videogame
& COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 MARZO 1991
ANNO IV N.6
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

WORLD NEWS

HOT MAIL

UTILITY
LA MATEMATICA-IL BOSS
IL DROMEDARIO JO N.3
IL DROMEDARIO JO N.4
AMOS: HYPNOTIC LAND

GAMES
DAMOCLES MISS. DISK 1
DRAGON BREED
TEAM SUZUKI
HORROR ZOMBIES...
PRINCE OF PERSIA
THE FINAL WHISTLE
JUPITER

SIMULATIONS
BLUE MAX
FEUDAL LORDS
KNIGHTS OF THE SKY
RED BARON

NEW RELEASES
BATTLE CHESS
METAL MASTERS
POP UP
SPEEDBALL 2

LA SOLUZIONE DI...
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK PARTE 2
GEISHA

UNIVERSO PARALLELO
STATIS PRO FOOTBALL

CONSIGLI,TRUCCHI E STRATEGIE

ELECTRONIC ARTS RADDOPPIA
IL BIS DI CENTURION

E' arrivato finalmente per tutti i modelli Amiga il celeberrimo CENTURION nato dal papà di DEFENDER OF THE CROWN (Kellyn Beck) sotto l'attenta egida dell'ELECTRONIC ARTS. Vestiamo allora i panni di un giovane e promettente ufficiale dell'esercito dei Cesari, impegnato a far carriera e a portare alla vittoria, campagna dopo campagna, i propri legionari. CENTURION è sviluppato sulla base del sistema interattivo che ha contraddistinto la maggior parte delle produzioni CINEMAWARE, e per questo offre un altissimo grado di immedesimazione al giocatore. Controllato esclusivamente ad icone il programma ci permette di gestire le fasi tattiche, diplomatiche e belliche del gioco, offrendoci anche un paio di dimensioni arcade tra cui spicca la furibonda corsa delle bighe a la BEN HUR. CENTURION sviluppa anche su AMIGA una superba rappresentazione



grafica capace di stupire e soddisfare anche il più esigente videogamer. Sarà facile perciò restare ammaliati dalle flessuose curve della misteriosa Cleopatra e farsi drizzare i capelli in testa alla vista dei possenti elefanti di Pirro. A metà tra il gioco e la simulazione, ecco una stupenda occasione per rivivere un'epopea particolarmente affascinante, nonchè ridisegnarla alla faccia del nostro professore di storia!!!

TUTTA LA MAGIA DEL GOLF PROFESSIONALE A CASA VOSTRA!

Sembra lo slogan pubblicitario di un elettrodomestico, ma si addice particolarmente all'esperienza di gioco offerta dall'imminente conversione del PGA TOUR GOLF sui modelli AMIGA. Realizzato dall'ELECTRONIC ARTS statunitense il programma sviluppa una sofisticata simulazione sportiva che si basa su osservazioni e descrizioni statistiche di ogni singolo aspetto del golf reale. Giocare a golf sui green pixellati EA è un'esperienza indimenticabile anche per chi non sa distinguere una 7 Iron da un Caddy. L'impostazione grafica, il commento sonoro, il sistema di gestione via mouse, è tutto da YEP! Prestissimo in Italia!



LUCASFILM GAMES™

NIGHT SHIFT





INDUSTRIAL

ECCO LA CARRIERA
CHE AVETE SEMPRE SOGNATO!



* PC, XT, AT, PS/2™, TANDY® EGA & VGA: 512K RAM. MCGA & TANDY 16-Color: 640K RAM. Joystick recommended. Supports AdLib™ and SOUNDBLASTER™ sound cards. 5.25" disks enclosed.

MIGHT & LOGIC

LUCASFILM™

GIOCO
IN ITALIANO

DISPONIBILE PER:
PC · AMIGA · ATARI ST
C64 · C.e D. · AMSTRAD

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, Paolo Logli - **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%

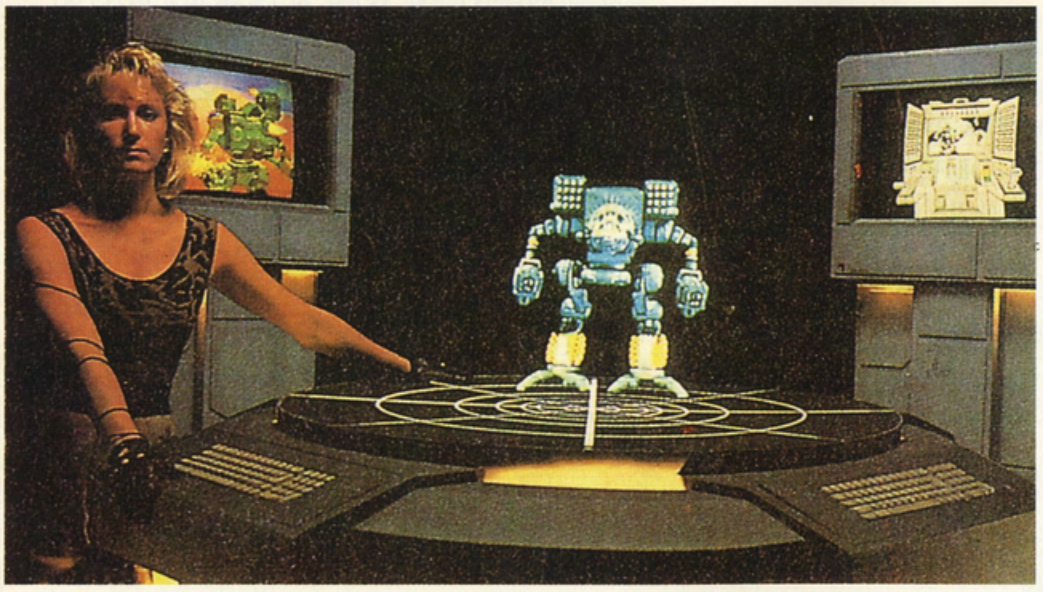
ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91

La INTERPLAY PRODUCTIONS quella che lavora fianco a fianco della ELECTRONIC ARTS) ha annunciato l'imminente pubblicazione di LEXI-CROSS, il quiz del 21esimo secolo senza precedenti! Si tratta di un interessante serie di puzzle mnemonico-strategici che copre praticamente tutto lo scibile "trivia" dei vari Paroliamo, L'Impiccato, La Ruota Della Fortuna, Scarabeo, ecc. Animato e realizzato superbamente a livello visivo, LEXI-CROSS presenta oltre 600 sfide diverse qui potrà partecipare un numero illimitato di giocatori, amministrando differenti livelli di difficoltà. LEXI-CROSS sarà inizialmente disponibile solo in versione IBM entro il prossimo mese.

GUNSHIP 2000 sta per far esplodere i nostri monitor! La MICROPROSE è infatti sul punto di commercializzare la sua nuova e sofisticatissima versione dell'unica, vera ed entusiasmante simulazione di chopper da guerra che avrà sempre ecome protagonista l'attualissimo AH-64 APACHE. Le novità di maggior rilievo di GUNSHIP 2000 rispondono alla presenza di una nuova interfaccia di controllo che permette di gestire ben cinque squadriglie di elicotteri da guerra, sposando tatticamente alla superiorità bellica dell'Apache la copertura strategica di "gingilli" come il Blackhawk e lo Huey Cobra. Si moltiplica allora il divertimento, l'interazione e, ahimè, la consultazione di un corposissimo manuale che dovrebbe aggirarsi sulle 200 pagine. Grafica mozzafiato (inizialmente per la sola versione IBM PC), accompagnamento sonoro da film e moltissimo sangue e sudore ci aspettano in questa nuova "apocalypse" del futuro.

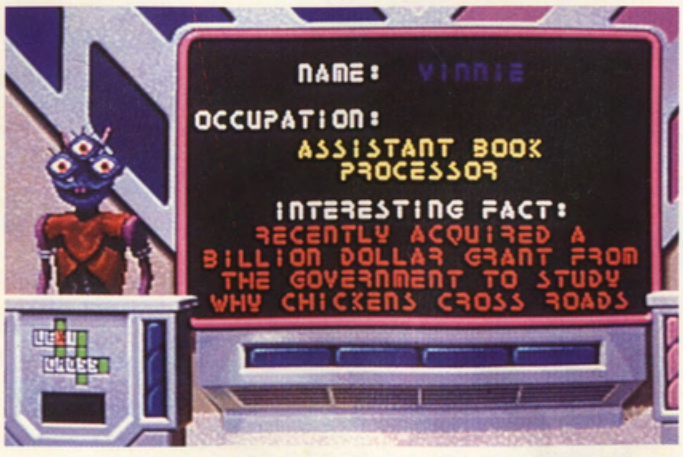
KURT RUSSEL ed altre celebrità della celluloide hanno partecipato all'inaugurazione del primo Interactive Computer Game Center a Chicago. Per l'occasione si è potuto giocare ad una strabiliante e sofisticatissima versione computerizzata dei celeberrimi Battletech, sviluppata su una specie di console-plancia olografica molto simile a quella su cui C3PO e Chewbacca giocavano a scacchi in Star Wars. I monitor che supportano le schermate tattiche del gioco, mentre due proiezioni olografiche alla volta si affrontano nell'"arena" si sono avvalsi di una risoluzione di 320x200 a 64.000 colori, sfruttando i 34.5 Megabyte di memoria relativi alle console di ciascun giocatore. 100 controlli di gioco, sviluppati su ognuna delle ventisei console "arcade" sono stati inseriti in uno speciale alloggiamento vibrante che ha permesso la massima immedesimazione ed un incredibile livello di realismo. Il sistema base di questo rivoluzionario arcade si aggira sui 600.000 dollari e, com'è facile intuire, rimarrà allo stadio di prototipo. Forse che i console-dipendenti in ascolto non posseggano tanto denaro? Strano, visto che c'è gente che si permette il lusso di pagare oltre 90.000 una cartuccia gioco, quando su Amiga e Atari ne costa la metà!!!



Costa un po' troppo, ma é la nuova console Sega!



Lexi-Cross: il quizzone firmato EA



Un domandone da un milione su Lexi-Cross!

LUCASFILM GAMES

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

GIOCO IN ITALIANO

DISPONIBILE PER:

AMIGA · PC

ATARI ST









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

Risposte ai lettori - Hot mail

Illustre redazione, chi vi scrive è un fanatico di avventure, giochi di ruolo ecc. ecc., e vi confesso che senza il vostro aiuto ne avrei risolte ben poche. Vorrei complimentarmi con Mirko che è riuscito a risolvere Chaos Strikes Back. la mappa apparsa sui numeri di VG&CW è perfetta ma nonostante questo io non sono riuscito a trovare la skeleton Key il GIGGLEr del livello 4 ROS non ne era in possesso o almeno io non l'ho trovata. Questa chiave ' fondamentale per proseguire nel gioco? Sono arrivato al livello D.D.D. ho trovato tutte le chiavi tranne la RUBY KEY che apre la via di DAIN. Per favore sapreste dirmi dove si trovano queste due chiavi? Come faccio ad arrivare al livello CORBUM visto che le porte non hanno serrature e i passaggi sono sigillati da dei campi di forza che ne impediscono l'uso?
Sempre a livello D.D.D. c'è un corridoio rotante è possibile bloccarlo ed aprire la grata con il pulsante? Infine sempre in questo livello c'è una botola prima che inizi ail corridoio che conduce alla porta di ROS (almeno credo) è possibile attraversarla e come? Per cortesia sapreste aiutarmi?
Terminando rinnovo i complimenti per la vostra interessantissima rivista e vi invio moltissimi ringraziamenti, sperando in una vostra risposta nella porta della vostra meravigliosa rivista.
P.S. continuate così con le soluzioni, le mappe ecc. ecc.
SERGIO TORINO

Caro Sergio,
ti ringrazio deo complimenti e ricorda che cercheremo di aiutarti a risolvere altre avventure pubblicando le soluzioni che ci arriveranno dai lettori e spero anche da te.
Dunque, veniamo ai tuoi dubbi.
Dubbio 1 : la skeleton Key non è indispensabile. (collega, aprendo un muro, le quattro vie). Ad ogni modo la chiave è posseduta da un giggler.
Dubbio 2: la Ruby key è nascosta in un forziere chiuso in una stanza chiusa da un muro finto che si apre usando la chiave che vedi posata nella nicchia della colonna della stanza dove c'è il "THE BRIDGE".
Dubbio 3: al livello Corburn si arriva separatamente per ogni via. Da quale via (ku, Ros, Drain o Neta) hai raggiunto oò livello CORBUM? Fammi sapere grazie.
Dubbi 4 e 5: qui le cose si fanno in pò confuse; dovresti essere più dettagliato. Comunque prova a rileggere le risposte della HOT Mail di qualche numero fa e troverai consigli per chiudere la botola che conduce alla via di ROS.
spero si esserti stato utile.
ciao MIRKO.

Gentile redazione, chi vi scrive è un possessore di un IBM PC compatibile con scheda Vga e sono inoltre in possesso della scheda musicale Sound Blaster, grazie alla recensione pubblicata nella primavera '90. A questo proposito vorrei chiedervi se l'eventuale assistenza tecnica viene gestita dal negozio Megabyte (tramite il quale ho acquistato la scheda) oppure se bisogna spedire la cartolina allegata alla confezione con destinazione extraeuropea!!!) Ecco i miei quesiti:
1)Siccome i programmi originali costano parecchio sono solito ad acquistare i suddetti tramite colletta alla quale partecipano diversi miei amici. Ovviamente, dopo aver ricevuto il pacco, il programma o gioco viene duplicato in modo tale che ognuno di noi ne possegga una copia: è questo un atto di pirateria?
2)Tempo fa ero possessore di un Commodore 64. Vorrei sapere se le cassette o i dischetti che compravo nelle edicole e che contenevano giochi famodi ai quali veniva sono cambiato il nome costituivano pirateria.
3)Nella confezione della Sound blaster è allegato un opuscolo sul quale sono riportate le ultime novità per questa scheda. Il Sequencer Plus, che viene nominato in questo stampato, è già disponibile al Visual Composer?
4)A colui chi si sta occupando di risolvere l'avventura "La quete de l'oiseau du temp" posso dire solo una cosa :"Datti una mossa!!!".
5)A quando un aumento del numero di pagine?
6)La parte vendo scambio che "completava" il giornale si è forse persa nei meandri della biblioteca di Venezia?
7)Possiedo i giochi Budokan e Indianapolis 500, ma lo confesso, non originali (non ho il manuale). Siccome da quando ho installato la music-card Budokan non parte più (lo schermo rimane vuoto), Indianapolis supporta solo la musica dell'altoparlante del computer (non sfruttando la scheda musicale) e Ghostbuster (originale) si blocca quando il quadro o la segretaria parlano (voce digitalizzata), vorrei solo sapere se è colpa della scheda, o del computer (Amstrad 2086/30) o del fatto che quando si possiede una scheda del genere sia necessario digitare un'evantuale parola chiave contenuta nel manuale dopo aver digitato il nome del gioco.
8)Vorrei contestare 2 risposte che avete dato nella posta: non è vero che non esistono programmi per creare avventure su PC: si chiama Adventure!! Non è vero (o almeno non sempre) che i giochi su PC vengono programmati dopo essere stati realizzati su altri elaboratori in quanto....essi vengono programmati con tecniche diverse (ultimamente alcuni giochi sono pubblicati prima su PC e poi su Amiga). In risposta ad un lettore che aveva scritto parecchio tempo fa posso dire che 688 Attack Sub non è stato programmato in assembler o con linguaggi analoghi (come dicevate voi) ma bensì in semplice C.
Vi ringrazio e vi saluto
BY PAOLO TERRUGGIA ALESSANDRIA
P.S.: perchè non proponete a Italia 1 di fare un programma sui videogiochi: sarebbe un'idea geniale in quanto per ora non ne esistono (a parte un vano tentativo consoliano). Ciao!!!
Vi avevo scritto precedentemente in quanto mi lamentavo del fatto che nelle edicole di Casale M. non era presente la rivista. Ora invece vi ringrazio in quanto arriva in tutte e.. puntualmente!!Bye Bye

Caro Paolo,
l'assistenza per la scheda Sound Blaster viene evidentemente effettuata o presso la Megabyte o comunque presso un qualsiasi laboratorio qualificato che sarà senza dubbio in grado di ripararla. Spero comunque che non sii sia ancora rotta (sarebbee davvero strano: l'ahi presa a martellate?!) perchè dal tono del tuo quesito traspare una certa disperazione!
1) Non è un atto di pirateria, ma bensì un atto di legittima, saggia mministrazione dei propri soldini che, a meno che tu non sia un nipote di Rockfeller, non basterebbero certo a permetterti l'acquisto di ogni programma originale che viene pubblicato. Il tutto comunque si deve fermare alla cerchia dei tuoi amici; se qualcuno di loro o tu stesso dovessi distribuire tranquillamente le copie dell'originale a destra e a manca diverresti un bel "Barba Nera" a tutti gli effetti! Del resto perchè regalare una copia a qualcuno che non ha contribuito all'acquisto dell'originale? E che, siamo stupidi?!
2) CERRRRTTTTOOOOOOOO! E di pirateria pesantissima si tratta!
3) Sì e lo puoi trovare insieme a tantissimi altri prodotti originali e regolarmente distribuiti nel nostro paese, presso la SOUNDWARE di Casciago (Tel. 0332/228050). Ti consiglio ti telefonare a questa ditta e di farti inviare il ricco e completo catalogo con tutti i prezzi, le descrizioni e la disponibilità del materiale.
4) SISSIGNORE!!!!!!
5) Presto, presto, abbi fede!
6) Quella particolare porzione della rivista si è piuttosto persa nei meandri della pirateria, nel senso che il 99% delle inserzioni rispondevano ad annunci fasulli o di gente che pretendeva di vendere liberamente programmi scopiazzati e sprotetti. Visto che ci mancavano i mezzi per verificare l'esattezza e l'onestà degli annunci abbiamo preferito abolirli. E' stata comunque tutta colpa dei lettori poco onesti e dei pirati. Copiare software porta anche a questi fastidiosi inconvenienti!
7) Dunque, dunque, non dovrebbe essere un problema della scheda, visto che Budokan e Indianapolis 500 non sono in grado di selezionare autonomamente il tipo di device musicale presente nel computer. Se prometti di pentirti ti diremo come caricare esattamente. Per Indy 500 digita INDY/A (dove A sta per Ad Lib) e fai lo stesso per Budokan, aggiungendo sempre il suffisso /A al nome del programma da caricare. Per Ghostbuster è senza dubbio un problema di caricamento o di compatibilità con il tuo computer (si sa, gli Amstrad sono delle macchine mooooolto strane!). Prova a farti sostituire il gioco.
8) Lo sapevamo anche noi, ma Adventure non è mai stato reegolarmente importato nè venduto in Italia, quindi perchè consigliare i lettori ad un acquisto fasullo?
Per quanto riguarda la stesura di programmi prima su PC poi su Amiga e viceversa è un po' come la storia dell'uovo e della gallina. Come giustamente affermi alcuni nascono prima su un computer e poi sull'altro e viceversa. Cercando di generalizzare diremo che il 90% degli arcade nasce prima su Atari ed Amiga (se non addirittura su CBM64) mentre la maggior parte delle simulazioni fa la sua prima comparsa sugli IBM. Un pizzico di Assembler comunque c'è in 688!
9) Di fare una rivista di videogame proprio non se ne parla, almeno per il momento. Tali e tante sono state le impreparazioni, le figuracce e l'immaturità delle strutture specifiche in cui sono incappati alcuni nostri incauti "concorrenti" (della serie: se non vado in tivvvù e mi faccio vedere da mammà sto male!!), da farci desistere dall'idea. Quando i tempi saranno maturi e la gente che fa televisione riuscirà a distinguere Pac Man da una lavastoviglie, allora VG&CW andrà in TV!
10) In ultima analisi, se tu, come tutti gli altri lettori che faticano a trovare la nostra rivista, continuerai a comunicarci dettagliatamente i problemi relativi a questo inconveniente (nome delle edicole che non la conoscono, ecc.), VG&CW potrà arrivare anche nella più sperduta malga del Trentino Alto Adige. Ciao!

