L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!

30 DICEMBRE - ANNO III N. 24 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000



I GAME FRANCESI INVADONO L'ITALIA!!!

KING'S QUEST V
SPACE QUEST IV
RIVELATI!!!

DPAINT PER ST

LA SOLUZIONE DI
MARS SAGA
CASTLE MASTER
SHADOW OF THE BEAST 2

COMPUTER'S ARTS BARI

Via Re David, 171 e Viale Meucci, 12/B

è nato a Bari il primo ed unico

PRONTO SOCCORSO SOFTWARE



CHIAMA il n. 080/**5227681** o 080/**364080**!!!

ORDINA qualsiasi novità **GIOCO**
o GESTIONALE o EDUCATIVO
per il **TUO** computer **MS-DOS,**
AMIGA, C64, ATARI e AMSTRAD

In pochissimo tempo ti arriverà a casa ovunque tu sia!!!

Pagherai al postino.
In ogni spedizione uno splendido omaggio + 1 rivista
+ 1 catalogo

È UNA INIZIATIVA COMPUTER'S ARTS s.n.c. BARI

DOVE TROVI ANCHE:
PERSONAL COMPUTER XT-AT-386-486
STAMPANTI AD AGHI E LASER B/N E COLORI
MONITOR CGA-EGA-VGA E PROFESSIONALI
LETTORI CD-ROM
EDITORIA INFORMATICA JACKSON
DISCHETTI 5" 1/4 da L. 350 e 3" 1/2 da L. 900
NASTRI PER STAMPANTI
HARD DISK
DRIVE INTERNI ED ESTERNI
JOYSTICK PER MS-DOS
SCANNER E MOUSE CON OCR
ESPANSIONI
CORSI DI INFORMATICA SU PC - AMIGA 500 - C64

ai migliori prezzi di mercato

spedizioni contrassegno ovunque!!!

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

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 - **Redazione e uffici:** 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: Fountains of dreams by ECA

SOMMARIO

WORLD NEWS

RISPOSTE - HOT MAIL

UTILITY

ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE
DELUXE PAINT ST
ENIGMA A OXFORD

GAMES

AWESOME
CRIME WAVE
COUGAR FORCE
DRAGON BREED
JAMES POND UNDERWATER AGENT
GEISHA
LUPO ALBERTO
NITRO
NO EXIT
SPEEDBALL
SUPER OFF ROAD RACE

ADVENTURES

KING'S QUEST V
SPACE QUEST IV

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

MAPPE DI MARS SAGA
SOLUZIONE SHADOW OF THE BEAST 2
MAPPE DI CASTLE MASTER

UNIVERSO PARALLELO

COLLEZIONE GIOCHI TASCABILI

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	GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88	JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89	KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89	LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
QIN N. 5 GIUGNO 89	LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89	MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89	NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89	POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89	SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89	THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89	THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89	WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89	ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90	FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90	MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
TIME N. 5 MARZO 90	ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90	LOOM N.20 OTTOBRE 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90	PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90	OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90	MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90	SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90	CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 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 LUG. 90 N. 17 SET. 90	
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	

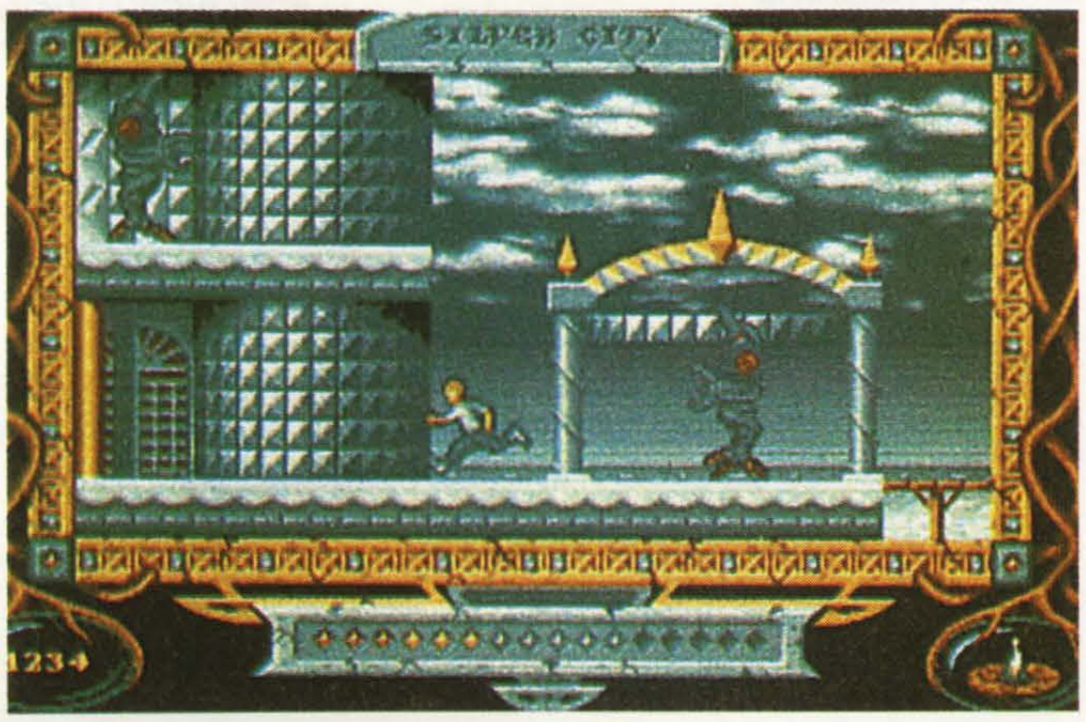
Si chiama Dragon Fighter il nuovo RPG fantasy tutto italiano realizzato dalla Software Copyright di Casciago. Dovremo cercare di conquistare l'ambito trofeo delle cinque terre (la Liguria non c'entra proprio nulla!) vincendo i tornei di abilità che si tengono nelle varie capitali del regno. Il tutto viene sviluppato in una specie di singolar tenzone con cavalcature che sputano fuoco, tipiche di un mondo prevalentemente arcade cui si interfacciano situazioni strategy (acquisto di materiali, accessori, armamenti, ecc.). Dragon Fighter sarà presto disponibile, interamente in italiano, per Atari ST ed Amiga.



E' tutto italiano il nuovo Dragon Fighter

Mentre è ancora in fase di completamento l'ultima sua Formula 1 computerizzata la Simulmondo annuncia il simpatico ed originale Big Game Fishing; si tratta di una indiavolata e "bagnatissima" battuta di pesca alla caccia di "mostri" marini da 300 chili l'uno. Si tratta perciò di collezionare il maggior numero di pesci spada, tonni e Black/Blue Marlin, armati delle migliori canne e delle più sofisticate esche realmente disponibili in commercio. Per rendere più avvincente la nostra avventura contribuiscono condizioni meteorologiche variabili, razzi e batterie di emergenza, molti set di attrezzature, spettacolari soccorsi in alto mare, nonchè un ecoscandaglio digitale per informazioni in tempo reale sulla profondità e la morfologia dei fondali oceanici.

Big Game Fishing dovrebbe sfruttare moltissima grafica digitalizzata così come una colonna sonora dannatamente avvincente e realistica. Se Simulmondo terrà fede alle promesse fatte alla stampa il game uscirà nei primi mesi del 1991 per Amiga e IBM PC.





Quando arriverà Big Game Fishing Simulmondo??????

Neverending Story 2 by Linel

Bastiano, il timido e dolcissimo eroe della Neverending Story cinematografica e computerizzata, ritorna sui pixel dei nostri monitor nel l'atteso sequel di questa mini saga fantasy. Questa volta, invece del "nulla", ci sarà da combattere una strega cattiva sempre con l'aiuto del drago Falkor e del coraggioso Atreyu. L'interpretazione videogame si propone come una serie di multi-livelli arcade che ripropongono le fasi salienti della pellicola. Grafica bi e tridimensionale con miriade di effetti speciali dovrebbero essere le caratteristiche vincenti di Neverending Story 2 .

TATTICA

HUMOUR

AZIONE

NO EXIT

Gioco in Italiano

Disponibile per:
AMIGA - ATARI
AMSTRAD CONSOLLE
PC 3 e 5

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

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Spettabile redazione di VG&CW chi vi scrive è Dario Cova e sono un appassionato di D&D e AD&D. Spero che vi ricorderete di me ed ad ogni modo vi ringrazio di aver pubblicato le mie lettere, porgendovi le più sentite congratulazioni per il riuscitissimo numero di agosto, colmo di trucchi e risoluzioni di ogni tipo. Continuate così! Recentemente ho avuto la possibilità di apprezzare il riuscitissimo Hero's Quest della Sierra e sono rimasto colpito da un gioco che unisce sia gli RPG che gli Adventure. Proprio per questo motivo sto cercando di sapere qualcosa di più sul suo seguito. Hero's Quest II -Quest for Glory-Mi sapreste dire per quali versioni uscirà, la trama del gioco, quando sarà disponibile in Italia e a quale prezzo. E se non vi dispiace, qualcosa anche su: Ultima VI; Space Quest IV; King's Quest V.E' possibile mettere nella rubrica Universo Parallelo una recensione degli RPG di cui sono appassionato (D&D e AD&D)? Per ultimo, avrei bisogno di alcune informazioni in Bard's Tale I (per Amiga) dove si trova il Consiglio dei Cavalieri di Skara Brae e dove è che si può salvare il gioco, poichè la Gilda degli Avventurieri tiene i personaggi solo nell'atto della creazione. Ringraziandovi in anticipo vorrei darvi alcuni TIPS su questo gioco. Distinti saluti DARIO COVA CODE NAME: SWORD OF SLYAIRE.
P.S. Saluto il mio Dungeon Master Fabio Viti e il mio amico di gioco Lorenzo Bonechi.
P.P.S: Cosa si deve fare per ottenere l'anello da dare all'old man in Shadow Of The Beast II?

Caro Dario (ci ricordiamo di te, eccome!), ecco le risposte.
1) La recensione completa di Ultima VI è già apparsa sul numero 13 del luglio 1990. Hero's Quest II (ribattezzato, come avviene anche per il primo episodio Quest For Glory II) è previsto per il gennaio 1991 nella iniziale versione per IBM PC cui farà seguito quella per Amiga. Per quanto riguarda trama e caratteristiche è ancora tutto Top Secret, ma quasi certamente impiegherà la nuova tecnica denominata Cinemagraphic che trovi descritta in questo numero nelle recensioni esclusive di Space Quest IV e King's Quest V.
2) Le recensioni sui prodotti della collana D&D e AD&D sono già apparse in gran numero e continueranno ad esser pubblicate ogniqualvolta uscirà qualcosa di nuovo.
3) Non abbiamo ancora localizzato, a dire il vero, ove si trovi il Consiglio dei Cavalieri. Qualcuno comunque se ne sta già occupando, abbi fede. Il gioco si salva su un dischetto precedentemente formattato; le istruzioni del programma originale lo specificano chiaramente. Prima di iniziare a giocare devi preparare una Character Disk su cui salvare le partite. Per fare ciò formatta un floppy e, da Workbench, fai il Rename, ridenominandolo come BARDS TALE CHARACTER DISK (spazi inclusi). Metti poi nel drive dell'Amiga il dischetto del Workbench, apri la finestra CLI e digita Copy from BARDSTALE:Members to RAM: e premi return. Una serie di prompts ti chiederà di cambiare più volte i dischi. Quando la copia è completa rimetti il disco Workbench nel drive e digita: Copy from RAM:#? to "Bards Tale Character Disk:". Segui le istruzioni per cambiare i dischetti. A copia finita il tuo Character Disk sarà pronto. Per iniziare a giocare metti il disco programma nel drive dell'Amiga e ricaricalo resettando il computer. Se possiedi due drive, metti il Character Disk nel secondo drive.
4) In Shadow Of The Beast II devi arrivare al regno dei goblins. Una volta scappato dalla cella devi aprire quella subito sopra a te (con la chiave appena presa precedentemente) e quindi andare in cima alla corda e poi a sinistra. Uccidi i due goblin e prendi l'anello. Raggiunto poi il Great Mage potrai dare il gioiello all'Old Man che ti regalerà un incantesimo per uccidere Zelek.
Grazie dei trucchi (che trovi in ultima pagina) e ciao anche a Fabio e Lorenzo!

Carissima redazione, chi vi scrive è un vostro affezionatissimo lettore, felice possessore di un CBM64 da più di un lustro e maniaco giocatore di videogiochi.
Vi scrivo per porvi alcuni quesiti:
1) Ho sentito in giro che presto ci sarà una nuova pistola-joystick per il CBM64 (tipo quella del Nintendo). E' vero o sono tutte bugie?
2) Mi trovo in difficoltà con un mio nuovo gioco, Steel Thunder (Accolade). Per l'esattezza, non riesco a distruggere i carri armati nemici e di conseguenza, a passare di schema. Aiutatemi!!!!
3) Qual'è il migliore computer Amiga e quale il suo prezzo?
4) Mi potreste dare dei dati tecnici su F16 Combat Pilot?
Ciao a tutti.
Bossetto Andrea, Treviso.

Caro Andrea ecco le risposte ai tuoi quesiti!
1) Si, sarà probabilmente un "pistolone" tanto voluminoso quanto scomodo, da interfacciare esclusivamente alla nuova console per videogame prodotta dalla Commodore (altro non è che un semplice CBM64 senza tastiera e drive, con la semplice slot per cartucce).
2) Ci vuole pratica, pratica, pratica e ancora pratica. Porta pazienza!!
3) L'Amiga 500 che costa all'incirca 800.000 lire (il prezzo esatto varia da negozio a negozio).
4) La recensione di F16 Combat Pilot è uscita sul numero 6 del luglio-agosto 1989.
Ciao!

Spettabile redazione, sono molto contento di questa vostra rivista e vorrei porvi due domande:
1) Io possiedo un Olivetti PC1HD e ultimamente sono venuto in possesso di Police Quest 2 della Sierra, poi ho letto sulla vostra rivista che ne avete la soluzione sul N 10 dell'ottobre 89.
Vorrei sapere come far arrivare l'arretrato a casa mia.
2) Ho letto anche le inserzioni sullo STOS, questo programma esiste anche per l'Olivetti PC1HD?
Arrivederci e grazie+
Emiliano Villa Lazzate (MI)

Caro Emiliano, per ottenere un arretrato non devi far altro che telefonare qui in redazione, lasciarci i tuoi dati completi e pagare quindi contrassegno al postino al ricevimento della rivista. Lo STOS esiste solamente sugli ATARI ST, rivaleggiato, ultimamente, dall'analogo AMOS sugli Amiga. Niente per PC purtroppo!

Carissima redazione di VG&CW vi scrivo per la seconda volta perchè sono stato molto contento della risposte esaurienti che mi avete dato (ossia mi è piaciuto aver visto la mia lettera sul vostro stupendo giornale che giudico il migliore del settore).
In quanto alle domande eccovele:
1) E' prevista la versione per PC di due capolavori come SEUK e It Came From the Desert 1 e 2?
2) E' possibile l'uscita di una conversione su micro di Golden Axe?
3) Secondo voi è meglio Dungeon Master o Chaos Strikes Back?
4) Quale music card mi consigliate per il mio PC? (abbiate pietà del mio porcellino) E quanto verrebbe a costare, circa?
5) Ho un consiglio da darvi: perchè non pubblicate mai i pareri di più recensori? Si potrebbe avere un idea più completa della qualità del videogame.
6) Avete pubblicato un cheat mode per The ancient art of war? Non riesco mai a vincere!
Vi lascio, l'ora di math sta per finire e la "Chanson du Roland" mi aspetta.
Saluti Alberto Mazzoni FIRENZE
P.S. Un grazie a Ugo Ribaldo per la soluzione di MHSF

Vai con le soluzioni, Alberto!!!
1) No, probabilmente questi titoli non appariranno mai su PC
2) Si, sta per uscire dalla Virgin.
3) Sono da acquistare al volo tutti e due!
4) Avendo pietà del tuo "suino" ti consigliamo la Sound Blaster (335.000 + IVA).
5) I giudizi espressi, anche se chi scrive parla al singolare, vengono maturati sui pareri e le impressioni di tutti i nostri esperti.
6) No, mai pubblicato e non ne sappiamo!
Evviva matematica, abbasso letteratura!

Rispondo prontamente al disperato SOS lanciato dal signor Corrado Sinigoi di Trieste sul numero 21 1990 di VG&CW (dai che siete forti ragazzi).
Sono ormai parecchi anni che sono tornato dal mio viaggio al castello di Re Malcolm e ormai la mia mente ha quasi completamente rimosso il ricordo della mia strane avventura in terra di Scozia e delle peripezie che mi permisero di sottrarmi alle mille insidie del maniero abbandonato. Ma, del resto, non si può lasciare un amico lettore in difficoltà, vero?
Ricordo che uscito dalla stanza del trono, perplesso, avevo la pergamena, ma anche la strana sensazione che ciò non fosse sufficiente. Il gatto, la coppa ricolma di lattemiele, la strana formula incisa sull'elsa della spada, tutto questo prima o poi mi sarebbe servito, me lo sentivo. Arrivato alla scala a chiocciola, invece di risalire verso i bastioni, mi armai di tutto il coraggio rimastomi e decisi di scendere verso i sotterranei. Quando vidi l'orribile Orco per poco non impazzii dal terrore, ma il mio mitico sangue freddo (lo stesso che anni dopo mi avrebbe permesso di sopravvivere ai sotterranei di Moria) mi salvò ancora una volta
la pellaccia. In un attimo mi rammentai dell'arcano vocabolo scoperto nella cella dell'alchimista. "BIGMEOW!" esclamai. Fu un'intuizione geniale. Sotto i miei occhi si verificò un'incredibile metamorfosi. l'innocuo gattino crebbe a dismisura e si divorò l'Orco, morendo poi d'indigestione (e ci mancherebbe..).
Mi inoltrai nel sottosuolo, e dopo aver percorso una serie di cunicoli arrivai alla stanza del tesoro. Senza riflettere sollevai il coperchio dell'antico forziere, ma quello che trovai non era oro. Un agghiacciante fantasma mi si parò davanti. Esaminai la mia unica arma, la spada. Sembrava tale il potere della formula incisa sull'elsa che prima di pronunciarla ad alta voce deciso di bere dalla coppa, perchè le parole non mi morissero in gola. Il fantasma si dissolse come neve al sole.Inoltratomi nel sottosuolo incontrai un nano dall'aria simpatica. Lo salutai con affetto e quello, per riconoscenza, mi regalò un diamante enorme. Ero ricco ma ancora prigioniero. Poi mi ricordai della frase letta sulle tende della camera della principessa e lo ruppi con la mazza (per fortuna che avevo letto il blasone). Al suo interno trovai una piccola chiave di cristallo. Con l'auto della pergamena attraversai il labirinto e, giunto sulla torre, usai la chiave per ricaricare l'orologio. A mezzanotte si aprì un passaggio segreto e finalmente riuscii a salire sulla torre. Soffiai nel corno per chiedere soccorso, ma una enorme aquila mi afferrò e mi sollevò in volo. Mi lasciò cadere (per fortuna avevo il paracadute) su di un'isola in mezzo al lago di Lock Ness, in compagnia nientepopodimeno che dell'omonimo mostro. Preso dalla disperazione, un attimo prima di finire fra le grinfie dell'abominevole essere, suonai di nuovo il corno e..beh, ormai e fatta. Alla prossima!
CIRO D'ITALIA

Cara redazione di VG&CW, sono da poco possessore di un PC(AT/VGA), ma da sempre appassionato di videogames (ATARI 2600); solo da poco quindi ho scoperto la vostra rivista, che comunque già reputo la migliore. Spero vogliate rispondere ad alcune domande di un "novellino" (un po' spaesato).
1) Non è facile trovare il software che mi interessa; vi chiedo: è affidabile e sicuro acquistare software per posta?
2) Il software di Pubblico Dominio di che livello è? Esistono recensioni di tale software? Quali sono gli indirizzi di alcune case distributrici?
3) Che cos'è questo maledetto CHEAT MODE?
4) Quali sono le pietre miliari nel settori. Adventures - Simulazioni volo - Simulazioni sportive.
Infine vi porgo un consiglio: perché periodicamente non pubblicate una lista dei videogames recensiti con relativo voto, numero di copia, ecc. Sarebbe un ulteriore passo in avanti nella "Guida all'acquisto sicuro".
Di nuovo i miei complimenti vivissimi e FORZA RAGAZZI!!!

Risposte ai lettorI - Hot maiL

ANDREA SBISA' SCANDICCI (FI)

Caro Andrea, ecco le risposte.
1) E' affidabile e sicuro solo se chi vende per posta possiede già effettivamente in magazzino il prodotto ordinato e ne conosce il prezzo esatto e la disponibilità. Sfoglia attentamente le pagine della nostra rivista e prendi nota dei nominativi "sicuri" che ci sentiamo di consigliarti. Un avvertimento: diffida di chi pubblica sul proprio pseudocatalogo titoli mai sentiti, annunciati e ancora in fase di preparazione!
2) Il PD Software è senza dubbio valido, soprattutto per le applicazioni "seriose". Probabilmente inseriremo qualche recensione al riguardo; i recapiti migliori sono stati pubblicati nel numero 7 del 15 aprile 1990.
3) Il Cheat Mode altro non è che una "modalità per barare", vale a dire un particolare aspetto "segreto" della programmazione di un gioco che prevede alcuni comandi da tastiera o parole chiave per ottenere vite infinite, tempo illimitato, invulnerabilità, ecc. Dal verbo To Cheat = imbrogliare.
4) Adventure: King's Quest (Sierra), Deja Vu (Mindscape), Guild Of Thieves (Magnetic Scrolls), la saga di Zork (infocom). Sim. Volo: F 18/A Interceptor (EA), F 16 Falcon (Spectrum Holobyte). Sim. Sportive: Earl's Weaver Baseball (EA), John Madden Football (EA), TV Sport Basketball e Football (Mirrorsoft/Cinemaware), Football Manager (Addictive).
5) La guida agli acquisti di cui tu parli è appena apparsa sul numero scorso: si ripeterà molto presto! Ciao!

Spett.le redazione, sono un felice possessore di PC-AT con scheda VGA. Giudico la vostra SUPER rivista la migliore del genere. Vorrei farvi alcune domande:
1) Come si fa a passare oltre il Ragno di fine livello di XENON-2?
2) Sono un appassionato di giochi di ruolo, tipo Dungeons&Dragons, e sono interessatissimo a Hero Quest: vale la pena di comprarlo?
3) Mi vorrei comprare anche un altro "Adventure"; quale mi consigliate, tenendo conto anche del prezzo, tra: The Secret of Monkey Island (io amo i prodotti Lucasfilm, ho già Indy e Zak), Lord of the rings, Future Wars e Manhunter S Francisco?
4) Hanno fatto Tiger Road per PC?
Spero non bruciate la mia lettera..
Il vostro umile LORENZO MAZZONI.
P.S. Continuate così che andate FORTISSIMO.
P.S.S.Grazie mille delle SUPERFANTASTICHE soluzioni.

Caro Lorenzo:
1) Non lo sappiamo, ma se spulci su qualche numero passato troverai una speciale guida a Xenon II compilata appositamente per superare tutti i vari mostri ed ostacoli.!!!!
2) Sì, assolutamente!
3) The Secret Of Monkey Island!
4) No, e mai lo faranno!
Solo nel malaugurato caso in cui il sistema di riscaldamento dovesse guastarsi, potremmo adocchiare furtivamente la tua lettera come ottimo combustibile!!!

Spett.le redazione vi scrivo per cercare di risolvere i problemi del lettore di Trieste che aveva delle difficoltà a risolvere l'avventura testuale "Avventura nel castello". Il motivo per cui non riesce a continuare è che il labirinto deve essere attraversato solo alla fine e prima di entrarvi è necessario fare una visita ai sotterranei del castello dove si trovano gli oggetti indispensabili per poter finire il gioco. Detti sotterranei sono sotto la scala a chiocciola vicino alla biblioteca e gli oggetti necessari per continuare il gioco da quel punto sono: gatto - mazza - coppa di lattemiele - spada incantata. Attenzione inoltre prima di avventurarsi nel sotterraneo a lasciare per terra la coppa di lattemiele che in caso contrario sarà bevuto dal gatto e che invece ha una parte fondamentale più avanti.
Purtroppo sono conscio di non essere stato, forse, troppo chiaro e perciò invito se vuole l'amico di Trieste a telefonarmi allo 045/577535 nelle ore serali per più esaudienti delucidazioni.
Esaudito il compito di salvataggio vi invio i miei più sinceri complimenti per la vostra rivista e già che ci sono vi chiedo se potete segnalarmi altre avventure testuali dello stesso livello di quella qui trattata e dove possono essere trovate.
Vi saluto BONI LUCIANO VERONA

Caro Luciano, ringraziandoti vivamente anche a nome di molti altri avventurieri che senza dubbio avranno giovato della tua lista di preziosi consigli, non siamo purtroppo in grado di comunicarti nessun altro titolo di adventure di questo tipo. In italiano questo genere di programmi scarseggia in maniera terribilmente penosa, perciò l'unica valida alternativa per le adventure esclusivamente testuali rimane sempre la vastissima gamma di produzioni Infocom. Ciao!!

