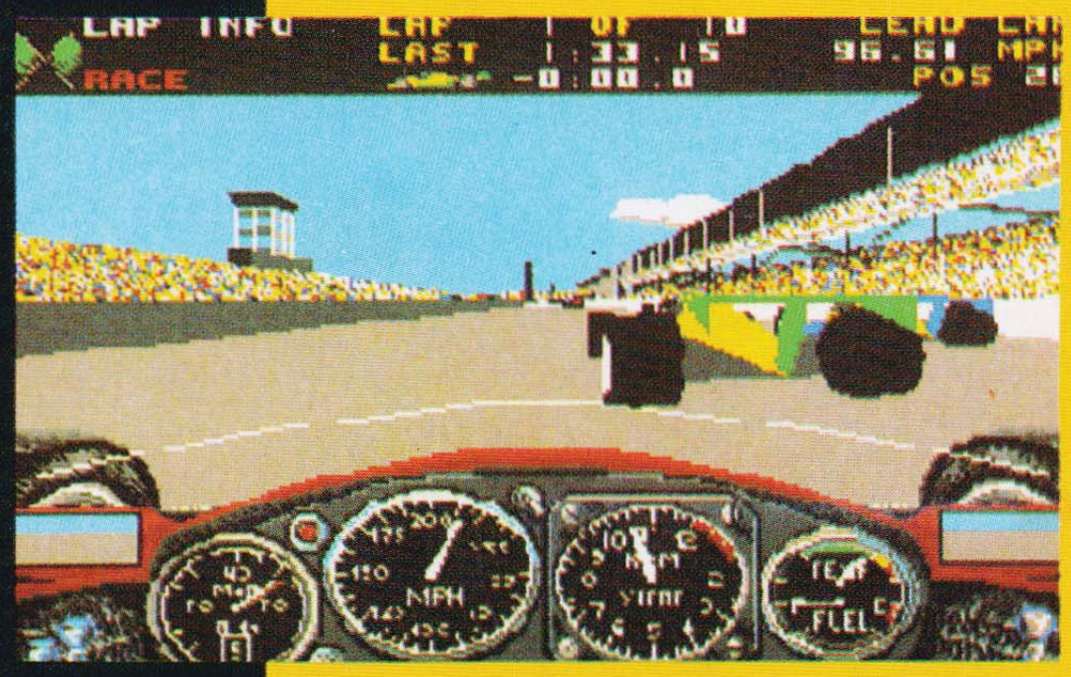
INDIANAPOLIS 500

The Simulation.™

Software from

ELECTRONIC ARTS®





INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY

Disponibili per PC
Istruzioni in italiano
Colonna Ad - Lib - Eca

Simulazione incredibilmente vera vivi le 500 Miglia!

BOXING LOWBLOW



Sfida il campione del mondo!

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

SOLO

THAITI:
Read Paper, Get Up (non prendete ancora la camicia), andate a sinistra fino al campo di pallavolo, Talk To Lady, Play Ball. Aspettate che la ragazza vada in acqua a recuperare il pallone, quindi entrateci anche voi e salvatela automaticamente. Digitate nell'ordine, Lay Victim On Back, Shake And Shout, Call For Help, Establish Airway, "Look, Listen, Feel", Give 2 Breaths, "Look, Listen, Feel", Check Pulse, Begin Compression. Andate al vostro bungalow ed entrateci, non dalla porta, ma passando per la passerella in basso a sinistra. Avvicinatevi al comodino, Open Drawer, Get ID, Get Change; andate all'armadio, Open Closet, Search Pocket, Get Book: tornate allo schermo iniziale. Get Shirt, andate in su, fino all'entrata del club. Deposit Change, vicino alla macchinetta dei giornali, quindi entrate con Open Door. Andate al bancone, Talk To Lady, Get Key, Get Message (dopo che ve ne avrà parlato). Read Message, avvicinatevi al poster dietro la reception, Read Sign e segnatevi su un foglietto il numero 555-6969. Entrate nel bar (porta a destra) ed avvicinatevi alla ragazza bruna seduta da sola al tavolo. Talk To Lady, Dance, Sit, Talk To Lady, Order Girl Drink, Sit, ditele poi Yes quando vi proporrà di seguirla nel suo bungalow. Davanti alla porta di questo digitate Kiss poi Yes. All'interno digitate Sit, sedendovi sul letto, e poi continuate con Kiss fino a vedere i fuochi artificiali! Al mattino uscite dal bungalow (Get Off Bed, per lasciare il letto) e guardate per terra immediatamente (Look Ground). Get Earring, Look Earring, Open Earring, Look In Earring, Get Film e poi tornate al vostro bungalow. Telefonate al Generale Braxton (il numero lo trovate sull'agendina che già possedete - Look Book) e dite "John Westland". Quando avrà riattaccato, chiamate il numero trovato alla reception e dite "John Westland".
Tornate allo schermo iniziale e salite sulla barchetta che vi è venuta a prendere.

AEROPORTO:
Uscite dalle porte automatiche ed aspettate la limousine; dite "Yes" all'autista e poi Show ID.

