L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!

15 FEBBRAIO - ANNO IV N. 3 - 1991- SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

FOOTBALL SIMULATION
IL SOCCER SIMUL-GAME!

LA GUIDA COMPLETA A INDY 500

LA SOLUZIONE DI:
NIGHTBREED
CADAVER
Les Manley in: **Search *for* The King**

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

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: LORD OF THE RINGS BY EA

SOMMARIO

WORLD NEWS

RISPOSTE - HOT MAIL

UTILITY

PORTEX
SUPERBASE PERSONAL
GESTIONE VIDEOTECHE
VOLKSWRITER

GAMES

LEMMINGS
MASTERBLAZER
PUZZNIC
ULTIMATE RIDE
ATOMIC ROBOKID
STELLAR 7
TOYOTA CELICA RALLY
WINGS OF DEATH
FOOTBALL SIMULATION

SIMULATIONS

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2
COVER ACTION

ADVENTURES

RISE THE DRAGON
THE BARD'S TALE III - THIEF OF FATE

CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE

GUIDA AD INDY 500

UNIVERSO PARALLELO

ADVANCED SPACE CRUSADE

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

CADAVER
NIGHTBREED
LES MANLEY IN: SEARCH FOR THE KING

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	CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90	AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90	TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90	CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90	NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	

PREDATOR 2 inizia a prender forma, non solo sulla celluloide degli studios statunitensi, ma anche nella versione in pixel annunciata dalla IMAGE WORKS. Questo seguito del celeberrimo "hit" con ARNIE SCHWARZENEGGER propone un'invasione in massa degli orribili mostri sanguinari extraterrestri, impegnati a distruggere una manciata di metropoli americane. Ad opporsi all'ennesima minaccia dagli spazi stellari non sarà più il muscoloso eroe di ATTO DI FORZA (TOTAL RECALL se preferite!), bensì il simpatico Danny Glover di LETHAL WEAPON (ARMA LETALE). Il gioco è un classico multischermo, multilivello arcade, che prende spunto dalla fasi salienti della pellicola. Godetevi dunque qualche immagine in esclusiva!!

E' il seguito della battaglia fra i ghiacci ancor più famosa di quella del mitico STAR WARS 2; è prodotto ancora una volta dalla Microprose e sarà disponibile entro brevissimo tempo. Si tratta allora di MIDWINTER 2, degno ed ancor più complesso seguito dell'originale simulazione-arcade apparsa qualche mese fa su AMIGA, ATARI ST ed IBM PC. Il team di designer MAELSTROM è dunque all'opera per infarcire questa seconda produzione di ancor più dettagli, interazione e giocabilità per la gioia di tutti i "glaciali" aficionados. Nuovi personaggi, nuovi mondi, nuovi veicoli, tantissimo divertimento!

Annunciato, ed in fase di ultimazione, è il disco missioni supplementari di DAMOCLES della NOVAGEN. A dire il vero la casa anglosassone dovrebbe addirittura commercializzarne due, al fine di rendere ancor più longevo quest'ottimo esempio di simulazione vettoriale. Viene infatti implementata la possibilità di inout testo e di esplorazione potenziata per scoprire i dettagli più reconditi e inarrivabili del gioco base. PAUL WOAKES, designer d'onore della NOVAGEN, supera dunque sè stesso!

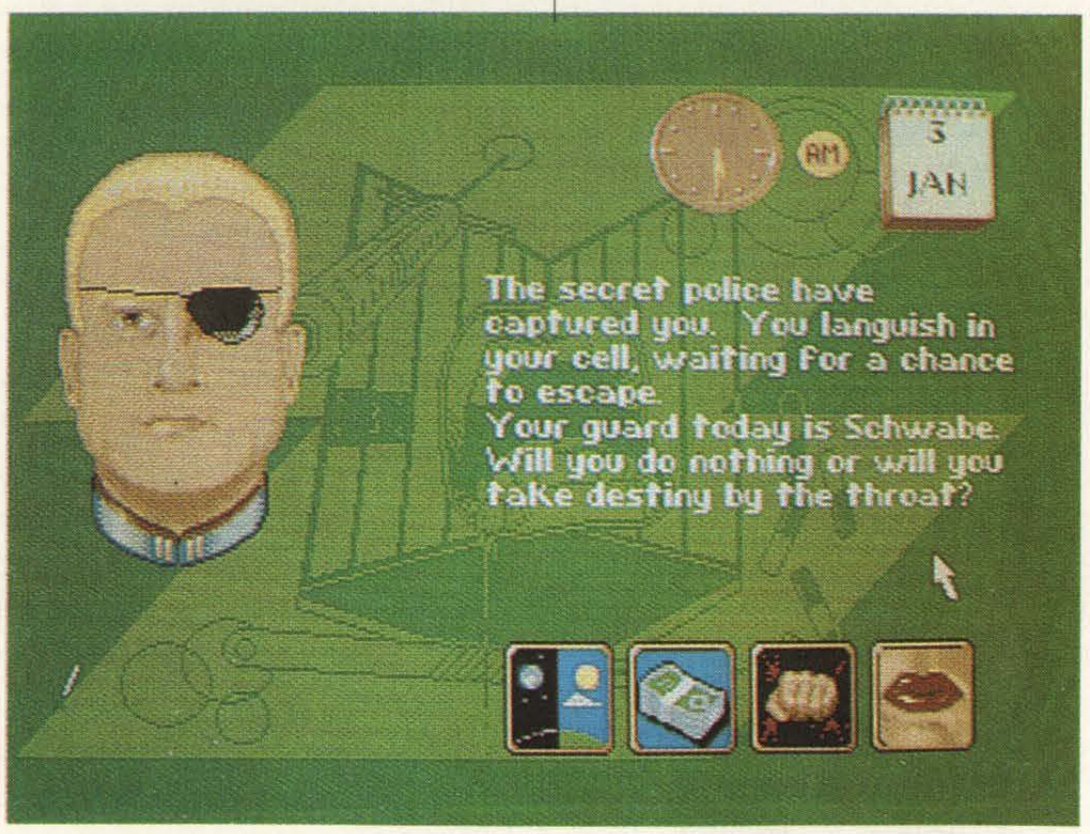


Predator 2 in celluloide, per il momento!!!

Al recente show tenutosi presso l'ALEXANDRA PALACE di LONDRA (si tratta del COMPUTER GRAPHICS '90) è stato presentato un nuovo prototipo di coin-op che impiega la tecnologia cosiddetta VIRUTAL REALITY. Si tratta cioè di implementare il classico monitor dell'arcade in uno speciale visore olografico, tridimensionale a guisa di casco, che permette una visione completa del gioco su 360 gradi. Sperimentato con un simulatore di volo dell'HARRIER (il caccia a decollo verticale) il prototipo, battezzato VIRTUALITY, ha regalato qualche intenso minuto di emozioni ai nostri inviati che "vedevano" e "sparavano" a bersagli e scenari che li circondavano completamente. Muovendo la testa infatti il VIRTUALITY permette di "vedere" effettivamente il mondo simulato che spazia appunto su 360 gradi in piano, sopra e sotto. Si è anche parlato di un'eventuale interfacciamento del VIRTUALITY per i computer AMIGA ma, anche se non si tratta assolutamente di un "pesce d'aprile" anzitempo, il tutto è ancora TOP SECRET ed in via di studio e sviluppo. E poi c'è chi pensa ancora alle CONSOLE!!!!



La "virtualità" fatta videogioco!



Midwinter 2 é in fase di ultimazione







Disponibili per PC
Istruzioni in italiano

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

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Gentile redazione, chi vi scrive è un vostro accanito lettore che, ogni quindici giorni va abitualmente in edicola a comprare una copia della vostra stupenda rivista. Sono un possessore di un Amiga 500 espanso e vi vorrei chiedere una cosa sull'avventura grafica "Indiana Jones and...".
Io arrivo dove c'è da scegliere tra uno dei dieci Graal ma prendo sempre quello sbagliato mi potreste dare un aiuto per sapere quale Graal devo prendere? Poi vorrei anche sapere se si può mettere espansioni di memoria esterne.
Vi prego di rispondermi a queste mie domande e continuate così andate forti!

Caro amico, ti risponde la redazione di persone che ogni quindici giorni abitualmente soddisfano le richieste dei lettori e che ti comunicano le seguenti risposte:
1) Il Graal da prendere è quello più umile e meno appariscente; Gesù infatti non avrebbe mai usato un calice d'oro puro tempestato di gioielli, non ti pare?!
2) L'Amiga 500 si può espandere anche esternamente; molti negozi in Italia offrono diverse configurazioni e possibilità, relative alla disponibilità finanziaria degli utenti. I costi ed i modelli perciò variano da regione a regione e da negozio a negozio.
Ciao!

Rispondete alla mia lettera, mi chiamo Lello da Castellamare, vorrei sapere dove posso trovare la ROLAND MT-32? Quanto mi costa? E'meglio dell'AD-LIB?
Ho un PS/2 8086 non causerà rallentamenti?
Salutissimi LELLO

Caro Lello (Arena?!), il modulo Roland MT-32 (parecchio obsoleto e vecchiotto) così come la rivoluzionaria scheda Roland LA-PC1 puoi trovarle direttamente alla Roland Italiana, Via Gallarate 58, Milano, Telefono: 02/3086336 - 3086849 - 3087303. Ciao!

Spett. redazione di VG&CW sono un felice possessore di C64, ma sono in procinto di cambiarlo con A500 sia per le sue capacità grafiche sia perchè tutti i giochi belli per il mio home li ho già tutti. Ho comprato la vostra rivista per caso, ma era un giornale più "spesso"!!! Adesso perchè ci sono così poche pagine?
Bando alle ciance e via alle domande.
1) Mi potreste ripubblicare la soluzione di LARRY 1 per il PC?
2) Esistono LARRY E POLICE QUEST PER C64? E per AMIGA?
3) Si possono mettere schede EGA o VGA nel PC1?
4) Che stampante mi consigliate per C64? E per AMIGA? I Costi?
5) Ci sono i telescopi da attaccare al computer?
Saluti alla prossima PASCUZZI MASSIMILIANO

Caro Massimiliano, le pagine non sono di meno perchè escono due volte al mese invece che tutte insieme una volta sola!
1) La soluzione di Larry 1 (valida per tutte le versioni) è già apparsa sul numero 15/16 dell'Agosto 1990; se vuoi lo puoi richiedere scrivendo o telefonando in redazione.
2) Larry 1 e Police Quest 1 non esistono per il CBM64 (e mai la Sierra le convertirà), ma solo per Amiga.
3) Il PC1 è una macchina molto, molto strana ed atipica. Non possedendo slot d'espansione interne richiede necessariamente la presenza di un adattatore esterno di questo tipo per montare qualsiasi tipo di scheda grafica o musicale. Anche qui però si va incontro a mille difficoltà e problemi di compatibilità e disponibilità dei suddetti prodotti in quanto il PC1 adotta una specie di standard predefinito che solo la casa costruttrice conosce a fondo. Ti consigliamo perciò di contattare direttamente l'Olivetti o almeno un rivenditore autorizzato per verificare le effettive capacità e disponibilità delle periferiche in questione, per il PC1 che non gode certo di un gran supporto hardware o software. (della serie: cambia computer!).
4) Sia per il CBM64 che per l'Amiga ti consigliamo la STAR LC-10 (colori e bianco e nero) che costa sulle 500.000 lire.
5) No!!
Ciao!

Spett. redazione di VG&CW sono un ragazzo di 12 anni e mi sono appena addentrato nel mondo dell'MS-DOS. Mi congratulo con voi per l'impareggiabile rivista. Vorrei che rispondeste ad alcune domande:
1) Sono bloccato nel risolvere lo SPACE QUEST III, potreste inviarmi l'arretrato?
2) Vorrei acquistare una VGA 1024x768 a 256 colori.
Cosa ne pensate?
3) Ho sentito molto parlare della SOUND BLASTER. Come la giudicate?
Vi ringrazio infinitamente. Distinti saluti.
ENRICO DE FENT UDINE

Caro Enrico,
1) Arretrato già spedito!!!
2) Ottima scelta; opta comunque per la versione espansa a 512 K su scheda.
3) Ottima sotto tutti i punti di vista; il rapporto prezzo-prestazioni la rende senza dubbio la migliore sul mercato delle Music Card.
Ciao!

Spett.le redazione, è mia curiosità (e credo quella di molti lettori) sapere con chi si passa del tempo ogni 15 giorni. Può sembrare strano, ma mi piacerebbe conoscere chi siete, quanti anni avete, che computer usate... e magari vedere una bella foto dei vostri (incasinati...immagino) uffici. In particolare vorrei sapere di più su MIRKO il più acclamato dalla folla. In compenso vi dò una TIPS da leccarvi...gli occhi. Vi saluto e buon 1991 a voi tutti.
MICHELE SIGNORILE BARI
N.B. In PRINCE OF PERSIA sono arrivato al dodicesimo ed ultimo livello e alla fine del livello mi scontro con l'immagine di me stesso che era uscita fuori dallo specchio nel quarto livello. Ora ...se l'uccido muoio, se mi uccide muoio lo stesso. Qualche lettore mi sà dire cosa devo fare... Vi prego aiutatemi.
P.S. A quando la soluzione di ELVIRA?

Carissimo Michele, ringraziandoti innanzitutto per l'utilissima tip, ti comunichiamo che la soluzione di Elvira è ormai imminente (mappe comprese!). Per quanto riguarda l'altra richiesta le cose si mettono male, per la redazione, s'intende. Da un po' di tempo a questa parte infatti (ma chè, vi siete messi tutti d'accordo?!?!) continuano a piovere richieste come la tua che ci stanno costringendo a penose operazioni di lifting, adozione di pesanti make-up, nonchè intossicazione pericolosissima da sindrome dell'autografo e della celebrità. Qualcuno ha già pensato di preparare figurine adesive con le nostre facce, qualcun altro, più realistico, ha proposto di regalare ai lettori un bel bersaglio per freccette sagomato come il capoccione del capo redattore (se mi legge questa risposta sono fritto!!), insomma non sappiamo più cosa fare!!!!! E' dunque pressochè inevitabile che presto, purtroppo molto presto, appaia fra le recensione di uno shoot'em up e la soluzione di un'adventure, un bel paginone di istantanee che forse starebbe meglio in un bel libro di H.P. Lovecraft per identificare meglio la genìa di mostri da lui creata!!!
Abbi dunque fede, prepara l'Alka Seltzer e allena le mandibole a sghignazzare per ore: non vorremmo mietere troppe vittime!!! Ciao!

Spettabile redazione, vi scrive una ragazza di 19 anni che, nonostante le critiche di genitori e parenti si è fatta regalare a Natale un bell'Amiga 500. Mi sono subito messa d'impegno per terminare Leisure Suit Larry 3 e Hero's Quest che, grazie alla vostra soluzione, non mi hanno creato particolari problemi - grazie!! Avrei perciò alcune domande da farvi.
1) Quando uscirà il seguito di Hero's Quest per il mio computer?
2) Si parla già di un Larry 4? Se sì, com'è la trama?

3) Funziona bene il joystick senza filo che avete presentato nelle news di qualche numero fa? Quanto costa in lire?
4) Che tipo di joystick, in generale, mi potete consigliare? Io posseggo un Quickshot II con autofire, ma temo che si stia scassando!
5) Come si ammazza il ragno della fine secondo livello di Xenon 2?
6) Perchè non mettete più foto nelle recensioni?
7) La faccia dei redattori vogliamo vedere, capito?!?!
8) Se aggiungo un secondo drive esterno (per un totale di tre) all'Amiga 500 creo problemi? Non mi basta la memoria? Devo forse acquistarne uno con l'alimentazione separata (non nel senso che fa la dieta!)?.
9) La vendita di programmi per corrispondenza è sicura? Me la consigliate?
Vi ringrazio anticipatamente per le risposte (molte, lo so!) e vi porgo i miei migliori saluti e tantissimi complimenti per la fantastica rivista. Smack!
ISABELLA RONCONI, VITERBO

Uellà, che ti vedo? Una ragazza perbacco!!!! "Mò vieni bene qui che ti rispondo con piazere!!! (pronunciato a la Ferrini).
Cara Isabella, con te sono ben due le ragazze che, durante anni ed anni di risposte ai lettori, ci hanno scritto (salutoni perciò anche a Emanuela di "Novara - Lido di Savio" - lei sa il perchè!).
E' dunque un piacere rispondere alle tue domande.
1) Si parla di marzo-aprile
2) La Sierra non ha, per il momento, alcuna intenzione di continuare la saga di Leisure Suit Larry. Voci di corridoio ci hanno comunque detto che si parla di un mega progetto top secret, appena iniziato, che dovrebbe impiegare la rivoluzionaria impostazione grafica di King's Quest V e Space Quest IV. L'estremo realismo dell'aspetto grafico di un eventuale Larry 4 potrebbe però urtare la sensibilità di quei "bacchettoni" degli americani, perciò questo potrebbe rivelarsi un grosso ostacolo per i designer Sierra.
3) Il joystick senza filo di "qualche numero fa", vale a dire il Quick Joy Infra Red funziona perfettamente, offre un "cono d'azione" di 60 gradi, impiega quattro pile a stilo posizionate nella manopola e costa 85.000. L'unico problema è che non se ne possono collegare due perchè i trasmettitori impiegano sempre la stessa frequenza e perciò i comandi e gli impulsi potrebbero venir captati dall'avversario e viceversa.
4) Se ti vai a leggere il nostro primo numero del gennaio 1991 scoprirai una guida completa ai migliori joystick in commercio.
5) Devi sparare alla ragnatela, cercando di distruggerla tutta, e poi colpire ripetutamente il mostro "peloso"!
6) Cercheremo di accontentare anche questa richiesta!
7) Aridaiiieeee!!! Presto, anzi, prestissimo: La Notte Dei Mort..., ehm, Dei Redattori Viventi di VG&CW!
8) Se aggiungi un terzo drive all'Amiga non succede proprio nulla in termini di alimentazione (sempre equilibrata, con crusca e vitamine!) perchè il computer, da solo, può gestire tutti e tre le periferiche. Assicurati però di poter disporre di almeno un Megabyte di memoria (se giochi a Hero's Quest ce l'hai senz'altro) in quanto ogni drive se ne "mangia" parecchia.
9) La vendita per corrispondenza risulta affidabile e sicura solo se la fa una ditta od un negozio che dispone effettivamente dei programmi inseriti nel proprio catalogo, li fa arrivare in tempi brevi, non ricarica pesantemente il prezzo e, soprattutto, offre garanzie e possibili sostituzioni. In generale ti consigliamo di lasciar perdere chi "spara a zero" sui titoli dei prodotti, spesso ancora in fase di ultimazione, cercando di attirare l'attenzione dei possibili acquirenti con un infido "fumo" e neanche l'ombra dell'arrosto! Ciao!!!!

Cari amici di VG&CW, sono Emanuele di Messina, ho 23 anni, lavoro in una agenzia di viaggi (lo so, non c'entra nulla!) e, durante pause di mezzogiorno, gioco come un matto sul PC che uso per il lavoro. La mia domanda forse l'avrete già intuita: quale PC posso acquistare per casa, visto che mi piacciono tantissimo i giochi d'adventure, di cui leggo le recensioni anche per altri computer?
Che VGA devo comprare? La Sound Blaster è effettivamente utile? Serve il joystick per giocare alle adventure Sierra? Mi consigliate anche l'Hard Disk e da quanti Mega?
Grazie per le risposte da un vostro fedelissimo lettore!
P.S.: se volete venire a Messina il viaggio ve lo organizzo io!!!
NICOLA ANGELONI, MESSINA

Caro Nicola, invece di venire a Messina perchè non andiamo tutti in California?! Ce la fai ad organizzare?
Scherzi a parte, se vuoi acquistare un bel PC per giocare ti consigliamo una configurazione di questo tipo: 286 o, meglio, 386 ad almeno 16 MHz, hard disk da almeno 40 Megabyte (visto che i giochi Sierra ultimamente occupano più di 10 Megabyte di spazio, una volta installati!), scheda VGA (espansa - a 512 K RAM), Sound Blaster o, se ti va di spendere, Roland LA PC 1 (il costo si aggira sulle 900.000 lire), un drive interno da 5 o 3 pollici ed un bel mouse. In questo modo potrai goderti al meglio i tuoi giochi preferiti!! Ciao!!!

Cara Redazione, da qualche mese leggo la vostra rivista che trovo senza dubbio interessante al punto giusto, ricca e soprattutto concreta ed affidabile.
A volte penso proprio che, come scrivete in copertina, VG & CW sia l'unica, vera rivista "tricolore" a tutti gli effetti. Avrei però alcune critiche/suggerimenti da proporvi. Innanzitutto potreste ampliare lo spazio riservato ai trucchi e alle soluzioni (in questo tutte le altre pubblicazioni del settore non ce la fanno a competere neanche un po'!). Poi si potrebbe aumentare il numero delle foto e descrivere, in maniera un po' più approfondita, il giudizio ("Val. Globale") che esprimete per ogni programma.
Quando infatti recensite le utility come va interpretato il vostro gioco?
Spesso la grafica ed il sonoro non c'entra nulla, giusto?
Esigo spiegazioni!
Perchè a volte i giochi che recensite bisogna aspettarli per settimane nei negozi?
Bravi, fate bene a non parlare delle console, sono proprio roba da bambini (stupidi per giunta!).
Ringraziandovi per lo spazio concessomi (spero) vi porgo i miei migliori auguri per la superba pubblicazione che spero continui sempre a migliorare e a crescere, grazie anche ai consigli di noi lettori.
PAOLO FARINA, CESENATICO

Caro Paolo, la tua è senza dubbio una missiva gravida di contenuti altamente interessanti.
Posto il fatto che VG & CW è davvero l'unica rivista tutta italiana del settore (le pedestri traduzioni, che poco hanno a che fare con la situazione italiana, le lasciamo fare ad altri "giornalisti"), non possiamo far altro che prender nota dei tuoi concreti suggerimenti.
Lo spazio dei trucchi e delle soluzioni è in continua crescita, nonostante siano in molti a "pregarci" di non pubblicarne troppi per non togliere il gusto del gioco.
Il Valore Globale non è da considerarsi troppo relativo a fattori come grafica, colonna sonora, giocabilità, ecc., ma bensì ad una ragionata amalgama dei voti e dei giudizi espressi dai vari recensori che provano e testano un prodotto.
I giochi che appaiono su VG & CW molto tempo prima tardano ad arrivare nei negozi a causa di problemi indipendenti dal nostro lavoro (traduzioni, preparazione delle confezioni, licenze, contratti di importazione, ecc.).
Noi li riceviamo direttamente dalle software house perciò "scavalchiamo" a priori i problemi ed i ritardi succitati.
Grazie dunque per le tue stimolanti osservazioni e a presto!

