QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 OTTOBRE - ANNO III N. 19 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& C[illegible]R WORLD

L. 3.000

LE NOVITA' D'AUTUNNO:
ALTERED DESTINY
THE IMMORTAL
STORMOVIK
WINGS

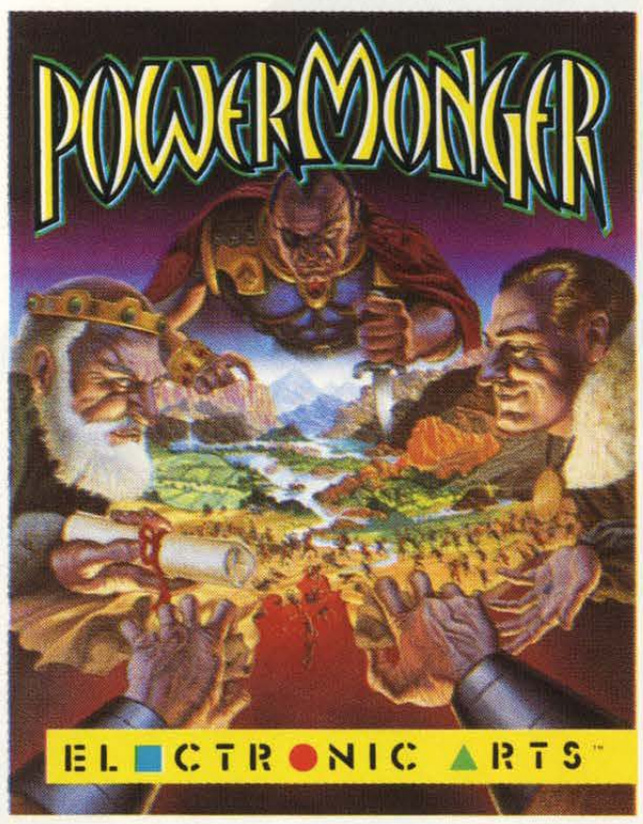


CONTINUA
LA SOLUZIONE
DI:
KEEF THE THIEF

ANTEPRIMA LUCASFILM:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

ERAVATE RIUSCITI A SCONFIGGERE GLI DÈI? ECCO DEGLI AVVERSARI CHE VI FARANNO SCENDERE IN TERRA!

Con Populous, avete sfidato gli dèi. Oggi i vostri avversari sono gli uomini: tre capi tribù violenti e senza scrupoli.



BULLFROG

Amiga e Atari ST. disponibile da Ott. '90. IBM/PC dal 1991.

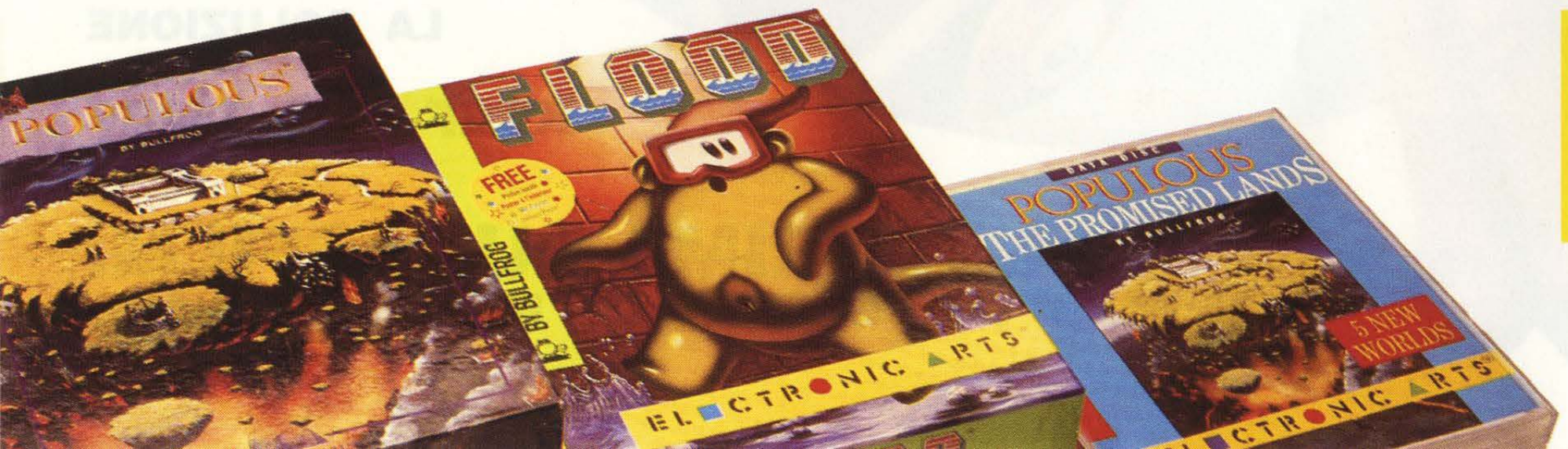
A voi la scelta: essere spietati come loro e rispondere alla forza con la forza o seguire la via dell'astuzia, cercando di affascinare e conquistare gli indigeni.

Così facendo non solo accrescerete il numero dei vostri seguaci, ma riuscirete a mantenere scorte di viveri, indispensabili per assicurarvi la fedeltà del vostro esercito.

Con la grafica eccezionale che ormai contraddistingue Bullfrog, Powermonger è un mondo vivente di montagne, foreste e fiumi, sole, nevi e piogge, dove l'immaginazione e le abilità strategiche riescono ad avere la meglio sulla forza bruta.

Powermonger vi metterà alla prova fino all'estremo, ma se vi rimangono energie per altre avventure, vi aspettano altri titoli Bullfrog.





ELECTRONIC ARTS



"Migliore di Populous", Peter Molyneux della Bullfrog, che ha ideato Populous.

ELECTRONIC ARTS™

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

La Simulmondo di Bologna dopo i vari game di gran premio di formula 1, sta ultimando un altro gioco che probabilmente sarà un altro successione mondiale: Big Game Fishing.

Si tratta di un gioco sportivo di un tipo di sport del tutto nuovo per qunto concerne il campo computerizzato. Si tratta di una gara di pesca al fulmicotone! Il compito riservatoci sarà quello di preparare innanzitutto l'occorrente per poter pescare (quindi esche, ami, lenze, pastura, ecc.). Si potranno così pescare pesci di oltre 350kg. La vendita è prevista per il mese di dicembre.



Big Game Fishing

La Infocom sta ultimando il seguito di uno dei suoi più conosciuti game: Battletech II. Il game conterrà 20 diversi scenari in 5 diversi pianeti.

É prevista la versione per MS-Dos, mentre l'uscita sarà tra brevissimo.

In novembre sarà disponibile dalla Activision un nuovo arcade: Dragon Breed. Il game prende spunto dall' omonimo gioco da bar.

Sostanzialmente si tratta di uno spara-spara dalla bella grafica, é diviso su 6 coloratissimi e straordinari livelli. La disponibilità sarà come di consueto per Amiga, Atari ST, CBM64 ecc.

La SSI sta preparando un nuovissimo game basato sulle avventure del più grande eroe RPG, vi sto parlando infatti di Buck Rogers.

La storia sarà ambientata nel 25 secolo ed il titolo sarà Buck Rogers in the 25th Century - Countdown to Doomsday.

Appassionati di RPG preparatevi dunque, buttate i game che state facendo, e via verso le nuove avventure di Buck Rogers.



Dragon Breed



De Luxe Paint per Atari ST

Day Of Thunder é l'ultimissimo prodotto della Mindscape che prossimamente potrete gustarvi sui vostri monitor. Il game é tratto dall'omonimo film di Tom Cruise e trae spunto dal circo delle corse automobilistiche. La grafica di Day of thunder é vettoriale.

Dalla Eca arriva anche per Atari St il tanto atteso De Luxe Paint. Non abbiamo molte notizie in merito ma solo questa bellissima foto! A presto la recensione di uno tra i più conosciuti tool grafico.Unica notizia certa é il prezzo: Lit 199.000 ed.é distribuito dalla CTO

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:
SEARCH FOR THE KING by Accolade

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.

Finalmente lo staff di VG&CW si è rimpolpato definitivamente, almeno fino alle prossime vacanze, dopo eclatanti scorribande fieristiche! Tali e tante sono le novità e le anteprime che fioccano sulle pagine di questo, come dei prossimi numeri, da farci desistere dall'elencarle tutte. Se infatti SIM e SMAU non offrono particolari bocconcini prelibati, parecchi ne ha sfornato il CES londinese cui hanno preso parte i nostri inviati. Non ci siamo allora limitati a tradurre dall'inglese le impressioni di chi era là, ma ci siamo andati di persona, proprio perchè certe cose è meglio toccarle con mano e non raccontarle per sentito dire, naufragando in un mare di contraddizioni, frottole, e fumo, sempre più denso! Mi sembra di risentire quell'assurda cantilena di chi addita, come inviati all'estero, gente che non ha mai visto nemmeno l'ufficio accanto a quello dove lavora: roba da matti, anzi, da bambini!

SOMMARIO

WORLD NEWS

UTILITY

STOS

RISPOSTE AI LETTORI-HOT MAIL

GAMES

BREACH 2
ALTERED DESTINY
THE IMMORTAL
SUBBUTEO
MATRIX MARAUDERS
WINGS
BATTLE CHESS II: CHINESE CHESS

STRATEGIES

STORMOVIK
THE GLOBAL DILEMMA: GUNS OR BUTTER

ADVENTURES

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
LORD OF THE RINGS

NEWS RELEASES

MAGIC FLY
THE LAST NINJA 2
FUTURE WARS
G.P. TENNIS MANAGER

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

KEEF THE THIEF

UNIVERSO PARALLELO

LE MINIATURE DI 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 E N. 19 OTTOBRE
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
ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90

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 / 465022 Dalle ore 19.00 alle ore 21.00 dal lunedi al venerdi.

Ti tocco, non ti tocco...
Ci siamo lasciati con gli sprite e da loro riprendiamo. Vi sarete certamente accorti che i comandi elencati nella puntata precedente non comprendevano l'intero set di istruzioni che lo Stos dedica alle animazioni. Oggi continueremo la veloce carrellata illustrando comandi e funzioni riguardanti la lettura del joystick ed il controllo delle collisioni.
Alcuni comandi, tuttavia, verranno intenzionalmente tralasciati perché molto semplici, di scarso interesse in questo momento o per la presenza sul manuale originale di chiarissime istruzioni anche per chi non conosce l'inglese alla perfezione.

x=COLLIDE (n,1,a)
La funzione Collide ci permette di ottenere informazioni sulle eventuali collisioni tra due o più sprite. Dobbiamo passare attraverso il parametro n il numero dello sprite che vogliamo controllare. Come sapete può essere compreso tra 0 e 15 con 0 indicante il mouse. E' necessario anche stabilire la sensibilità del contatto da testare; bisogna definire perciò larghezza "1" ed altezza "a" che, a partire dall'Hot-spot dello sprite, formeranno un rettangolo sensibile all'ingresso di altri sprite. La variabile conterrà dopo la lettura un valore contenente la lista degli sprite entrati in collisione con quello controllato da noi. In questo numero x ogni bit rappresenta il rispettivo sprite così se ad esempio nella funzione x=Collide (1,10,10) il bit 3 di x é uguale ad 1, vuol dire che lo sprite 3 si é avvicinato a meno di 10 pixel dallo sprite 1.
Per controllare bene ogni bit anche in presenza di collisioni multiple é comodissima la funzione BIST. Se avete problemi con i bit fate come suggerisce il manuale: inserite un comando del tipo PRINT COLLIDE (1,10,10) nel vostro programma e potrete così vedere i valori rispetto ad ogni collisione che vi interessa.

x= DETECT [n]
Se la collisione che volete controllare é di tipo Sprite-Sfondo, questa funzione risolve i vostri problemi. Indicando con "n" il numero degli sprite da testare otterrete in x il valore del colore sopra il quale attualmente l'Hot-spot dello sprite stesso. Naturalmente sapete tutti cos'é un Hot-spot ma vale la pena di ricordarlo. L'Hot-spot é quel punto invisibile all'interno di uno sprite al quale fanno riferimento tutte le istruzioni di posizione. Normalmente, come succedeva per gli sprite del 64, viene posizionato sull'angolo in alto a sinistra dell'animazione ma, attraverso lo sprite editor dell STOS é possibile settarlo in un qualsiasi punto all'interno del sprite. Comodo vero?!?

SET ZONE n,x1,y1 to x2,y2
Oltre alla possibilità di testare le collisioni Sprite-Sprite e Sprite-Sfondo, abbiamo a disposizione ben 128 zone rettangolari di misura libera che possiamo tenere sotto controllo per rilevare l'eventuale ingresso in esse di sprite e/o mouse. Il parametro n distingue numericamente queste zone e può variare da 1 a 128. Con x1,y1 diamo le coordinate dell'angolo in alto a sinistra della zona e con x2,y2 le completiamo con l'angolo in basso a destra.

t=ZONE [n]
Con questa funzione otteniamo il numero di zona "t" precedentemente definita, nella quale lo sprite n é entrato. Ovviamente se "t" é uguale a zero lo sprite [n] non é entrato in nessuna zona. Attenzione!! Nella definizione delle zone noi possiamo anche sovrapporre più zone o parti di esse; la funzione ZONE però ci ritornerà solo il valore della prima zona incontrata dallo sprite.

RESET ZONE [n]
Questo comando cancella le zone definite dal precedente SET ZONE. Se il parametro opzionale "n" viene specificato, viene cancellata solo la zona indicata da queto numero.
Per la lettura del joystick lo STOS dispone di istruzioni dedicate molto semplici: la funzione "t"=JOY ritorna il valore del primo joystick sulla variabile "t" dove

il bit 0----------indica un movimento in sù
il bit 1----------indica un movimento in giù
il bit 2----------indica un movimento a sinistra
il bit 3----------indica un movimento a destra
il bit 4----------indica la pressione del tasto del fuoco;

é possibile anche la lettura "diretta" di ogni risposta con le seguenti funzioni dedicate rispettivamente ai movimenti a sinistra, destra, sù, giù ed al fuoco:
t=JLEFT
t=JRIGHT
t=JUP
t=JDOWN
t=FIRE
Per tutte queste funzioni "t" ritorna -1 (TRUE) se la condizione viene soddisfatta oppure 0 (FALSE). Avrete sicuramente notato con disappunto che é proprio impossibile riuscire a leggere i valori ritornati dal secondo joystick eventualmente inserito al posto del mouse. Per poterlo fare é necessario disporre della DOUBLE Joystick Extension inclusa dalla Mandarin nella confezione del gioco CArtoon Capers programmato interamente in STOS basic e venduto con molto successo in Inghilterra. Se vi interessa averla e non riuscite a trovarla potete chiedere informazioni alla STOS HOT LINE il cui numero si trova su queste pagine. Per chi già la possiede, elenco i comandi disponibili.

STICKS ON/OFF
Abilita o disabilita la lettura del secondo joystick. naturalmente con lettura abilitata il mouse e tutti i suoi comandi sono inutilizzabili. Ricordo ancora che in un programma compilato deve essere sempre presente oltre alla istruzione STICKS ON anche la sua complementare STICKS OFF. Questo anche se il programma non la userà mai.

t=STICK1
t=STICK2

Questa estensione viene abilitata dal comando precedente questa funzione ci restituiscono un valore contente le informazioni sul movimento della leva secondo la seguente tabella:
bit 0 -------sù---- valore 1
bit 1 -------giù---- valore 2
bit 2 -------sinistra---- valore 4
bit 3 -------destra---- valore 8
bit 4 -------non usato
bit 5 -------non usato
bit 6 -------non usato
bit 7 -------tasto del fuoco ---- valore 128

La funzione STICK1 ritorna stranamente il valore del secondo joystick, quello inserito nella porta mouse. In un programma compilato non ci viene restituito il valore corretto di STICK2 se prima, almeno una volta, non abbiamo letto l'altro con la funzione STICK1.

Come vi avevo annunciato la puntata precedente, iniziamo la scrittura di un piccolo game commentando linea per linea le sue istruzioni. Sì avete ragione, é brutto dover aspettare la prossima puntata per vedere come va avanti, però VG&CW grazie al cielo é quindicinale! Questa prima parte non fa altro che disegnare lo schermo di gioco ed inizialmente alcuni valori. Per rendere il listato corto, ho utilizzato un banco di sprite presenti nel disco accessori della confezione originale. Non dovete far altro che copiarlo sul disco ove salverete il programma.

50 prepara lo STOS eliminando il cursore lampeggiante, nascondendo il mouse cancellando i tasti funzione in alto.
60 Carica il banco degli sprite.
70 Setta dei nuovi valori per la palette di colori.
80-220 Aiutandosi con alcuni cicli for-next si disegna lo schermo

utilizzando come mattoncini alcuni sprite. Il comando PUT SPRITE n copia uno sprite definito da n nello schermo alla posizione attuale.
230 Spegne tutti gli sprite
240 Assegna agli sprite le giuste immagini
250-260 Inizializza alcune variabili.
270-320 Disegna un indicatore su schermo.

Come esercizio provate a rendere invisibile lo schermo per evitare che si vedano gli sprite muoversi durante il disegno. Visualizzate poi, ad operazione completata, il tutto.

```
10 rem ****************************
20 rem * PASSAGGIO MORTALE - VG&CW *
30 rem *   andrea cucchetto 1990   *
40 rem ****************************
50 flash off : key off : curs off : scroll off : hide
60 load "a:\back.mbk",1
70 palette $0,$333,$555,$777,$330,$3,$5,$7,$550,$300,$500,$700,$770,$30,$50,$70
80 for Y=0 to 199 step 16
90 sprite 1,1,y,13 : wait vbl : put sprite 1
100 sprite 2,304,y,13 : wait vbl : put sprite 2
110 next y
120 for x=0 to 319 step 16
130 sprite 1,x,0,13 : wait vbl : put sprite 1
140 sprite 2,x,184,13 : wait vbl : put sprite 2
150 next x
160 for x=16 to 303 step 16
170 for y=8 to 176 step 16
180 sprite 1,x,y,17 : wait vbl : put sprite 1
190 next y
200 next x
210 sprite 1,16,8,2 ; wait vbl : put sprite 1
220 sprite 2,288,168,2 : wait vbl : put sprite 2
230 off
240 sprite 1,16,10,9 . sprite 2,160,88,25
250 dim BOARD (18,11) : XB=1 : YB=1
260 PC=0
270 ink 7 : bar 20,190 to 299,199
280 ink 6 : bar 25,191 to 294,199
290 ink 5 : bar 30,192 to 289,199
300 paper 5 : pen 12
310 locate 4,24 : print "CASELLE MORTALI CONFINANTI :" ;PC
320 goto 320 : rem LINEA PROVVISORIA
```

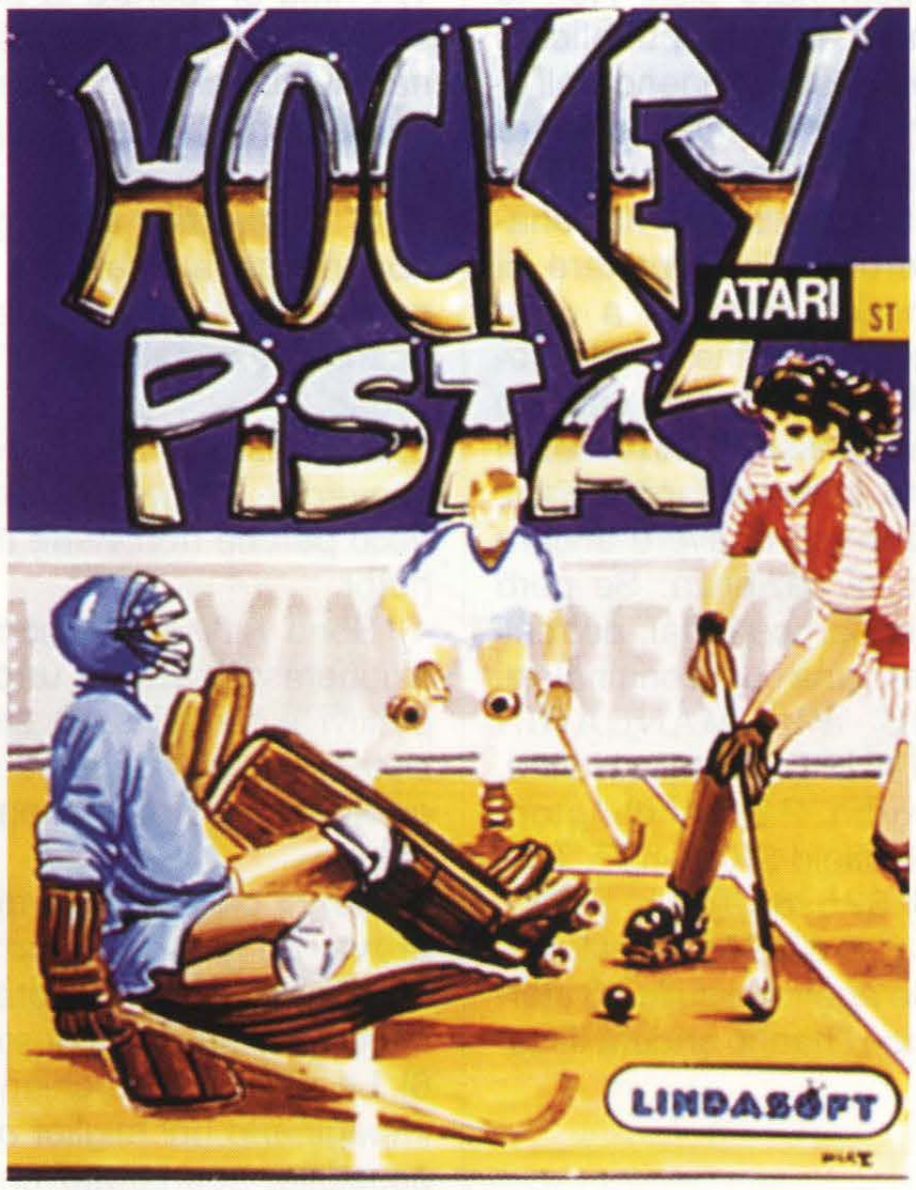

ADESSO I PROTAGONISTI DEL VIDEOGIOCO SIETE VOI!

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 averlo chiamate: LINDASOFT via Pindemonte 15 20052 Monza
Tel. 039/381328 oppure 039/835052.

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Spett. Redazione, chi vi scrive è un ragazzo di 17 anni che risponde al nome di Sandro Paganini (vi ricordate di me, vi avevo spedito la soluzione di Dragon's Lair II che avete pubblicato nel N. 11). Il motivo che mi ha spinto a scrivervi è il seguente. Mentre leggevo la mitica rubrica della posta del numero 15 della vostra rivista, notai tre lettere che, in poche parole, vi accusavano di truffa. Mi riferisco in particolare alla missiva di Jacopo Prisco di Milano. Tanto per cominciare, mi sembra piuttosto stupido mettersi a criticare un voto dato a due giochi, sia perché esso è assegnato da una persona esperta, sia perché un 7,3 dato a giochi come Pipemania e come E-motion mi sembra addirittura esagerato. Non mi sembra poi il caso di drammatizzare troppo sulla questione riguardante l'A-MIGA-DRIVE, sia perché io ritengo VG&CW la migliore, la più competente rivista del settore, sia perché come dice Jacopo stesso "tutti quelli che ne capiscono qualcosa sanno che tuttociò è un pesce d'aprile". Trovo inoltre stupida la presa di posizione di Jacopo, il quale non solo afferma (anche se non direttamente) di essere un esperto di computer, ma anche che i lettori di VG&CW sono dei tonti perché non sanno cos'è il Guru Meditation, come richiedere gli arretrati ecc. A questo punto, mi viene spontanea una domanda: come mai un ragazzo così "esperto" di computer come Jacopo compra una rivista come la vostra fatta, a suo giudizio, solo per i principianti e come mai, invece di criticare il fatto che i trucchi per vincere ai giochi siano sempre gli stessi, non ne scopre lui qualcuno nuovo? Con questo ho finito, vi ringrazio e vi saluto cordialmente.
P.S. Hei jacopo, hai visto che la tua lettera l'hanno pubblicata
P.P.S. Siete fantastici continuate così.
SANDRO PAGANINI OLEGGIO NO

Caro Sandro, la tua lettera è proprio del tipo che si commenta da sola; se fosse arrivata prima ci avresti risparmiato una risposta in più a Jacopo! Ciao!