PENTAGONO:
Talk To Man (all'ingresso), Show ID, Push Button (all'ascensore). Talk To Man (alla guardia), Show ID, Open Door (quella in alto a destra). Seguite la scena ed annotatevi soprattutto i dettagli relativi a cifre e numeri. Get Up, Get Envelope, Salute Flag, uscite, Get ID (dalla guardia - assicuratevi che sia proprio il vostro!), Push Button (all'ascensore), e tornate alla limousine.

PEARL HARBOR:
Talk To Man, Yes, Show Order (il tutto all'autista).

USS BLACKHAWK:
Salite sulla passerella, Salute Flag, Salute Officer e Talk To Officer.

CABINA:
Open Shelf, Get Book (US Naval Intelligence Decoding Book), Open Drawer, Get Caliper, Open Door (sulla sinistra).

PILOTARE IL BLACKHAWK:
Aspettate sempre che il capitano vi dica cosa dovete fare prima di agire. Close Hatch, "SHIFT-F1", una volta "+", cursore a "destra" fino ad impostare la direzione a 180 gradi, cursore a "sinistra" fino a metà, cursore a "destra" fino a 270 gradi, cursore a "sinistra" fino a metà. Cursore in "alto" (fino a centrare l'indicatore di altitudine), tasto "+" una volta, cursore in "alto", cursore in "basso" (livellate a 200 piedi). Digitate Depth Attained, cursore a "destra" fino a 360 gradi, cursore a "sinistra" fino a metà, "+" due volte, cursore a "sinistra" fino a 355 gradi, cursore a "destra" fino a metà, "-" quattro volte, Get Up (dopo che il sommergibile si sarà completamente fermato).

CAPTAIN'S ROOM:
Digitate 134, Get Combination (e annotatevela), Look Case, Get Envelope, Open Envelope, Read Orders (annotateveli), Look Chart. Seguite il capitano.

MAPPA ELETTRONICA:
Andate al tavolo della mappa. Look Map, Plot Course. Le coordinate sono, per i Waypoint dallo zero al sei: 30-170, 72-170, 86-86, 83-2, 65-23, 36-12, 00-00. Leave Map, tornate al vostro posto di pilota per ricevere dei messaggi radio; seguite le istruzioni del capitano per ricevere il contatto radio.

CONTROL ROOM:
Talk To Radioman (vi darà i codici da Washington e dalla CIA. Utilizzate il libro prima recuperato ed il vostro manuale per decodificare i messaggi). Andate nella stanza del capitano, aprite la cassaforte con la combinazione 23448803, aprite la valigetta con la combinazione 762134. Insert ID, Insert Film e scrivetevi le informazioni su un foglietto. Il vostro "offset" sarà N = 3, perché appartenete alla Marina (Navy).

DECODIFICARE:
1) WASHINGTON: Il messaggio consiste di due gruppi di tre lettere ciascuno. Scrivetele su un foglio. Esaminate il vostro Decoder Book (Read Decoder Book); rimpiazzate il primo gruppo di tre lettere con i numeri corrispondenti ai caratteri sul libro. I tre numeri rappresentano il numero di pagina, di linea e di parola che andrete a consultare sul manuale di istruzioni. Ripetete il procedimento per il secondo gruppo di parole ed otterrete la parola chiave secondaria. Andate nella vostra stanza ed inserite le due parole

d'ordine nel vostro computer (Use Computer).
2) CIA: I messaggi della CIA sono analoghi a quelli di Washington. Ottenete perciò le lettere corrispondenti del primo gruppo ed aggiungete il vostro "offset" della Marina (selezionate sempre N, come Navy Officer). Se doveste ottenere una cifra superiore a 10, togliete 10 ed avrete il vostro vero numero chiave. I tre numeri corrispondono sempre al numero di pagina, linea e parola sul manuale. Ripetete il procedimento per il secondo gruppo di lettere per ottenere la seconda parola chiave da inserire, con la prima, sempre nel vostro computer.

TORPEDO ROOM:
Dopo aver decodificato i messaggi, scendete con l'elevatore fino alla sala dei siluri. Digitate Inspect Machine, Cycle Machine, Inspect Machine e poi Get Cylinder e Measure Cylinder (dal tubo carica-siluri). Andate a destra fino alla Machinery room.

MACHINERY ROOM:
Open Cabinet (vicino all'armadietto rosso), Get Pin, Get Nut (1/2"), Get Washer (1/2"), Get Cylinder (6"); andate al banco dei macchinari e digitate Use Lathe, Set Lathe (1"), Turn On Lathe, Use Drill, Select Bit (1/4"), Turn On Drill, Use Grinder. Andate a sinistra di due schermi, Open Drawer (nella Engine Room), Get Hammer, Get Wrench (1/2"), tornate alla Torpedo Room).

TORPEDO ROOM:
Put In New Cylinder, Put In Pin, Cycle Machine. Uscite, salite con l'ascensore di un piano e andate alla cafeteria (a destra).