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

VIENI ALLA BCS!!!
Compri oggi, e inizi a pagare a Natale 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** 250.000 ivato
- **A 2000** garanzia comm. 1.550.000 ivato

PREZZI IVA ESCLUSA
UN ANNO DI GARANZIA
ORARIO 9,30-12,30
15.00-19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUSO
SPEDIZIONE PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

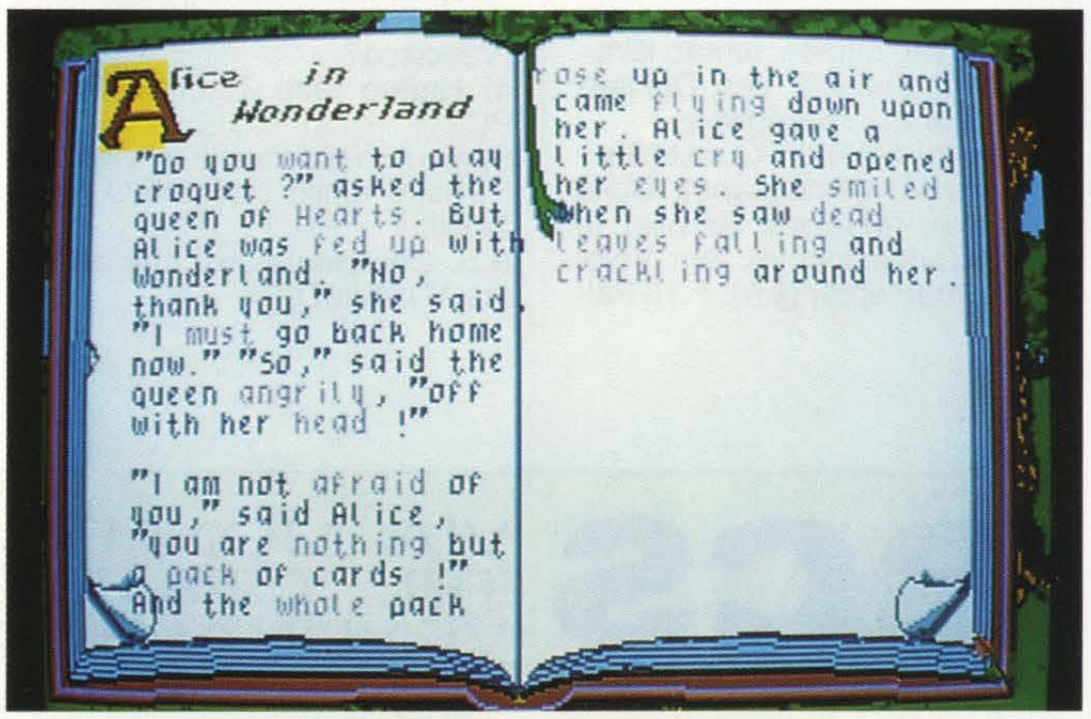
ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE

C&C / C.T.O.
IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000

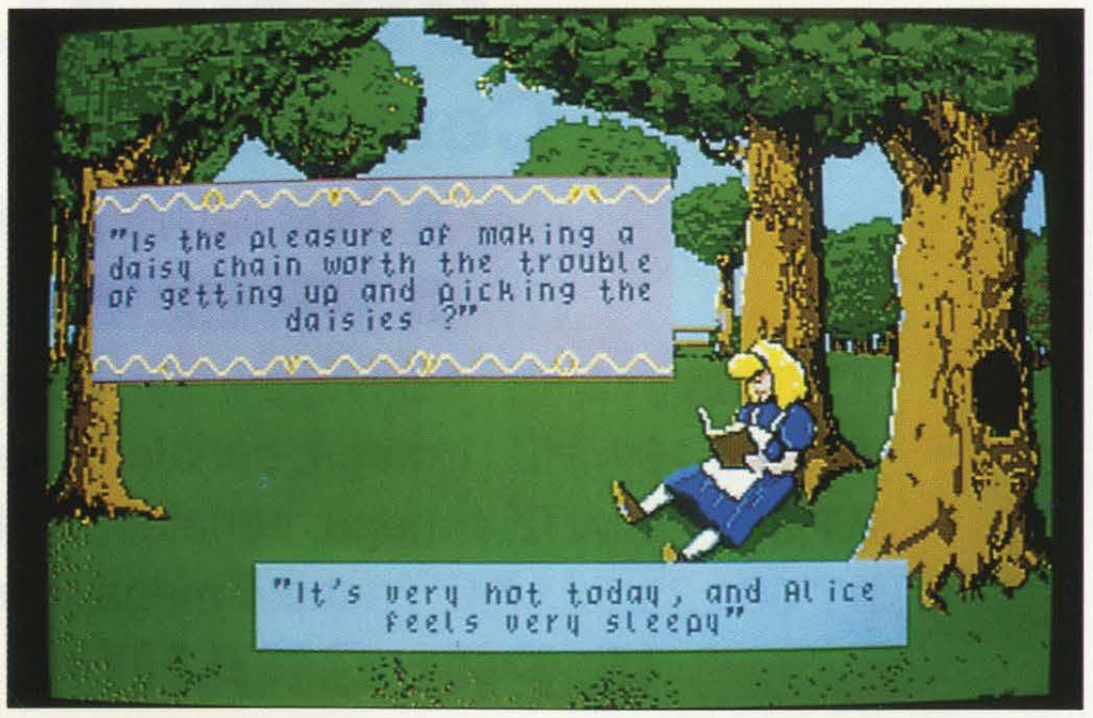
Secondo capitolo della serie didattica per imparare l'inglese, realizzata dalla C&C in collaborazione con C.T.O. Ci troviamo catapultati in una nuova edizione della celeberrima novella di Lewis Carrol, rivisitata in chiave dinamica per sfruttarla a scopi didattici. Seguendo Alice nel Paese dell'Inglese vivremo mille peripezie e puzzle da risolvere, seguendo su schermo lo svolgersi della vicenda e sulla audiocassetta inclusa le lettura della trama. Questo magico paese cela più di una sorpresa per progredire piacevolmente nell'apprendimento della lingua straniera: descrizioni, comprensione linguistica e fonetica, quesiti, interazione con il programma a guisa di adventure, nonchè attività varie devolute ai sistemi di interazione con il "popolo" computerizzato di questo strano mondo. Il computer, come sempre, ci segue passo, passo, analizzando il nostro livello di preparazione e risposta, nonchè fornendoci alcuni strumenti di valutazione e giudizio sulla nostra bravura. Si tratta perlopiù di una serie di esercizi di media difficoltà destinati ad allievi che posseggono già una modesta infarinatura d'inglese, maturata probabilmente anche con l'ausilio del "Primi Passi". Graficamente parlando Alice e il Paese Dell'Inglese offre già buoni risultati con una scheda CGA; se poi si possiede una EGA od una VGA ci si può godere uno spettacolo visivo di notevole interesse. Il programma non sfrutta, com'è purtroppo consueto per la C&C, nessun tipo di scheda sonora, eccezion fatta per l'Intersound commercializzato dalla stessa C.T.O. Non è comunque obbligatorio acquistare questa particolare interfaccia che offre accompagnamenti sonori monoaurali; anche la cicalina interna del PC può funzionare, grazie alla presenza dell'audiocassetta che sopperisce alle carenze della colonna sonora di Alice. Si sfrutta come sempre il mouse, il joystick o la tastiera per interagire con il programma che, fra l'altro, prevede una comoda routine di installazione su disco.Gli obiettivi pedagogici prefissati vengono perciò rispettati pienamente grazie ad una totale immedesimazione dell'allievo con il personaggio della vicenda; in questo modo egli viene forzato naturalmente all'apprendimento, in modo da poter sviluppare l'avventura ed approfondirne ogni aspetto. Un prodotto che ben si inserisce nella collana realizzata dalla C&C, offrendosi ad un pubblico di tutte le età e, perchè no, anche ad un ambiente prettamente didattico, come tool alternativo per laboratori linguistici.

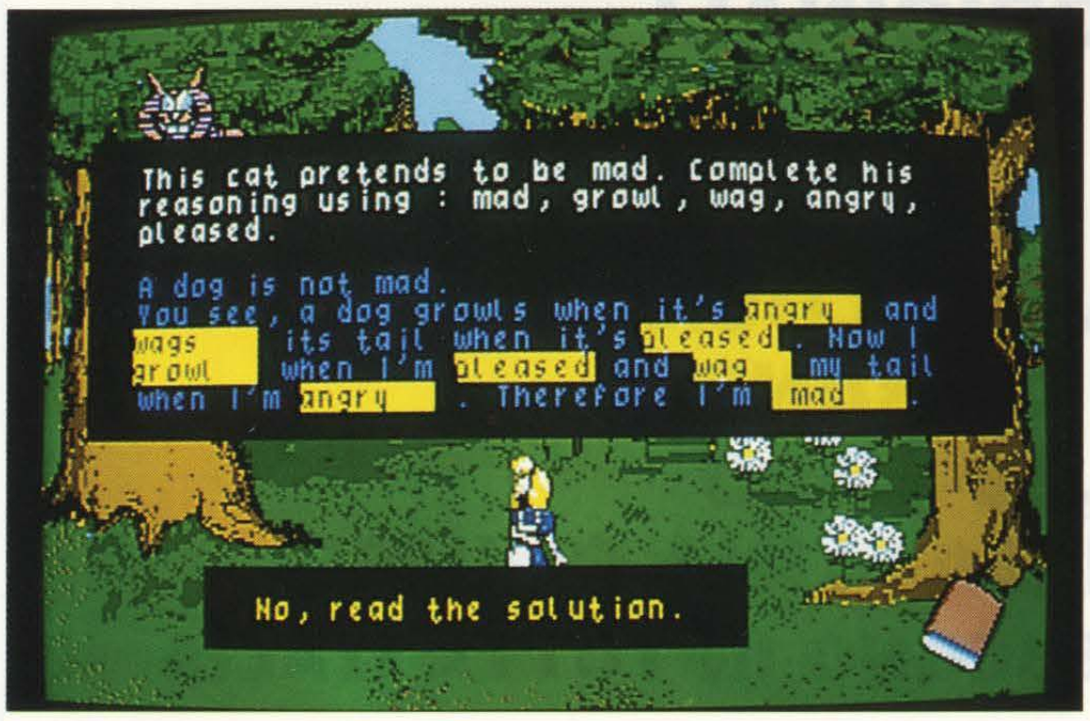
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!











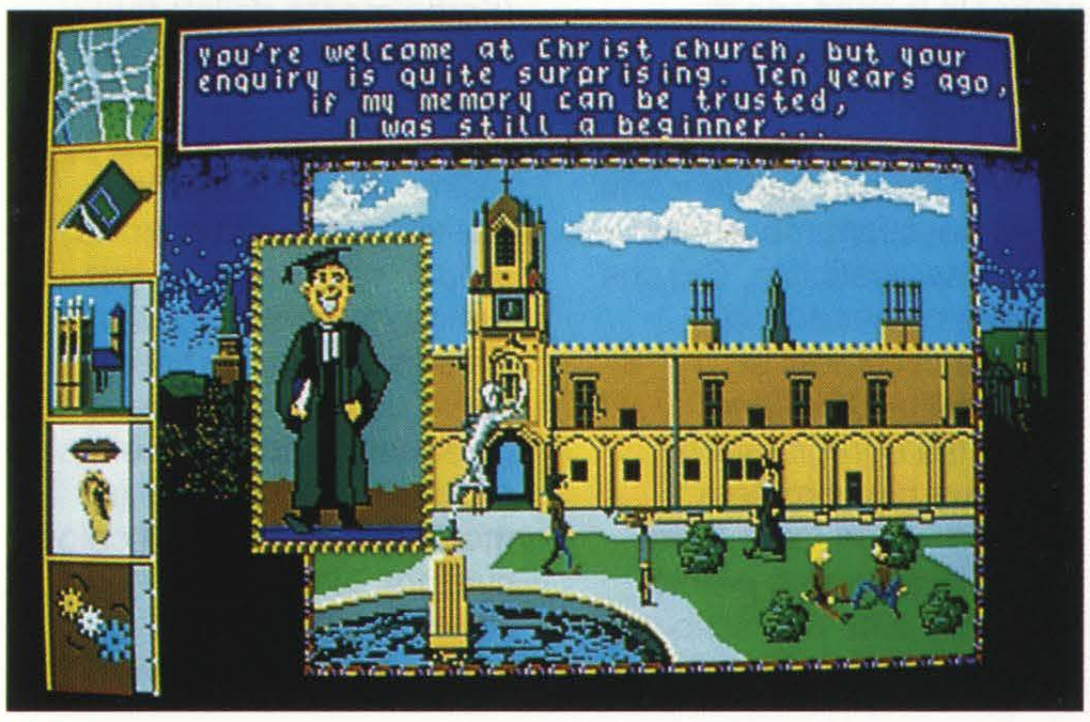
L'INGLESE - ENIGMA AD OXFORD

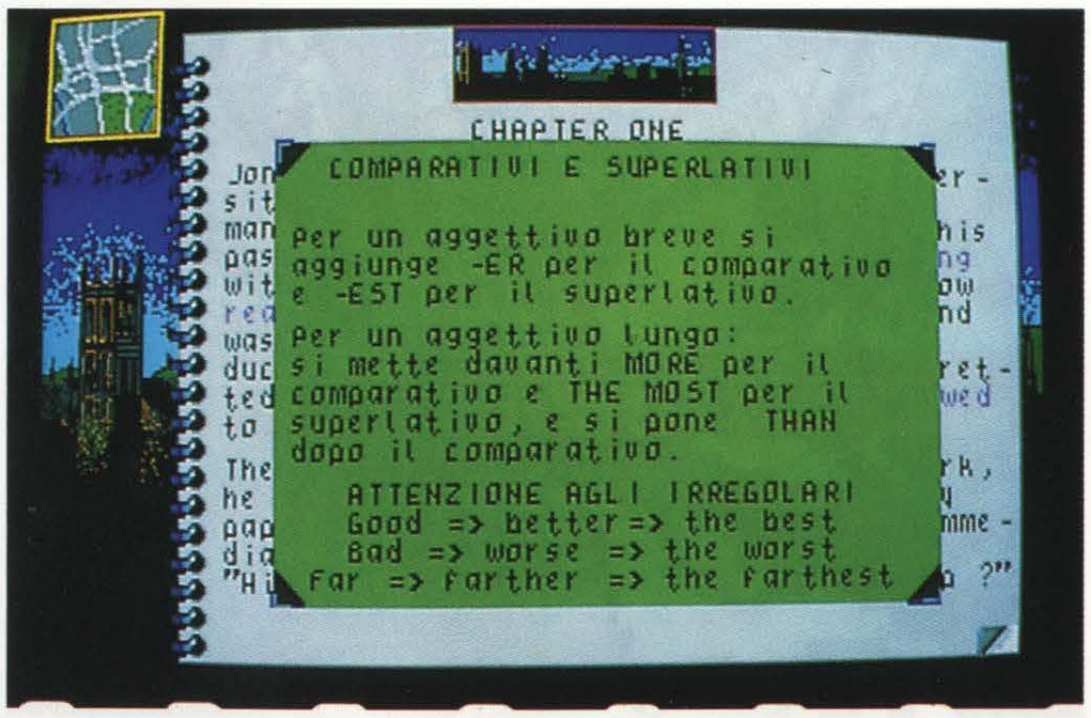
C&C - C.T.O.
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000

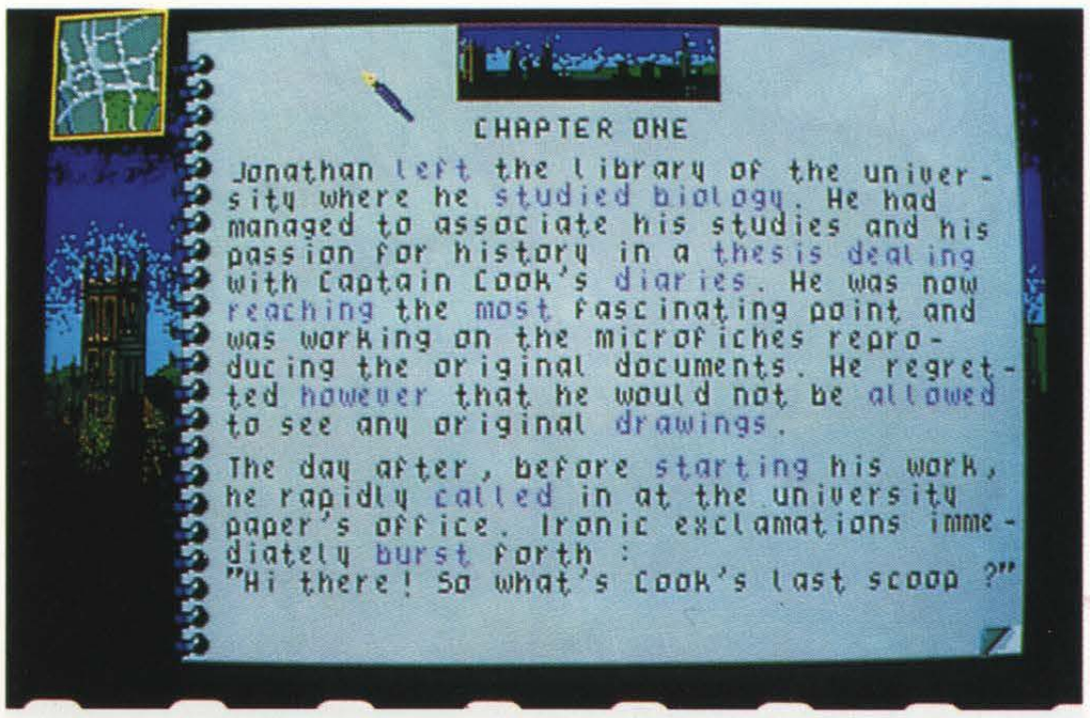
Una nuova edizione di Enigma Ad Oxford proposta per la prima volta in lingua italiana, ci offre delle splendide cartoline illustrate della celebre città universitaria inglese (mi sembra tuttavia che manchi il famoso ponte con le barche monoremo a fondo piatto!). Nel corso della visita guidata alla città scopriremo uno strano romanzo il cui intrigo - molto probabilmente reale - si svolge proprio in questi luoghi. Uno stupendo pretesto allora per avventurarci ancora una volta nel "magico" mondo della lingua inglese, in compagnia della C&C/C.T.O. che ci propone un secondo capitolo di esercizi avanzati. L'enigma serve infatti come ulteriore perfezionamento della lingua in cui saranno necessari abilità, sapere e competenza per svilupparlo fino in fondo. Numerosi sono i temi affrontati per migliorare l'inglese: comprensione scritta ed orale, linguistica, fonetica; molteplici sono, parallelamente, i dati storici, culturali, letterali e pittoreschi che ci vengono forniti durante la vicenda, al fine di rendere ancora più piacevole e costruttiva la nostra visita ad Oxford.
Nella migliore tradizione di questa interessante serie di pacchetti didattici, anche Enigma Ad Oxford viene fornito con tanto di audiocassetta che sviluppa capillarmente tutti i vari aspetti dei dialoghi e della pronuncia. Il programma, dal canto suo, ci permette di stampare testi, dizionario e spiegazioni degli esercizi, basandosi, come sempre, su una simpatica e coloratissima impostazione grafica di tutto rispetto anche su schede VGA.
La serie di esercizi proposti si articola su tra fasi, comprensione, grammatica e lessico. Nei primi troviamo una serie di cinque domande sul testo, per ciascun episodio. Nella sezione grammaticale troviamo invece 2 esercizi di 5 frasi ciascuno, basati su un preciso aspetto grammaticale. In primo tempo viene visualizzato un promemoria, dopodichè vengono visualizzate frasi da completare o trasformare. Per quanto riguarda il lessico abbiamo alcuni test riguardanti le nuove parole, frasi ed idioms del testo. Il programma può inoltre sfruttare una driver sonoro sulla speciale interfaccia distribuita sempre da C.T.O. (il modulo Intersound) per evitare di utilizzare la scomoda cicalina del PC.
Nel complesso Enigma Ad Oxford si affianca stupendamente alla già corposa collana dell'Inglese C&C rivelandosi un capitolo imperdibile per una biblioteca didattica di gran classe, unica nel suo genere.

Val. Globale: 9

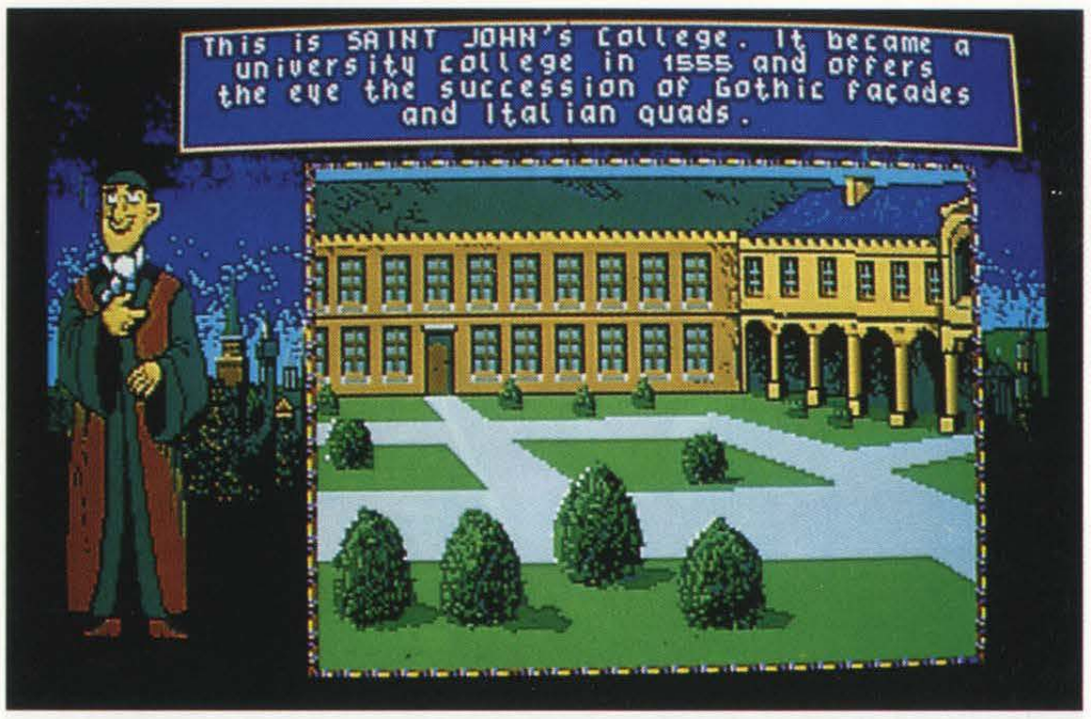
VG&CW YEP!