Egr. Redazione, chi vi scrive è un vostro appassionato lettore che giudica la vostra rivista, insieme ad un'altra alla quale sono abbonato, la migliore del settore. Sono un felice possessore di Amiga ed ho letto con interesse la vostra mega recensione sullo STOS, il potentissimo linguaggio per la programmazione di videogames che gira su tutti gli "Essetì". Proprio per questo argomento ho deciso di scrivervi, e vi prego di rispondere alle domande che porrò. Ho già toccato con mano una versione pirata dell'AMOS, la versione Amiga dello STOS, acquistata da un amico, e non ho resistito alla tentazione di copiarmela. Però non sono soddisfatto di questa copia, proprio perché non è originale. Vorrei quindi sapere da voi per quanto tempo dovrò ancora aspettare per ottenere una copia originale di suddetto programma e vi pregherei inoltre di fare anche per Amiga una mega recensione come avete fatto per l'ST.
Vi ringrazio fin da ora perché so' che non tradirete la mia fiducia ma che pubblicherete la mia lettera.
Cordialmente vostro.
DAVIDE LUCCHESI

Caro Davide, la recensione dell'AMOS e le relative rubriche giacciono, già da tempo, nei nostri hard disk. Non le abbiamo ancora pubblicate perché si sta definendo all'orizzonte una probabile opera di importazione da parte di qualche distributore nazionale. Perché allora parlare di "chimere" pagabili a caro prezzo in sterline e all'estero?! Molti ci hanno criticato perché spesso diamo i costi in sterline, senza recapiti italiani, perciò cerca di avere ancora un po' di pazienza. Se però proprio non ce la fai, potresti ordinare una copia originale di AMOS alla MANDARIN SOFTWARE, Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield SK10 4NP. Tel.: 0044-625-859444, FAX.: 0044-625-879961. Il costo dovrebbe aggirarsi sulle 50 sterline (non l'hanno ancora fissato!).

Spett. VG&CW, sono THE WOLF e vi ho già scritto poco tempo fa. Questa volta non faccio proteste ma domande:
1) Ho acquistato FUTURE WARS, il bellissimo gioco della DELPHINE. Ho la vostra soluzione, ma quando i Crughons mi richiudono in cella mi blocco perché non trovo la capsula di gas come la definite voi. Dov'è?
2)Sempre riguardo a FW: non riesco a registrare una partita, anzi, la partita si registra, ma non si ricarica (ho l'originale: manuale inglese 20 pg. manuale tradotto 4 pg.).
3) Ho sentito che la SYSTEM 3 sta per convertire per i 16 BIT "LAST NINJA 2", "TUSKER","MYTH" e "VENDETTA". Perché "LAST NINJA 1" non viene nominato?
4)Cosa ne pensate dei giochi nominati nella domanda 3)?
5)Con l'"A-MIGA TOAST" i toast sono buoni come i normali?
6)Quando fate le soluzioni, perché non le dividete in paragrafi? In questo modo possiamo leggere solo ciò che ci interessa senza stare troppo tempo a cercarlo.
7)Quando uscirà THE LAST BATTLE ossia il tie-in di Kenshiro per i 16 BIT?
8)I voti dateli in percentuale (MAX 100%) e siate più severi: ci sono troppi 9 cioè VG&CW YEP!

Caro "Lupo", ecco le risposte ai tuoi quesiti.
1) Prima di liberare la principessa Lana, bisogna esaminare il tubo di vetro, guardando per terra c'é la capsula di aria.
2) E' impossibile che il gioco non riesca a ricaricare una partita salvata: occhio, perché anche gli originali a volte "sbagliano"!
3) La System 3 non dovrebbe convertire anche Last Ninja 1, ecco perché non viene nominato!
4) Sono tutti ottimi giochi di azione/esplorazione, un po' ripetitivi e basati sullo stesso sistema di interazione e svolgimento che a lungo andare stanca.
5) No, di più, mooolto di più; prova un po' a formattare 880K di sottilette e vedrai come ci guadagnerà il gusto!!!!
6) Le soluzioni cerchiamo di impaginarle nel miglior modo possibile: soprattutto ci interessa la quantità!!
7) Mistero?!?!?
8) Le percentuali poi c'è qualcuno che ancora non le capisce troppo bene (soprattutto i rimandati a settembre in matematica e ragioneria!). Gli YEP! sono meritati, perché toglierli?!
Ciao! Anzi, Uaooooooooooooooo! (Ululato di The Wolf!)

Spett.Redazione, sono un ragazzo di 20 anni, frequento il primo anno di Scienze dell'Informazione (ormai quasi il secondo) e vivo nel magico mondo dei computers da quando apparve per la prima volta lo ZX-81, il mio primo computer. E da allora di riviste ne ho lette tante, ma devo dire che sicuramente la vostra è una delle migliori che abbia mai letto. Ma ora veniamo al nocciolo. Per maggiore chiarezza preferisco articolare i miei quesiti, le opinioni e tutto ciò che ho da dirvi in vari punti.
1) Ve lo avevo già chiesto tempo fa, ma visto che non ho visto ancora la soluzione, ve lo richiederò: aiutatemi in ULTIMA III, vi prego!
2) Devo dare atto a Tristano Onofri di Ravenna che vi scrive sul numero 13 che ha pienamente ragione. Io mi sono sinceramente rotto le scatole di prendere delle bidonate anche da case "rispettabili". Le ultime due bidonate risalgono all'estate scorsa; da allora non ho più comprato nessun gioco originale. ma neanche piratato!) solo NAVY MOVES, che mi si impianta nella seconda parte e ULTIMA III che, dopo aver speso la bellezza di 59.000 lire si è scassato alla quinta o sesta partita (ebbene si, dopo di ciò me ne sono procurato una copia pirata! Dopo aver speso quei soldi voglio almeno togliermi la soddisfazione di finirlo).
Basta essere presi in giro! Come sperano le software house di eliminare la pirateria? Io personalmente, sono stufo di comprare giochi che non vanno o non sono come ci si aspettava, ho deciso di procurarmi software pirata. Se poi il gioco mi piacerà allora comprerò l'originale, altrimenti ciccia. Potrò restarmene col cuore in pace senza il pensiero di aver buttato via come minimo 25.000 lire per qualcosa o che non và o che non mi piace.
3) Ne approfitto per una richiesta, forse un po'troppo "esosa" ma ci provo. Io ed un gruppo di miei amici stiamo orga-

nizzando una rivista universitaria dedicata ad AMIGA, IBM e Comp. Vorrei sapere se per i nostri articoli o per i trucchi potremmo ispirarci alla vostra rivista. Naturalmente quando accadrà verrà segnalato sulla rivista stessa la fonte delle nostre informazioni (cioè voi) e tutto ciò in ogni caso il mese dopo l'uscita del vostro numero dal quale trarremmo spunto in modo da non farvi concorrenza. Le notizie sarete così sempre voi i primi a darle. Il numero 0 è previsto per gennaio. Pensateci e fatemi sapere, per favore. Grazie!
4) Concludo dicendo che forse potremo sopportare qualche pagina in più di pubblicità se ciò significasse più pagine di notizie o una riduzione del prezzo di copertina. Vi saluto e vi ringraziano per la pazienza concessami.
FABRIZIO LODI

Caro Fabrizio, via alle risposte!
1) Tieni duro, aiuti in arrivo!!!
2) Le tue motivatissime affermazioni toccano direttamente uno degli aspetti più controversi della disputa tra originali o copie. Se i negozianti potessero far provare i giochi, se i distributori fornissero copie demo, se i prezzi venissero sensibilmente abbassati, senza troppi paroloni e "fumo" e se... qui in redazione avessimo le ali lavoreremmo all'aeroporto! In linea di massima, provare un gioco e poi comprarlo originale sarebbe l'unica soluzione concreta. Speriamo che chi deve intendere... intenda (la roulotte la lasciamo a casa!).
3) Come forse non sai, esistono regolamentazioni legali e tecniche che prevedono il pagamento di grosse cifre per acquistare i diritti di qualsiasi periodico, sfruttandone i contenuti in parte o nella loro globalità. Copiare dunque spudoratamente da VG&CW non solo potrebbe causarti qualche grosso problema legale, ma soprattutto uno scarsissimo interesse dei probabili lettori che troverebbero la tua rivista, vecchia, copiata e superata. Meglio dunque utilizzare la farina del proprio sacco e... farci concorrenza!!
4) Prima o poi, stanne certo, le pagine aumenteranno e a la grande! Ciao!

Gentile redazione, che vi scrive è un possessore di un ATARI STF 1040 che ha qualche domanda da fare.
1) Sul numero 12 del 30 maggio 1990, nella rubrica consigli, trucchi e strategie ho letto il sistema per mettere l'energia infinita a Robocop e dopo numerose prove sono giunto alla conclusione che o il trucco è errato o sono io che non sò applicarlo. Concludendo nella rubrica c'era scritto così "ENERGIA INFINITA? METTETE IL GAME IN PAUSA, DIGITATE "BEST KEPT SECRET" E RICOMINCIATE A GIOCARE (in che senso ricominciate a giocare?). potete darmi una spiegazione più esauriente?
FABRIZIO CICCHELLI

Caro Fabrizio, il "Ricominciate a giocare" significa che devi togliere la pausa e metter nuovamente mano al joystick. Se il trucco non dovesse ancora funzionare ti rimandiamo alle spiegazioni più esaurienti che abbiamo già avuto modo di pubblicare qualche numero fa; relativamente a questo problema c'è infatti da dire che non tutte le versioni prodotte dei programmi originali sono ugualmente compatibili con i cheat mode; ciò significa che a volte, gli stessi game designer decidono, al terzo o quarto migliaio dello stesso prodotto, di rimuovere il cheat mode che qualcuno ha nel frattempo scoperto. Che ci vuoi fare, c'est la vie!

Superba, magnifica, strabella rivista VG&CW: è la prima volta che scrivo e ho scelto voi perché siete il meglio del meglio.
1)Ho comprato un gioco che si chiama: Scary Mutant Space Aliens From Mars" però non ho ancora capito come si esce dalla "Bedroom". Il computer mi dice che ci sono sue porte, una a sud e una ad est e una finestra; gli oggetti che raccolgo sono: una penna un giornalino, e una mazza, ho provato a rompere la finestra con la mazza ma non succede niente. come posso fare?
Cordialissimi saluti.
Niccolò Venturoli S.Felice Circeo

Scary Mutant Space Aliens From Mars è forse la più difficile adventure mai pubblicata per Amiga. Indipendentemente dal fatto che, qui in redazione iniziamo a sospettare la presenza di qualche erroraccio di programmazione, anche noi siamo bloccati al tuo punto. Qualora dovessimo riuscire a proseguire documenteremo il tutto, come sempre in esclusiva, sulle pagine di VG&CW!

Gentile redazione sarei contento se mi potreste inviare precisazioni sulla soluzione di "Maniac Mansion" pubblicata sul numero 8 del 30 aprile 90. Ho trovato difficoltà di svolgimento sin dall'inizio con alcune imprecisioni... Gradirei una risposta presso il mio indirizzo indicato sulla lettera. Grazie
Andrea Nardi-Dei
Fiesole (FI)

Andrea noi solitamente non rispondiamo direttamente al lettore ma, come stai notando, solo tra le righe di questa rubrica. Se comunque vuoi qualche precisazione, comunicala immediatamente in redazione in modo da poter capire l'errore in cui i risolutori sono incappati! Ci teniamo inoltre a sottolinerare a priori che non sempre possiamo essere infallibili, sia noi, sia chi ci spedisce le soluzioni.

Gentile redazione,
sono un neofita in materia e ho comprato la vostra rivista che comunque ritengo interessante. Vi scrivo per chiedere gentilmente se poteste inviarmi alcuni indirizzi dei rivenditori dei giochi che pubblicizzate. Sarei particolarmente interessato al "Dragonflight" della Grandslam & Thalion che appare in seconda pagina del numero 9 del 15 maggio 90. Probabilmente la mia richiesta per vari motivi non sarà esaudibile, ma vi sarei grato se poteste darmi qualche indicazione. Io abito in una zona vicina ai centri di Bassano del Grappa, Treviso, Padova ed é eventualmente per questi centri che avrei bisogno di qualche indicazione. Naturalmente mi prendo carico delle spese postali per una risposta da parte vostra visto che la richiesta probabilmente non é del tutto diciamo così "legale".
Vi ringrazio fin da ora...
Alessandro Siena
Castelcucco (TV)

Gentilisssssssimo lettore,
non possiamo certamente elucubrare un listino forgiato apposta per te di tutti i rivenditori Leader ma "comunque" ti proponiamo il telefono della suddetta ditta ove potrai richiedere le informazioni relative ai tuoi "comunque" squisiti quesiti 0332/212255. "Comunque" bando alle cance che di cavolate fin qui ne sono state dette abbastanza! Non riusciamo a capire cosa vuoi da noi, se l'indirizzo del pirata Barbanera sito in zona Veneta o informazioni relative alla effettiva vendita del programma, oppure ancora dove poter reperire il programma nella tua zona!?!?!
"Comunque" sappi che Dragonflight nonostante l'anticipazione pubblicitaria é stato posto in vendita solo dai primi di settembre.
"Comunque" scusaci se siamo stati un po' troppo sfottò nei tuoi confronti, ma quando ci scrivono arieggiando qualcosa di losco andiamo tutti su tutte le furie!

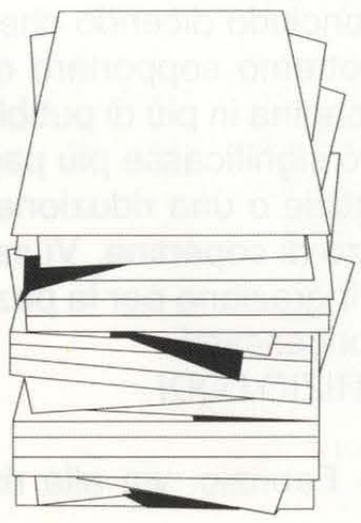
Spett.le VG&CW,
possiedo l'Olivetti PCS 86 e vorrei sapere quale compatibile usate per recensire i giochi e la sua velocità in MHZ. Vi sembrerà una richiesta strana, ma ve lo chiedo semplicemente per valutare la giocabilità che può avere un gioco sul mio PC.
Ho recentemente ordinato alla megabyte la Sound Blaster: causerà ulteriori rallentamenti dei programmi al mio computer?
Ho letto con molto interesse l'articolo sul software di pubblico dominio; ho notato però con dispiacere che i programmi venduti si rivolgono solo agli utenti di ST e Amiga: e per i PC?
Un suggerimento per Mechwarrior: nel caso dobbiate vendere un Mech, fatelo nella città di GOODNA sul Pianeta Marik, vi pagheranno profumatamente!
Cordiali saluti
Pozzi Dario
Busto A. (VA)

E' effettivamente un po' strana come domanda, non ci é

mai capitato che un lettore ci chiedesse quale computer utilizziamo per recensire i programmi. La tua curiosità non può essere appagata pienamente perché non utilizziamo sempre lo stesso computer ma variamo su tre computer diversi e precisamente sono due 80286 (parliamo di microprocessori per non fare pubblicità) ed un 386 con velocità che variano dai 12 ai 25 MHZ. Inoltre bisogna anche specificare che il clock non é l'elemento di primaria importanza per possedere una migliore giocabilità, ciò che sostanzialmente conta, é la struttura di programmazione del game.
Durante la prova da noi effettuata sulla Sound Blaster non si sono verificati in nessun modo rallentamenti nè nelle animazione, nè nell'esecuzione del game.
Per quanto riguarda i programmi di Pubblico Dominio, noi siamo stati contattati solo da Software house che si occupano di Atari St ed Amiga, per i PC ti consigliamo di rivolgerti al mercato statunitense leggendo magari qualche rivista americana specializzata. Ciao e grazie per il consiglio su Mechwarrior.

Spett.le redazione,
sono un accanito lettore dotato di un MS-DOS con scheda VGA e appassionato di adventure e RPG (tra l'altro sono anche un buon dungeon master). Vorrei farvi alcune domande.
1) Vi seguo anche per i vostri supermegafantasticitrucchi (a proposito ne avete qualcuno per Grand Prix Circuit della Accolade e Summer Games della US.Gold), ma come fate a procurarveli? Ve li spediscono le case costruttrici o cosa?
2) Perché la maggior parte dei giochi per MS-Dos non usa la scheda VGA costringendomi ad usare la Ega?
3) Per un buon adventure mi consigliate: Indiana Jones and the last crusade, Future Wars, o the Heroes of the Lance?
4) Vorrei acquistare un joystick senza spendere molto: voi a quale date la preferenza?
Ringraziandovi anticipatamente per la risposta ed elogiandovi per la rivista, vi saluto.
Alberto Mazzoni
Firenze

Caro Alberto, non sei proprio il solo, qui in redazione la febbre dei sotterranei dalle mille stanze ha contagiato tutti (Mirko docet!).
1) I trucchi e le soluzione arrivano da lettori e redattori di VG & CW che appassionatissimi risolvono o trovano qualche interessante trucco da proporre a tutti.
2) La diffusione della scheda VGA non ha ancora raggiunto un surclassamento in fatto di vendite della tanto chiacchierata EGA. Statisticamente esistono ancora pochi utenti che posseggono la VGA (anche se sono in continuo crescendo) e questo é un motivo più che valido per le software house.
3)Visti i tuoi gusti Heroes of the Lance della SSI
4)Non lo comprare perché sarebbero solo soldi spesi inutilmente. E' molto più precisa la tastiera e non occupa una slot del tuo computer!
Grazie per gli elocci!
Ciao Abbetto.



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. 750.000 ivato
- **C64** 270.000 ivato
- **A 2000** garanzia comm. 1.600.000 ivato
- **Stampanti** da 300.000 ivato

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

BREACH 2

IMPRESSION - OMNITREND SOFTWARE
IBM - AMIGA - ATARI
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO LIT. 49.000



BREACH2 è uno strano gioco di ruolo, é infatti un RPG che permette ai vari giocatori di impersonare il leader di un squadra di combattenti e di risolvere varie situazioni non sempre collegate fra di loro.

Vi trovate alla guida di un gruppo di marines della Federated Worlds Special Forces, dovrete scegliere e completare uno dei dieci scenari possibili che avete a disposizione, ciascuno con un diverso grado di difficoltà.

Prima di iniziare una partita vera e propria dovete crearvi la vostra squadra arruolando i vari personaggi e selezionare il background prescelto. Gli scenari sono situazioni di combattimento che possono risolversi sia a vostro favore, sia con la vostra prematura morte.





Le condizioni che determinano la vittoria sono varie, dipendono soprattutto dal vostro comportamento nelle varie fasi di ricerca e di combattimento. Fra le varie missioni che vi vengono affidate, dovete, ad esempio, recuperare dei prigionieri o catturare dei datapacks e in alcuni casi distruggere tutti i datapacks che trovate sul percorso. Tutti i marines sopravvissuti devono lasciare il terreno degli scontri attraverso un percorso prestabilito. Al termine di ogni gioco venite informati sulla percentuale di nemici uccisi rispetto a quelli presenti sul terreno.

Attenzione però! In alcuni casi dovete occupare specifiche zone del campo di combattimento, e inoltre, dovete ricordarvi di presidiare sempre qualche esagono dai vostri uomini se volete raggiungere la vittoria finale.

Con il programma viene dato anche un costruttore di scenari, indispensabile se volete creare e vivere delle situazioni particolari, frutto della vostra fantasia.

Diventerete così un abile creatore di giochi di ruolo, facendo vivere alle vostre truppe eccezionali avventure.

La versione da noi provata gira su IBM, ma dalle informazioni in nostro possesso si può ritenere che le differenze fra le varie release siano molto piccole. Tutte le versioni prevedono l'utilizzo del mouse, cosa questa indispensabile vista la quantità di icone cosparse sul video, tutte icone abilitate a trasmettere messaggi o comandi ai nostri eroi.

La giocabilità è anche per questo elevata.

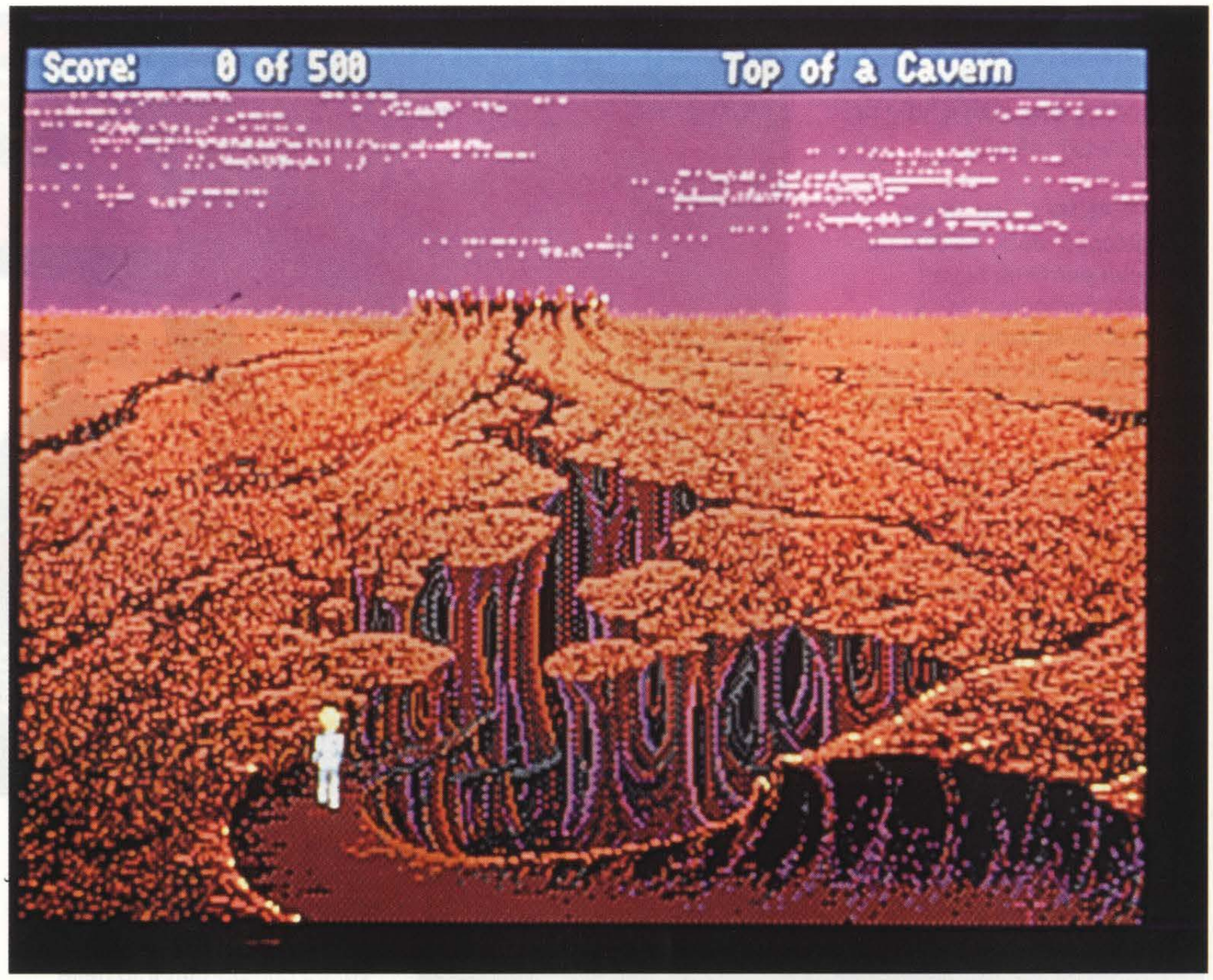
La grafica è degna del programma, ottima per un gioco di ruolo di questo tipo.