PORTEX

CTO SOFTWARE
IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

Portex, che appartiene all'interessante serie di pacchetti applicativi per MS/DOS particolarmente economici, è composta da un'agenda perpetua integrata e da un potente ed abbastanza versatile database unito ad un elaboratore testi con tanto di controllo ortografico e mail merge. Portex ci permette dunque di immagazzinare lettere, note, indirizzi, appuntamenti giornalieri e numeri di telefono sfruttando anche una comoda uscita in hard copy su stampante; in quest'ultima opzione viene consentito il trasferimento dei dati su carta normale oppure su entrambi i lati della speciale carta Portex che va inserita in una omonima agenda o Filofax. Per quanto riguarda il diario perpetuo troviamo, come del resto per tutti gli altri tool, una facilità ed immediatezza d'uso davvero accattivante. Gli appuntamenti vengono perciò introdotti e correlati, se lo si desidera, da orari ed annotazioni al riguardo con eventuali programmazioni di ripetizione. Il Word Processor è del tipo più semplice, ma allo stesso tempo, evoluto. Oltre ad un elastico controllo ortografico (con 80.000 vocaboli già immagazzinati e la possibilità di ampliare il dizionario base) c'è infatti il prezioso mail merge che ci consente di integrare lettere e dati sviluppati in qualsiasi altra dimensione di Portex. Il database sempre accluso al programma può sfruttare un massimo di 6 campi prestabiliti che vengono gestiti attraverso l'inserimento di nomi, indirizzi, numeri telefonici, note varie (per le quali sono disponibili ben 14 righe di spazio), ecc. Il programma riordina automaticamente tutti i dati in ordine alfabetico o secondo un criterio qualsiasi impostabile dall'utente. E' infine possibile importare dati analoghi da altri tool applicativi di questo genere, sfruttando moltissimi tipi di compatibilità MS/DOS. Portex si rivela dunque un simpatico e relativamente potente sistema integrato di organizzazione d'ufficio che può senza dubbio far comodo a chi non abbisogna necessariamente di strumenti molto più sofisticati, complessi e versatili. La manualistica, chiara ed abbastanza immediata, sviluppa a fondo i primi approcci all'uso del programma. Portex può funzionare su qualsiasi IBM PC o Compatibile dotato di almeno 512K RAM e di una qualsiasi scheda grafica. Vivamente consigliato a tutti coloro che devono sviluppare applicazioni d'archivio e di elaborazione dati non troppo complesse.

Val. Globale: 8

SUPERBASE PERSONAL

CTO SOFTWARE
IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

Questo programma non ha senza dubbio bisogno di particolari presentazioni; si tratta di un potente database relazionale dalle caratteristiche avanzate dal punto di vista delle applicazioni e dell'interfaccia utente. Il numero di record, file e fali apribili contemporaneamente è illimitato. Si possono definire fino a 999 indici per file e gestire fino a 17 Gbytes per file di 16.000.000 di record ciascuno. Il programma prevede filtri di ricerca ed elaborazioni relazionali personalizzabili tramite logiche a differenti livelli, offrendo uno strumento completo per la gestione di qualsiasi gruppo di dati. Ecco allora qualcosa di decisamente più potente e sofisticato dei classici database che, fino a qui, abbiamo visti inseriti nell'ambito di pacchetti applicativi con word processor ed indirizzari amalgamati. L'interfaccia utente sviluppata in seno al Superbase utilizza percorsi a menu e gestione del mouse per l'uso immediato e intuitivo di tutti i comandi. Superbase permette di specificare totali, totali parziali, medie e conteggi da elaborare nei processi di ricerca dei dati, nonchè gruppi di dati con requisiti specifici, ordinamenti e relazioni riassuntive. Sono previsti formati di visualizzazione e di stampa differenti, nonchè funzioni di importazione ed esportazione dati in formato ASCII per la compatibilità con i vari database, i word processor e gli spreadsheet già disponibili per lo standard MS/DOS. Non dimentichiamo la possibilità di stampa etichette con filtraggio dei dati, impostazione del formato o della sequenza di inizializzazione della stampante. Di notevole interesse è anche la caratteristica di impostazione dei file "esterni" che permette la gestione e l'esecuzione di applicativi in relazione ai dati contenuti nel database. Ad esempio siamo in grado di creare un'applicazione esclusiva di archiviazione e presentazione di immagini nei formati più diffusi come supporto all'editoria elettronica. Nella tradizione dei package applicativi CTO anche questo Superbase Personal viene offerto tradotto completamente in italiano con un ottimo manuale che prevede una sezione di introduzione guidata con esempi ed esercizi esplicativi.

Val. Globale: 8,8

GESTIONE VIDEOTECHE

CTO SOFTWARE
IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

Le videoteche, i videoclub e le varie associazioni di questo genere stanno finalmente fiorendo in Italia. Sorge però molto spesso la necessità di organizzare capillarmente questo tipo di iniziativa al fine di costituire un affidabile archivio con aggiornamento dei titoli, registrazione dei noleggi, produzione di bolle e ricevute, ecc.
Ci viene in aiuto la CTO che nella sua collana di programmi applicativi tutti in italiano include il potente Gestione Videoteche, un particolare database relazionale cioè, scritto bell'apposta per evitare penose elucubrazioni su programmi analoghi di tipo generico da tagliare e sagomare per questa esigenza. Troviamo allora una procedura completa che, inserita in ambiente GEM, ci permette la gestione dei tesserati di un videoclub, dei titoli disponibili, dei noleggi, della stampa di qualsiasi serie di dati memorizzabili più alcune opzioni relative all'organizzazione relazionale dei nomi, degli indirizzi, ecc., dei soci. Per quanto riguarda la Gestione Tesserati abbiamo la memorizzazione dei nominativi, la modifica ed il controllo di questi ultimi nonchè l'eventuale sostituzione. Nella sezione Titoli abbiamo la facoltà di memorizzare le varie cassette, modificarle, visualizzarle, sostituirle e richiamarle, nonchè aggiungere note come il "venduto", "perso", "distrutto", ecc. Nella Gestione Noleggi entra in gioco la stampa della bolla di accompagnamento (su stampato predefinibile) e la visualizzazione progressiva per numero dei noleggi effettuati, delle cassette noleggiate, dell'incasso totale e dei titoli attualmente in noleggio. La Gestione Stampe presenta l'elenco dei nominativi memorizzati, selezionabili per codice, CAP, sesso, professione, tessera, età. Abbiamo quindi le etichette dei nominati selezionabili per codice, CAP, sesso, professione, tessera, ecc. L'elenco dei titoli può essere selezionato per genere, anno di produzione, fornitore, codice, ecc. Infine su supporto cartaceo verrà trasferita la lista delle schede tesserati, qualsiasi locandina di film, il giornale noleggi con date, l'elenco ritardi e le schede titoli (con i noleggi effettuati). I prospetti in questione possono essere impostati sia su carta che su video. Gestione videoteche è perciò un programma decisamente potente che permette di risparmiare parecchi soldini a tutti coloro che dovrebbero, alternativamente, farsi "confezionare" un pacchetto specifico da qualche buon programmatore. Il manuale ed il programma sono tutti in italiano, che volete di più?!

Val. Globale: 8,7

VOLKSWRITER

CTO SOFTWARE
IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

Il Volkswriter è ormai diventato lo standard qualitativo assoluto nel campo degli elaboratori di testi. Esso offre non solo tutte le funzioni principali dei programmi specializzati come Word Perfect e WordStar 2000, ma anche quel "qualcosa" in più che corrisponde ad una spiccata capacità del programma di agevolare il lavoro dell'utente e soddisfarne tutte le specifiche richieste.
Il dizionario di controllo ortografico è infatti più voluminoso e più veloce nella ricerca dei termini, occupando meno spazio in memoria. Le funzioni di calcolo del Volkswriter 3 si applicano anche a cifre lunghissime ed i calcoli possono effettuarsi simultaneamente su righe e colonne. Il programma può addizionare, sottrarre, dividere, moltiplicare, calcolare percentuali e totali parziali, utilizzare costanti e trattare simultaneamente righe e colonne (calcoli incrociati). In uno stesso documento si possono definire vari formati, il che consente di destreggiarsi più facilmente nelle tabulazioni, nei margini e nelle interlinee - altrettanti fattori che consentono una personalizzazione ideale dei testi.
Desiderate mettere un elenco in ordine alfabetico? Facilissimo! Fatelo partendo da qualsiasi posizione nel documento: la creazione di un file indirizzario è ormai inutile ed obsoleto. Per esempio, fra le molte altre funzioni, Volkswriter 3 consente il troncamento automatico delle parole alla fine della riga, la creazione di una coda d'attesa per i documenti da stampare, l'uso di tabulazioni decimali, la riformattazione globale ed automatica del testo, la non visualizzazione dei simboli degli effetti speciali di stampa sullo schermo, la visualizzazione in video inverso dei blocchi e colonne di testo da trattare, la scelta selettiva dei file registrati su disco e le conversione dei documenti in formato DCA IBM (Reversable Form Text). Il sistema di controllo ortografico integrato è uno dei migliori attualmente disponibili. Il suo dizionario è di più di 1.000.000 di parole. Non solo può correggere gli errori di battitura, ma anche proporre, per le parole problematiche, varie alternative in funzione di associazioni fonetiche.
Volkswriter 3 è, come ripeto, tutto in italiano (manuale compreso), ed offre una notevole semplicità d'uso associata alla visualizzazione della serie completa di comandi in un riquadro permanente in alto nello schermo. Un'ottima e potente scelta tutta italiana.

Val. Globale: 8,8

FOOTBALL SIMULATION

SPORT SOFT
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Football Simulation è ideato e scritto da Massimo Balestrieri, degno rivale, a questo punto, del più noto Dino "Anco" Dini. Etichettato Sport Soft, alias Infogrames (se ne nota lo zampino in ogni angolo del manuale!), questo gioco è la prima simulazione in assoluto ad impiegare coerentemente la tattica del fatidico fuori gioco, offrendo 5 tattiche di offesa/difesa per entrambe le squadre. Durante il gioco ogni atleta possiede nome, numero e particolari abilità che potranno essere migliorate e sviluppate in fase strategica e tattica. Ogni squadra, naturalmente composta di 11 giocatori ciascuna, presenta la formazione base (2 attaccanti, 4 mediani, 4 difensori, un portiere semi-automatico) che può in seguito essere modificata attraverso un particolare algoritmo, implementato al gioco, che permette un altissimo livello di realismo. Per quanto riguarda i "colpi" effettuabili sul campo ce n'è una vera marea: colpi di testa, sforbiciate, rovesciate, stoppaggi, tackle, dribbling, passaggi lunghi in aria e sul campo, calci di punizione, rigori, corner, "pali", "traverse", scivolate, affondi, ecc. Si gioca con joystick o tastiera, impostando numerosi livelli di difficoltà che comprendono, la severità degli arbitri, le condizioni atmosferiche, la presenza o meno di vento, il tipo di campo e di pallone (peso, materiale, ecc.), le squadre e la competizione da affrontare, ecc. Si possono anche cambiare i colori delle maglie, il nome dei giocatori, la zona di intervento del portiere e persino gli striscioni dei supporter che assistono ai match in una affollatissima arena che ci offre lo spunto per una simpatica osservazione tridimensionale prospettica. Football Simulation è tuttavia una game prettamente manageriale che presenta anche la possibilità di allenare la nostra squadra, allenarci direttamente con il joystick nei colpi più importanti, consultare elaborate statistiche di gioco, nonchè impegnarci in una Coppa Europea, in un Campionato del Mondo o in una "league" generica creata dalla nostra fantasia.

Football Simulation è perciò un programma davvero completo che mette la fatidica parola "fine" ai tentativi di soccer simulato. La regola dell'"Offside", ad esempio, viene impiegata e simulata con il massimo realismo, incrementando al massimo la carica di interesse, giocabilità e divertimento del programma. Graficamente parlando questo Football Simulation si avvale di molti, comodi menu ad icone varie (non è previsto alcun input da tastiera), sposati ad alcune fasi "action" che, com'è logico aspettarsi, non sono tuttavia veloci come quelle del mitico Kick Off. SI gioca controllando uno sprite del nostro giocatore di dimensioni notevoli che, chiaramente non permettono un tipo di animazione particolarmente scattante. Tuttavia l'estrema complessità di tattiche, colpi e passaggi effettuabili rende questa "pecca" grafica decisamente indispensabile e "godibile" per poter capire e gestire al meglio il programma. Se, in parole povere, l'animazione fosse troppo veloce, proprio non si riuscirebbe a giocare.
Il commento sonoro non è nulla di eclatante e ciò, a dire il vero, ci infastidisce molto. Varrà dunque la pena di fare un bel "Aleeeèè -Ooooooòòò!" con qualche amico per movimentare il gioco.

Il manuale è stranamente tutto in inglese (tedesco e francese) e di istruzioni in italiano neanche l'ombra: Massimo, sei in ascolto?!?! Una buona simulazione dunque, completa, realistica, divertente e "action" quel tanto che basta per accontentare tutti gli appassionati di calcio per microcomputer.

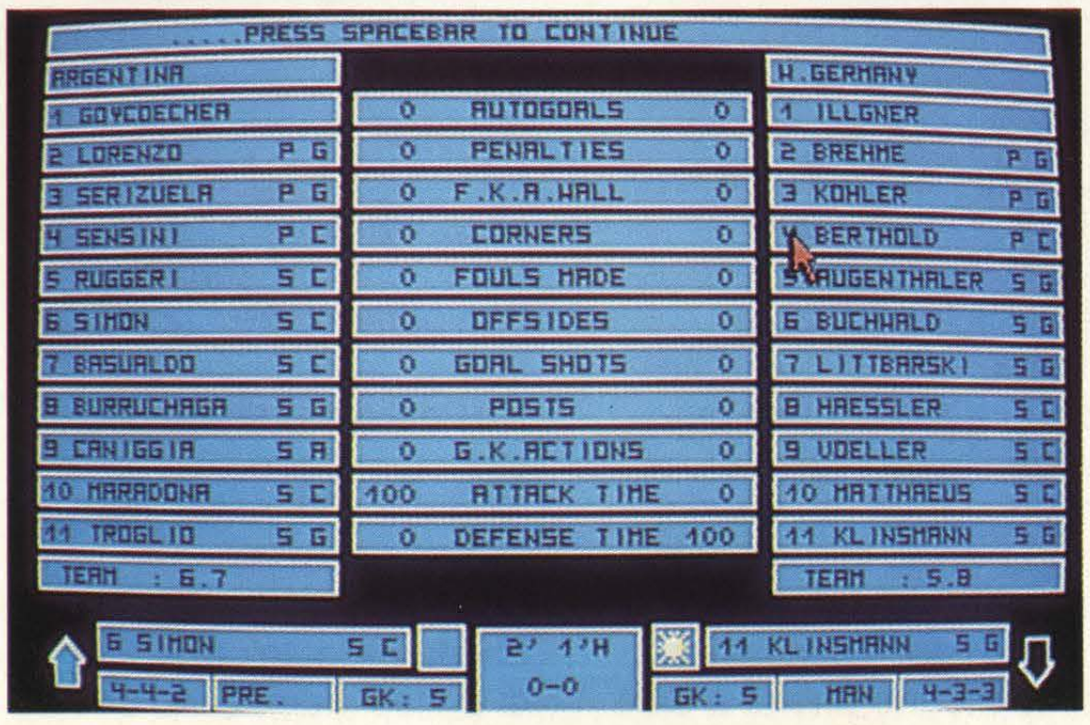
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

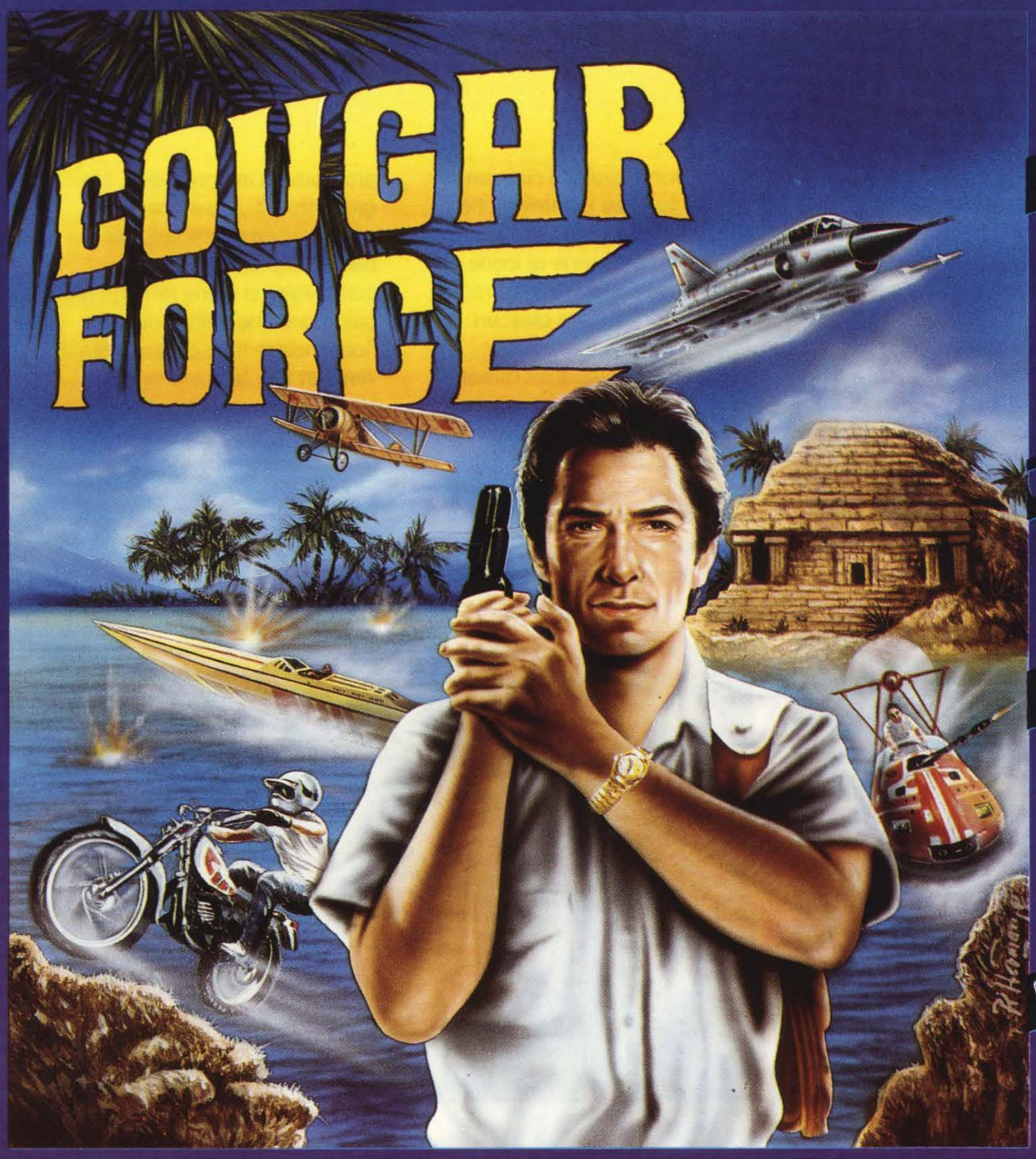








COUGAR FORCE



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



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

LEMMINGS

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

In un centinaio di livelli, meglio dire paesaggi bidimensionali ricchi di ostacoli ed asperità naturali di vario tipo, si muove e vive il popolo dei Lemmings. Questi buffi, simpatici ed inarrestabili omini sono mossi da dall'irrefrenabile desiderio di raggiungere la propria abitazione, percorrendo l'intero scenario che li circonda nel minor tempo possibile. Per fare ciò dovranno tuttavia scalare montagne, scavare gallerie, costruire ponti, nuotare ed, in generale, aprirsi il varco attraverso una flora particolarmente ostile. Un perfetto pretesto per introdurre le persona di un coordinatore e leader del gruppo (noi!) in grado di sviluppare la migliore strategia per raggiungere, sani e salvi, l'agognata meta. Il gioco si sviluppa come una specie di "mini-Populous" dove impartiremo ordini a ciascuno dei cento o più Lemming che affollano ogni livello di gioco. Grazie ad una serie di icone posizionate a fondo schermo dovremo incaricare ciascun omino di scavare, costruire, saltare, paracadutarsi, nuotare, costruire passerelle, bloccare i propri simili, scalare montagne, ecc. Scopo del gioco è infatti quello di guidare il maggior numero di Lemming a destinazione limitando le immancabili perdite ad una minima percentuale stabilita dal programma in ogni livello. Un game frenetico, veloce, inarrestabile e terribilmente divertente. Ad ogni livello completato ci viene fornita una password che evita il dover ricominciare tutto da capo (se vi viene in mente "Lemmy" dei Motorhead scordatevelo: non funziona!). Simpatica la grafica e gli effetti speciali. Vi durerà una vita!!!!

Val. Globale: 8,3



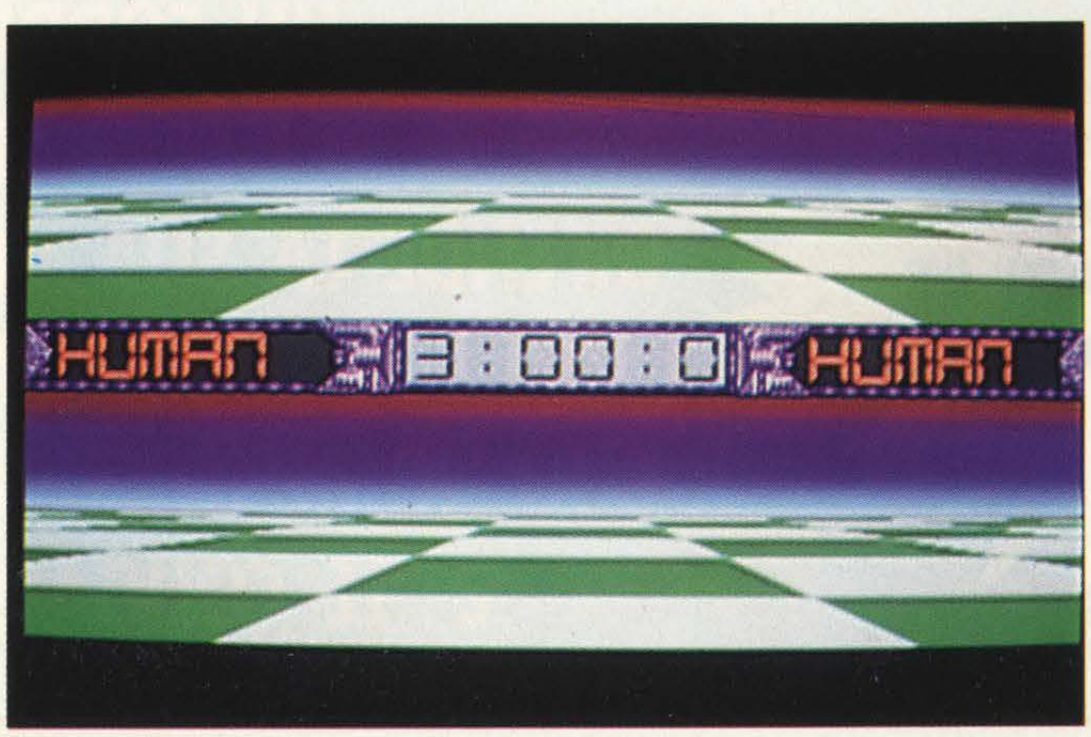


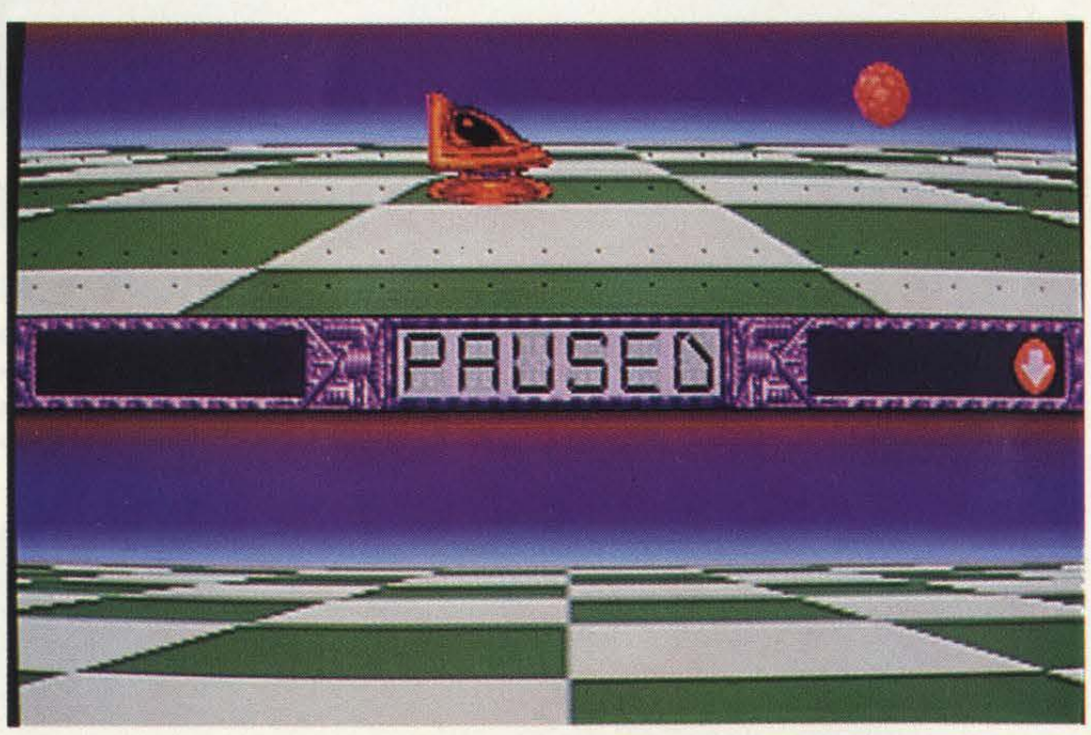
MASTERBLAZER

RAINBOW ARTS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Molti di voi, soprattutto i più "anziani", ricorderanno senza dubbio il mitico gioco Masterblazer targato Lucasfilm che apparve per gli otto bit qualche lustro fa. La Rainbow Arts ha pensato bene di ripescare questo mini-successo del passato, riverniciarlo con grafica a 16 bit ed immergerlo in un bagno di giocabilità tutta Amiga. Ne esce una versione incredibilmente veloce, scattante ed impegnativa di questa specie di soccer futuribile dove la sferetta che attraversa una lunga scacchiera viene colpita da due navette a cuscino d'aria, simili ad una versione della Fiat Panda del 2000! Il gioco è proprio tutto qui. La meta, presa in prestito da un contemporaneo football a stelle e a strisce, corrisponde a due paletti elettronici posizionati alle estremità del campo. Fare goal non è tuttavia così semplice come sembra. Visto che la nostra navetta non possiede le guizzanti gambette di un giocatore di Kick Off, dovrà infatti limitarsi ad urtare la velocissima ed imprevedibile sfera cercando di sospingerla verso la porta. Il tutto sfocia in una frenetica corsa al goal che rende Masterblazer terribilmente avvincente, veloce e, diciamolo, estenuante. Le novità apportate dalla Rainbow Arts rispondono a notevoli migliorie grafiche (che mantengono tuttavia la semplicità originaria del gioco originale), nonchè ad alcune opzioni supplementari per disputare partite a due, tornei ed impostare differenti livelli di difficoltà. Un giochetto semplice, semplice, forse destinato ad incontrare il favore dei più giovani.