Gentile redazione di VG&CW, mi chiamo Paolo e vi scrivo da Livorno. Ho 18 anni e posseggo un CBM64 da molto tempo e ne sono pienamente soddisfatto. Questa è la mia seconda lettera che vi scrivo e, siccome della prima ne sono rimasto soddisfatto, vi prego "ardentemente" di rispondere a queste mie domande.
1) Io sono un "baskettaro" è meglio Lakers vs Celtics EA oppure TVS Basketball Cinemaware? A quando l'uscita sul 64 di quest'ultimo?
2) Quando aumenterete lo spazio dedicato alle World News?
3) Quali sono secondo voi le migliori tre Software House per qualità, varietà ed originalità dei programmi proposti?
4) Io mi chiedo e, a tal proposito chiedo anche la vostra opinione, se è giusto che si pubblichino, di certi giochi che sui 16 bit sono una favola (Op.Thunderbolt, Double Dragon, Kick Off 1e2), versioni che sugli 8 bit sono semplicemente assurde; non sarebbe meglio, invece, anche nell'interesse delle software house per la loro immagine, evitare queste conversioni anche per evitare di acquistare autentici bidoni, come ad esempio Op Thunderbolt, gioco che su Amiga ed ST è splendido ma che sul mio povero 64 non raggiunge il tre come valore globale?
5) Secondo voi, è possibile che certe software house pur di immettere sul mercato certi prodotti, ne immetteranno di certi incompleti, brutti e di qualità scadente: non sarebbe più semplice aspettare un po' di più per prdurre prodotti più competitivi?
6) Nella ultima mia lettera dicevate che non avreste mai abbandonato il Commodore 64: bene, come mai, allora, nei numeri 23,24,1 e 2 (scrivo a voi mentre leggo il 2) si poteva contare solo una (dico una!!) recensione per il 64, tra l'altro confinata nello spazio New Releases? Non dite che di giochi ce ne erano pochi (perchè allora scrivete sotto i titoli che oltre alle versioni provate (solo il 16 bit) ci sono versioni per CBM64/128? Ogni tanto potreste provarne qualcuna su quel computer, no?), visto che altre riviste del settore erano piene di giochi, alcuni dei quali erano davvero stupendi!
Spero che giustificherete questa vostra "condotta", anche perchè spero che non diventerete una

rivista unicamente a 16bit, come purtroppo state facendo; è dai tempi del mensile che vi seguo e spero che, dopo un passato equamente diviso fra 8 e 16 bit, ritornerete quelli di una volta (specialmente per noi sessantaquattristi). Rinnovo i complimenti alla vs/rivista, che per qualità delle foto ed obiettività delle recensioni reputo (da molti anni) la migliore del settore e spero che esaudirete le mie richieste.
Mi scuso per essermi dilungato troppo ma dovevo scrivervi queste ultime cose. Cordiali saluti.
PAOLO LORENZI LIVORNO
P.S. quanto farete vedere al pubblico chi sta dietro alle recensioni?

Caro Paolo il Baskettaro, visto che sei molto soddisfatto, ti rispondiamo per soddisfarti ulteriormente!
1) E' senza dubbio meglio TVS Cinemaware per un semplice motivo: Lakers VS Celtics non verrà mai importato in Europa perchè la stessa EA americana ha avuto serissimi problemi di acquisizione della licenza (dagli sponsor delle due squadre) ed il gioco è finito al macero ancor prima di arrivare nei negozi! Per il momento tuttavia non si parla ancora della conversione di TVS Cinemaware per CBM64 e, se vuoi un consiglio, ti converrà cambiare computer perchè sarà molto difficile vederla nei negozi!
2) Presto ed aumenterà come tutte le altre porzioni della rivista.
3) Domanda da un milione di dollari! E' difficile stabilire una classifica permanente in quanto, senza alcun preavviso e possibilità di previsione, spesso escono sempre dei veri best seller anche da software house di poco conto che fino a l'altro ieri erano conosciute a malapena con giocacci orrendi (un esempio? Il Kick Off della Anco, il Dungeon Master Mirrorsoft, gli Uninvited, Shadowgate e Deja Vu della Mindscape, ecc.). Ci proviamo comunque: al primo posto l'Electronic Arts, al secondo la Cinemaware, al terzo ad exequo Microprose e Sierra.
4) Vedi caro Paolo, la tua considerazione è una delle più intelligenti e sagaci espresse a riguardo delle sporche operazioni commerciali che pressochè tutte le software house mettono in atto per aumentare i propri introiti. Se un gioco nasce sui sedici bit è inutile convertirlo su un Commodore 64 o su uno Spectrum perchè non potrà mai essere lo stesso. In questo modo nessuno comprerebbe più Amiga, Atari ST ed IBM perchè con un terzo della spesa potrebbe avere comunque gli stessi giochi, no?! Purtroppo però tanta è la tentazione ad acquistare per il proprio 8 bit quel-gioco-che-è-tanto-bello-sull'Amiga-di-mio-cugino che moltissima gente cade "in disgrazia" spendendo male i propri soldi. Proprio ieri ho ricevuto una telefonata di un ragazzo che mi chiedeva se mai potrà creare sul CBM64 una schermata grafica identica a quelle di un Amiga: ma si può?!?! Vedete a cosa porta "bere" indiscriminatamente gli slogan e le promesse pubblicitarie di produttori, importatori e, non per ultimi, giornalisti senza scrupoli e corrotti?! Cercate di meditare gente, e meditate tantissimo: la testa ce l'avete tutti e qualche volta la si può usare anche per pensare, capire e riconoscere le limitazioni del proprio computer, nonchè optare per le giuste scelte, magari appoggiate da chi la carta stampata sa scriverla onestamente, senza peli sulla lingua e con cognizione di causa!
5) E' verissimo e possibile visto che di schifezze pubblicate in tutta fretta ce ne sono parecchie!!!! Il denaro farà la felicità dei game designer, ma non certo dei videogamer!
6) Mea Culpa, mea culpa, mea culpa!!! Il sessantaquattro, è vero, lo abbiamo parecchio trascurato, ma non solo per colpa nostra; tu non immagini le richieste che, come la tua, arrivano costantemente, in gran numero, qui in redazione, per vedere, in ugual misura, più giochi per 8 e 16 bit. Il piatto della "bilancia" targato Amiga, Atari ST ed IBm ha pesato un po' di più, in gran parte dei casi, ma il CBM64 qui non se lo è scordato nessuno. Tornerà prestissimo alla ribalta!
P.S.: qualcuno ci ha già chiesto persino di pubblicare delle figurine autoadesive con le nostre facce: che ci volete fare la collezione?! Gualtieri "celo", Schirinzi "celo", Pagani "celo", De Lisio "manca"! Ti dò due Cimarra per un Zabban, OK?!
In ogni caso ormai ci avete convinto: prestissimo appariranno le nostre brutte ghigne, poi non diteci che non vi avevamo avvertito!!! Ciao!!!

Spett. Redazione di VG&CW chi vi scrive è Armati Silvio di Bergamo, vi ho scritto per porvi alcune domande:
1) Recentemente ho comperato il tool Grafico Quantum Paint 2
(Il mio computer è un Atari 520 ST).
Siccome ho comperato la copia, nel tentare di duplicarla per tenerne una di scorta, mi è successo un casino. (Prometto che non sono riuscito a fare la copia).
Sul dischetto ci è rimasto l'antivirus, presente nel dischetto di QP2 che ho comperato.
Allora ho provato a riformattare il dischetto ma l'antivirus è rimasto. Siccome era l'ultimo l'ho usato per copiare un programma da un dischetto di PC BASIC di cui ho la Serie. CPC BASIC della colonna PC MASTER.
Dopo aver finito di copiare il programma dal dischetto di PC BASIC, mi sono accorto che sull'originale si era trasferito l'Antivirus (presente sul dischetto di Q.P.").
Siccome PC BASIC è per i compatibili IBM devo usare un emulatore ovvero PC Ditto versione 2.0 e MS DOS versione 3.21. Da quando sul dischetto originale di PC BASIC si è trasferito l'antivirus non riesco più a farlo funzionare.
Vi chiedo perciò se sapete come fare rovinare il programma.
P.S.:scusate se vi ho spiegato il mio problema in modo un po' incasinato.
P.P.S: I programmi per compatibili IBM, che usano grafica CGA vanno tutti, mi potreste elencare le caratteristiche che dovrebbero avere per girare su ATARI ST 520.
2) In Sleeping Goods Lie come si fa a finire il gioco ovvero a passare l'ultimo paese in cui sono appena entrato e a uccidere L'ARCIMAGO? (il paese è quello di "GLI STATI CORATINIANI".
3) Conoscete qualche trucco per Shinobi, nella versione originale per Atari ST?
4) Esiste un programma di Astronomia con immagini digitalizzate dei pianeti, delle galassie, delle Nebulose ecc. ecc. sempre per ST520?
5) Uscirà Big Game Fishing per Atari ST?
6) Mi sapreste dire come mai solo alcuni giochi supportano (o usano) l'alta risoluzione di 640x400 (con i Monitor Atari 124 SM monocromatici).
7) Mi potreste elencare dei giochi per ST che usano la grafica di 640x400?
8) Mi potreste dire come fate a trovare i vari Cheat Mode?
9) Per Atari ST mi potreste dire dei giochi con grafica e del calibro di Dragon's Lair I-II, Space Ace?
10) C'è un programma per ST, per digitalizzare delle immagini da foto, TV e trasferirle su Computer? Se c'è qual'è il prezzo?
11) Mi potreste dire i prezzi di: Personal Nightmare, Elvira e Battlehawks 1942.
12) Nel gioco di Indiana Jones e l'ultima crociata , non conoscete un trucco per caricare l'energia di Indy quando fa a pugni?
13) Fra i linguaggi di programmazione dello STOS, devo prenderli tutti o uno in particolare, per fare i giochi? Ecco l'elenco:
STOS BASIC, STOS COMPILER, STOS SPRITE, STOS MAESTRO, STOS MAESTRO PLUS.
14) La Stampante SM804 per ST stampa a colori o in b/n e con quale modalità grafica 320x200 o 640x400?
Ecco, ora ho finito, e vi ringrazio per aver inventato questa rivista e di aver messo questo angolo della posta.
Vi auguro buon anno anche se un po' in ritardo.
SALUTI SILVIO

Caro Silvio,
1) "Copiaaa, su copiaaa, felice nel mare bluuuuu"!!!, bhè di "casino" ne hai combinato parecchio, non ti pare?! Hai provato a spegnere il computer prima di scopiazzare a iosa e far girare i vari programmi? I virus e gli anti-virus si annidano proprio nelle memorie che con il classico "warm-start" (vale a dire il semplice resettaggio) non ne vogliono proprio sapere di andarsene! In ogni caso se il problema continua a sussistere prova a comprare una bella calamitona e a passarla ripetutamente sulla porzione di dischetto che si cela dietro la finestrella scorrevole (non il tab di protezione, l'apertura da cui legge la testina del drive, chiaro!?!?!). In questo modo potrai cancellare completamente il dischetto rendendolo bello, fresco e vergine come un bulk appena comprato!
2) Leggiti la nostra soluzione completa, apparsa sul numero 11 del Novembre: se vuoi l'arretrato telefonaci in redazione!
3) Purtroppo no, almeno per il momento!
4) Di programmi di astronomia con immagini digitalizzate al momento non ne esistono proprio per Atari ST. Ci sono comunque alcuni ottimi programmi analoghi, con disegni invece di foto, che rispondono a: Atari Planetarium (disponibile presso Atari Italia, via Bellini 21, Cusano Milanino - tel. 02 / 6134141), The Computer Guide To The Solar System (disponibile presso la Third Coast Technologies, tel.: 0044 / 257 / 472444) e Solar System Geography, un ottimo Public Domain reperibile presso la softece specializzate inglesi (gli indirizzi li trovi sul nostro n.7 dell'aprile 1990). Ad ogni modo se ti servono ulteriori informazioni telefonaci pure in redazione!
5) Purtroppo no!
6) Perchè si tratta in gran parte di simulazioni che non necessitano affatto dei sedici o dei quattro colori delle altre risoluzioni. Un videogame vero e proprio non rende affatto in bianco e nero, non trovi?! E poi l'alta risoluzione viene intesa per applicazioni professionali come il disegno tecnico e dettagliato, la stampa di documenti, il CAD, ecc.
7) Sono pochi. Ti ricordiamo Orbiter (simulazione dello Space Shuttle targata Spectrum Holobyte), GATO (simulazione di sottomarino, sempre prodotta dalla Spectrum Holobyte), ProFlight (simulazione di Tornado, firmata HiSoft - la vedrai presto recensita su questa rivista!), Fire Brigade (simulazione di tank, prodotta dalla SSG), più una manciata di wargame SSI e qualche giochetto di Pubblico Dominio tipo Tetris, Othello o Space Invaders.
8) Segreto Professionale!
9) Pochi altri eguagliano i tre "laser-game" Readysoft. Prova a vederti i vari game Cinemaware come, Sinbad, Rocket Ranger, It Came From The Desert e S.D.I.
10) Il programma in questo caso non basta, come potrai facilmente intuire; serve infatti anche una particolare interfaccia Hardware che permetta l'ingresso nel computer di una sorgente video (TV, Telecamera, Videoregistratore, ecc.) manipolabile poi via software. Di digitalizzatori ne esistono parecchi, per tutti i gusti e per tutte le borse. Se vuoi trovarli a colpo sicuro, telefonaci in redazione o contatta il negozio Telesia, in via Adige 6, a Milano (Tel. 02/5468342).
11) Personal Nightmare costa 59.000, Elvira 89.000 e BattleHawks 1942 49.000. Comunque sia, sarà molto difficile trovarli visto che si tratta di prodotti un po' vecchiotti (eccezion fatta per l'attualissimo Elvira Mistress Of The Dark).
12) Purtroppo no!
13) Per creare un gioco completo a tutti gli effetti varrebbe la pena di acquistarli tutti. Ad ogni modo puoi cominciare con lo STOS base, il COMPILER, se hai poca fantasia la colleezione di SPRITE e se poi ci vuoi aggiungere un bel commento sonoro il MAESTRO PLUS. Sono tutti reperibili presso l'Atari Italia, via Bellini 21, Cusano Milanino (MI) - Tel.: 02 / 6134141.
14) La SM804 stampa solo in bianco e nero (si tratta di una laser) con risoluzioni variabili ed impostabili dall'utente (relative a quelle offerte dai vari programmi di grafica impiegati - il nuovo De Luxe Paint ST ad eesempio prevede driver per stampanti laser come questa, per trasferire su carta disegni in bassa risoluzione).
Ciao!!!

LA MATEMATICA - IL BOSS

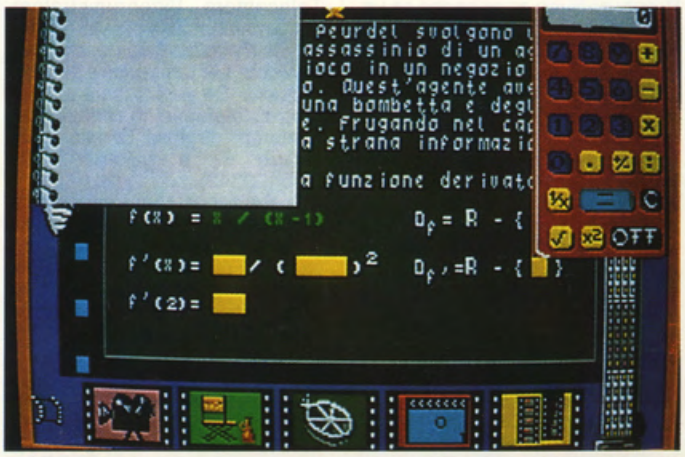
C&C - C.T.O.
IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

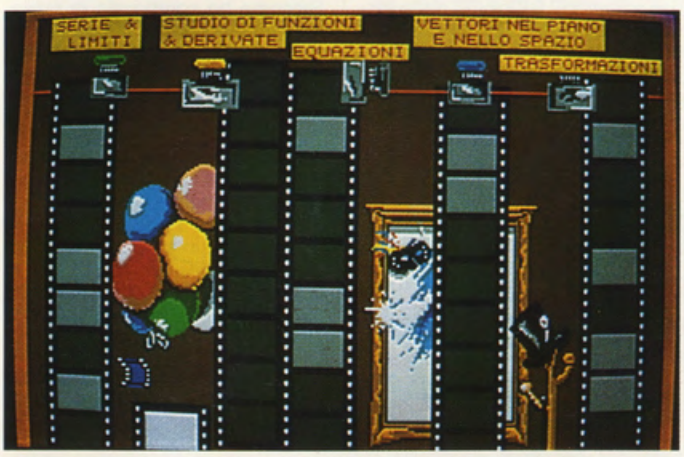
Dopo aver vestito i panni falsi di un rispettabile professore di matematica, un geniale imbroglione chiamato "La Mente" si dedica a speculazioni fraudolente. Questo losco figuro viene tuttavia assassinato proprio dopo aver messo a punto un audace ed incredibile piano. Chi lo ha ucciso? Scopriamo allora gli indizi necessari alla cattura del colpevole decodificando "cinematicamente" le sequenze grafiche filmate all'insaputa di 5 indiziati. Ecco perciò uno stupendo pretesto per introdurre i più giovandi utenti di personal computer (per il momento in standard MS/DOS) ad una rutilante avventura nel mondo della matematica. Tutto il programma viene infatti sviluppato attraverso ben 45 esercizi tipo con decine di varianti, proposte in un'ottica che sdrammatizza lo studio di questa ostica materia. La possibilità di avere libero accesso ai vari temi, il ricorso - in qualsiasi istante si voglia - alla teoria, la guida progressiva verso la risoluzione dei problemi, la valutazione del livello di preparazione dell'alunno e la possibilità di utilizzare calcolatrice e blocco appunti computerizzato, fanno di questo pacchetto qualcosa di straordinariamente interessante e proficuo ai fini della didattica informatica. Il Boss copre parte del programma di matematica delle medie superiori, offrendo la possibilità di esercitarsi nelle Progressioni e nei Limiti, nello Studio di Funzioni e Derivate, nonchè nelle Equazioni di 2' grado e nell'applicazione di Vettori e Trasformazioni.
Il commissario Fiuto ci guiderà allora, passo per passo, nello sviluppo di ogni test, supportato da un accattivante sistema di interazione che offre quattro jolly da giocare in caso non si riesca a risolvere un determinato problema. Ogni esercizio risolto con o senza jolly ci autorizza a visualizzare l'estratto di una sequenza filmata relativa alle indagini. Ci sono cinque sequenze (corrispondenti ai 5 indiziati ed inerenti ad uno stesso capitolo), ognuna delle quali comprende 9 estratti. In questo modo potremo scegliere l'esercizio in base alle nostre preferenze o seguendo gli indizi che vorremo scoprire. La schermata "Cinematica" cui facevo riferimento poc'anzi corrisponde ad un classico "tavolo" di lavoro pressochè onnipresente sul monitor, dal quale potremo accedere a tutte le varie fasi del programma con il semplice ausilio del mouse. Il tutto viene chiaramente supportato da una certa quantità di icone che, fra l'altro, danno anche accesso ad una particolare schermata di teoria, sfruttabile a guisa di promemoria per ogni blocco di esercizi richiamato.
Il Boss è un programma altamente interattivo e sofisticato che non solo gli alunni, ma soprattutto i genitori e gli insegnanti dovrebbero prendere in serissima considerazione. Mai la didattica è stata sposata meglio all'intelligenza artificiale.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!