Breach 2 é un RPG che si presta a molteplici sviluppi, sempre differenti fra di loro e sicuramente, non cesserà mai di stupirvi.

Val. Globale: 8,8

ALTERED DESTINY

ACCOLADE
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC



P.I. Barret in vita sua non ha mai fatto male ad una mosca. Lavorando sodo, durante tutti questi anni, si è guadagnato un modesto posticino di manager di tutto rispetto, all'interno di una gigantesca gerarchia industriale. Non è dunque il prototipo dell'uomo arrivato, insofferente e sempre spinto verso il domani, ma tuttavia è fidato, capace e molto riservato.

Eccolo allora protagonista della prima adventure prodotta dalla Accolade (non mi sbaglio, vero?!), che lo vedrà vestire i panni di un Mr. "MackKraken-Lucasfilm", in una vicenda assolutamente imprevedibile, esaltante ed emozionante come mai lui ha immaginato, durante le lunghe e tediose serate, passate in poltrona davanti alla TV. Ed è proprio questo mass media la causa di tutto questo trambusto che gli sconvolgerà la vita.

Barret infatti viene improvvisamente risucchiato all'interno del tubo catodico, proprio mentre si stava accingendo a sgranocchiare l'ennesimo popcorn e ad assistere alla sua trasmissione preferita. Il mondo in cui lo troviamo allora, dopo una simpatica presentazione che si risolve in una classica schermata d'inizio a mo' di Sierra, è completamente diverso a quello che tutti, Barrett per primo, conosciamo. Non gli viene nemmeno lasciato il tempo di ambientarsi, quand'ecco che uno strano personaggio, tale Jon Quah, lo avvicina e gli incarica una missione di vitale importanza, promettendogli in cambio il ritorno alla realtà.

Si tratta allora di rintracciare il fratello gemello di Quah e salvarlo dal triste destino verso cui lo ha spinto la sua sete di potere e di ricchezza, Helmar infatti, questo il nome dell'altro gemello, è partito alla ricerca di alcune pietre magiche dai poteri strabilianti, ma ora, che le ha trovate, sta per essere risucchiato all'interno dell'aura incantata e fatale che questi gioielli possiedono. Se Barrett fallirà nell'impresa il mondo in cui è stato trasportato cesserà di esistere (misteri della magia) e non gli sarà più possibile riattraversare la porta spazio-temporale improvvisata dal suo "99 canali-24.000 pollici", per tornare alla realtà.

Eccolo allora impegnato ad attraversare le lande incantate dell'universo parallelo in cui si trovano Quah ed Helmar. Qui si trova la Foresta dei Sogni, da cui nessuno è mai uscito, l'Isola Galleggiante, difficilissima da localizzare - lo dice il nome, le Caverne della Morte e persino il misterioso Cimitero Yula.

Questa serie di locazioni si sviluppa proprio sulla complessa falsa riga del celeberrimo Faery Tales; proprio come questa adventure prodotta dalla Microillusions, Altered Destiny possiede, all'apparenza, un che di facile, semplice e pressochè immediato, malcelando tuttavia uno spessore di gioco terribilmente complicato. Il programma è strutturato grazie ad una nuova tecnica di programmazione, sviluppata dalla Accolade, prendendo spunto dalle caratteristiche, per così dire, vincenti dell'interattività Sierra, Icom Simulatons e, perchè no, Lucasfilm. Altered Destiny si risolve allora in una godibilissima "vita parallela" in questo ennesimo mondo di fiaba in pixel, che riesce a catturare la fantasia di ogni tipo di videogamer. A farla da padrona è comunque la bizzarra impostazione grafica che, sfruttando appieno anche una VGA, ci regala vere e proprie cartoline illustrate di mondi nuovi, sconosciuti e terribilmente affascinanti.

Altered Destiny è dunque un programma, adesso come adesso, davvero unico nel suo genere, grazie alla stupenda miscela di estrema interattività e superba presentazione visiva. Ma, non dimentichiamoci la colonna sonora: sviluppata per sfruttare al massimo una Ad Lib ed un buon 70 % di un LAPC-1 Roland, condisce egregiamente ogni fase del gioco, rendendosi degna di esser trasferita su musicassetta e riascoltata persino sull'autoradio!

La manualistica, così come il gioco, è tutta in inglese, ma ciò non dovrebbe costituire un grosso ostacolo per nessun adventure-aficionados (tanto poi c'è VG&CW che l'ha quasi risolta!!).

Presentato in concomitanza del CES londinese, Altered Destiny ha suscitato l'interesse e lo stupore generale di tutti gli addetti ai lavori e non, autoeleggendosi come degnissimo successore e pronipote delle adventure così come le conosciamo.

Dalla Accolade proprio non ce lo aspettavamo!!

Val. Globale: 8,7

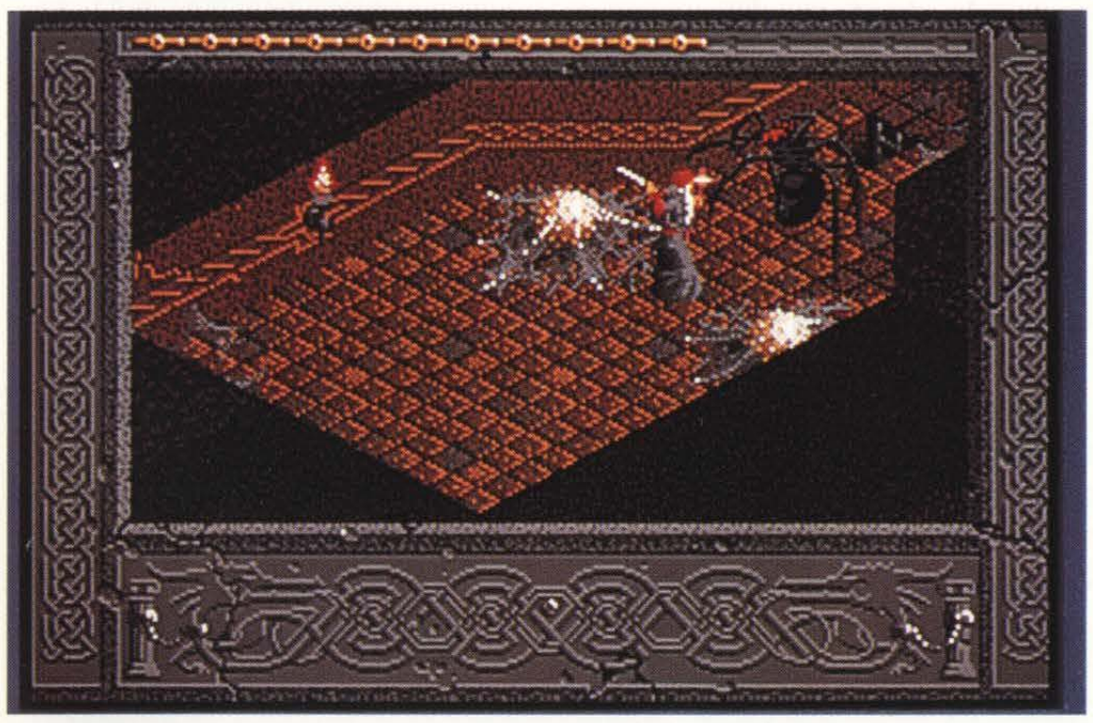
THE IMMORTAL

ECA
AMIGA - ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA



Tra le ultime produzioni della ECA, spicca questo nuovo prodotto che non é proprio un adventure, ma nemmeno un giochino a la spara-e-fuggi. The Immortal é firmato nientemeno che da Will Harvey (e chi é??) autore insieme ad altri di Marble Madness, Zany Golf e Music Construction Set, veri e propri best seller del Software computerizzato.

L'immortale é un potente mago alla ricerca del maestro perduto (un certo Mordamir), ricerca che avviene all'interno di un infernale castello diviso su 8 livelli comprendenti 50 sale ciascuno. All'interno di queste sale si trovano tantissimi mostri da sconfiggere, ragni, draghi, trolls, vermi giganti, draghi sputafuoco (Pinocchio, Geppetto) ecc. ecc. (etcii... salute!).





La visione prospettica del game é semplicemente fantastica e crea un effetto quasi tridimensionale.

La grafica é ben curata soprattutto nei particolari inerenti i mostri e il personaggio che guideremmo tramite il Joystick. Per quanto riguarda invece la cura dello scenario, abbiamo constatato che, nonostante la richiesta di almeno un Megabyte, sono pochi i particolari inseriti e quelli che ci sono non sono nemmeno animati. La giocabilità é ottima proprio per la mancanza dei tanti particolari, tutto scorre in modo fluido ed il joystick scorre preciso ad ogni movimento. Il sonoro é anch'esso curato e cambia per ogni schermata che ci accingiamo a visionare.

Il controllo del game avviene tramite Joystick, oppure tastiera. E' obbligatorio l'uso della memoria espansa almeno ad un Megabyte.

The Immortal é un buon prodotto, in quasi tutti gli aspetti elencati, non confondete comunque questo tipico game d'avventura con un adventure interattivo. Nonostante non sia uno spara-e-fuggi rimane pur sempre un game! Potrebbe essere posto in classifica per tipologia insieme a game come "It came from the desert" o "Rocket Ranger".

Val Globale: 8,2

SUBBUTEO

GOLIATH GAMES
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

Dopo una miriade di soccer computerizzati, qualcuno ha finalmente pensato bene di sfruttare un originale benchè conosciutissimo soggetto per riproporre un'ennesima sfida sul tappeto verde con 22 atleti.

Il campo di gioco in questione è quello di panno pieghevole ed i team opposti rispondono ai classici omini di plastica (del tipo "Ercolino sempre in piedi") del soccer-board game più famoso del mondo.

Stiamo parlando della prima ed unica, speriamo, versione computerizzata del Subbuteo che tutti, ma proprio tutti, hanno giocato almeno una volta non solo durante l'infanzia.

La Goliath Games, impostasi ai vertici delle classifiche di vendita con i precedenti Tracksuit Manager e World Championship Boxing Manager, si è messa di grande impegno per convertire in pixel tutta la giocabilissima complessità del Subbuteo.

Sfruttando una esplosiva miscela di grafica bi e tridimensionale, ha infatti unito ad una rappresentazione visiva eccezionale, uno spessore di gioco strategico esattamente identico a quello del gioco originale.

Se ci siamo divertiti a "calciare" con il semplice joystick i vari palloni in pixel di decine e decine di pseudo arcade-soccer, ora è tempo di far lavorare il cervello, i riflessi e l'abilità nel domare un gioco dannatamente più difficile di ciò che sembra. Molti di voi sapranno che appena si tocca un giocatore e persino la palla in suo possesso, anche sfiorandoli di pochi millimetri, si





incappa in un fallo. Al di là della spettacolare carica agonistica di un normale gioco di calcio, Subbuteo offre una sfida alla vera estrosità delle nostre dita per spostare la propria compagine e giungere finalmente in goal.

La versione prodotta dalla Goliath Games ripropone allora fedelmente tutte le possibilità di gioco della versione da tavolo, potenziando al massimo l'interfaccia utente controllata da un puntatore e dal joystick.

Ma, il vero punto di forza del programma è l'altissima gestibilità del punto di osservazione del campo che, proprio come nella realtà, può essere ruotato e studiato da ogni possibile angolazione per impostare ogni tipo di azione.

Il tutto viene visto nell'ottica di impostare al meglio ogni tiro miscelando potenza, direzione ed effetto. Ci vengono in aiuto una serie di icone a fondo schermo ed una velocissima visualizzazione tri-di che non vanta, al momento, nessun altro esempio a questo livello.

Non mancano poi i vari gadget di contorno come, un'ampia scelta dei colori di ogni squadra (sembra di usare un DeLuxe Paint), la scelta di un torneo, un campionato (con 8 giocatori umani al massimo) o una sfida immediata one-on-one.

Alcune schermate grafiche, piacevolissime a vedersi, condiscono poi gli intervalli di gioco, contribuendo a realizzare un vero e proprio gioiellino di programmazione.

Il Subbuteo ha quasi quarant'anni e, in questa versione della Goliath Games, davvero non li dimostra.

Se cercate un vero, originale gioco di calcio ora sapete cosa correre a comprare!

Val. Globale: 9



VG&CW
YEP!

MATRIX MARAUDERS

PSYCLAPSE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Ormai, quando si inizia una recensione di un prodotto Psygnosys/Psyclapse è inevitabile menzionare l'attesissimo Aquaventura, preso in chissà quale meandro della software house di Barbarian, Blood Money e Baal.

Quasi a consolarci esce allora Matrix Marauders, che prendendo spunto dal passato Infestation, riesce egregiamente a colmare la spasmodica attesa!

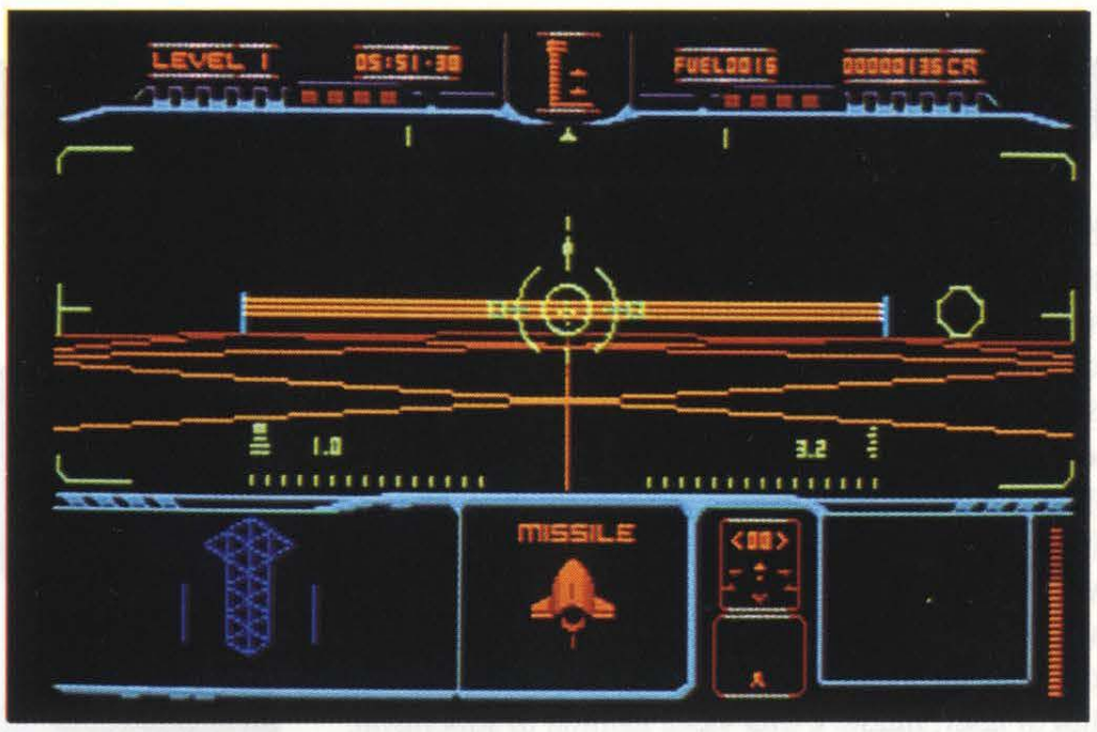
Matrix Marauders è un videogame tutto azione che sfrutta le più moderne "trovate" grafiche firmate Psygnosys, autoeleggendosi come degnissimo successore del peraltro attuale Powerdrome ECA.

Si tratta allora di una "Formula 1" del futuro, vissuta a bordo di una sofisticata aeronave da corsa, con tanto di navigatore computerizzato. I circuiti, denominati "griglie" (Grid) sono otto e corrispondono ad altrettanti livelli di complessità del gioco.

L'ultimo, il più difficile cioè, risponde al nome de "La Griglia Senza Ritorno" e consiste in un velocissimo e pericoloso tracciato, realizzato nientepopodimeno che nelle viscere di un Buco Nero!

Manco a dirlo non si tratta semplicemente di gareggiare, ma soprattutto di eliminare gli altri concorrenti a colpi di missili autocercanti e diavolerie simili. Inoltre, viene inserita l'aerea dei "box", in ogni circuito, dove potremo rifornirci di armi e combustibile, nonchè riparare i danni subiti dal nostro velivolo.

Durante la corsa sarà poi possibile raccogliere alcuni "oggetti" bonus, come gli Speed e Fuel Amplification Module,

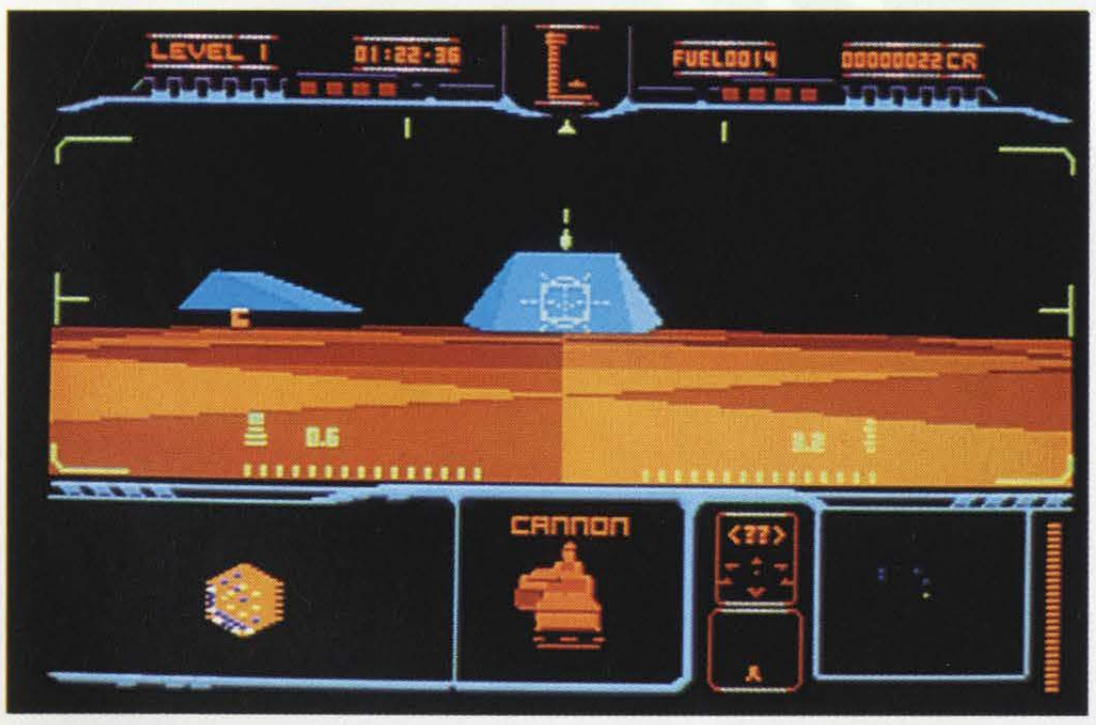


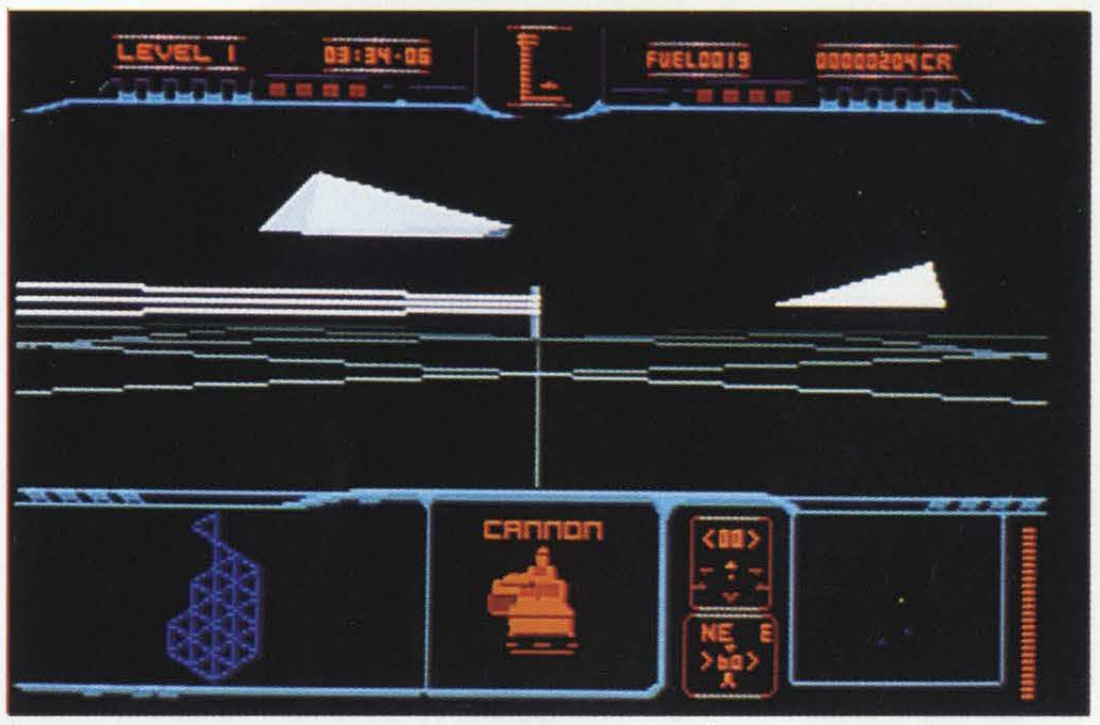
che contribuiranno ad aumentare le nostre prestazioni e potenzialità belliche ed agonistiche.

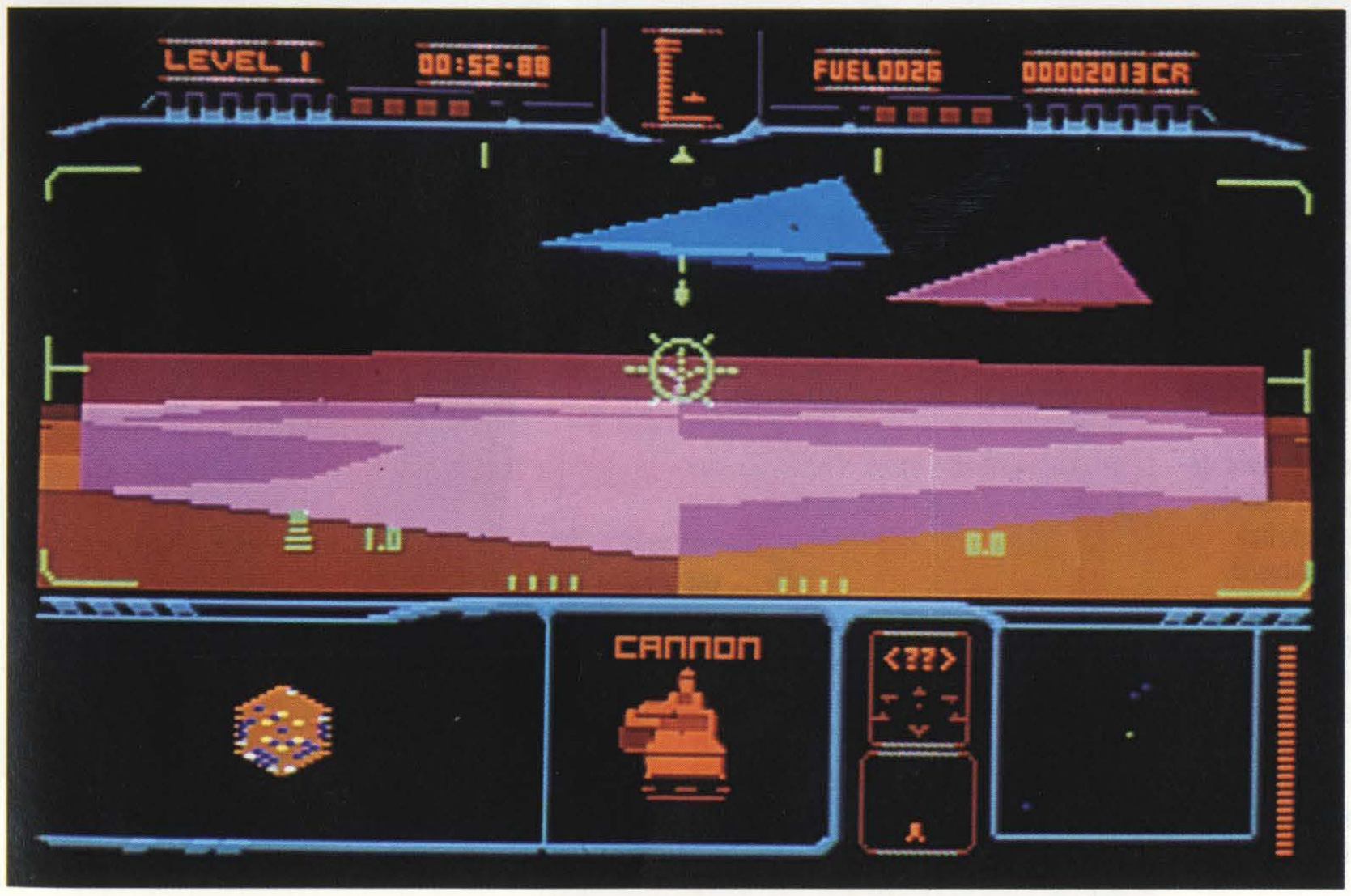
Il computer di bordo ci viene in aiuto sotto forma di un navigatore cibernetico che, oltre a visualizzare i consigli, ce li comunica direttamente a voce (ottima la sintetizzazione vocale, purtroppo esclusivamente in inglese!).