Val. Globale: 7,6



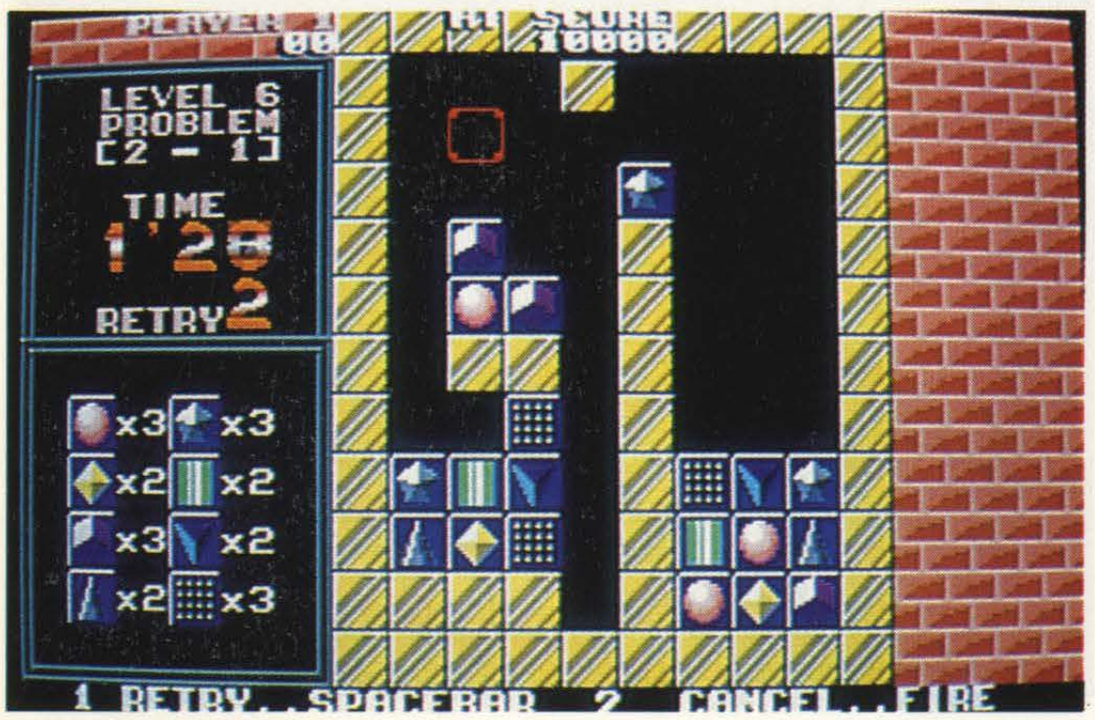


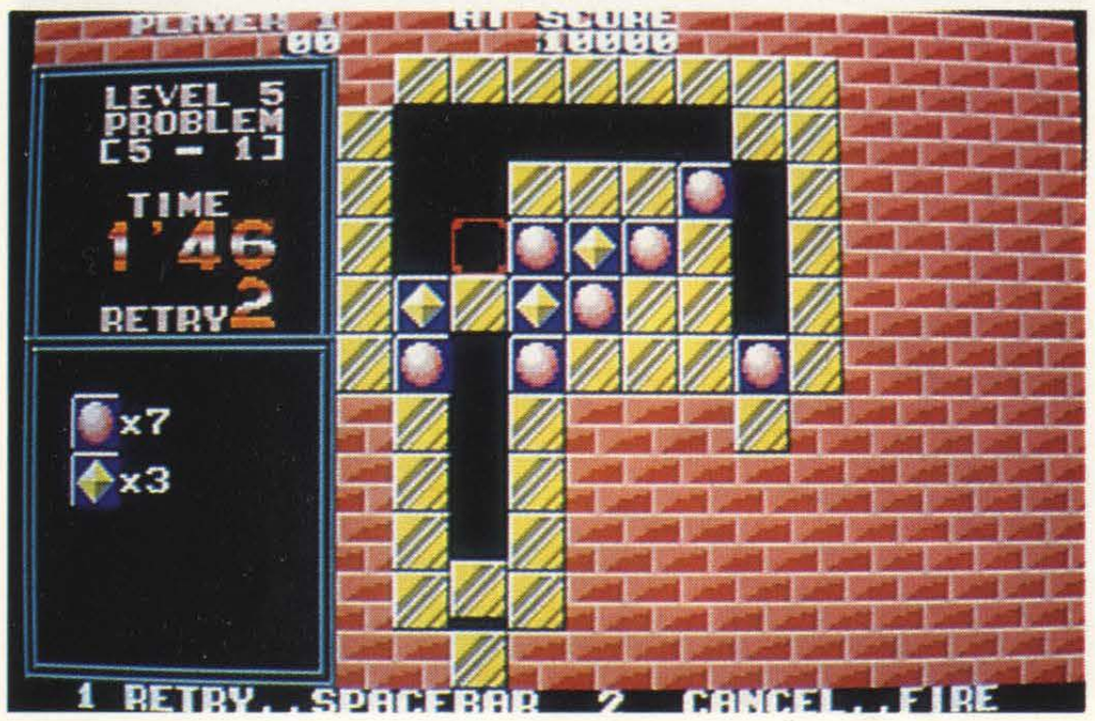
PUZZNIC

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

Sulla scia del recente Plotting arriva, sempre dalla Ocean, la conversione di un altro rompicapo elettronico Taito. Si tratta di Puzznic, un classico "sposta-il-mattoncino-che-poi-ci-passa-quell'altro-e-saltano-per-aria-tutti-e-due" sviluppato su una cinquantina di livelli sempre più complessi. Scopo del gioco è quello di accostare mattoncini uguali che poi esploderanno, scomparendo dallo schermo. All'inizio sembra, chiaramente, un gioco da ragazzi, poi le cose si complicano; superare un ponte o far esplodere mattoncini uguali presenti in numero dispari non è infatti così immediato! Morale: ne va del vostro cervello, della vostra salute mentale e della vostra capacità di mantenere i nervi saldi. Sulla scia di "odiatissimi" best-seller come Atomix, E-Motion, Ishido e Plotting ecco dunque un classico passatempo in grado di incollare allo schermo grandi e piccini. A dire il vero, tuttavia, i più esperti del genere non tarderanno a raggiungere l'ultimo livello scoprendo poi che Puzznic non è così difficile lungo come sembra. La mancanza di livelli è infatti l'unica pecca di rilievo di questo ottimo rompicapo. L'aspetto grafico è senza dubbio sbarazzino, simpatico ed analogo in tutto e per tutto alla realtà arcade. Si gioca con il joystick sfruttando il massimo dell'interazione possibile senza alcun impedimento da tastiera. Particolarmente aggressivi gli effetti speciali che rendono ancor più accattivante giocare a Puzznic. Se cercate qualcosa di insolito, terribilmente impegnativo, ma tanto divertente ecco un altro titolo degno di entrare nella rosa dei rompicapo "eletti".

Val. Globale: 8,1



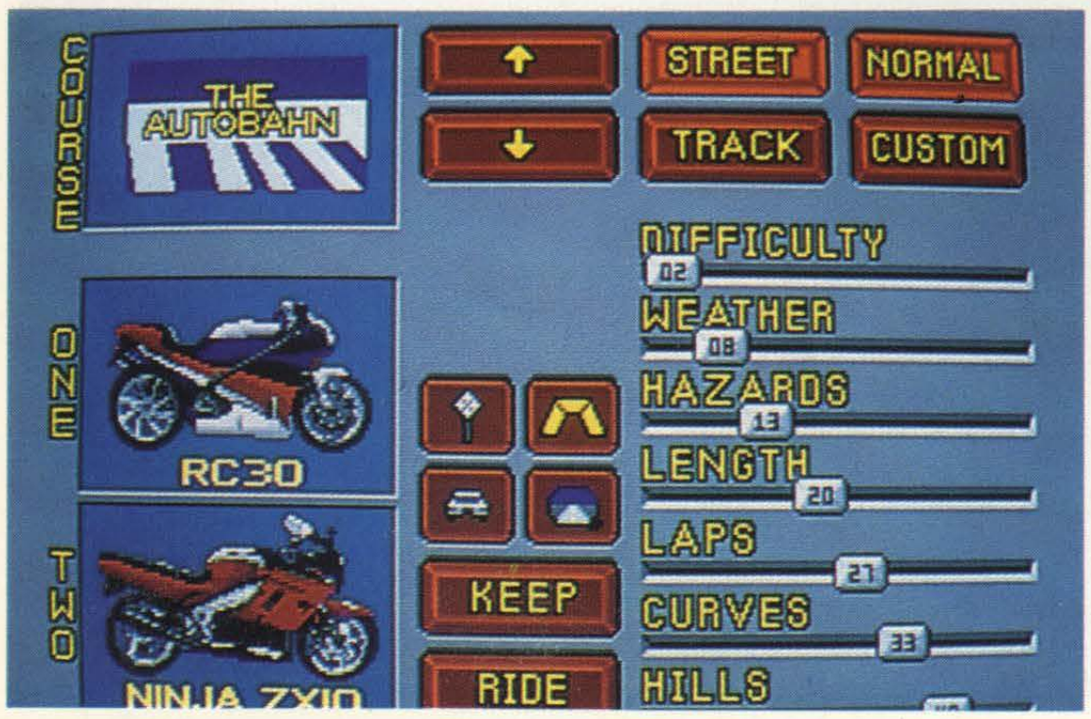


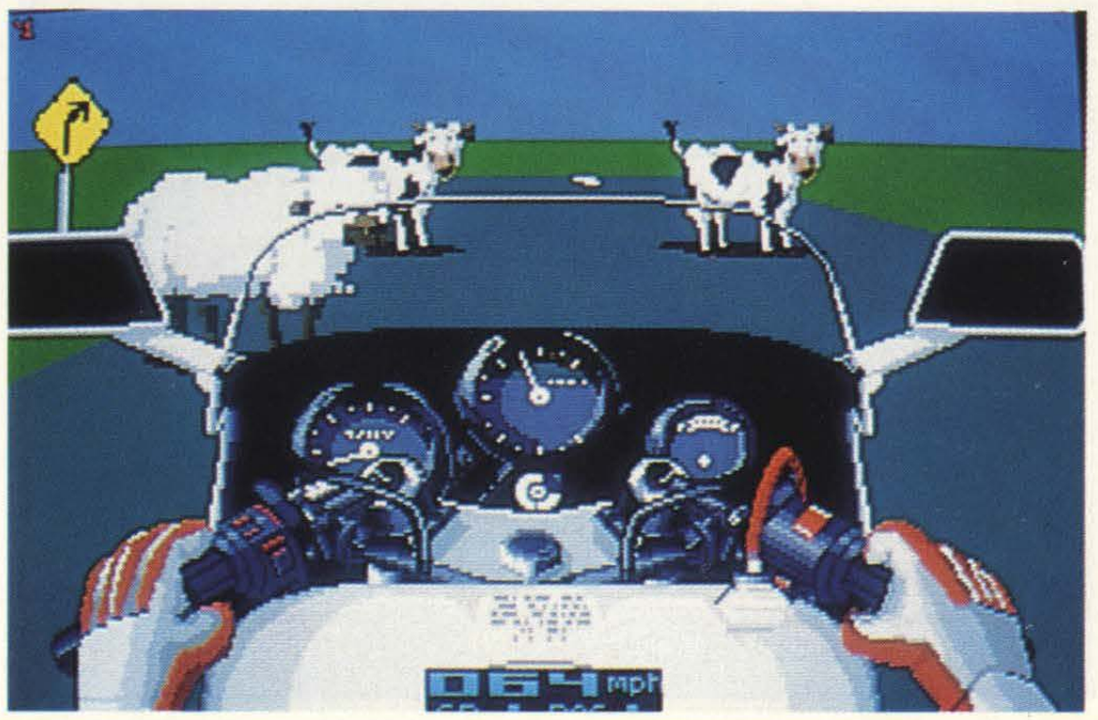
ULTIMATE RIDE

MINDSCAPE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ST
PREZZO: LIT. 49.000

In attesa di "collegarci" con l'attesissimo Team Suzuki firmato Gremlin, la Mindscape ci propone la propria interpretazione di una corsa a due ruote computerizzata. Le premesse per un gran gioco ci sono, ma ahimè, come ben sappiamo, la Mindscape non è mai stata all'altezza di qualsiasi situazione per cui riesce a fare cilecca clamorosamente ancora una volta. Su una dozzina di circuiti da Gran Prix (si va da Suzuka a Hockeneim e da Goiana a Laguna Seca) sfreccia via una serie di moto (Kawasaki, Honda, Yamaha, Harley, ecc.) che si muovono alquanto rozzamente sullo schermo. La prima impressione è quella di guidare un aereo, un Piper o addirittura un deltaplano, tale e tanta è la mancanza di realismo e di risposta dinamica che dovrebbero assecondare i movimenti e lo svolgersi del tracciato. Sembra infatti di volare sulla pista potendosi abbassare lateralmente a piacere evitando, più per caso che per abilità, gli ostacoli e gli avversari sulla pista. Ci si qualifica all'inizio e poi si corre ogni gara proprio come nell'antidiluviano Pole Position, che forse era più divertente. Le sequenze di incidente poi sembrano tratte dalla collisione di un Sidewinder o di un TOW e risultano quantomai rozze e prive di particolare animazione. Per la precisione, in queste fasi, lo schermo diventa tutto nero: forse che venga simulata la perdita dei sensi ai danni del pilota?! Il commento sonoro è poi di quelli più scarsi e ripetitivi: una pernacchia unica espressa in varie tonalità su più ottave!

Val. Globale: 4



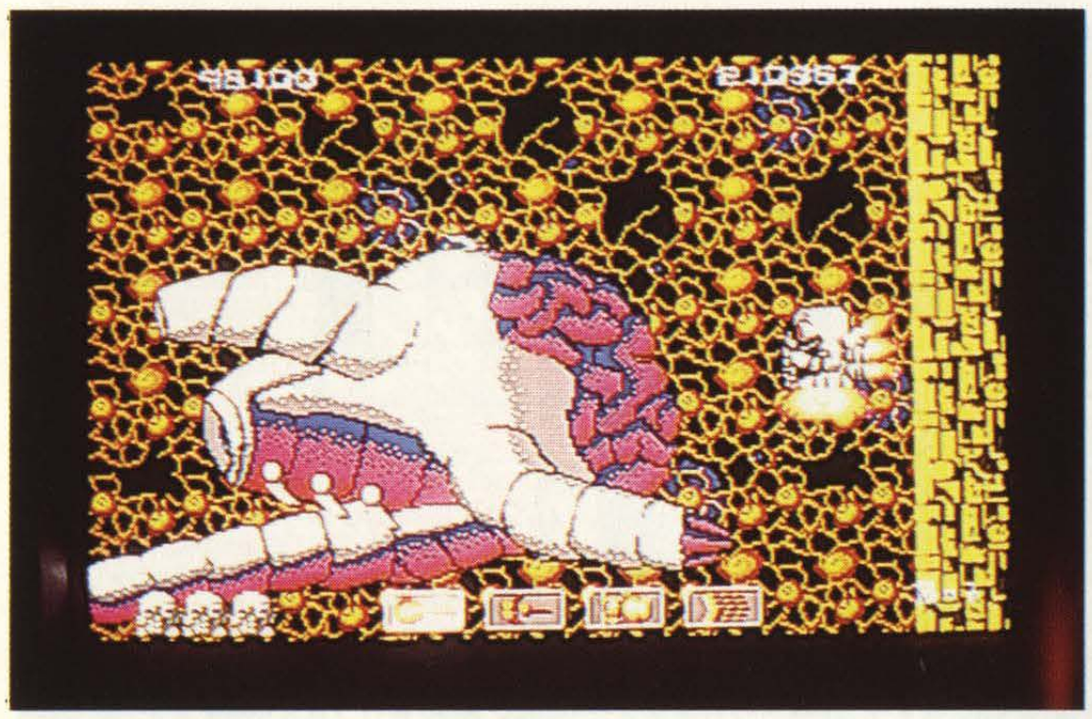


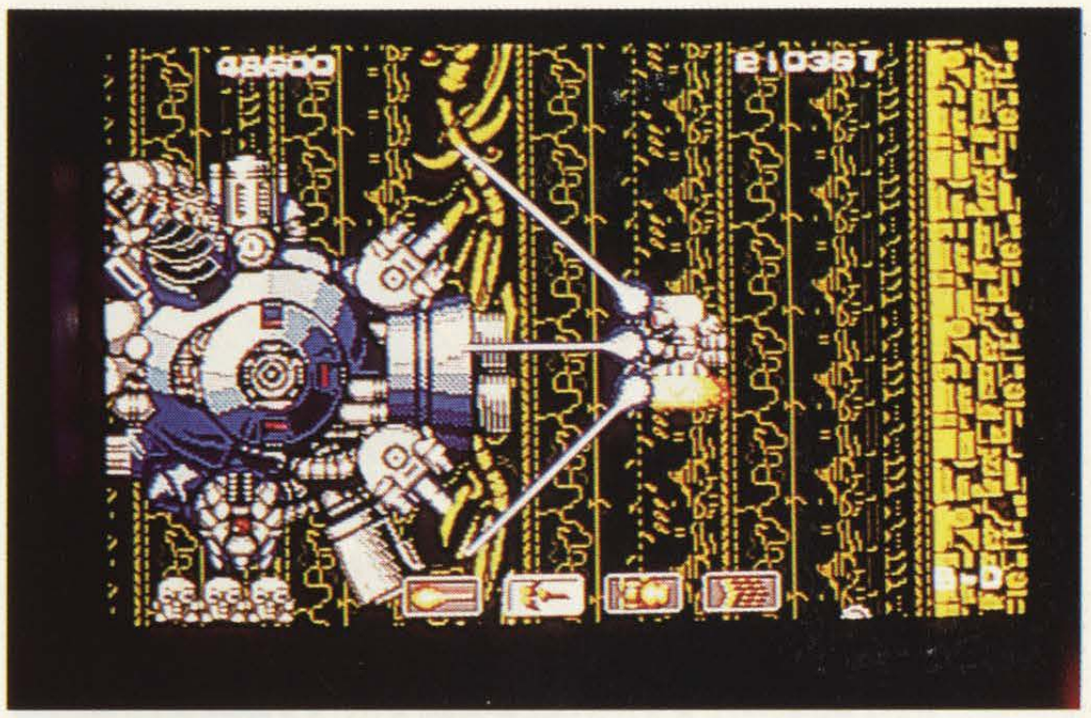
ATOMIC ROBOKID

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

Ma perchè li fanno sempre così difficili?! Ormai iniziano a farmi arrabbiare; sto parlando di tutta la marea di shoot'em up prodotti a iosa da ogni software house che si rispetti, e penalizzati terribilmente nella giocabilità. Atomic Robokid, tratto dall'omonimo arcade, non fa eccezione. Un giochetto bello e terribilmente invitante, almeno a vedersi, ma tanto, tanto difficile da "domare". Le vite sono sempre tre in una storia di mostri di latta che si affrontano in un multiscenario, composto da ben 21, lunghissimi livelli, terribilmente simili al Blood Money Psygnosys. Il nostro robottino può volare, saltare, raccogliere bonus vari, nella fattispecie di armi extra (ce n'è davvero per tutti i gusti), nonchè confrontarsi con un nugolo (letteralmente) di nemici ed i classici mega mostri di fine livello ogni tre stage. Troviamo poi alcune fasi di combattimento singolo, head-to-head, giostrate su uno scenario molto simile al primitivo Gunshot, Gunslinger, Guneccetera, eccetera, vale a dire quel duello fra cowboys contrapposti e divisi dalle diligenze in movimento. In questa occasione troviamo un avversario di "tolla" al di là di una serie di macigni rotolanti. Questa è forse la fase più complessa del game dove, riuscire vittoriosi è pressochè impossibile. L'aspetto grafico e sonoro è di pregevolissima fattura (moltissimi sprite si muovono sullo schermo con velocità accettabile), am tutto ciò non è altro che un terribile specchio per le allodole! Atomic Robokid è troppo difficile anche per chi mastica pane e shoot'em up tutti i giorni!