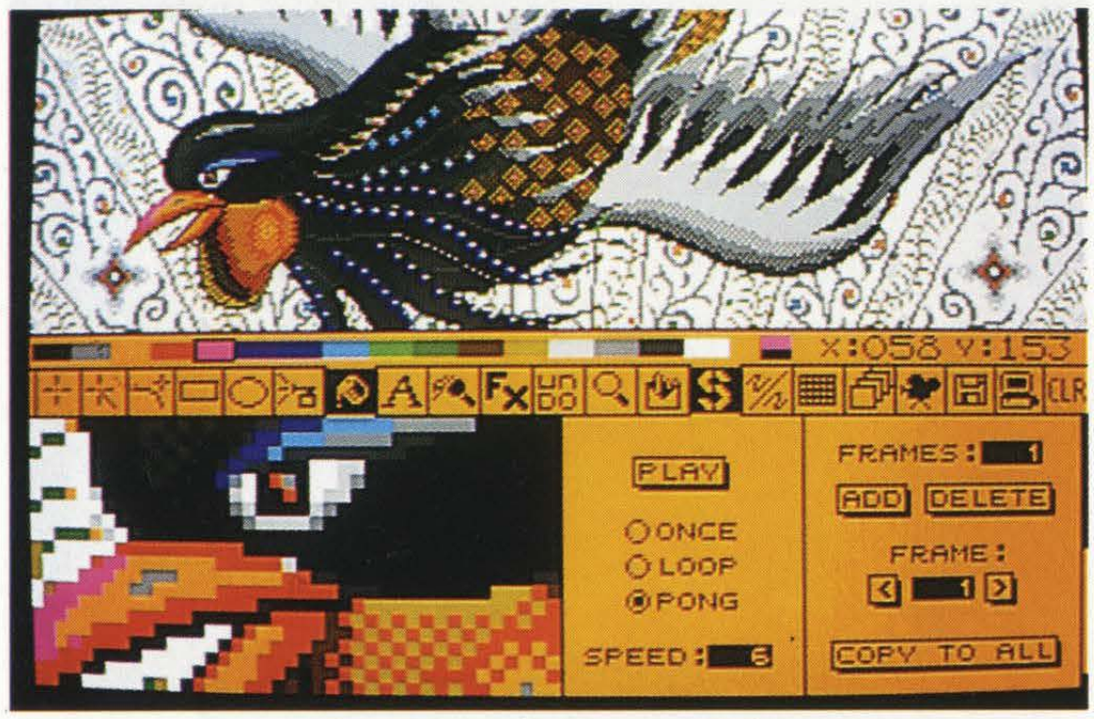
DE LUXE PAINT ST

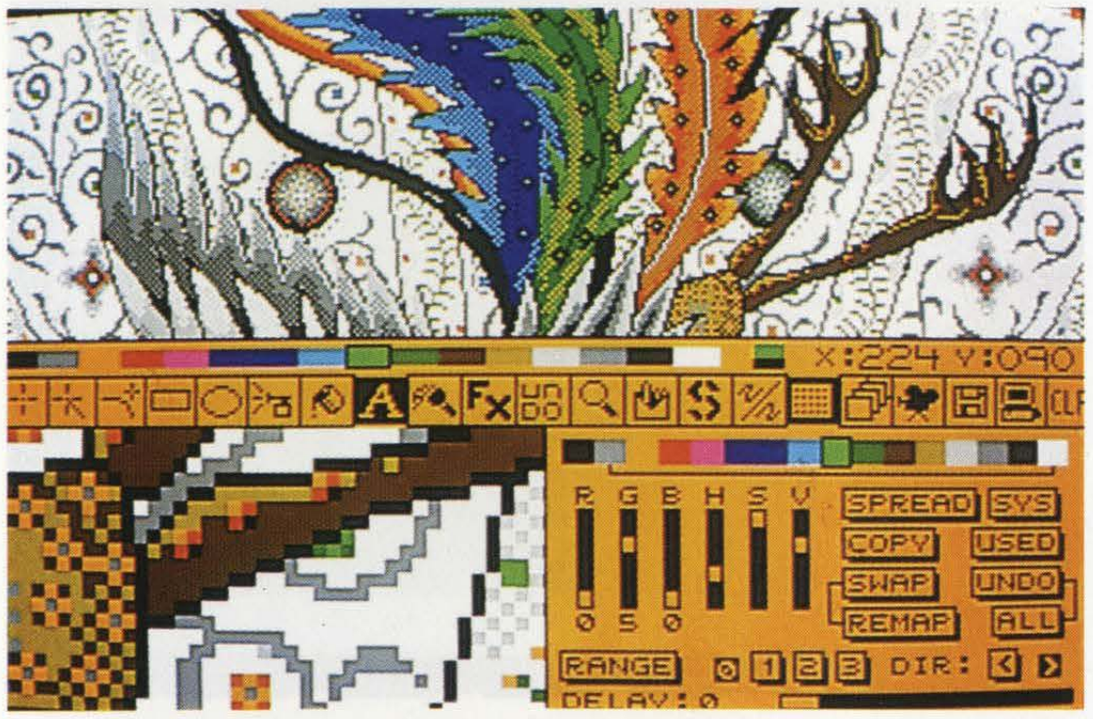
ELECTRONIC ARTS
ATARI ST/E
PREZZO: LIT. 199.000

Ecco cadere un altro mito degli utenti Amiga: il mitico De Luxe Paint, che inaugurò a suon di 4096 colori il primato della computer graphic amatoriale sui sedici Bit Commodore, viene convertito e prodotto per la famiglia "rivale" ST.
Detto questo, detto tutto, anche perchè riconoscere lo stesso programma su un sedici bit Atari è cosa pressochè impossibile; a causa della particolare e originale ingegneria di quest'ultimo infatti il potentissimo tool grafico viene reimpostato e ridisegnato con nuove icone, nuovi posizionamenti visivi e rinnovata gestibilità. Ciò che conta è comunque la gamma di opzioni e potenzialità che viene convertita egregiamente nella sua più completa integrità. Il De Luxe Paint per ST si presenta perciò come prodotto definitivo per la computer graphic su Atari, accomunando praticamente tutte le caratteristiche vincenti e più amate dall'utenza intera. Troviamo dunque una vastissima serie di strumenti per disegnare che comprendono i set base di ogni programma, affiancati da una modalità di zoom in tempo reale impiegabile in qualsiasi istante o sottomenu, font testuali con 2,4,8 o sedici colori (proporzionali con 6 livelli di kerning), la compatibilità con i formati IFF amiga, Degas Elite, Neochrome, ecc., nonchè quattro tipi di Fill (riempimento delle aree chiuse) che sfruttano vari gradienti solidi e sfumati. I background di qualsiasi tipo e dimensione possono essere fissati su schermo, proprio come accade per Amiga, mentre si possono sviluppare quattro tipi di curve di Bezier, anche disegnando con pennelli multicolore (che sfruttano molte dimensioni ed il color cycling). Non manca l'opzione Stencil per salvaguardare le porzioni definitive di ogni immagine a cui si sta lavorando, e una vasta gamma di driver ed opzioni di stampa previste per far funzionare il Dpaint ST con la maggior parte di printer a colori o in bianco e nero. Sempre nell'ambito del menu principale troviamo una corposa sezione di animazione cartoon che ci permette di creare immagini in movimento sfruttando 999 buffer che possono memorizzare ognuno altrettante frame dinamiche. I migliori risultati si ottengono comunque impiegando il DPaint ST su un modello ST/E la cui palette di colori estesa può in effetti competere con le prestazioni standard di Amiga. In definitiva ci troviamo di fronte ad una versione per ST che può essere tranquillamente paragonata al DPaint III che furoreggia a tutt'oggi sugli elaboratori Commodore. La gestibilità e la facilità d'uso non è tuttavia analoga a quella dell'originaria versione del tool, in quanto viene strutturata su una sbarra di icone, organizzate in alcune complicate gerarchie tutte richiamabile tramite pressioni differenziate dei tasti mouse. Vale comunque la pena di passare qualche minuto sulle peraltro chiarissime istruzioni d'uso al fine di sfruttare al meglio il forse più potente tool grafico attualmente disponibile per Atari. Assistiamo dunque al declino della lunga era segnata dal Degas Elite che, guarda caso, fu ideato e prodotto dalla stessa Electronic Arts. Disegnare per diletto o professionalmente su ST non è mai stato così gratificante e divertente. Ottimi risultati anche sui normali ST. Imperdibile!

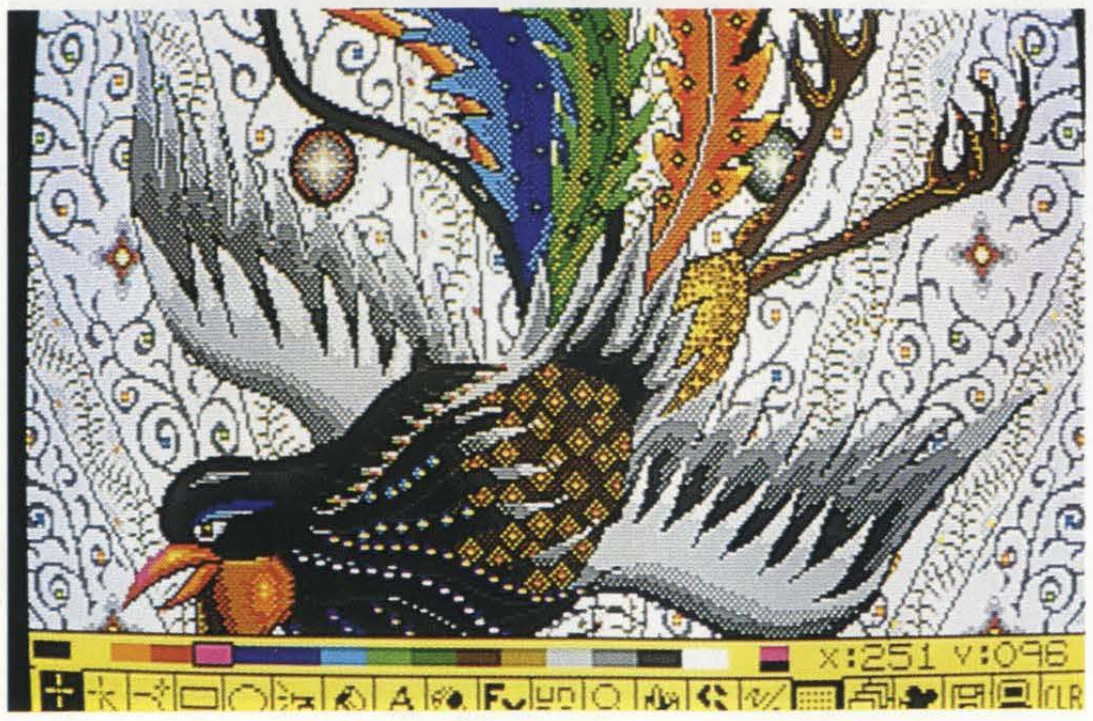
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!







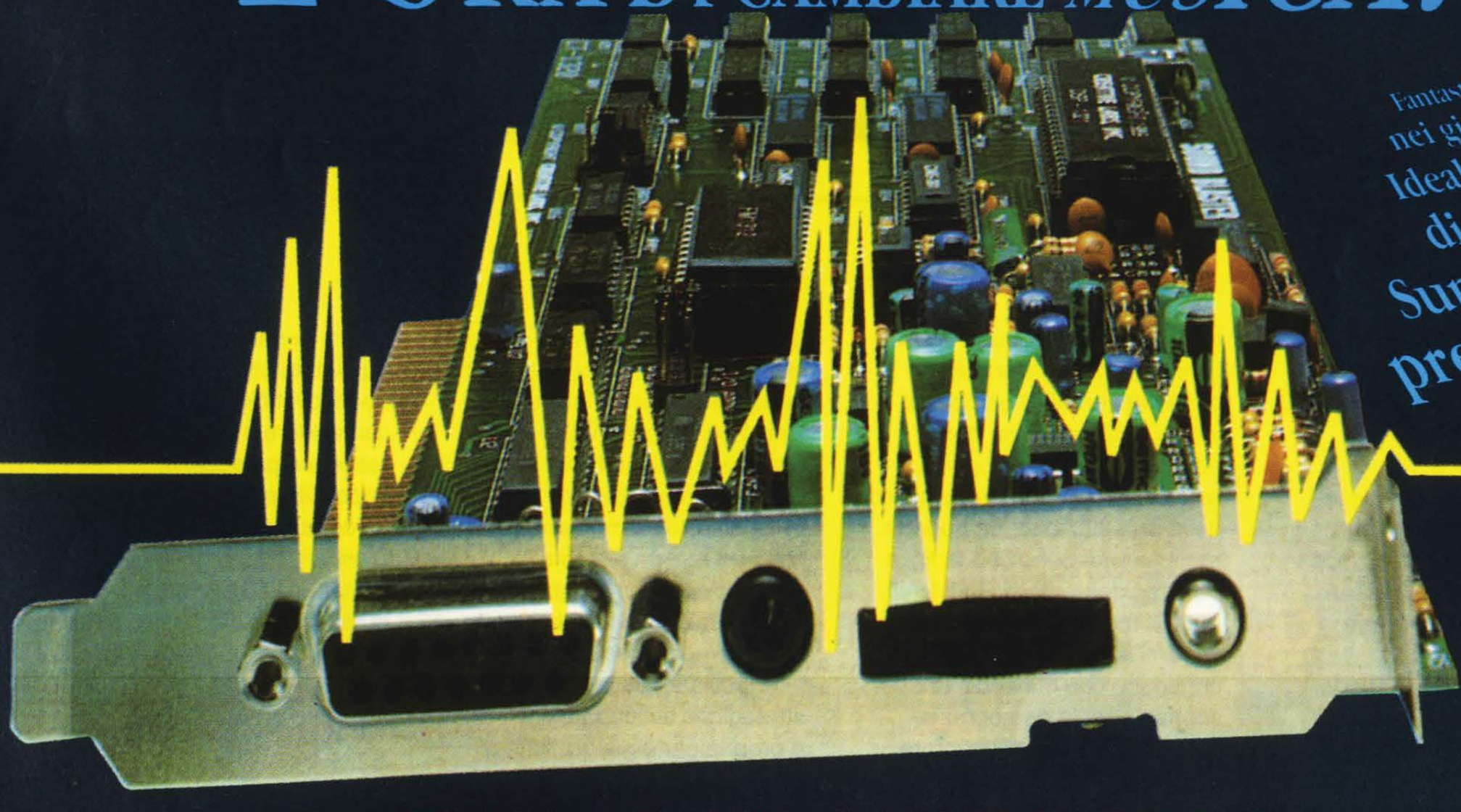


SOUND BLASTER

LA SCHEDA AUDIO CHE SPAZZA VIA L'ULTIMO LIMITE DEL PC

24 VOCI STEREO, INTERFACCIA MIDI & JOYSTICK, DIGITALIZZATORE AUDIO, AMPLIFICATORE STEREO TUTTO IN UN ' UNICA SCHEDA

È ORA DI CAMBIARE *MUSICA!*



Fantastica nei giochi! Ideale nella didattica! Superba nelle presentazioni!

100% AD LIB COMPATIBILE

Il PC in pochi anni si è trasformato evolvendosi in tutto: velocita. grafica. memorie di massa. sistemi operativi. L'unico residuo immutato nel tempo del progetto originario e il terribile "BEEP".
Sound Blaster spazza via anche questo limite. ora non c'e Home che possa confrontarsi con i PC. persino nei giochi!

OFFERTA LANCIO
L. 335.000 +iva

- 12 Voci C MS stereo + 11 Voci FM (AD-LIB compatibile)
- Digitalizzatore Campionatore audio
- DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
- Interfaccia joystick standard
- Interfaccia Midi
- Ingresso per microfono
- Amplificatore 4+4 W incorporato
- Uscita per cuffia. altoparlanti o amplificatore esterno
- Funzionante con il 99% del software musicale già in commercio grazie alla totale compatibilita con le schede audio AD-LIB e Game Blaster

SOUND BLASTER e distribuita da

MEGABYTE

Via Castello. 1 - Desenzano d G BS
Tel. 030 9911767 R.A. - Fax 030 9144880

in dimostrazione presso i nostri punti vendita di:
BRESCIA. Corso Magenta 32 B
DESENZANO (Bs). Piazza Malvezzi 14
GRUMELLO (Bg). Via Roma 61.
VERONA. Piazza S. Tomaso 10 11

AWESOME

PSYGNOSYS
AMIGA
PREZZO: LIT. 69.000

Dagli stessi creatori della saga di Shadow Of The Beast arriva una terrificante combinazione di shoot'em up e strategy game che riporta ai vertici della popolarità e delle classifiche di vendita di tutto il mondo il marchio Psygnosys (come se ce ne fosse bisogno!!). Awesome è un gioco originalissimo e allo stesso tempo sempreverde in quantochè accomuna gli stili di gioco ed interazione vincenti che hanno, negli anni passati, portato alla ribalta giochi come Defender, Blood Money, Asteroids e X-Out. In sostanza la mega astronave di Awesome si muove su differenti scenari spaziali di classica, ma variatissima impostazione shoot'em up, stregando il giocatore con una carica di aggressivo divertimento davvero impareggiabile. Dalla voluminosa confezione escono dunque ben tre dischi programma (un po' noiosi da "swappare", specie se non si possiede un drive esterno), un corposo manualetto e una stupenda T-Shirt con il coloratissimo e preoccupante logo del gioco. Ma la vera meraviglia si cela in quei fatidici tre floppy; dopo ben 800K di presentazione cinematografica, esce una esplorazione di ben otto pianeti ed altrettanti spazi interplanetari, il tutto pieno zeppo di nemici, pirati dello spazio, campi di asteroidi, spazioporti, empori, convogli, mostri e draghi a la Space Harrier e salti nell'iperspazio. Awesome è difficile, ma terribilmente vario e divertente. Grafica, suoni, animazioni, schermate, interazione e gestibilità sono tutte da oscar del videgioco.!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



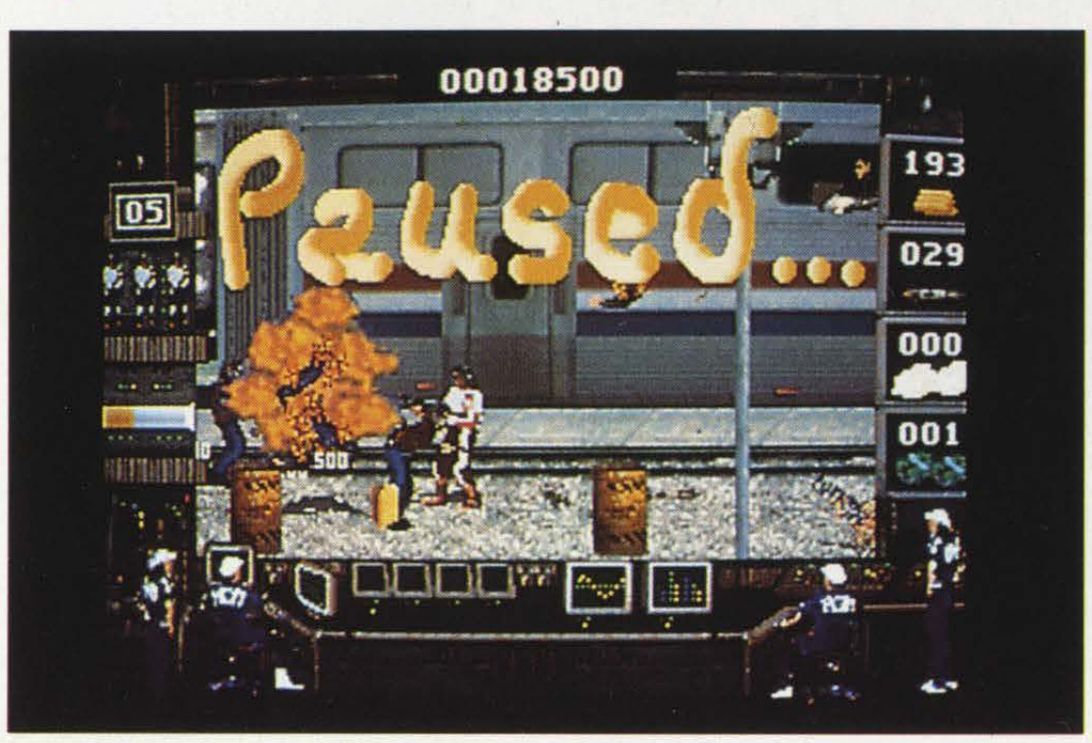


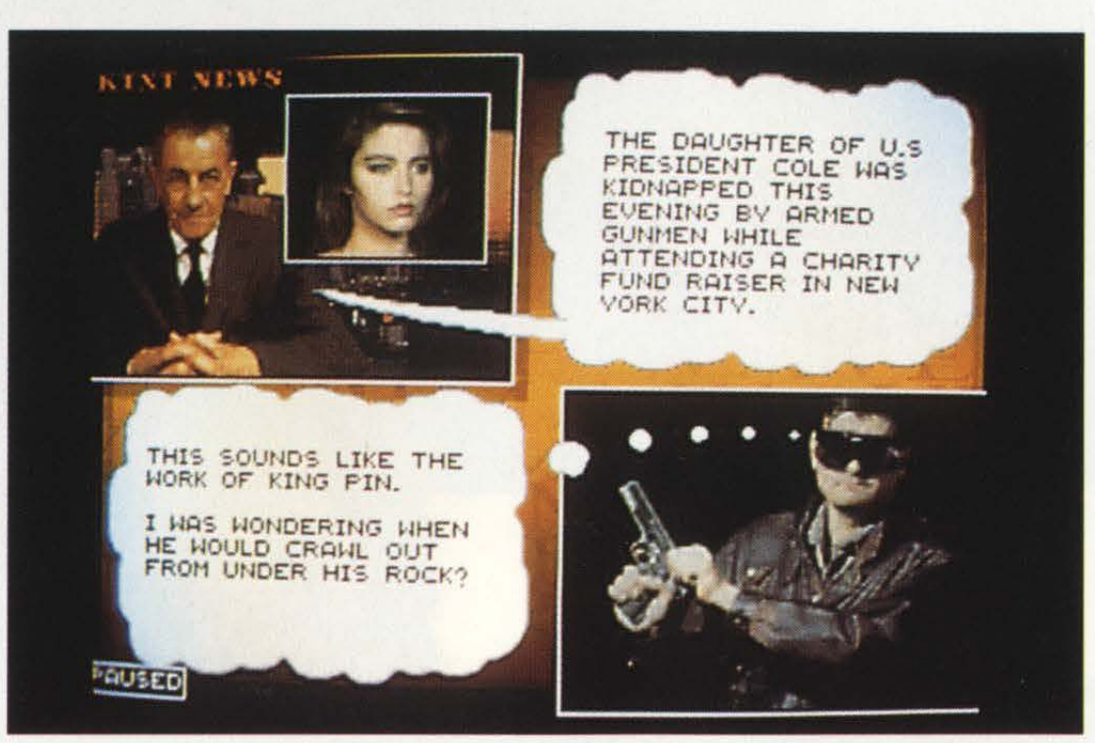
CRIME WAVE

ACCESS/US GOLD
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 29.000

Secondo "episodio" della nuova saga di giochi futuristici targata Access / Us Gold. Dopo l'originale Mean Street ecco dunque Crime Wave, una specie di arcade-adventure a la Blade Runner, infarcito di stupende ambientazioni digitalizzate e non a 256 colori, per la gioia di tutti i possessori di una VGA. Una potente organizzazione criminale, ormai impostasi ai vertici della malavita, con estorsioni, gioco d'azzardo, spaccio di droga e sfruttamento della prostituzione, ha appena rapito nientemeno che la figlia del presidente degli Stati Uniti. Tutto il mondo trema perciò davanti a questo terribile atto criminoso che minaccia di sconvolgere la democrazia, l'ordine e la pace di un'intera nazione. L'agente segreto più in gamba del mondo viene dunque chiamato in causa per risolvere questa disperata situazione. Crime Wave si sviluppa allora, seguendo questo facile pretesto, in un classico beat'em up, giostrato su moltissimi schermi con un sistema rivoluzionario di animazione e movimenti dei moltissimi sprite in contemporanea. Al tutto si interfacciano alcune sequenze strategiche sviluppate con vere e proprie cartoline grafiche di strabiliante spettacolarità. Crime Wave va comunque giocato, quasi inevitabilmente, con un buon joystick, perchè comandare il nostro omino da tastiera è pressochè impossibile. Peccato che il gioco non supporti nè Sound Blaster / Ad Lib nè Roland, limitandosi ad un solo driver per la Real Sound commercializzata solo nel Regno Unito dalla stessa US Gold.

Val. Globale: 7,7





COUGAR FORCE

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

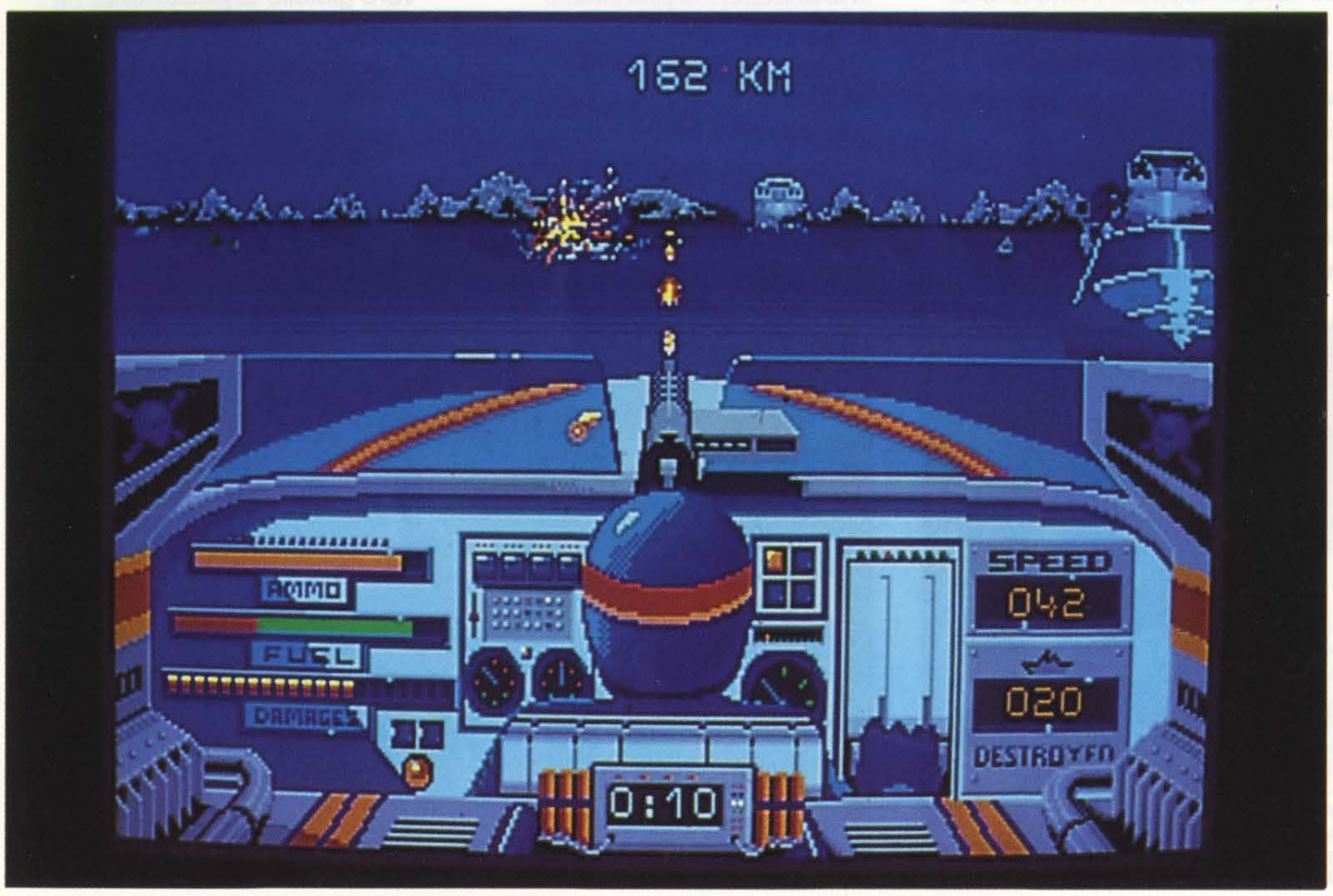
DISTRIBUITO DA C.T.O.