CAFETERIA:
Get Bottle a dite "Yes" quando il vecchio marinaio vi chiederà di giocare a dadi. Giocate e cercate di vincere la bottiglia, i soldi ed il device russo che il marinaio possiede. Attenzione, potete salvare solo due volte prima che il gioco vi dia del baro e blocchi per sempre la partita. Tornate ai comandi del sottomarino.
Il comandante vi farà salire in coperta, digitate Talk To Captain più volte per scoprire il nemico che sta per attaccarvi.

PILOTARE ED AFFRONTARE I DESTROYER
Selezionate il Weapon Control Panel. Attivate il sonar (F3) ed il silenziatore del motore (F4). Scendete a circa 600 piedi e rallentate a 5 nodi. Non attaccate troppo presto, evitando di rivelare la vostra posizione. Sparate un Decoy (Shift-F6 per agganciare il bersaglio) e poi un siluro (Shift-F8); cercate di utilizzarne solamente uno! Quando appare la linea bianca e arriva alla meta del Closed Circuit Monitor, sparate solo gli Harpoons. Dovete colpire il nemico almeno tre volte per farlo affondare. Get Up e poi decodificate il messaggio ricevuto. Tornate al posto di comando.

ICEBERGS:
Navigate in modo da mantenere sempre la rotta verso nord, diretti a 350-15. Cercate di non entrare in collisione con gli iceberg. Contattate la Ice Station (quando il vostro sonarman ve lo dirà). Get Up, prendete il codice e decodificate, quindi tornate ai comandi.

SOTTOMARINO ALPHA:
Scendete a 1200 piedi, rimaneteci e spegnete il vostro Active Sonar, attivando il silenziatore dei motori. Non sparate i Decoy per il primo gruppo di circa sei siluri. Dopodiché immergetevi rapidamente e attivate l'Active Sonar. Utilizzate i Decoy per liberarvi degli altri siluri che vi arrivano addosso. Spegnete i motori (0 nodi) e sparate i decoy subito dopo che i siluri appaiono sul monitor. Una volta evidenziato il fondo sul display dell'Active Sonar cercate di avvicinarvi il più possibile senza urtarlo, alla massima profondità possibile. Spegnete l'Active Sonar, attivate il Silent Running ed aspettate. Seguite l'Alpha sul vostro monitor ed aspettate che la sua linea bianca attraversi tutto il video e ritorni indietro fino a 2 o 3 centimetri prima di uscirne. Sparate allora due o tre Stingers. Autmentate la velocità e virate, cercando di non entrare in collisione con i siluri che l'Alpha vi lancerà contro. Aspettate fino a che il sonarman vi dirà che c'è un ping irregolare, poi attivate e disattivate quasi subito l'Active Sonar. Seguite il Coontz che si troverà in mezzo al vostro monitor. Immaginate che quest'ultimo sia sviluppato come una bussola (o gradi a nord, 180 a sud, ecc.); mentre il Coontz si muove seguitelo verso destra, andando in Tunisia. RIcordatevi che andando più veloci potete curvare in meno tempo!

IN IMMERSIONE:
Andate nella Torpedo Room, Open Cabinet, Get Flares, Get Explosive. Andate alla Machinery Room, Get Key. Uscite, prendete l'ascensore, scendete e poi proseguite verso sinistra. Open Locker, poi andate alla Machinery Room, proseguendo due volte verso destra, Push Button, Get Diver, Inspect Diver, Examine Vibration, Check Shaft, Measure Shaft, Put Washer on Shaft, Put Nut On Washer, Tighten Nut, Climb, Open Door. Per immergervi digitate: Put On Gear e manovrate il sommozzatore in modo da mantenervi il più vicino possibile al display dell'Heading, situato nell'angolo in alto a destra dello schermo. Andate quindi in una direzione dove la distanza decresca.

OIL RIG:
Set Explosives. Muovetevi quindi verso il porto e seguite le indicazioni di movimento descritte sopra.

HARBOR:
Nuotate verso sinistra, Use Device, nuotate in su e poi tre volte a destra, Tie Diver To Pillar, nuotate a destra per due volte e aspettate che scenda la rete. Put Bottle Into Net, aspettate che la rede scenda quindi andate in su.

ISLAND:
Andate e dal vecchio e ditegli "Iceman". Get Fish, Look Fish, Get Line, Look Line, Look Weight, Open Capsule, Look Map (seguite la mappa verso la stanza). Get Disguise (cercate di evitare la guardia, andate a destra, su, a sinistra e verso l'oasi). Dite "Iceman" alla ragazza che poi si rivela essere Stacy. Get Map, Look Map (seguite la mappa fino alla stanza, a destra due volte, in alto, a sinistra e attraverso la porta 84).

STANZA:
Get Sugar Container (si trova sul bancone a sinistra), Open Container, Empty Suger, Remove Bottom, Remove Foam, Get Gun, Look Out Window, Open Refrigerator, Get Butter, Remove Lid, Get Paper, Read Paper, Get Card (vicino al telefono), Read Card, Dial (il numero è 03-120-1204), Talk To Man, Dial (il numero è 13-555-8097), Order Food, Get Tape, Open Door (quando arriverà il fattorino), Use Gun, Get Glothes, Use Tape. Uscite dalla stanza dopo che Stacy va e viene.