Per terminare vittoriosi ogni gara dovremo perciò seguire i preziosi suggerimenti di questo ennesimo emulo di HAL 9000, distruggere tutti gli avversari e, guardà un po', arrivare primi e...unici!!!

Solo così potremo fregiarci della massima onorificenza "al valore": il casco da corsa dei Teschi Urlanti (alias, Screaming Skull Helmet!). Stupenda la dinamicità del gioco che si avvale di una superba rappresentazione grafica tridimensionale e di moltissime animazioni. Matrix Marauder si rivela perciò un gran bel gioco di furibondo divertimento, in grado forse di frustrare un tantinello i meno esperti del settore. Lo stesso, simpaticissimo Ian Hetherington della Psygnosys dice che solo i migliori smanettoni potranno raggiungere la Grid Of No Return: voi che ne dite, vogliamo smentirlo?!







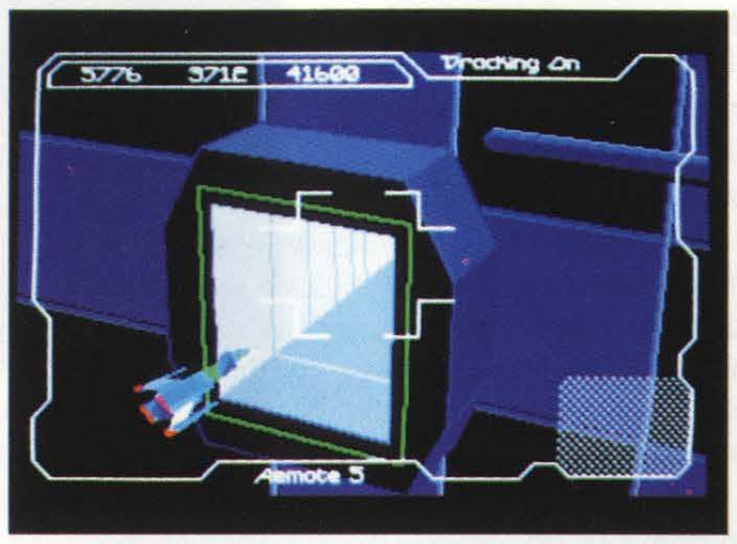
Val. Globale: 8,7

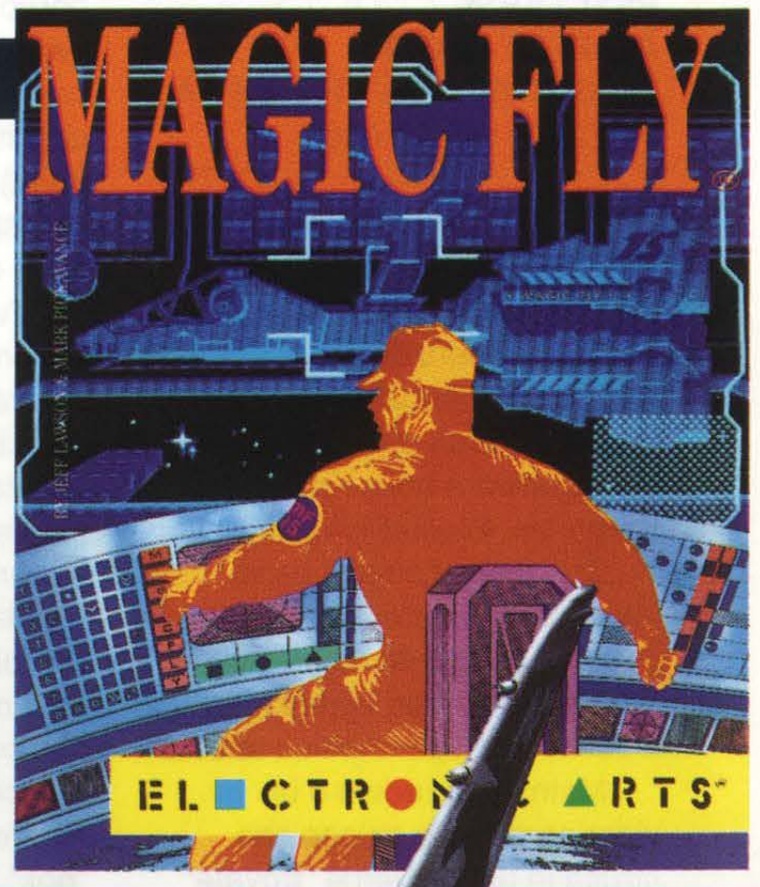
Interrompiamo la Rivista per

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

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

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







CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0

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

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

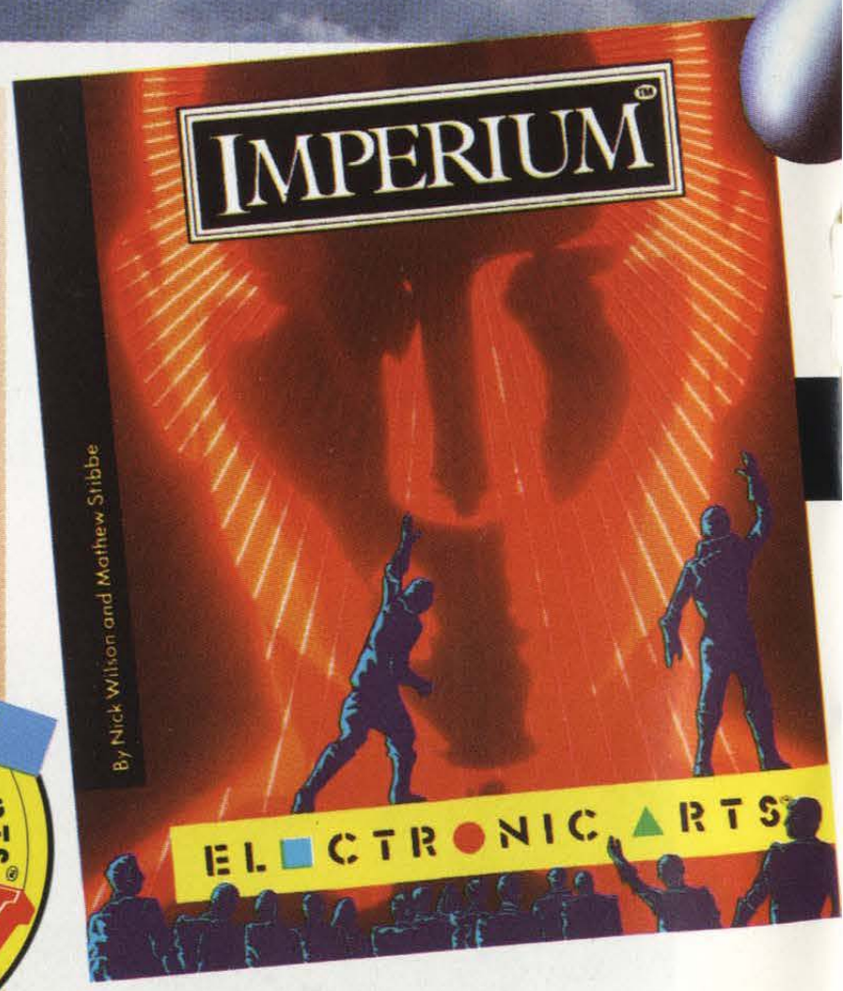
Useremo questa casella per ternervi informati sulle ultimissime notizie.

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

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

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

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



☆ Golden Scroll - The Games Machine

annunciarvi Nuovi Eccezionali Programmi

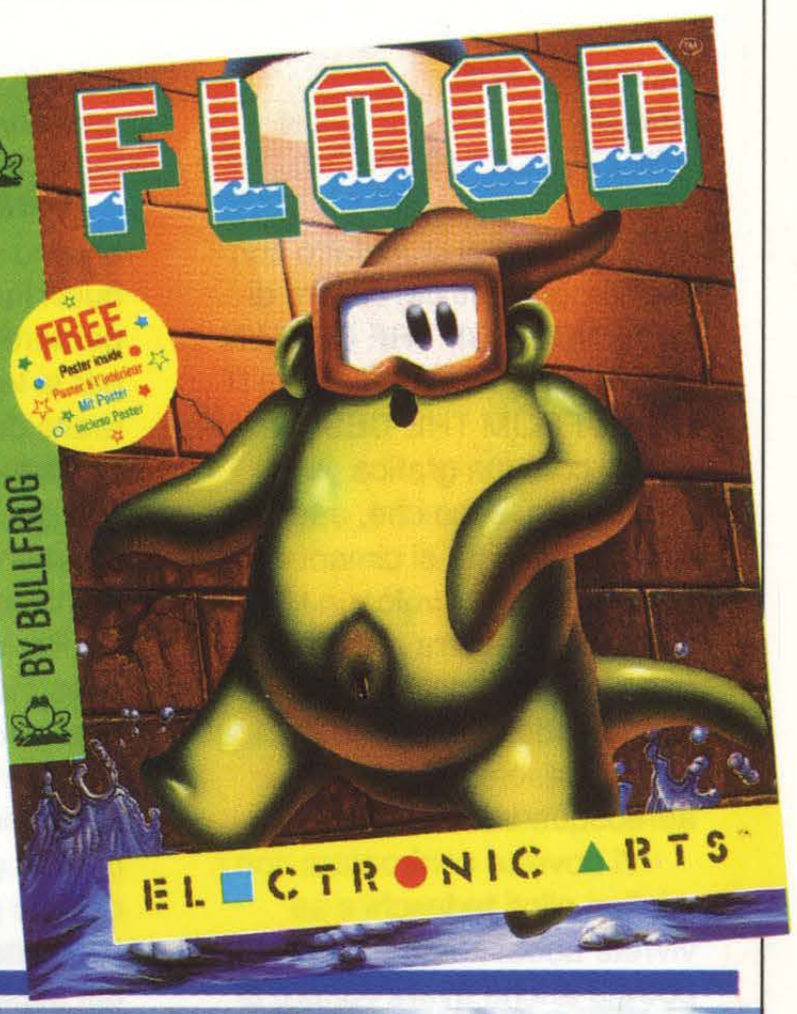
FLOOD™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

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



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

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



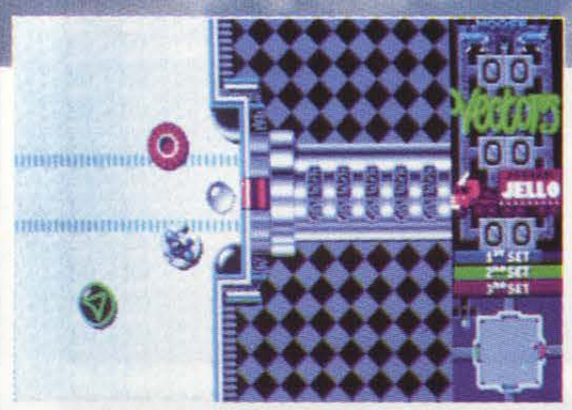




IMPERIUM™
Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

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

☆ C&VG Hit
☆ Zero Hero
☆ Gen d'or





PROJECTYLE™
Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

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

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

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

WINGS

CINEMAWARE
AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Dopo averci stupefatto con programmi del calibro di DEFENDER OF THE CROWN o di ROCKET RANGER o di IT CAME FROM THE DESERT I e II, tutti con una grafica mozzafiato, ecco che, anche la CINEMAWARE, si cimenta con un simulatore di volo: un biplano della prima guerra mondiale, che vi proietta nel lontano 1916, al comando di un aereo del cinquantaseiesimo aereosquadrone alleato.

Vi dovrete confrontare con i migliori piloti tedeschi e se vivrete abbastanza a lungo potrete anche avere l'onore di misurarvi con l'asso degli assi: il mitico barone rosso ed il suo manegevolissimo triplano.

Ma andiamo per gradi, dopo aver acquistato il programma ed avere inserito uno dei due dischi nell'AMIGA, sedetevi su una comoda poltrona e gustatevi l'introduzione.

Presentazioni così belle, con la grafica stupefacente, sono il classico marchio di fabbrica della CINEMAWARE.

Se volete, vi diamo il tempo per riguardarvi una seconda volta la sigla iniziale prima di passare a parlare di questo fantastico game.

WINGS non è un vero e proprio simulatore di volo, di quelli incasinati che fanno perdere una marea di tempo per la lettura del manuale, qui la realtà della simulazione è data più dalla grafica spettacolare che dal numero elevato degli strumenti o dalla difficoltà dell'atterraggio o del decollo.

Per venire aggregati al 56esimo stormo non dovrete fare altro che indossare le sembianze del tenente Waldo Barnstormer, veterano della grande guerra, che alla guida del suo potente biplano vi permetterà di rivivere le gesta dei migliori piloti dell'epoca.

Se invece volete inserire il vostro nome ed intraprendere una nuova carriera, dovrete trasferirvi in un campo di addestramento per imparare a padroneggiare il mezzo.

Vi dovrete addestrare nella guida del velivolo, compiendo: azioni di bombardamento e combattimenti contro palloni frenati ed aerei nemici.

Se riuscirete a superare questa fase iniziale di trainer verrete aggregati allo stormo di appartenenza ed inizierete la carriera vera e propria.

Qui vi misurerete, con l'ausilio di un compagno che vi farà da spalla, con i migliori aerei tedeschi.

Le missioni che vi vengono assegnate sono molteplici: si va dalla perlustrazione, alla distruzione di palloni frenati nemici, ai bombardieri, ai ricognitori e al combattimento con velivoli avversari.

L'aereo che pilotate si controlla completamente con il joystick, la tastiera viene utilizzata solo per cambiare la visuale.

Per inseguire un nemico che non vedete sul video, ma del quale sapete le presenza, basta che seguiate con l'aereo lo sguardo del pilota seduto nella carlinga (che poi sareste voi!!!): se guarda a destra virate a destra, se guarda a sinistra virate a sinistra.

Un sistema efficiente quanto i radar che equipaggiano le più sofisticate astronavi spaziali.

La giocabilità del game è elevata, pilotare l'aereo è semplicissimo, anche i più piccoli si potranno divertire compiendo virate e picchiate nel tentativo di scrollarsi dalla coda il nemico. WINGS è molto più vicino ad un bel gioco che ad un simulatore di volo.

Non é l'ennesima emulazione dei vari BOMBER o FALCON, ma qualcosa di nuovo ed interessante (come era ovvio aspettarsi dalla CINEMAWARE).

Con più di 300 differenti missioni WINGS è la simulazione ideale per chi non vuole perdere troppo tempo nella lettura di complessi manuali.

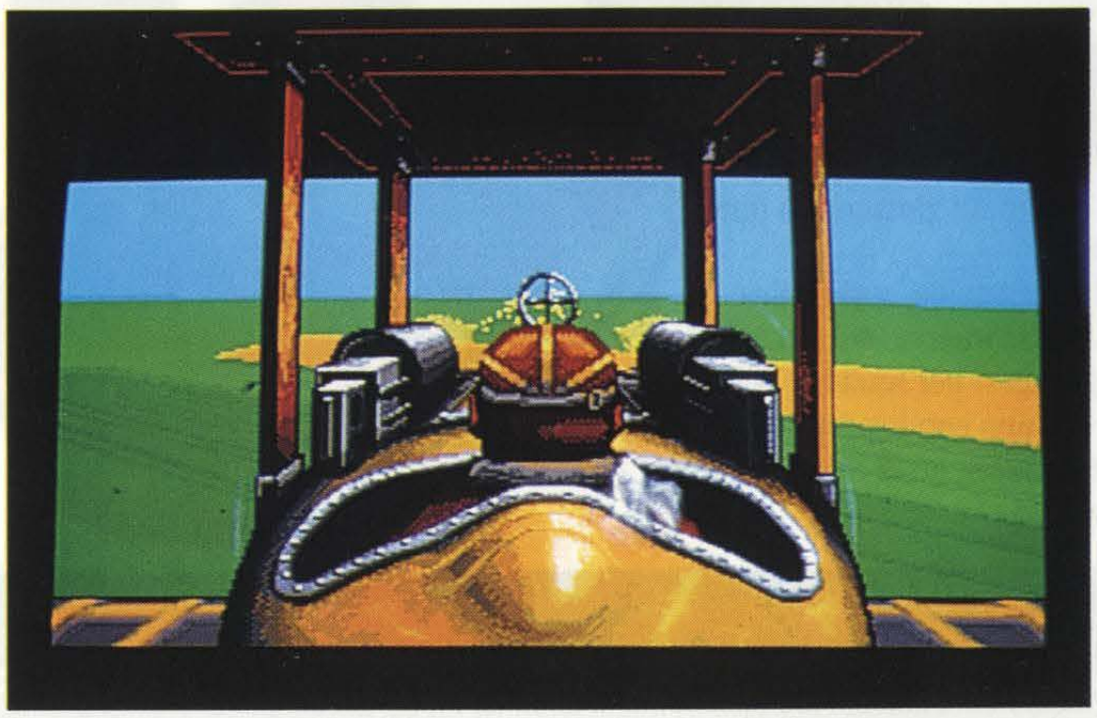
In ogni caso, per capire realmente le potenzialità e le qualità di quest'ultimo lavoro della CINEMAWARE, non vi resta altro da fare che precipitarvi dal vostro negoziante di fiducia ed acquistarne una copia.

Val. Globale 9

VG&CW YEP!



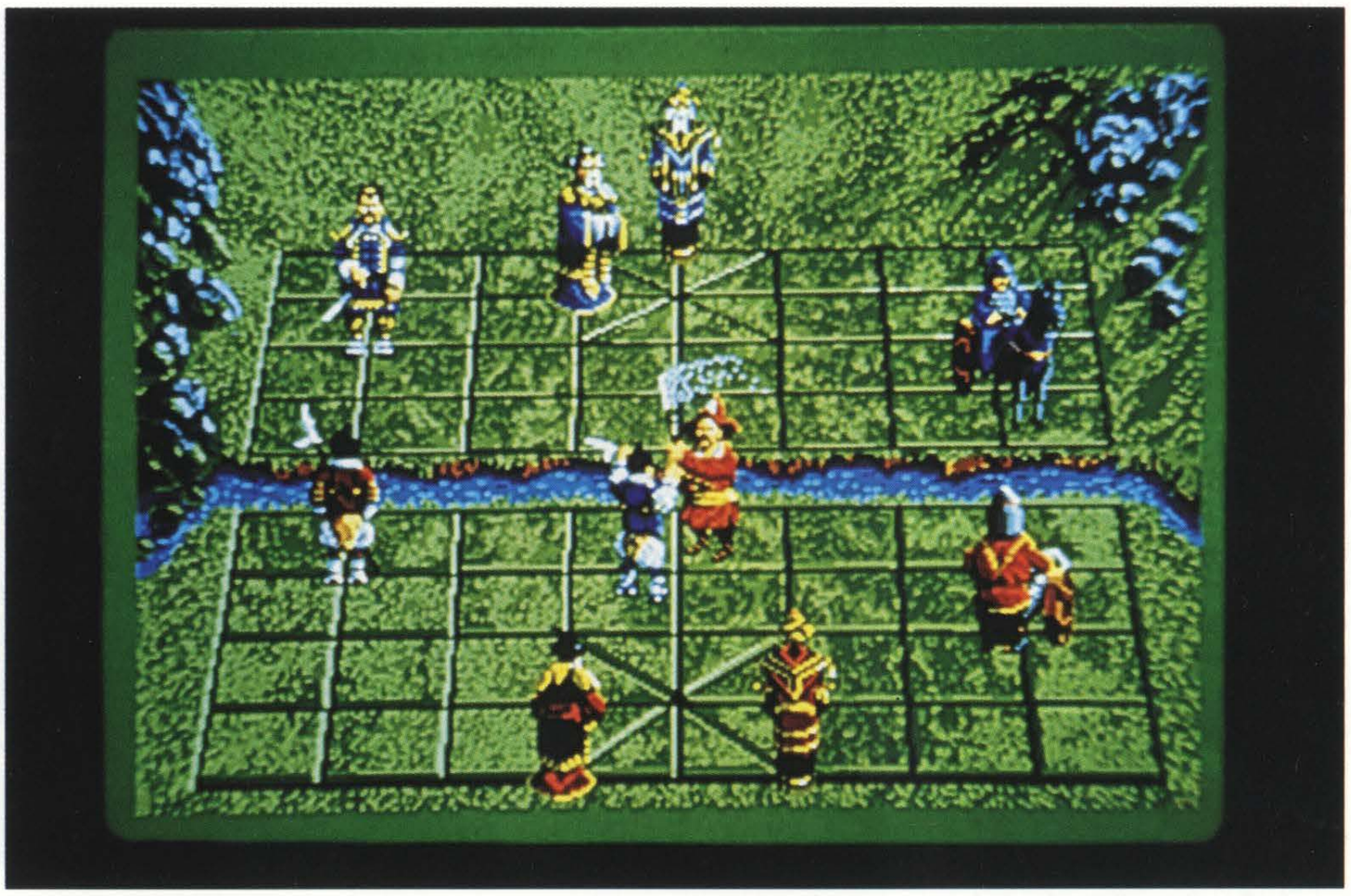






BATTLE CHESS II: CHINESE CHESS

ECA
IBM & PC COMP. - AMIGA
VERSIONE PROVATA: IBM PC



Vi ricordate Archon ??? Bene, anche Battle Chess II ha poco in comune con gli scacchi, ma molto con il mondo fantastico dei maghi e dei folletti. Ogni contendente al posto degli usuali pezzi della scacchiera ha ai propri ordini degli strani personaggi: mostri di ogni sorta e guerrieri appartenenti al mondo medievale cinese.

Guerra di Scacchi II: Scacchi Cinesi é un gioco di strategia animata che simula antichi combattimenti sulla base di regole ben determinate (che sono simili a quelle del gioco degli scacchi vero e proprio).

La principale differenza sta nella variopinta scacchiera ove i pezzi si spostano. In questa, anzichè esserci la sequenza delle caselle bianche e nere, esiste una "griglia" tutta particolare (chissà se poi si potranno cucinare anche gli scampi ed i gamberi??).