Val. Globale: 5



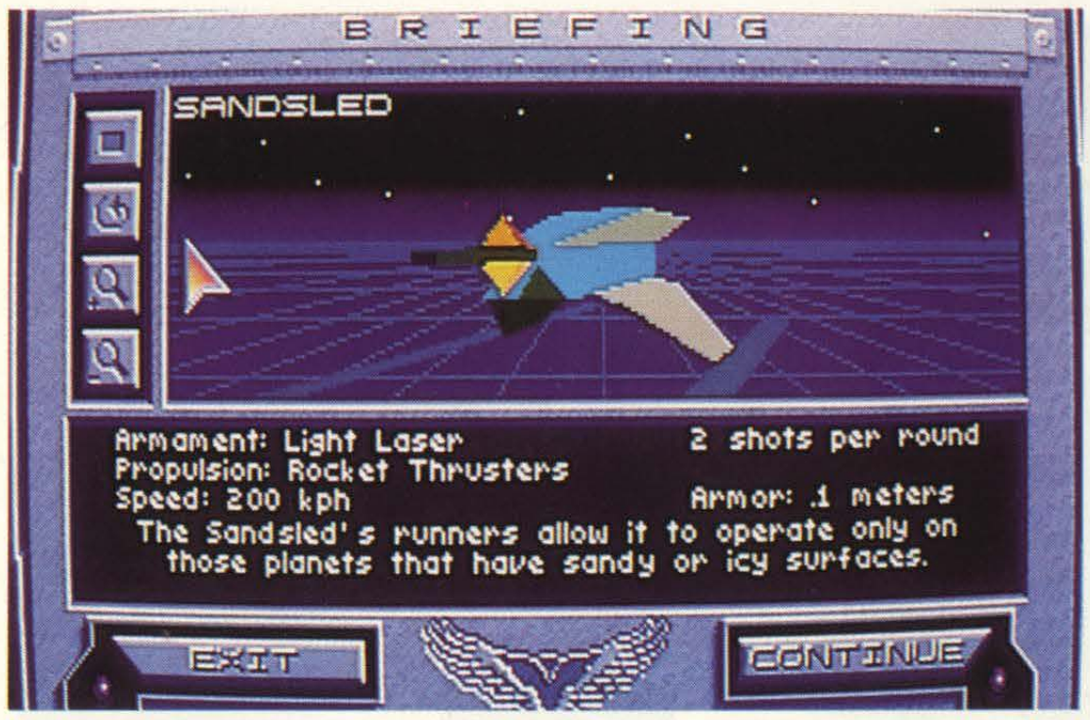


STELLAR 7

SIERRA
IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000

Ebbene sì, è proprio lui, il mitico Stellar 7 (anche se me piaceva più Tau Ceti della CRL) che, dopo una fugace e timida apparizione sul CBM64/128 qualche anno fa, ritorna alla grande con grafica VGA ed effetti speciali Arcade per la gioia di tutti gli utenti MS/DOS. Stellar 7 è un classico spara-spara tridimensionale con i carri armati che, insieme al Battle Zone Atari, gettò le basi e fece da papà ai Voyager, Battle Command e Artic Fox dei giorni nostri. Riveduto e corretto dunque in una strepitosa versione arcade, ci propone un conflitto su scala intergalattica combattuto su sette pianeti di altrettanti sistemi, ai danni di un bieco invasore extraterrestre. Scopo del gioco è perciò quello di ripulire ogni pianeta dai numerosi carri e velivoli nemici che lo affollano. In quest'ultima dimensione troviamo una folta schiera di mezzi semoventi, hovercraft da combattimento, postazioni di artiglieria, i mitici Skimmer (caccia stellari), mine a ricerca automatica nonchè qualche "simpatico" ammennicolo tanto letale quanto segretissimo visto che il nostro servizio segreto non è nemmeno riuscito a fotografarlo e ad includerlo nel database di bordo. Il nostro tank possiede una sofisticatissima strumentazione bellica attivabile via mouse, joystick o tastiera. Novità interessante è la presenza di una specie di "guardiano" di fine livello che, una volta distrutti tutti i mezzi nemici, appare, in guise e fogge diverse, su ogni pianeta. Ottime animazioni, VGA sfruttata egregiamente, superba la colonna sonora, con voci digitalizzate, con una Sound Blaster. Il miglior arcade per IBM PC!

Val. Globale: 8,8





TOYOTA CELICA RALLY

GREMLIN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Seguendo proprio "a ruota" il recentissimo Lotus Esprit Turbo Challenge, viene pubblicato un secondo gioco di guida targato ancora una volta Gremlin. Lo scopo è quello di reimpostare e rivisitare il passato e un po' fantomatico RAC Lombard Rally (pochi lo importarono regolarmente infatti!), in chiave senza dubbio più giocosa ed arcade. Purtroppo però, una volta caricato il programma, tutte le grandi aspettative di chi, come noi, si entusiasmò al massimo con le Lotus Gremlin crollano brutalmente; le animazioni e, in generale, il controllo della nostra Toyota Celica non sono neanche un decimo di quelle del gioco precedente e scadono perciò in un ennesimo clone dei primi, rozzi ed imperfetti Test Drive Accolade. Il punto di vista del giocatore risponde infatti a quello degli occhi del pilota che vede sfrecciar via il percorso di gara attraverso il parabrezza della vettura. Le curve si succedono spigolose e troppo angolate, con mancanza di frame che potrebbero renderle più omogenee e realistiche. Il tutto ci porta ad una furibonda manipolazione del joystick impegnato, suo malgrado e senza troppa fortuna, a controllare una specie di slitta da neve che sfreccia via, strappa e scatta quasi come fosse imbizzarrita. La voce digitalizzata del navigatore ci dice la direzione in cui dovremo sterzare alla prossima curva, ma tutto ciò serve a ben poco: guidare questa dannata Toyota è pressochè impossibile. Anche il menu di configurazione dei controlli (peraltro vario), non può far nulla per migliorare la giocabilità.

Tanti percorsi, un vero rally, simpatica la grafica, ma manca la giocabilità!

Val. Globale: 5



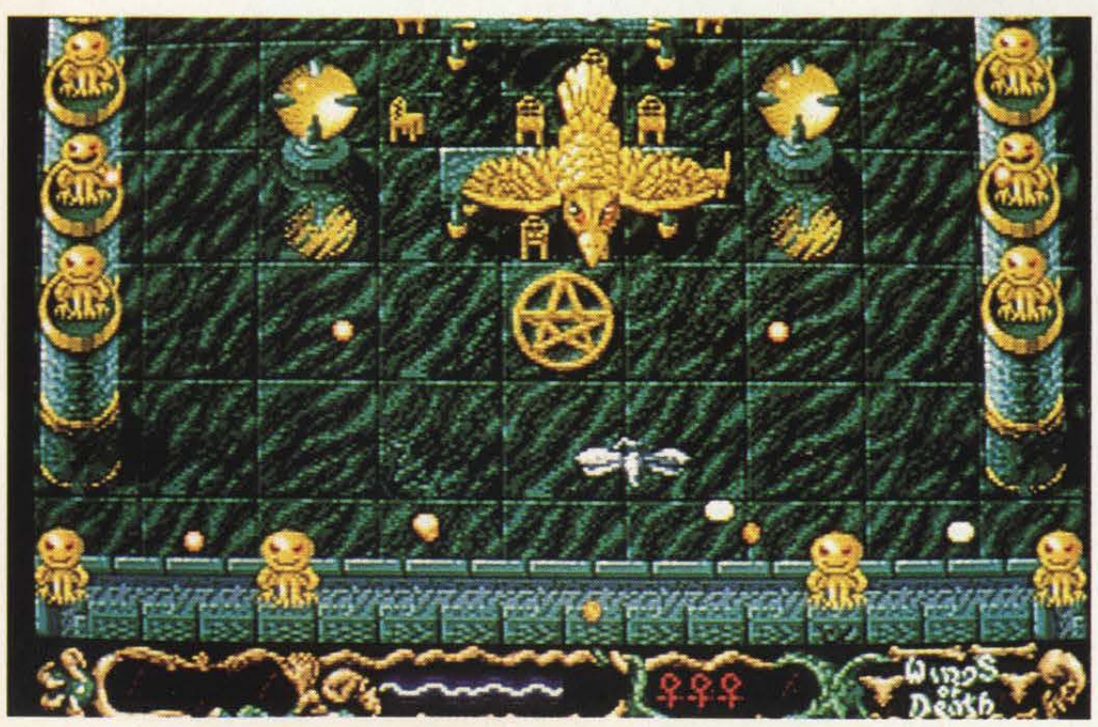


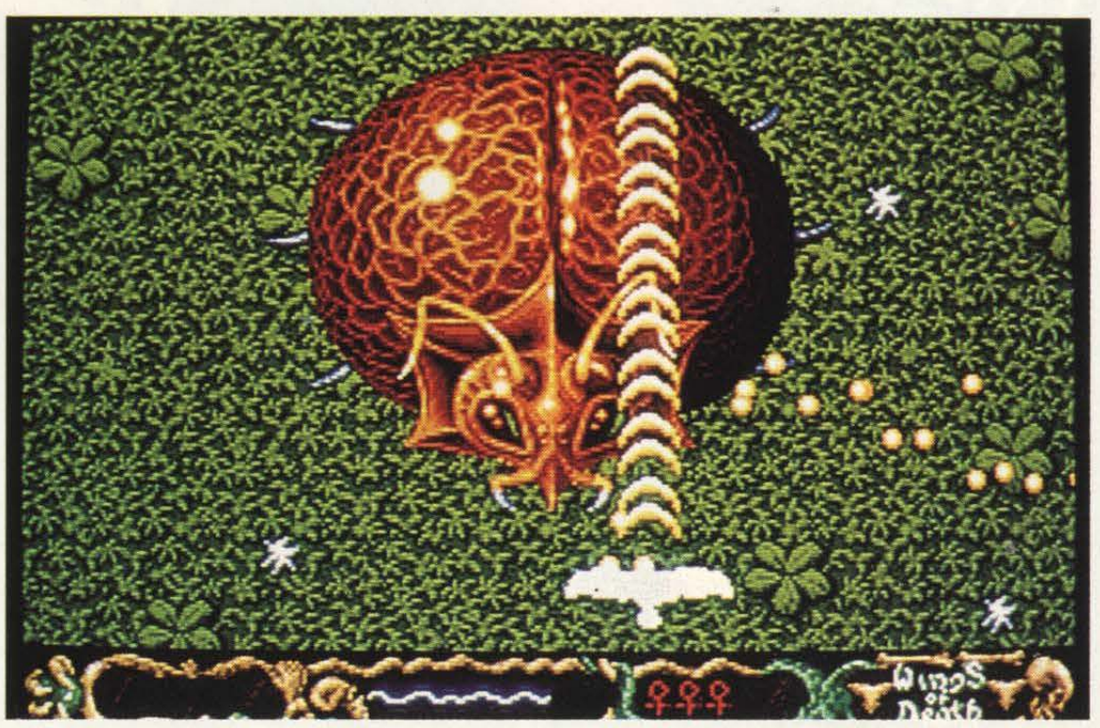
WINGS OF DEATH

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

Wings Of Death è uno di quei capolavori shoot'em up che a causa di una modesta blasonatura della software house che li produce rischiano di passare inosservati. Se fosse scritto e commercializzato dalla Ocean, che ne potrebbe anche curare e sviluppare una possente campagna pubblicitaria, sarebbe senza dubbio un successione di vendita. E invece Wings Of Death arriva dalla Thalion, madre dell'originale e cattivello Atomix che ne ha decretato l'inserimento a tutti gli effetti sul mercato del software da intrattenimento. Si tratta di un classico shoot'em up a scrolling verticale che fa l'occhiolino al mitico Xenon II. Sviluppato su una ventina di livelli, ci vede al comando di un mitico eroe che, impegnato nel distruggere il terribile mondo della strega Xandrilla, si trasforma in pipistrello, insetto, aquila, drago e grifone. Ad ogni mutazione corrisponde una differente potenza di fuoco impiegabile per eliminare la foltissima accozzaglia di sprite mostruosi che affollano ogni angolo del gioco. Le animazioni e la ricchezza di dettagli fanno di Wings Of Death un ottimo spettacolo visivo che sfrutta una stupenda compartecipazione di ottima e dinamica giocabilità. Si fonderà più di un joystick per arrivare alla fine, ma ne varrà la pena, almeno per chi mastica pane e shoot'em up tutti i giorni. La musica e gli effetti speciali sono il tallone d'Achille di Wings Of Death, ma penalizzano di poco il gioco che comunque regge già benissimo il confronto con analoghe produzioni più famose. Un classico e difficilissimo spara-spara per gli appassionati di tutte le età.

Val. Globale: 8,6







Budokan

MAG

per il tuo
origi
gli "ORIGINA

3D

MANUALE IN ITALIANO
48 PAGINE



MANUALE IN ITALIANO
68 PAGINE

NIFIC

ELECTRONIC ARTS®

AMIGA®

nale

LI" C.T.O.



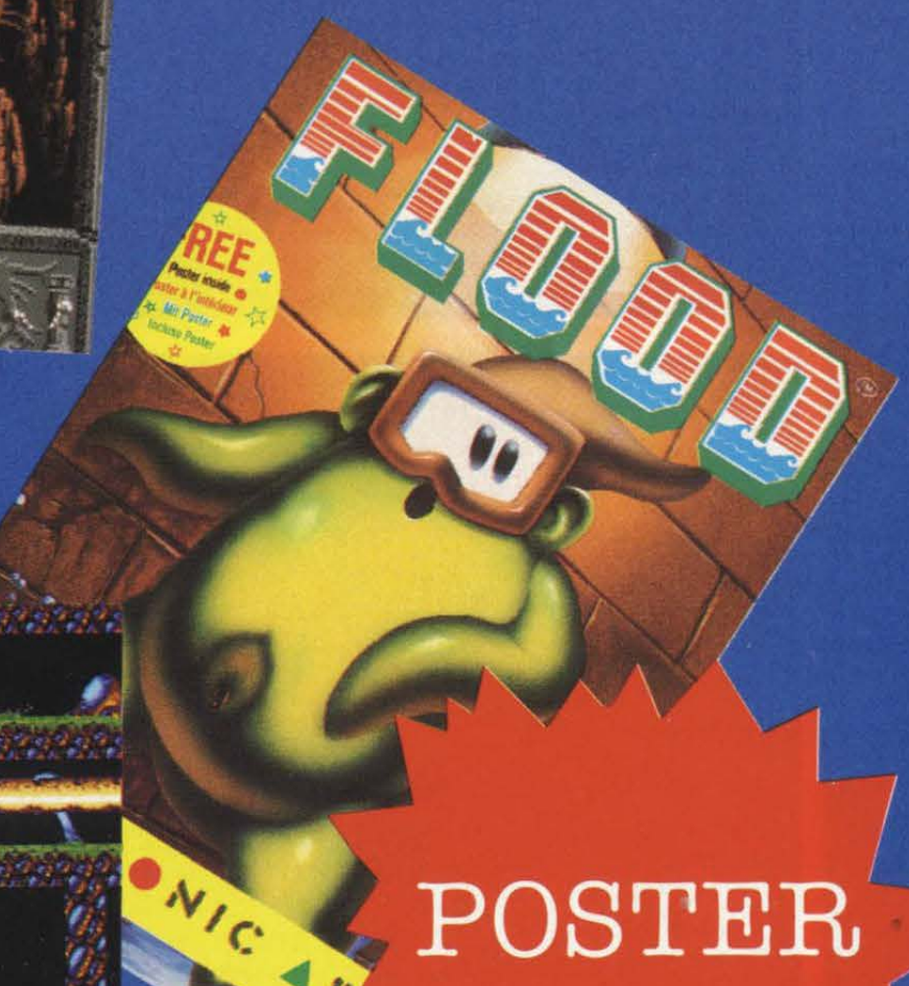




PROJECTYLE



MANUALE
IN
ITALIANO



POSTER

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2

DIGITAL INTEGRATION
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Due anni fa la Digital Integration fece la sua grande apparizione sulla scena internazionale con lo stupendo F-16 Combat Pilot. Proprio in questi giorni esce dunque il nuovo simulatore della stessa software house, imperniato su un futuristico velivolo da combattimento del 21esimo secolo. ATF 2 non ha proprio nulla a che vedere con la precedente edizione che si limitava ad un semplice shoot'em up, in quanto sviluppa a fondo l'aspetto tattico e strategico di una vera e propria simulazione aerea, tuttavia sempre giocosa alla stregua del Fighter Bomber Activision.

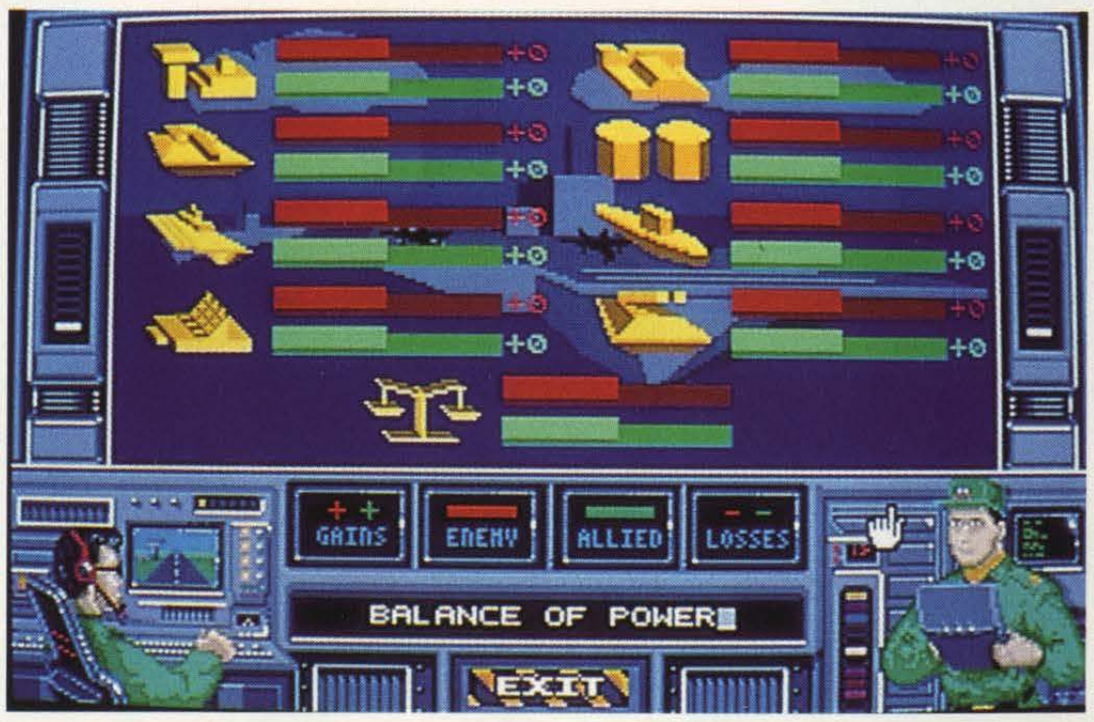
Tutte le missioni di guerra proposte vengono organizzate in un lungo conflitto su scala mondiale, ai danni di un pericoloso ed agguerrito nemico che cresce, matura e diventa sempre più forte man mano che si procede. Il controllo del nostro ATF viene semplificato al massimo via mouse o joystick, rispettando però la notevole complessità di opzioni, equipaggiamento, prestazioni ed accessoristica bellica. A noi comunque non rimane che il compito di selezionare le armi da usare, consultare la mappa di guerra, localizzare le basi nemiche e portare a compito, cloche in mano, la nostra opera di sistematica distruzione. L'avversario è presente in due forme: caccia che ci inseguono, ci tracciano e ci impegnano in furibondi testa a testa, nonchè batterie contraeree terribilmente difficili da estirpare. Nei duelli aerei si può sfruttare una particolare modalità di movimento dell'ATF cosiddetta Roll e Vectored-Thrust capace di farci compiere evoluzioni e caroselli altrimenti alieni a qualsiasi altro tipo di velivolo. Per agganciare e colpire il nemico con il razzo appropriato si sfrutta un'ulteriore semplificazione del sistema di puntamento di F-16 Combat-Pilot; si inquadra l'aereo nemico nel quadratino in sovrimpressione dell'HUD (Head-Up-Display) e si fa fuoco a seconda della percentuale di colorazione del mirino (che corrisponde alla probabilità di centrare il bersaglio). A volte è meglio colpire una sola volta il bersaglio (specie se si tratta di una batteria contraerea) senza finirlo perchè ciò può servire alle nostre truppe a terra per localizzare il nemico e portare a termine l'opera di continua espansione sul territorio.

L'aspetto visivo di ATF 2 impiega contemporaneamente parecchie animazioni vettoriali tri-di ed una semplice grafica bit-map delegata a realizzare il movimento dei vari sprite (particolarmente simili a quelli dei giochi di guida). Il risultato è abbastanza soddisfacente anche se si avverte, in modo inevitabile, la mancanza di dettagli sullo scenario e la ripetitività dei pattern di movimento del nemico. Simpatica la cornucopia di schermate di presentazione ed intermezzo (che comunque dopo un po' stufano da morire!) e l'avvincente colonna sonora che sembra tratta dai Thunderbirds.

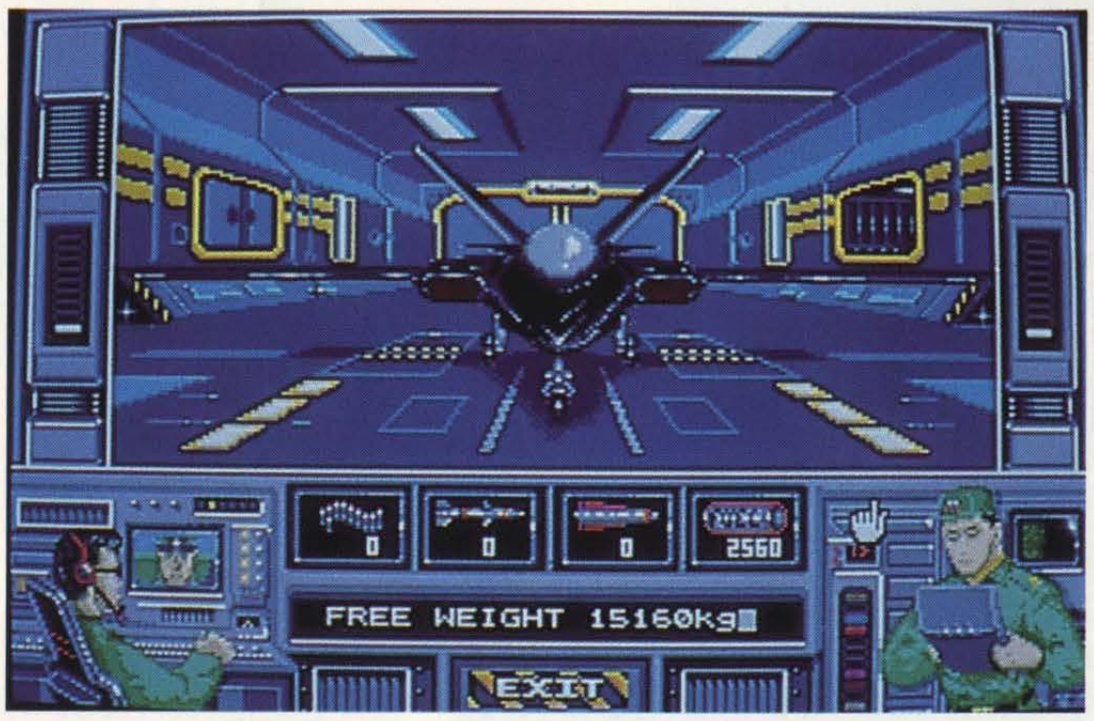
ATF 2 è un giochetto-simulatore che non è, ahimè, nè carne nè pesce. Una specie di Fighter Bomber più complicato, meno immediato, anche se altrettanto avvincente.