FURGONE:
Get Food, Hide Gun (nel cibo), Open Door. Andate dalla guardia e seguitela.

AMBASCIATORE:
Give Food, Remove Lid (eseguite i comandi successivi nel minor tempo possibile altrimenti morirete!), Get Gun, Shoot Guard (Premete F3 subito dopo che la prima guardia verrà colpita), Shoot Guard, Free Ambassador (aspettate che finisca di parlare), Disguise Ambassador. Andatevene.

FURGONE:
Potete guidare attraversando lo schermo o saltare questa fase premendo il tasto F8.

FINITA!!

ADVANCED HEROQUEST

GAMES WORKSHOP

LIT. 56.900

CONTINUA LA SAGA, MA SOLO "OLTREMANICA"

No, non spaventatevi, questo titolo significa esclusivamente che l'atteso Advanced Hero Quest viene sviluppato solo dalla Games Workshop inglese (quindi non tradotto nella nostra lingua, grazie ad una probabile collaborazione della MB Giochi), ma è comunque disponibile nel nostro paese. Si tratta allora di un appuntamento imperdibile per tutti gli amanti di questa nuova serie RPG, che sviluppa ulteriormente il canovaccio base di gioco, rendendosi completamente autonomo rispetto alla prima versione.

"ADVANCED" ALLA GRANDE!

Per giocare alla versione avanzata non si deve, lo ripeto, necessariamente possedere il primo Hero Quest prodotto, in Italia, dalla MB Giochi. Ciò significa che la nuova versione possiede uno spessore strategico di gioco talmente vasto, complesso e completo da sviluppare un tipo di competizione a sè stante, molto simile, per poliedricità, al celeberrimo ed acclamato Warhammer, sempre targato Games Workshop. Il manuale delle regole infatti si presenta come una specie di versione stringata e sintetizzata del primo volume di Warhammer, offrendo un'infinità di nuove regole e nuovi scenari e rivoluzionando così il "semplice" gioco base.

Ecco allora che la figura del dungeon master, che non è più il mago Morcar, ma un'entità molto più potente e pressochè estranea all'avventura, entra prepotentemente nella fase di preparazione e pianificazione delle moltissime esplorazioni dei nostri eroi. Si generano i dungeon, si stabiliscono le caratteristiche di ogni giocatore, si posizionano ostacoli ed obiettivi ed infine si supervisiona la serie delle varie sequenze di gioco che prevedono, esplorazioni, duelli, battaglie, azioni di recupero dei tesori, ecc. Ogni aspetto del gioco viene perciò approfondito e sviluppato al massimo, curandone ogni dettaglio sin nelle più infinitesime sfaccettature, realizzando una complessità di gioco addirittura preoccupante (almeno per chi non mastica tutti i giorni pane ed RPG). Gli stessi protagonisti della vicenda verranno poi investiti della carica di leader, addetto al mappaggio degli spostamenti, e combattenti/i vero e proprio.

UNA VERSIONE ARCADE DI UN CLASSICO RPG DA TAVOLO

Unita allo spessore strategico del gioco c'è l'indubbia giocabilità dinamica che si avvale, proprio come nel primo episodio di Hero Quest, di uno scenario di gioco tridimensionale, con moltissime miniature, già comprese nella confezione. Acquistando Advanced Hero Quest, così come del resto accadeva nel primo gioco, veniamo in possesso di tutti gli elementi per realizzare il nostro, vero RPG senza dover intraprendere l'ulteriore ricerca ed acquisto delle componentistiche opzionali. Viene ancora spontaneo paragonare questo gioco ad una versione "tutta azione" del solito Warhammer, a cui Hero Quest deve davvero molto.

SI GIOCA ANCHE DA SOLI

Come accennavamo nel numero scorso, Advanced Hero Quest permette anche ad un singolo giocatore di addentrarsi nel magico mondo di questi nuovi sotterranei Games Workshop; la speciale porzione del manuale dedicata al Solo Play permette infatti di raggruppare il Game Master, il Leader, l'Expedition Mapper ed i vari Hero sotto l'unico controllo di una sola persona. Tutti questi compiti vengono perciò semplificati e, nella maggior parte dei casi, affidati, per l'impostazione, ad una scelta casuale, randomizzata dal tiro dei dadi e da alcune regola base particolari.

Giocare da soli non è semplicemente divertente e fine a sè stesso, ma può anche costituire una ottima seduta di allenamento per metter in pratica nuove tattiche di movimento/combattimento, da sviluppare poi con successo in una competizione con più sfidanti.