LA MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO N.3

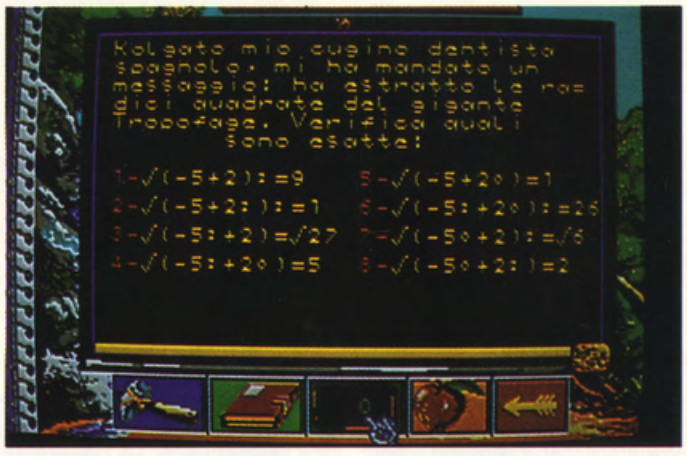
C&C - C.T.O.
IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Il gatto gibboso, il club dei Grandi Gobbi, l'Oceano della Geometria, la Contrada Numerica e la Città dei Dati ci aspettano ancora una volta per farci fumare il cervello ed insegnarci in modo piacevolissimo la "difficile" matematica. In questo terzo capitolo della saga del dromedario Jo affronta temi della scuola superiore come lo studio dei Vettori, il Teorema di Pitagora, l'Equazioni di rette, le Radici Quadrate, i Prodotti Notevoli, la risoluzione di Equazioni miste, le Proporzioni, gli Algoritmi ed alcuni fondamenti di Statistica. Il tutto viene sviluppato attraverso l'esplorazione del magico mondo del dromedario Jo che incontra numerosi personaggi che gli porranno quesiti di vario tipo, basati sul vastissimo eserciziario del programma. In ogni istante possiamo richiamare la calcolatrice ed il blocco appunti realizzati in pixel e gestibili, così come il resto del programma, attraverso l'esclusivo impiego del mouse. Si perviene allora alla suddisivione del programma in tre sezioni che prevedono l'insegnamento ed il ripasso della geometria, della matematica e della manipolazione dei dati. Un programma validissimo sotto tutti gli aspetti, che si inserisce stupendamente in una collana unica ed imperdibile.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





LA MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO N. 4

C&C - C.T.O.
IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

I personaggi della C&C ci aspettano, ancora una volta, dentro alla confezione di JO 4 per intrattenerci piacevolmente nello studio della matematica. Su consiglio del saggio e dotto Luther, il dromedario Jo (che ha perduto il bernoccolo della matemtica - probabilmente a causa di troppi videogiochi!!!!) intraprende un avventuroso viaggio per riconquistare le conoscenze perdute.
I personaggi che incontreremo ci proporranno quiz e quesiti vari, strutturati sempre su nozioni di geometria, matematica e manipolazione dei dati, da risolvere magari con l'ausilio dell'immancabile calcolatrice computerizzata prevista dalla grafica CGA/EGA/VGA del programma. In questo quarto capitolo della saga del dromedario, creata dalla C&C francese, troviamo lo studio dei teoremi di Chasles, Pitagora e Talete, applicazioni varie sui Piani Vettoriali, Sviluppo e Fattorizzazione, Equazioni e Disequazioni, Frazioni e Potenze, Applicazioni Lineari, Proporzioni e Percentuali. Il livello degli esercizi proposti è segnalato da uno, due o tre dromedari che compaiono contemporaneamente all'enunciato. Ogni risposta esatta o sbagliata viene segnalata da un breve commento sonoro, mentre si potrà sempre far ricorso al libro di teoria computerizzato, richiamabile sullo schermo a guisa di promemoria. Qui tuttavia non abbiamo i fatidici Jolly degli altri episodi della matematica C&C, per cui se non volete far lavorare il cervello: ciccia!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





Come promesso, da questo numero inizia la nostra **GUIDA ESCLUSIVA all'AMOS** che viene sviluppata sulla creazione diretta del videogioco HYPNOTIC LAND, attualmente distribuito e commercializzato dalla LINDASOFT di MONZA (Tel. **039 / 381 328**). Leggendo e studiando a fondo queste pagine, possibilmente con AMOS e HYPNOTIC LAND originali alla mano, potrete scoprire concretamente come creare, sviluppare e portare alla luce, in maniera completamente autonoma, un vero videogioco grazie al pacchetto di programmazione della Mandarin Software.

RAPIDE ISTRUZIONI PRELIMINARI

Come si carica il Programma:
Inserite il dischetto nel Drive del vostro Amiga: il programma si caricherà automaticamente. La versione attuale richiede l'espansione di memoria.

Regole del Gioco:

Dalle bocchette sullo sfondo escono delle sfere colorate. Con il vostro mouse controllate un piccolo cursore lampeggiante. Portatelo sopra il piano di gioco. Cliccando sul pulsante di sinistra attiverete delle freccette colorate in rosso. Queste sono in grado di deviare le sfere a destra o a sinistra. Lo scopo del gioco è quello di far finire le sfere di un determinato colore entro i boccali o "bidoni" posti alla fine del percorso che sono del medesimo colore. Ogni volta che una sfera termina nel giusto contenitore si totalizzano 100 punti, 200 se la sfera è di colore arcobaleno. Tutto facile? Solo apparentemente, poichè dei dispettosi mostriciattoli interverranno a combinarvi molti pasticci! Col tasto destro del mouse potete allora tentare di ammazzarli...ma leggete le pagine di seguito per altre preziose istruzioni...

Hypnotic Land

(La Vicenda)

Puntando di sera il cannocchiale a 190 gradi dalla costellazione di Vega, se il cielo è sereno e l'aria limpida, potreste vedere un puntino molto luminoso. Questo puntino corrisponde al pianeta di Gi-Gamma, il più grande della federazione di pianeti di Vega. Su di esso ci vive una popolo spaziale molto evoluto la cui tecnologia ha raggiunto livelli estremamente avanzati. Pensate che alcune città contano anche 13 milioni di abitanti nonostante che i valori di clima e di pressione sul pianeta raggiungano escursioni non proprio adatte all'insediamento abitativo. La forza di gravità ha valori nulli e le componenti atmosferiche vedono idrogeno e argon in percentuali elevatissime. Per respirare quindi si devono pompare continuamente miscele aeree attraverso dei bocchettoni negli edifici costruiti secondo criteri molto particolari. Quando si esce di casa invece si deve applicare uno speciale respiratore. L'enorme consumo energetico è sopperito fortunatamente da un minerale il " Gi-monio " di cui è ricco il sottosuolo del pianeta. Gran parte della classe operaia del pianeta lavora nel settore estrattivo. Il Gi-Monio viene estratto sotto forma di magma e poi fatto solidificare diventa una specie di palla gommosa e quindi viene indirizzata su degli appositi nastri trasportatori verso gli appositi reattori situati nella periferia delle città. Ogni sfera ha una colorazione diversa a seconda del tipo di elemento energetico cui deve sopperire...così ad esempio il Gi-monio rosso serve per i contenitori che generano ossigeno, il Gi-monio verde forma l'ozono e così via. Tutto insomma è organizzato alla perfezione e il Gi-monio è insauribile, tuttavia in tempi recenti si sono avute notizie di sabotaggi al sistema energetico. Elementi loschi, non proprio umanoidi, discendenti di antiche razze poi colonizzate dall'avvento dei Veghiani e poi ritenuti estinti, si sono fatti vivi, effettuando atti di sabotaggio. Il sovrano del pianeta, l'arconte Gi-Dumpa vi ha incaricati di verificare i danni subiti e di stillare un rapporto preciso sulla situazione degli impianti. La vostra constatazione, dopo numerosi appostamenti notturni è purtroppo terrificante. Tutta una serie di mostriciattoli nottetempo si arrampica sui nastri trasportatori, divorando addirittura le palle di Gi-monio e quindi divertendosi a cambiarne l'ordine di scorrimento. Questo vuol dire che le percentuali degli elementi aerei ne risulterebbe totalmente modificata, creando insomma una miscela respiratoria assai "pericolosa". Nutrendosi poi del Gi-monio i mostri prolificano molto alla svelta fino a rappresentare un vero e proprio pericolo mortale, una minaccia per tutto il pianeta. Che fare allora? Il sistema automatico computerizzato sta rapidamente andando in tilt e i casi di soffocamento sono sempre più frequenti fra la popolazione. Il sistema energetico ha anch'esso subito danni incalcolabili. Esiste purtroppo un'ultima soluzione applicabile...un controllo manuale diretto del trasporto delle sfere dei Gi-monio. Indovinate chi riceverà questo incarico...Voi naturalmente. Chi altro potrebbe conoscere meglio di voi tutta la complessa impiantistica del Pianeta. Mettetevi all'opera dunque. Il concetto è molto semplice, far entrare le sfere di un colore nel contenitore del colore corrispondente. Per aiutarvi avete realizzato un ingegnoso sistema di sensori (freccette) capaci di deviare le sfere colorate a destra o a sinistra sui rulli. Inoltre avete osservato che la miscela di Gi-monio di colori diversi non risulta molto digeribile ai mostriciattoli. Così formando delle palle arcobaleno, siete in grado di annientare molti sabotatori. Tutto qui, usando il mouse, selezionate quale sensore (freccetta) attivare. In ogni fila orizzontale potete attivare un solo sensore, ma vi potete muovere continuamente in verticale. Premendo una prima volta sul pulsante del joystick attiverete il sensore, ripremendo cambierete la direzione del sensore stesso. Aiutandovi con questo sistema di controllo, dovrete far si che le sfere verdi terminino il loro percorso sul rullo finendo nel contenitore verde, quelle gialle nel contenitore giallo e così via, evitando ogni errore. Le sfere di colore diverso da quelle dei contenitori che non terminano in nessun contenitore sono ininfluenti. Il numero dei contenitori finali è sancito dal livello del gioco. Il primo livello ad esempio presenta un solo contenitore. Man mano che si sale coi livelli aumenta il numero dei contenitori, appaiono i famosi mostriciattoli che tenteranno di soffiarvi le preziose palline di Gi-monio e più avanti anche i contenitori si metteranno a fare le bizze, scambiandosi sovente di posto...! All'inizio si tratterà di fastidiosi polipi, che vi faranno brutti scherzacci, spostando le freccette disposte da Voi. Basta però che usiate il tasto destro del mouse per eliminarli, ma state attenti alla mira e a non sprecare troppi colpi. Ricordate che i mostri più grossi invece possono essere distrutti in un solo colpo soltanto dalle palline color arcobaleno che di tanto in tanto fluiranno dalle bocchette. Potete altresì riempirli di piombo, ma vi ci vorranno troppi proiettili per ammazzarli e si sa i proiettili sono molto preziosi!

Sappiate districarvi con accortezza manovrando le palline arcobaleno coi sensori fino a farle finire addosso ai visitatori indesiderati! Le palline detratte dai mostriciattoli vi costeranno punti. Ogni pallina invece che termina nell'apposito raccoglitore frutta 100 punti, le palline bonus (arcobaleno) 200 punti. Le palline bonus possono entrare in contenitori di qualsiasi colore. Le palline colorate invece che terminano la loro corsa dentro a contenitori sbagliati, procurano una detrazione di 100 punti. Dopo tre errori (cinque nel primo livello) il gioco resetta. Dovrete quindi ricorrere ai crediti e premere il pulsante nel tempo di countdown per rigiocare a quel livello. Se non lo fate dovrete ricominciare il gioco da capo. Scopo del gioco è quello di superare venti livelli, fornendo così l'energia sufficiente a Gi-Gamma per sopravvivere. Buona Fortuna!

Introduzione

Non mi stancherò mai di ripetere che la migliore ricetta per scrivere un Videogioco, è quella che nasce da una idea scritta su carta. Cosa si vuole dire con questa frase: semplicemente che ogni cosa pianificata porta poi ad un risultato, mentre il creare istintivo, anche se sorretto da buone basi tecniche, porta nella quasi totalità dei casi al naufragio del progetto iniziale. Avere chiaro in mente cosa si vuole ottenere prima di partire è la frase "chiave" con cui mi accingo ad illustrarvi questo nostro Videogioco. Non mi stancherò mai di ripetervelo : "Buttate giù l'idea che vi passa in testa su un pezzo di carta e poi limatela piano piano, quasi che si trattasse all'inizio di svolgere un tema di italiano, piuttosto che un Videogioco. Gli aspetti di questo tema che vanno maggiormente curati sono : la logicità dell'impianto e la razionalità dei passaggi. La prima allude al tipo di argomento trattato in relazione alle soluzioni escogitate (probabilmente un gioco di shoot the'm up vuole un graduale aumento delle difficoltà da affrontare...se voi invece progettate il primo livello come il più difficile in senso assoluto ecco allora che già state prendendo a calci la logica della composizione). Il secondo aspetto quello della razionalità fa sì ad esempio che davanti a voi sfreccino tante belle astronavi, quante sono consentite dalla generosità del Programma Costruttore.

Progettare prima un mega attacco di 50 astronavi tutte insieme sullo schermo, può ad esempio risultare impossibile ad un programmatore che stia scrivendo il suo programma con lo STOS, che consente al massimo 15 sprites in contemporanea. Spero di avervi dato una idea chiara di cosa intendo dire : logicità delle proprie intenzioni, conoscenza razionale dello strumento di lavoro che vi passa per le mani, sia che esso si chiami AMOS o sia che esso si chiami STOS.

CONTINUA...

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)





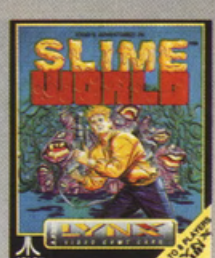






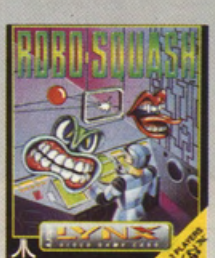


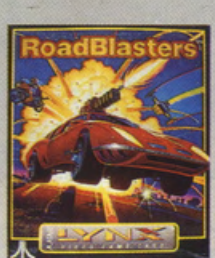




















IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) • **Bonsaglio** Via Medici Seregno (Mi) • **Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago (Va) • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) • **Longatelli** Via Balicco 11 Lecco (Co) • **Milac** Via Lodigiana 1 Senna L. (Mi) • **Cerri** Via Perosi 10 S. Angelo L. (Mi) • **El-Com** Via Libero Comune 15 Cremo (Cr) • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Tintori e C.** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Merc. Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Rama 61 Gerumello (Bg) • **Metal Mark** Via Aduo 45 Orzinuovi (Bs) • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara (Mn) • **Tenedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cassano D. (Mi)

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via N. Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 52B Torino • **Hobby Market** Via Po 2C Chivasso (To) • **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. (To) • **Centro C. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) • **Italsapo** Via Per Borgomanero Camignago (No) • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piem. 4 Bra (Cn) • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Sereno Galantino** P.zza I Maggio 1 Biella (Vc) • **Bollati** P.zza Cavour 38/40 Cuneo

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reia 7/9 Bolzaneto (Ge) • **La Befana** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via C. Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di S. (Pd) • **Zanon** Via Bezzecca 3 Legnago (Vr) • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di S. (Ve) • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa dello Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti** Via Mantovana 2 Verona • **Ma.Be.** Via Messidaglia 130 Villafranca (Vr) • **Casa del Bambino** Via Ca' Nova Zampieri S. Giovanni L. (Vr) • **Camonico** Via E. Negrini 20 Bassano del G. (Vi) • **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del G. (Vi) • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del G. (Vi) • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. (Vi) • **Cove Arl** Via Copernico 19 Malo (Vi) • **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina B. (BL) • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Caggio (VE) • **Sme** Via Torino 101 Mestre (VE) • **Sme** Via Conegliano 57 Susegana (TV) • **Sme** Via Udine 28 Zoppola (PN) • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (VE)

EMILIA-ROMAGNA - **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo (PR) • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Argnani** P.zza Libertà 5/A Faenza (RA)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Romito 10/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Cammeo Pisa • **Calice** Via Panaro Agliana (PT) • **Etruria** V.le dello Sportello 13 Siena • **Centro Elet. Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla (MS) • **Cipolla** Via V. Veneto 26 Lucca

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Passi Hi-Fi** Via Nunzi 72/74 Fermo (AP) • **Stefano** Via S. Caterina da S. Vasto (CH) • **Cifoni** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (MC) • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia** V.le Marconi 277 Roma • **Cioff-Ciuff** Via Etruria 4/A Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Carli 4 Roma • **Tognocchi** Via Di Fazio 30 Rieti • **F.lli Pier Mattei** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **Morganti** V.le Europa 72 Roma • **Becchi** Via Boccea 245 Roma • **Federici e Mondini** Via Tornevecchia 100 Roma • **Cimini** Via Prenestino 421/421A Roma • **Centro Commerciale Cinecittà 2** Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Santanna dei L. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Valle 16 Napoli • **MFC Quaglia** C.to S. Marco 6 Napoli • **Shashin c/o Euromercato Campania** Strad Com. S. Salvatore Casoria (NA) • **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (NA) • **Tema** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cr. (NA) • **Office System** Via Roma 35 Mecato S.S. (SA) • **Romy Color** Via Matteotti 21 Airola (BN)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari r.v.f.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (BA) • **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta (BA) • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (BA) • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravino di P. (BA) • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (BA) • **Tecnobit** Via Platejo 68/D Taranto

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicatti (AG)

SARDEGNA - **CEN** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Errodi** Via E. Componelli 15 Oristano

Ed inoltre presso tutti i centri vendita "**Coeco**".

LYNX Shop

Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Per informazioni: LINEA DIRETTA 02/6196462

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

DAMOCLES MISSION DISK 1

NOVAGEN
AMIGA

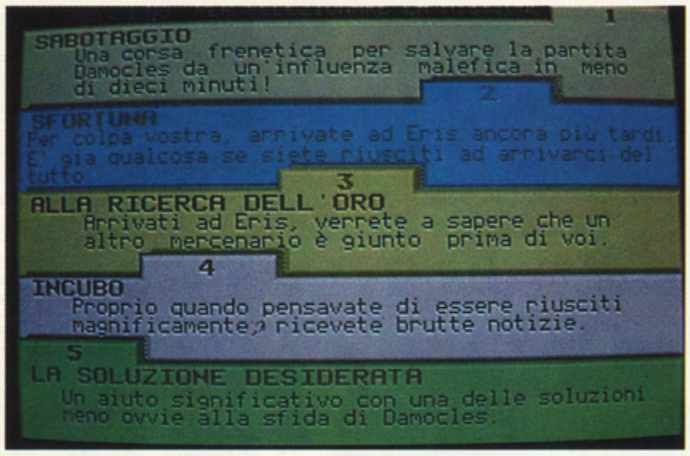
DISTRIBUITO DA C.T.O.