La francese Tomahawk lascia per un attimo le classiche, originalissime atmosfere che da sempre contraddistinguono le sue produzioni, per gettarsi a capofitto in una classico arcade multilivello tanto bello da poter tranquillamente tener testa ad analoghi best seller di software house più blasonate.

Arriva perciò Cougar Force, una squadra d'elite di Commando, addestrati per compiere le emissioni più pericolose e divertire tantissimo la vastissima schiera di videosmanettoni di tutto il mondo. Ogni "Coguaro" risponde ad un agente segreto talmente irriducibile da far impallidire persino gli Sly Spy della Ocean, per non parlare dei "fanciulleschi" 007. Il nostro incarico ci vede allora impegnati nell'opera di smantellamento di un covo di trafficanti d'eroina, arroccati in un potentissimo quartier generale, localizzato in un arcipelago sperduto. Verremo innanzitutto presi prigionieri e relegati in una buia ed umida cella all'interno della roccaforte nemica. Cougar Force si sviluppa attraverso tre livelli che prevedono altrettanti differenti scenari di gioco. Nel primo abbiamo la solita lotta a mani nude contro un'accozzaglia di sgherri nemici che si muovono su uno scenario bidimensionale a scrolling orizzontale. Nel secondo e nel terzo livello ci troveremo alla guida di una serie di veicoli come, motociclette, offshore e slitte acquatiche, nonchè al comando di un aereo da caccia, indispensabile poi per lasciare l'arcipelago dopo qualche bombardamento ed un paio di scontri a la Wings. Il soggetto di gioco, altamente scontato, si avvale perciò di un pizzico di originalità ed interesse extra sviluppato sulla presenza di questi tre sottogiochi completamente diversi l'uno dall'altro. L'aspetto grafico del programma, che fra l'altro sfrutta anche la palette di colori supplementare dei modelli STE, si presenta particolarmente curato e terribilmente vicino ad una qualsiasi realtà coin-op. Le animazioni sono ottime, omogenee, non scattose e ben curate (sulla scorta di qualche centinaio di frame), mentre la scrolling dei fondali, soprattutto nelle fasi di gioco tridimensionali, si rivela piacevole e abbastanza realistico. Tante lodi non si possono purtroppo menzionare a livello della colonna sonora che, ahimè, è sempre quella, sentita e risentita in molti giochi di questo tipo. Nel complesso Cougar Force si rivela comunque un ottimo multi-gioco, sviluppato con una confezione grafica eccellente e basato su un livello di difficoltà non eccessivamente ostile e frustrante.





Val. Globale: 8,5

DRAGON BREED

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

Convertito direttamente dalla versione originale arcade firmata dalla IREM, Dragon Breed riporta sui nostri schermi tutta l'indiavolata e frenetica azione di uno dei migliori coin op degli scorsi due anni. Si tratta di un classico shoot'em up a scrolling orizzontale, sviluppato attraverso una classica impostazione a al X-Out, ma con grafica, animazioni e giocabilità addirittura superiore al passato best seller della Rainbow Arts. Ci sono 6 lunghissimi livelli da esplorare nei panni del giovane re Kayas che cavalca il suo possente dragone da battaglia. Quest'ultimo è composto da ben 13 segmenti che realizzano un impareggiabile strumento di offesa e difesa, con la possibilità di sputare fuoco e fiamme in cinque direzioni. Il nemico, caratterizzato di volta in volta da stuoli di mostri di vario tipo, ci attacca, com'è d'uopo, in formazioni serrate che richiedono moltissima abilità nei movimenti e negli attacchi per esser distrutte ed annientate. Re Kayas può anche scendere dal drago e, continuando a combattere, sfruttare la sua cavalcatura come mezzo di difesa per la miriade di colpi esplosi dai nemici. Al di là della grafica e del sonoro particolarmente esaltanti, Dragon Breed è un game decisamente troppo difficile proprio come il precedente Atomic Robokid. Solo i veri esperti smanettoni potrebbero perciò avere qualche chance per raggiungerne l'agognata fine: per tutti gli altri sarà meglio optare per un altro gioco!

Val. Globale: 7,1



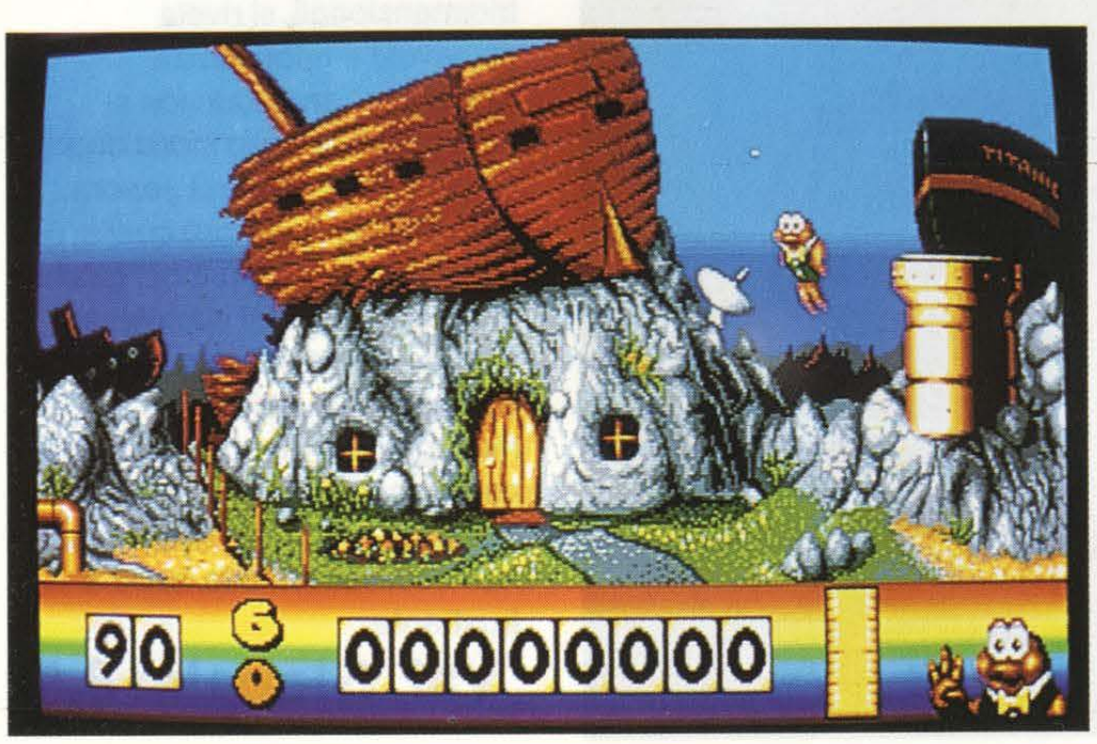


JAMES POND UNDERWATER AGENT

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

Quando qualche terribile minaccia ecologica oscura le acque dell'oceano, quando ogni speranza sembra perduta, quando nessuno può più fare nulla per ribaltare una situazione che appare terribilmente sbagliata quello è il momento: il momento di chiamare James Pond, agente segreto in carne e branchie con licenza di... pesca! (scusate, ma questa proprio ci voleva!). é il nuovo eroe marchiato Millenium, che si muove in uno stupendo scenario platform arcade sviluppato come uno dei migliori videogiochi a sedici bit in assoluto. James Pond è dunque un simpatico pesciolino che si atteggia ad un "Connery-Bond-Moore", incaricato di sviluppare dodici missioni segrete, di crescente difficoltà, ambientate nel suo habitat naturale, l'oceano. Si parte liberando alcune povere aragoste, sirene ed orche in via di estinzione, dalle sgrinfie di cacciatori senza scrupoli, per poi distruggere con la dinamite una piattaforma petrolifera altamente inquinante, recuperare tesori e fusti radioattivi, confrontandosi persino con il fantasma del pirata Barba Blu! Il tutto viene inserito in un contesto arcade che, prendendo spunto da best seller come Wonder Boy e Rainbow Island, offre un livello di azione, interesse e giocabilità raramente eguagliato. Le animazioni, i tantissimi sprite e le incredibili sfumature cromatiche costituiscono un vero gioiello di perfezione. La colonna sonora è da Hit Parade. Non è troppo difficile, è avvincente e divertentissimo.

Val. Globale: 8,8





GEISHA

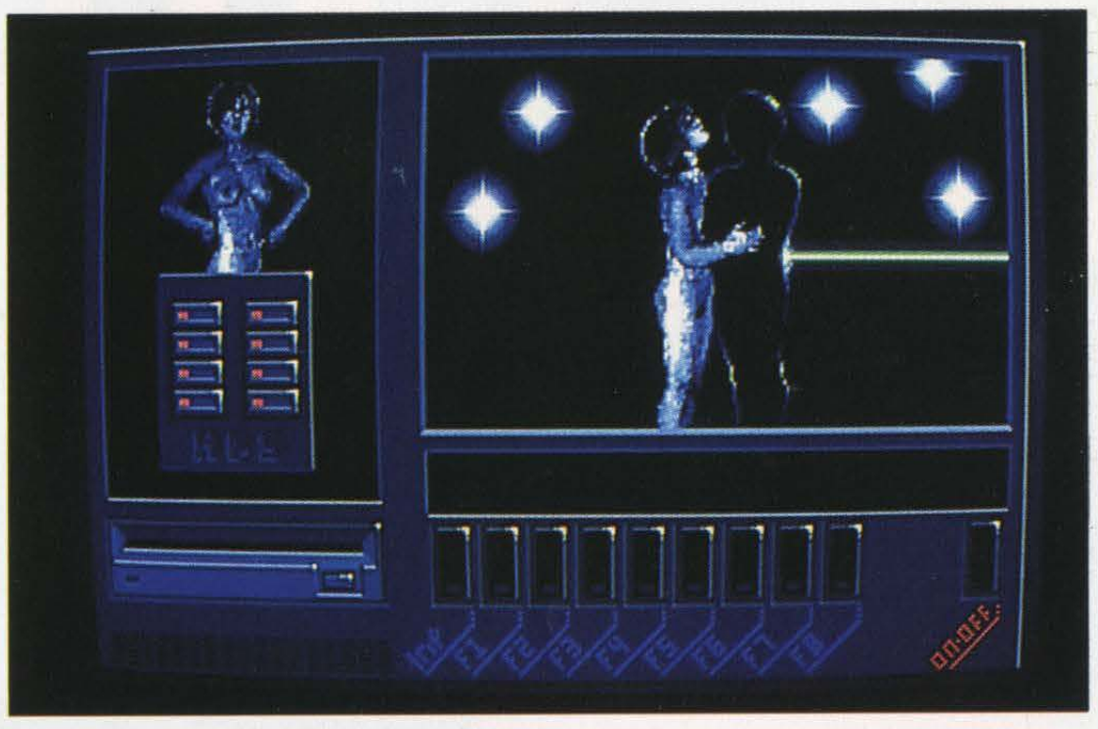
TOMAHAWK
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Dopo il timido approccio all'Erotic Adventure firmato sempre e dalla Tomahawk in occasione dell'originale Emmanuelle, arriva l'inquietante Geisha. Si tratta di una specie di arcade adventure di chiara impostazione sci-fi, dove atmosfere a la Nove Settimane e 1/2 sposano felicemente le fumose e caotiche ambientazioni di un Blade Runner. Il tutto viene sviluppato attraverso un game multi schermo e livello, che prevede un altissimo grado di interazione.

Nel cuore fantasmagorico di una Tokyo del futuro, insolita e sconcertante, ci troviamo dunque a cercare di strappare dalle sgrinfie di un boss mafioso la bella e conturbante Eve, regina delle geishe. Il cattivo di turno, tale "don" Napadami, ha infatti rapito l'avvenente bluebell (o giù di lì), al fine di analizzarla e sondarne la più intima essenza, alla ricerca di una quint'essenza di femminilità ed erotismo con cui programmare le proprie meretrici robot, ribattezzate Gynoids (una specie di replicanti). La povera Eve va dunque incontro ad un mare di torture e terribili esperienze da cui solo noi, che vestiamo i panni del suo compagno, potremo salvarla. Proprio come un vero agente segreto, il protagonista della vicenda possiede una classica valigetta "segreta", simile all'ABCC 500 XL/GT di Captive. Con questa sofisticata strumentazione potremo dunque entrare in contatto con numerosi terminali e database in grado di fornirci preziose informazioni sul corretto svolgimento dell'avventura. Ci si presenteranno sensazioni ed esperienze uniche come il dialogo con le olosensazioni, la lotta contro i robot erotici che spogliano con lo sguardo e la guida di una particolare aeronave con cui potremo penetrare il cuore della metropoli alla ricerca di quel dannato "drago Lubrico" di Napadami. Il gioco si sviluppa, come ripeto, attraverso una speciale interfaccia mouse/joystick che interviene nelle sequenze arcade e nei momenti di dialogo ed esplorazione. In questa ultima fase intervengono infatti numerose icone che gestiscono ogni modalità di accesso alla vicenda, incrementandone la già elevata interazione. Particolare raffinatezza e perfezione viene sviluppata attraverso la stupenda impostazione grafica e sonora del programma che quasi riesce a stordirci ed ammaliarci con decine e decine di immagini, fondali ed animazioni, uno più bella dell'altra. A questo punto va spesa una parola a riguardo dei contenuti di questo programma. L'insolita etichetta di avventura erotica infatti non deve trarre in inganno, facendo pensare a qualcosa di rozzo, triviale e gratuitamente impressionante ed accattivante. Le atmosfere altamente sensuali, così come lo stesso soggetto della vicenda, vengono infatti appena accennate a livello di rappresentazione grafica e testuale, lasciando molto spazio alla fantasia, senza turbare o sconvolgere anche il giocatore più giovane. Eve poi è un'eroina buona e positiva, così come il nostro alter ego computerizzato che si muove per far trionfare il bene in un ambiente le cui sordide tonalità vengono appena delineate. Ci troviamo dunque di fronte ad un originalissimo prodotto che riesce ad appassionare e divertire, per molte ore, qualsiasi fascia di videgamer. Lungo, interessante e destinato ad autoeleggersi come capolavoro completamente unico nel suo genere.







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



MAG

per il tuo
origi
gli "ORIGINA

MAGIC FLY

3D

MANUALE IN ITALIANO
48 PAGINE



MANUALE IN ITALIANO
68 PAGINE

GNIFIC

ELECTRONIC ARTS®

AMIGA®

inale

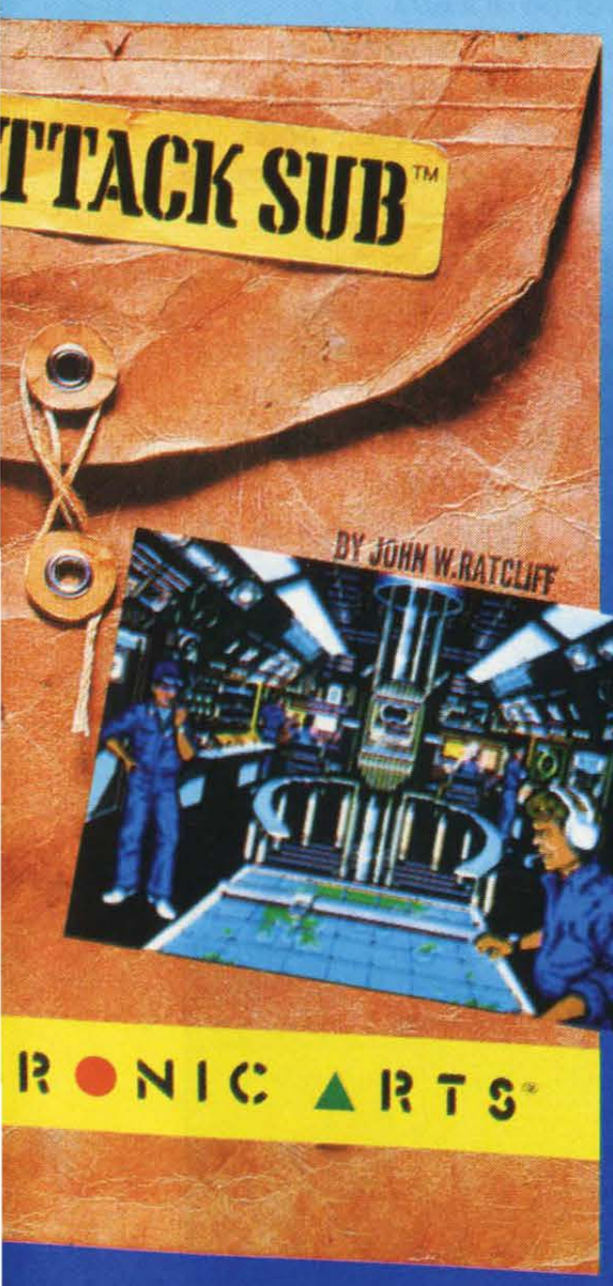
LI" C.T.O.

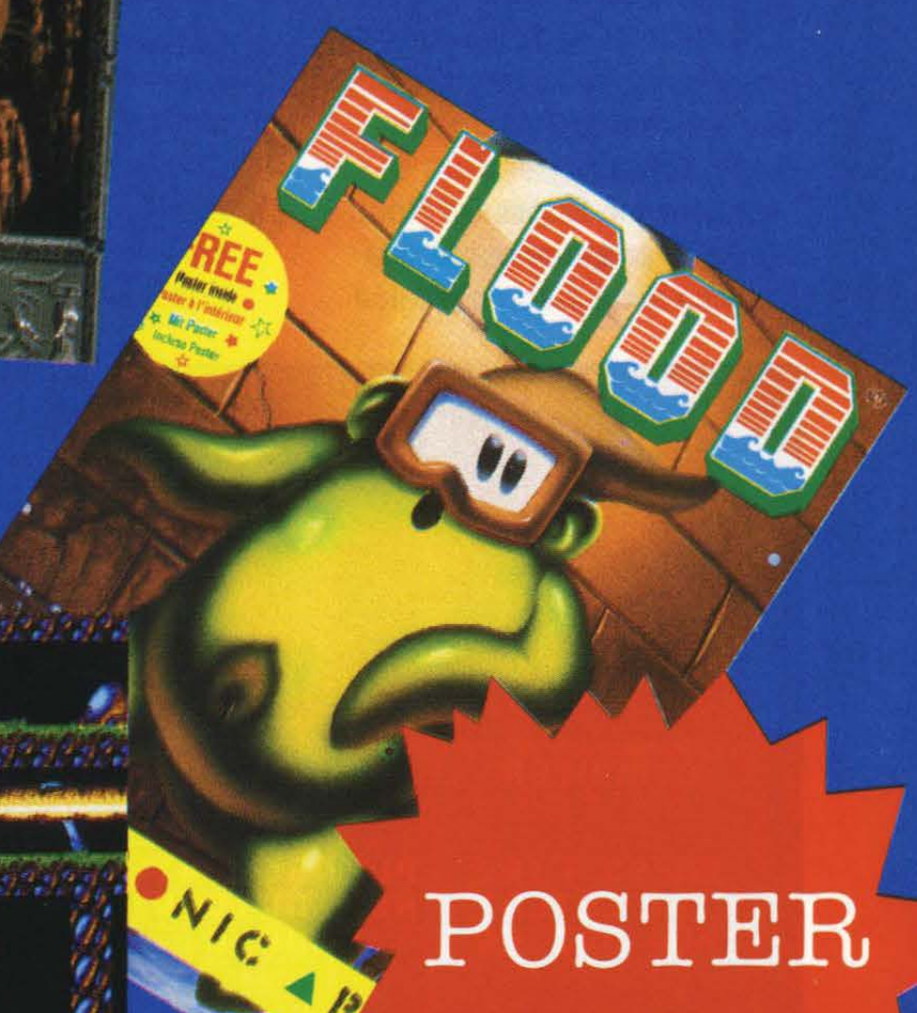
PROJECTYLE





MANUALE
IN
ITALIANO







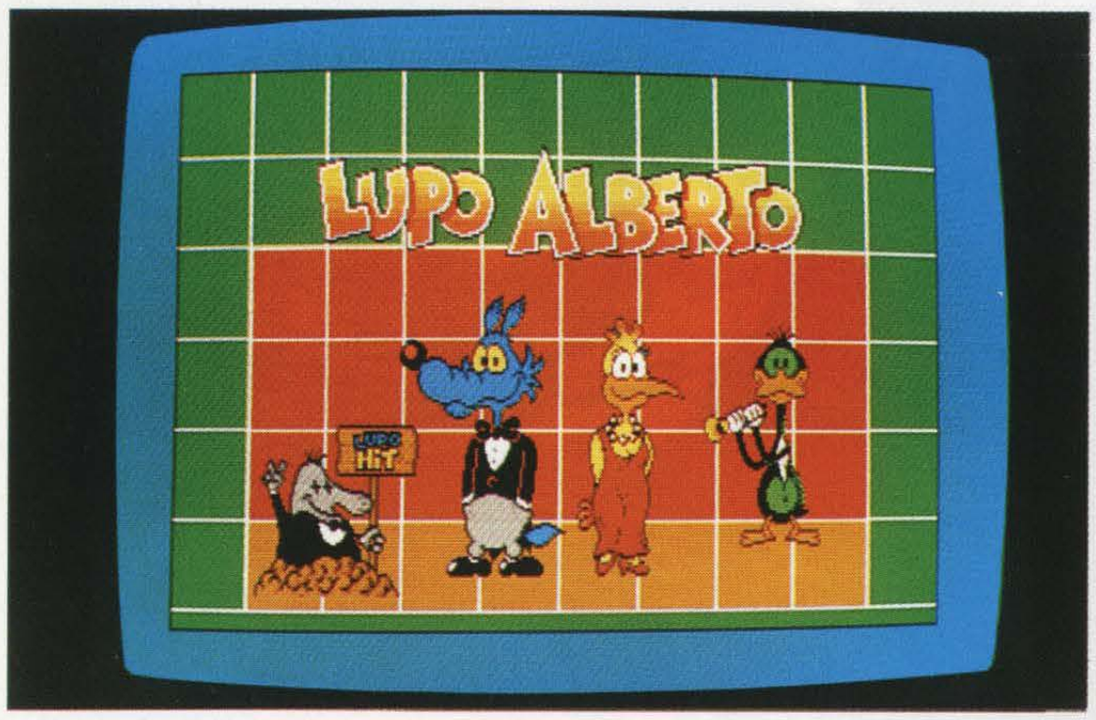
POSTER

LUPO ALBERTO

IDEA/SOFTWARE COPYRIGHT
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

L'amore fra Lupo Alberto e la gallina Marta non ha confini, nemmeno su home computer. Lo dimostra ancora una volta il suo simpaticissimo "cupido" Silver (al secolo Guido Silvestri) che ha "sposato" l'italianissima SC di Varese per realizzare il primo videogame di una probabilmente lunga serie (già si parla anche di un Cattivik in pixel!). Morale: ne esce un giochetto semplice, semplice, non violento (su espressa richiesta del cartonista modenese), ricco di humor, simpatia e abbastanza divertente. Interviene comunque in maniera particolarmente pesante l'estrema popolarità del lupo più famoso e "figo" del mondo, per spingere al massimo un videogame che fa acqua da molti punti. Si gioca su dieci differenti scenari, cacciando galline a più non posso, e godendosi, a fine livello, una scenetta disegnata da Silver che completa le dieci striscie inedite accluse alla confezione. Le animazioni sono simpatiche e dettagliate, ma mancano i colori, ridotti ai "soliti" sedici di un Pacland; la giocabilità è appena passabile e non troppo intrigante, il sonoro è pressochè inesistente. Lupo Alberto in videogame lascia dunque il tempo che trova, forse a causa di una frenetica realizzazione che non ha permesso alla SC di curare a fondo molti dettagli di un game considerato tranquillamente già un best seller ancor prima di nascere. Basti fare un paragone con l'attualissimo e stupendo James Pond Millenium. Enrico la Talpa, unico grande assente fra i pixel dello schermo, potrebbe, a ragione, incavolarsi moltissimo!