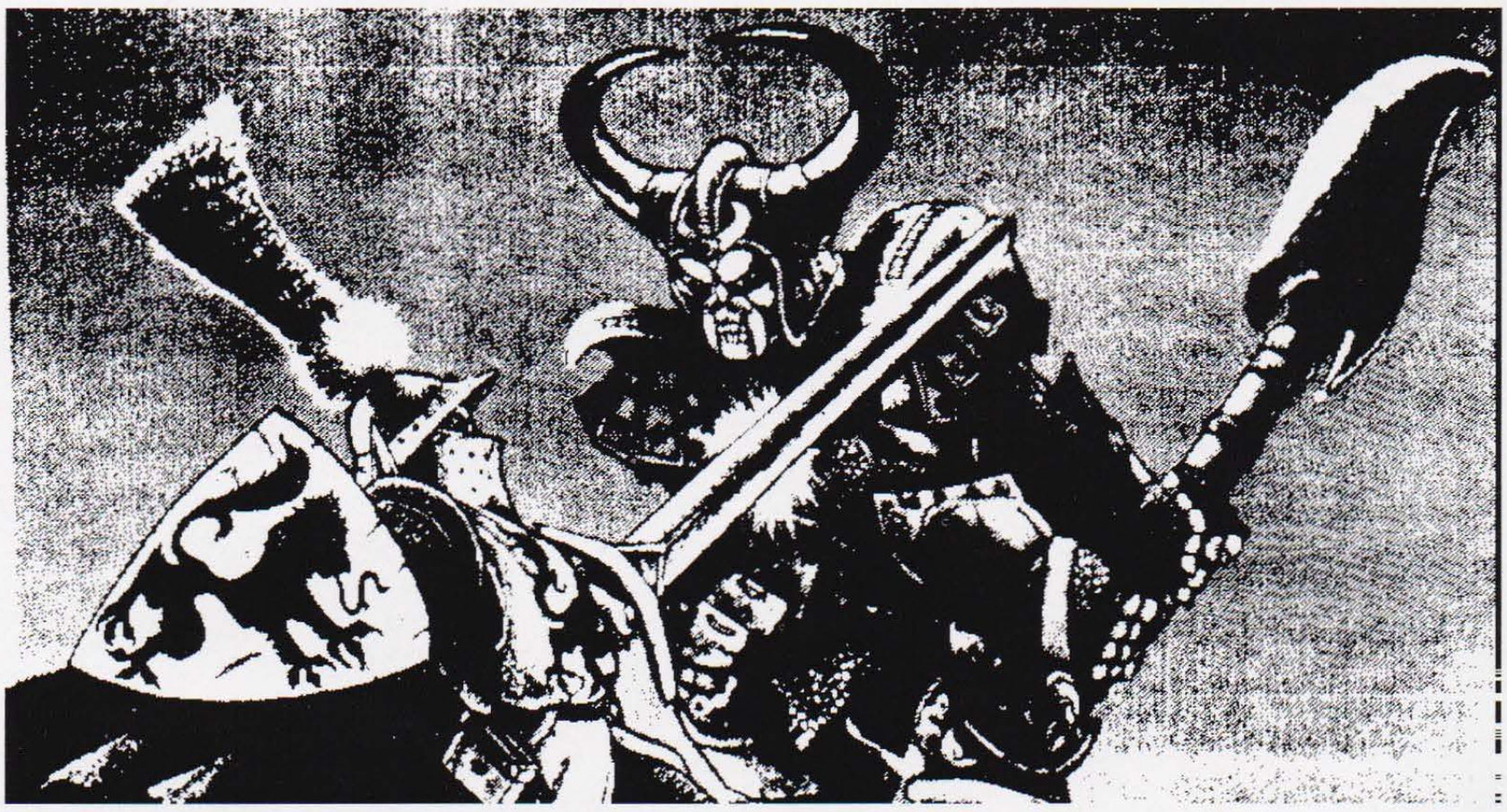
C'E' PROPRIO TUTTO PER INIZIARE A GIOCARE

Il completo manuale di istruzioni (disponibile nel nostro paese, nella versione tradotta in italiano) ci fornisce anche tutte le tabelle per annotare i punti, gli spostamenti, il mappaggio ed il conteggio delle variabili di gioco. Questi schemi vanno chiaramente fotocopiati e distribuiti ad ogni partecipante prima di iniziare il gioco.

UNitamente alla ricca dotazione di miniature (nel prossimo numero vedremo come dipingerle) e di elementi fustellati in cartone, Advanced Hero Quest si rivela quantomai completo e gratificante per il giocatore.

Un RPG che non si adagia perciò sui facili allori della prima versione, ma che si sviluppa ulteriormente, in maniera autonoma, autoeleggendosi come vero e proprio capolavoro. Secondo solo a Warhammer!

Hero Quest E Advanced Hero Quest sono disponibili presso PERGIOCO, MI.



PERGIOCO presenta

Compendio

N°1

Il Catalogo dei Giochi

GIOCHI di RUOLO

MINIATURE
ACCESSORI

VIDEOGAMES

NEW

COMM. 64 SPEC. MSX AMS.

AMIGA
ATARI
IBM e comp.