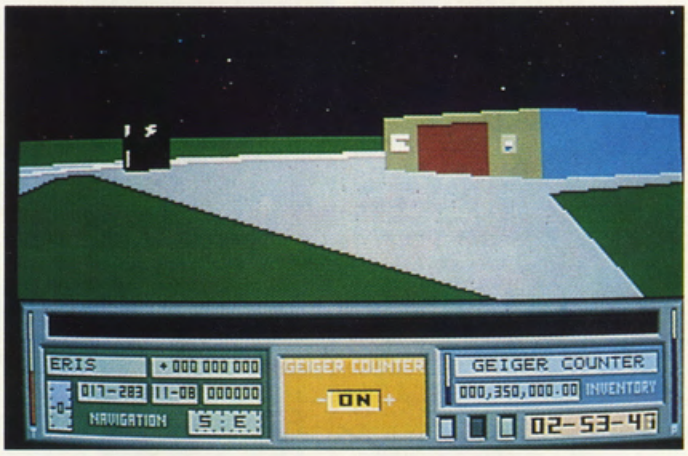
Già annunciato nelle news di un paio di numeri fa, il primo disco missioni di Damocles fa ordunque la sua comparsa sul mercato italiano. Innanzitutto vi ricordo che per farlo funzionare dovete NECESSARIAMENTE possedere una copia originale del primo Damocles, saggiamente mantenuto in catalogo dalla C.T.O. di Bologna. Si tratta infatti di sfruttare questo nuovo floppy da tre pollici e mezzo come naturale add-on del programma base, sviluppando appunto cinque nuove missioni.

Per chi non lo sapesse Damocles nasce dalla saga dei simulatori "d'ambiente" tridimensionali nati con il celeberrimo Mercenary. In questo insolito tipo di giochi abbiamo la possibilità di esplorare a piacimento un vastissimo universo tridimensionale Si gioca quasi esclusivamente con mouse o joystick, sviluppando un livello di interazione di tutto riguardo. La prima serie delle cinque missioni supplementari viene sviluppata singolarmente con un proprio dossier relativo ad ogni incarico, che contiene la descrizione e i dati necessari per giocare, nonchè una completa soluzione che, lasciando ben poco spazio all'abilità ed all'immaginazione del giocatore, dice passo per passo tutto quello che si deve fare! Graficamente parlando c'è di che leccarsi i baffi perchè oltre a fruttare l'ottima impostazione tridimensionale di base, questo disco missioni arricchisce il gioco di decine e decine di particolari extra, tutti rigorosamente solidi ed "esplorabili".

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





DRAGON BREED

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

Nella tradizione dei grandi giochi d'azione, tipicamente arcade, si va ad insediare prepotentemente il Dragon Breed firmato Activision. Kayus, il nostro alter ego in pixel, divenne Re dell'impero di Agamen a soli quindici anni. Molti tentarono di spodestarlo e per far ciò, alcuni malvagi stregoni formularono un terribile incantesimo che fece precipitare nelle tenebre l'intero impero. Da questa nefasta oscurità Kayus deve liberare il suo mondo e per fare ciò potrà montare in sella al suo fido dragone, tale Bahamoot, ed affrontare l'esercito dei guardiani delle tenebre. Il pretesto dunque è dei migliori per introdurre un classico shoot'em up a scrolling orizzontale, sviluppato sui sei livelli di gioco che si trovano, originariamente, nella versione da bar. Dragon Breed ci fa venire in mente il contemporaneo e stupendo Saint Dragon cui assomiglia moltissimo, non fosse altro che per il mezzo da combattimento impiegato per distruggere orde ed orde di sprite assassini. La grandezza media di questi ultimi viene però notevolmente incrementata, offrendo uno spettacolo visivo di eccellente impatto, soprattutto sul videogamer più giovane. Le animazioni sono ottime, fluide ed omogenee (non dimentichiamo che Kayus può perfino smontare dalla sua cavalcatura, raccogliere oggetti e ricominciare a combattere), mentre il sonoro è di effetto tipicamente arcade. Dragon Breed è dunque un'ottima conversione con un'unica, ed ahimè ricorrente, pecca: è un po' troppo difficile!!

Val. Globale: 8,5





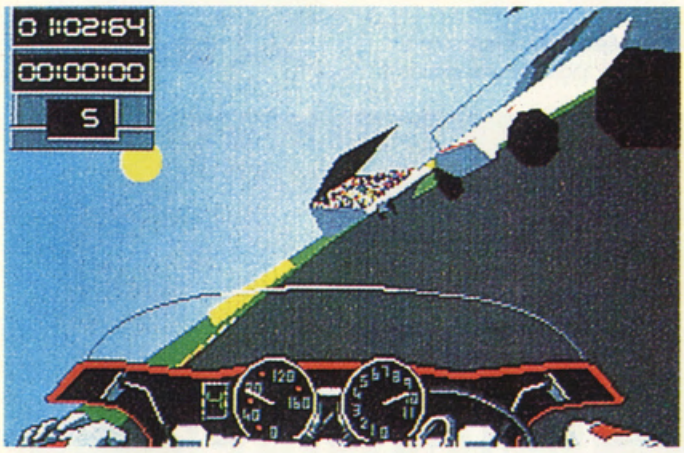
TEAM SUZUKI

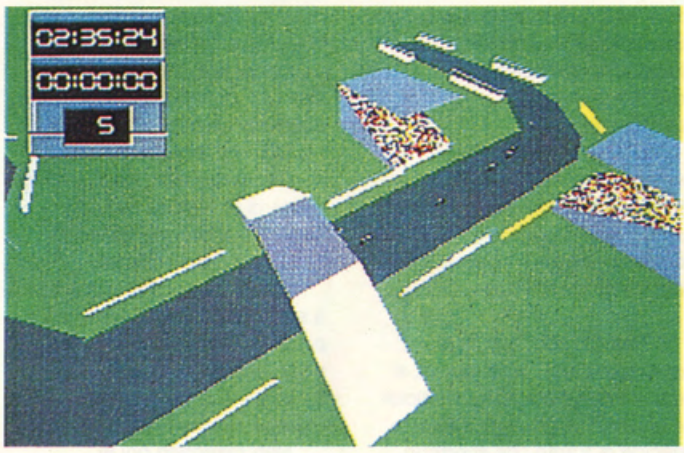
GREMLINS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT: 49.000

Ci aveva strabiliato con Lotus Esprit Turbo Challenge, ci aveva riprovato con Toyota Celica, facendo un buchino nell'acqua, ed ora "toppa" brutalmente con la sua interpetazione della formula uno a due ruote. Si tratta della Gremlins che con Team Suzuki, dopo una pesante campagna pubblicitaria, non riesce ad aggiudicarsi nemmeno la sufficienza con un gioco tanto sconclusionato quanto ostico e mal strutturato. L'idea di partenza è quella di bissare il successone di game come Super Hang On e The Cycles, sviluppando ancor più peculiarmente il controllo e la guida del nostro bolide a due ruote, alternativamente una 125, una 250 o una 500 cc.

Purtroppo però, dopo una semplice serie di menu che ci permettono vi selezionare una partita in campionato o una fase di allenamento, veniamo catapultati in un accattivante environment tridimensionale a cavallo di un... F-15 o giù di lì! La Gremlins ha decisamente fatto proprio l'errore di percorso della Mindscape, producendo un videogioco esattamente brutto come Ultimate Ride. Grande sforzo per creare un'infinità di frame d'animazione grafica tridimensionale, ma decisamente pochissimo "arrosto" in un risultato finale altamente deludente. Guidare è pressochè impossibile: la moto sfreccia via, ondeggiando a destra e a manca, quasi come fosse imbizzarrita e, appunto, possedesse un paio d'ali. Se sotto a queste ultime ci fossero un paio di Sidewinder si potrebbe provare a distruggere la tribuna degli spettatori o qualche avversario che, come per magia, sfreccia via, oltre l'orizzonte, in un batter d'occhio. Ma Team Suzuki non è un simulatore d'aereo o, almeno, non dovrebbe proprio esserlo!!!

Val. Globale: 2





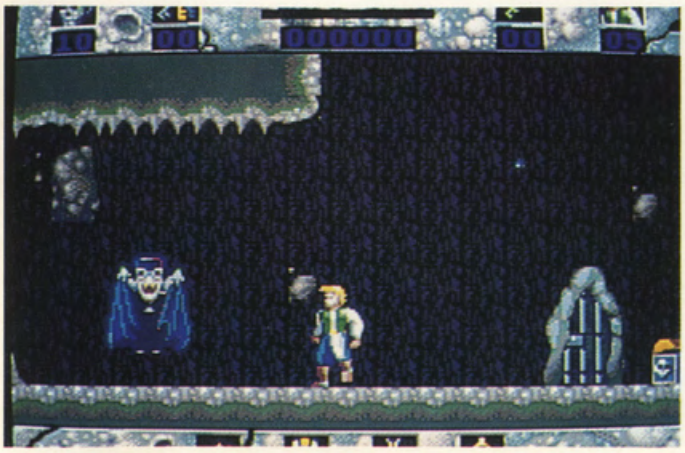
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

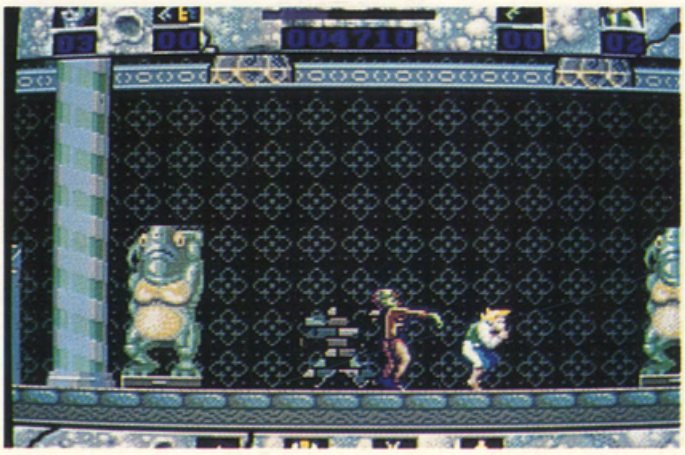
MILLENIUM
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Nasce come un lungometraggio interattivo a la "Cinemaware", ma si sviluppa, subito dopo la stupenda presentazione, come un semplice arcade-adventure a la Death Trap, Night Hunter o The Munsters. Si tratta perciò di esplorare una magione infestata dai vampiri e dagli zombies, nel tentativo di esorcizzare il tutto ed esplorare, con successo, ben cinque differenti livelli di gioco. Vestiamo allora i panni di Frederick Valdemar, il solito belloccio eroe di turno, contrapposto ai mostri d'oltretomba.

In particolare dovremo trovare e recuperare cinque teschi, disseminati nel castello, nonchè dar loro degna sepoltura per metter fine alla possessione demoniaca che qui alberga sovrana. E' tutto un raccogli-usa-deponi-butta oggetti, sviluppato con una sapiente miscela di strategie adventure e combattimenti arcade. Si gioca con il semplice ed esclusivo ausilio del joystick. Gli obiettivi, che fanno sempre capo alla ricerca dei teschi, sono molteplici: in ogni livello dovrete evitare tutti i vari nemici, trovare delle chiavi essenziali per aprire porte sigillate, recuperare armi ed oggetti indispensabili per fronteggiare i vari mostri e, dulcis in fondo, mappare capillarmente i vostri spostamenti al fine di evitare di confondervi e perdere l'orientamento. Il gioco è infatti bidimensionale e non ci viene certo in aiuto per mostrare con sufficiente chiarezza i movimenti in tutte le direzioni. Ottima e veloce la grafica animata, simpatico il sonoro, terribilmente d'atmosfera, indispensabile la serie di trucchi già acclusa alla confezione!!

Val. Globale: 7,8





PRINCE OF PERSIA

DOMARK / BRODERBUND
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Prince Of Persia è un dannatissimo arcade platform del tipo "una volta giocato non smetti più". E' difficile, cattivello e vastissimo.

Prince Of Persia viene scritto e realizzato quasi interamente dallo stesso designer del mitico Karateka che, sulla scorta delle superbe animazioni che da sempre hanno contraddistinto le sue fatiche, è riuscito a proporre qualcosa di realmente innovativo nel campo dell'intrattenimento computerizzato.

Le novità sono relative all'esclusiva rappresentazione grafica del gioco che, dal canto suo, risponde semplicemente al classico soggetto di decine e decine di arcade adventure.

Il nostro alter ego in pixel, così come tutti i suoi nemici, si muove con incredibile elasticità e dinamicità, grazie a decine e decine di frame che scorrono veloci come in un film.

Lo scopo del gioco è quello di percorrere una trentina di livelli di piattaforme, cunicoli, corridoi e dungeon vari, nel tentativo di salvare dalle pericolose sgrinfie del Grand Visir, il classico mega-stregone ammazzatutti, la bella principessa.

Al gioco si avvicenda una frenetica ricerca di oggetti chiave (spade fiaccole, chiavi, pozioni, ecc.), nonchè alcune sezioni tipicamente arcade di combattimento.

Ma, non è tutto qui!

Ci sono anche molti puzzle da risolvere più con la logica che con la forza bruta e molti ostacoli da superare con l'arguzia e l'intelligenza.

Per aprire una grata che ci sbarra il cammino dovremo, ad esempio, calpestare qualche piattaforma-interruttore nella sequenza corretta, rischiando di perderci la ragione quando grate e piattaforme vengono moltiplicate a dismisura.

Alcuni percorsi di gioco sono a senso unico (nel senso che il pavimento proprio si distrugge!) e ci costringono ad una frenetica ricerca di una via d'uscita alternativa.

Non mancano poi le stanzette bonus alle quali si potrà accedere solo a patto di particolari mosse e spostamenti (una parte li trovate elencati nei trucchi di questo numero!) che, ovviamente il manuale si guarda bene dal menzionare!

Giocando a Prince Of Persia mi è venuto in mente quello stesso videogame Broderbund con i castelli, le inferriate, i bottoni colorati, le macchine sparascintille ed i Frankenstein che ti correvano dietro (chi si ricorda il titolo mi chiami in redazione per favore: sto mangiando chili di bastoncini di pesce, ma proprio non mi viene in mente!!!!).

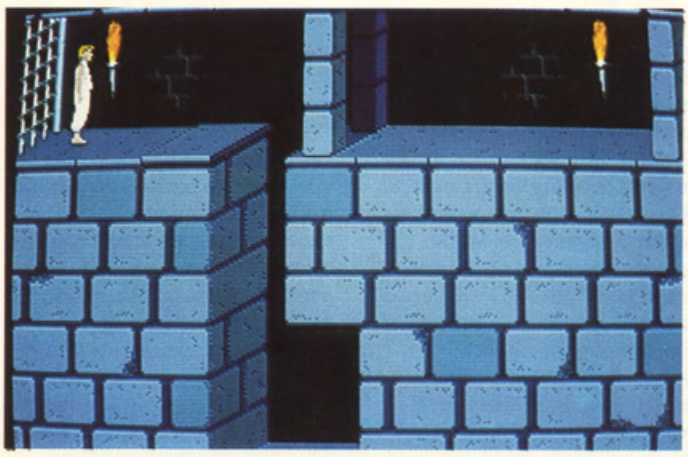
L'esplorazione non stop si mescola allora ad una capillare opera di mappaggio delle decine e decine di schermi che si avvicendano sul monitor.

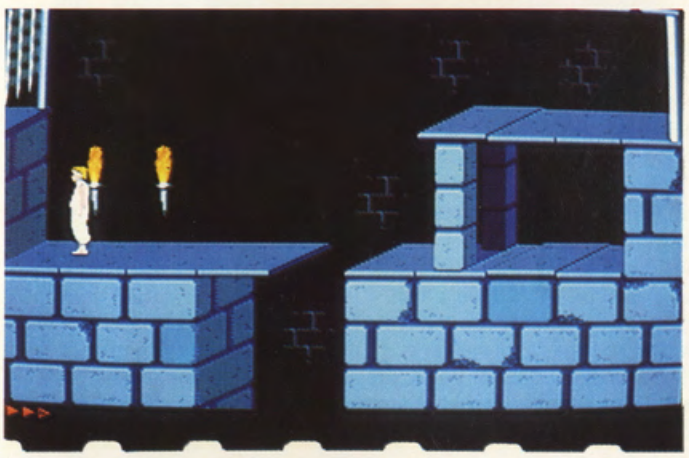
L'artista grafico di Prince Of Persia ha realizzato uno schema ed un colore base, particolarmente monotoni, per realizzare le varie locazioni del gioco confondendoci le idee in maniera davvero sadica!

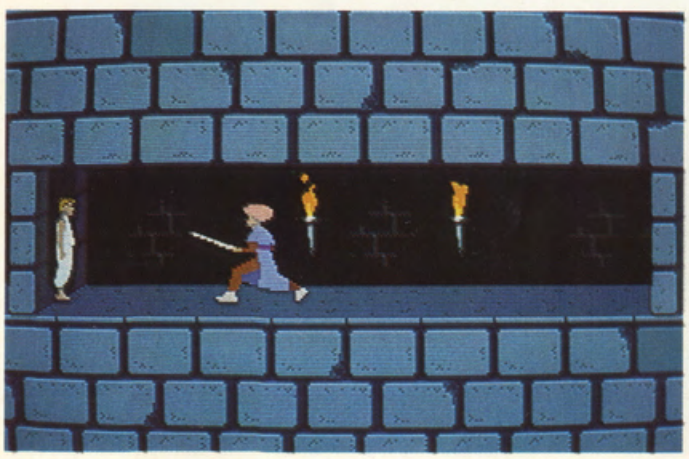
Prince Of Persia è un arcade tutto da giocare e rigiocare, sudando 700 camice prima di raggiungere l'agognata The End.

Val. Globale: 9











THE FINAL WHISTLE - KICK OFF 2 DATA DISK 1

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

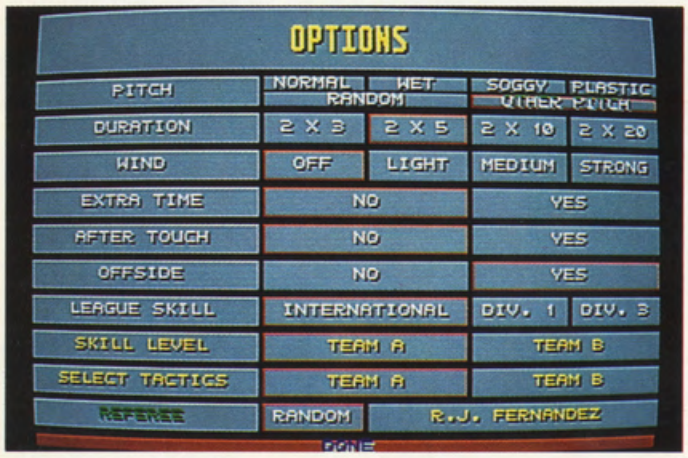
Attesissimo da tutti i fans, e sono tanti, del mitico Kick Off, il 2 per l'occasione, arriva il primo disco dati supplementare inserito in una miniserie prodotta dalla Anco.