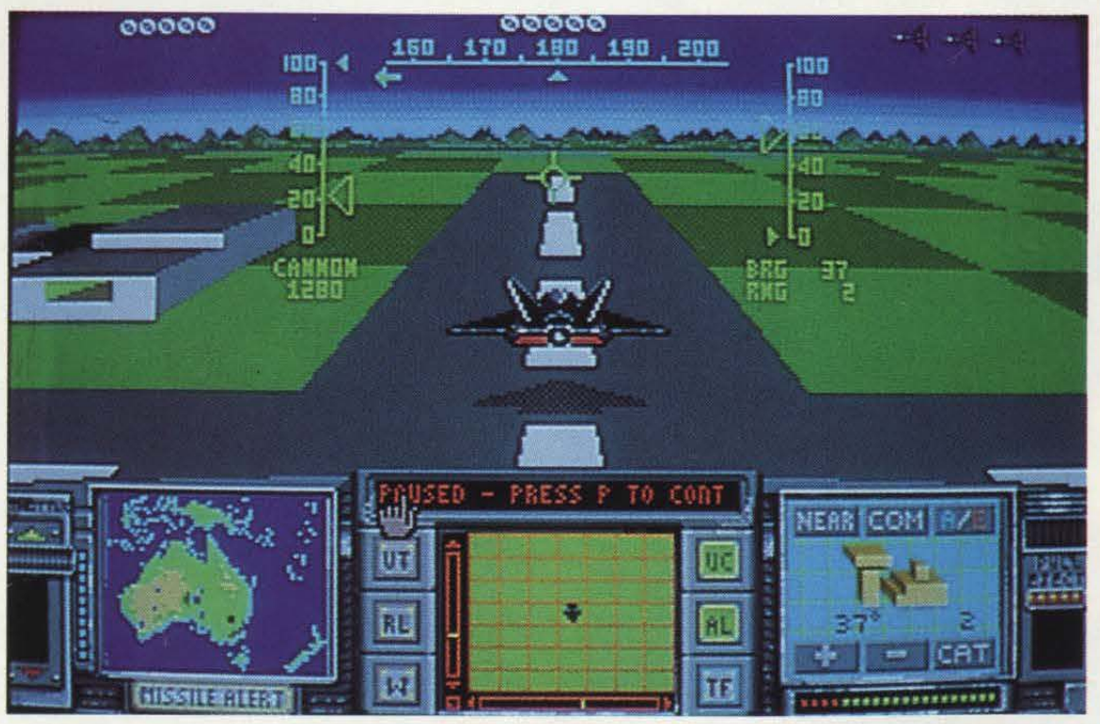
Val. Globale: 7,9











COVERT ACTION

MICROPROSE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 79.000

La copertina di Covert Action ci ricorda, molto da vicino, quella del David Wolf secret agent che ormai sta dettando legge nel campo degli "007" computerizzati a la Rise Of The Dragon e Operation Stealth.

Là dove finisce i due giochi Dinamyx di questo genere inizia questo stupendo "libro di spionaggio" Microprose, in grado di coinvolgere e far impazzire i giocatori più esperti per moltissime ore. Il James Bond di turno si chiama Max Remington e si trova a dover risolvere una lunghissima serie di casi, ovviamente intricatissimi, affidatigli dalla CIA, dal Mossad e dall'M15. Covert Action viene sviluppato come un gioco multi-tema in cui coesistono brillantemente fasi arcade, ambientazione RPG e porzioni tipicamente strategiche se non adventure. Remington può visitare 3 continenti, cinquanta città (il tutto magistralmente descritto da grafica VGA), interrogare un nugolo di indiziati e sospettati, utilizzare armi da fuoco di vario tipo, disinnescare ordigni ad orologeria, decifrare codici segreti, guidare potenti fuoriserie, consultare schedari ed archivi top secret internazionali e... alla resa dei conti ripercorrere, sia pure in modo più complesso, realistico ed elastico, i passi dei detective di Where In The World Is Carmen San Diego (mai importato regolarmente in Italia - ma tutti lo avrete senza dubbio giocato, vero?!). E' proprio qui che Covert Action fa cilecca, almeno nel tentativo di emulare il superbo Rise Of The Dragon della Sierra/Dinamyx.

La Microprose infatti non è riuscita altro che a proporre una specie di arcade-adventure di notevolissime dimensioni realizzato a guisa di giochetto, senza dubbio divertente, ma un po' ripetitivo.

La presenza poi di molte fasi arcade richiede quasi necessariamente la presenza di un bel joystick che, come sappiamo, non tutti gli utenti MS/DOS possiedono!

L'aspetto grafico del programma è simpatico, variato, ma non sfrutta appieno le capacità di una VGA, limitandosi ad una specie di "pixellizzazione" delle EGA.

Anche il commento audio non è di incredibile qualità e può farci tranquillamente dimenticare se non una Sound Blaster, almeno una Roland LA PC 1.

Covert Action è un game atipico dove troviamo tutto e niente nel senso che c'è adventure e azione per tutti i gusti, ma senza un particolare approfondimento di queste atmosfere.

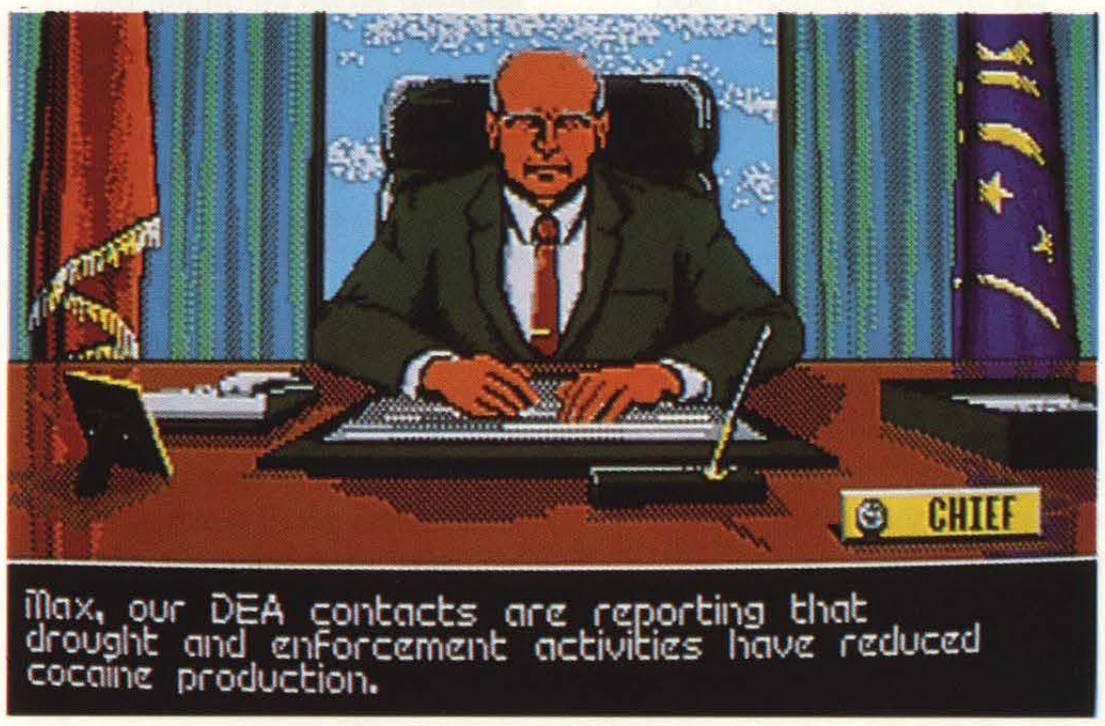
A complicare ulteriormente le cose contribuisce il corposo manuale di istruzioni tutto in inglese, realizzato similarmente a quello di Silent Service 2.

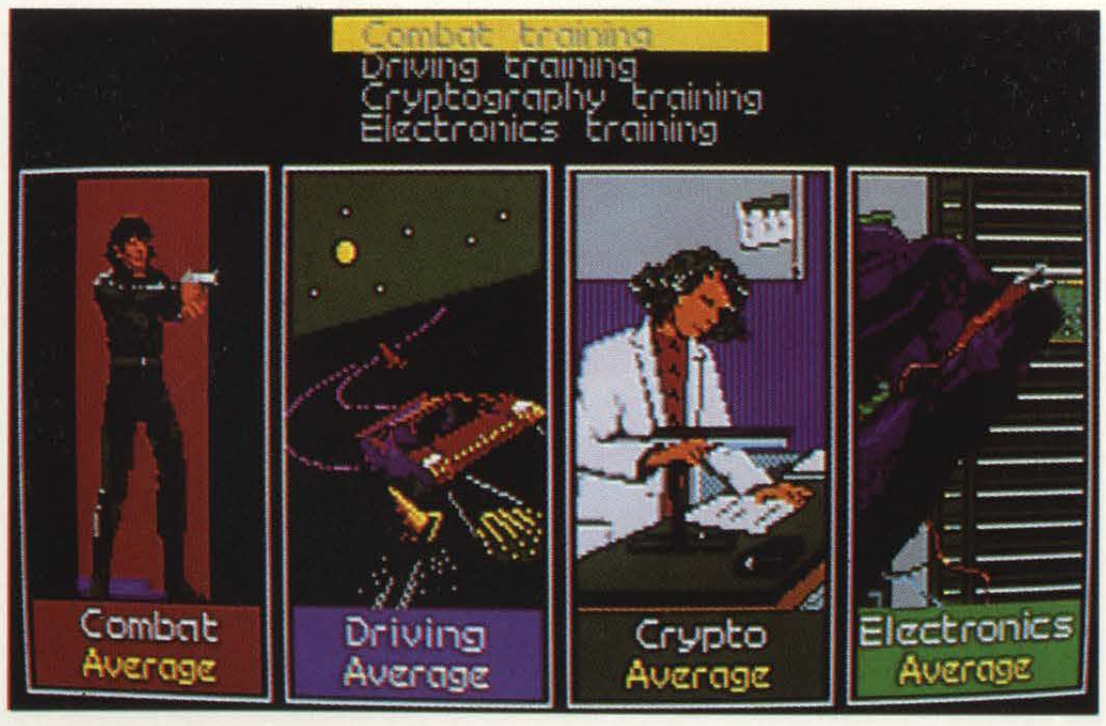
E' ahimè tutto da consultare fino in fondo, altrimenti addio successo nelle investigazioni!

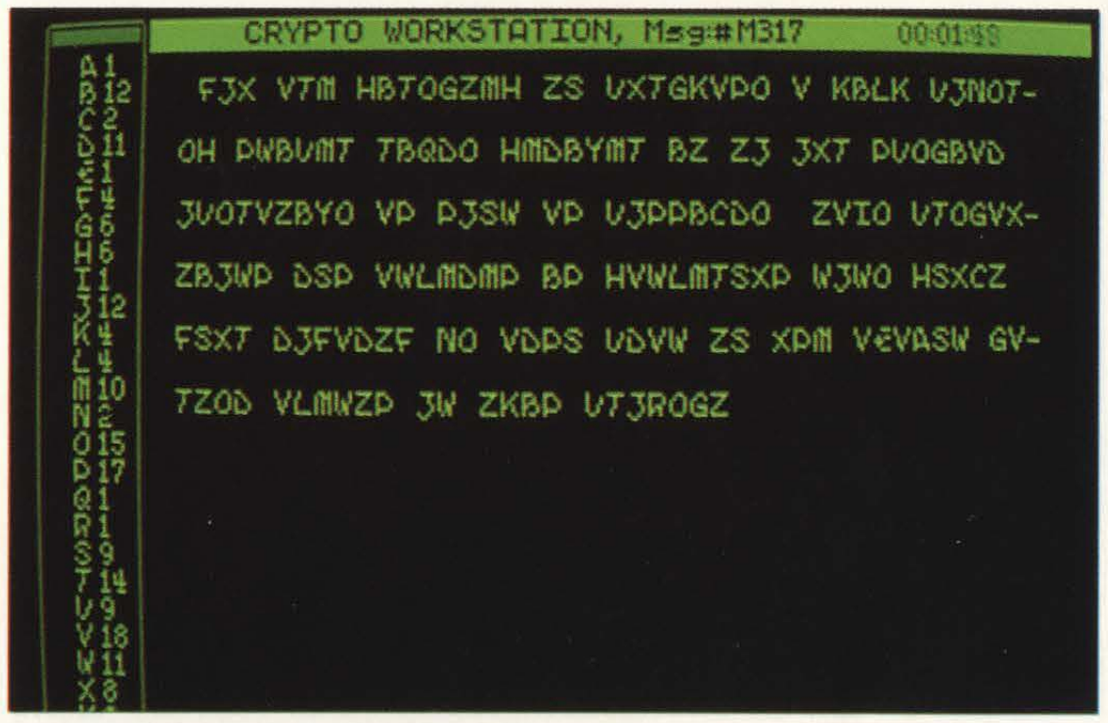
Covert Action non è dunque un gran che; potrebbe meglio figurare sugli Amiga e sugli Atari piuttosto che far dannare gli utenti MS/DOS fra mouse, joystick e "mancate" schede grafiche.

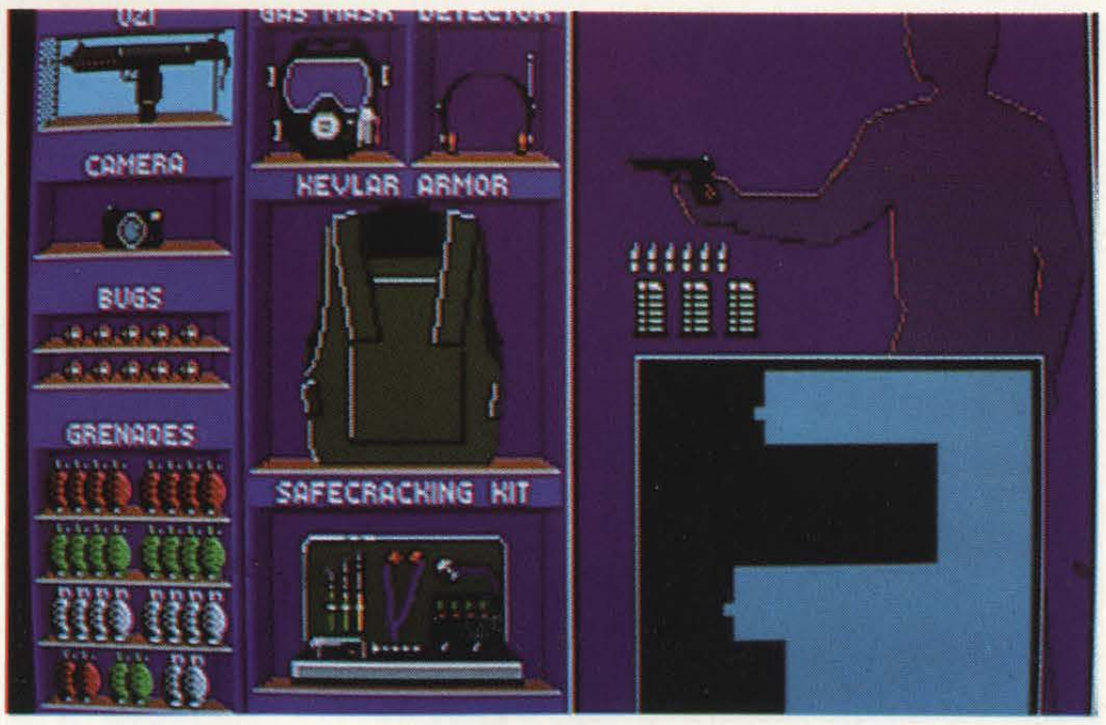
La Microprose riesce decisamente meglio nelle simulazioni.

Val. Globale: 6











RISE THE DRAGON

SIERRA
IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000

L'anno è il 2053 e l'età del decadimento è purtroppo iniziata nella Los Angeles del futuro. L'aria si taglia a fette tale e tanto è il livello di inquinamento mentre le strade pullulano di assassini, delinquenti di ogni genere e povera gente.

La droga, ovviamente, scorre a fiumi. Il "drago" sta per risorgere, lo spettro perciò dell'anarchia, della violenza totale e della legge del più forte incombe e grava sull'intera popolazione.

Un uomo solo (sigh!) può opporsi a tale minaccia e sventarla: si chiama William "Blade" Hunter.

Quel "Blade", inutile negarlo, ci riporta ad un clima e ad una ambientazione tipicamente "Ridley Scott", il cui capolavoro cinematografico (no, il titolo questa volta non ve lo dico - chè, siete stupidi?!?!) ha ormai dettato legge nel campo dell'intrattenimento computerizzato.

Ecco dunque che la Dinamyx, ormai entrata a far parte della Sierra a tutti gli effetti, ci catapulta nel futuro di una delle metropoli più famose e pittoresche del mondo nei panni di un detective senza paura nè scrupoli pronipote forse dell'ancor più mitico Harry "la carogna" Callahan.

La storia si svolge grazie ad una caratterizzazione tutta particolare del nostro personaggio che possiede una "memoria", una capacità di apprendere e migliorare le proprie qualità, nonchè amare ed odiare i personaggi che incontrerà.

Il tutto ha inizio in uno squallido monolocale, sede permanente di Hunter, dove non manca un terminale video, un telefono ed un computer ad ologrammi, il tutto dipinto in un curioso stile retrò a la Brazil.

Le analogie con i più classici lungometraggi di fantascienza, l'avrete già capito, si sprecano letteralmente, grazie ad una superba ambientazione grafica che costruisce uno stupendo microcosmo in cui possiamo muoverci a completo piacimento. Il sistema di interazione con il gioco si sviluppa attraverso una serie di menù e finestre a scomparsa degne eredi dei celebrati Deja Vu ed Uninvited, mentre al tutto si sposano parecchi sequenze arcade di combattimento. L'estrema semplicità di cui si fregia l'interazione al gioco ci porta ad un esclusivo impiego del mouse che rende ancor più piacevole, libera, immediata e costruttiva l'esplorazione nell'avventura.

Rise Of The Dragon è purtroppo tutto in inglese e richiede necessariamente una buona preparazione per poter capire lo svolgersi della vicenda ed interagire alla perfezione con tutti i personaggi.

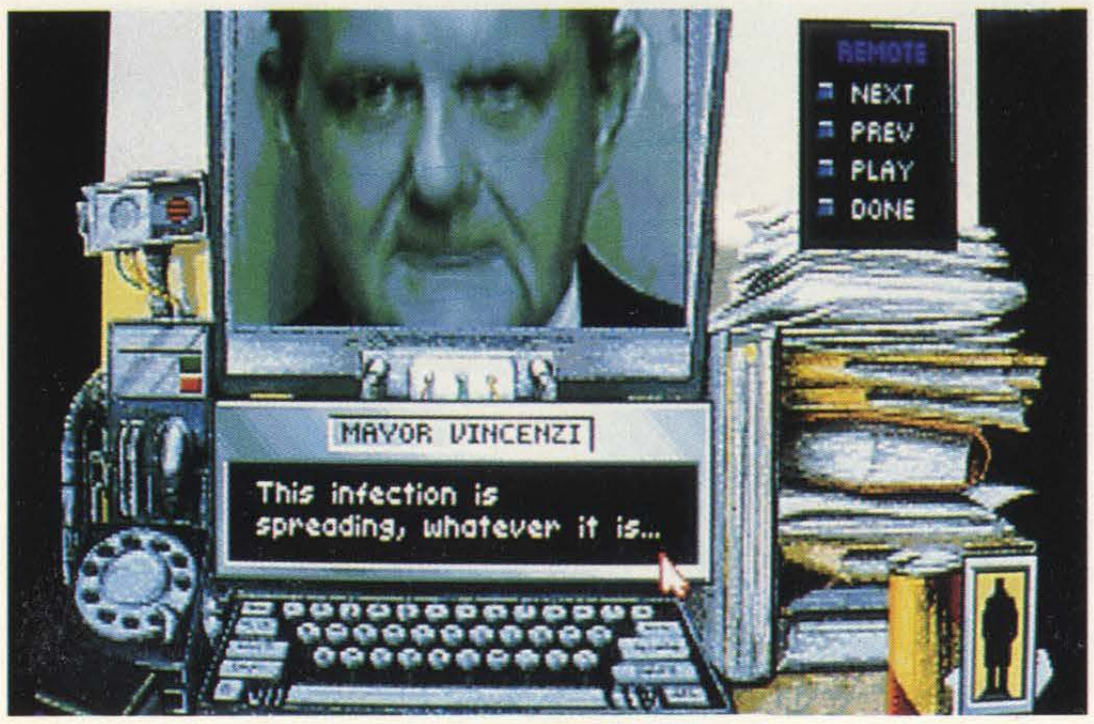
Inoltre viene consigliato ad un pubblico particolarmente maturo (detesto il termine "adulto" - e troppo esclusivista!) a causa dell'estrema crudezza e del realismo esplicato attraverso una trama e delle ambientazioni da classico giallo "18 Certified", vale a dire "Vietato a minori". I requisiti necessari per giocare questa insolita, divertentissima miscela di un David Wolf Secret Agent, Blade Runner, Covert Action e Deja Vu rispondono ad un IBM PC o compatibile almeno AT, con scheda VGA, Sound Blaster o Roland (LAPC 1 o MT 32) e, possibilmente, hard disk e mouse. Se il vostro PC non è un tale "mostro" fate pure a meno di acquistare Rise Of The Dragon. Un'adventure stranamente "action", dotata di una superba atmosfera, una fantastica ambientazione ed un'estrema interazione. Rise Of The Dragon è tuttavia un prodotto decisamente atipico nel già poliedrico universo delle adventure. Alla soglia del 2000 viene infatti sviluppato come una sapiente miscela di tutte le produzioni più fortunate del passato, al fine di offrire il massimo dell'immedesimazione al giocatore. Paragonarlo con altri prodotti è quasi impossibile proprio per questa sua spiccata interattività che, fra l'altro, la Sierra ha già annunciato anche per l'imminente Heart Of China. Un prodotto degno di rivaleggiare a pieno merito con gli Space e King's Quest.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









THE BARD'S TALE III THIEF OF FATE

ELECTRONIC ARTS
AMIGA - IBM E COMPATIBILI
VERSIONE PROVATA: IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT.69.000

Anche questa volta è stato richiesto il vostro intervento, per risolvere i numerosi guai creati dalle forze del male, che vogliono ad ogni costo avere il sopravvento sul bene e prendere così il controllo di quel mitico mondo situato nella zona più recondita della vostra mente: quel mondo del fantastico più volte sfruttato dai creatori di RPG.

Siamo oramai alla terza versione di quella fantastica saga che risponde al nome di THE BARD'S TALE.

Avevamo lasciato, tempo fa, i nostri amici (vittoriosi) alle prese con le popolazioni delle città alleate, prodighe in complimenti e generose nel fare doni.

Dopo tale e tanto successo ecco che i nostri amici sono chiamati un'altra volta a combattere contro le malefiche forze del diavolo che, con l'ausilio di mostri di ogni sorta, cercano ancora una volta di conquistare il mondo per distruggere noi e le forze del bene. Come fare ad uscire vincitori anche in questa ennesima avventura????

Per prima cosa dovrete crearvi un nuovo gruppo di fuoco, ricercando caratteri più potenti e creandone di nuovi, se volete potete utilizzare i personaggi che vi hanno visto trionfatore nelle precedenti versioni di THE BARD'S TALE.

Vi dovrete districare fra 80 differenti prigioni e sotterranei, per complicarvi la ricerca i dungeons sono situati su sette differenti livelli!!!!!

E' vero (come dicono gli autori) che non occorre avere nessuna esperienza delle vecchie versioni di THE BARD'S TALE, ma ottanta sotterranei, ricchi di trabocchetti, pericoli di ogni sorta ed abitati da mostri di ogni tipo non sono alla portata di tutti, meglio essere dei "pluriesperti". Questa volta avrete a disposizione due nuovi potenti sortilegi, adatti ad ammaliare il nemico: Chronomancer e Geomancer, magie solo per stregoni di un determinato livello..... molto abili e rotti ad ogni avventura.... non so se saranno alla portata di pivelli del vostro stampo... potrete sempre tentare, chissà che non vi vada bene!!!!!

In THIEF OF FATE avrete a disposizione 13 tipi di personaggi, oltre a 100 incantesimi e vi dovrete misurare con 500 mostri differenti!!

Al gioco è stata aggiunta una nuova funzione di mappa automatica che vi guiderà attraverso le prigioni sotterranee a più livelli. Questo accorgimento rende molto più giocabile questa nuova versione di THE BARD'S TALE, ora non è più necessario munirsi di carta e matita per disegnare manualmente la mappa, il che rende il game molto più semplice da gestire e maggiormente vivibile.