In mezzo a questo campo di combattimento é posto un fiumiciattolo (speraimo non inquinato!) che separa gli schieramenti. Alcuni pezzi oltre a rappresentare i personaggi più importanti (consiglieri, ministri, ecc.) sono muniti di potenti cannoni.

La grafica é eccezionale (e come altro poteva essere vista la precedente release??), il game possiede i settaggi per tutte le schede grafiche in commercio, si parte dalla CGA sino alla EGA, alla MCGA e alla VGA.

E' opportuno sottolineare che per quest'ultima scheda non si tratta di emulazione EGA, ma bensì di vera VGA a 256 colori in bassa risoluzione.

L'animazione dei singoli pezzi è ben curata e soprattutto aggiunge al gioco quel tocco di umorismo che nei strategy game solitamente manca.

Per i più fortunati che posseggono schede sonore evolute, la ECA ha pensato bene di proporre anche l'opzione di utilizzo delle schede Roland, Ad Lib e Convox. Si potrà quindi ottenere uno stupendo effetto stereo e, per qualcuno, suono digitale (qualche gasato qui in redazione ha acquistato la Roland e "declama" di udire un suono paragonabile a quello di un CD!). L'ultima ciliegina di questo Battle Chess II, é una stupenda successione di effetti sonori inerenti le varie animazioni che avvengono durante lo svolgersi delle fasi del gioco (ad esempio: cattura di un pezzo con urla strazianti!).

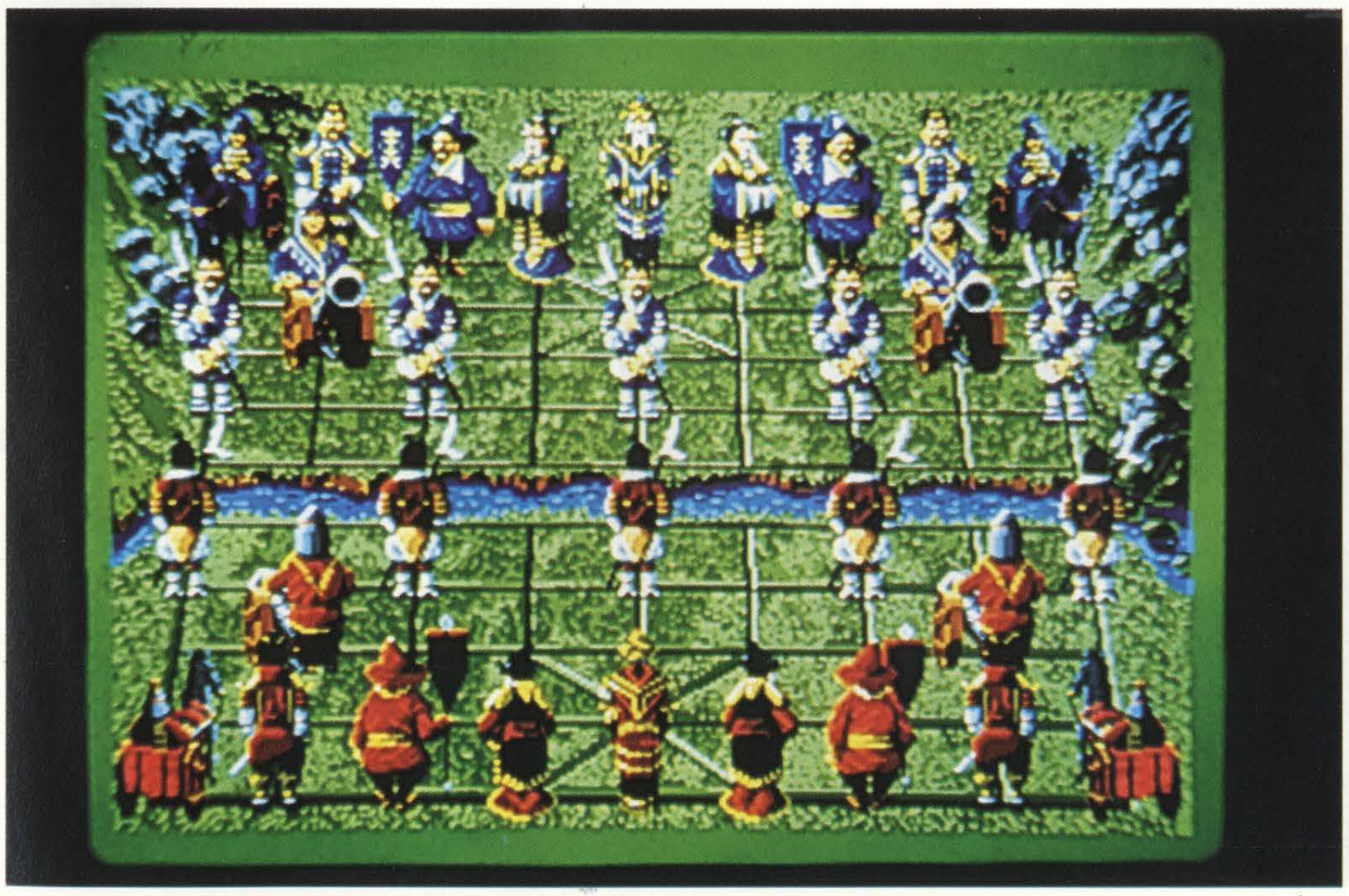
Altra peculiarità di questo Battle Chess II é la possibilità di poter visionare lo scenario sia in due dimensioni che in tre, consentendo così di avere un visione prospettica del gioco.

Esistono più livelli che procedono per grado di difficoltà.

E' prevista anche l'opzione di connessione via modem con un altro giocatore.

Battle Chess II: Chinese chess é prodotto dalla Interplay, casa di software molto conosciuta e che ultimamente é divenuta fiore all'occhiello della produzione ECA.

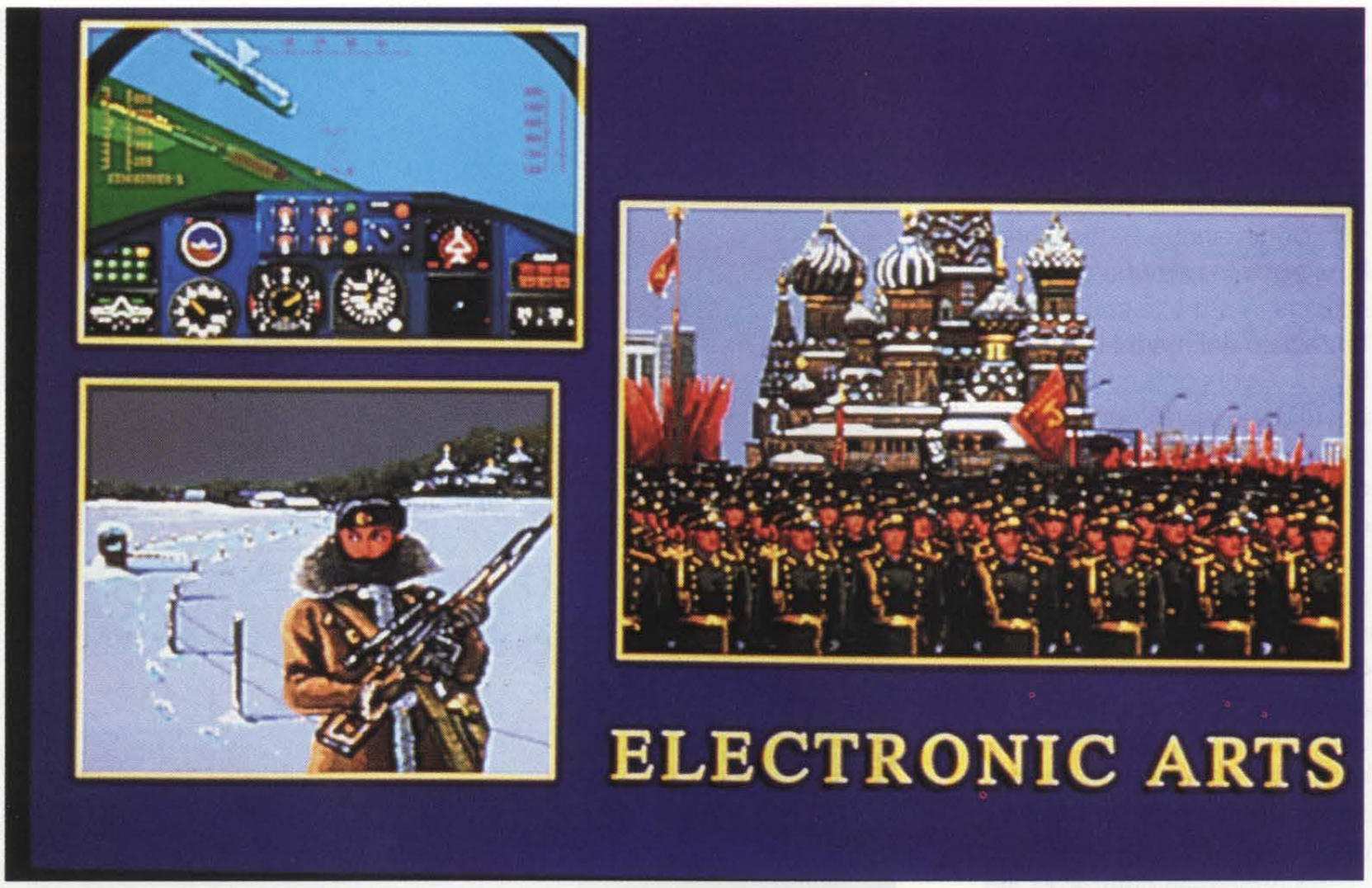
Val Globale: 9



VG&CW
YEP!

STORMOVIK

ECA
IBM & PC COMP.



Dopo Chuck Yaegger's 2.0, la Electronic Arts ci propone un nuovissimo ed interessantissimo simulatore di volo.

In precedenza ci eravamo occupati quasi esclusivamente dei super aerei dell'Air Force americana, ora invece, siamo al comando di una splendido caccia d'assalto sovietico denominato SU-25. Oramai in un epoca di continua distensione tra le due superpotenze, non poteva certo mancare anche nel mondo dei computer, una visione più vicina al popolo sovietico e soprattutto sugli armamenti che compongono l'armata russa.

L'Electronic Arts proprio a causa di questo clima che si é creato ha pensato bene di proporre anche ai più smaliziati amanti della simulazione, un nuovo ruolo, non più contro l'odiato popolo russo, ma arruolato nello stesso esercito.

Con l'acquisto di Stormivik si é direttamente arruolati nella squadriglia delle Forze d'Urto delle Guardie Rosse (una specie di Top Gun versione URSS!) e forse avrete l'onore di salvare il presidente russo caduto nelle mani di un gruppo di terroristi sanguinari.

Dopo le fasi di decollo vi ritrovate seduti nella cabina di pilotaggio e potete iniziare a studiarvi la strumentazione di bordo che è fra le più evolute al mondo.

Inoltre sono previste ben 13 diverse visuali esterne che consentono di avere sempre sott'occhio il mondo esterno all'aereo.

La grafica prevalentemente vettoriale è veramente superlativa. Per Stormovik, la Electronic Arts ha pensato bene di proporre il gioco per tutte le schede grafiche esistenti in commercio. I settaggi previsti sono per CGA, EGA, MCGA e VGA. Questo tipo di compatibilità rende il programma molto interessante, non solo per chi possiede le più vecchie schede grafiche, ma anche per chi ha una VGA o una MCGA (utilizzando 256 colori).

Vi é anche da aggiungere che, per quanto concerne l'aspetto sonoro, é possibile utilizzare la Ad Lib per gustarne così le qualità sonore

In definitiva, in Stormovik nulla é stato lasciato al caso e la compatibilità con tutte le schede ne é la dimostrazione.

Per terminare la descrizione del programma bisogna aggiungere che il programma é formato da un centinaio di missioni che lo rendono sempre nuovo ed attuale

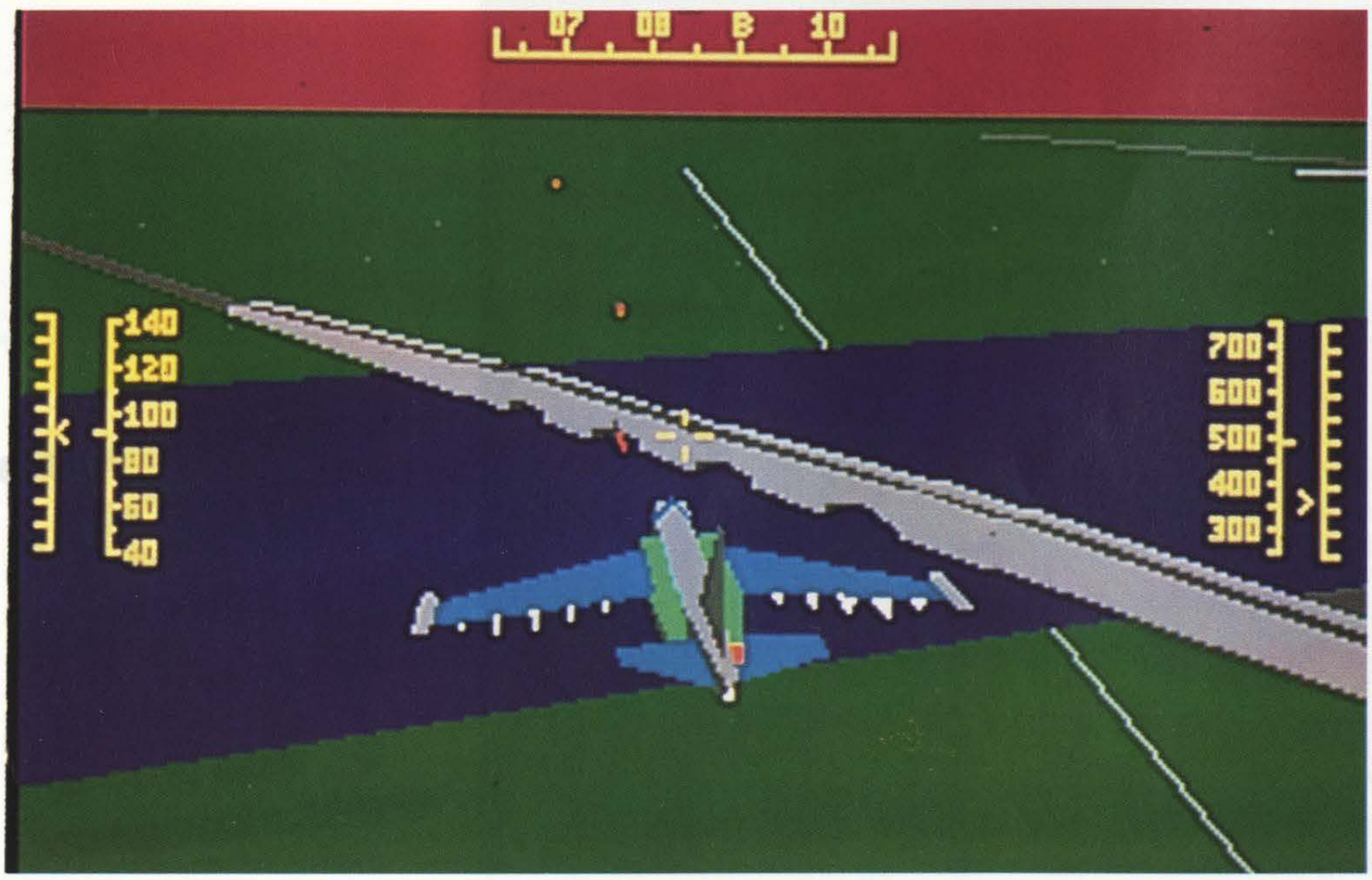
Abbiamo parlato sin qui di grafica e di sonoro, manca giustamente all'appello la giocabilità.

L'adozione della grafica 3D ha leggermente penalizzato in velocità l'esecuzione del game, ma vi garantiamo che tutto questo viene tranquillamente surclassato dalle altre doti che abbiamo su elencato.

Il controllo dell'aereo avviene sia tramite tastiera che tramite joystick o mouse (anche se noi preferiamo sempre la tastiera perché tramite questa si riesce ad essere più precisi).

Stormovik é un ottimo simulatore, sia per la sua giocabilità e sia per tipo di simulazione; é da classificare insieme a Fighter Bomber e a Falcon (al top della simulazione giocata).

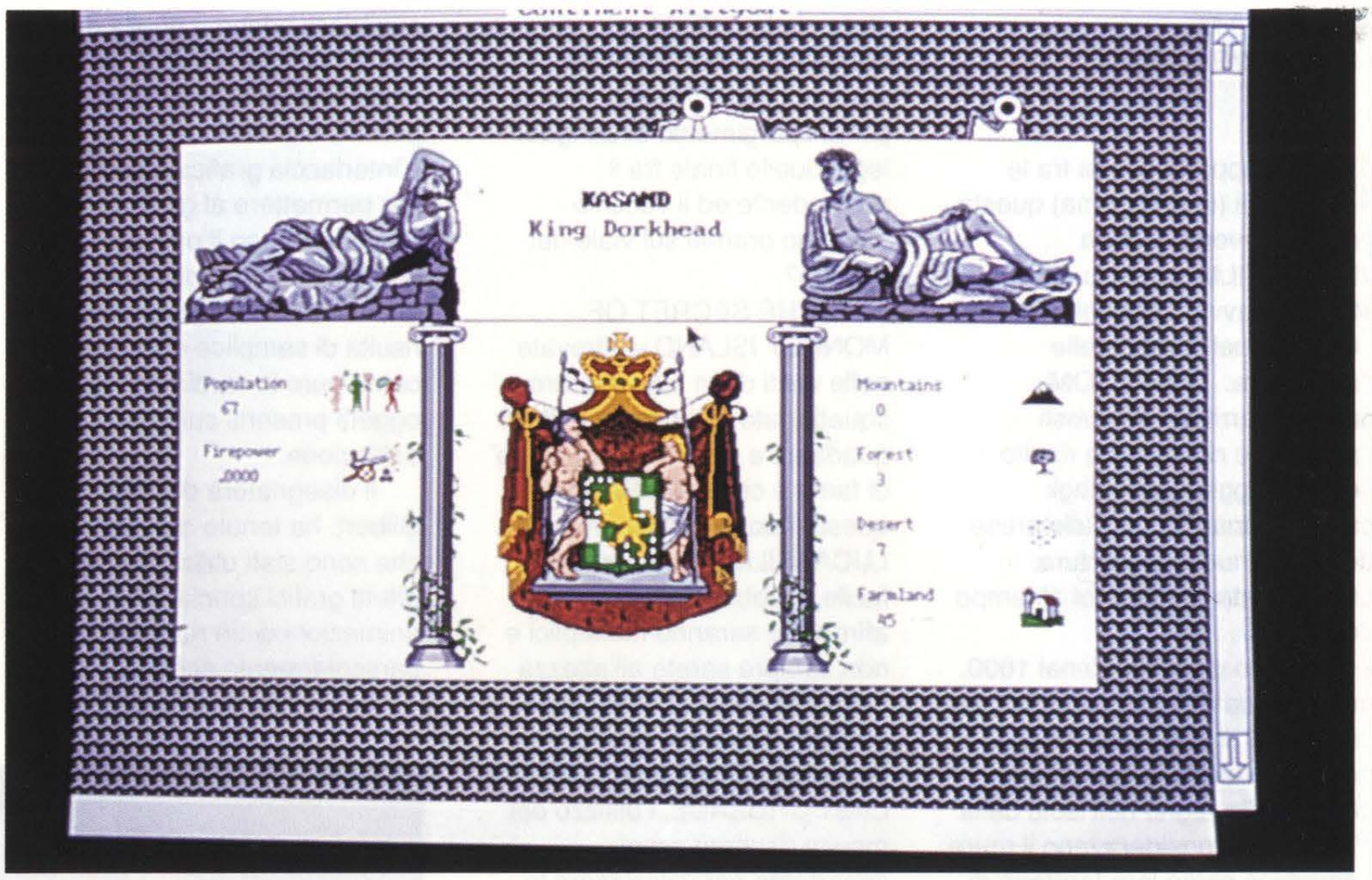
Val. Globale: 9



VG&CW
YEP!

THE GLOBAL DILEMMA: GUNS OR BUTTER

MINDSCAPE
IBM E COMPATIBILI - MACINTOSH
PREZZO: L.IT. 59.000



THE GLOBAL DILEMMA è un wargames fantapolitico realizzato dalla MINDSCAPE con l'ausilio dei programmatori di BALANCE OF POWER.

Con questo nuovo lavoro di Chris Crawford vi ritrovate in un mondo non reale, ma con gli stessi problemi che incontrano, ogni giorno, i politici di mezzo mondo.

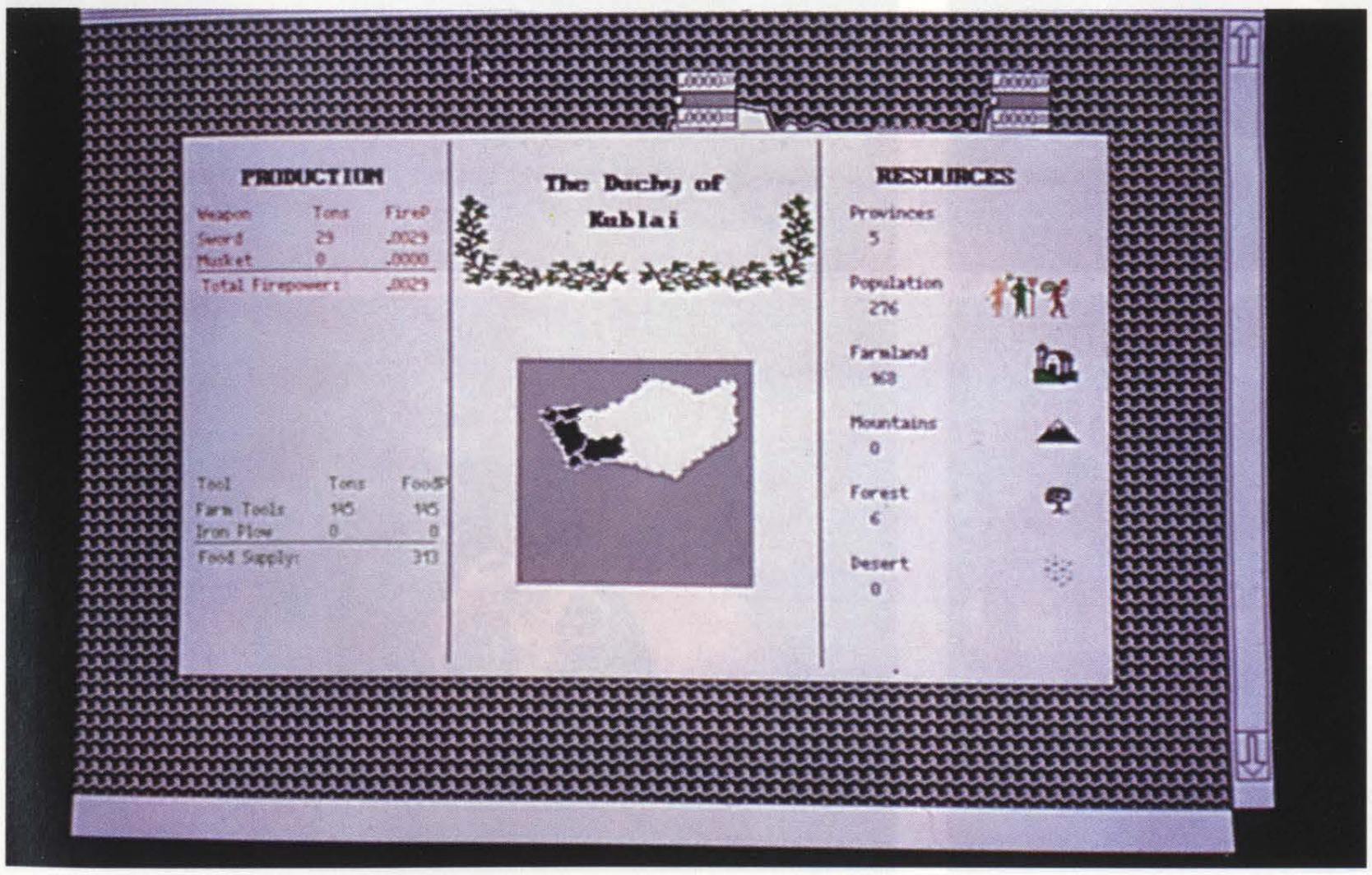
Avete fra le mani uno stato ancora duttile, privo di eserciti ed in pace con i confinanti, toccherà a voi ricercare la pace ed il benessere dei cittadini. Ben presto vi accorgerete che, per avere la pace, bisogna prepararsi per la guerra e tutto questo per scoraggiare le mire espansionistiche di qualcuno.