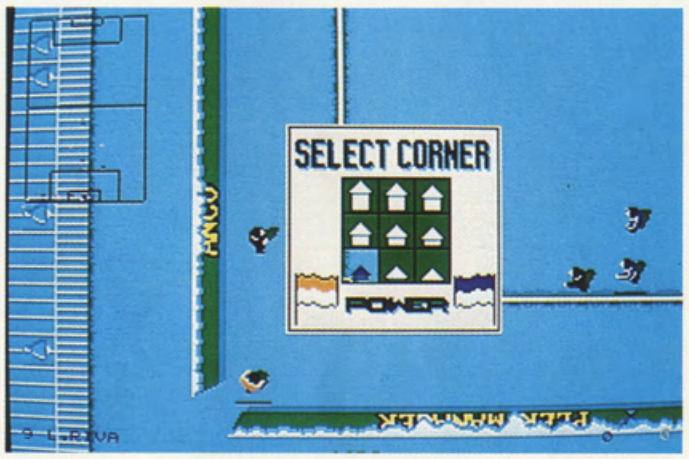
The Final Whistle ci serve su un piatto d'argento una serie di tool supplementari per sagomare e ricucire a nostro più completo piacimento il più bel soccer computerizzato che la storia del videogioco ricordi. Ma, ahimè, anche se la speranza è l'ultima a morire, prima o poi arriva anche la sua ora che, per l'occasione, scocca non appena terminato il caricamento del disco data. Pare che ci sia il fatidico fuorigioco, ma l'offside viene applicato solo quando si gioca in due, in maniera alquanto spartana e indiscriminata visto che un giocatore avversario davanti all'altro portiere bene o male c'è sempre! Ci sono quindi i nomi dei giocatori (di editor proprio non se ne parla!), assegnati automaticamente a tutte le squadre internazionali, ma si vede che Dino Dini manca dall'Italia e dalla scena del calcio mondiale da qualche lustro: Cruyff gioca infatti fianco a fianco con Reykaard e Van Basten, Dino Zoff con Baresi, Tardelli e Donadoni, Shtilike insieme a Matthaus e... Zeno Colò insieme ad Alberto Tomba!

Nuovi i calci d'angolo, ancora più complicati dei primi, e "rivoluzionario" il controllo di palla (sempre quello) che non prevede i fatidici colpi di testa. Morale: la Anco ha semplicemente studiato un'abile mossa commerciale per potenziare al massimo l'unico prodotto che le ha aperto le porte del marcato internazionale.

Costa solo 29.000 ed in molti non se lo perderanno, ma comunque si poteva fare molto di meglio!

Val. Globale: 5





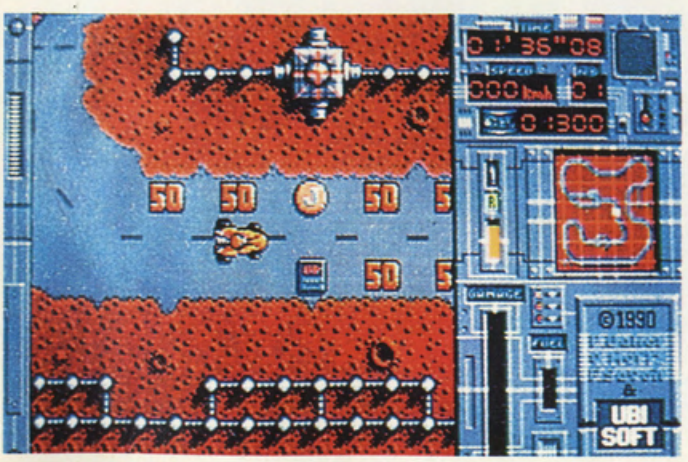
JUPITER MASTERDRIVE

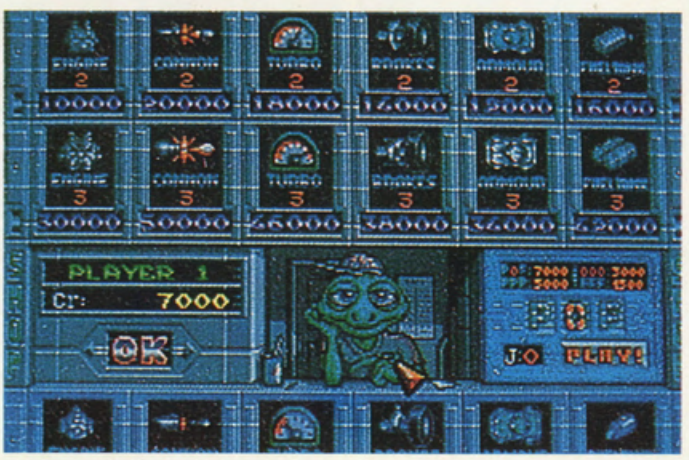
UBISOFT
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ST
PREZZO: LIT. 49.000

Sulla scia dei vari "giochini di macchinine" (gnini, gnini, gnà!) prodotti a iosa dalla Psygnosys, dalla Domark e dalla Virgin, si inserisce anche la Ubi Soft, ultima nata nel campo del videogioco "professionale" di qualità. Vede allora la luce Jupiter Masterdrive che appartiene a quei famosi ultimi che diverranno primi, nel senso che si rivela un gran bel giochino che, facendo tesoro degli errori commessi dai suoi simili, riesce a raffinarsi a tal punto da diventare il migliore della serie. Il gioco è molto semplice: al comando di una super vetturetta dotata di turbo, booster, lanciamissili, gomme a "presa rapida", ecc., ecc., dovremo percorrere decine e decine di percorsi che si snodano su Giove appunto, in atmosfera e scenari tutti particolari. Il controllo di gioco è terribilmente semplice e, per questo, accattivvante. Il tasto di fuoco serve a governare l'accelerazione del nostro piccolo bolide, mentre la levetta del joystick pensa a tutto il resto (spostamenti, raccolta dei bouns, ecc.). Dopo ogni corsa non manca poi l'immancabile capatina ai box-negozio ove un simpatico marziano, particolarmante avido di denaro, ci attende per rifilarci optional su optional nella migliore tradizione arcade. Jupiter Masterdrive è dunque un classico multilivello di corsa automobilistica, da giocare tutto d'un fiato, senza pensarci su troppo.

Grafica e sonoro risultano particolarmente piacevoli e prettamente Cartoon, reimpostando completamente lo standard che contraddistingue questo genere di produzioni. Per i più piccini.

Val. Globale: 7





IL SOFTWARE PIÙ



VAI A VEDERE LA VETRINA DI SIMULMONDO IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI. TI ASPETTANO MOLTISSIMI REGALI SPORTIVI* ACQUISTANDO I PIÙ FAMOSI SIMULATORI DEL MONDO.

Validità fino al 30 Aprile 1991
* SECONDO DISPONIBILITÀ

BELLO DEL MONDO



GRAZIE A TUTTI GLI AMICI CHE CI HANNO FATTO DIVENTARE NUMERO UNO.

SIMULMONDO®

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

BLUE MAX-ACES OF THE GREAT WAR

THREE-SIXTY / MINDSCAPE
IBM PC - FORMATO DOPPIO
GRAFICA: HERCULES, CGA, EGA, VGA, MCGA (MIN. 640K - 256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
PREZZO: LIT. 59.000

Anche per Blue Max, come per Red Baron e Knights Of The Sky, vale la considerazione espressa al riguardo della più spudorata clonazione del soggetto di Wings Cinemaware.

Se tuttavia la Microprose e la Dynamix si sono limitate a potenziare e sviluppare ulteriormente il classico soggetto arcade della software house di It Came From The Desert ed affini, la Three-Sixty (importata e distribuita dalla Mindscape) si dimostra l'unica a voler strutturare l'ennesima simulazione aerea della Grande Guerra con quel qualcosa in più veramente originale.

Blue Max è la solita storia di un asso della cloche, impegnato a domare uno degli otto velivoli da combattimenti messi a disposizione dal programma, e a competere, missione dopo missione, contro la foltissima schiera di agguerriti avversari.

Se fosse targato Microprose o Sierra finirebbe qui, ma nel caso della Three-Sixty il programma ci offre anche un pizzico di vera simulazione strategico-tattica, ravvisabile nella presenza di una mappa ad esagoni che gestisce i nostri spostamenti.

Non basta allora montare in "sella" al nostro bi o tri-plano e gettarsi a capofitto nella mischia del duello aereo, bensì sarà indispensabile programmare i nostri movimenti, relativamente alla presenza di uno o più gregari (sono paragonabili a Iceman, Maniac, Angel e Knight di Wing Commader), su una mappa dettagliata della zona di guerra.

Lo stesso sistema di interazione con il programma prevede una cornucopia di indicatori che tengono conto, a livello visivo, delle numerose variabili di gioco come, l'inceppamento delle mitragliatrici, l'angolo di attacco ed osservazione, la quantità di munizioni rimaste, e, non per ultima, la possibilità di giocare uno contro l'altro, contemporaneamente, suddividendo schermo (verticalmente) e comandi da tastiera.

Grande sfoggio di grafica, multischermi, icone e finestre allora, decisamente aliene alle analoghe atmosfere Microprose e Dynamix.

Blue Max cerca di simulare intensamente anche la personalità propria di ogni asso che potremo avere al nostro fianco o schierato tra gli avversari.

Particolare cura è stata infine impiegata per offrire il maggior numero di variabili dfinibili dall'utente in modo da sagomare l'intero gioco a seconda dei propri gusti. I biplani di Blue max possono arrivare al punto di compiere evoluzioni impensabili persino su un caccia dei nostri giorni, offrendo un divertimento tutto nuovo e da scoprire.

Spetta comunque al giocatore, e solo a lui, impostare livelli e definizioni della simulazione, in modo da ottenere il massimo intrannimento possibile da un gioco già estremamente completo.

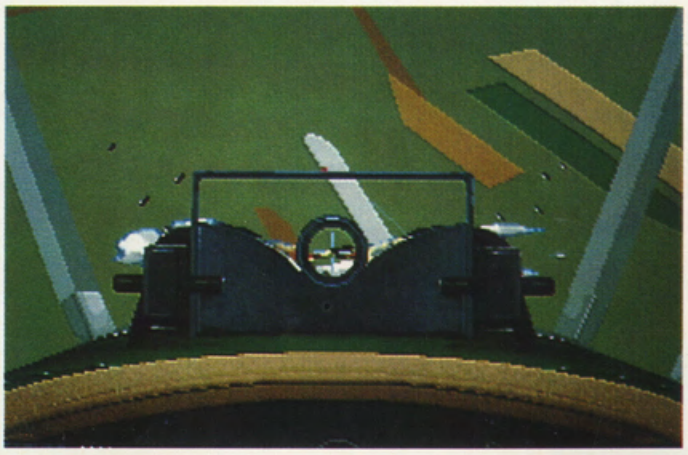
La grafica VGA raggiunge una delle sue massime espressioni ai danni del già stupendo Knights Of The Sky, mentre la colonna sonora è sempre affidata all'insuperabile apporto di Ad Lib e Sound Blaster (la Roland proprio se la sono scordata!!).

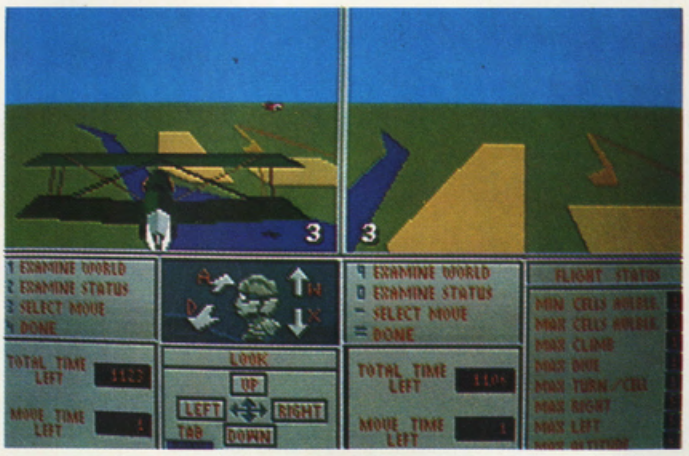
Blue Max per funzionare necessita di 512K nella versionè Hercules, CGA ed EGA, e di 640K per i 256 colori in VGA.

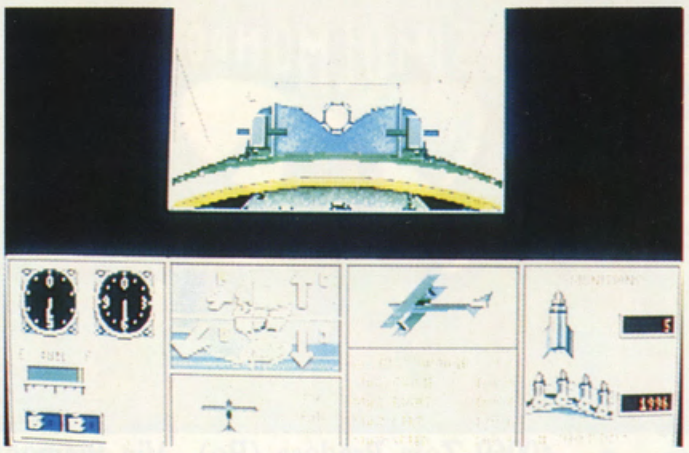
E' chiaramente installabile su disco rigido e viene fornito in entrambi i formati per i floppy. Chi vuole giocare e basta può tranquillamente optare per uno degli altri analoghi prodotti:

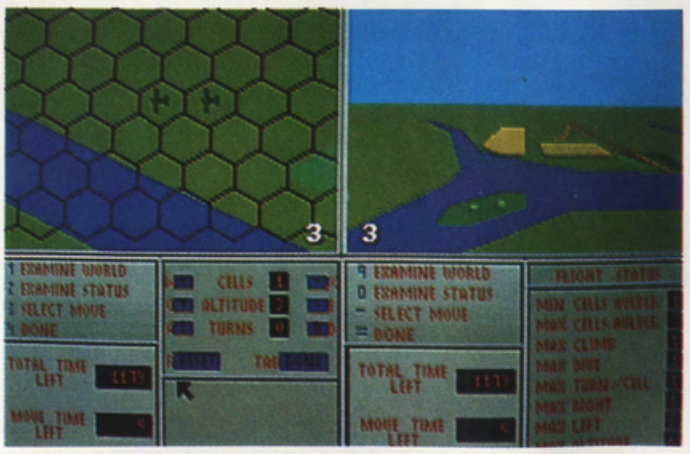
Blue Max è forse una tra le più complesse e complete simulazioni di questo genere, creata ad esclusivo appannagio di chi simula giocando!

Val. Globale: 8,5









FEUDAL LORDS

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

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Feudal Lords è una simulazione dettagliata di Euthrania, terra di fiaba governata da quattro feudatari, tutti protesi al dominio dell'intero paese (Powermonger docet!). Possiamo dunque impersonificare uno di questi quattro sfidanti, giocando in un massimo di altrettanti partecipanti umani che si contenderanno le sorti di Euthrania.

Feudal Lords si presenta, di primo acchito, come una versione modificata e corretta del Defender Of The Crown Cinemaware, senza tuttavia le superbe scenografie e gli intermezzi animati in "pseudo-celluloide".

Si tratta infatti di qualcosa di decisamente più complesso che nasce ad esclusivo appannaggio di tutti gli amanti delle buone strategie interattive, dotate di ottima grafica e di un'interfaccia utente particolarmente sviluppata. L'obiettivo del gioco, come già accadeva nel precedente The Final Day della stessa Impressions, è quello di ottenere il controllo assoluto ed incontrastato di tutte le regioni che compongono Euthrania; poichè le terre non si possono nè vendere, nè comprare, dovremo prendercele con la forza. Proprio come in Defender Of The Crown all'inizio del game ogni sfidante possiede una sola regione natale da cui potrà intraprendere e sviluppare la propria avanzata.

Vincerà dunque chi, al termine della propria vita (i feudatari di questo gioco non hanno ancora scoperto la droga allungavita degli imperatori di Imperium!) possiederà più territori.

Il gioco viene sviluppato in turni che prevedono una scelta casuale dei giocatori che potranno agire in sequenza (può dunque capitare che ci spetti più di un turno consecutivo).

Abbiamo dunque la fase di attacco e battaglia ai danni di altri giocatori, la costituzione e lo spostamento degli eserciti (composti da cavalieri, soldati ed arcieri), nonchè l'opzione per stringere alleanze e complottare ai danni del nemico.

Per alimentare la nostra macchina bellica non dovremo trascurare di potenziare e supportare l'insediamento delle nostre genti nei nuovi territori conquistati. Dovremo perciò investire i nostri denari nelle gilde dei mercanti, nelle corporazioni, nella costruzione di chiese e castelli e nello sviluppo dell'agricoltura (relativamente alle stagioni dell'anno). Raggiungendo un alto grado di popolarità potremo quindi non solo mantenere il rispetto e la fedeltà del nostro popolo, ma soprattutto guadagnare la stima delle genti degli altri paesi, potenzialmente portate alla migrazione per sposare la nostra causa.

Feudal Lords è un gioco tanto semplice da giocare (si usa solo il mouse) quanto complesso da amministrare. Se mancano infatti le fasi arcade del simile prodotto Cinemaware, queste vengono rimpiazzate dalla presenza di ulteriori variabili che rendono più realistica ed avvicente la sfida. La possibilità di gioco a due o più giocatori sviluppa ulteriormente le capacità di intrattenimento del programma, potenziandone l'impatto sull'acquirente.

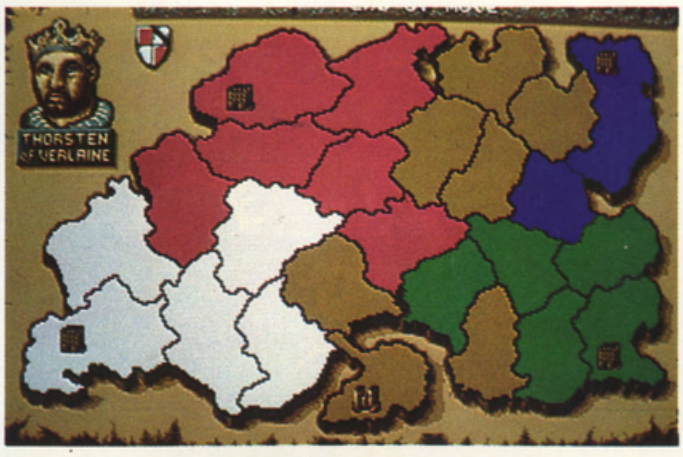
L'aspetto grafico del programma si avvale di una impostazionee tipicamente cartoon (di chiaro stampo "Cinemawaresco"), affiancata alla presenza di parecchie digitalizzazioni e creazioni statiche di sicuro effetto. Il commento sonoro non è un gran che, ma tanto in giochi come questo non può che ricoprire una minima importanza.