Val. Globale: 6





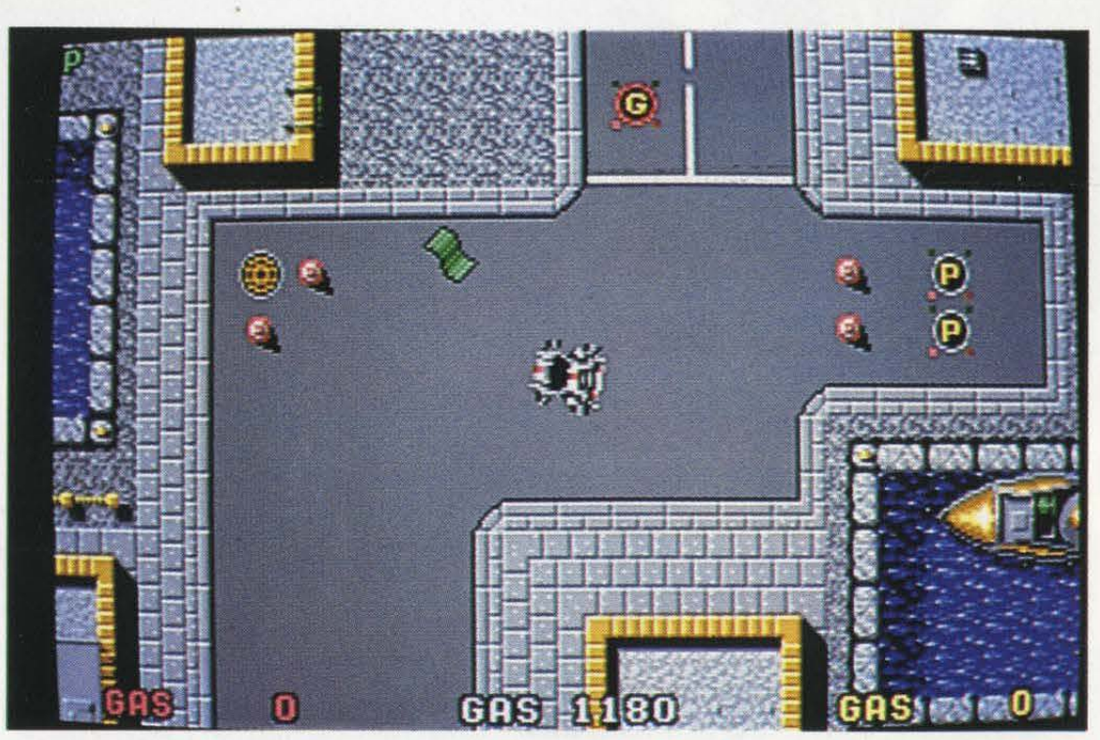
NITRO

PSYGNOSYS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Nitro è un classico gioco della "serie B" targata Psygnosys; tratto direttamente da ultimi analoghi game di guida, come Super Cars e l'attualissimo Super Off Road Racer, si propone come una classica sfida automobilistica realizzata su un tracciato bidimensionale visto dall'alto ed organizzata con numerosi scrolling multidirezionali. L'ambientazione post-atomica ha ben poco a che fare con il soggetto di gioco decisamente poco originale. Si tratta perciò di scegliere la nostra vettura da corsa tra tre modelli, impostare il numero di giocatori (massimo tre - due con joystick uno con la tastiera), e lanciarsi su una serie di 32 tracciati, divisi in quattro scenari differenti, diurni e notturni (città, foresta, deserto e zona militare). Si corre sfruttando semplicemente il joystick, facendo attenzione a non danneggiare troppo la vettura e, non per ultimo, controllando il livello di carburante da ricostituire una volta terminato ogni percorso. Ai "box" si possono anche acquistare alcuni bonus come, nove livelli di accelerazione turbo, treni di gomme extra nonchè assetti migliori. Parte di questi optional appare anche, casualmente, durante le gare sottoforma di icona "svolazzante". Nitro non è troppo difficile, ma è terribilmente ripetitivo e poco originale. La grafica non è poi nemmeno tanto curata così come l'insipida e modesta colonna sonora. Un gioco davvero mediocre quindi, senza particolari pretese e destinato perciò a non lasciar alcuna traccia. C'è di meglio.

Val. Globale: 4,7





NO EXIT

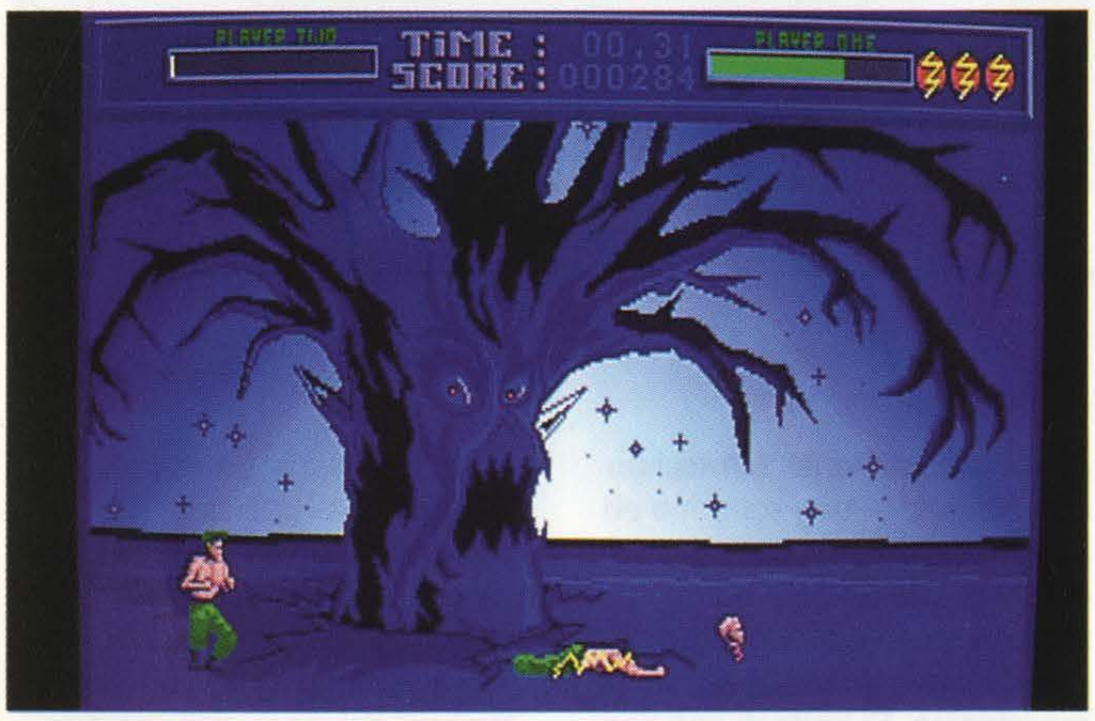
TOMAHAWK
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.



Nella stupenda cornice di una grafica VGA a ben 256 colori arriva il primo, vero e stupefacente gioco di lotta su IBM PC. Lo produce, a sorpresa, la francese Tomahawk, particolarmente prolifica in questi ultimi mesi del 1990. No Exit è un classico pronipote dei celebrati International Karate e Budokan, e viene sviluppato con una rivoluzionaria tecnica di animazione che sfrutta appieno le possibilità grafiche dei nostri computer.

In No Exit uno o due giocatori si sfidano a duello, una lotta a mani nude chiaramente, su uno scenario da favola, popolato da mostri e creature d'incubo. Ognuno degli sfidanti infatti può trasformarsi, nel giro di pochi secondi, in un mostro particolarmente possente, aggiungendo una nuova gamma di movimenti, scontri e colpi alla già avvincente competizione. Per fare ciò, così come per potenziare e modificare aggressività e preparazione di ogni atleta, si dovranno raccogliere alcuni gettoni bonus che appaiono casualmente sullo schermo.



Le particolari e stupende animazioni vengono sviluppate su una nuova tecnica di calcolo dei movimenti in tempo reale denominata HAWCA (Human Animation With Calculated Articulation). Ciò significa che per realizzare No Exit la Tomahawk ha impiegato più di 150 frame di animazione ricavate, in parte, da digitalizzazioni reali di atleti in carne ed ossa (per i mostri hanno comunque dovuto sfruttare le "digitalizzazioni" della fantasia!!!). Anche i fondali poi, particolarmente colorati e accattivanti, vengono animati con simpatici effetti cartoon che rischiano di distogliere pericolosamente l'attenzione del giocatore. Quest'ultimo potrà anche modificare a piacere, durante il gioco, i quattro parametri di combattimento che caratterizzano il proprio alter ego in muscoli e pixel. La sfida si sviluppa su più livelli ove l'avversario da eliminare si farà sempre più agguerrito, imprevedibile e potente. Un classico gioco arcade che tuttavia riesce a stupire anche lo smanettone più smaliziato grazie ad una stupenda interazione e alla grafica da bar. Una tiratina d'orecchie tuttavia la Tomahawk se la merita proprio per non aver inserito nessun driver sonoro per Sound Blaster o Roland. Questa è l'unica vera nota stonata di No Exit che comunque si autoelegge a tutti gli effetti come uno fra i migliori giochi di combattimento sugli home computer delle ultime generazioni.



Val. Globale: 8,6

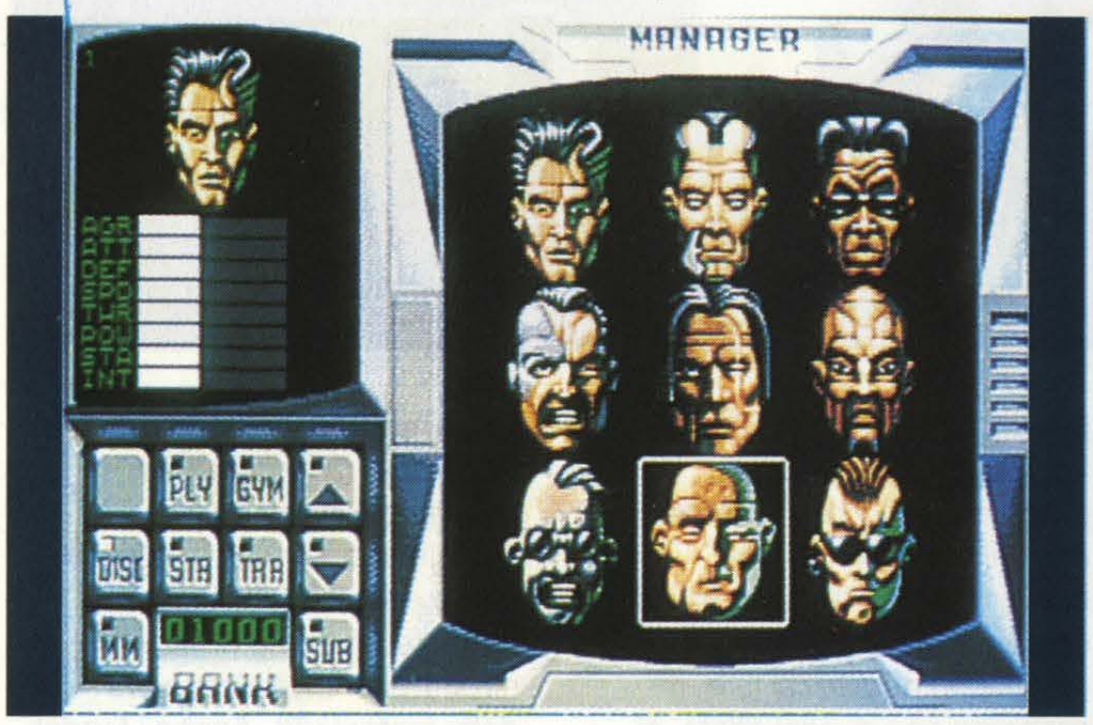
SPEEDBALL 2

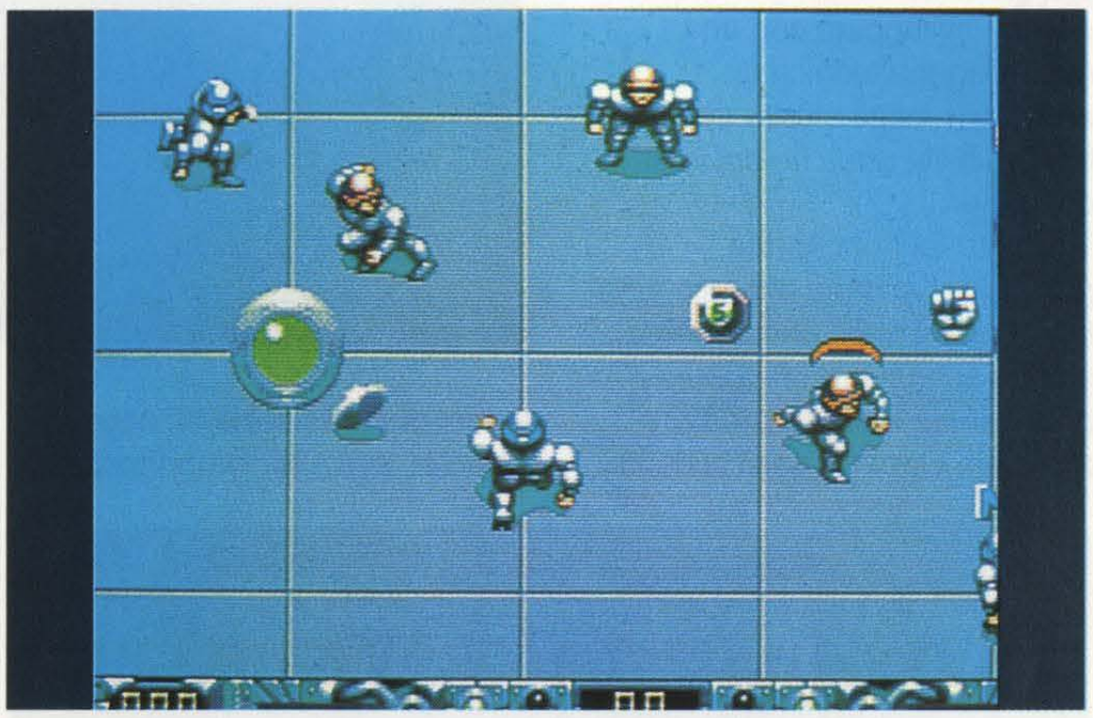
IMAGE WORKS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Realizzato dai gloriosi Bitmap Brother, sponsorizzati sotto attenta egida della Image Works, arriva finalmente il tanto pubblicizzato Speedball 2. Destinato a far dimenticare il brutto, incompleto ed insoddisfacente primo episodio, questa ennesima rivisitazione dell'ormai mitico Rollerball si avvale di molta più giocabilità, condita da una mare di ottima grafica.

Possiamo dunque scegliere cinque tipi di tornei, comprendenti anche l'opzione d'allenamento, che rispecchiano altrettanti stili di gioco, sempre più spettacolari e violenti. Nella modalità Exhibition, ad esempio, potremo competere contro ben sedici team gestiti dal computer, mentre nella League o nella Cup potremo sfidare le compagini migliori del mondo in una vera e propria esplosione di agonismo e violenza apocalittica. Per ogni singolo componente del nostro team potremo impostare differenti livelli di abilità e potenza per quanto riguarda l'aggressività, la resistenza e la capacità di effettuare passaggi, tackle, ecc., ecc. Anche le armature di gioco rivestono una particolare importanza, messa in stretta relazione con le disponibilità economiche di ogni coach. Non mancano, proprio come nel primo Speedball, i classici gettoni bonus che appaiono casualmente sul campo. Le animazioni sono molto più fluide ed omogenee, potenziando quindi la giocabilità. Sempre frenetico, comunque, un po' troppo veloce e molto difficile. Un vero spaccajoystick!

Val. Globale: 8,8





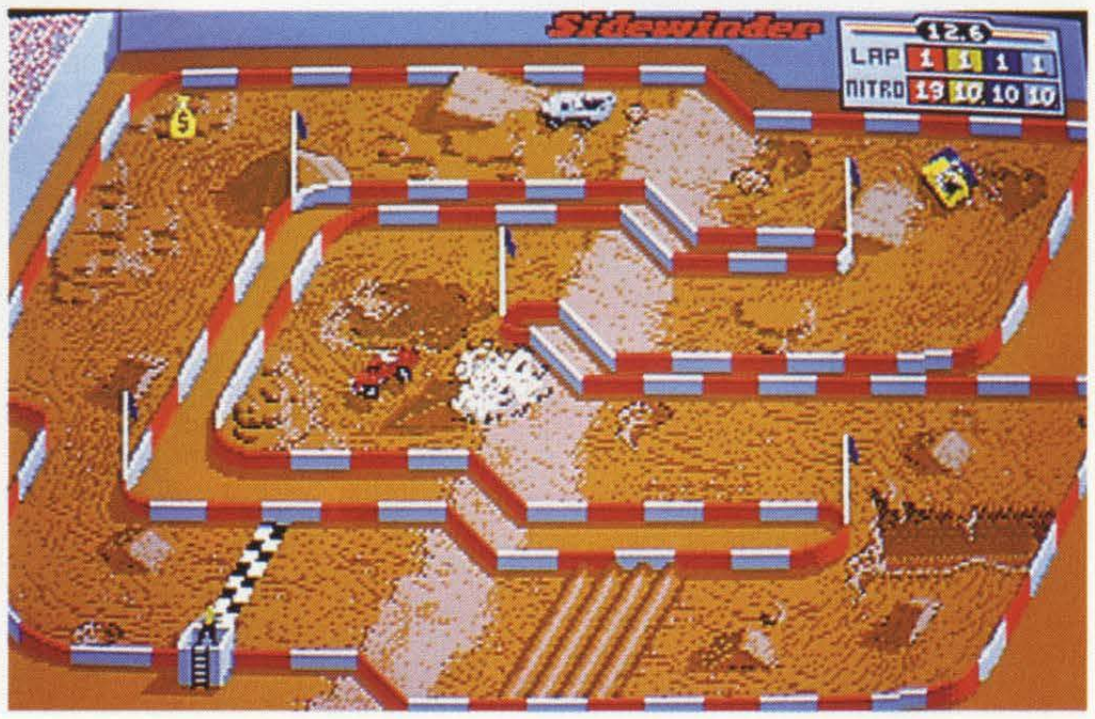
SUPER OFF ROAD RACER

VIRGIN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000

Otto piste da percorrere in entrambe i sensi (in totale sedici quindi), un massimo di tre sfidanti umani in contemporanea, una gamma di pick up trucks da corsa all'americana, nonchè un mare di bonus, oggetti ed extra da recuperare per potenziare al massimo la carica di interesse e di giocabilità. Tutto questo lo trovate nel Super Off Road Racer targato Virgin, vale a dire in un classico ed indiavolato gioco di guida che prende spunto dal celebratissimo Super Sprint dell'Electric Dreams. Lo avrete dunque già capito: niente grafica tri-di, niente animazioni vettoriali "scattose", niente brutte esperienze a la Hard Drivin'. In Super Off Road Racer ci troviamo di fronte al tracciato che sta tutto in uno schermo ed ad una estrema giocabilità devoluta interamente ed esclusivamente al fido joystick che controlla la nostra scattante macchinina. Si tratta di una gara senza esclusione di colpi, combattuta a suon di paraurti e respingenti potenziati, treni di gomme fantascientifici, accelerazioni "truccate" al Nitro, nonchè bonus di vario tipo applicabili segretamente ai nostri box.Ottima a questo punto l'ambientazione e la realizzazione grafica che fa pericolosamente l'occhiolino ad un vero arcade da bar. Non a caso il Super Off Road Racer viene appunto tratto, nel migliore dei modi, dall'originale coin op firmato dal campione americano Ivan "Ironman" Stewart. Un classico gioco di guida, dannatamente divertente per tutte le età. La Virgin sta risorgendo alla grande!

Val. Globale: 8





QUANDO SEI IL MIGLIORE,

TUTTI VOGLIONO

APPICCICARTENE UNA.



ACE...ACE RATED 973, CU AMIGA...SUPER STAR 95%,
C&VG...C&VG HIT 95%, THE ONE...95%, ZERO HERO 93%,
GENERATION4...97%, TILT...95%

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

KING'S QUEST V

SIERRA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO LIT. 99.000

La fantasia e la creatività di Roberta-"King's Quest"-Williams non conosce davvero limiti.

Lo dimostra questo quinto capitolo della saga forse più famosa in casa Sierra, che reimposta completamente l'andar per l'avventura, autoeleggendosi a pieno merito come vero e proprio gioiello di perfezione, giocabilità e realizzazione.

Si parla chiaramente della versione per IBM PC che con 256 colori su schermo, una grafica da cartone animato ed una colonna sonora che farebbe impallidire John Williams di Star Wars, propone una nuova, lunghissima esplorazione del regno di Daventry, nei panni dell'immarcescibile Re Graham.

Più di 10 megabyte di dati farciscono fino all'inverosimile i dischetti programma che vengono acclusi alla confezione in entrambi i formati, nella migliore tradizione Sierra.

King's Quest V impiega la nuovissima tecnologia di animazione e descrizione dei fondali, descritta dalla Sierra come "cinemagraphic"; a questo punto ogni ulteriore descrizione a parole poco conta: basta dare un'occhiata agli screenshot in questa pagina per capire che si tratta di qualcosa di realmente innovativo ed esaltante.

Basti pensare che Roberta ed il suo stuolo di programmatori si sono ispirati alle tecniche di animazioni cartoon, "soffiate" nientepopodimeno che agli studi di Hollywood.

In questa avventura non si digita più il testo con la keyboard, ma al contrario si impiegano le numerose icone che esaltano chiaramente l'estrema interattività con il programma.

Re Graham si muove perciò in un regno di fiaba che sembra tratto da un laser-gioco di Don Bluth, senza tuttavia le deludenti limitazioni che da sempre hanno contraddistinto prodotti come Dragon's Lair e Space Ace.

Il nostro personaggio, che si muove con l'ausilio di mouse, joystick o tastiera, è libero infatti di esplorare ogni singola porzione di ogni schermata, nonchè di "toccare" con mano tutti gli oggetti ed i dettagli della morfologia "pixellata".

Una grande novità, tra le tante che affollano King's Quest V, la presenza di numerosi suoni e commenti vocali digitalizzati che danno finalmente vita a tutti i personaggi della vicenda.

Inutile sottolineare che i migliori risultati si ottengono impiegando schede sonore come la Sound Blaster o la Roland LA-PC 1.

A questo proposito già la semplice colonna sonora merita di essere registrata su audiocassetta e riascoltata sul fido Walkman o addirittura sull'autoradio (Michael Jackson mangiati il fegato!!!).

Durante la vicenda intervengono sei sequenze a cartone animato che intrattengono piacevolmente il giocatore fra un puzzle e l'altro.

Pensare di giocare King's Quest V con una semplice scheda EGA è perciò assurdo.

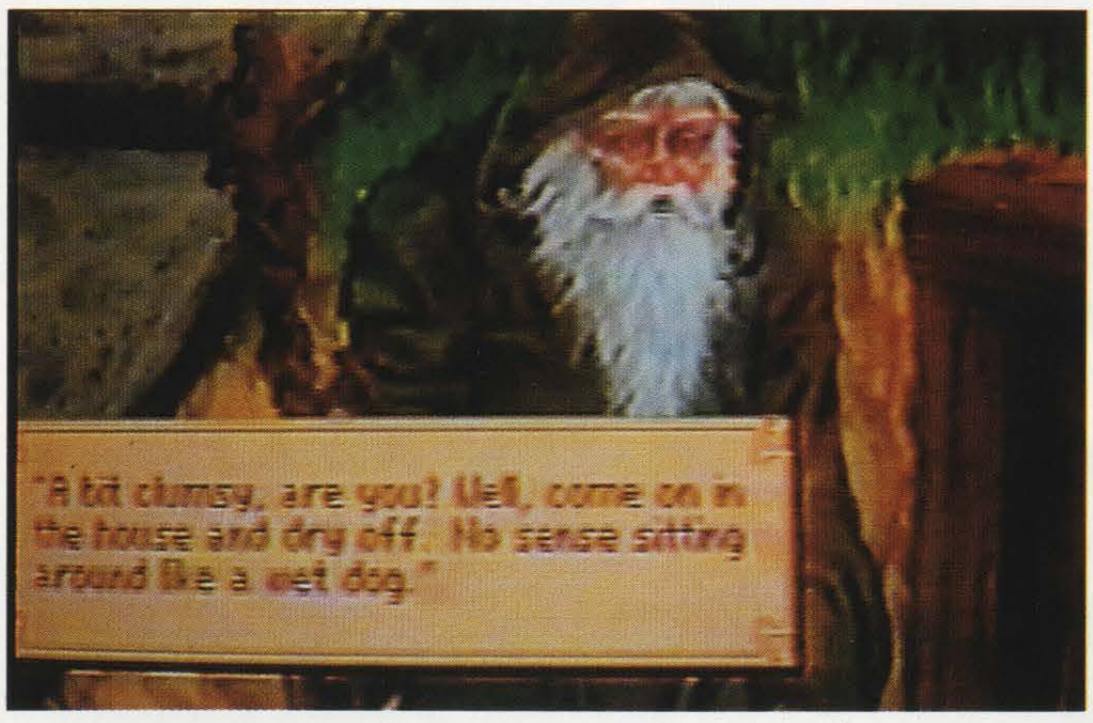
La Sierra è riuscita infatti a concretizzare i sogni di tutti gli avventurieri (e non!), offrendo a tutto il mondo uno stupendo lungometraggio cinematografico destinato a rendere terribilmente obsoleta qualsiasi altra adventure grafico/testuale.

King's Quest V è una pietra miliare nella storia dell'intrattenimento computerizzato, una specie di trampolino di lancio verso nuovi orizzonti di divertimento, interazione e giocabilità.