Dovrete misurarvi con una marea di problemi, oltre a dover decidere come impostare lo sviluppo economico dei territori controllati. Se incentivate la produzione di armi e l'addestramento dei soldati fatalmente causerete un basso accrescimento del benessere dei cittadini ed un insufficiente ammodernamento delle industrie. I parametri sui quali potete agire all'inizio di ogni turno per incentivare la produzione sono parecchi e solo un approfondito studio del manuale può aiutarvi a districare questa complicata matassa. Ricordatevi che una attenta valutazione dell'andamento dell'economia è indispensabile per poter diventare il leader ed avere un esercito potente e numeroso. Se cercherete il benessere dei cittadini avrete un popolo felice e poco incline ad avventurarsi in rivolte o sommosse, che possono causare solo il male dello stato. Il background viene creato all'inizio del gioco dal computer, ogni partita è perciò molto differente dalla precedente. Il livello di difficoltà viene impostato all'inizio del game, più è complicato il gioco e maggiori sono le opzioni attivate ed i comandi che potete impartire alla popolazione ed all'esercito. L'unica cosa che THE GLOBAL DILEMMA ha in comune con BALANCE OF POWER, oltre all'autore, è l'interfaccia grafica, che però è stata migliorata moltissimo. Se possedete il mouse potete giocare senza toccare la tastiera, esattamente come avviene per i possessori di un Macintosh, del quale il programma sfrutta l'interfaccia utente, tutta a finestre e a menu a scomparsa.

THE GLOBAL DILEMMA è in grado di utilizzare tutte le schede grafiche più diffuse, dalla CGA alla VGA (che utilizza a 16 colori ad una risoluzione di 640X480 pixel), richiede almeno 640K di ram. In formato MCGA il game gira in alta risoluzione in bianco e nero. Purtroppo, THE GLOBAL DILEMMA, non sfrutta le potenzialità musicali delle varie schede in commercio dalla AD LIB alla ROLAND, un vero peccato. Durante le varie fasi del gioco vi accorgerete che è quasi indispensabile possedere un mouse, perché con il solo ausilio dei tasti cursore la giocabilità diminuisce di molto, rendendo lenti i vari passaggi fra una fase e l'altra del programma. Il game viene venduto nel formato da tre pollici ed in quello da cinque..

Solo durante le varie fasi del gioco si capisce quanto sia azzeccato il secondo nome dato a THE GLOBAL DILEMMA: GUNS OR BUTTER, infatti gli autori hanno puntato molto su questa scelta amletica che in italiano si può anche tradurre "con il bastone o la carota", ovvero con le armi o con la diplomazia, un dubbio che sicuramente arrovella le menti di tutti i grandi statisti, da Gorbaciov a Bush.

THE GLOBAL DILEMMA è una complessa simulazione fantapolitica, adatta anche ai giocatori meno esperti che non si avviliscono davanti ai primi brucianti insuccessi. La grafica è superlativa, soprattutto per un programma di questo tipo.



Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM
IBM - AMIGA - ATARI

Ci è appena giunta fra le mani (in anteprima) questa nuova avventura della LUCASFILM, ormai la più temibile avversaria della Sierra On Line nel campo delle avventure. Dopo LOOM, appena arrivato su questi schermi e non ancora risolto dalla maggior parte degli appassionati, eccoci alle prese con una nuova avventura, ambientata nei Caraibi al tempo dei pirati.

Siamo più o meno nel 1600, una epoca d'oro (soprattutto per i predoni di tutti i mari) che avevano eletto la capitale del loro fragile regno nell'isola della Tortuga e consideravano il mare caraibico come loro territorio di caccia, alla ricerca di nuovi e sempre più consistenti bottini. Tutti gli avventurieri dell'epoca si sentivano indirettamente attratti da questa simpatica masnada di delinquenti, spesso feroci ed assettati di sangue, ma alcune volte gentili e romantici. Legati ad antiche leggi di fratellanza ed uguaglianza.

Quante volte un capitano è stato eletto o destituito democraticamente dal suo equipaggio??? Magari con un po' di spargimento di sangue: leggi duello finale fra il pretendente ed il vecchio capitano oramai sul viale del declino?

In THE SECRET OF MONKEY ISLAND vi ritrovate nelle vesti di un avventuriero squattrinato alla ricerca di facili guadagni e perchè no: di un po' di fama e celebrità. Risolvere questa nuova avventura della LUCASFILM non è per niente facile, i problemi che dovrete affrontare saranno molteplici e non sempre sarete all'altezza della situazione. L'interfaccia grafica utilizzata è quella di INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, l'utilizzo del mouse risulterà assai importante per velocizzare le varie azioni e risolvere i "passaggi" per così dire arcade.

Le schede grafiche utilizzate sono le solite, si va dall'EGA, alla VGA, alla CGA, alla MCGA. Il game vede automaticamente anche la presenza di una scheda musicale del tipo AD LIB (che oramai è lo standard indiscusso per questo tipo di programmi).

La grafica è mozzafiato, superiore anche a quella di LOOM o di INDIANA JONES. Molte immagini sembrano persino digitalizzate. L'interfaccia grafica utilizzata per permettere al giocatore di "dialogare" con il programma non é solo essenziale, ma anche efficace, ogni azione risulta di semplice esecuzione come pure lo studio dei vari oggetti presenti sul teatro dell'azione.

Il disegnatore del gioco: Ron Gilbert, ha tenuto a precisare che sono stati utilizzati degli effetti grafici speciali oltre alle animazioni di un realismo particolarmente eccelso.

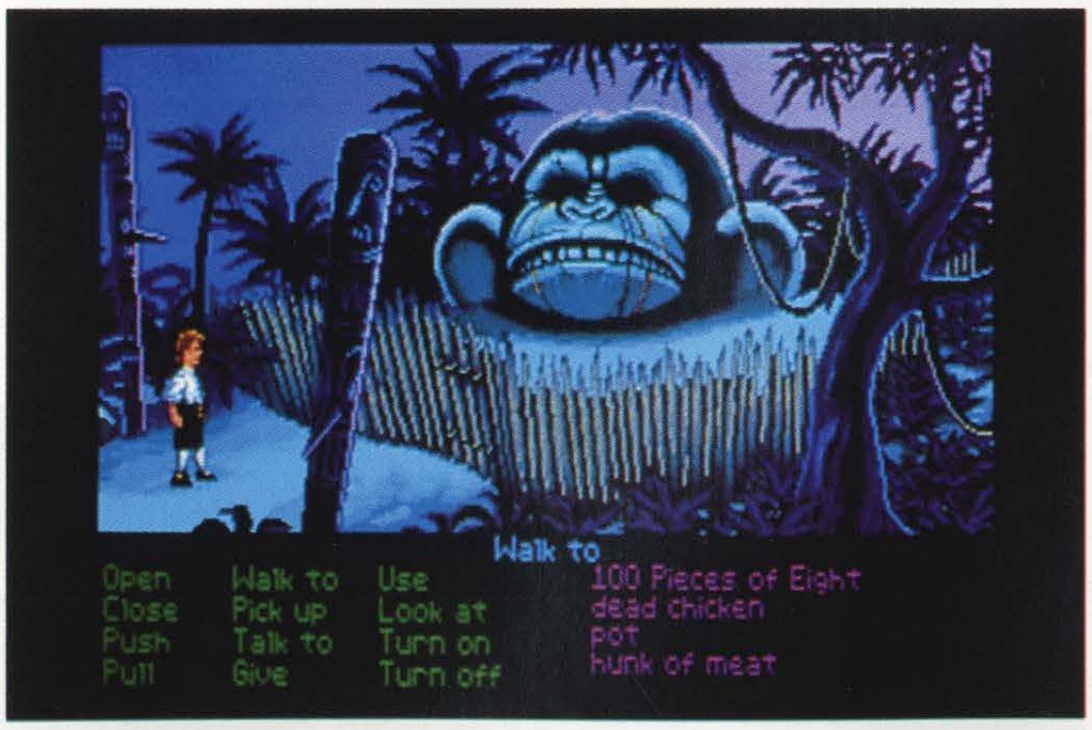
Inutile dire che i possessori di un PC potranno godere appieno delle qualità di THE SECRET OF MONKEY ISLAND solo se posseggono un computer abbastanza veloce (almeno un 286) ed un scheda grafica adeguata del tipo VGA, oltre magari ad una AD LIB (che sarebbe la classica ciliegina sulla torta). Se non possedete tutto ciò non prendetevela troppo, non siete gli unici!!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!











LORD OF THE RINGS vol.1

ECA
IBM & PC COMP. - AMIGA
VERSIONE PROVATA: IBM



Già dalla lettura del titolo molti penseranno al bellissimo cartone animato apparso tempo fa in TV (Il signore degli anelli) e anche alla trilogia di libri che qualche fortunato si sarà sicuramente letta.

L'avventura che ci accingiamo a recensire é per trama e per svolgimento, molto appassionante. Si basa su una tra le più famose favole dei nostri tempi, Il Signore degli anelli di JRR Tolkien. Indosseremo i panni di Frodo, un ragazzo simpaticamente brutto, che durante il suo cammino dovrà reclutare numerosi amici e recuperare importantissimi oggetti che gli consentiranno di portare a termine la propria missione.

L'avventura é squisitamente del tipo Fantasy, non mancano infatti Orchi, Wargs, Cavalieri delle Tenebre ecc. ecc.

La prima chicca che questo programma ci offre é la grafica.

Chiamati in causa dalle numerose lamentele apparse sulla nostra rubrica "risposte ai lettori"(e non ci crede nessuno!), i programmatori della ECA rispondono con questo Lord of the rings per la tanto acclamata VGA con 256 colori.

E non finisce qui!!!!

Per questo adventure, la Eca ha creato appositi driver per schede musicali avanzate quali la Roland e la Ad Lib.

Lord of the rings si gioca interamente con l'utilizzo del mouse, infatti ogni opzione viene attivata tramite apposite icone. Queste ci permettono di eseguire tutti i movimenti senza difficoltà e senza l'ausilio della tastiera.

Lo scorrimento avviene in quattro direzioni su sette mappe del Mondo di Terra Media.

La giocabilità si preannuncia buona ed il game non é molto semplice, non crediate che conoscendo la trama tutto possa essere facile!

Tirando le somme, l'adventure è ottima ed é soprattutto di buona "fattura".

Di lavoro in questo Lord of the rings ne è stata fatto tanto, quindi a voi rimane l'ultimo giudizio!!!! Certo i più "vecchi", appassionati da sempre di computer, quelli tanto per intenderci che hanno iniziato a smanettare sulla tastiera all'epoca dei preistorici VIC 16 e SPECTRUM non hanno dimenticato il famoso THE HOBBIT che ha segnato una pietra miliare nella storia delle avventure ad 8 bit!!!!! Ehhh....quanta acqua è scorsa sotto questo fiume informatico mai sazio di novità!!!!!

A quando una nuova versione del Signore degli Anelli magari ambientato nel futuro e su un'astronave spaziale????

Ai "vecchietti" coetanei di chi vi scrive certo rimane un po' di nostalgia e di amaro in bocca, pensando a quella prima versione del Signore degli anelli di Tolkien.

Val Globale: 9



VG&CW YEP!

THE LAST NINJA 2

SYSTEM 3
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO LIT.

Era ora!!! Finalmente anche per il 16 bit della Commodore é arrivato il tanto atteso Ninja 2. In ambiente CBM 64 ha avuto un buon successo, da qui l'ulteriore proponibilità anche per l'Amiga. Non ci dilunghiamo molto nel descrivere la trama, ciò che è importante sapere sono le caratteristiche vere e proprie del programma. Graficamente è un buon gioco è lo scenario visibile sul 8 bit viene proposto con una miglior peculiarità di particolari. Nonostante il remaking effettuato, la giocabilità è rimasta inalterata. Il sonoro non è molto curato e si limita a riproporre solo alcuni effetti. Accanto alle istruzioni tradotte per le solite lingue europee, finalmente troviamo anche la traduzione in italiano. Anche se per un classicissimo shootem-up sembrano del tutto inutili, per The Last Ninja 2 sono molto importanti. Infatti gli innumerevoli movimenti del ninja sono molto ben descritti in italiano "corretto" ed inoltre, sempre all'interno troviamo anche alcune dritte che potranno aiutarci per conseguire l'ambita fine del game.

Val Globale: 8,2

MAGIC FLY

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO LIT.

Ne avevamo parlato giusto qualche numero fa, eccoci qui ora a presentarvi la versione ultimata anche per Amiga. Non é una simulazione vera e propria, ma un bellissimo game alla LHX Attack Chopper.

Vi troverete alla guida di un aereo da caccia del futuro che viaggia nello spazio visto su di uno scenario tridimensionale.

L'obiettivo da raggiungere é la sconfitta di una potentissima organizzazione chiamata Ceti Triad che tiranneggia nell'universo. Avrete contro più di 30 veicoli spaziali dalle forme più strane, che dovrete analizzare e distruggere.

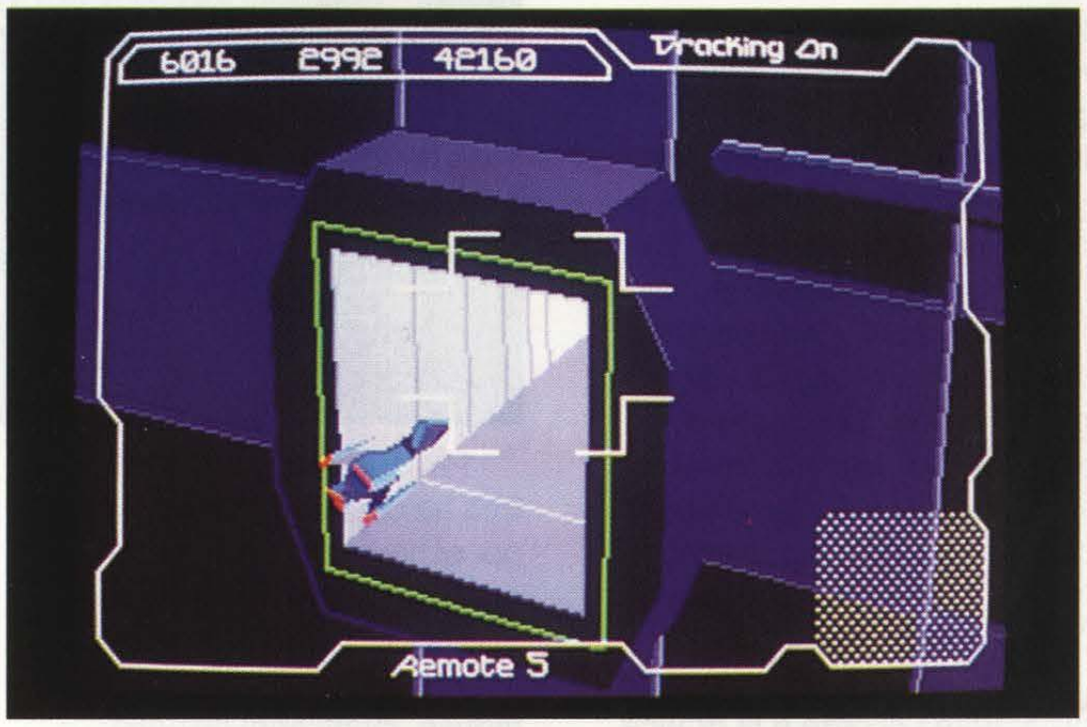
Possederete inoltre moltissime armi a disposizione che potranno aumentare ogniqualvolta distruggerete il nemico.

Sostanzialmente é un ottimo prodotto, divertente e senza dubbio appassionante.

L'animazione 3D rende ancora più bella la fase di gioco, per Amiga espanse ad 1 Megabyte é previsto anche un sonoro più potenziato.

Val. Globale: 8,6





FUTURE WARS

DELPHINE
NUOVA VERSIONE: IBM PC & COMP.
PREZZO LIT. 29.000

E' una bella avventura che in precedenza era apparsa sui monitor Amiga. Ha infatti ottenuto parecchi riconoscimenti in Francia ed é stata premiata con il "Tilt d'Or".

L'ambientazione é molto particolare, l'eroe di turno si dovrà cimentare in diverse situazione, dal lavavetri al medievale ruolo di pseudo-cavaliere, per poi giungere nel 4315 DC alle soglie del futuro più lontano. L'interazione con il programma avviene solo tramite tastiera o mouse e soprattutto senza dover digitare nemmeno una lettera (un po' come in Zack Mackraken o Indiana Jones). La caratteristica più importante di questa versione é la completa compatibilità con le più diffuse schede quali la CGA,EGA,TANDY, VGA/MCGA e con schede sonore quali la AdLib e la Roland. Ovviamente queste opzioni consentono al programma di avere un'ottima grafica e un sonoro più che accettabile.

Val Globale:9

VG&CW YEP!

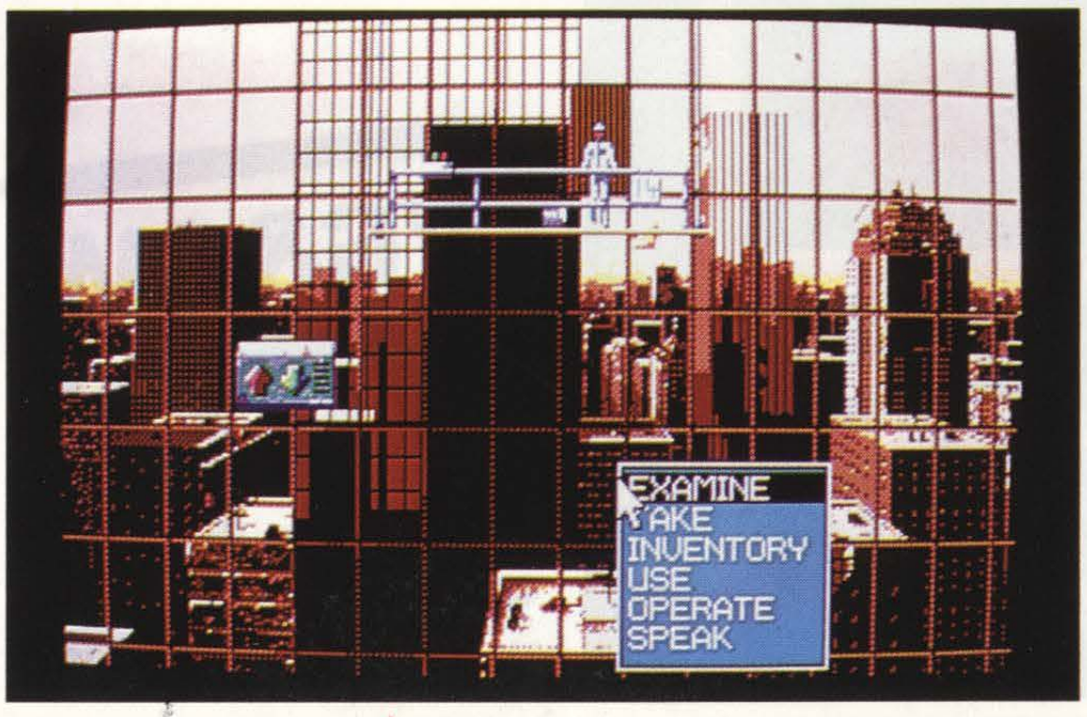
G.P. TENNIS MANAGER

SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE: CBM64 C/D
PREZZO LIT. 20.000/25.000

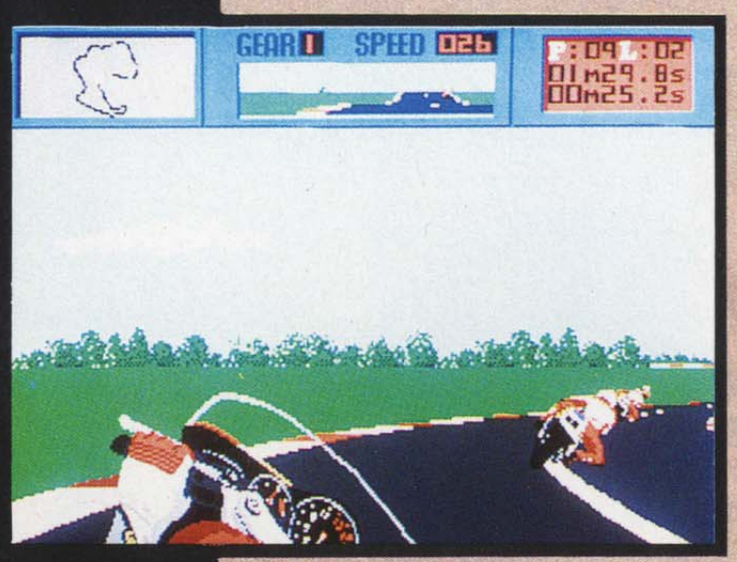
Arriva anche per l'8 bit commodore, il game manageriale che ha sconvolto il mondo del tennis computerizzato. Infatti oltre a poter far giocare contemporaneamente 5 giocatori posside ben 4 superfici diverse: erba, cemento, terra battuta e sintetico. Il game è strutturato principalmente per una conduzione manageriale é comunque prevista anche l'opzione di utilizzo del joystick per il controllo del giocatore. All'inizio bisognerà allenarsi, scegliere le giuste racchette ed iscriversi ad alcuni tornei. Quest'ultimi sono fra i più titolati in campo internazionale, da Wimbledon all'Open australiano, da Sidney al Tokio Grand Prix, ecc. Tra le caratteristiche più importanti del gioco é da sottolineare che sono previsti colpi come la tagliata a sinistra, a destra, il top spin, ecc. La grafica é ottima e la giocabilità é molto alta. Il sonoro é adeguato al computer. E' da acquistare senza pensarci due volte!!!

Val. Globale. 9

VG&CW YEP!







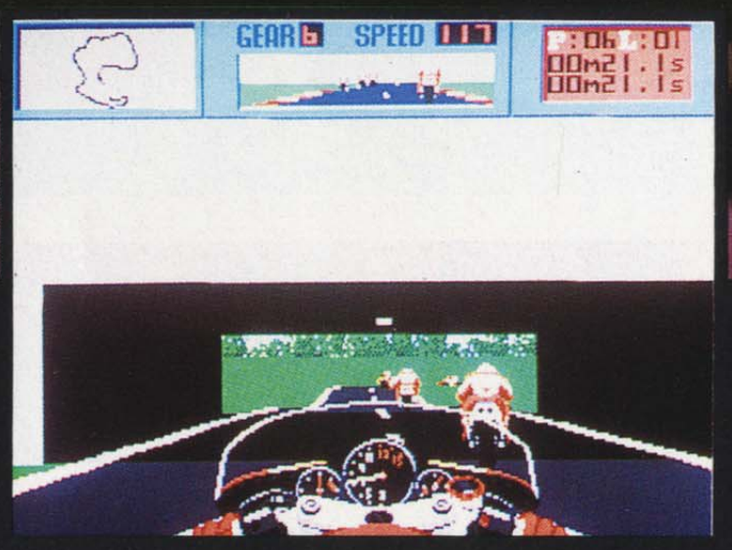
DA SETTEMBRE
C64 - D. e C.

THE CYCLES

International Grand Prix Racing

ACCOLADE





Disponibile per:
AMIGA·PC Ms/Dos·
COMMODORE C64 disco e cassetta.