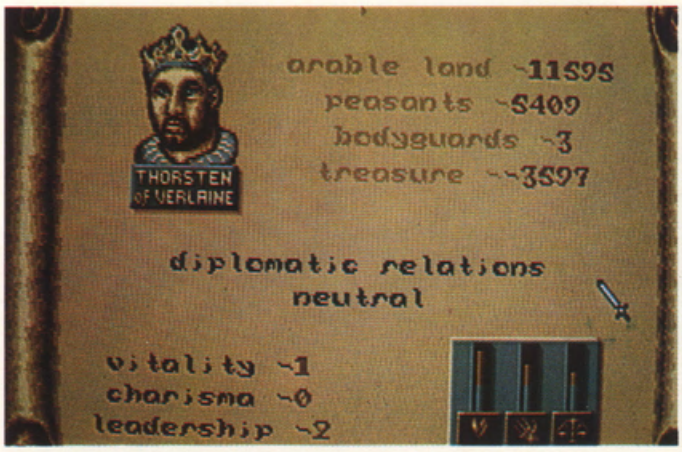
Feudal Lords nasce dunque come una ottima simulazione giocosa, ricca di variabili, colori ed incognite, capace di stregare anche il più smaliziato amante del genere.

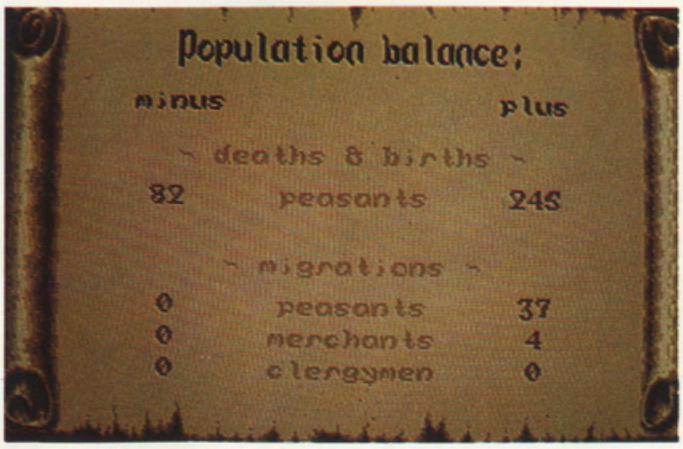
La Impressions sta facendo davvero passi da gigante: David Lester, continua cosi!!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









KNIGHTS OF THE SKY

MICROPROSE
IBM PC - FORMATO DOPPIO
GRAFICA: CGA, EGA, VGA, MCGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32/LAPC 1
HARD DISK: SI
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
PREZZO: LIT. 89.000

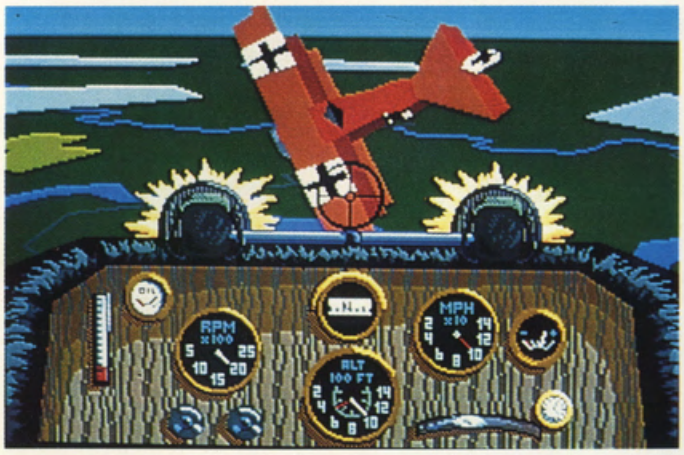
Quando una software house riesce a creare qualcosa di valido e, soprattutto, estremamente originale tutte le altre si buttano a capofitto a clonarlo. Questa teoria calza a pennello anche al celeberrimo Wings targato Cinemaware che, proprio in questi giorni, riesce a vantare ben tre tentativi di imitazione. Il primo di questi riponde ai "Cavalieri Del Cielo" Microprose (non confondetelo con la serie di telefilm francesi dei Mirage trasmessi ancora ai tempi del bianco e nero!), che nasce da un'attenta opera di ampliamento e miglioramento del soggetto origionale Cinemaware. Terreno particolarmente fertile per questo tipo di creazione lo offre, al momento, solo l'ambiente MS/DOS dove per fortuna non ci sono problemi di memoria, grafica e programmazione che spesso affliggono tutti gli altri standard. Nasce perciò un gioco-simulazione di altissimo livello che riesce ad imporsi grazie ad un ottima fattura, un'elevata giocabilità e, perchè no, un pizzico di originalità, nonostante la ripetitività del soggetto. Knights Of The Sky si suddivide in quattro porzioni principali: fase di allenamento al volo su biplani, combattimento aereo immediato, simulazioni di guerra totale, con una marea di missioni combattute durante la Grande Guerra, nonchè la solita "chicca" di opzione che prevede lo scontro testa-a-testa fra due videogiocatori dotati di modem (la bolletta poi la pagate voi!).

Nella sezione di training ci si impratichisce nel volo su ben 20 differenti velivoli da guerra previsti dal programma anche per competere nelle fasi più avanzate. Nel classico Dogfight Encounter si vola e si spara senza pensarci su troppo, entrando in pieno nello spirito degli assi della cloche, perennemente impegnati ad abbattere il maggior numero di nemici. Nello scenario di guerra completa dovremo infine intraprendere missioni su missioni, concretizzando l'escalation alla top ten degli Aces, già rimpolpata da 16 temibilissimi avversari che casualmente potremo incontrare negli infuocati cieli del programma. Non manca allora Himmelmann e Von Richtofen, così come il tabellone computerizzato che registra in maniera imperitura la nostra serie di successi. Al termine di ogni missione, che viene sempre preceduta dall'indispensabile briefing, otterremo notizie, pettegolezzi e informazioni miste sul comportamento in battaglia dei nostri più diretti avversari e sulle loro tecninche di volo e combattimento. Inutile sottolineare che la simulazione di conflitto totale è la più divertente e godibile al fine di passare ore ed ore di spensierato divertimento insieme al programma. Knights Of The Sky segue perciò anche lo stesso meccanismo di gioco dello stupendo Wing Commander firmato Origin, offrendoci la possibilità di vivere, missione dopo missione, una vera guerra che può durare mesi. Il programma si impone immediatamente per l'altissimo livello di realismo e difficoltà (entrambi modificabili a piacere dall'utente), potenziando quindi l'aspetto di una vera simulazione di volo piuttosto che quello di semplice giochino spara-spara. Laddove la Cinemaware ha lasciato parecchi vuoti per quanto riguarda le più realistiche variabili di gioco, la Microprose,. indubbiamente esperta in questo campo, è riuscita a creare una perfetta amalgama tra arcade e realtà, strutturando qualcosa di terribilmente divertente. Il programma sfrutta al meglio anche una scheda VGA, con accompagnamento sonoro Ad Lib, Sound Blaster e Roland, offrendo un'infinità di dettagli e finezze incorniciate in uno spettacolo visivo davvero imperdibile. Se tuttavia possedete un IBM XT con Herzaggio modesto, cambiate computer prima di comprare questo programma.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









RED BARON

DYNAMIX INC.
IBM PC - FORMATO DOPPIO
GRAFICA: EGA, VGA (640 K - 256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32 - LAPC1
HARD DISK: SI
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
PREZZO: LIT. 89.000

E' il 1914, il mondo è sconquassato dalla prima grande guerra, i morti si contano a centinaia di migliaia, oramai la cavalleria ha lasciato il posto alle atrocità.

Solo nel cielo avvengono ancora atti di rispetto verso il nemico e verso le sue qualità. I primi piloti di macchine volanti erano dei veri e propri cavalieri, che mai avrebbero pensato di utilizzare il proprio mezzo per mitragliare o bombardare i fanti o peggio ancora le città ed i civili.

RED BARON vi permette di vivere, in prima persona, alla guida di un aereo dell'epoca, le gesta che hanno fatto famosi uomini come il Barone Rosso.

Le missioni che vi vengono proposte variano dal combattimento aereo (in alcuni casi se lo richiedete, potrete rivivere i duelli più famosi della guerra), alla scorta ai bombardieri, alla caccia agli Zeppelin, alla distruzione dei palloni per la difesa aerea, alla ricognizione.

Tante missioni, una diversa dall'altra, tutte vivibili all'interno del proprio monitor, alla guida di un aereo a turboelica dell'inizio ventesimo secolo.

Gli aerei, fra i quali potete scegliere il vostro, vanno: dai tedeschi Albatros, al Fokker E.III, dal celeberrimo triplano Fokker Dr.1 (quello pilotato dal Barone Rosso, tanto per intenderci) agli inglesi Sopwith Pup, dal S.E.5a al famoso Sopwith Camel, dal Bristol al francese Spad 13. In pratica potete scegliere liberamente fra tutti gli aerei da combattimento dell'epoca.

Una volta deciso il tipo d'aereo e la missione, vi ritrovate seduti nella carlinga della vostra macchina volante, nei cieli nemici, alla ricerca di un avversario da combattere e distruggere.

Il tutto avviene sfruttando una grafica da mozzafiato, degna dei migliori games della Cinemaware. RED BARON per queste sue qualità può senza ombra di dubbio essere paragonato a WINGS.

La giocabilità è elevata, potete utilizzare (a vostra scelta) il mouse, il joystick o la tastiera. Se possedete una game port ed il joystick riuscirete ad ottenere il meglio da questo fantastico game.

RED BARON è senz'altro unico nel suo genere, anche se fare paragoni con l'ultimo nato di casa Microprose: KNIGHTS OF THE SKY, sorge naturale, soprattutto per la similitudine del background.

C'è da dire che i due programmi sono più differenti di quanto si possa pensare, soprattutto per la grafica: che è solo vettoriale nel game della Microprose.

RED BARON funziona con tutte le schede grafiche in commercio, anche se ormai la diffusione della VGA rende obsoleti tutti gli altri adattatori grafici presenti sul mercato.

Il programma prevede (logicamente) la presenza di una scheda musicale del tipo Ad Lib o Sound Blaster, per non parlare della varie Roland (aggeggi, questi, per pochi ricchi, che se li possono permettere, visto il prezzo non indifferente).

Per far girare il game con una qualche parvenza di realtà (soprattutto per le varie schermate di azione) occorre possedere almeno un 286 a 10 Mhz con hard disk. In ogni caso: maggiore è la velocità, migliore è la realtà delle fasi d'azione, a nessuno infatti, piace uno scroll lento ed a scatti, caratteristica questa delle vecchie macchine a 6 od 8 Mhz.

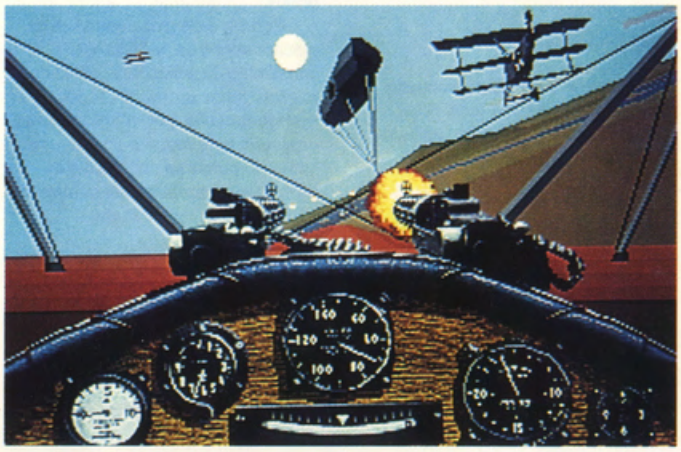
Il giudizio complessivo è senz'altro molto generoso, RED BARON è infatti un ottimo incrocio fra un arcade e una simulazione.

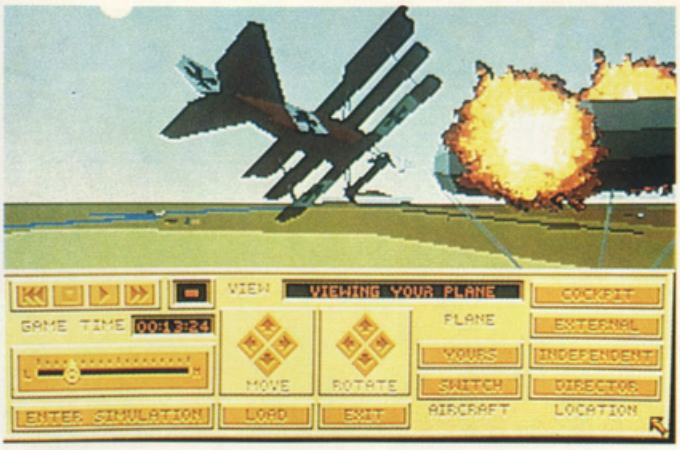
Peccato sia uscito nei negozi in concomitanza con la commercializzazione di KNIGHTS OF THE SKY della Microprose.

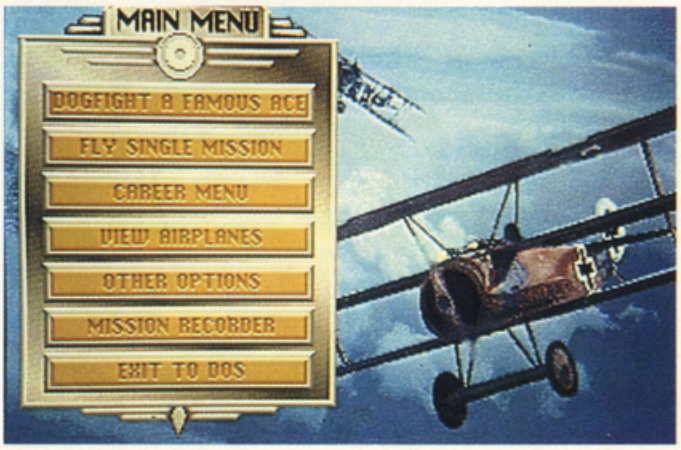
A voi l'ardua scelta!!!!!

Val.Globale: 8









BATTLE CHESS

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: CBM64 / 128
PREZZO: LIT. 29.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Bhè, a dire la verità Battle Chess per il "piccolo" di casa Commodore proprio non se lo aspettava nessuno. E invece l'Electronic Arts ha operato il miracolo di convertire e stipare in un disco programma tutta la magia dei suoi scacchi animati tridimensionalmente.

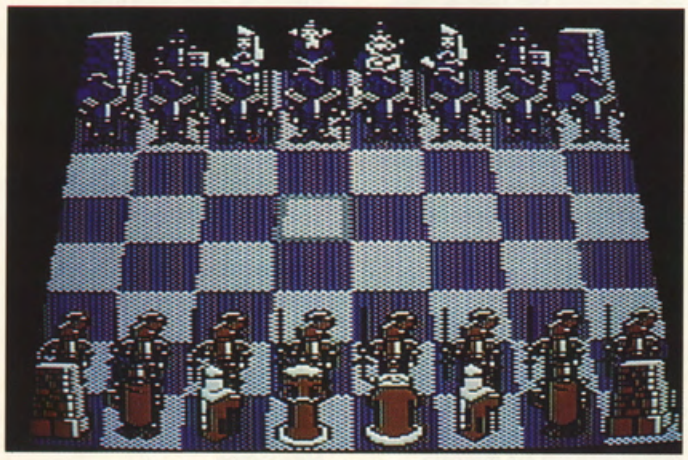
Battle Chess è infatti qualcosa di più di un semplice simulatore di scacchi in quanto sposa felicemente una grafica mozzafiato, terribilmente sbarazzina e sorpreendente, alla più irriducibile ed imbattibile intelligenza artificiale, in grado di dare molto filo da torcere anche ai veri campioni.

I pezzi allora lottano contro di loro, animati automaticamente dal computer, dando vita ad originali scenette che rapiscono letteralmente il giocatore.

Sul CBM64 l'aspetto visivo del programma risulta particolarmente curato, limitando l'inevitabile perdita dei fatidici 8 Bit.

Ottimo il sonoro, chiassoso quel tanto che basta, stupenda la giocabilità che riesce a competere con quella dei simulatori di scacchi più evoluti.

Val. Globale: 8



METAL MASTERS

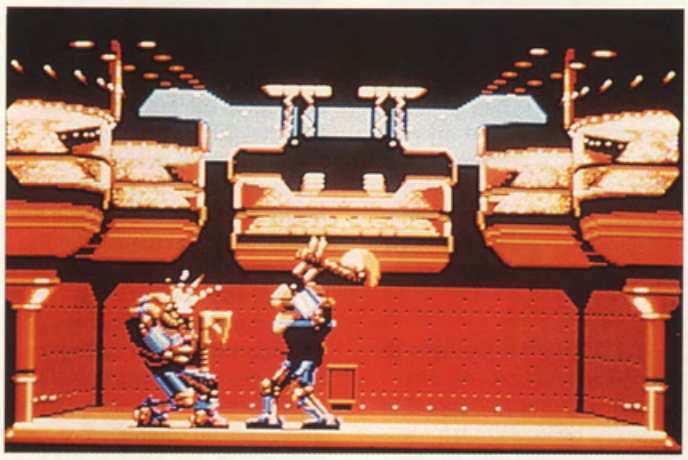
INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Arriva anche per il sedici bit Commodore uno dei più accattivanti ed irrinunciabili successoni Infogrames. Si tratta di Metal Masters, vale a dire il rutilante e frenetico scontro di titani d'acciaio, combattuto in prima persona dentr oad una fantascientifica arena. Metal Master è suddiviso in due fasi, manageriale ed arcade. Nella prima infatti dovremo acquistare dotazioni belliche ed optional vari per costruire e dotare il nostro possente "Mazinga" da combattimento in vista di una serie di scontri completamente "action" giostrati sull'escalation al titolo di Signori Del Metallo. Per fare ciò dovremo pertanto guadagnare qualche soldo in combattimenti normali e quindi impegnarci in match seempre più impegnativi contro i migliori wrestler in titanio e bulloni che ci aspettano più avanti nel dischetto. Grafica mozzafiato, sonoro eccellente, giocabilità favolosa!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



POP UP

INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Pop Up è un classico giochetto arcade che forse molti di voi conosceranno, dopo averlo giocato sul PC di qualche amico.

Si tratta di una specie di Bomb Jack abilmente miscelato al più immarcescibile dei Pac Man, che prende vita su una serie di schermi statici pieni zeppi di piattaforme semovibili.

Su queste ultime bisogna far rimbalzare una pallina sbarazzina (mamma, che rime oscene!) che deve chiaramente raccogliere, toccandoli, vari tipi di oggetti e bonus.

Pop Up è un gioco semplice da giocare anche se terribilmente complicato da sviluppare, come nella migliore tradizione degli arcade spacca-cervello. Le piattaforme infatti non sono tutte mobili e creano una specie di percorso obbligato a la Lady Bug particolarmente complesso da scoprire e memorizzare.

E' un classico arcade per Amiga che sviluppa suoni e colori in quantità per la gioia dei videogamer di tutte le età.

Se volete divertirvi con poca spesa, Pop Up sarà il vostro gioco!

Val. Globale: 8,7

SPEEDBALL 2

IMAGE WORKS
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Se giocate una volta a Speedball 2 vi dimenticherete completamente del primo episodio, decisamente rozzo e poco curato rispetto a questa nuova, strabiliante versione.

Speedball è l'ennesima ma, giocabilissima interpretazione pixellata dell'imarcescibile Rollerball, sviluppata a metà tra un soccer ed un football del futuro.