Durante le varie fasi dell'avventura farete molti incontri alcuni strani, altri abbastanza "normali" per il mondo in cui vi trovate: un universo popolato da re, folletti, streghe, guerrieri e mostri di ogni sorta. Intendiamoci, nulla di nuovo per i patiti dei DUNGEONS&DRAGONS. C'è da dire che anche questa volta il Dungeon Master ha fatto un buon lavoro, l'avventura è piacevole ed offre conclusioni spesso insperate e mozzafiato.

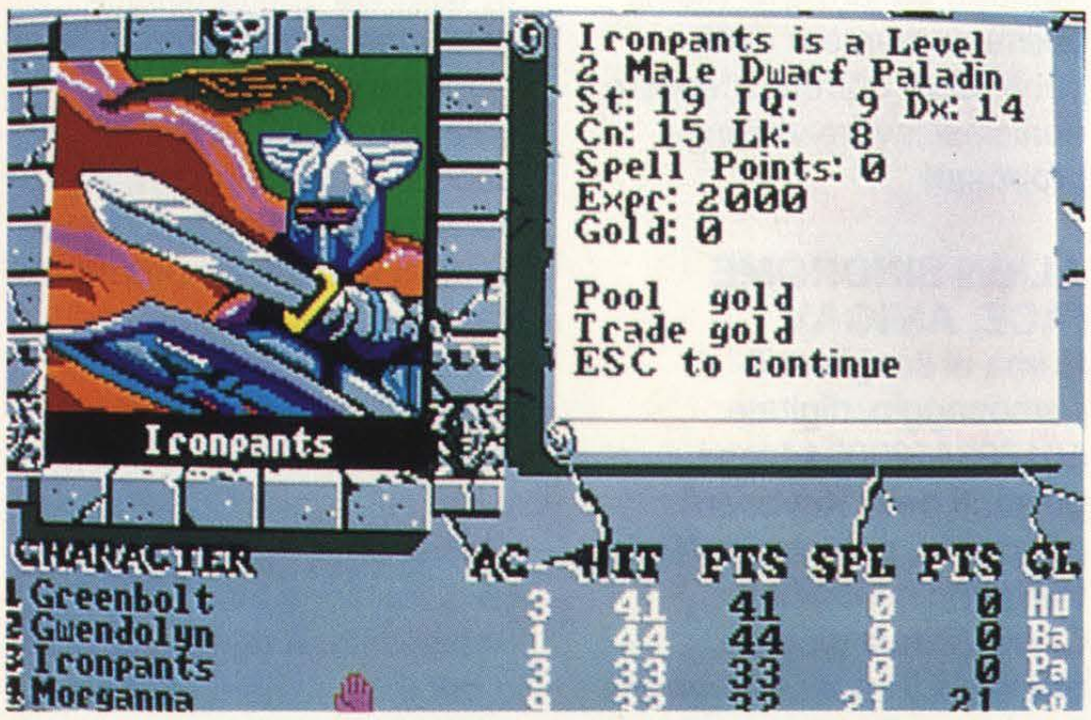
La versione che abbiamo provato gira su computer MS-DOS compatibili muniti di schede grafiche evolute del tipo EGA o VGA (sfruttata in modo EGA), se avete una CGA non preoccupatevi funziona anche sulle vostre "povere" schede, però a 4 colori, con il risultato che vi lasciamo immaginare. Se invece possedete una EGA od una VGA potrete gustare una grafica accettabile, non eclatante, adeguata al tipo di gioco, anche se in alcuni casi si poteva fare meglio.

Il programma viene fornito su tre dischi da 360K facilmente installabili su hard disk con un semplice COPY *.*, la protezione è cartacea.

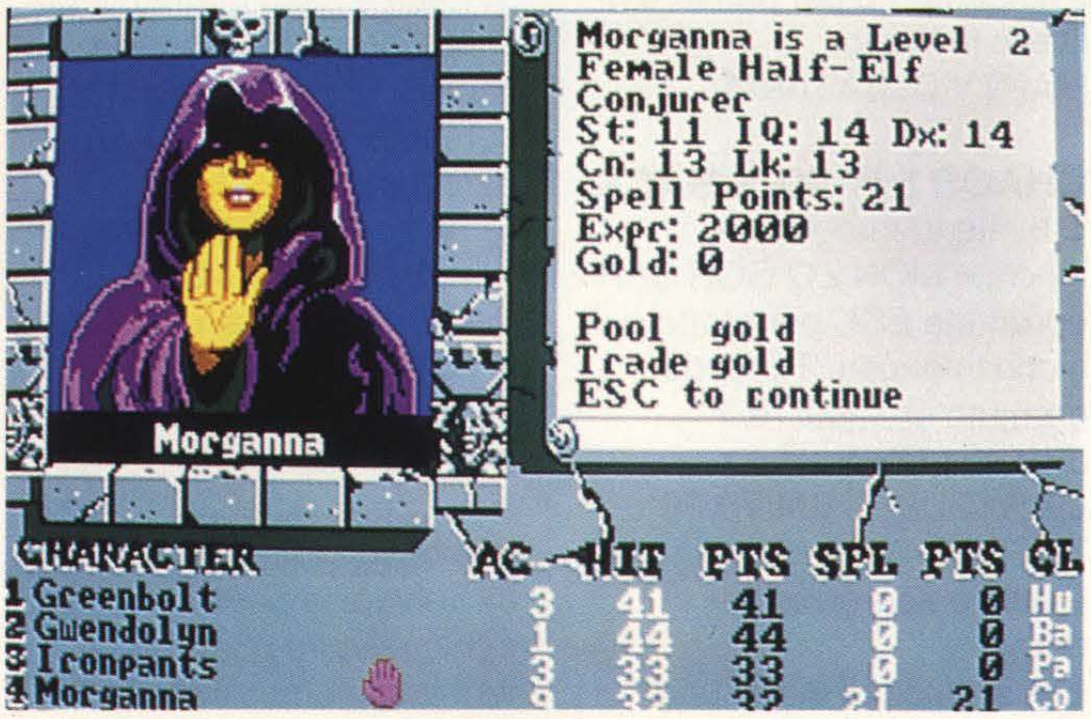
Il programma si rivolge ad un pubblico di appassionati dei giochi di ruolo che si sono già cimentati in simili imprese.

Se avete già risolto THE BARD'S TALE I e II non fatevi scappare quest'ultima fatica della ECA.

Val. Globale: 8









Consigli, trucchi e strategiE

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
Antonio Cosenza (FI), Roberto Sabbatini (RO).

FLIP IT - MAGNOSE (Image Works, per Atari ST):
Premete F1 o F2, rispettivamente se siete Flip It o Magnose, per ottenere acqua infinita.

THE SPY WHO LOVED ME (Domark, per Atari ST):
Iniziato il gioco digitate MISS MONEYPENNY (spaziatura inclusa) per ottenere vite infinite e infiniti Q Credits nel camion degli extra.

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Atari ST):
In qualsiasi istante durante il gioco premete Enter sul tastierino numerico almeno cinque volte e poi F5 un paio di volte; in questo modo la vostra health salirà da 12 a trenta e potrete usare questo cheat tutte le volte che lo vorrete.

THE LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi venti livelli.
1: 0000, 2: 5400, 3: 0101, 4: 3901, 5: 2602, 6: 9902, 7: 4303, 8: 9003, 9: 6904, 10: 3305, 11: 9305, 12: 3406, 13: 0407, 14: 6407, 15: 2008, 16: 7408, 17: 4709, 18: 3810, 19: 0511, 20: 6811.

NIGHTBREED ACTION GAME (Ocean, per Amiga):
Se volete ottenere vite infinite per il "povero" Boone, posizionate le "chiavi" al suolo nella posizione descritta nella foto.

SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS (Readysoft, per tutte le versioni):
L'Astronave necessita parecchio carburante per partire. Per far rifornimento dovete recuperare il formaggio (Old Cheese) che si trova nel frigorifero in cucina (ciò che sta cercando l'alieno perciò), e metterlo nel bidone dell'immondizia che si trova nella sala motori dell'astronave.
Una volta in orbita andate sul ponte e, dopo aver ucciso l'alieno, digitate "X36MZZ4E" utilizzando il tasto # (cancelletto) per digitare i caratteri "virgolette" ("). Esaminate poi lo schermo (EXAMINE SCREEN) per scoprire una lunga lista di destinazioni. Per recarvi su un pianeta digitate "1", "2", ecc..

CASTLE MASTER (Incentive, per tutte le versioni):
Per abbassare il ponte levatoio dovete sparare contro la finestra nera che si trova nell'estremità superiore sinistra dello stesso ponte. Questo si abbasserà; se vi posizionate su di esso e sparate nuovamente alla finestra il ponte si alzerà e sarete catapultati in cima alla chiesa dove ci saranno parecchie cose interessanti da raccogliere!

KING'S QUEST 1 (Sierra, per tutte le versioni):
Il nome dello gnomo famigerato è:
IFNKKVOHGROGHPRM.

FIGHTER BOMBER (Activision, per Amiga):
Se avete problemi nelle missioni che iniziano con i serbatoi di carburante pieni a metà seguite questa procedura. Decollate normalmente e portatevi a pochi piedi d'altezza quindi atterrate assicurandovi di lasciare un tratto di pista libera per il successivo decollo; cliccate sull'icona REARM AND REFUEL e decollate nuovamente sfruttando lo spazio di pista a disposizione. Avrete così i serbatoi completamente pieni e potrete evitarvi il fastidio del rifornimento in volo.

BACK TI THE FUTURE II (IMAGE WORKS, AMIGA)
Nel primo quadro, quando appare DOC, aspettate che alzi le braccia verso di voi e mettete il gioco in pausa. Dopodichè digitate la seguente frase: "DOC Emet Brown MP1X" (spaziature incluse). Togliete la pausa e premete il pulsante "Help". Comparirà sullo schermo un elenco di codici per ottenere tempo illimitato, energia illimitata, ecc.

AUTO DUEL (ORIGIN, AMIGA).
Quando crate il personaggio, dategli come nome "MAD MAX", per avere subito un'automobile senza spendere nulla!
Inoltre, se avete necessariamente bisogno di soldi, recatevi al "Casinò" di Atlantic City e cercate di vincere un bel gruzzoletto. Quindi dirigetevi presso una qualsiasi città dove ci siano un "Weapon Shop" ed un "Arena". Prima andate al Weapon Shop e comprate le seguenti armi: Laser (dalle 20 alle 30 munizioni); Anti-Tank gun (dalle 10 alle 20 munizioni).
Dopo andate all'Arena e scegliete come competizione la "Division 20". Se riuscirete ad uscire vivi, vincerete la bellezza di 400.000 dollari; e la vostra abilità aumenterà di 80 punti. Così potrete scegliere qualsiasi lavoro vi venga proposto!

ALIEN SINDROME (ACE, AMIGA).
Prima di scegliere il personaggio, digitate: 5012034123094 (con i pulsanti della Keyboard principale, non con quelli del tastierino numerico). Cominciate a giocare, prendete il Laser, e premete il pulsante F6 per passare di livello in livello.
MARTY DI CATANIA

CHAOS STRIKES BACK
Trovate un dragone e lanciate MON ZO GOR SAR epremete ESC per mettere il gioco in pausa. Tenendo premuto un tasto ALT digitate LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN togliete la pausa e aggredite il dragone.
Egli si lascierà dietro una FIRESTAFF e il vostro gruppo sarà invincibile.

WING COMMANDER (Origin, per IBM PC):
Eccovi una lista di consigli generali per riuscire a procedere nella lunga serie di missioni proposte.
1) Innanzitutto, anche se non sapete bene l'inglese, parlate SEMPRE con tutti i piloti ed il barista che si incontrano nel locale di ricreazione del Tiger's Claw prima di ogni missione. Essi possono fornire preziose indicazioni su come affrontare il nemico, valutare il nostro compagno di squadra e superare svariate difficoltà. In particolare si verrà a sapere il modo migliore per eliminare le varie corazzate ed i caccia Kilrathi, venendo a conoscenza dei loro "talloni d'Achille".
2) Utilizzate a piacere gli Afterburner per disimpegnarvi durante i combattimenti. Il consumo di carburante dei postbruciatori non è eccessivo (almeno fino al terzo caccia - Raptor) e vi consente di mantenere una riserva sicura per tornare alla base.
3) Quando venite colpiti pesantemente e sentite l'allarme di Eject non catapultatevi fuori dal caccia, ma continuatre a volare portandovi fuori tiro degli avversari. Ricordate che potete abbandonare il caccia una volta sola (ricevendo una medaglia) dopodichè verrete sbattuti fuori dal Tiger's Claw!
4) Risparmiate i missili per gli ultimi combattimenti di una missione (ai NAV 2 o 3) o per le situazioni critiche.
5) Evitate assolutamente gli scontri frontali col nemico, caccia contro caccia, cercando di aggirare i bersagli.
6) Se i nemici vi sembrano troppi, qualsiasi sia la missione affidatavi, tagliate la corda e cercate di scappare al prossimo NAV!!!
7) Dimenticatevi del simulatore al bar; è meglio esercitarsi "dal vivo".
8) Salvate la partita ogniqualvolta porterete a termine una missione!!!

INDY 500

Se siete stanchi di perdere continuamente a questa indiavolata simulazione Electronic Arts eccovi una completa serie di consigli per riuscire a spingere la vettura a 240 mph e terminare il giro di qualificazione con una media di 235 mph.
Il tutto è riferito alla CHEVROLET PENSKE anche se le altre due macchine sono molto simili, eccezion fatta per la LOLA BUICK che richiede un particolare impiego delle marce basse.

CARBURANTE (FUEL)

Per qualificarvi avrete bisogno di 10 galloni in quanto, settando la macchina come segue, aumenterà notevolmente il consumo del motore. Per una gara completa avrete quindi bisogno del serbatoio pieno (le corse a 10 e 30 giri sono per le "femminucce).

ALETTONI (WINGS)

Per qualificarvi posizionate l'alettone posteriore al massimo dell'altezza e quello anteriore appena sotto di una "tacca" in modo da diminuire al massimo la resistenza aerodinamica. Ciò rende la vettura più dura da far sterzare, richiedendo più abilità nelle curve, ma anche decisamente più veloce sui rettilinei. In una gara completa abbassate gli alettoni di 3-5 tacche, mantenendo sempre quello anteriore uno scatto sotto a quello posteriore. Ciò vi conferirà maggior stabilità anche con il serbatoio completamente pieno.

GOMME (RUBBER)

Per la qualificazione impiegate gomme morbide (Soft Tyres) sul lato sinistro della vettura e gomme medie (Medium Tyres) su quello destro. In una gara completa però sarà consigliabile aumentare per entrambi i lati la durezza delle gomme, scegliendo quelle medie per la sinistra e quelle dure (Hard Tyres) per la destra.

STAGGER

Per la qualificazione e la corsa settate, indipendentemente, il valore dello stagger a + 1.00.

PRESSIONE GOMME (PRESSURES)

Al contrario di quanto dicono le istruzioni, la nostra esperienza ci permette di consigliarvi una pressione di gonfiaggio tra 24-28 sia per la qualificazione che per la gara completa. E' tuttavia difficile stabilire esattamente il miglior valore. Vi basti comunque sapere che sopra ai 28 la macchina acquista ulteriore velocità, ma diventa molto difficile da far sterzare, mentre sotto ai 24 si rallenta notevolmente sia nelle curve che sui rettilinei.

URTI (SHOCKS)

Le istruzioni dicono di settare la capacità di assorbimento urti del telaio al minimo possibile, relativamente alla capacità di controllare la vettura. Personalmente riteniamo eccellente posizionare gli SHOCK a due tacche dallo zero (dal valore più in basso cioè). Tuttavia ne soffrirà un poco la parte posteriore della vettura che, nonostante possa perdere meno velocità nelle curve, risulterà particolarmente difficile da controllare: se, cioè, prendete male una curva e dovete sterzare bruscamente, perderete comunque molta velocità.

CURVATURA GOMME (CAMBERS)

Il set-up iniziale è ottimo è va mantenuto tale per mantenere una buona presa di tutte le gomme. Non abbiamo scoperto nessun altro valore: se lo sapete, fatecelo sapere!

MARCE (GEARS)

Impostate il "gear ratio" al valore 10.00 (o al massimo di un pelo sopra o sotto); sulla Lola Buick però settatelo di due punti sotto al 10.00 altrimenti il motore esploderà.

ASSALI ANTI-ROLLIO (ANTI-ROLL BARS)

Impostate per l'anti-roll bar anteriore il valore più rigido e duro e quello posteriore ad un paio di "tacche" dal valore più rigido (non al massimo però!).

TURBOCHARGER

Impostatelo a 9, non si può far altro. Vi fa bruciare galloni su galloni di carburante manco foste a bordo dello Space Shuttle, d'altronde volete vincere o no ?! Se comunque riuscite a posizionarvi alla guida della corsa potete abbassarlo di qualche punto per economizzare di un poco il consumo di benzina.

BANDIERINE GIALLE (YELLOW FLAGS)

Quando si sta guidando in situazione "gialla" attivate il Cruise Control accostate a sinistra e lasciate che la macchina si muova in automatico.
A 90 mph farà da sola un giro di pista, lasciandovi liberi di osservare le altre macchine coinvolte negli incidenti.
Ciò può essere tuttavia molto pericoloso se non siete al comando della gara, ma vi trovate in mezzo al gruppo.

CONSIGLI GENERICI (GENERICATION TRUCCS - AH! AH! AH!)

1) Se ci riuscite usate il mouse per giocare: è il device migliore per riuscire ad impostare e mantenere un buon ritmo di guida.
2) Impostate i livello di dettagli grafici al minimo (low) in modo da ottenere l'update più veloce dello schermo, con pochi particolari che vi possono distogliere dalla gara.
3) Impostate la sensibilità del mouse su Medium perchè..., perchè è meglio!!
4) Fate molta attenzione durante le prime curve dopo una fermata ai box o un'interruzione per bandiera gialla (non a Rimini!).
Le vostre gomme infatti saranno ancora fredde e renderanno la macchina più dura da far sterzare, insieme peso del serbatoio pieno.
State anche attenti, sempre all'uscita dai box, alle macchine in arrivo, sparate a piena velocità.

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

ADVANCED SPACE CRUSADE

GAMES WORKSHOP
LIT. 56.900



LO SCONTRO FINALE PER IL FUTURO DELL'UMANITA'

Nuovo nuovo e fresco di stampa, la nostra copia odora ancora di Chewton Street (dove dimora la Games Workshop anglosassone), arriva l'Advanced Space Crusade, ultima fatica Wargame in fatto di marine dello spazio. Siamo nel 41esimo millennio quando il genere umano è riuscito a spingersi sino ai margini della galassia costruendo un impero di dimensioni stupefacenti. Il tutto viene gestito, amministrato e regolato dall'Adeptus Administrandum, l'organo burocratico cioè che sviluppa e mette in pratica i voleri e le decisioni dell'Imperatore, morto secoli fa, ma mantenuto in vita, spiritualmente, grazie a sofisticate tecnologie. Il "braccio" dell'impero, la forza inarrestabile che ne permette la continua espansione è il corpo degli Space Marines, una possente armata di organismi bionici che è sempre pronta ad intervenire per sventare ogni minaccia ed ogni pericolo per il genere umano. Proprio mentre vi accingete a leggere questa introduzione un minaccioso spettro incombe sull'impero. Si tratta di una razza di superesseri, creatasi da una mente intergalattica, un'entità subliminale che dà il nome di Tyranid Hive Mind a questo nuovo nemico degli Space Marines. I Tyranids sono perciò alle porte della galassia, con un'infinità di astronavi da guerra pronte a scatenare la classica invasione su scala planetaria. Lo scontro è perciò inevitabile.

I "GRUNTS" DELLE STELLE

Gli Space Marines derivano da una mutazione bio-genetico-meccanica di esseri quasi perfetti, rimodellati ad immagine e somiglianza della macchina da guerra per eccellenza. Essi sono in grado di sopportare qualsiasi privazione, stress, fatica fisica e condizioni di vita e sopravvivenza assolutamente impossibili per ogni altro organismo umano. L'Advanced Space Crusade posiziona dunque questa elite di combattenti nell'"universo parallelo" dei Warhammer 40.000 (Space Hulk, Space Marine, Space Crusade, ecc.).

IL TERRENO DI GIOCO

Advanced Space Marine si svolge a bordo dell'ammiraglia dei Tyranids, una specie di metropoli orbitante, realizzata in base alla tecnologia psico-meccanica propria della mente-leader degli alieni. Qui sono dunque penetrati i nostri marine pronti ad affrontare mille e mille insidie che andranno sventate al fine di salvare ancora una volta l'umanità intera.

LA DOTAZIONE BELLICA

All'interno della voluminosa confezione troviamo 21 miniature Citadel (6 warrior Tyranids, 15 scout marine), una grande plancia di gioco, 6 mascherine fustellate che rappresentano gli organi biomeccanici dell'astronave, nonchè una ricca dotazione di tabelle di combattimento e schieramento, marker in plastica, 16 porte, un mazzo di 36 carte, una cinquantina di segnalini vari, due dadi a dodici facce e un corposo manuale di istruzioni. Inutile sottolineare che le stupende miniature in plastica (affiancabili anche da quelle opzionali in metallo) andrebbero colorate per entrare ancor di più nel poliedrico e rutilante scenario del game. Non manca, buon per noi, lo schema esplicativo per colorare in generale le miniature, inserito come sempre nelle fascette laterali della confezione del gioco.

IL COMBATTIMENTO

Come la stragrande maggioranza dei wargames di questo tipo, anche Advanced Space Crusade adotta il sistema di gioco a turni che comprendono: la disposizione delle forze, l'esplorazione della nave, le fasi di combattimento, l'arrivo dei rinforzi nemici ed il loro posizionamento sul tabellone. Il tutto viene sviluppato grazie alle tabelle esplicative accluse al gioco che permettono il classico calcolo delle forze in offesa/difesa a seconda delle varie prestazioni e dei numerosi scontri armati. Si gioca in due o più giocatori, senza necessitare di un "Dungeon Master" di qualsiasi sorta, controllando, com'è ovvio, le due fazioni in causa. Non manca la sezione di regole avanzate che prevedono un ampliamento delle regole di gioco standard, il tutto accluso al manuale di istruzioni.

UN WARGAME PER I "DURI"

Advanced Space Crusade è un classico Wargame che la G.W. consiglia per i maggiori di 14 anni. Quel "maggiori" sta a sottolineare l'indispensabile esperienza maturata in questo genere di giochi che risulta basilare per potersi accostare a questa nuova produzione. Advanced Space Crusade è uno stupendo wargames in grado di regalare ore ed ore di divertimento intelligente a chi predilige questo genere e non si spaventa affatto di fronte ad una notevole complessità di gioco. Da non dimenticare, infine, la ricchissima collezione di miniature disponibili dalla Citadel che possono arricchire ulteriormente l'atmosfera di gioco.

Advanced Space Crusade è disponibile presso: PERGIOCO, MI.



Il negozio PERGIOCO è in via San Prospero 1, Milano.
Vendita per corrispondenza: telefonate ai numeri 02 /874580-874593
dalle 10 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30.

Cadaver

by M. Pizzocaro level 2

Come promesso, il simpatico Massimiliano Pizzocaro di Milano ci invia la seconda parte della soluzione di Cadaver. Ben presto arriveranno le ultime due!