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

AQUILONI

WAR
games
BOARD

librogame

GIOCHI DI SOCIETA'

MINIGIOCHI giochi di carte

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV

consulta lo leggilo

Consigli, trucchi e strategiE

NEUROMANCER (Interplay, per tutte le versioni):
NUMERI UTILI:
Il nostro BAMA I.D.: 056306118
L'I.D. di Larry Moe: 062788138
Numero di conto alla Bank Gemeinschaft: 646328356481
Numero di conto alla Bozobank: 712345450134
Numero di conto alla Bank Of Berne: 121519831200
Codice di autorizzazione per Berne: LYMA1211MARZ
Codice per il Caveaux della Gemeinschaft: BG1066
Numero della Dixie Flatline: 0467839
Numero di Toshiro: 6905984
Numero di Rombo: 5521426

SKILL CHIPS:

NOME	PERSONAGGIO	UTILIZZO
Coptalk	Larry Moe	Parla all'agente del Donut World
Evasion	Lupus Yonderboy	Scappa dai combattimenti AI
Cryptology	Shiva	Decodifica le password crittate
Hardware Repair	Shiva	Sistema i danni hardware
Bargaining	Julius Deane	Ricompra parti del corpo a poco prezzo
Philosophy	Julius Deane	Abilità di combattimento AI
Phenomenology	Julius Deane	Abilità di combattimento AI
Psychoanalysis	Julius Deane	Sensore di debolezza AI
Icebreaking	Finn	Rompe il ghiaccio più velocemente
Debug	Finn	Sistema i bug del software
Sophistry	Pong Monks	Abilità di combattimento AI
Zen	Pong Monks	Risana durante i combattimenti AI
Logic	Emperor Norton	Abilità di combattimento AI
Software Analysis	Emperor Norton	Fornisce una breve descrizione del software
Musicianship	Emperor Norton	Serve a Zion per raggiungere il Freeside

POSTI DA VISITARE, PERSONE DA INCONTRARE

ASANO'S: Insultate Crazy Edo per ottenere prezzi scontati sull'hardware.
BANK GEMEINSCHAFT: Utilizzate il codice BG 1066 per entrare nel caveaux.
BANK OF BERNE: Dite alla segretaria che volete aprire un conto per poter arrivare all'ufficio del manager.
BODY PARTS STORE: Comprate e vendete organi; utilizzate i Bargaining chips per ottenere sconti.
CHATSUBO BAR: Usate la PAX Machine per pagare ed imparate a guadagnare 10.000 crediti mandando il numero di I.D. 056306118 al General Armitage. Sempre qui potrete ottenere i Cryptology Script da Shiva e i Matrix Restaurant Guest Pass al Gentleman Loser (sempre da Shiva). Infine otterrete i codici di collegamento per il Cheap Hotel, il Regular Fellows, il Consumer Review, l'Asano's World Of Chess, l'IRS ed il Citizen, utilizzabili per ottenere un Free matrix. Shin possiede il vostro deck.
CHEAP HOTEL: Comprate del caviale dal room service e datelo a Crazy Edo per il Comlink 2.0.
CRAZY EDO'S: Barattate con lui il caviale per il Comlink 2.0.
DONUT WORLD: Usate le abilità con il coptalk al livello 1 e 2 per trovare: il Link Code per il database della Polizia di Chiba City, la password crittata per il secondo livello (SNORSKEE), quella del corrispettivo di Fuji (ABURAKKOI), quella del Sea (SMEEGLDIPO). Scoprirete anche che Shiva conosce il database del loser.
GENTLEMAN LOSER: Prendete i chip della cryptology da Shiva ed i Guest Pass. Comprate gli Hardware Repair Chip e chiedetele di "loser" per ottenere il codice di collegamento e la password.
HOUSE OF PONG: Barattate il joystick per i chip Zen e Sophistry.
HITACHI: Vendete i polmoni per gli esperimenti.
HOSAKA: Prendete l'assegno dello stipendio (paycheck).
LARRY'S MICROSOFT: Comprate i coptalk chip
MAAS BIOLABS: Usate la maschera antigas per sopravvivere al virus delle guardie e prendete i Cybereyes.
MASSAGE PARLOR: Comprate informazioni: il link code e la password per i Panther Moderns ed il codice per la Bank Of Zurich Orbital.
MATRIX RESTAURANT: Comprate i chip Logic, Musicianship e Software Analysis; fate domande a riguardo all'Upgrade, per aumentare lo skill e ottenere la password chiedendo "password".
METRO HOLOGRAPHIX: Prendete i chip Debugging e Icebreaking; comprate un joystick chiedendo "joystick".
PANTHER MODERNS MEETING ROOM: Ottenete il security pass per il Sense/Net, i chip Evasion ed il codice della banca.
SECURITY GATE: Entrate come un impiegato Hosaka od un volontario Hitachi.
SENSE/NET: Date il security pass ed il numero di I.D. ROM CONSTRUCT per ottenere un Rom Construct; Dixie Flatline: 0467839, TOSHIRO MIFUNE: 6905984, Rombo: 5521426.
SHIN'S PAWN SHOP: Prendete l'UXB deck ed il Comlink 1.0. Se non possedete denaro a sufficienza lo otterrete gratuitamente.
STREEWALKER: Ottenete informazioni sulla dislocazione delle zone High Tech ed il codice di collegamento con justice.
WAREHOUSE: Prendete la maschera antigas chiedendo "hardware". Prendete i chip Philosophy, Phenomenology, Psychoanalysis e Bargaining. Aggiornate quelli Cryptology, chiedete di Fuji, Hosaka, Musabori, Hitachi e Tozoku; le rispettive password sono: DUMBO, VULCAN, PLEIADES, GENESPLICE e YAKUZA.