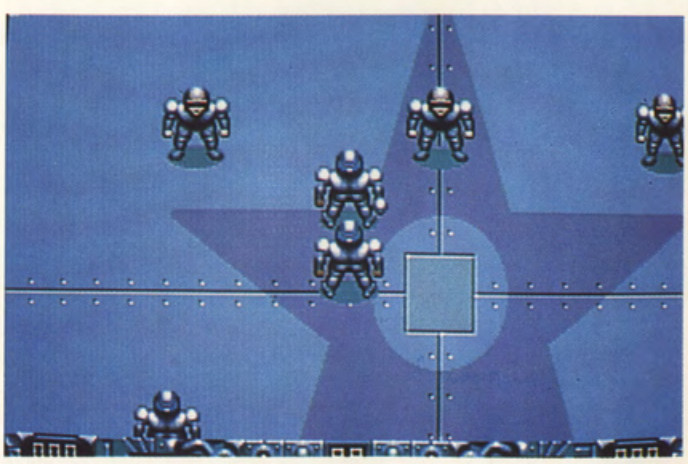
Le due squadre di giocatori (cattivissimi, fortissimi e incavolatissimi) si affrontano in un'arena di titanio dotata delle classiche porte-meta e di alcune piastrelle semovibili da cui sbucano, casualmente, alcuni gettoni bonus.

Nello Speedball i giocatori di affrontano a suon di pugni, calci, cariche e spintoni, al fine di ottenere il controllo di palla (una sfera di 50 chili de "ferooo"!!!) e portare in vantaggio la propria compagine.

Stupenda la fase manageriale con tanto di allenamento ed equipaggiamento di ogni singolo atleta; ottima l'impostazione grafica, il sonoro, la giocabilità e l'estremo livello di realismo, sangue e sudore. Violento, ma imperdibile!!

Val. Globale: 8,6





SKI OR SKIDIE

Istruzioni in italiano

ELECTRONIC ARTS™





IL PIÙ COMPLETO SIMULATORE DI SCI!

Disponibile per:
PC · AMIGA · C64

Colonna sonora con Ad Lib

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

La soluzione di.....

ELVIRA

Mistress of the Dark

18) CATACOMBE (CATACOMBS):
Andateci ed esplorate le varie camere sepolcrali (Burial Chambers). Localizzate la bara con dentro la chiave di ferro (Iron Key) e prendete quest'ultima. In un'altra stanza localizzate la bara vuota e metteteci dentro le ossa (Bones). ATTENZIONE: l'altra bara che si trova in quest'ultima stanza cela l'entrata al fossato (MOAT), tuttavia NON DOVETE APRIRLA SE NON POSSEDETE ANCORA LA CHIAVE DI FERRO (Iron Key)!!

19) SALA DELLE TORTURE (TORTURE CHAMBER):
Ritornateci e prendete le pinze (Tongs).

20) STANZA DEL POZZO (WELL ROOM):
Andateci e controllate che la corda sull'argano del pozzo si trovi nella posizione abbassata (Down).

21) CATACOMBE (CATACOMBS):
Tornate alle catacombe, se incontrerete un mostro con una pietra, ammazzatelo e prendetegli quest'ultima. Entrate nella stanza sepolcrale (Burial Chamber) dove avrete lasciato le ossa (Bones). Adesso potrete aprire l'altra bara. La stanza si allagherà: nuotate verso il basso e continuate a nuotare fino a che non troverete un punto dove potrete risalire in superficie (di solito ve ne potrete accorgere quando la freccia in direzione "su" verrà illuminata. Sarete infatti sul fondo del pozzo. Nuotate subito verso l'alto per riprendere aria, altrimenti affogherete. Nuotate verso il basso nuovamente, portatevi alla grata (Grill) che si trova al capo opposto del tunnel. Aprite la grata, entrate nel fossato (Moat), localizzate il cavaliere grigio (Grey Knight) ucciso precedentemente e impossessatevi della quarta chiave. Ritornate sul fondo del pozzo e risalite fino alla superficie. Prima di andarvene prendete il muschio (Moss) che si trova sul pozzo.

22) FONDERIA (FOUNDRY):
Andateci, trovate e prendete il crogiuolo (Crucible) dentro alla scatola di legno. Mettete la croce d'argento (Silver Cross) nel crogiuolo (Crucible), quindi posizionate quest'ultimo nel fuoco per far fondere il metallo. Intingete una freccia della balestra nell'argento fuso.

23) CUCINA (KITCHEN):
Tornate nella cucina e utilizzate (USE) le pinze (Tongs) per prendere i carboni ardenti dal fuoco (Hot Coal). A questo punto andate IMMEDIATAMENTE alla terza torre (Third Tower).

24) TERZA TORRE (THIRD TOWER):
Date fuoco alla miccia del cannone utilizzando il carbone ardente (Hot Coal). Partirà un colpo che ridurrà in pezzettini la quarta torre (Fourth Tower).

25) STALLE (STABLE):
Andateci, uccidete il lupo mannaro (Werewolf) con la freccia precedentemente intinta nell'argento fuso e prendete la quinta chiave. Quest'ultima si trova dietro la pietra (quella con l'anello) nell'ultimo box.
A questo punto vi rimarrà soltanto da recuperare l'ultima chiave, in possesso del capitano delle guardie.

26) ARMERIA (ARMOURY):
Andateci e prendete un armatura; ATTENZIONE: consumate (CONSUME) una pozione energetica (Strenght Potion) prima di indossare l'armatura, altrimenti potreste rimanere bloccati ed immobili! Lasciate gli oggetti che non vi servono, consumate (CONSUME) una pozione di abilità (Dexterity Potion) ed entrate nella stanza del capitano (Captain's Room). Attaccate quest'ultimo utilizzando la magia al fine di indebolirlo notevolmente. Utilizzate qualsiasi incantesimo che possa farvi guadagnare Hit Points (esempio: il Palmlight, il Fingerlight, il Demon's Brew e qualsiasi altro spell adatto a fiaccare l'avversario). Sconfiggete quindi il Capitano in un combattimento a mani nude. Prendete il bollettino (Bulletin) dalla bacheca del capitano (Bulletin Board) e la sesta chiave.

ORA POSSEDETE TUTTE LE CHIAVI!!!!

27) TORRE DISTRUTTA-
QUARTA TORRE (FOURTH TOWER):
Recatevi qui e troverete un forziere. Apritelo utilizzando le chiavi nella giusta sequenza (per determinarla basta esaminare ciascuna chiave). Nel forziere troverete un pugnale (Dagger) ed una pergamena (Scroll). Prendeteli entrambi, ma per il momento non usateli!

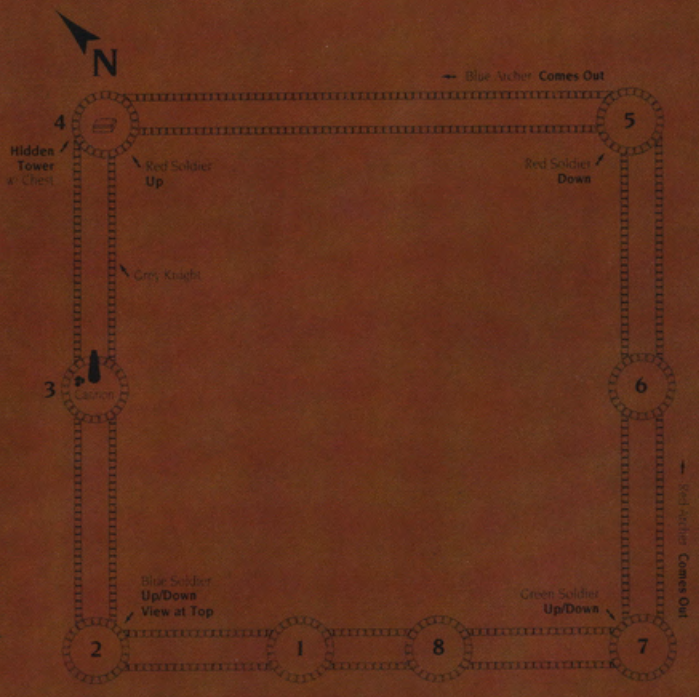
29) CATACOMBE (CATACOMBS):
Andateci e trovate l'impronta della pietra sul pavimento (si trova nella congiuzione ad "Y" attraverso il passaggio) dove potrete infilare la chiave di pietra presa dal mostro nelle catacombe (Punto 21). In questo modo aprirete un passaggio segreto; entrateci, assicurandovi di aver bevuto prima tutte le pozioni risanatrici disponibili (Health Potion)!! Per incrementare notevolmente il vostro quoziente LIF potreste impiegare la pozione Wooden Heart.
Se incontrerete gli scagnozzi di Emelda potrete distruggerli solo con le arti magiche. Al termine del corridoio incontrerete finalmente la malvagia fattucchiera. Se non farete nulla essa vi prosciugherà di tutta l'energia.
Per ucciderla posizionate la spada del crociato nel pentacolo, quindi utilizzate (USE) la pergamena (Scroll) recuperata nel forziere. Infine, pugnalate Emelda con lo stiletto (Dagger).

L'AVVENTURA E' TERMINATA: GODETEVI I CALDI RINGRAZIAMENTI DI ELVIRA!!!!

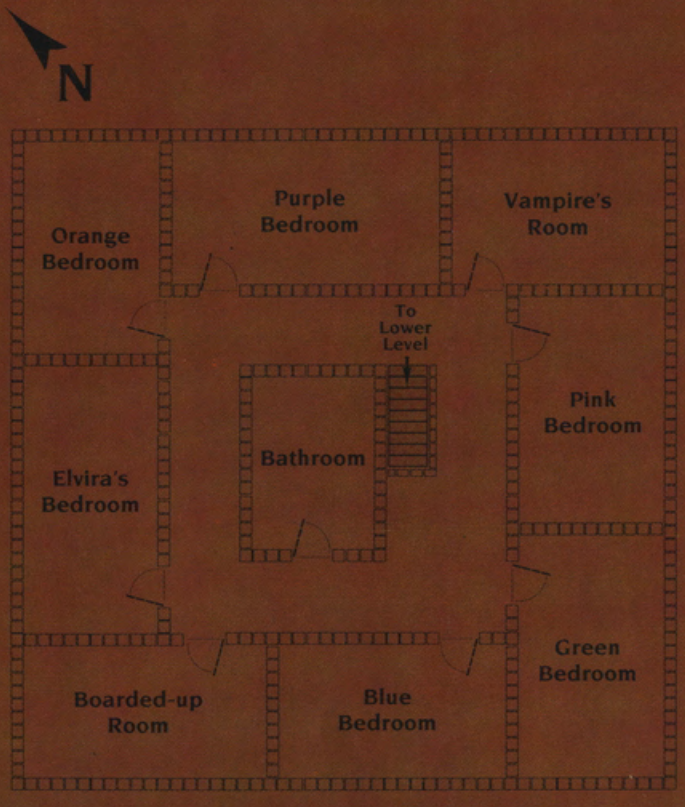
DOVE SI TROVANO GLI INGREDIENTI MAGICI?

1)Absinthe Bar
2)Aconite Herb Garden
3)Algae Centro Del Labirinto
4)Beetles Dungeon
5)Belladonna Sentiero Nel Giardino
6)Bird's Feather Uccidendo Il Falcone
7)Bleeding Heart Flower Herb Garden
8)Bird's Egg Labirinto
9)Black Lotus Centro Del Labirinto
10)Blood Lily Centro Del Labirinto
11)Bloodroot Herb Garden
12)Centipedes Dungeon
13)Dandelion Herb Garden
14)Dogwood Sentiero Nel Giardino
15)Dragon's Blood Camera Sepolcrale (Buco Nel Teschio Sopra Alla Porta)
16)Earwigs Dungeon
17)Elderberries Herb Garden
18)Fern Living Room
19)Flame Flower Backyard Path
20)Firethorn Backyard Path
21)Four Leaf Clover Backyard Path
22)Hawthorn Backyard Path
23)Hay Fuori dalle scuderie
24)Hellabore Herb Garden
25)Honey Dispensa (in cucina)
26)Horsehair Scuderie
27)Ivy Spalti / Merli Del Castello
28)Laudnum Bagno (Buco Nel Muro)
29)Lily Centro Del Labirinto
30)Lily Leaf Centro Del Labirinto
31)Maiden Tree Leaves Backyard Path
32)Maggot Garden Shed (Nella Gola Del Giardiniere Morto)
33)Manticore Hide Cappella (Libro Delle Preghiere)
34)Mistletoe Backyard Path
35)Monstera Living Room
36)Moss Pozzo
37)Mushrooms Backyard Path
38)Nettles Labirinto
39)Nightshade Backyard Path (vicino al Capanno)
40)Parsley Herb Garden
41)Plantain Herb Garden
42)Poppy Fuori dall'Herb Garden
43)Red Wine Dispensa (In Cucina)
44)Rose Herb Garden
45)Spider Web Dungeon
46)Thistle Labirinto
47)Vampire Dust Stanza Del Vampiro (Dopo Averlo Ucciso)
48)White Wine Dispensa (In Cucina)
49)Witch Hazel Herb Garden