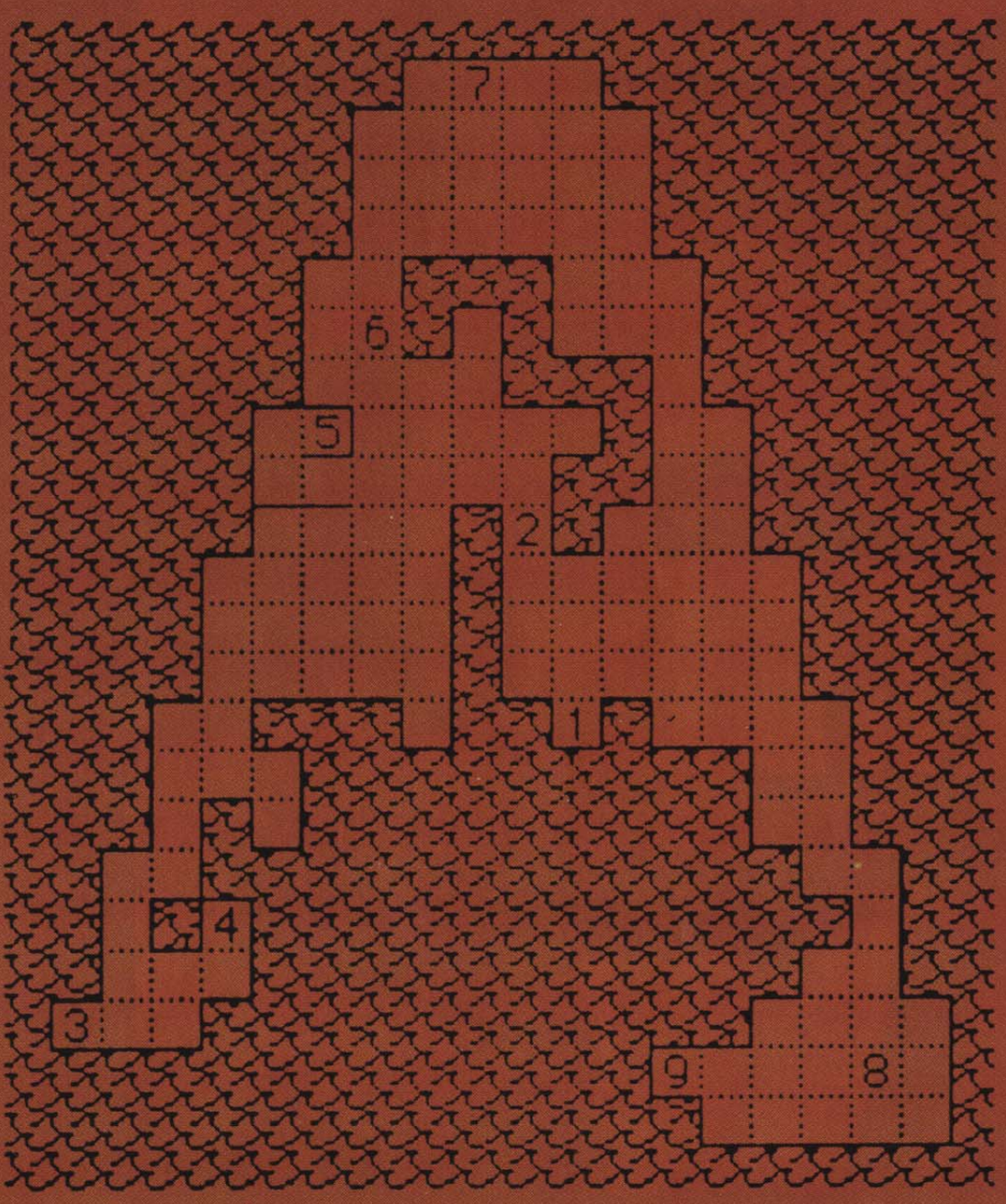
C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

La pagina dell'avventurA

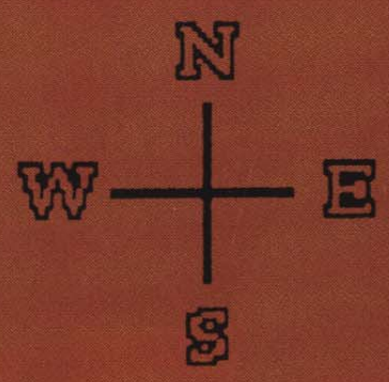
Keef the Thief

Sul numero di agosto ve ne avevamo anticipate due, ora vi proponiamo le ulteriori mappe utilissime per terminare l'avventura.

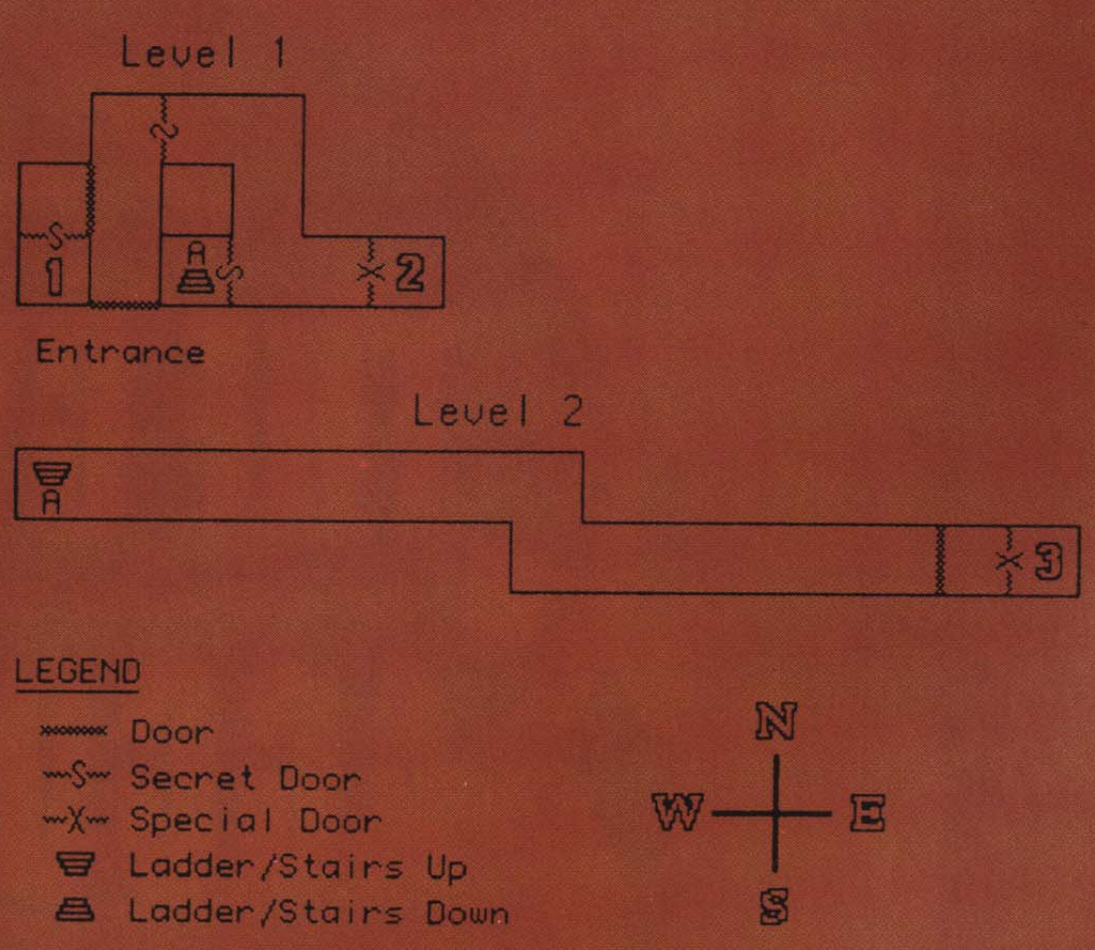
Jungle Map



1. Same Mercon
2. Tel Roca Bridge
3. Land's End
4. Hermit's Hut
5. Mem Santi
6. Waterfall
7. Tel Hande
8. Fiend Hole
9. Tel Empor

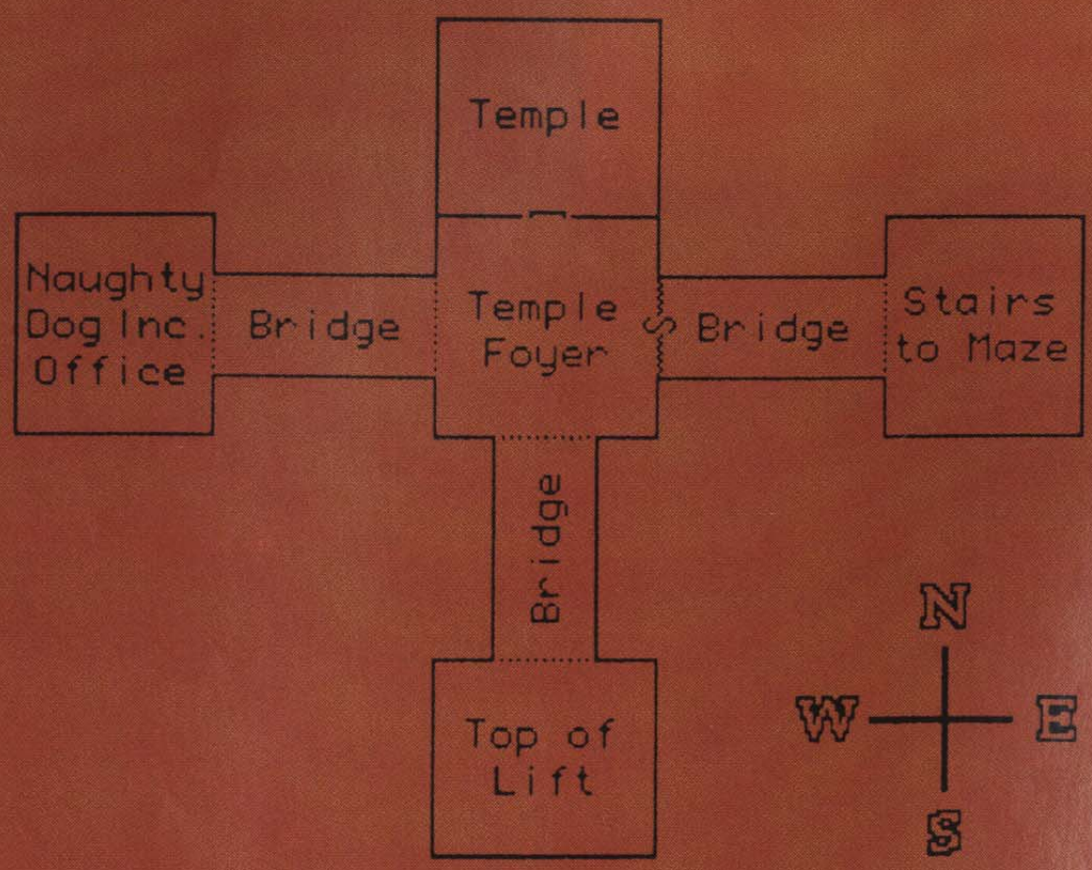


Hermit's Hut

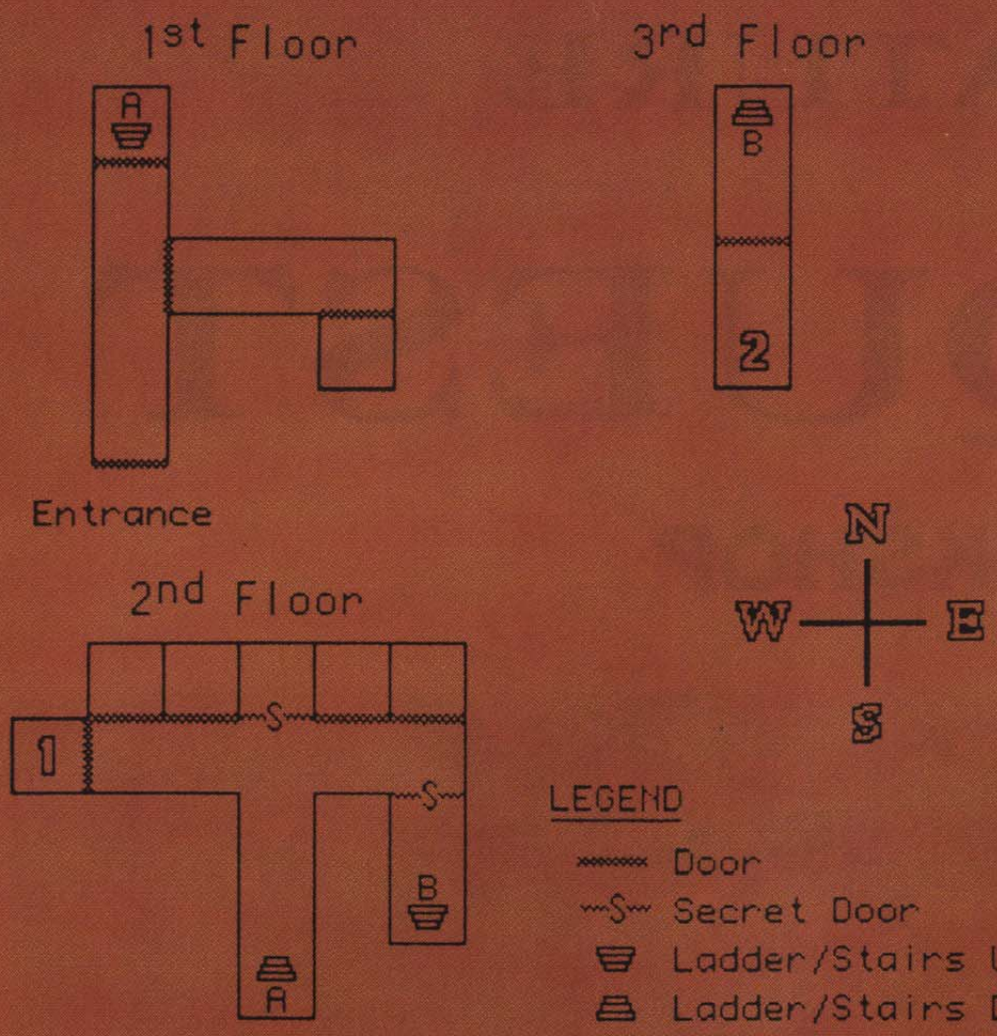


1.Handratta's Library - 2. Hall of Wisdom - 3. Telloc's Library

Mem Santi

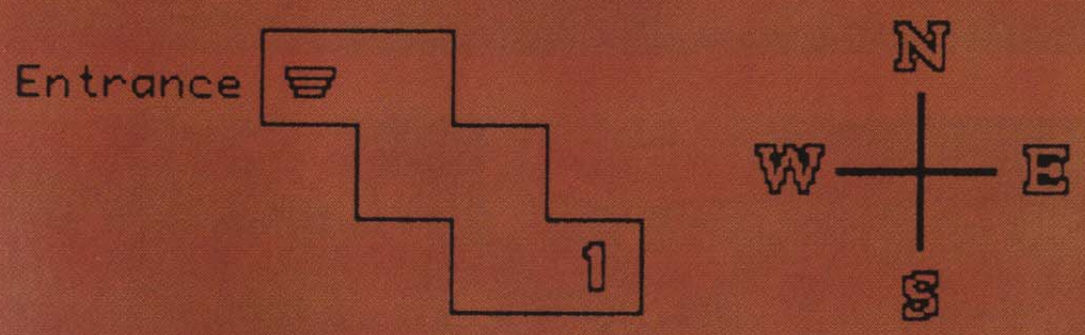


Mem Santi Temple



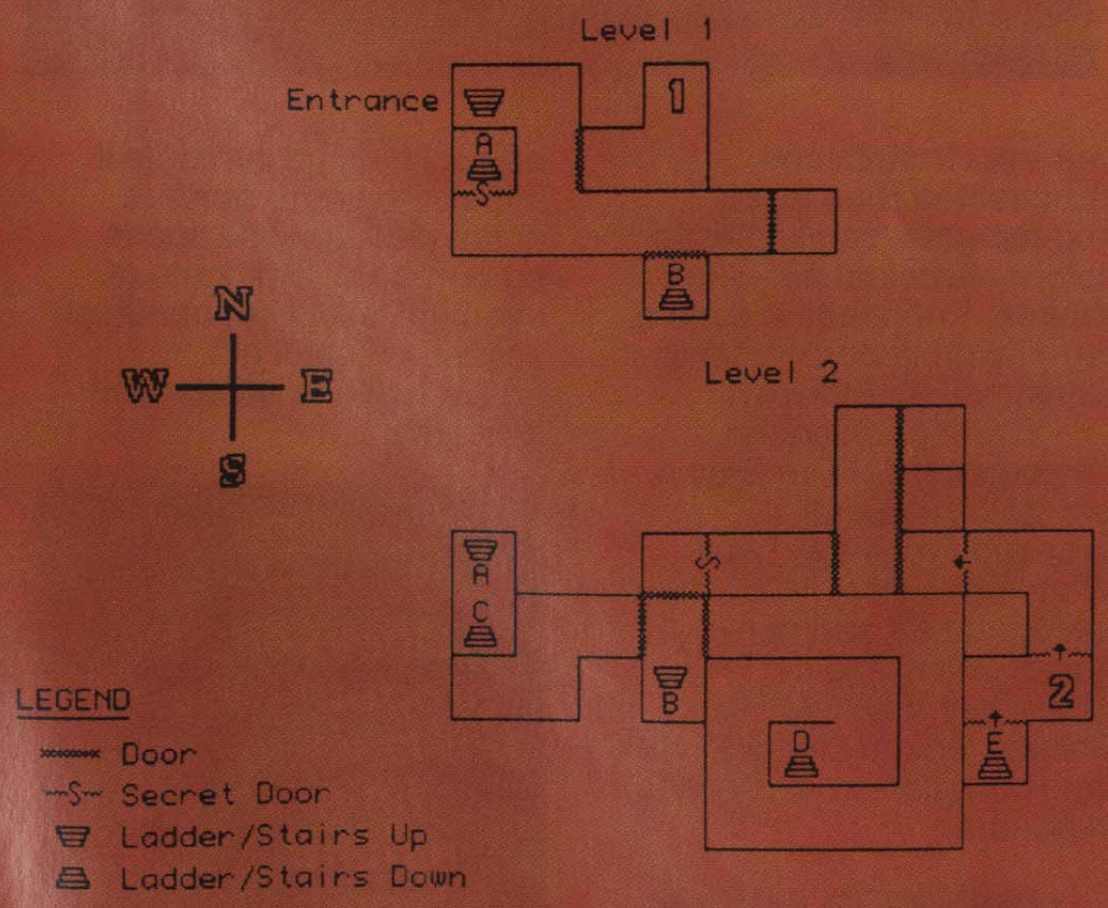
1. Mem's Second and Sword Yin

Fiend Hole



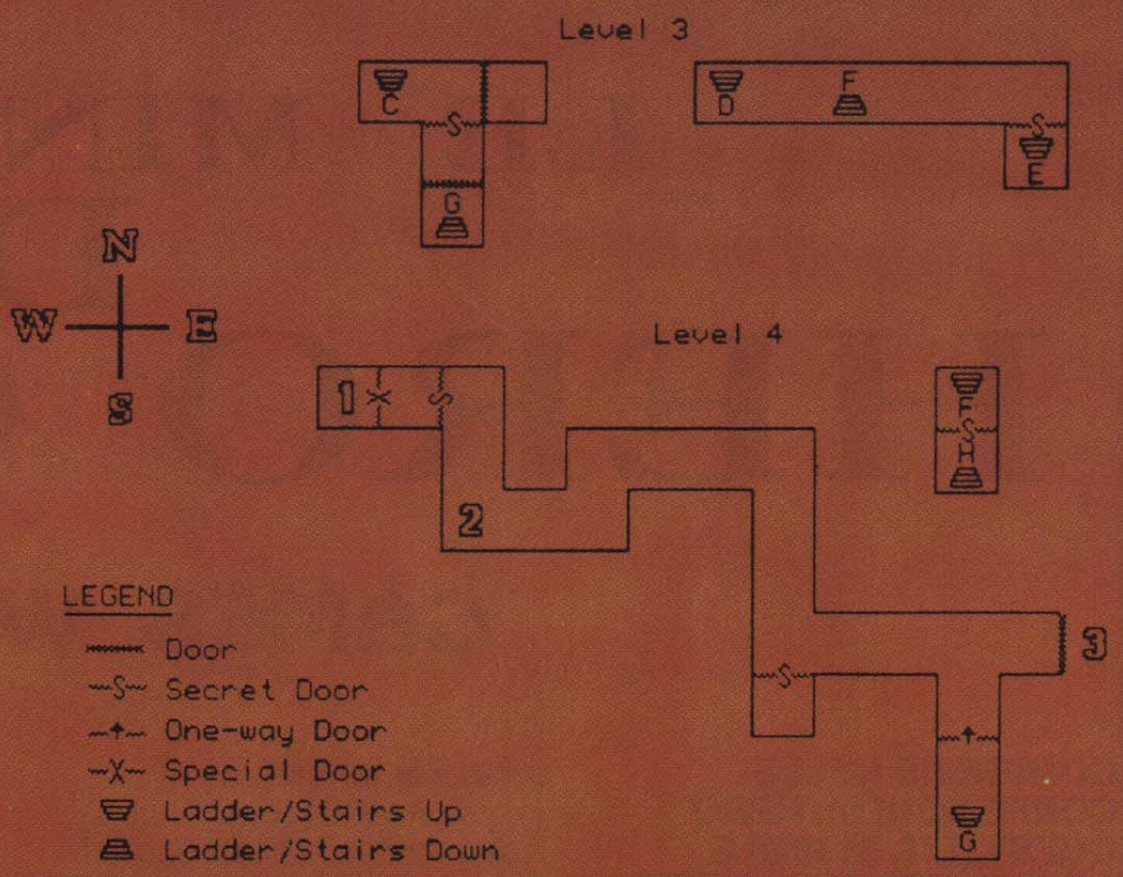
1. Sword Nischtarr

Tel Empor (Levels 1 and 2)



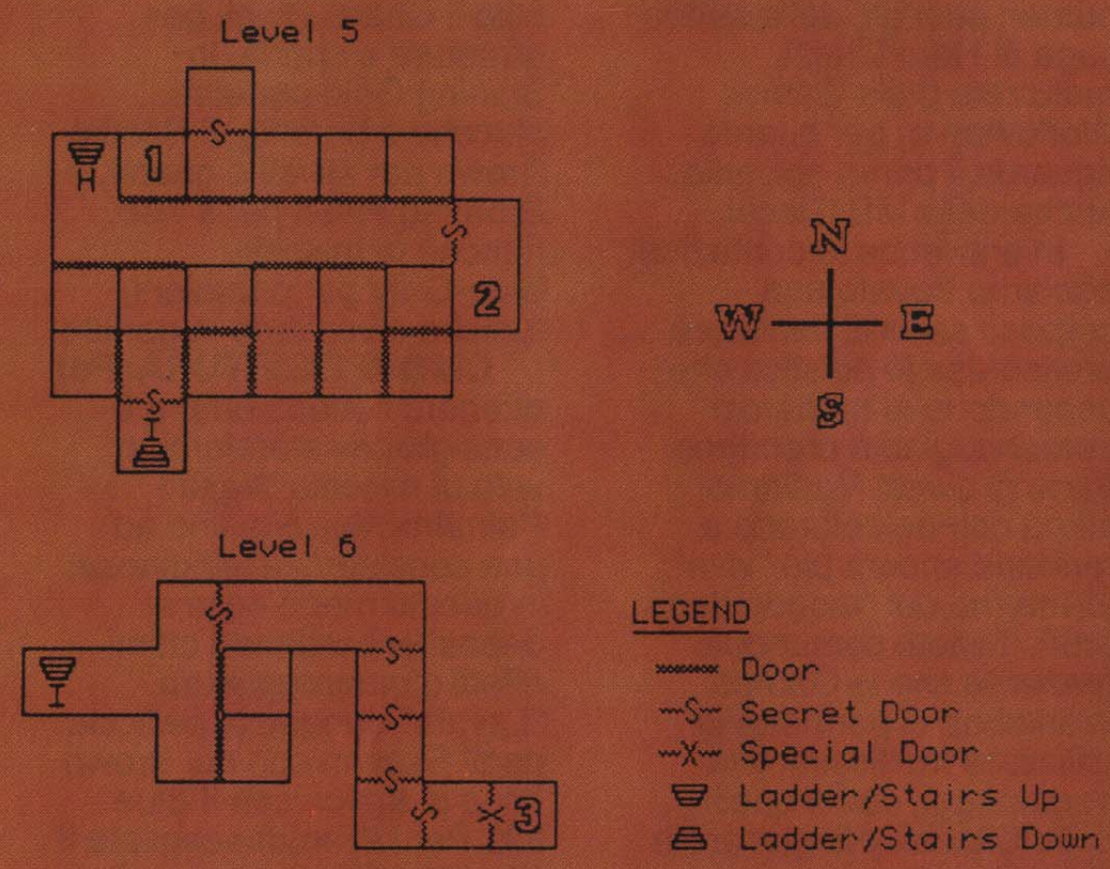
1. Teleport from Level 4 - 2. Abyss

Tel Empor (Levels 3 and 4)