CADAVER - SOLUZIONE DEL SECONDO LIVELLO

1) EXIT North
2) OPEN Chest, COLLECT Shield Shot, Potion. JUMP Onto Alter, OPEN Strong Box (fate attenzione alle fiamme!). USE Fire Shield Potion (raccolta al livello 1). COLLECT Shuriken, Wand (Massacre). EXIT North.
3) USE Shot Shield Potion o USE Shuriken o USE Magic Missile Spell (per uccidere le Pump Creatures). COLLECT Potion (Stamina), EXIT East, South.
4) PULL Lever (quando entrambe le luci sono scure), OPEN Chest, COLLECT Shuriken, READ Books, COLLECT due o tre libri, EXIT North.
5) COLLECT Ashes, SEARCH Altar, COLLECT Urn, Scroll. JUMP UP (per toccare il teschio di Ram). DROP Urn, INSERT Ashes (nell'urna), COLLECT Urn. EXIT North.
6) THROW Book (attenzione! Fatelo solo quando il passaggio tra i due blocchi di pietra si ferma! - Continuate a provarci). DROP i libri rimanenti. PULL Lever, WALK sotto i blocchi di pietra (senza toccarli!). Exit East.
7) PULL Lever. WAIT sino a quando il blocco si trova alla massima altezza. EXIT West, South, West, North.
8) OPEN Casket, Strong Box. INSERT Mind Blast Spell (Power 0) nel Casket. COLLECT Casket, INSERT Casket (nello Strong Box). OPEN Strong Box, Casket. COLLECT Mind Blast Spell (ricaricato). JUMP UP (fino a toccare i due teschi). EXIT South. COLLECT Teleport Stone. EXIT South.
9) COLLECT Coin (velocemente mentre evitate lo slime!). EXIT North, USE Cure Poison Potion (recuperata nel primo livello - usatela solo se lo slime vi ha toccato). PRESS Lever (sinistra, destra, in mezzo, sinistra), PRESS Button, EXIT West, South. HOLD Recharged Mind Blast Spell. EXIT West (uscita di mezzo).
10) FIRE Mind Blast Spell, EXIT West.
11) DRINK Shot Shield Potion, COLLECT Coin, Wand (Sleep Spell). EXIT West.
12) PRESS Button. SEARCH Chair. PULL Switch. PRESS New Button. READ BOOK. EXIT West.
13) PULL Lever, EXIT East, North (scale in alto), South. COLLECT Key. FALL down to Chest. OPEN Chest, COLLECT Gold, Teleport Stone. EXIT South, South, South.
14) EXIT East (uscita in alto - velocemente!!), COLLECT Cleaver, DRINK Barrel. EXIT West, East (uscita in basso). COLLECT Flask (Cure Poison). EXIT West, South, South.
15) JUMP ON Pan (velocemente!! Altrimenti passate dal letto). WAIT fino a quando si alza. OPEN Floating Chest. COLLECT Key, EXIT North, East.
16) HOLD Sleep Spell. FIRE Sleep Spell. EXIT South.
17) JUMP Onto Strongbox (toccate il trofeo). PULL Switch. OPEN Strongbox, COLLECT Gold, EXIT West.
PRESS Button, OPEN Chest. COLLECT le due Bottles, Teleporter.
18) WALK UP, PUSH tutte le 10 Bottles giù dalla piattaforma sul pavimento. COLLECT Key, EXIT North, INSERT Key nel Keyhole. EXIT East.
19) WALK lentamente sotto la piattaforma di legno. COLLECT Key, WALK sulla piattaforma. PULL Chain, ENTER Pit.
20) PULL Lever, ENTER Pit. COLLECT due Keys (velocemente!!). PULL Lever. WALK alla Chain. TOUCH Chain.
21) TOUCH Chain, EXIT West, West, West. THROW Cleaver alla Tortoise. SEARCH Tortoise, OPEN Tortoise, COLLECT Cleaver. INSERT Tortoise SHell Key Into Keyhole. EXIT North, North, East, North. WALK UP (sulle scale), EXIT North, North.
22) INSERT la seconda Gold Key. DRINK Superfast Potion.
23) OPEN Chest, COLLECT Transporter, WALK UP (le scale). EXIT South, South, South (giù dalle scale), South, East. ENTER Room per quattro volte (ignorate i sacchetti per le prime due volte), COLLECT Bag Of Gold (durante la terza e la quarta entrata), EXIT East, East, North, North.
24) FIRE Sleep Spell, EXIT North. COLLECT Final Token, WALK alla fessura del WULF. INSERT i quattro Token, EXIT West.
25) PULL Lever, WAIT fino a quando la piattaforma arriva al culmine in alto. EXIT West.
26) WALK sotto la slime platform. WALK West (lo slime vi seguirà e spingerà il Chest giù dalla piattaforma).
FIRE Dispel Trap Spell sul Chest (dal livello uno). OPEN Chest, COLLECT Coins.
27) EXIT West, KILL Tortoise con il Cleaver. OPEN Tortoise, COLLECT Key, EXIT West.
28) EXIT South, PULL Lever, COLLECT Coin, Shuriken. COLLECT Suicide Potion. THROW Potion alla Bocca (Mouth) o COLLECT Meat. WAIT fino a che la creatura entrerà nella stanza. DROP Meat, PUSH Meat attraverso le sbarre.
29) WALK UP (per le scale). EXIT East, COLLECT Potion, Spell, EXIT East. PULL Lever, EXIT West. FALL al suolo. EXIT East, East.
30) PULL Lever, PUSH Board sopra la Pit. WALK sull'asse (Board). PULL Lever, EXIT North (uscita in alto). COLLECT Key, EXIT East.
31) FIRE Sleep Spell. COLLECT Gems. WALK UP (per le scale). EXIT West, South, South, East.
32) COLLECT Spherical Gem, Spell. FIRE Spell (per aprire i due forzieri). EXIT West, FALL giù (Down).
33) WALK vicino al pilastro. DRINK Strenght Potion. PULL Pillar fino allo scaffale. PUSH Pillar sullo scaffale, COLLECT Key, EXIT West, South.
34) INSERT le tre GEMS nel buco (Hole). DROP Urn, i quattro Teleporter e le due bottiglie verdi di Alcohol. EXIT East.
35) WALK fino a che vi troverete ad una piastrella di distanza dagli spuntoni semoventi. EXIT East.
36) HOLD Key, THROW Key fra le sbarre. TOUCH le sbarre. COLLECT Key. EXIT East.

37) KILL Slime (usate il Massacre o gli Shuriken). EXIT North, East.
38) COLLECT Spike (gli spuntoni), OPEN Chest, COLLECT Cash. PULL il Rack lontano dal muro. COLLECT Key, INSERT Key nel Keyhole (serratura). PULL Chain. EXIT West.
39) OPEN Chest, COLLECT Gauntlet (il guanto). PRESS Button, OPEN Hole, INSERT Spike nell'Hole. EXIT South.
40) JUMP UP (toccate il muro marrone in alto), PUSH Bucket (secchio) posizionandovi sopra. PRESS Button. OPEN il Chest che apparirà. COLLECT Meat, Gold. EXIT East.
41) COLLECT Meat, GIVE le due Meat alla bocca sul muro. COLLECT due bottiglie. EXIT South, West. COLLECT Transporter. INSERT Key nel Keyhole. EXIT East.
42) PULL Lever, PUSH Gem lontano (usate un altro oggetto). COLLECT Gem, EXIT North.
43) COLLECT Poison Potion. THROW Poison Potion alla bocca. COLLECT Gold, EXIT South.
44) EXIT East, WALK UP per la prima rampa di scale. EXIT North, TOUCH Bar (la seconda a partire da destra). COLLECT Wand, Gold. PULL Lever. TOUCH Bar (la seconda da sinistra). EXIT South.
45) PULL Lever, PUSH Board (l'asse) sopra la Pit (in mezzo). PULL Lever (due volte), JUMP sull'asse. PUSH Button, WALK al secondo gradino. EXIT North, DRINK Fire Shield Potion. COLLECT Gem, EXIT South, South, South, South.
46) SALVATE la partita! PUSH Button. WALK sulla piattaforma centrale. COLLECT Gem, WALK sulla piattaforma centrale verso l'estremità a nord. Aspettate che la piattaforma rotante vi si avvicini. WALK su di essa e poi WALK via dalla piattaforma passando attraverso la porta ("Entrance"). EXIT North, East.
47) INSERT le tre Green Gems. WALK giù per le scale. EXIT North.
48) PUSH Button, EXIT West, COLLECT Key, EXIT East. INSERT Key nella Keyhole. EXIT East (su per le scale). EXIT North, West.
49) HOLD Gauntlet, OPEN Strongbox. COLLECT Cash, Shuriken. DROP Gauntlet, EXIT East, North, West.
50) COLLECT Gold, OPEN Strongbox, COLLECT i tre sacchetti. EXIT East.
51) DROP i tre sacchetti, PULL Lever, COLLECT Gold. EXIT East o (dall'ultima stanza) INSERT un sacchetto nel piccolo barilotto rivestito di piombo (ripetete il procedimento). EXIT East, East (ripetete per tre volte).
52) DRINK Shot Shield Potion. EXIT South (seconda porta). COLLECT Key, EXIT North, INSERT Key nella Keyhole. EXIT North (seconda porta).
53) OPEN Chest. COLLECT le due chiavi, GIVE i tre sacchetti alla bocca o... teneteveli! TOUCH il teschio ad ovest, PUSH SKull, HOLD East Teleporter.
54) EXIT West, South, South. WALK via dalla piattaforma semovibile sulla piattaforma centrale. COLLECT Spell. WALK sulla piattaforma centrale verso l'estremità a sud. SALVATE LA PARTITA! WALK sulla piattaforma semovibile, PUSH Button, JUMP East, WALK alla piattaforma centrale a sud. WALK sulla piattaforma semovibile. EXIT North.
55) WALK attraverso il labirinto fino alla stanza che si trova in alto a sinistra (Nord Ovest). FIRE Unlock Spell (per aprire le porte). PULL Lever, COLLECT Gold. UNLOCK Door, WALK attraverso la porta. COLLECT Emerald. NOTA BENE: SE VOLETE TORNARE INDIETRO NEL LABIRINTO VEDETE IL PUNTO N. 59.
56) EXIT West, South, West, West, North, West. COLLECT Urn, i quattro teleporter, EXIT South, West, West, West, North. Drink il rimanente della Stamina Potions. Exit East.
57) DROP Urn sul blocco, Emerald sul blocco, i sei Teleporter nel buco. EXIT East.
58) PULL Lever. WALK nella pozza di sangue. WAIT...
59) EXIT North, East, North, North, West. PULL Lever, DRINK Stamina. EXIT North, North, North, North, East, East, East, East. PULL Lever. (vai al N. 56).

ERRATA CORRIGE:

Se avete sfruttato la precedente soluzione del primo livello, potreste aver sperimentato difficoltà nell'indizio n.31. E' infatti necessario INSERT la chiave coperta dalla ragnatela dentro alla Keyhole. A questo punto dovreste ritornare alla Embalming Room, evitando o uccidendo i ragni. Ora potrete uscire ad East verso il Purificatory, che precedentemente era sigillato.

Cadaver: Level 2 Map

Les Manley in: Search for The King

HOLE IN THE WALL
1) Portatevi dietro alla scrivania di Les, vicino alla sedia
2) OPEN DRAWER
3) TAKE ALL FROM DRAWER (thermos, lunch bag with jar of peanut butter inside)
4) Uscite dalla porta sulla destra.

HALL A
1) Andate vicino alla fontana
2) OPEN THERMOS
3) FILL THERMOS WITH WATER
4) Andate a destra ed uscite

HALL B
1) Uscite subito attraverso la porta a destra

BOSS OFFICE
1) Andate in prossimità del boss, posizionandovi vicino alle chiavi
2) ASK BOSS FOR RAISE
3) Aspettate fino a che il vostro capo non gira la testa per guardare Stella
4) TAKE KEYS
5) Uscite attraverso la porta a sinistra.

HALL B
1) Uscite verso sinistra.

HALL A
1) Portatevi vicino alla porta in alto
2) UNLOCK DOOR
3) OPEN DOOR
4) Uscite attraverso la porta che avete aperto.

EQUIPMENT ROOM
1) Avvicinatevi alla cassetta degli attrezzi (Toolbox)
2) TAKE ALL FROM BOX (reporter's ID)
3) Uscite dalla porta di fronte a voi

HALL A
1) Uscite attraverso la porta a destra.

HALL B
1) Avvicinatevi al pulsante dell'ascensore.
2) PUSH BUTTON
3) Entrate nell'asceensore.

WILL LOBBY
1) Solo per divertirvi, LOOK AT THE DREAM
2) TAKE DREAM
3) Uscite dalla porta
4) OPEN DOOR
5) Uscite in strada

NY BUS STOP
1) Incamminatevi verso destra

OUTSIDE TERMINAL
1) Incamminatevi verso destra

NY STREET
1) Salite le scale fino alla porta
2) KNOCK ON DOOR
3) SHOW ID

PARLOR
1) Avvicinatevi al divano
2) SIT ON SOFA
3) ASK BOBBI FOR SODA
4) SHOW ME SCARF
5) SPILL SODA ON SCARF
6) Scegliete tra SCRAM, VAMOOS o SAYONARA per uscire

NY STREET
1) Incamminatevi verso destra

EMPTY LOT
1) Avvicinatevi alla recinzione
2) CLIMB FENCE
3) Avicinatevi alla corda con i panni stesi
4) TAKE SCARF
5) Avvicinatevi nuovamente alla recinzione, tornando indietro.
6) CLIMB FENCE
7) Andate verso sinistra

NY STREET, OUTSIDE TERMINAL, NY BUS STOP
1) Attraversate tutte e tre le schermate dirigeendovi sempre verso sinistra

EDGE OF TOWN
1) Andate verso sinistra

CIRCUS MAP
1) Portatevi nella zona nera all'estremità sinistra.

TRAILER
1) Avvicinatevi alla porta del rimorchio (trailer)
2) KNOCK ON DOOR
3) ASK BOB FOR A JOB
4) Incamminatevi verso sud, cioè verso di voi.

ELEPHANT AREA
1) Avvicinatevi al badile
2) TAKE SHOVEL
3) DROP SHOVEL
4) Andate verso nord, cioè verso il trailer

TRAILER
1) Andate alla porta del trailer
2) KNOCK ON DOOR
3) ASK BOB FOR A TICKET
4) Tornate indietro verso destra

CIRCUS MAP
1) Andate al carrozzone della zingara (Gypsy's Wagon) che si trova sulla destra.
2) LOOK

GYPSY WAGON
1) Salite le scale del carrozzone

MADAME ZARMOOKSA
1) TALK TO MADAME
2) KISS MADAME
3) TAKE WAX
4) PET LIZARD
5) TAKE CARD
6) EXIT

GYPSY WAGON
1) Incamminatevi verso sinistra, uscendo dallo schermo

CIRCUS MAP
1) Andate alla Strongman Attraction
2) LOOK

LUIGI
1) Andate sul palcoscenico
2) GIVE WAX TO LUIGI
3) TAKE ROSIN
4) Uscite dallo schermo, camminando verso destra o verso sinistra

CIRCUS MAN
1) Andate allo Smallest Man Attraction (nella fila in fondo)
2) LOOK

HELMUT
1) GIVE DREAM TO HELMUT
2) TAKE HELMUT
3) Uscite dallo schermo, camminando in qualsiasi direzione.

CIRCUS MAP
1) Andate al botteghino vicino all'entrata del tendone Big Top
2) LOOK

BIG TOP
1) Andate allo stand dei beveraggi (refreshment booth)
2) TAKE POPOCORN
3) Andate all'entrata del tendone Big Top

LIONS
1) DROP POPCORN
2) Incamminatevi verso destra

TRAPEZE ARTIST
1) GIVE ROSIN TO FRED
2) TAKE CAPE
3) Andate verso sinistra

LIONS
1) Uscite dallo schermo dirigendovi verso il basso a sinistra.

CIRCUS MAP
1) Tornate in città

EDGE OF TOWN
1) Dirigetevi verso destra

NY BUS STOP
1) Avvicinatevi alla cassetta della posta (mailbox)
2) MAIL HELMUT

EDGE OF TOWN
1) Andate verso sinistra

CIRCUS MAP
1) Andate al botteghino presso l'entrata al tendone Big Top
2) LOOK

BIG TOP
1) Salite sulla piattaforma del Test-O-Strenght

ROOM FOR EXPANSION
1) Avvicinatevi alla cassetta della posta (mailbox)
2) OPEN MAILBOX
3) TAKE HELMUT
4) Andatee verso sinistra. (Se siete finiti a destra, in pieno deserto, e non riuscite ad uscirne, leggete la prossima riga).

VIVA LOST MANLEY (Deserto)
1) Andate in qualsiasi direzione fino ad arrivare in uno schermo con la cabina del telefono.
2) ANSWER TELEPHONE
3) DRINK WATER FROM THERMOS
4) Andate in qualsiasi direzione fino ad uscire dal deserto.
5) Una volta arrivati alla ROOM FOR EXPANSION andate verso sinistra

VIVA LES MANLEY
1) Salite la scala a sinistra o a destra

RAMP
1) Seguite semplicemente la corsa

LOBBY
1) Andate dall'impiegato al banco (desk clerk)
2) PAGE MR FABULOUS
3) Uscite dallo schermo verso sinistra in alto

POOL CABANA
1) Andate a sinistra

POOLSIDE
1) Andate alla sedia vuota nella lounge
2) SIT ON CHAIR
3) TALK TO LYLA
4) TAKE GLASSES
5) STAND
6) Andate verso destra

POOLSIDE, POOL CABANA, LOBBY e CLEANER
1) Attraversate tutti questi schermi camminando verso destra

HALL
1) Entrate nell'ascensore
2) PUSH BUTTON

TYPICAL FLOOR
1) Uscite dall'ascensore e poi andate verso destra

TYPICAL ROOM
1) Entrate nella stanza e andate al letto
2) SIT ON BED
3) STAND UP
4) Andate alla porta
5) TAKE SIGN
6) REVERSE SIGN
7) PUT SIGN ON DOOR
8) Uscite dalla stanza fino al Maid's Cart (carrello della cameriera) nella hall
9) Mentre la cameriera (maid) sta facendo il letto, TAKE THE KEY
10) Entrate nella stanza e quindi nel bagno
11) TAKE FLOSS
12) Uscite dalla stanza e poi andate a sinistra

La pagina dell'avventurA

TYPICAL FLOOR
1) Entrate nell'ascensore
2) PUSH BUTTON

SUITE A
1) Uscite dall'ascensore e andate a sinistra

SUITE B
1) Camminate intorno alla vasca dell'idromassaggio (Hot Tub), vicino alla grata (Drain).
2) TIE FLOSS TO HELMUT
3) PUT HELMUT IN THE DRAIN
4) TAKE FLOSS FROM DRAIN
5) Uscite dallo schermo verso destra

SUITE A
1) Andate all'ascensore
2) PUSH BUTTON

HALL
1) Uscite dall'ascensore quindi andate a sinistra

CLEANER
1) Andate alla porta del Dry Cleaners
2) OPEN DOOR
3) Entrate nel Dry Cleaners

SUSIE
1) GIVE RECEIPT TO SUSIE
2) TAKE SUIT
3) EXIT

CLEANER
1) Andate a sinistra

LOBBY
1) Andate in basso a sinistra

VIVA LES MANLEY
1) Andate verso il basso dello schermo
2) HITCHHIKE

KINGDOM GATES
1) Uscite dallo schermo verso sud o east.

KINGDOM MAP
1) Andate al Red's Bar (l'edificio in alto a destra)

RED'S BAR
1) Entrate nella cabina del telefono
2) WEAR SUIT
3) Andate alla porta del bar
4) OPEN DOOR
5) Entrate nel bar

INSIDE RED'S
1) Sul palcoscenico, digitate DANCE

RED'S BAR
1) Uscite dallo schermo verso sud (cioè verso di voi).

KINGDOM MAP
1) Andate all'entrata della Mansion (il cancello ora sarà aperto)
2) Entrate nella mansion

FOYER
1) Andate sulla pelle dell'orso (Bearskin Rug)
2) PUT HELMUT IN BEAR'S MOUTH
3) Andate verso destra

AWARDS ROOM
1) Andate oltre il cordone fino alla chitarra
2) TAKE GUITAR
3) FIX GUITAR WITH FLOSS
4) Andate al microfono nella Thropy Case
5) TAKE MICROPHONE
6) Andate a sinistra

FOYER
1) Andate verso nord nella sala da pranzo (Dining Room)

DINING ROOM
1) Andate al tavolo
2) TAKE BANANA FROM BOWL
3) Andate verso sud

FOYER
1) Salite le scale
2) In cima alle scale andate verso sinistra

THE KING'S BEDROOM
1) Andate nel bureau a destra
2) OPEN BUREAU
3) PUSH BUTTON
4) Andate vicino all'asta (pole)
5) SLIDE DOWN POLE

KITCHEN
1) RELEASE POLE
2) Andate all'estremità destra del Counter
3) OPEN COUNTER
4) Andate dietro al Counter
5) TAKE BREAD
6) MAKE SANDWICH
7) Andate nella porta a destra
8) OPEN DOOR
9) Uscite dalla porta

DYNING ROOM e FOYER
1) Attraversate queste stanze procedendo verso sud (cioè verso di voi)

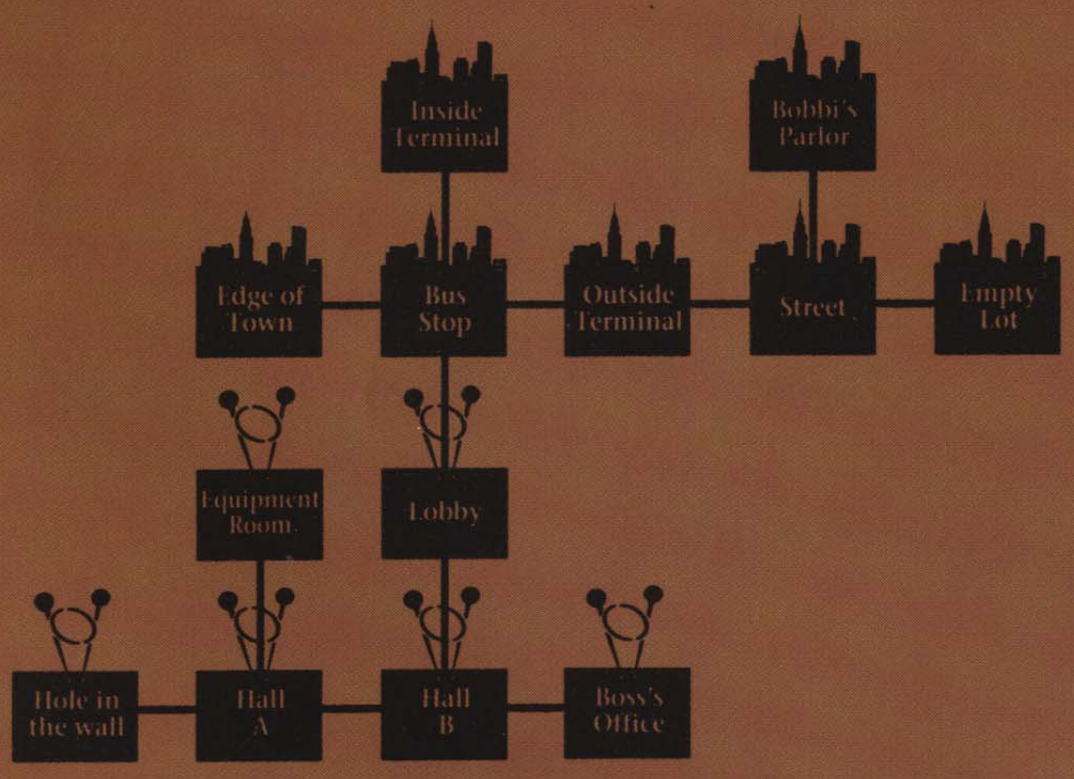
KINGDOM MAP
1) Tornate al Red's Bar

RED'S BAR
1) Avvicinatevi alla porta
2) OPEN DOOR
3) Entrate

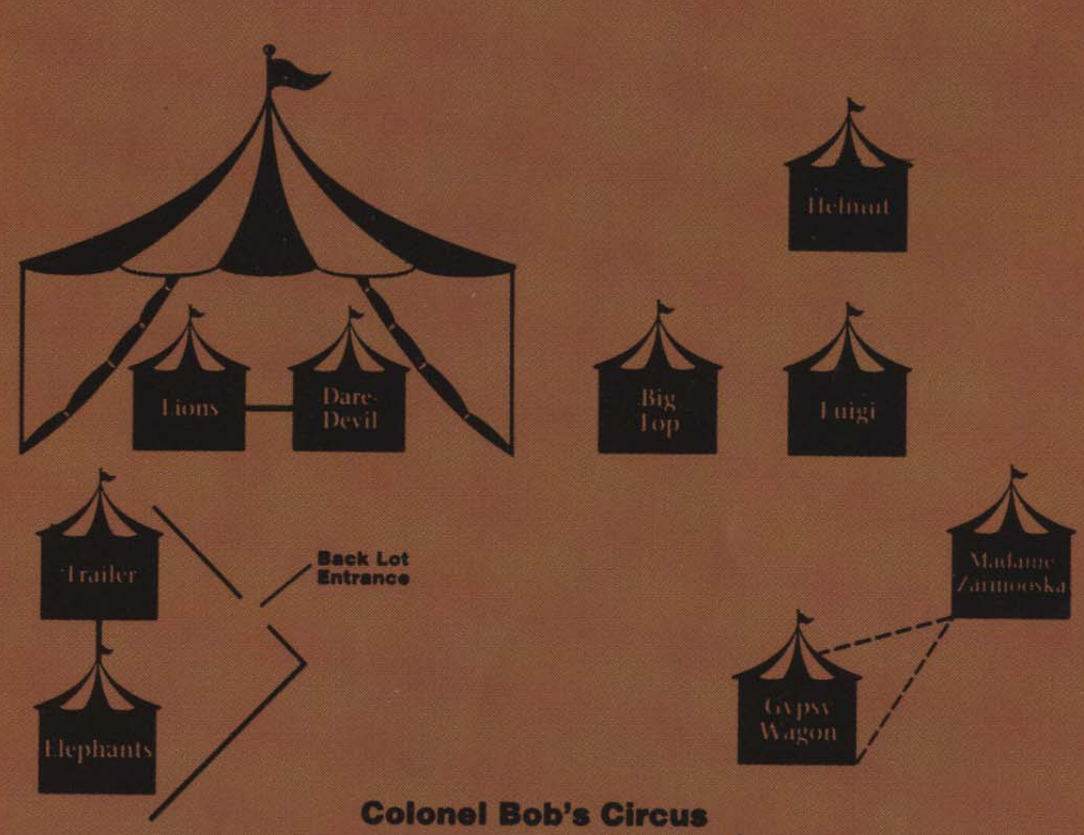
INSIDE RED'S
1) Digitate DANCE
2) Sedetevi e guardate la sequenza animata finale!!!