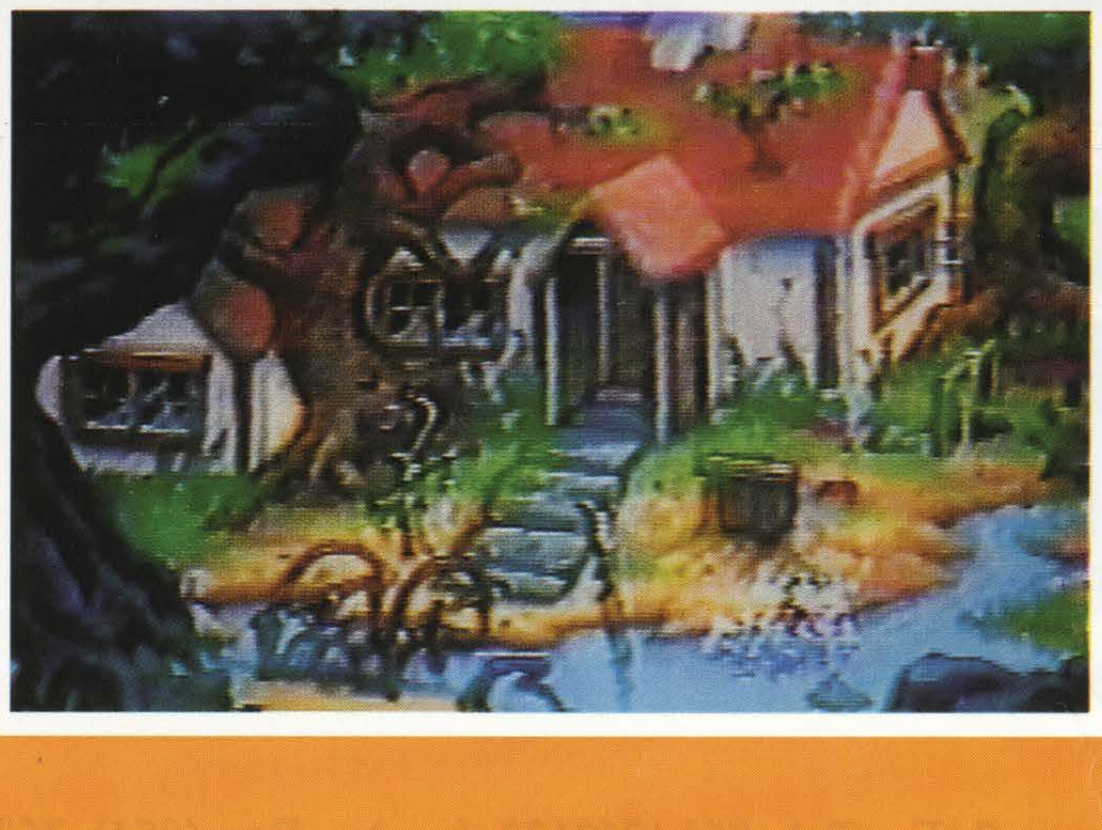
Lo consigliamo vivamente anche a chi disdegna le avventure: è uno spettacolo da non perdere assolutamente!!!

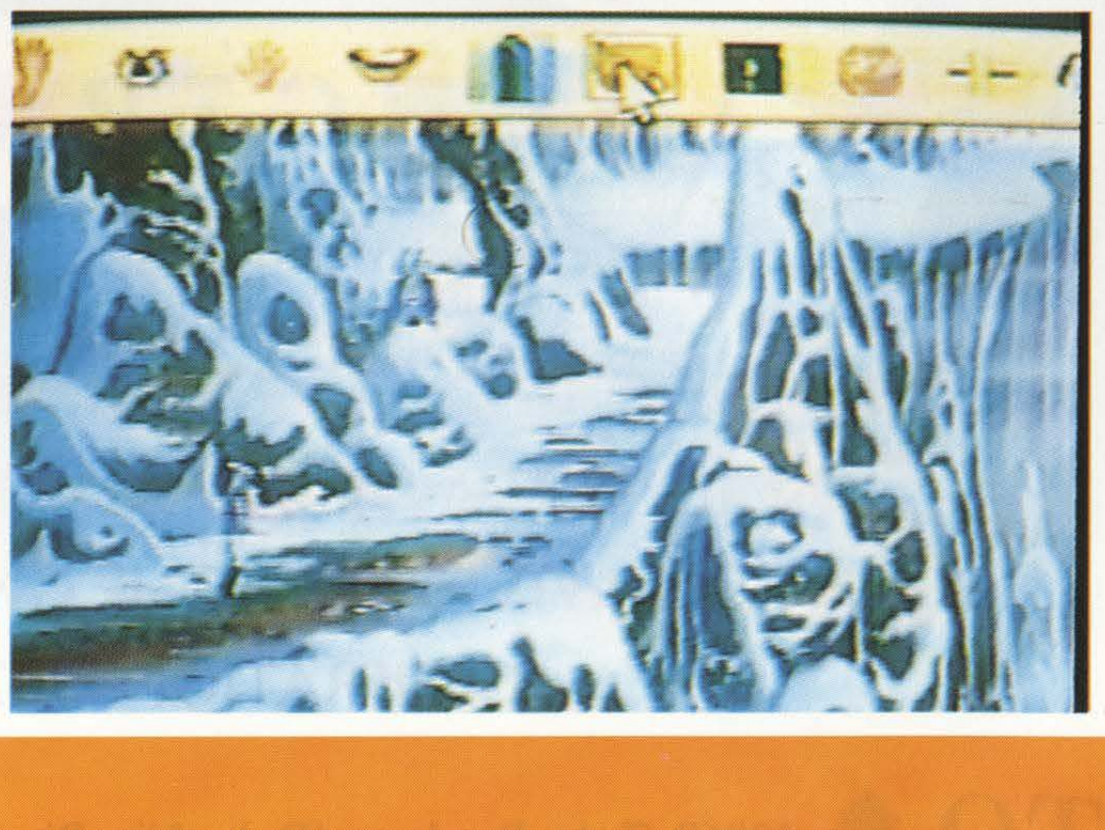
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









SPACE QUEST IV

SIERRA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO LIT. 89.000

La saga di Space Quest Sierra ha venduto, fino ad oggi, oltre 500.000 copie in tutto il mondo. Mark Crowe e Scott Murphy, pazzerelloni ed abilissimi creatori di queste "Guerre Stellari" computerizzate, non si sono comunque adagiati sugli allori.

Esce quindi proprio in questi giorni il quarto ed attesissimo capitolo delle ormai mitiche avventure di Roger Wilco, l'antieroe, fratellastro del più blasonato Luke Skywalker.

Roger se la dovrà vedere con i Time Rippers e le Latex Babe (rispettivamente Tagliagole del Tempo e Bambole in Lattice - alquanto preoccupante, non trovate?!), vale a dire una specie di armata di ribelli interplanetari impegnati in una classica, ma intricatissima lotta senza quartiere su è giù per le galassie. Wilco sta infatti tornando al pianeta natio, Xenon, dopo aver sconfitto i Pirati di Pestulon, quand'ecco che un gruppo di pirati dello spazio decidono di dargli la caccia facendolo precipitare in una girandola di avvenimenti e fughe che lo porteranno nientemeno che nel futuro: il futuro di Space Quest 12!!! Ilarità, buon umore ed un mare di puzzle da risolvere e locazioni da visitare sono quindi all'ordine del giorno anche in questa nuova adventure di dimensioni eccezionali.

Space Quest IV impiega infatti la stessa tecnica di animazione e realizzazione grafica (cinemagraphic), già presente nel contemporaneo King's Quest V. Vale a dire che sul PC troviamo sfruttati al meglio delle possibilità i 256 colori (in alte risoluzioni) di una scheda VGA, con una ricchezza di dettagli e particolari che trasforma ogni schermata in una vera istantanea del magico mondo in cui ci troviamo.

Favolosa, ad esempio, è la scena del bar intergalattico, dove ritroviamo praticamente la stessa scenografia del sordido e multicolore "Inn" dello spazioporto di Mos Eisley (quello dove un certo Han Solo sfugge alle sgrinfie, ed al fulminatore di un Bounty Killer!!!). Le favolose schermata si susseguono poi ad un ritmo incalzante, lasciando tutti gli avventurieri (anche quelli più smaliziati) con una bocca aperta da far paura!!! (occhio alle mosche!). Incredibile poi la varietà di mostri e creature con cui verremo in contatto e con le quali dovremo imparare a dialogare, traendo preziosissime informazioni sullo svolgimento dell'avventura.

L'interazione con il gioco viene comunque sempre devoluta, in gran parte, alla tastiera attraverso cui verranno digitati tutti i comandi. Consigliamo poi molto caldamente l'impiego di una Sound Blaster o di una LA-PC 1 Roland per ascoltare in perfetta stereofonia la stupefacente ed esaltante soundtrack del programma, come sempre degna di comparire in una vera hit parade.

Particolarmente curata è la gamma di effetti speciali che, in una classica ambientazione sci-fi come questa, crea una colonna sonora nella colonna sonora, strabiliando anche il giocatore più esperto.

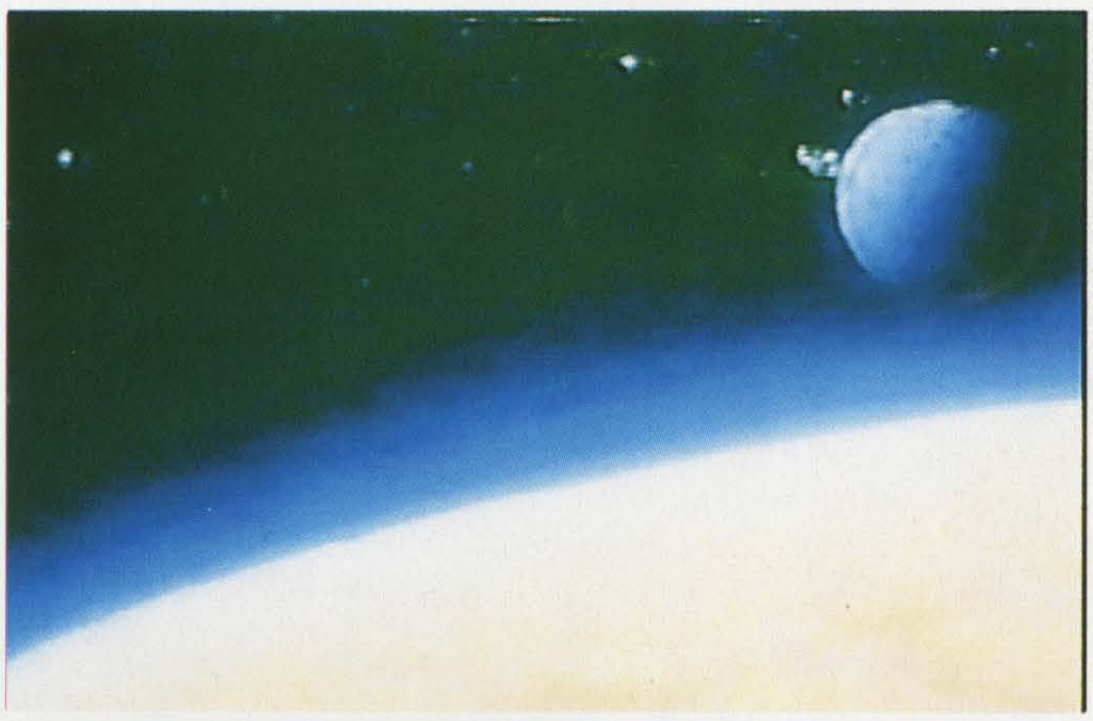
Tuttavia è bene sottolineare che risulta impensabile giocare Space Quest IV, così come King's Quest V, senza un hard disk, una scheda VGA ed almeno una Sound Blaster. I risultati migliori si ottengono, chiaramente, con una scheda Roland LA-PC 1 che esalta al massimo possibile la stupefacente e lunghissima colonna sonora del gioco, ormai, senza dubbio, più famosa di quella di Guerre Stellari. Non è necessario possedere un joystick in quanto l'interazione con il nostro simpatico Roger Wilco viene sempre devoluta, in prima istanza, all'immancabile set di tasti cursore o al tastierino numerico. C'è dunque da spendere, ma i risultati sorpassano di gran lunga le aspettative. Non c'è poi bisogno di aver giocato i precedenti episodi di Space Quest, perchè chiaramente il quinto capitolo è completamente a sè stante.

Se comunque volete approfondire la conoscenza con Roger Wilco...!

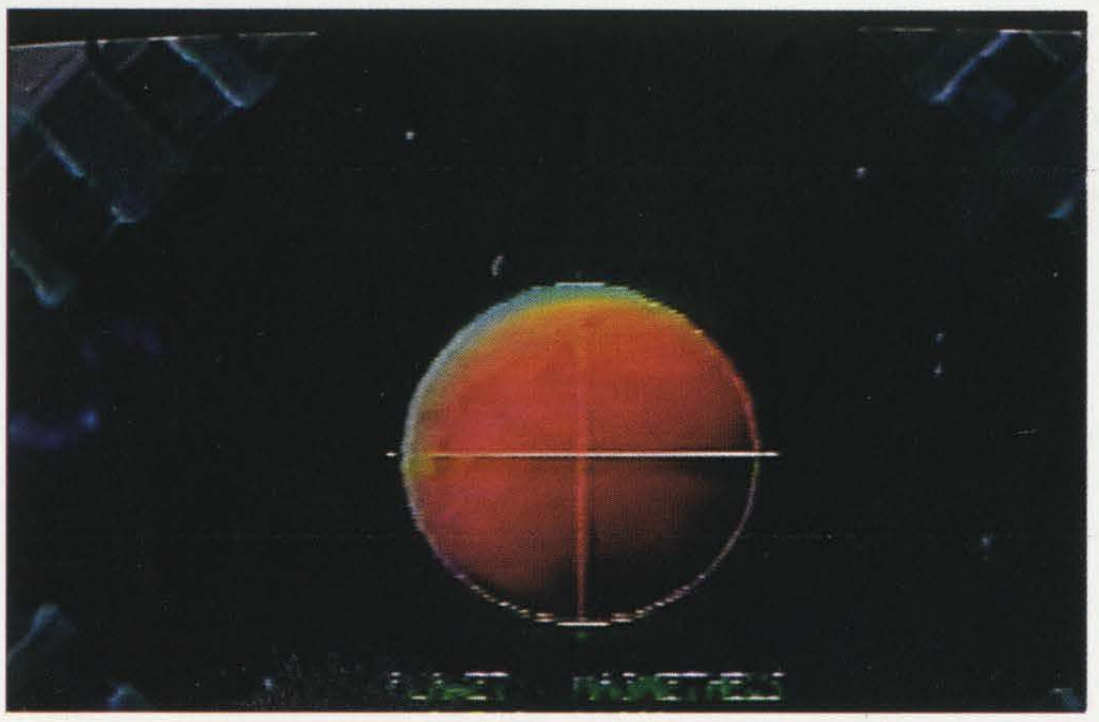
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





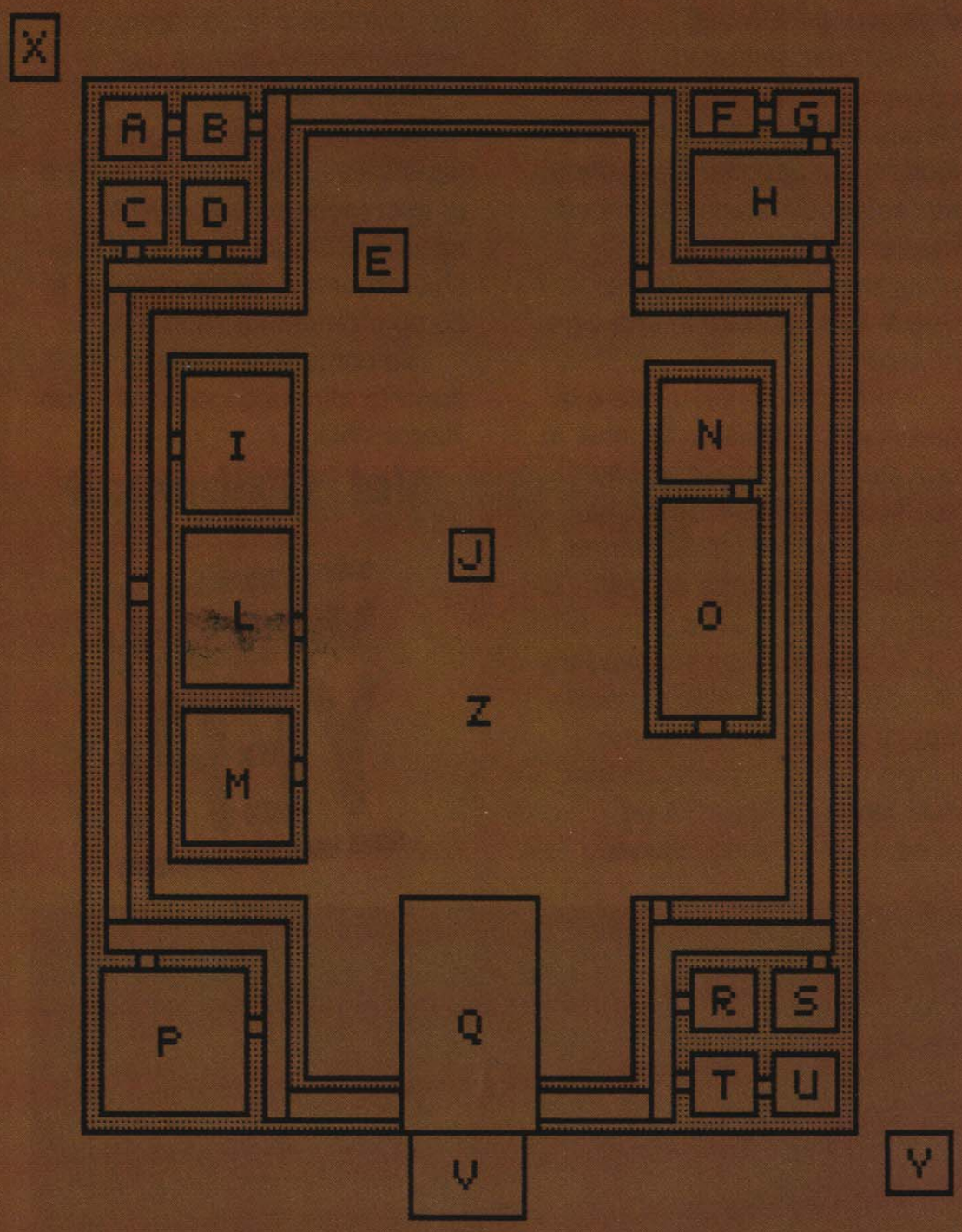




La pagina dell'avventurA

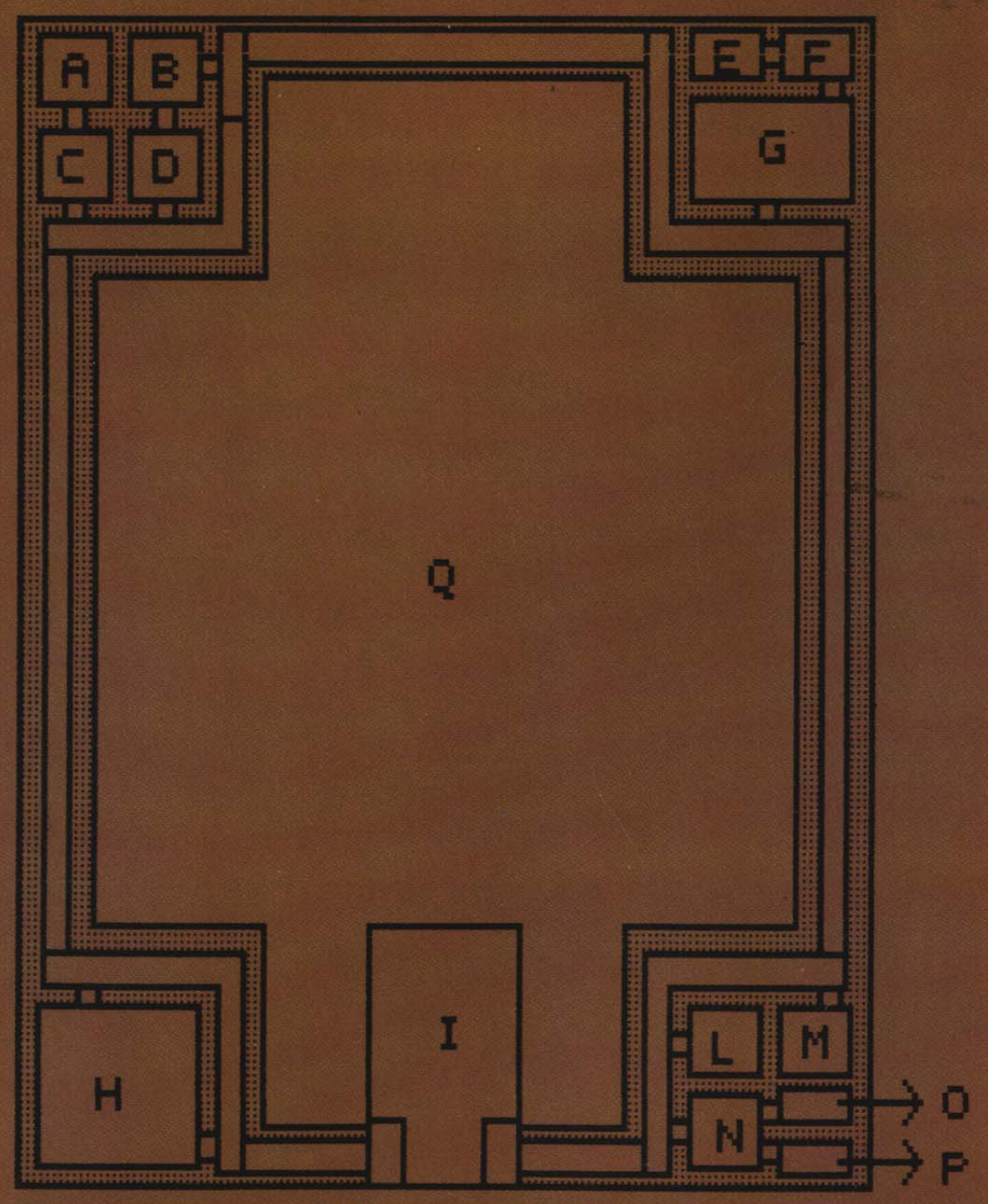
MASTER CASTLE

BY NANDESI MAURIZIO



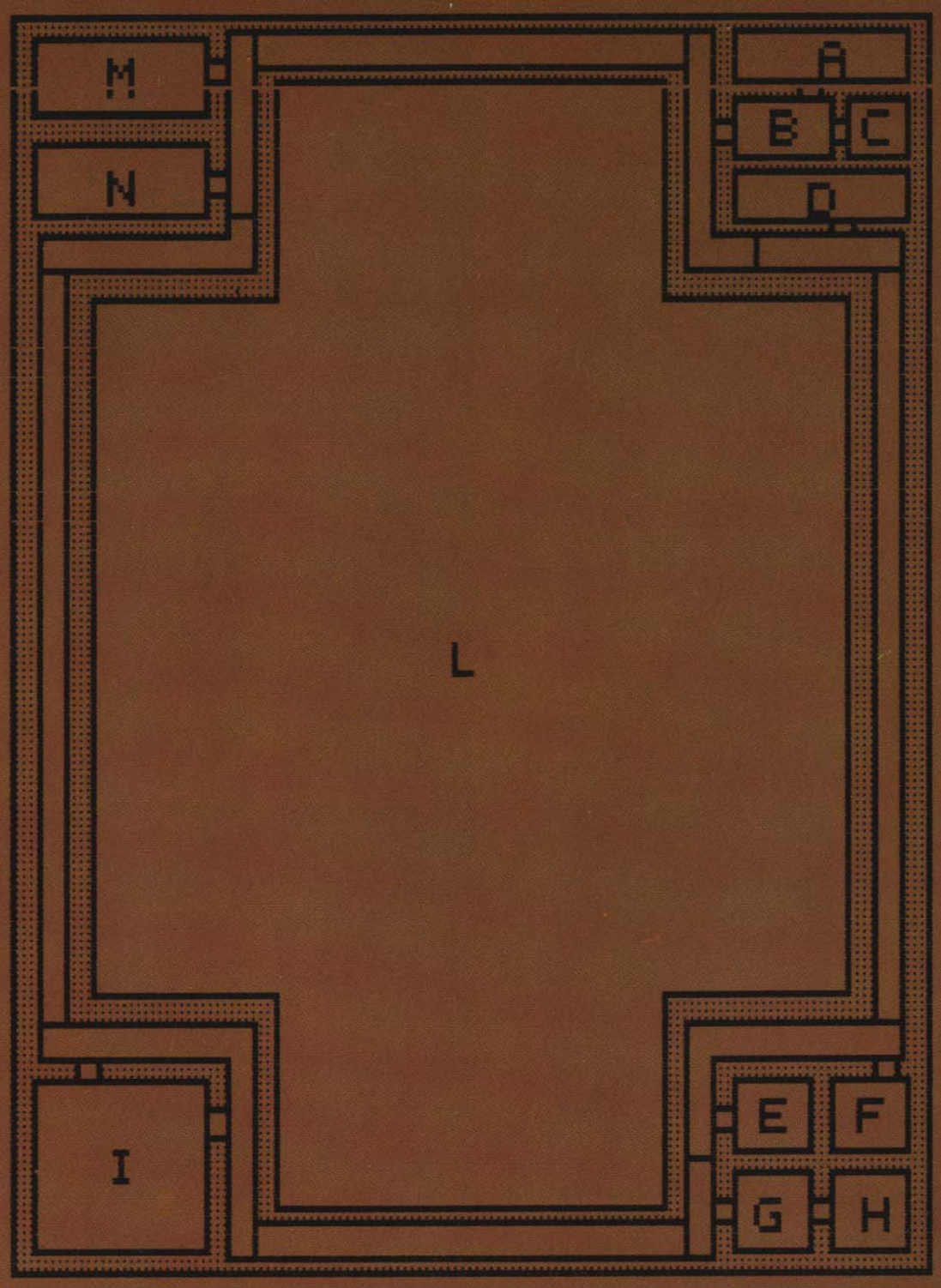
PRIMO PIANO LEGENDA

A = PENTACLE VAULT
B = VAULT VESTIBULE
C = GUARD ROOM
D = CELLAR STEPS
E = WELL
F = BELOW STAIRS
G = STAIRS
H = HOT BATHS
I = SMITHY
J = STABLES
M = HAY BARN
N = BELL TOWER
O = CHAPEL
P = GREAT HALL
Q = GATEHOUSE
R = IGOR CHAMBER
S = STAIRS
T = KITCHEN
U = LARDER
V = DRAW BRIDGE
X = WIZARD'S HUT
Y = ROCK
Z = COURTYARD