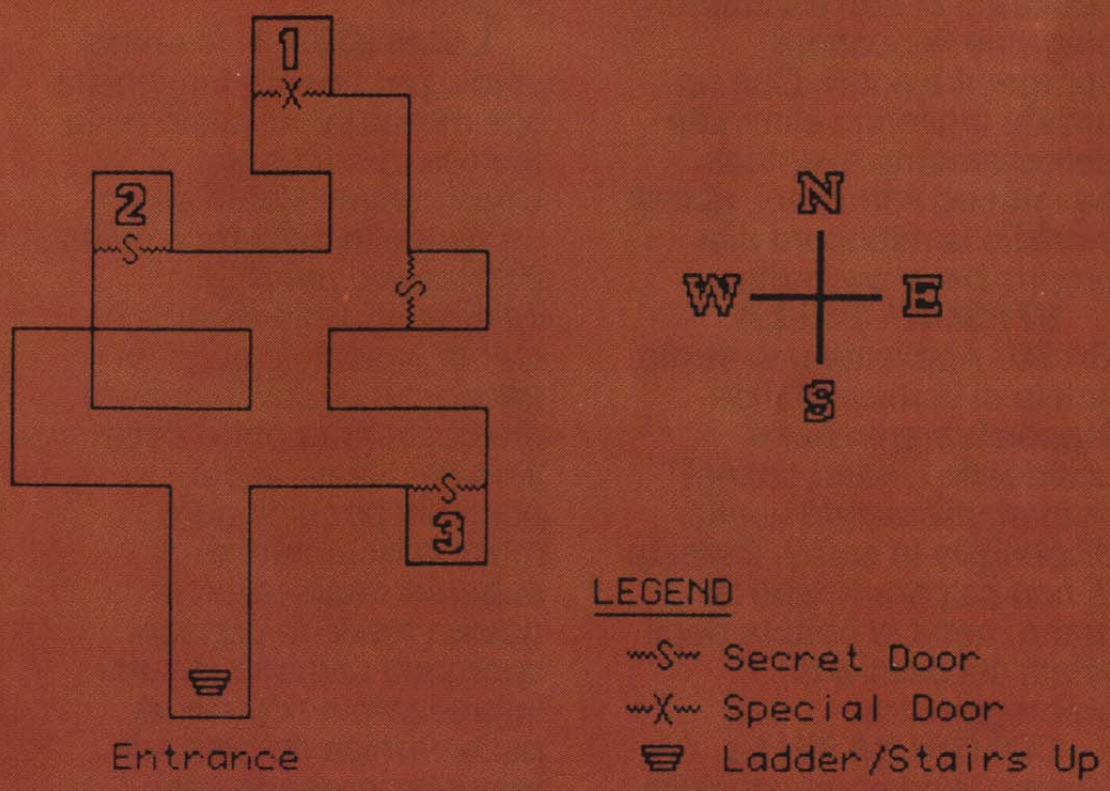
1.Telloc's Library - 2. Teleport from level 5 - 3. Teleport to Level 1

Tel Empor (Levels 5 and 6)



1. Teleport to Level 4 - 2. Sword St. George - 3. Hall of Streight

Waterfall



1. Arm of Love - 2. Mermaid's Ring - 3. Helm Moe

Sul prossimo numero l'ultima mappa!

LE MINIATURE DI HERO QUEST

GAMES WORKSHOP

COMPRESE NELLE CONFEZIONI DI: HERO QUEST (LIT. 51.900) E ADVANCED HERO QUEST (LIT. 56.900)

COLORIAMO UN NUOVO MONDO

Abbiamo parlato, nei due numeri passati, della nuova saga di Hero Quest, realizzata dalla Games Workshop e, per quanto riguarda il primo episodio, anche dalla MB Giochi.

In entrambe le confezioni abbiamo trovato una corposa serie di miniature pressofuse in plastica che rispondono ai numerosi personaggi che prendono parte al gioco. Vediamo allora comee colorarle e renderle ancora più "vive" all'interno del "mondo degli eroi". Tenete comunque presente che la Games Workshop ci permette di utilizzare moltissimi altri personaggi, come quelli della Citadel, per giocare a Hero Quest.

PREPARAZIONE: Facendo molta attenzione, rimuovete dal supporto plastificato ogni miniatura, cercando di non rovinarne o piegarne le porzioni sporgenti e sottili. Con un affilato taglierino eliminate delicatamente eventuali bavette ed estrusioni, quindi incolate la miniatura alla propria base/supporto.

STESURA DELLA BASE: Applicate uno strato sottile di vernice bianca (appositamente per il cosiddetto Undercoating), magari utilizzando quella disponibile in spray. Cercate di non calcare troppo la mano, pena la perdita degli effetti successivi di ombreggiatura.

COLORI BASE: La Games Workshop consiglia di sfruttare il Citadel Paint Set, i Citadel Colours, i Creature and Monster Paints o i Citadel Expert Inks. Per gli Skaven (versione del gioco Advanced) si sfrutteranno i Bestial Brown e i Chaos Black per la pelliccia, il Moody Blue per la tunica ed ancora il Chaos Black per la spada e la maglia metallica.

Per i Warrior invece sarà utile il Chaos Black per armatura e spada, lo Shining Gold per elmi, placche e borchie, il Bestial Brown per stivali e guanti, il Bronzed Flesh per il viso, nonchè la miscela Blue-Grey per pantaloni, tuniche e vestiario in genere.

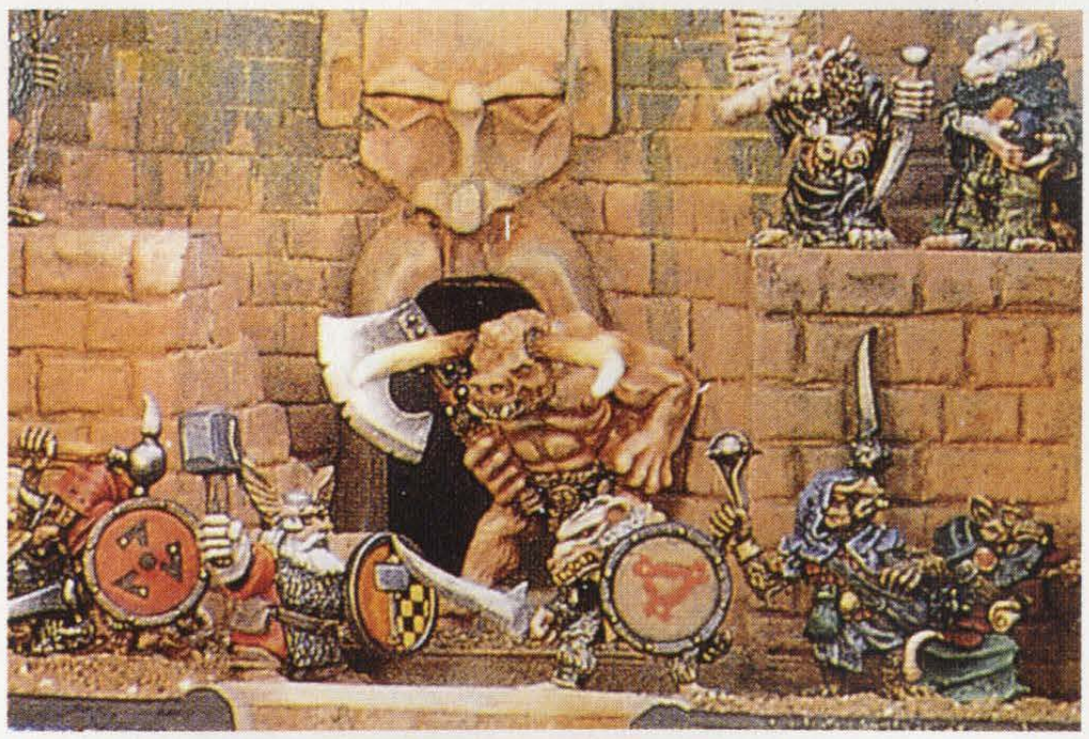
OMBREGGIATURA: Per ottenere l'effetto ombra è consigliabile stendere un velo di miscela Wash - Paint/Ink disciolta fino ad una consistenza lattiginosa; in questo modo essa si depositerà creando ottimi effetti d'ombreggiatura. "Lavate" dunque la pelliccia degli Skaven con del Brown Ink e la tunica con il Blue Ink. Per i Warrior scegliete il Chestnut Ink per il viso, il Brown Ink per stivali e guanti, quindi una miscela di Blue, Brown e Yellow Ink con lo Shining Gold per tunica, pantaloni e vestiario in genere.

LUMINOSITA': Il primo stadio per donare luminosità alle miniature consiste nella tecnica denominata DryBrushing. Usate allora un pennello asciutto e pulito (non nuovo però!), intingetelo nella vernice e quindi passatelo su di un panno, facendovi rimanere attaccata gran parte della vernice. Usate allora il pennello per dipingere, molto delicatamente, le superfici desiderate. In questo modo le porzioni sporgenti saranno le sole interessate a ricevere la poca vernice rimasta sul pennello, creando così notevoli effetti luminosi. Per gli Skaven usate l'Orc Brown, unito al colore base, per la pelliccia. La tunica verrà poi trattata con l'Enchanted Blue e poi, nuovamente, con lo stesso colore miscelato allo Skull Whitee. Per spada e cotta di ferro usate rispettivamente Chainmail ed Elf Grey.

I Warrior richiedono analogamente l'Orc Brown per stivali e guanti, il Bronzed Flesh e lo Skull White per il viso, il Chainmail per spada ed armature, quindi una miscela Blue-Grey, Skull WHite, Shining Gold e Mithril Silver per i pantaloni ed il vestiario in genere.

LUMINOSITA' FINALE: Aggiungete colorazione ai dettagli come, denti, zanne ed occhi, quindi sfruttate il Mithril Silver per rendere ancor più luminose spade ed armature. Dipingete gli eventuali scudi seguendo gli schemi presenti già pressofusi e le illustrazioni indicative.





Hero Quest, Advanced Hero Quest e tutti i prodotti descritti per la verniciatura, rifinitura delle miniature sono disponibili presso PERGIOCO, MI

PERGIOCO presenta

Compendio

N°1

Il Catalogo dei Giochi

GIOCHI di RUOLO

VIDEOGAMES

COMM. 64 SPEC. MSX AMS.

AMIGA ATARI IBM e comp.

MINIATURE

ACCESSORI

WAR games

BOARD

GIOCHI DI SOCIETA'

MINIGIOCHI giochi di carte

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV

A QUILONI

librogame

consulta leggilo

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

PERGIOCO

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

SE ABITI IN UN' ALTRA CITTA'

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

Consigli, trucchi e strategiE

JUMPING JACK'SON (Infogrames, per tutte le versioni).
Marco e Luca Traverso di Roma ci comunicano per primi le password per questo originale videogame, un trucco per Last Duel e la soluzione di Heroes Of The Lance: GAME A) rocknroll - livello 5, noises - livello 9, tenebre - livello 13. GAME B) synthe - livello 5, funk - livello 9, elvis - livello 13.

LAST DUEL (Imagine, per CBM64/128):
Giocando in due, durante il caricamento fra il primo ed il secondo livello, bisogna premere continuamente il tasto di fuoco e "agitare" il joystick in tutte le direzioni. Al termine del caricamento il bordo dello schermo lampeggerà e si otterranno vite infinite!

HEROES OF THE LANCE (SSI, per tutte le versioni):
Livello UNO: Selezionare Tasslehof, andare a Nord, a sinistra (Tasslehof localizza e disabilita le due trappole), continuare a sinistra, prendere lo scroll, andare a destra, Est, Sud, sinistra (Tasslehof disabilita altre due trappole); andare a Est: camminare verso destra e, al primo bivio, andare a Nord. Andare a destra, superare il primo bivio (quello con la pavimentazione chiara), continuare a destra, prendere la gemma, andare ad Ovest. Andare a sinistra, prendere il pouch, tornare a destra, andare a Sud, sinistra ed al bivio di prima andare a Est, destra, prendere il secondo bivio a Nord, andare a destra ed entrare in direzione Ovest nel passaggio ellittico.
Livello DUE: Andare a Sud, sinistra, superare il bivio per Est, ed entrare nella prima porta ad Ovest: la cascata (Waterfall) guarisce tutte le ferite dei personaggi; continuare a sinistra, fare attenzione alla trappola che si trova subito dopo la porta della cascata. Saltare il fosso, prendere il calice dorato, continuare a sinistra ed entrare ad Ovest. Sinistra, fare attenzione alla trappola, andare ad Ovest, camminare verso destra, prendere le shields, andare a Ovest, prendere l'anello con la gemma; andare a sinistra, entrare nel grande portale ad Ovest, andare a destra e prendere il bivio per Ovest.
Livello TRE: Selezionare Tanis ed uccidere il Draconiano Baaz, usando le frecce (dal menu Use - 20 arrows); saltare il fosso, andare a destra e poi a Sud; continuare a sinistra, saltare i fossi, andare a Sud, sinistra, superare il bivio per Est, andare ad Ovest, sinistra, saltare 3 fossi, prendere il bivio per Ovest.
Livello QUATTRO: Prendere la gemma, sinistra, Nord, destra, Est, sinistra, prendere le Steel Coins, sinistra. Nord, destra, Ovest, destra, superare il bivio per Sud, prendere il pouch, andare a Nord, sinistra, Est, Sud, destra, Ovest, sinistra, prendere l'oggetto, superare il bivio per Sud, andare a Nord, Ovest, destra, Sud, destra. Nella sala ci sono tre porte ellittiche chiare: entrando nelle prime due si possono prendere delle gemme. Entrando nella terza (ad est), andare a destra, Nord, destra, Est, destra, Nord, sinistra, Est, destra, prendere la pozione di invulnerabilità, andare a Nord, sinistra, Est, destra, prendere le Steel Coins, entrare nella terza porta ellittica scura, Nord, sinistra, ed entrare nel passaggio per Est.
Livello CINQUE: Selezionare Goldmoon, entrare nel menù, scegliere l'opzione Clerical Staff Spells, selezionare Deflect Dragon Breath, uscire dal menù, avvicinarsi al Drago a destra e lanciargli contro il bastone magico di Goldmoon. Khisant morirà. A questo punto andare a destra, superare il cadavere del drago e prendere i dischi di Mishakal e il gioco sarà terminato!
CONSIGLI: Tenere sempre Goldmoon e Raistlin fra i primi quattro personaggi, non usarli mai direttamente nell'esplorazione.
Curare le ferite dei personaggi con il bastone magico di Goldmoon; non abusare tuttavia di questi poteri perchè non sono infiniti.
Quando un personaggio muore, lo si può far ritornare in vita con l'opzione Raise Dead dal menù dei poteri del bastone magico.
Tuttavia quest'operazione va effettuata immediatamente, poichè, se nell'icona del personaggio è già comparsa la tomba, essa non funzionerà.
Usare i poteri magici di Raistlin per bloccare gli uomini, gli Aghar e i Draconiani Baaz e Bozak. Se i poteri del mago vengono terminati, contro i Draconiani Bozak, selezionare Flint, il nano. Lanciare contro il nemico l'ascia, correrglì incontro, riprendere l'arma e ripetere l'operazione. La ridotta statura di Flint lo aiuterà ad evitare i colpi sparati dai Draconiani.

Da Paolo Scaffardi di Monticelli (PR), arrivano i seguenti trucchi:

BLOOD MONEY (Psygnosys, per Amiga):
Per avere libero accesso a tutti i pianeti, nella fase di presentazione delle meteoriti si devono premere contemporaneamente i due tasti del mouse e quello del joystick.

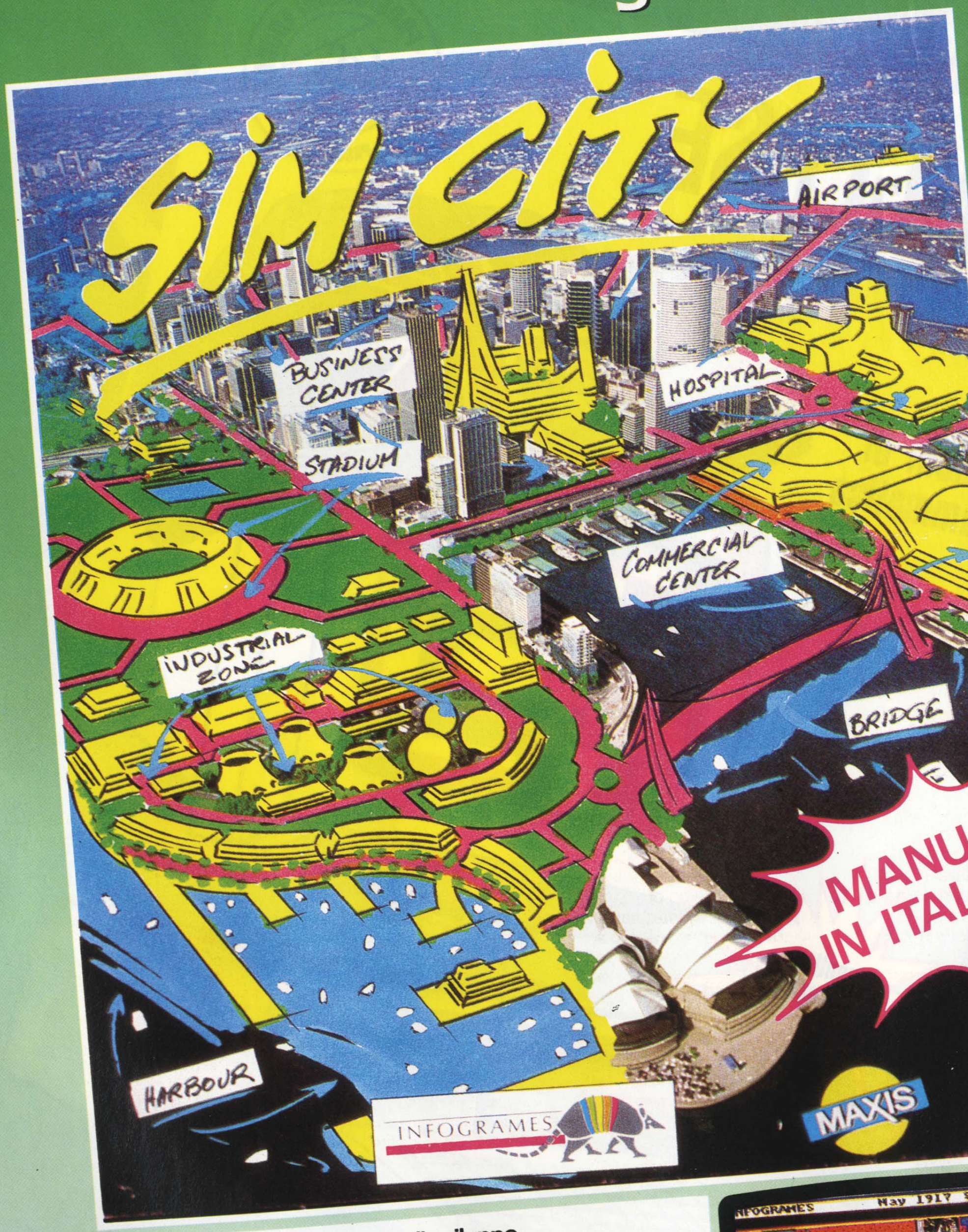
TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):
Per conquistare 1UP basta andare nel primo livello tutto a sinistra, in cima alla montagna, e sull'ultimo picco bisogna saltare per conquistare l'agognata vita supplementare. Per altri bonus basta sparare come i matti verso destra per far comparire un mattone "distribuisci-bonus".

KICK OFF (Anco, per Amiga - prima versione):
Per assicurarsi una rimessa o un angolo basta fare una bella scivolata a vuoto, prima che la palla esca dal campo.
Per fare un goal senza possibilità di sbaglio, basta fare un bel pallonetto prima dell'inizio dell'area avversaria.

Giovanni Nicolao di Catania ci comunica il suo nuovo trucco per:
ROBOCOP (Ocean, per Amiga):
Digitando durante i titoli la scritta "ROBOCOP ++" apparirà la frase "volete vite infinite?": rispondiamo con un bel "Y"es! Digitando invece "TIMEBROADHURST" potremo ottenere tempo illimitato!

VENDETTA (System 3, per tutte le versioni):
Ecco la soluzione del gioco a cura del nostro lettore Andrea Gasparo di Feltre.
LIVELLO 1
Selezionate il pugnale e abbattete il terrorista.
Prendete le tenaglie; buttate giù la porta con un calcio dd entrate. Difendetevi e prendete il fucile, le granate e le munizioni. Proseguite ammazzando tutti fino al punto in cui dovrete salire la scala (per farlo dovete azionare i pugni) e buttare giù la porta. armatevi ed entrate. Prendete i vari oggettie cambiate stanza; qui prendete il manuale e schiacciate sul calcolatore: vi verrà comunicato un codice che voi annoterete (di solito e 00001000) bene, ora selezionate il disco e ripetere l'operazione. Inserite il codice e vi sarà data la carta magnetica per le armi della macchina. continuate a proseguire facendo stragi e raccogliendo oggetti (attenzione: usate le video sul registratore). Dovete raccogliere tutto, perchè la polizia potrebbe chiederveli. L'unico modo per difendervi è usare il giubbotto vicino al bidone e sparare a tutto spiano (dovete fare molto alla svelta; usate la chiave sulla Ferrari e...tadaa! Passerete al secondo livello.
LIVELLO 3
Ammazzate subito il manigoldo ed entrate nella porta a sinistra. Prendete tutto e proseguite dove dovrete lanciare una granata al pazzo sul bunker; proseguite, prendete munizioni, entrate nell'altra stanza e prendete la scarpa. Tornate nella F40 usando la chiave.
Livello 5 entrate subito dove prenderete la maschera che vi renderà invulnerabili per un piccolo periodo.
Proseguite, al punto in cui si trovano munizioni, entrate nell'aereo, arrivate alla cabina, prendete la mappa. Usate le tenaglie sulla ragazza e... una bomba! Tagliate i fili nella sequenza: filo centrale, filo a sinistra, filo a destra. La ragazza si libererà e passerete al livello 6
LIVELLO 7
Fatevi strada fino alla fine del parco ammazzando tutti, uccidete il capo, tornate alla statua, raccogliete il vecchio e... avete vinto!!
Gustatevi la bella schermata stile sistem 3 e fatevi un pisolino GOOD NIGHT!!

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

L'INGLESE

PROGRAMMI EDUCATIVI
C&C EDUCATION
PRIMI PASSI

Nozioni di Grammatica



contiene audiocassetta

Disponibile per:
AMIGA - PC

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