FINE!!!!
COSA FARE PER TOTALIZZARE QUEI FATIDICI PUNTI IN PIU'?

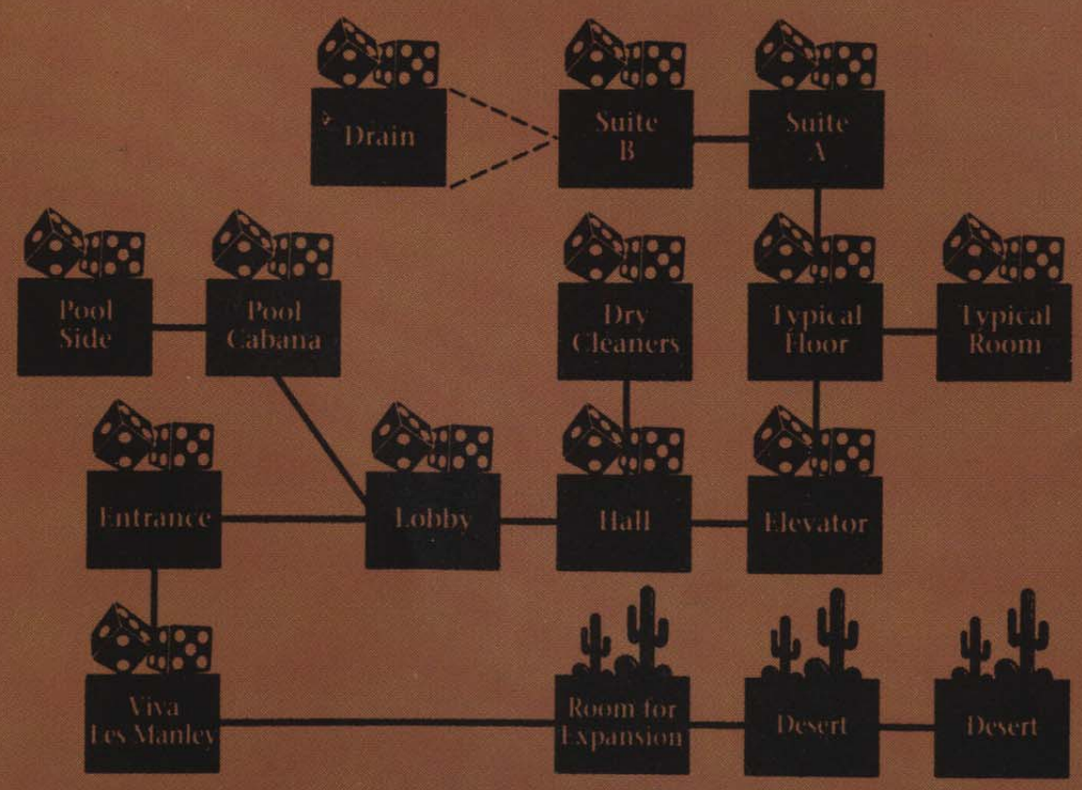
1) Digitate "USE + nome di un oggetto" in qualsiasi momento del gioco.
2) Digitate "WHO IS THE KING?" in qualsiasi momento del gioco.
3) Chiedete il vostro futuro alla zingara (ASK ABOUT FUTURE) per ben cinque volte.
4) Rispondete al telefono (ANSWER PHONE) nel deserto.
5) Chiedete del re (ASK ABOUT THE KING) quando vi trovate nel Dry Cleaners all'hotel di Las Vegas.
6) Digitate "EXCUSE ME" in qualsiasi momento del gioco.



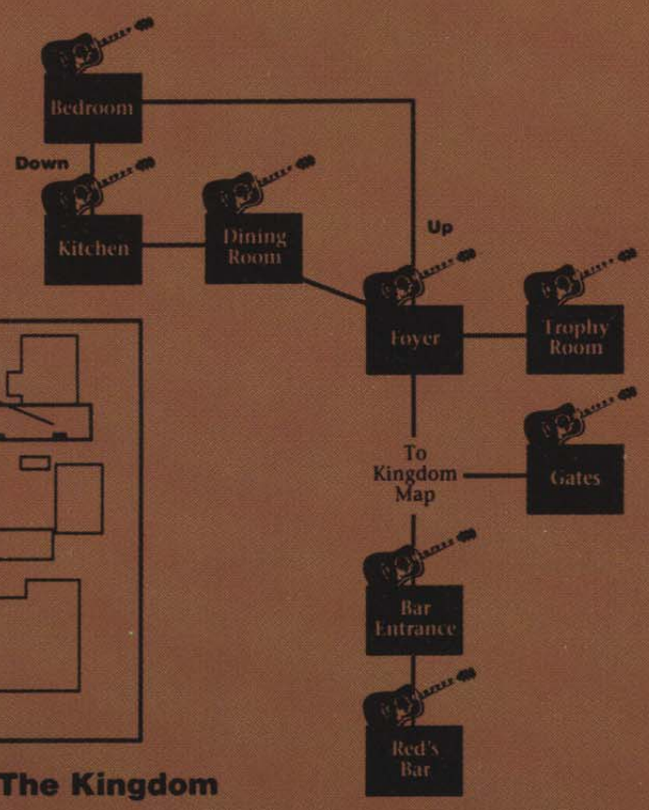
New York



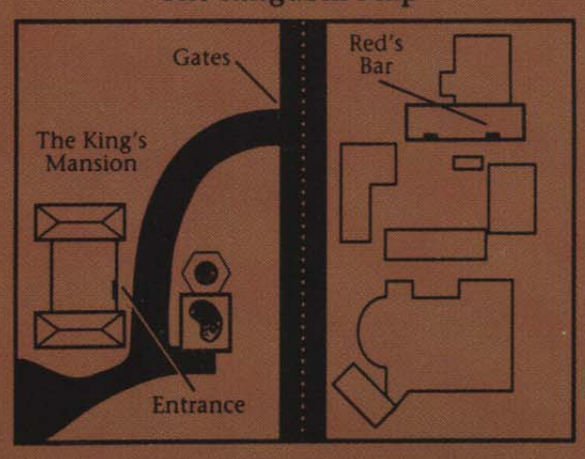
Colonel Bob's Circus



Las Vegas



The Kingdom Map



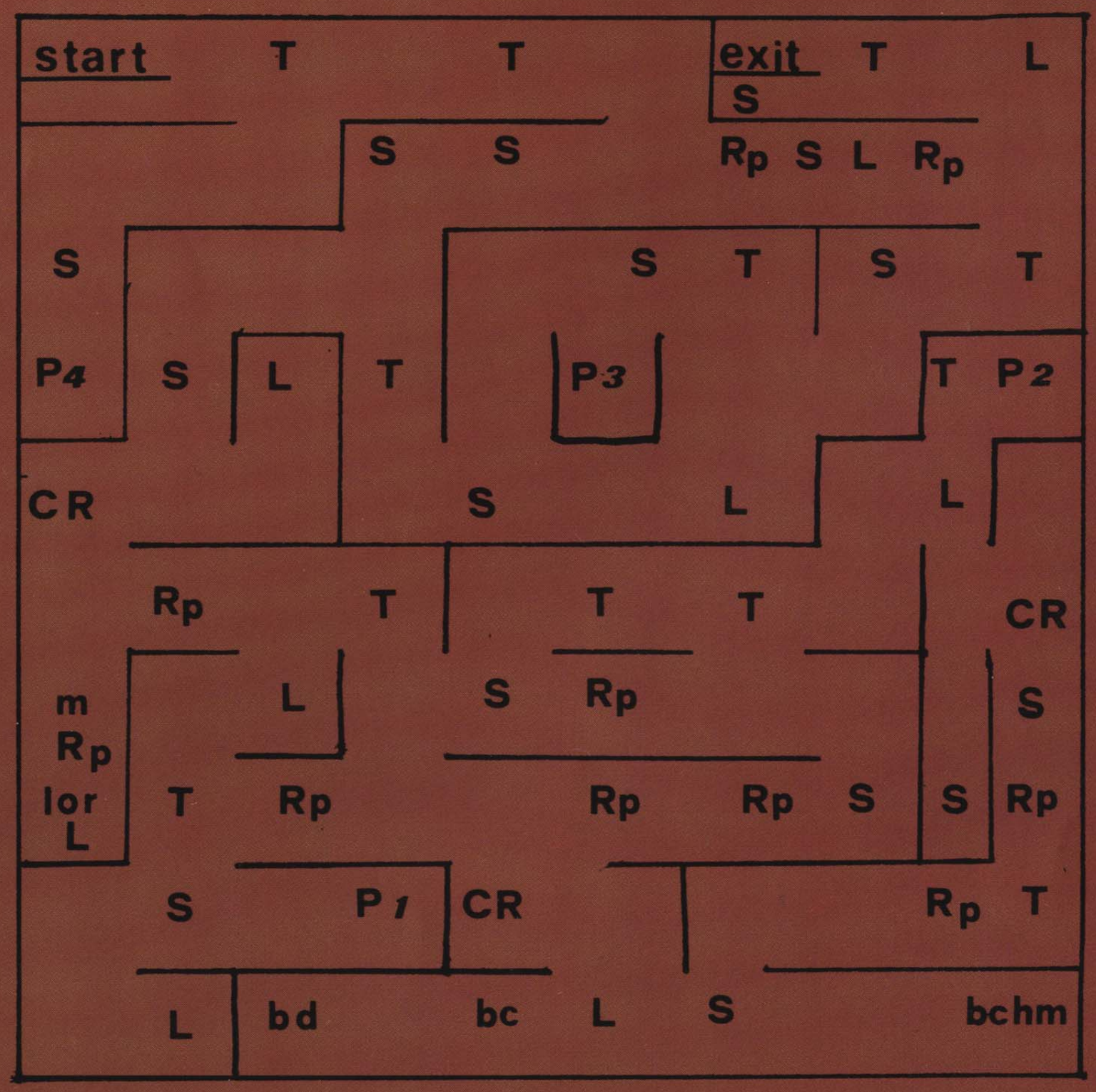
The Kingdom

La pagina dell'avventurA

Nightbreed

by Elisabetta Caminati

All'inizio del gioco vi trovate nell'ufficio dello psicoanalista, il Dottor Decker. Continuate a premere il tasto sinistro del mouse per bypassare le varie affermazioni del medico e ritrovarvi poi sulla strada della mappa di gioco. Il primo posto dove andare è il manicomio (edificio posizionato nell'angolo inferiore destro della piantina). Invece di andarci direttamente, visitate dapprima la stazione di polizia (edificio nell'angolo superiore sinistro) e consegnatevi alla giustizia. In questo modo verrete automaticamente ricoverati all'Asylum. Qui incontrerete un certo Narcisse che vi parlerà di Midian. Ascoltate tutta la storia e quindi recatevi a Midian dove sceglierete l'opzione "Enter Graveyard". Eccovi al cospetto di Peloquin e Kinski. Utilizzando il tasto sinistro del mouse cercate di impostare un ritmo di corsa costante, muovendovi in accordo con le vostre braccia quando si trovano alzate al massimo. Se riuscirete a scappare vi troverete faccia a faccia con Decker e la polizia. Lasciate pure che vi sparino e vi ritroverete all'obitorio (Morgue). Una volta fuggiti arriverete di fronte alla stazione di polizia. Tornate perciò all'Asylum; per fare ciò potete nuovamente sfruttare il trucco di prima, spostandovi al primo bivio e ritornando quindi alla polizia. Dopo l'Asylum tornate a Midian e selezionate l'opzione "Look Around". Apparirà Mask che vi lancerà contro una sfilza di coltelli, abbastanza facili da evitare se seguirete questa sequenza di movimenti: posizionatevi nell'angolo superiore sinistro e scendete, andate in diagonale verso destra, quindi salite, giratevi, tornate giù, ripercorrete la diagonale fino a sinistra e poi su ancora. Cercate di muovervi alla stessa velocità di Mask per rendere ancor più semplice l'operazione per evitare i coltelli.Dopo aver recuperato Lori, vedrete Decker informare la polizia e riapparirete quindi fuori dei cancelli di Midian. Scegliete l'opzione "Enter Midian" ed incontrerete Lylesburg, il capo dei Nightbreed, che vi racconterà la storia di Midian. Il livello sotterraneo di Midian viene realizzato a guisa di labirinto. Sfruttate allora la nostra mappa per orientarvi e muovervi meglio. Andate innanzitutto alla Baphomet's Chamber per farvi battezzare. Nella sezione del crepaccio dovete spostarvi dall'alto al basso in qualsiasi modo possibile, cercando di fare molta attenzione ai pietroni. Dopo aver ricevuto il battesimo dovete localizzare i quattro protettori e condurli alla salvezza. I crepacci ora saranno rovesciati quindi dovrete muovervi dal basso verso l'alto. Una volta liberati i protettori, uno dei Nightbreed vi dirà che Mask ha rapito la povera Lori. Tornate nel labirinto , salvatela e ritrovate la via d'uscita da Midian per completare il gioco.



CAMBIA IDEA SUL TUO COMPUTER!



PER IMPARARE DIVERTENDOTI...

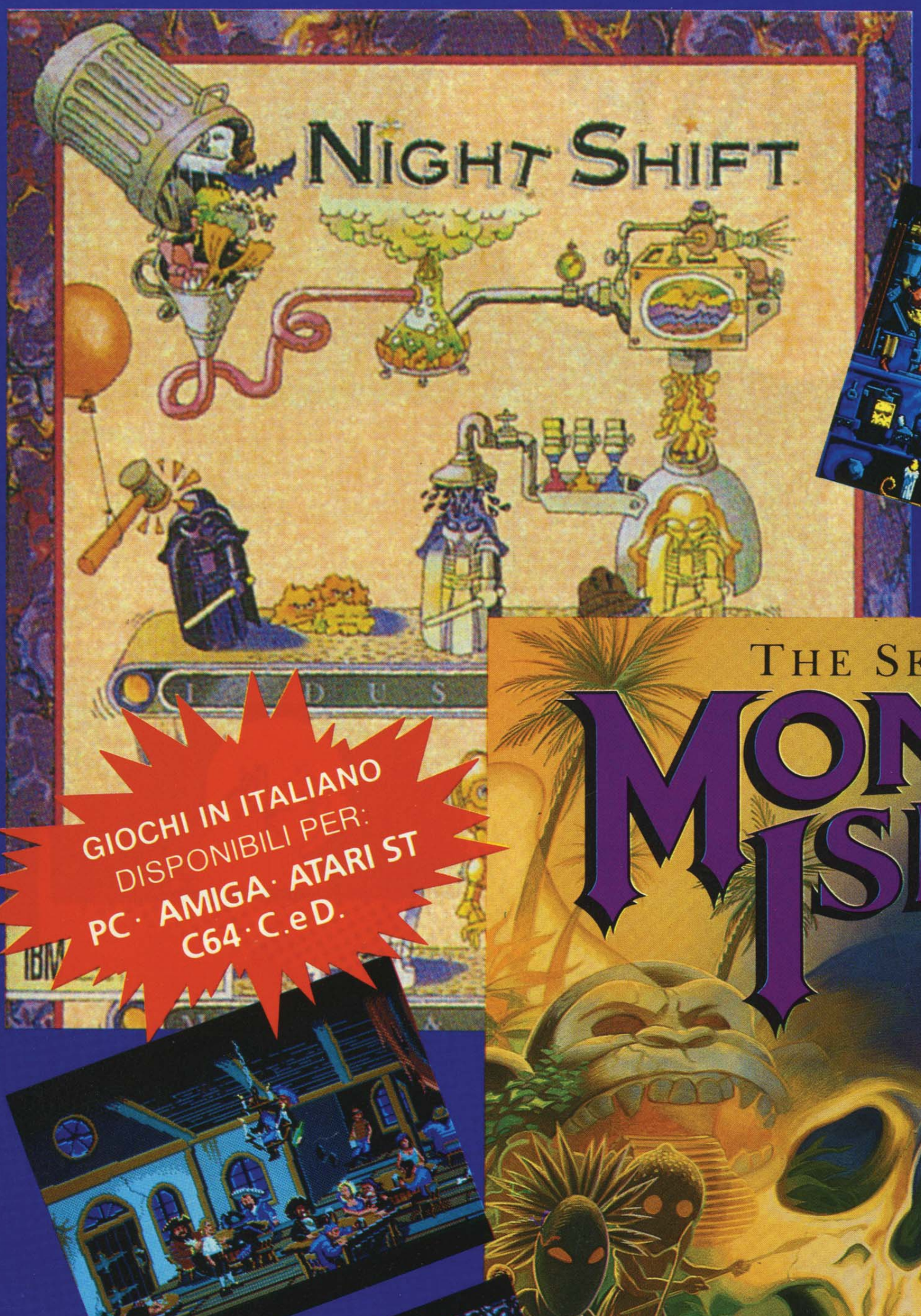
PER DIVERTIRTI IMPARANDO...

EDUCATIVI C.T.O.

C.T.O.

Disponibile per:
PC e AMIGA

LUCASFILM™ GAMES

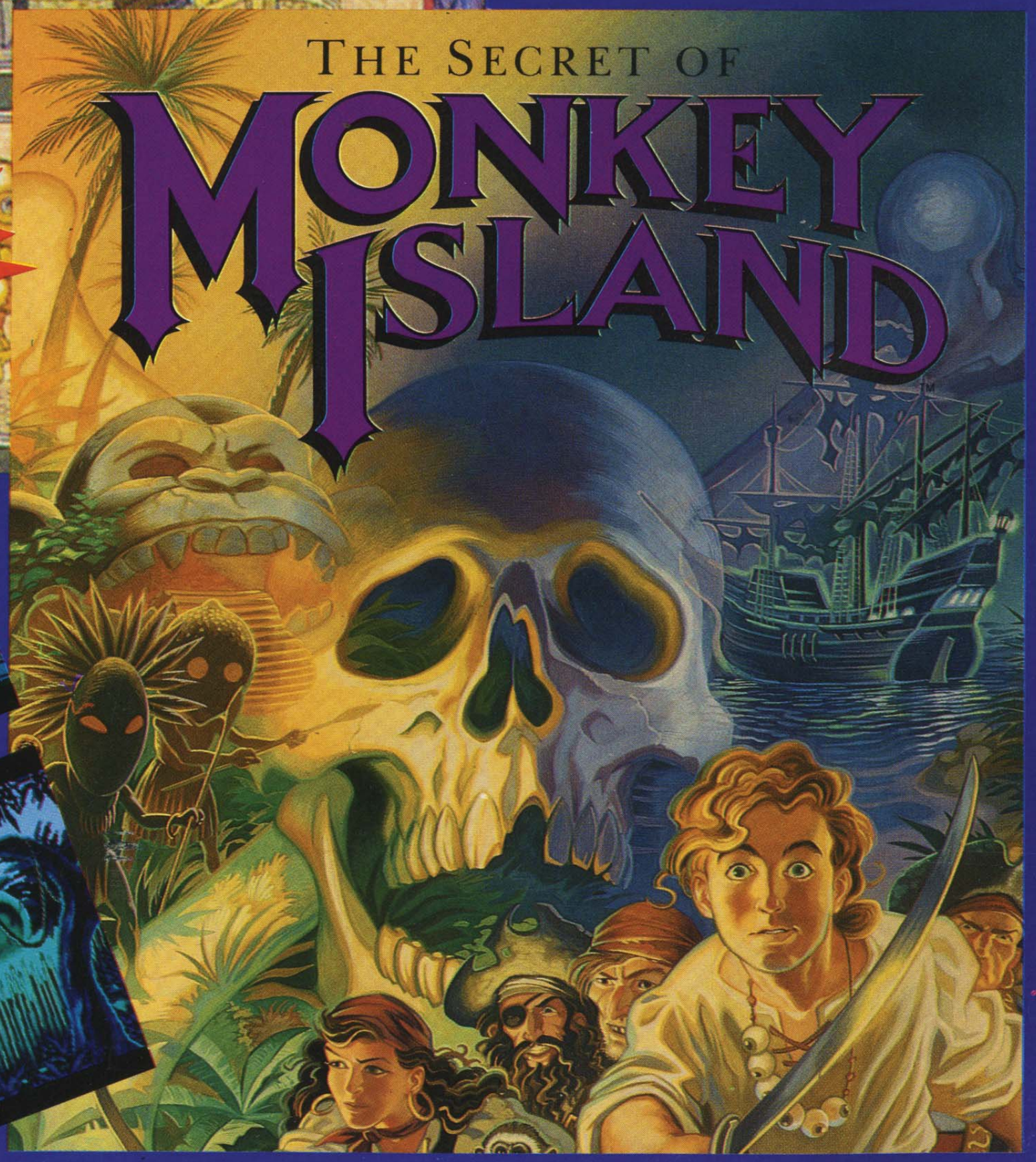






GIOCHI IN ITALIANO
DISPONIBILI PER:
PC · AMIGA · ATARI ST
C64 · C.eD.





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