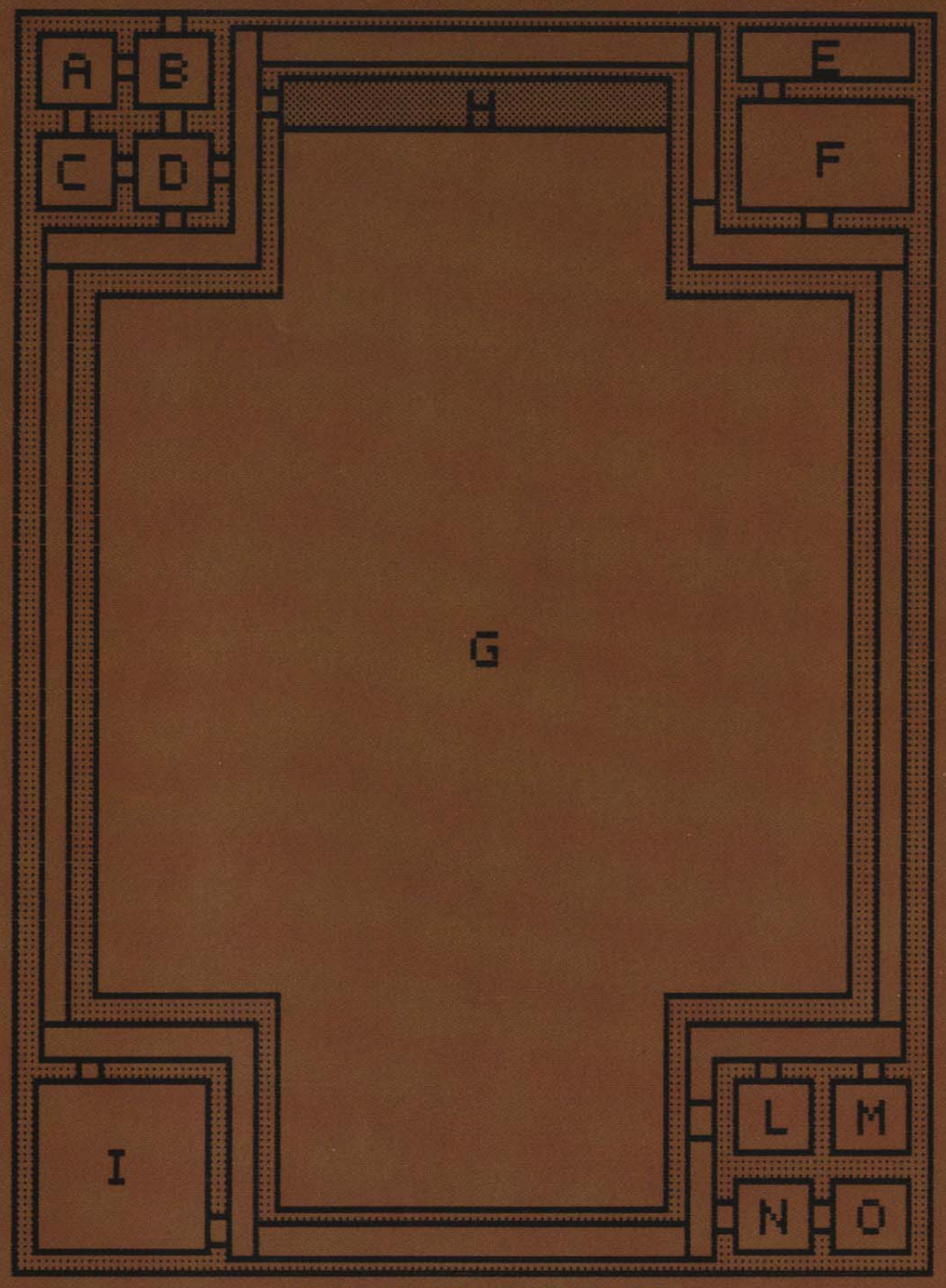
SECONDO PIANO LEGENDA

A = SHIRINE
B = CURING ROOM
C = LIBRARY
D = ARMOURY
E = BELOW STAIRS
F = STAIRS
G = HOSPITAL
H = GREAT HALL
I = GATEHOUSE
L = POTTERY
M = STAIRS
N = WASH ROOM
O-P = GARDEROBE
Q = COURTYARD



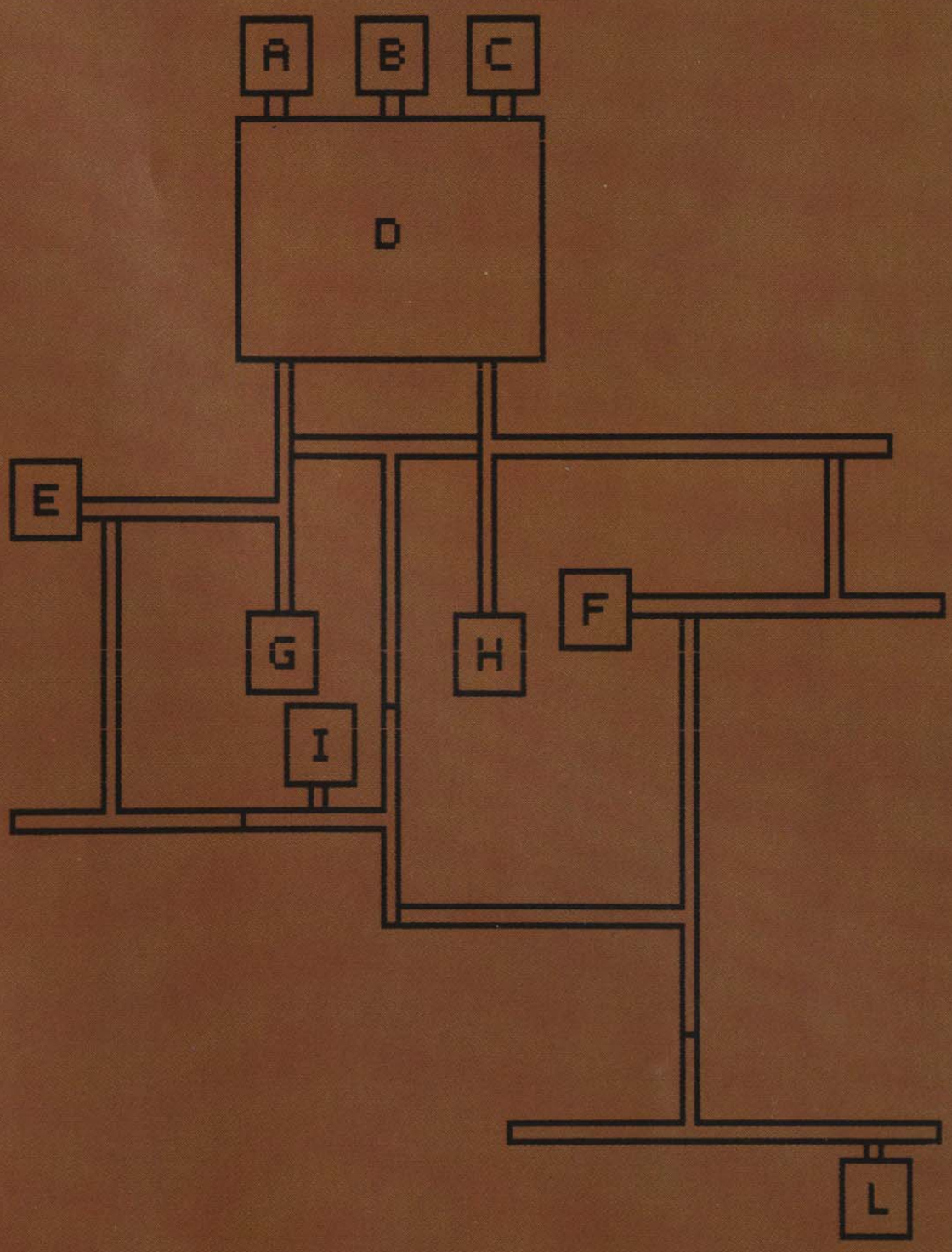
TERZO PIANO LEGENDA

A = STAIRS
B = STORES
C = PRIEST HOLE
D = INN
E = CARPENTER
F = STAIRS
G = DRAGON'S LAIR
H = DRAGON'S HOARD
I = BALL ROOM
L = COURTYARD
M = JUNK ROOM
N = DISPLAY CHAMBER



QUARTO PIANO LEGENDA

A = SPIRITS'ABODE
B = GYMNASIUM
C = GRANARY
D = LOBBY
E = STAIRS
F = BARRACKS
G = COURTYARD
H = PASSAGE
I = BALL ROOM
L = KING'S SOLAR
M = STAIRS
N = MAGISTER
O = FINAL CELL



LEGENDA

A = WINE
B = TORTURE CHAMBER
C = DUNGEON
D = CELLAR CORRIDOR
E = CAVERN (BY WIZARD'S HUT)
F = CAVERN (BY CHAPEL)
G = STAIRS
H = CAVERN (BY BATHS)
I = CAVERN (BY WELL)
L = CAVERN (BY ROCK)

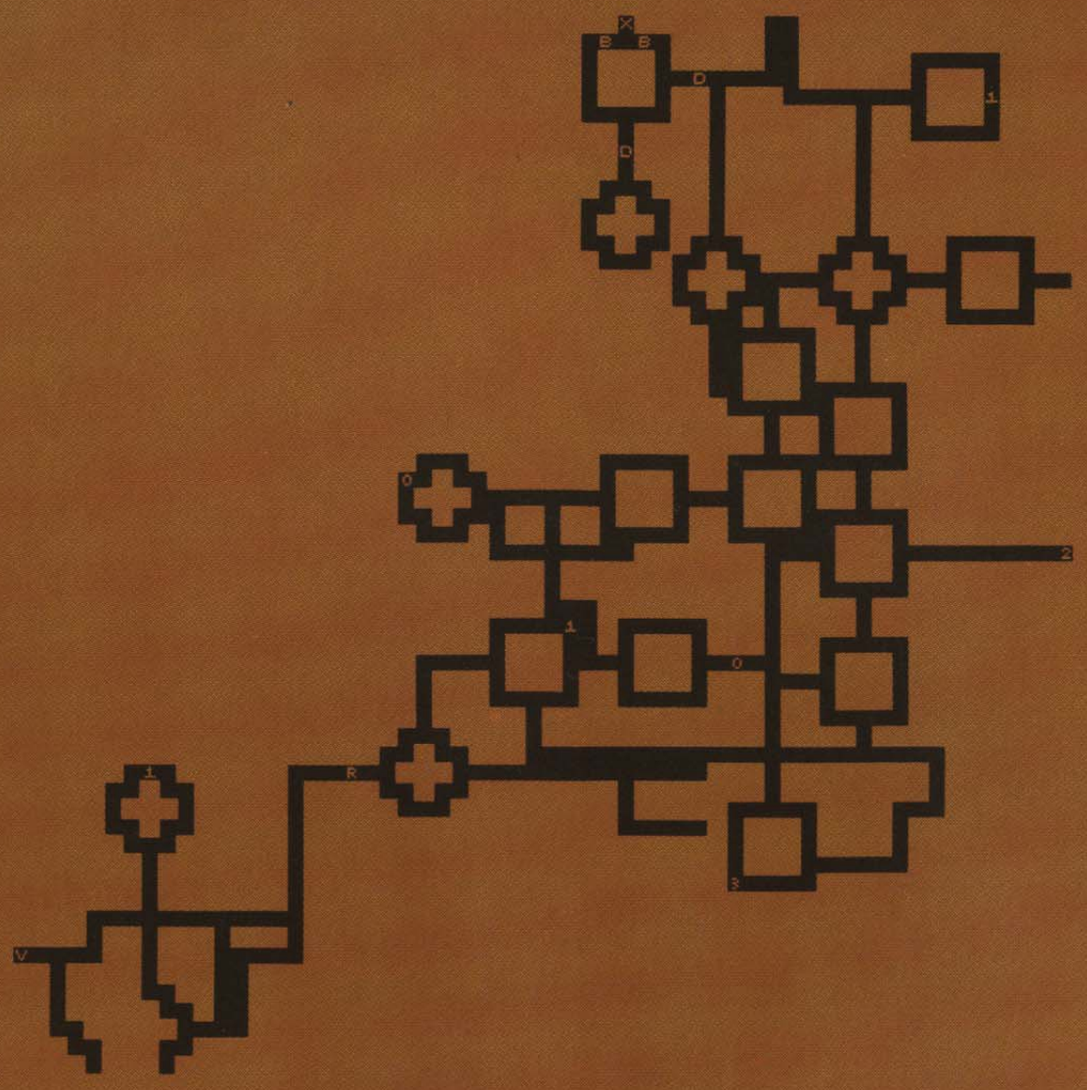
MARS SAGA



MINE 3

E Elevator Shaft
X Vent down
C Cave in

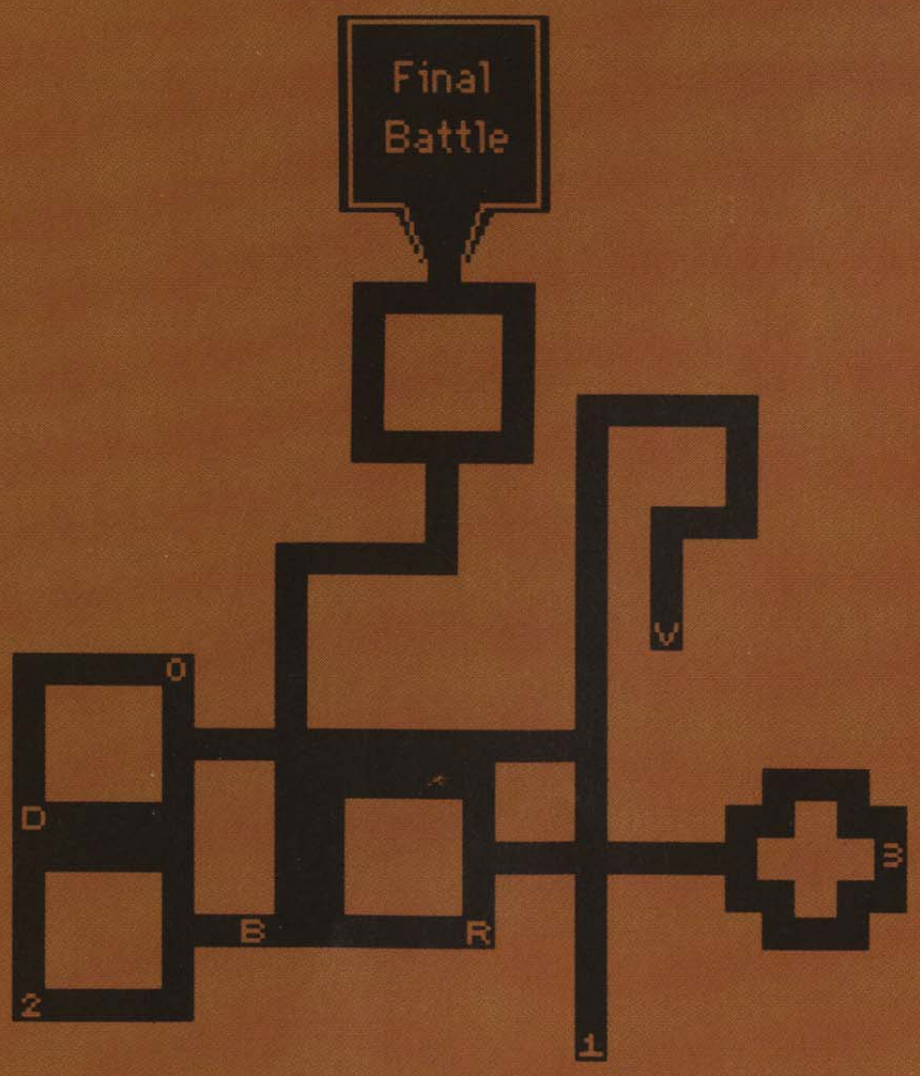
D Dynamite
U Useless Items
B Bandages



V Vent Up
X Vent Down
R Race Cell
D Door Cell
B Biolab Cell

TUNNEL 1

O Buzz Gun
1 Mind Melt
2 Armor?
3 Mind Mend



V Vent Up
X Vent Down
R Race Cell
D Door Cell
B Biolab Cell

TUNNEL 2

O Buzz Gan
1 Mind Melt
2 Armor?
3 Mind Mend

Shadow of the Beast 2

PARTENZA
Si inizia dalla piccola collinetta dirigendosi verso sinistra. Iniziata la salita successiva fate attenzione a non esser colpiti dalle bombe lanciate dagli alberi. Procedendo attraverso la foresta aspettate vicino ad ogni albero, calcolando i tempi di movimento per evitare gli ordigni. Continuate a correre verso sinistra fino al ponte con i pesci volanti. Dovrete affidarvi esclusivamente alla fortuna per cercare di non perdere energia mentre lo attraverserete. Incontrerete quindi un uomo attaccato da un demone. Uccidete quest'ultimo e chiedete all'uomo delle "traps". Vi parlerà di un interruttore superiore ed inferiore (Upper and Lower Switch) che dovrete attivare più tardi. Scendete giù per la corda che si trova a sinistra, uccidendo i vari nemici, e saltate nel passaggio che si trova sulla sinistra a metà della discesa.

IL DRAGON'S LAIR
Non appena entrati un demone vi volerà sopra. Seguitelo ed uccidetelo prima che tagli la corda che avete disceso per arrivare fino a qui. Andate verso sinistra attraverso il passaggio ed uccidete il tizio che spinge i mazzi appuntiti. Salite ed uccidete il demone non appena lo vedrete, saltando velocemente. Raccogliete la chiave che il demone farà cadere e continuate su per la salita fermandovi sulla sommità per aspettare il grosso pietrone che vi verrà posizionato. Continuate verso sinistra e salite la prima corda (saltando sopra al demone che incontrerete strada facendo). Saltate quindi verso destra in alto ed utilizzate la chiave per aprire la porta. Entrate ed aspettate, in cima alla salita, che cada una trappola. Oltrepassata quest'ultima arriverete davanti a due interruttori: attivate quello di cui vi ha parlato il tizio di prima e quindi salite con l'ascensore. Giunti in cima correte verso destra e saltate la fessura; non scendete per la catena. Attraversate la prima stanza con i pipistrelli e quindi nella seconda salite la seconda catena e saltate verso destra. Prendete la pozione ed il forziere. Ridiscendete la catena e continuate verso destra nella stanza seguente per collezionare la chiave. Tornate alla prima catena, scendetela e sul fondo saltate a sinistra. Usate la chiave sulla porta per liberare l'animale e poi attivate velocemente l'interruttore in basso e risalite la catena. Tornate all'ascensore e scendete.

ASHRAN OF THE EAST
Tornate nel luogo in cui si trova la sega circolare e proseguite verso sinistra fino a trovare un grosso macigno. Utilizzando i tre interruttori sul muro alzate il pietrone, spostatelo verso destra e fatelo cadere per sbricciolarlo in un pezzo più piccolo. Spingete quest'ultimo verso la sega, salite la corda e saltate sull'altra estremità della sega in modo da far cadere la pietra nella gabbia in alto. Senza esitare correte verso destra e aspettate nell'altro ascensore per essere, successivamente, trasportati sullo spuntone che altrimenti non riuscireste a raggiungere. Camminate verso sinistra fino ad arrivare al grosso drago. Uccidetelo e liberate l'uomo nella sacca appesa al ramo. Egli vi dirà una password che vi permetterà di arrivare da un altro drago.

THE GOOD DRAGON
Tornate alla corda che il demone cercò di tagliare (nel Dragon's Lair) e scendetela. Giunti in fondo saltate e andate verso destra. Bisbigliate la password quando ve lo verrà richiesto e dirigetevi al castello. Andate verso destra fino a trovare una pozione ed un forziere, raccoglieteli e risalite la corda. In cima incontrerete un drago che vi darà una pergamena utile per la vostra missione. Lasciate il castello ed invece di risalire la corda andate verso sinistra. Uccidete gli uomini armati di mazza saltando verso di loro e sparando. Tornate indietro e collezionate il forziere e la pozione, quindi dirigetevi verso sinistra nuovamente ed entrate nell'Inn. Salite le scale verso sinistra e prendete l'Ale. Tornate indietro fino a dove siete partiti e andate verso destra. Uccidete gli uomini con le lance, saltando sopra alle loro armi e colpendoli con la mazza, e quelli che vengono giù dagli alberi. Arriverete in prossimità di un mucchio di bolle rimbalzanti. Utilizzando le piattaforme portatevi verso l'alto ed uccidete il mostro con la pistola a bolle. Collezionate l'ascia che egli abbandonerà e continuate a salire. Rompete il muro che vi blocca il cammino e collezionate la pozione ed il forziere che vi si trovano dietro. Scendete fino al fondo, dove si trovavano le bolle, e passate attraverso il suolo saltandoci sopra e rompendolo. In questo modo otterrete l'accesso alla fortezza dei goblin. Collezionate la pozione ed il corno e scendete la corda per poi parlare con la lumaca seduta sul fungo velenoso. Chiedetele di Zelek e di Karamoon. Ella vi chiederà quindi se volete tornare a Karamoon e se intendete pagare per questo servigio; rispondete Yes ad entrambe le domande.

THE GOBLIN STRONGHOLD
Saltate oltre l'acqua (facendovi colpire dai ghiaccioli appuntiti) e collezionate la pozione. Continuate a procedere e collezionate il forziere. Arriverete ad un ponte dove un goblin se ne stà all'estremità più lontana. Senza fermarvi seguitelo e, una volta entrato nella fortezza, usate l'ascia per uccidere quello che all'estremità sinistra sta riarrotolando il ponte. Uccidete le altre guardie con la mazza e quindi sfondate una porta nel muro che vi separa dall'interno. Entrate e salite la prima corda che incontrerete, quindi saltate sulla sporgenza a sinistra. Azionate l'interruttore sul muro e correte verso sinistra. Giunti all'estremità attivate l'altro interruttore e correte indietro il più velocemente possibile. Scendete dall'altra corda. Sul fondo evitate i goblins e collezionate la chiave a destra; andate velocemente verso sinistra e fatevi intrappolare nella gabbia. Verrete quindi portati via e rinchiusi in una cella con un altro prigioniero. Date l'Ale alla guardia che si trova fuori e quindi abbattete la porta, uscendo dalla cella. Senza perder tempo con la guardia, salite la corda e uccidete il goblin in cima. Ridiscendete, uccidete la guardia e prendete la chiave. Liberate il prigioniero nella cella che si trova sopra alla vostra con la chiave appena recuperata, quindi salite la corda e andate a sinistra. Uccidete i due goblins, prendete l'anello e dirigetevi esattamente nel luogo ove si trovano i prigionieri. Aprite la porta della cella con la sola chiave rimasta e seguite i prigionieri (fateli uscire, prima!), lasciando la fortezza dei goblin.

THE GREAT MAGE
Dal punto in cui si trovavano le bolle dirigetevi verso destra e scendete la corda verso lo specchio d'acqua. Saltatelo, uccidendo il grosso mostro, e salite la corda (se la mancate ce n'è un'altra, ma ciò vi farà perdere parecchia energia). Procedete verso destra fino a raggiungere un possente mostro armato di spada. Non uccidetelo, ma attiratelo oltre il ponte. Una volta che egli si troverà a metà di quest'ultimo, il suo pesò farà spezzare le assi di legno e lo condurrà a morte certa! Saltate oltre il foro apertosi nel ponte e date l'anello e la pergamena al vecchio che incontrerete; egli vi regalerà un incantesimo utilissimo per uccidere Zelek. Tornate al ponte e lasciatevi cadere nel buco e nel gorgo che vi trasporterà in una terra lontana.

PHANTASY WORLD
Ecco nuovamente a Karamoon, vicino al luogo ove si trovava il vecchio. Andate a destra, uccidete i giganti e saltate via dalla sporgenza. Continuate verso destra uccidendo le rane (gli incantesimi le possono eliminare molto velocemente) e oltrepassando quella cosa a forma di serpente nell'albero morto. Quando non potrete avanzare oltre utilizzate il corno per far apparire una barca. Saliteci sopra e dirigetevi al castello di Zelek. Una volta all'interno scendete a metà delle scale e salite la rampa che va verso l'alto. Collezionate la pozione in cima e scendete l'altra rampa di scale. Giunti in basso andate a destra ed incontrerete il terribile Zelek. Utilizzate l'incantesimo del vecchio per liberarvi del demone ed uscire vittoriosi!!!!

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

DALLA GERLA NATALIZIA DELL'UNIVERSO PARALLELO ESCONO...