COME ACCEDERE AD OGNI COMLINK:
COMLINK 1.0: Prendete il deck UXB al Shin's Pawn Shop
COMLINK 2.0: Comprate il caviale al Cheap Hotel e barattatelo con Crazy Edo.
COMLINK 3.0: Visitate il Massage Parlor e chiedete di acquistare informazioni. Il primo indizio vi offrirà il link code e la password per il Panther Moderns database dove si trova il Comlnk 3.0.
COMLINK 4.0: Si trova al SEA. Chiedete del Modern Bob sul board delle Panthers Moderns per ottenere il codice link. Chiedete al poliziotto del Donut World la password crittata (utilizzate i coptalk skill da Larry Moe). Sfruttate il secondo livello della Cryptology per decodificare SMEEGLDIPO.
COMLINK 5.0: Utilizzate il secondo livello del coptalk al Donut World per sapere che Shiva conosce il database del loser. Chiedete a Shiva del loser per ottenere link code e password del database. Qui ci troverete poi il link code per la Eastern Seabord Fission Authority. Chiedete a Emperor Norton, nel Matrix Restaurant, della "password" per la ESFA dove si trova il Comlink 5.0.
COMLINK 6.0: Leggete il primo messaggio del presidente della Hosaka. C'è scritto che una compagnia giapponese denominata Tozoku lo sta rovinando. Dato che Julius Deane conosce le ditte giapponesi, chiedetegli della Tozoku. Vi darà il relativo link code in modo da poter usare il sequencer 1.0 per la password. Alla Tozoku si trova il Comlink 6.0.

ANTHEADS (Cinemaware, per Amiga):
Tenete premuto il pulsante della cassaforte e fate un giro in senso orario per aprirla; chiaramente dovrete inserire i tre codici che si recuperano durante il gioco, premendo e tirando in su ad ogni numero, facendo lampeggiare lo schermo per conferma. Il nido delle formiche si può localizzare, a partire dal settimo giorno, subito in alto al cratere situato a nord-est della mappa.

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per CBM64/128 su cassetta):
Alla fine del secondo livello, a vite esaurite, non riavvolgete il nastro, ma la sciate che il programma continui a caricare per arrivare, con omini infiniti, all'ultimo livello (quello con il Joker).

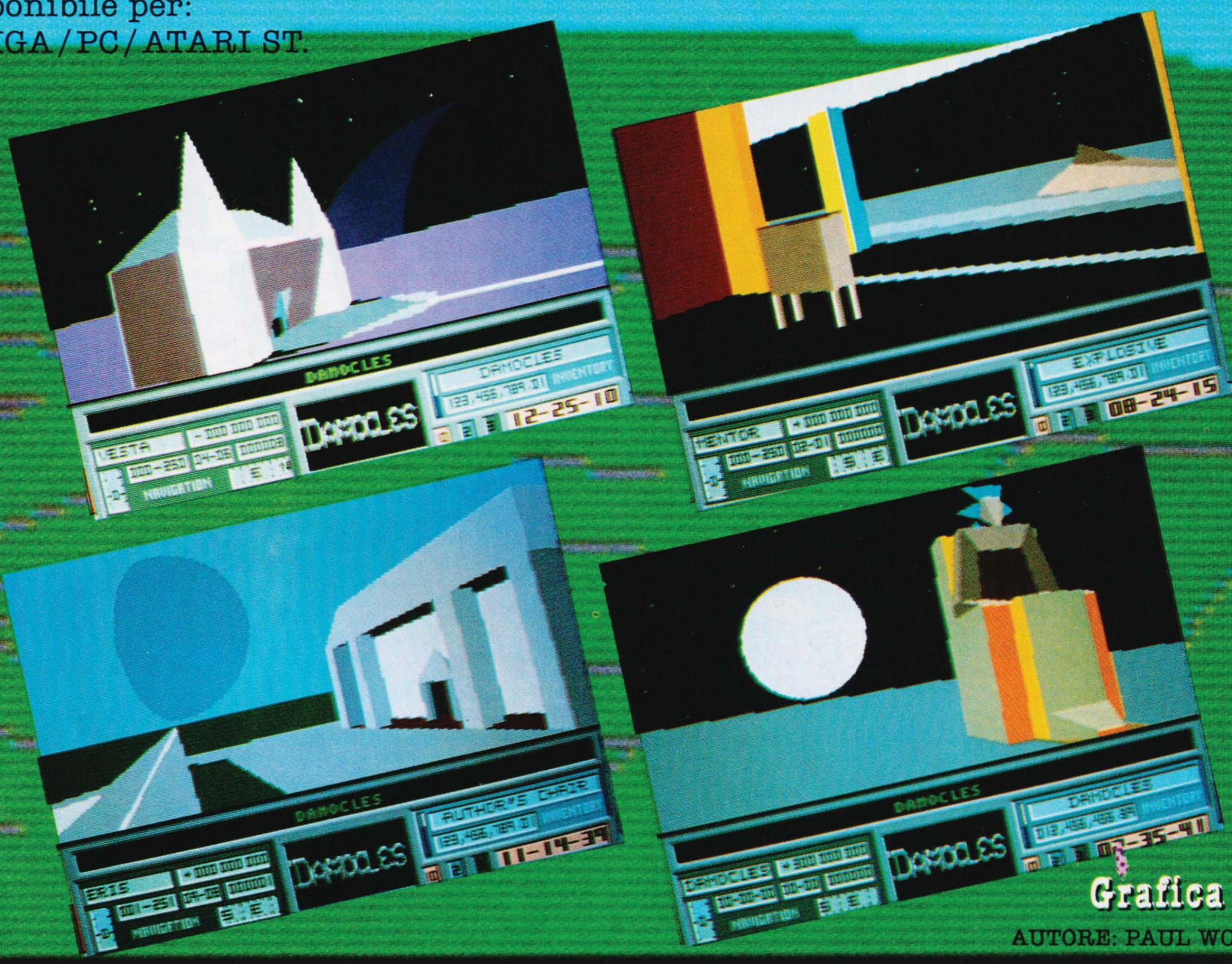
FLOOD (ECA, per tutte le versioni):
Grazie a Stefano Picciolo di Messina ecco le password per i 42 livelli del gioco; bravo Stefano!!!!
1) FROG, 2) YEAR, 3) QUIF, 4) LONG, 5) WORD, 6) FRED, 7) WINE, 8) GRIP, 9) TRAP, 10) THUD, 11) FRAK, 12) VINE, 13) JUMP, 14) NILL, 15) FOUR, 16) GRIT, 17) ZING, 18) JING, 19) LIDO, 20) POOL, 21) HATE, 22) REED, 23) LIME, 24) QUID, 25) WING, 26) FLEE, 27) GIGA, 28) HEAD, 29) LOOP, 30) SING, 31) JOUX, 32) PINK, 33) GOGO, 34) LETS, 35) QUAD, 36) BRIL, 37) EGGS, 38) HENS, 39) NAIL, 40) SOAP, 41) FOAM, 42) MEEK

FIRE & BRIMSTONE (Microprose, per Amiga):
Basta premere il tasto F1 durante la presentazione per scegliere il livello da cui iniziare!

Damocles

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

Disponibile per:
AMIGA / PC / ATARI ST.

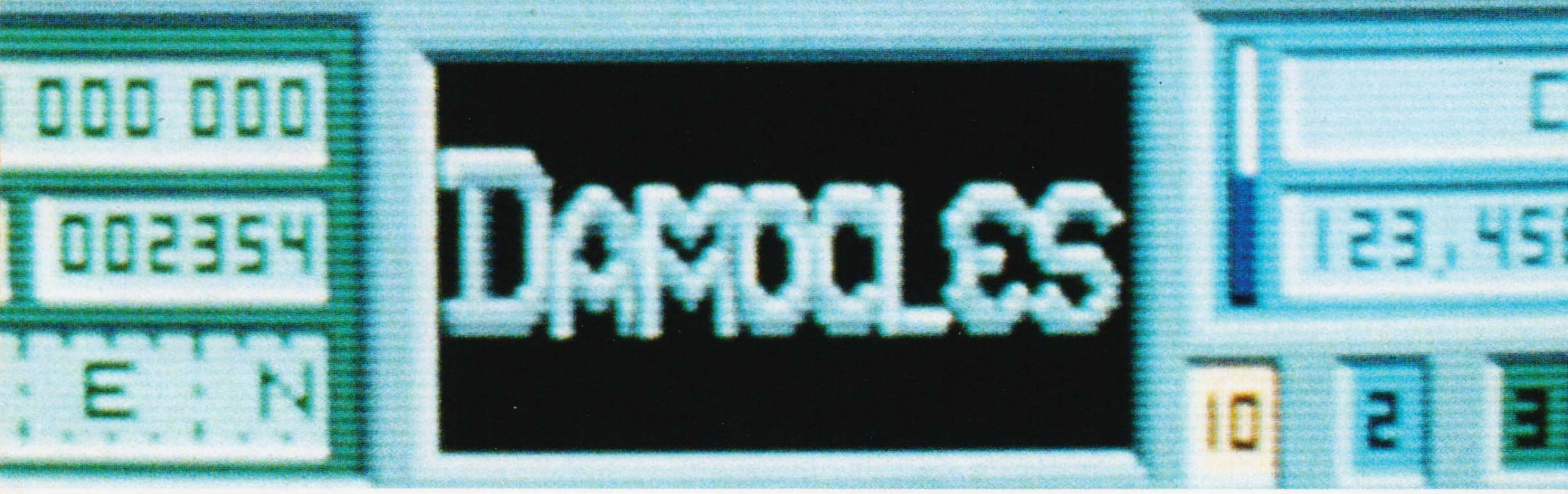


Grafica 3-d

AUTORE: PAUL WOAKES

L'IMPRESSIONE DI REALISMO È SCONVOLGENTE

DAMOCLES



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

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