YAHTZE
MB
1 O PIU' GIOCATORI
LIT. 11.900
E' un classico gioco di dadi, fra i più venduti nel mondo. Una perfetta combinazione di abilità, strategia e fortuna caratterizzano la sfida giocata con cinque dadi numerati ed un comodo blocchetto appunti accluso alla confezione. Si lanciano quindi una prima volta e si decide cosa puntare, dopodichè ad un nuovo lancio (con i dadi che non servono) si cerca di totalizzare il massimo punteggio, ovverosia lo Yahtzee, equivalente del poker. Chi ha giocato Code Name Iceman della Sierra sa già di cosa sto parlando. Un passatempo facile da imparare, terribilmente divertente in qualsiasi momento ed occasione.

PORKER - IL GIOCO DEI PORCELDADI
2 O PIU' GIOCATORI
MB
LIT.: 11.000
Questo gioco ha 3000 anni e venne inventato dagli abitanti buontemponi del paese di Porcellonia. Scopo del gioco è quello di lanciare come dadi due porcellini di plastica (a Porcellonia usano quelli veri!!) ed attribuire un punteggio a seconda della posizione in cui atterrano. Paragonabile dunque al poker, questo gioco presenta combinazioni come la Doppia Coppa, la Guanciata, il Doppio Zampone, la Pancetta ed appunto il Porker. I punti si segnano sul taccuino tascabile accluso all'elegante confezione da viaggio, sdrammatizzando e rendendo quantomai spassosa una vera partita al tavolo verde (o al tavolo da pranzo?!).

SCARABEO
EG
DA 2 A 4 GIOCATORI
LIT.: 15.900
Dalla ricchissima collezione della Editrice Giochi esce la versione tascabile del suo intramontabile Scarabeo. Il prodotto è dotato di una speciale plancia su cui casette, lettere e indizi rimangono applicati anche in caso di brusche scosse. Questa simpatica "miniatura", in tutto e per tutto analoga alla originaria versione da tavolo, si offre come un simpatico e versatile rompicapo in cui i giocatori devono formare le parole più lunghe possibili sulla base di una serie di vocali e consonanti pescate a caso. Un gioco sempreverde, istruttivo e divertente. Perchè non usarlo anche per ripassare una lingua straniera?!

CLUEDO
EG
DA 2 A 6 GIOCATORI
LIT.: 15.900
Anche il Cluedo in versione tascabile rispecchia fedelmente le caratteristiche dell'originaria versione da tavolo, da poco affiancata anche da quella su videocassetta. Il gioco poliziesco più famoso del mondo, con gli intramontabili Mr. Green, Col. Mustard e Miss Scarlet, potrà dunque regalarci ore ed ore di divertimento in treno, in macchina, in aereo, sulla spiaggia, insomma proprio dovunque. C'è proprio tutto (carte, segnalini, plancia, blocco appunti) proprio come nella scatola da tavolo. Il brivido ed il thrilling è senza dubbio assicurato!

MONOPOLY
EG
DA 2 A 6 GIOCATORI
LIT.: 15.900
Perchè rinunciare al piacere di un grande gioco come il Monopoly anche in viaggio o in vacanza? Ecco allora la versione tascabile di questo best seller che presenta una speciale miniplancia che permette di agganciare segnalini e cassette anche a dispetto degli urti più forti. Riusciremo a rivaleggiare con più avversari ed uscire vittoriosi dal rutilante e caotico mondo dell'alta finanza?

BOWLING
AGM FUN GAME
DA 2 A 6 GIOCATORI
LIT.: 11.500 (vers. mini) - 5.900 (vers. extra-mini)
Avete mai pensato di poter giocare un'indiavolata partita di bowling su un tavolino di modestissime dimensioni? La AGM ci offre tutto questo, sostituendo alla casualità e alla effettiva bravura dello sport vero, un comodo mazzo di carte e tre normalissimi dadi. Questo bowling da tavolo si rivela dannatamente avvincente proprio come quello vero ed è addirittura disponibile in due versioni miniaturizzate. Al di là dei soliti giochi di carte o di dadi, il Bowling AGM si rivela un simpaticissimo ed originale passatempo da portare nel taschino o nei blue jeans.

WEIBLE BACKGAMMON
WEIBLE
2 GIOCATORI
LIT.: 20.400
Alla collezione dei più classici giochi da tavolo miniaturizzati non può certo mancare questo stupendo Backgammon che ci viene offerto in una elegante confezione ad astuccio, con tanto di plancia in vero tessuto e pedine in legno. Abilità e fortuna si fondono armoniosamente in questo agguerrito e celebrato rivale della classica dama o degli scacchi. I giocatori gareggiano per far avanzare le pedine lungo un percorso prestabilito, fino a raccoglierle nell'ultimo quadrante del tavoliere, dal quale esse verranno eliminate. Vince colui che avrà eliminato per primo la propria dotazione di pedine. Un classico passatempo in una stupenda confezione da viaggio.

UNO
MB
DA 2 A 10 GIOCATORI
LIT.: 9.900
Uno appartiene alla nuova, entusiasmante linea di prodotti firmata Editrice Giochi. Si tratta del gioco di carte speciali forse più famoso in tutto il mondo in cui i partecipanti devono scartare le loro carte combinandole, per colore o per numero, a quelle eliminate dagli altri giocatori. Sono poi presenti anche le speciali carte azione che movimentano la sfida invertendo la direzione del gioco, facendo perdere il turno agli avversari e costringendoli a pescare carte extra. E' perciò un classica passatempo molto simile al gioco di carte denominato Eights compreso nella raccolta Hoyle's Book Of Games della Sierra.

POLICE
AGM FUN GAME
DA 2 A 5 GIOCATORI
LIT.: 9.000
Scopo del gioco è quello di arrestare, in qualità di poliziotto, i gangster della propria città e di portarli davanti ad un tribunale o direttamente in prigione. Si gioca perciò con un semplice mazzo di carte speciali ed un dado, sfruttando il comodo blocco appunti accluso alla comoda confezione da viaggio. La fortuna e l'abilità di mescolano felicemente in un'ennesima variazione di gioco con le carte, particolarmente consigliato per i più giovani. Riusciremo a sbattere al fresco il famigerato boss mafioso Franco Pizza?!

MASTER MIND
PARKER
2 GIOCATORI
LIT.: 11.900
Un giocatore sceglie segretamente una combinazione di 4 chiodini colorati tra sei tonalità proposte e li pone dietro ad uno speciale schermo, lasciandone indovinare la disposizione all'avversario in un certo numero di tentativi. Ecco, in sintesi, il soggetto di gioco del passatempo più amato e, allo stesso tempo, odiato e sofferto del mondo. Dannatamente intelligente ed irrinunciabile (chi non lo apprezza è semplicemente terrorizzato all'idea di non riuscirci!) il Master Mind vanta, oltre a questa confezione da viaggio, numerose conversioni ed imitazioni per home computer. E' il sempreverde dei sempreverdi.

TIDDLY CROQUET
TOWNSEND CROQUET LIMITED
DA 2 A 4 GIOCATORI
LIT.: 26.000
Il gioco del mini croquet è simile per regole al croquet vero e proprio. Le uniche variazioni consistono nell'uso di piccoli dischetti a guisa di gettone che sostituiscono le tradizionali palline. Lo scopo del gioco è quello di terminare per primi il tracciato segnato da sei archetti metallici sotto cui si deve far passare il proprio segnalino, colpendo il "piolo" di fine percorso. Ogniqualvolta che si passa sotto un arco, seguendo la giusta direzione di spostamento, si ha diritto ad un tiro extra. Una specie di minigolf che, in questo caso, si può chiaramente giocare su una qualsiasi superficie liscia di modestissime dimensioni.

BULL
FAIR PLAY
DA 2 A 8 GIOCATORI
LIT.: 14.000
Bull è un originalissimo gioco di carte cui possono partecipare sfidanti di qualsiasi nazionalità europea. Basta un po' di senso dell'umorismo e tanta abilità per riuscire a scartare per primi tutte le propri carte. Nella minuscola confezione troviamo 56 carte con 8 argomenti espressi in 5 lingue, 3 carte jolly-Bull, una carta bandiera ed un dado. Le modalità di gioco si assumono in pochi secondi e poi via ad un sano e spassosissimo divertimento. Un gioco tutto "europeo" decisamente insolito ed avvincente.

TUTTI I GIOCHI DESCRITTI SONO IN VENDITA PRESSO: PERGIOCO, MI

il negozio è nel centro di MILANO, in via San Prospero 1, p.zza Cordusio

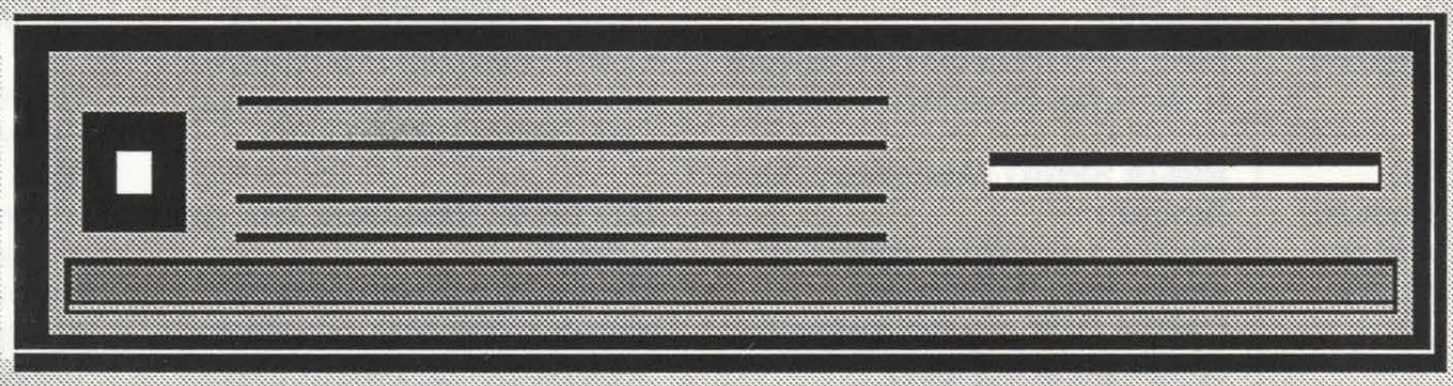
MMI . ***Buon Natale*** **1991 felicità e giochi !**

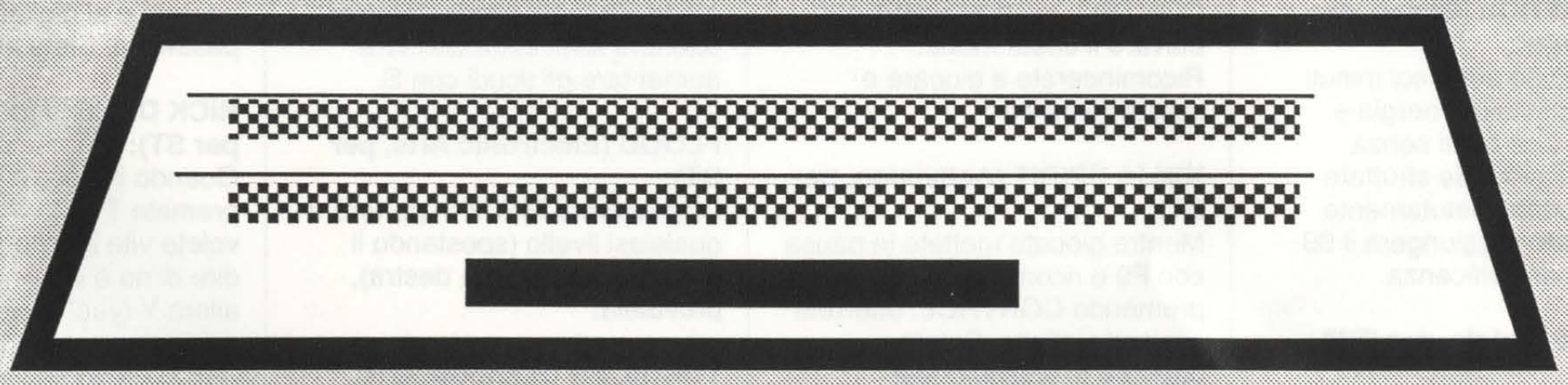
vendita per corrispondenza: telefonate ai numeri 02 / 874580-874593, dalle 10 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30

se sempre sempre di più meglio

computer games esclusivamente originali

PERGIOCO





Trovate tutte le novità e i giochi classici *esclusivamente originali* **per il Vostro computer,** *i cataloghi sempre aggiornati, da adesso anche Nintendo e i suoi giochi, oltre a tutti i giochi di società, i wargames manuali, i giochi di ruolo, quelli in edizione italiana e quelli in edizione originale americana o inglese, i librogame, le scacchiere elettroniche Kasparov e gli aquiloni, i minigiochi e i giochi di carte, e molto altro ancora.*

Trovate informazioni dettagliate e sistematiche, che Vi permettono di scegliere veramente.

Trovate un sistema di vendita per corrispondenza completamente computerizzato, veloce e affidabile.

PERGIOCO

i giochi

Consigli, trucchi e strategiE

Hanno collaborato ai trucchi di quest numero: Gaetano Balzano (NA), Valentino Diegoli (MI), Massimo De Lisio (MI), Manuel Spadoni (AN), Paolo Magnaghi (VA), Dario Cova.

FAST LANE (Linel, per ST):
Durante la qualificazione mettete in pausa il gioco (con F1) e fatelo ripartire premendo la barra spazio. Il vostro tempo di qualificazione si congelerà e voi potrete compiere il vostro giro di pista con tutto comodo arrivando sempre in pole position.

SATAN (DINAMIC, per ST e Amiga):
Durante il gioco uno premete ALT, 1 e D contemporaneamente per guadagnare vite infinite. Durante il gioco due premete invece ALT, 1 e M per energia e crediti infiniti.

POWERBOAT SIMULATOR (Loriciels, per ST):
Mettete in pausa il gioco e digitate ZIGGY per avere vite e tempo infinito.

BARD'S TALE I (EA, per Amiga):
L'emporio di energia si trova lungo il GREY KNIFE (perquisite tutte le case). Per entrare nel tempio del Mad God che si trova sulla piazza digitate TARJAN.

SKIDZ (Gremlin, per ST):
Durante il gioco tenete premuto il tasto ALT e battete C o M per ottenere vite infinite o passare di livello in livello.

LOST PATROL (Ocean, per ST e Amiga):
Se vi riposate per dieci minuti potete ricostituire energia e morale di due punti senza sprecare il cibo. Se sfruttate questo trucco ripetutamente ogni soldato raggiungerà il 99 per cento dell'efficenza.

ULTIMA 6 (Origin, per IBM PC):
Scegliete l'opzione TALK TO IOLO; digitate SPAM (return), SPAM (return), SPAM (return), HUMBUG (return). Si entrerà così nell'editor di Ultima 6 dove si potrà cambiare a piacere le caratteristiche di ogni personaggio del gioco (aumentandogli i valori, trasferendolo di livello, attrezzarlo con qualsiasi oggetto, ecc.).

ATOMIX (Grandslam, per ST e Amiga):
Battete HELP per entrare nella modalità password e digitate TIME per bloccare il conto alla rovescia durante il gioco.

JUMPIN' JACKSON (Infogrames, per ST):
Ecco alcune parole chiave da provare al volo! Kayleigh, Alchemy, Octoberon, Tangram, Incubus, Sirius.

VIGILANTE (Ocean, per Amiga):
Scrivete GREEN CRYSTAL negli high score al posto del vostro nome quindi ogni volta che e premete F1 avrete una vita in più. Con F8 si passerà di un livello.

KICK OFF 2 (Anco, per ST e Amiga):
Quando si tira un rigore cercate di batterlo sempre centralmente. Se lo dovete parare aspettate che il calciatore tiri la sfera quindi mette in pausa il gioco e mettete in pausa il game. A seconda della direzione del pallone studierete la situazione. Di solito le squadre più forti tirano rigori molto angolati.

DINAMYTE DUX (Activsion, per Amiga):
Sulla schermata dei titoli digitate CHEAT per attivare il cheat mode. A questo punto premendo da F1 a F6 potrete iniziare a giocare da qualsiasi livello con vite infinite. Durante il gioco digitate NUDE per esser trasportati alla fine di ogni livello.

DYNAMITE DUX (Activision, per ST):
Sulla schermata dei titoli digitate CHEAT per ottenere vite infinite.

NINJA SPIRIT (Activision, per Amiga):
Iniziate a giocare e mettete in pausa con F9. Premete CAPS/LOCK e quindi premete contemporaneamente CONTROL e i due SHIFT per attivare il cheat mode. Ricomincerete a giocare e sarete invincibili.

NINJA SPIRIT (Activision, per ST):
Mentre giocate mettete in pausa con F9 e ricominciate a giocare premendo CONTROL: otterrete cosìi vite infinite. Potete ottenere lo stesso cheat digitando, durante il gioco, la parola TERRIFIC e premendo F3. Con L poi potrete avanzare di livello.

GHOULS'N'GHOST (US GOLD, per Amiga):
Quando appare la schermata dei credits digitate DELBOY per giocare completamente invulnerabili nella prossima partita.

KID GLOVES (Millenium, per Amiga):
Iniziate a giocare e mettete in pausa il gioco. Digitate RHIANNON seguito da F9 per attivare il cheat mode. La prossima partita che giocherete vi vedrà invicnbili e permetterà ai tasti funzione di fare cose "sexy"!!!

SONIC BOOM (Activision, per Amiga):
Nella tabella degli high score digitate DOUGAL. Nella partita successiva F1 aumenterà la vostra energia, F2 vi regalerà uno squadrone robotico completo e F3 avanzerà il game di un livello.

KLAX (Domark, per Amiga):
Iniziate a giocare e premete contemporaneamente la barra spazio e gli SHIFT. Premete i tasti dall'1 al 4 per ottenere effetti diversi ed arrivare perfino ai crediti infiniti e all'accesso al 100esimo livello!

SIM CITY (Infogrames, per Amiga):
Durante il gioco premete CAPS/LOCK e digitate MONEY per aumentare di 10.000 dollari il vostro budget.

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per Amiga):
Sulla schermata dei titoli digitate ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW (spaziature comprese) per ottenere ogni caratteristica di gioco infinita!

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per ST):
Iniziate a giocare e mettete in pausa; digitate SAMANTHA LYON (spaziature comprese) per ricominciare a giocare con ogni caratteristica infinita!

DYTER 07 (Rainbow Arts, per Amiga):
Mentre il gioco sta caricando digitate GIBB sulla schermata del titolo per attivare il cheat mode. Durante il gioco potrete ottenere armi extra con W e aumentare gli scudi con S.

FLOOD (Electronic Arts, per ST):
La password MEEK vi porterà a qualsiasi livello (spostando il mouse a sinistra e a destra), provatela!

TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):
Digitate BLUESMOBIL nella tabella degli high score per ottenere 99 vite.

TEST DRIVE 2 (Accolade, per CBM64/128):
Premete D mentre state accelerando e guardate un po' cosa succede!

SIM CITY (Infogrames, per CBM64/128):
Premete F1 in ogni istante per incrementare le vostre finanze in maniera moooooolto sensibile!

BEACH VOLLEYBALL (Ocean, per ST):
Digitate DADDY BRACEY per attivare il cheat mode. Con F1 potrete quindi avanzare di livello.

VENUS (Gremlin, per ST):
Continuate a premere UNDO fino a far apparire la scritta Cheat On. Otterrete così vite ed energia infinita!

TIME MACHINE (Activision, per Amiga):
Ottenete un posto nella classifica degli high score e digitate DIZZY. Utilizzando quindi i tasti numerici potrete passare di livello in livello.

SPHERICAL (Rainbow Arts, per Amiga):
Sulla schermata dei titoli digitate BLADERUNNER per poter avanzare o indietreggiare di livello con la semplice pressione dei tasti cursore.

HAMMERFIST (Activision, per Amiga):
Inserite, al posto del vostro nome negli high score, la parola TAEHC OT TNAW I ("Voglio barare" al contrario!) quindi iniziate a giocare. Per passare di livello in livello basterà premere il tasto funzione F7.

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per ST):
Guadagnatevi un posto negli high score e digitate una di queste tre parole, seguita da F7: SPECCY MODE, TAEHC, WIGAN NINJA.

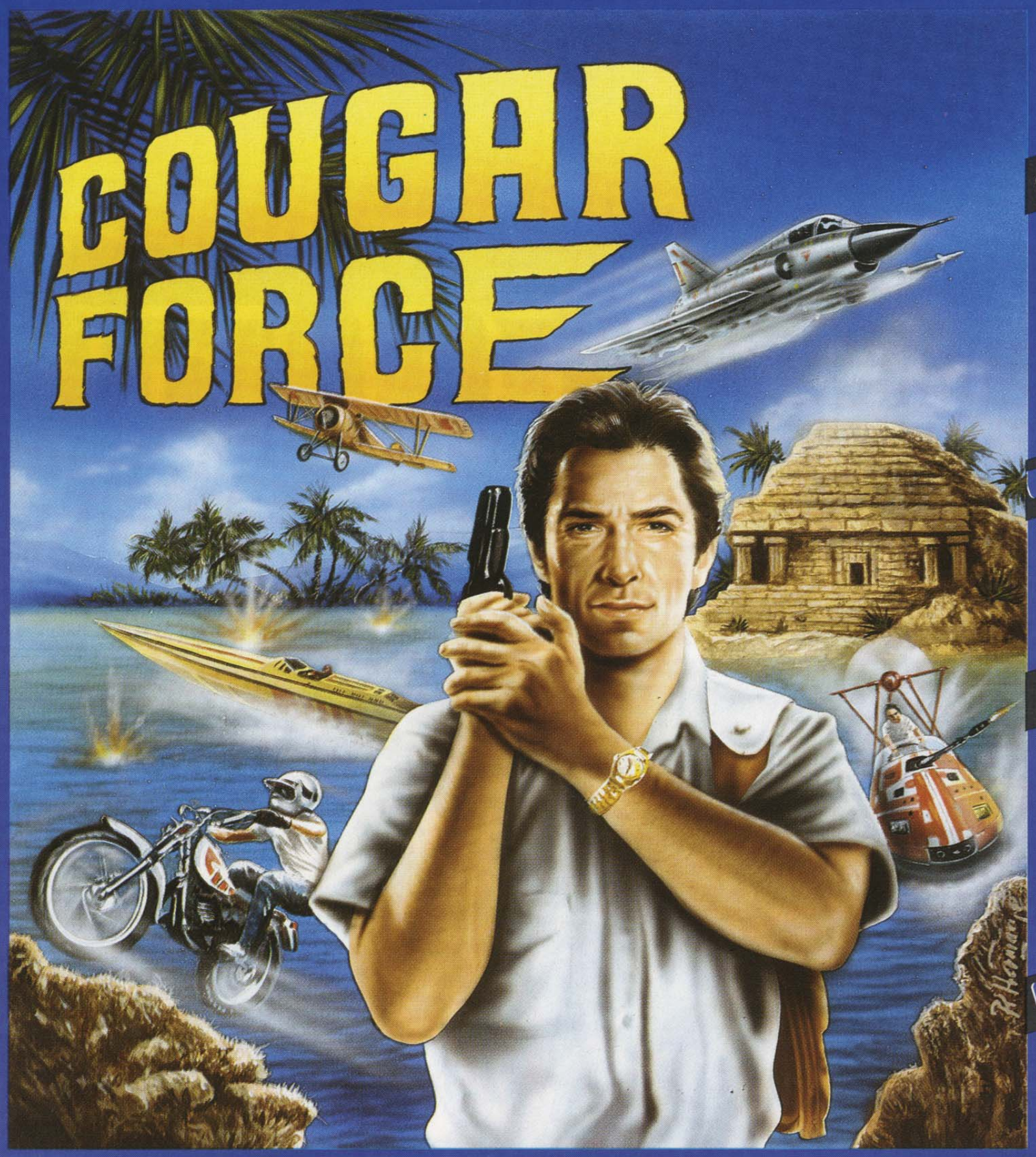
RAINBOW ISLANDS (Ocean, per tutte le versioni):
Molti non sanno che il programma possiede un contatore automatico che incrementa la difficoltà del gioco ogniqualvolta si completa un round, si entra in una stanza segreta o si digitano le varie password. Siete avvertiti!!

RICK DANGEROUS (Firebird, per ST):
Quando il gioco è stato caricato premete T e vi verrà chiesto se volete vite infinite (provate a dire di no è vi uccido!). Battete allora Y (yes!!!!!) e premete O per incominciare a giocare.

CRAZY CARS (Titus, per ST):
Aumentate la velocità fino a 240 Miglia all'ora e premete F10 per mettere in pausa il gioco. Premete il tasto di fuoco per ricominciare a giocare con velocità molto rallentata in modo da poter facilmente superare i blocchi della polizia.

STRIX (Psygnosys, per ST):
Quando il gioco inizia premete Help, M e D contemporaneamente per ricostituire la vostra energia. Usate HELP e P insieme per ottenere i pass per le porte sigillate.

COUGAR FORCE



NUOVO: precisione, rapidità, molteplicità di animazioni grazie ad un metodo inedito.



• Simulazione di volo a 3D...

• Combattimento a mani nude...

• Combattimento armato...

• Simulazione di guida off-shore...

• Tiro...

• Simulazione di guida di moto...

Disponibile per:
AMIGA - ATARI ST
AMSTRAD CONSOLLE
PC

Gioco in Italiano

HA UN SORRISO GLACIALE E DIFENDE LA SUA VITA CON PASSIONE. IL SUO NOME IN CODICE È "LE COUGAR"...

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

Un'avventura movimentata, e invitante

GEISHA

Gioco in Italiano

Disponibile per: AMIGA - ATARI PC 3 e 5

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