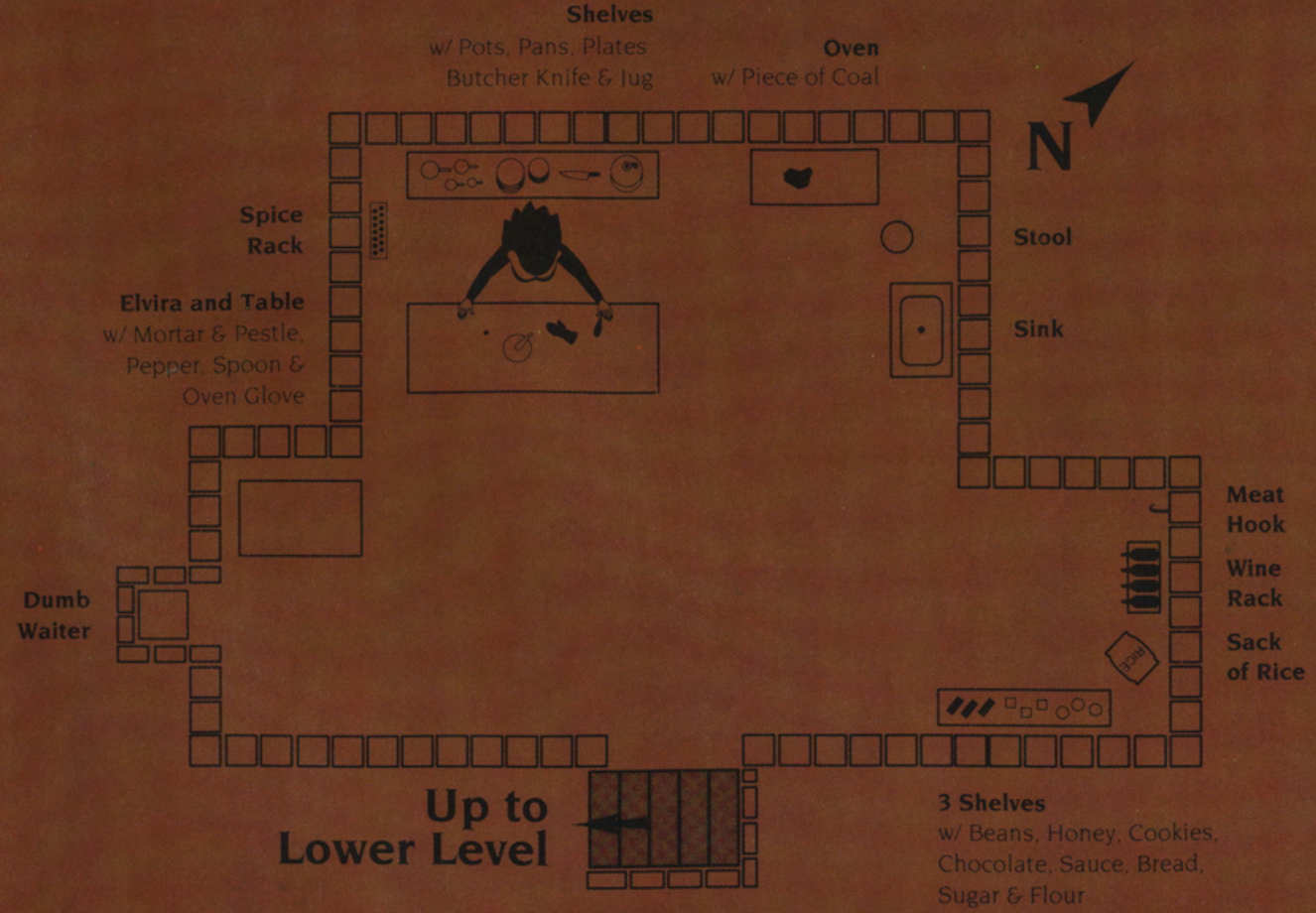
Battlements



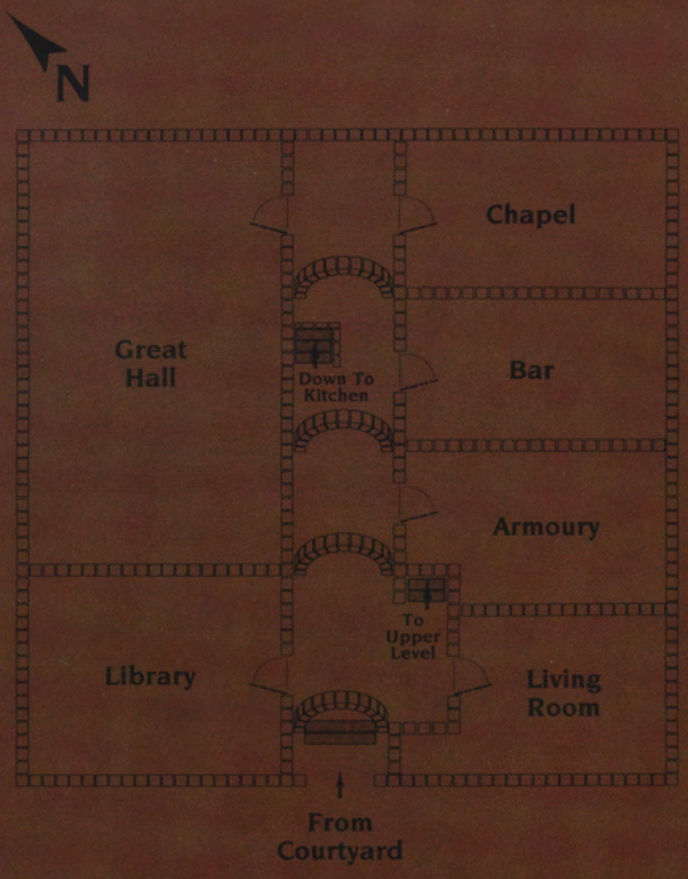
Upper Level



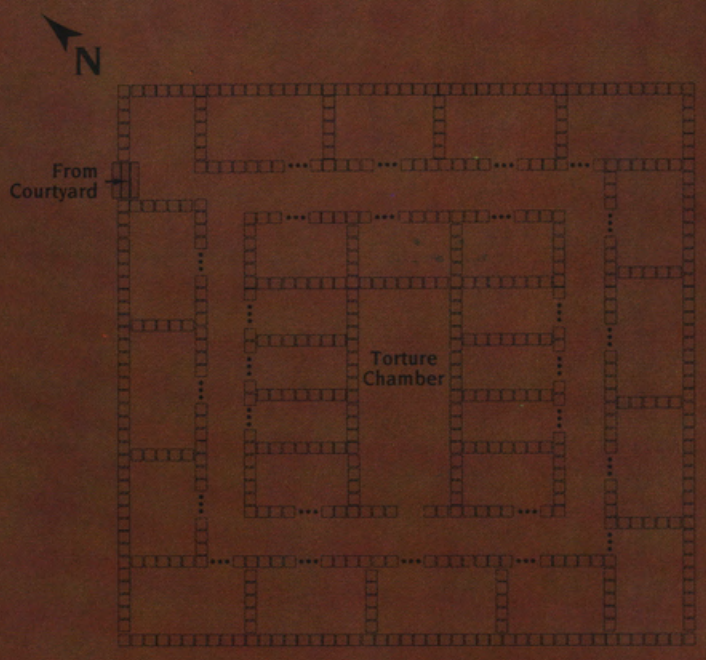
Kitchen



Lower Level

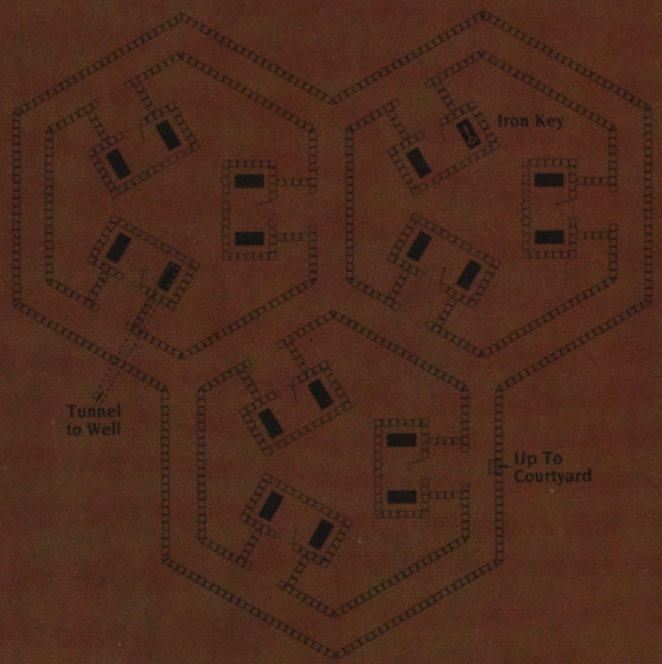


Dungeon



Note: All Chambers in the Dungeon are jail cells

Catacombs



Maze

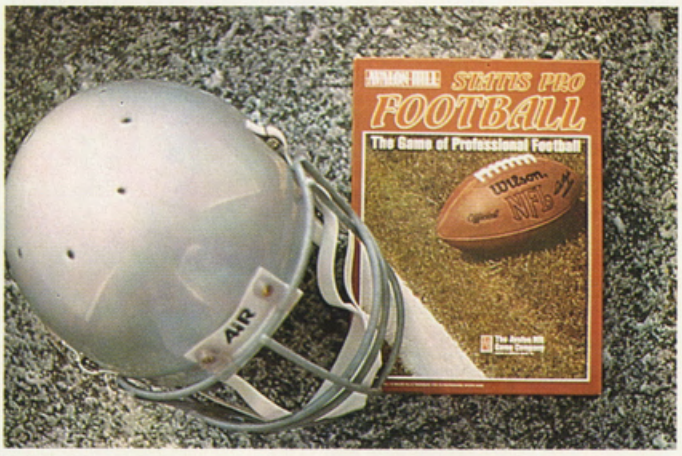


GEISHA

by Manuela Sandri

Dopo aver caricato il gioco vi trovate nell'appartamento di Parigi con il mouse muovete una macchina fotografica, inquadrate il Kakemono (Calendario) in alto a sinistra e cliccate. Passate a Tokyo. Nella stanza dell'albergo trovate un flacone di olio di Hinoky, prendetelo, aprite l'anta a sinistra dell'armadio, troverete un cartellone, fate scorrere i nomi delle conchiglie fono a che non trovare "OSTREADAE" e segnate su un foglio il numero corrispondente. Aprite il cassettone e prendete la scatolina vuota, ora spalmatevi le mani di olio Hinoky, usate la scatolina e cliccate sulle radici del bonsai quando appare la scritta "CAVALLETTA FEMMINA". Passate al tasto (F3) che vi da accesso ai giochi ed alla pubblicità (FATE PRATICA CON I GIOCHI) nella pubblicità cliccando sul tasto "SELECT" potrete prendere le pastiglie TSUKIS passa ad F4, Astrologia Veggenza, potete divertirvi un po' con i segni zodiacali (non hanno nessuna importanza ai fini del gioco) poi consultate il vegente che vi farà incontrare il sig."O", quest'ultimo vi spiegherà alcune cose (leggetele) e poi scomparirà lasciandovi in compagnia di una donna. Con una certa solerzia cliccate sulla bottiglia di olio solare (a destra= spostatela sopra la donna e abbassatela rovescerete così un pò d'olio sulla schiena e potrete anche spalmaglielo (non soffermatevi a lungo) prendete nello stesso modo il bicchiere (in alto) e rovesciatelo sulla schiene, lei si alzerà di colpo lasciando cadere una "CARTA D'ACCESSO" (prendetela). Tornate a "CASA DOLCE CASA" dove trovate un messaggio del sig."O" che vi manda al "TEMPIO DI GIADA", andateci, indossate la tuta delle sensazioni, a questo punto dovrete far compiere alla ragazza una serie di 5 movimenti che vi porteranno al climax. Il gioco si svolge con la tecnica del Master Mind, dovete interpretare i movimenti della ragazza per sapere quanti dei numeri scelti si trovano al posto giusto. Passato il "CLIMAX" dovrete giocare a carte (una specie di briscola) scegliete il vostro segno (ATOV) che sarà quello di cui avete il maggior numero di carte (se avete 2 carte di un segno, 2 di un altro e 1 di un terzo scegliete l'ATOV delle carte che nella scala risultano di minot valore). Tornate a casa leggete il messaggio e andate da "OKO" quando lei ve lo chiederà digitate il codice (il numero corrispondete a OSTRESDAE) poi con un pò di abilità da parte vostra nel difenderla lei vi pescherà 2 perle nere (PALLINE DI GEISHA) con le quali accedere al "SALICE BIANCO" qui dovrete riuscire a spogliare la ragazza che vi sfiderà alla "MORRA CINESE". Scegliete un segno (ES. STATUA) e provate a fermare il quadrato in una casella vuota a questo punto cercate di impratichirvi sulla tecnica di far avanzare il quadrato una casella alla volta rilasciando e cliccando molto velocemente sul mouse (se tenete premuto il tasto il quadrato sta fermo) se riuscirete a scogliarla completamente, la ragazza vi donerà un'arma l'EXTASER. Ora dovete passare lo schema della navicella (dalle dubbie forme) prima di partire usate carta d'accesso e pastiglie TSUKIS. Passato lo schema vi troverete in una stanza in compagnia di una GINOIDE che vi spoglierà poco a poco con lo sguardo. Molto veloceente dovrete comporre un puzzle formando la figura di un drago facendo molta attenzione ai piccoli particolari (punta della lingua ecc.). (Vi sembrerà che manchi una casella ma se la composizione sarà esatta questa apparirà automaticamente). Vi troverete poi nella stanza che precede l'altro del drago lubrico. Spalmatevi le mani di olio Hinoky, usate la cavalletta femmina e cliccate sulle radici del bonsai quando appare la scritta "CAVALLETTA MASCHIO" ora controllate la foto sul Kakemono appare un segno, questo darò uguale a un altro che troverete nella stanza su una mattonella dove appoggerete il bonsai. A questo punto le porte si apriranno e vi troverete faccia a faccia con "NAPADAMI" che entro 3 secondi vi sparerà quindi velocissimamente posizionate il vostro mirino in "QUEL PUNTO" imparazzante da spiegare ma facile da intuire e cliccare subito poi continuate a cliccare su tutto il corpo in modo da spogliarlo completamente e godetevi la sequenza finale.

STATIS PRO FOOTBALL

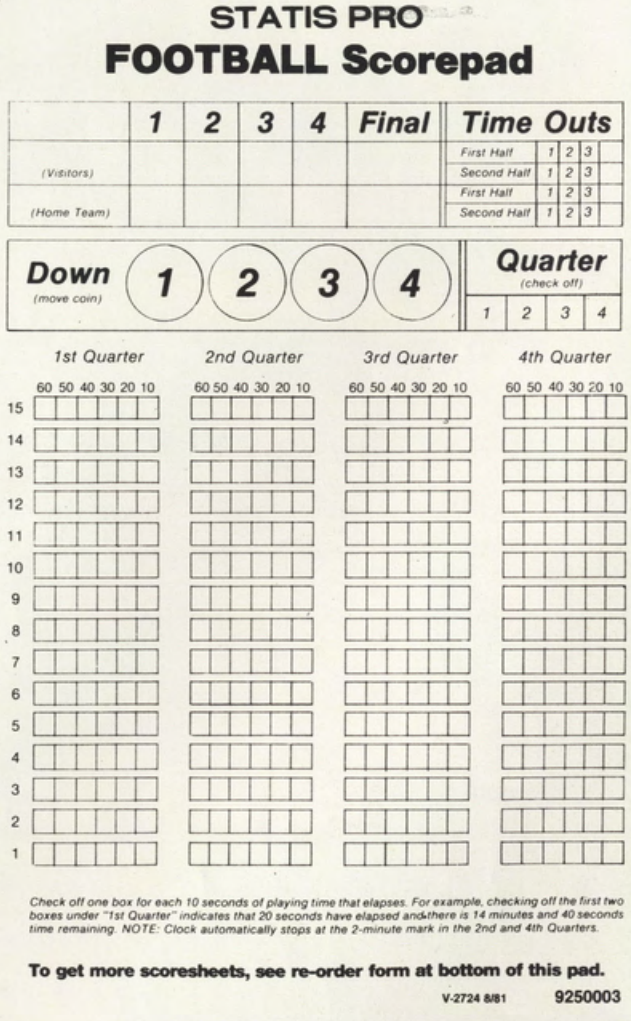


AVALON HILL
PREZZO: LIT. 76.000

Lo STATIS PRO FOOTBALL appartiene, coronandola felicemente, alla serie di simulazioni sportive come FOOTBALL STRATEGY, BOWL BOUND, PAY DIRT, SUPER SUNDAY e MAC PRO FOOTBALL (queste ultime due disponibili, fa l'altro, anche per home computer).
Lo STATIS PRO risponde ad una sofisticata simulazione che riflette un approccio particolarmente ragionato e scientifico al football americano. Non è perciò da confondere o travisare come una semplice rivisitazione di qualche passata stagione, ricreata nell'ambito di un semplice board game, bensì può rivelarsi una stupenda "stazione di lavoro" per ipotizzare e sviluppare gli incontri del prossimo futuro, grazie, in ultima analisi, all'annuale aggiornamento di dati, relativi a tutti gli attuali giocatori, messo a disposizione dalla Avalon Hill.

IL FOOTBALL PROFESSIONALE

Fra tutti gli sport a stelle e a striscie, il football professionale è l'unico che richiede il più intenso e costruttivo lavoro di squadra. Un team vincente non è una semplice accozzaglia di quarterback, line backer e wide receiver più o meno blasonati e idolatrati,(nonchè strapagati dalle varie società), capaci di portare la propria compagine alla vittoria grazie alle proprie abilità individuali, al contrario, si tratta di un ingranaggio perfettamente costruito ed oliato a dovere dove ogni singolo elemento, oltre a dare il meglio di sè stesso, lavora all'unisono in perfetta sincronia con tutti gli altri. Nasce dunque la necessità di testare non solo sul campo, ma soprattutto nell'ambito del lavoro di gruppo, ognuno dei 49 atleti che potrà entrare a far parte del nostro team, schierato contro gli avversari.
Lo STATIS PRO ci offre dunque una stupenda chance per scegliere e mettere in campo giocatori professionisti, ognuno specializzato in particolari ruoli (line backer, wide receiver, punter, center, quarterback, kickers, safetier, ecc.), visionandone un "parco" di oltre 1000, reali, appartenenti ad una delle più recenti stagioni NFL (basta vedere l'aggiornamento presente nella confezione).



STATIS PRO
FOOTBALL Scorepad

	1	2	3	4	Final	Time Outs				
(Visitors)						First Half	1	2	3	
						Second Half	1	2	3	
(Home Team)						First Half	1	2	3	
						Second Half	1	2	3	

Down (move coin)	1	2	3	4	Quarter (check off)	1	2	3	4

	1st Quarter	2nd Quarter	3rd Quarter	4th Quarter
	60 50 40 30 20 10	60 50 40 30 20 10	60 50 40 30 20 10	60 50 40 30 20 10
15				
14				
13				
12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				

Check off one box for each 10 seconds of playing time that elapses. For example, checking off the first two boxes under "1st Quarter" indicates that 20 seconds have elapsed and there is 14 minutes and 40 seconds time remaining. NOTE: Clock automatically stops at the 2-minute mark in the 2nd and 4th Quarters.

To get more scoresheets, see re-order form at bottom of this pad.

V-2724 8/81 9250003

Sarà poi sempre compito nostro, come coach indiscussi, assegnare i migliori blocker e tackler alle zone chiave del pitch e formare gli schieramenti tattici difensivi ed offensivi vincenti. Sembra forse facile, ma in effetti proprio non lo è, come nella realtà.
Ognuno dei 1000 atleti infatti viene rappresentato da una speciale tesserina che ne riporta tutte le caratteristiche salienti, elaborate in base ad un'attentissima osservazione statistica del suo comportamento di gioco e delle passate performances.
Volete perciò posizionare sul campo un potenete ricevitore che possa, all'occorrenza, tramutarsi in ottimo difensore? Desiderate rendere ancor più versatile il lavoro svolto dal vostro quarterback? Basta consultare attentamente la scheda personale di ogni giocatore e voilà: ecco venire alla luce un team imbattibile!

UN FURIBONDO, MA INTELLIGENTISSIMO TESTA-A-TESTA

L.A. Raiders 1988
Running Back 1

BO JACKSON

Rushing N/SG/LG	Pass Gain Q/S/L
1:SG//13/25	1:L/L/27
2:9/12/22	2:10/13/27
3:8/11/21	3:6/12/26
4:7/11/20	4:5/11/25
5:6/11/19	5:5/10/24
6:5/11/18	6:4/9/23
7:4/11/17	7:4/8/22
8:2/10/16	8:3/7/21
9:1/10/15	9:3/6/20
10:0/10/14	10:2/5/20
11:0/10/14	11:2/5/20
12:1/10/14	12:1/5/20
BLOCKS:	**PLUS2**

La scheda "tipo" del mitico Bo!

STATIS PRO FOOTBALL è un gioco per due partecipanti (se il vostro cuginetto volesse giocare in squadra, dirottatelo su un un bel Monopoli - di football americano bisogna intendersi parecchio!) che può durare ore ed ore. E' tuttavia possibile sviluppare una partita da soli, supportata dal set di regole supplementari, sviluppato per non togliere nulla al divertimento integrale del gioco a due. La corposissima dotazione comprende: oltre 1000 game card di tutti gli atleti NFL, 150 carte gioco (offense, defense e fast action), quattro display aggiornabili per gestire gli schieramenti di attacco e difesa, un bel pitch in cartocnino e una serie di segnalini fustellati di vario tipo.
STATIS PRO FOOTBALL è un gioco dannatamente intelligente ed avvincente, reealizzato, tuttavia, per chi mangia pane e football tutti i giorni.

Anche per questo prodotto valgono le considerazioni espresse al riguardo del FOOTBALL STRATEGY sempre targato Avalon Hill, relative alla indispensabile preparazione di base dei giocatori. Prima di acquistare al volo uno di questi giochi è infatti consigliabile leggersi un bel libro che spieghi a fondo e chiaramente almeno gli apsetti e le fasi più salienti di questa spettacolare, ma complessa disciplina sportiva.
STATIS PRO FOOTBALL si rivelerà perciò l'acquisto definitivo per rivivere a tavolino tutta la magia di uno degli sport più indiavolati ed intelligenti del mondo.

STATIS PRO FOOTBALL é Disponibile Presso: Pergioco, Mi



HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: LORENZO BELLONI (VE), ARMANDO BARONE (SA) MANUELA SANDRI (VE), GIORGIO VENEZIAN (CO), LUCA E SANDRO DE ANGELI (CO), ALESSIO PRACANICA (ME).

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per Amiga):
Livello 1: controllate i caminetti ed i focolari. Nella stanza lunga con il fantasma della donna senza testa, spingete in su il joystick per entrare in una stanza segreta dietro a certi dipinti...! Livello 2: Al di fuori delle porte principali del maniero, spostatevi verso destra per trovare una chiave verde nel cimitero. La chiave è ovviamente custodita dai terribili zombi! Per passare attraverso a questi ultimi dovete trovare ed usare la pozione che si trova all'estremità destra del tetto. La chiave verde serve per attivare una nuvola magica che vi permetterà di attraversare la grondaia scassata. Saltate sulla bandierina.
livello 3: la password è Hammer; utilizzate la possibilità di movimento Crawl per passare inosservati dai vampiri ed evitare le frecce dello scheletro! Siamo spiacenti, ma l'unica maniera per uscire dalle stanze a vicolo cieco è il suicidio!
Livello 4: la password è Lugosi. Dovete spingere un tavolo da una delle stanze in cima alla prima scaletta che incontrate e saltare giù immediatamente dopo. Spingete il tavolo a sinistra e sfruttatelo per prendere la chiave verde oltrepassata la dama senza testa.
Livello 5: Quando arrivate per la prima volta sul tetto della cappella (attraverso la porta alla base del.....) spostatevi verso sinistra (evitando i vampiri) ee sparate ai monaci, recuperate la chiave verde e continuate verso sinistra. Spingete in avanti il joystick in avanti cinque lance dopo la stanza successiva e potrete entrare in una stanza segreta che nasconde una vita bonus. Nella torre della Cappella ci sono tre forzieri magici. Solo uno di questi attiverà la nuvola magica - si tratta di quello nell'angolo inferiore destro.

PRINCE OF PERSIA (Broderbund, per Amiga):
Per superare il dodicesimo livello basta rinfoderare la spada e correre verso sinistra, oltrepassando l'altra immagine ed uscendo dallo schermo. Ogniqualvolta starete per morire, cadendo verso il basso, tenete premuto il tasto di fuoco; se lo farete abbastanza velocemente il vostro atletico eroe potrà saltare su qualsiasi piattaforma che gli passerà accanto. Inoltre cercate di saltare verso il soffitto; ciò servirà a fare apparire delle piastrelle tremolanti che, una volta rimosse, sveleranno l'ingresso ad alcune stanze segrete.

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per CBM64/128):
Non riavvolgete assolutamente il nastro quando il programma vi dice di farlo; in questo modo verrà caricato il seguente livello con un po' di vite extra. Digitate la parola SIAMESE negli high score per ottenere vite infinite.

STRYX (Psygnosys, per Atari ST):
Premete contemporaneamente i tasti HELP, M e E mentre state giocando: otterrete energia infinita!

F29 RETALIATOR (Ocean, per Amiga):
Se vi espellete proprio sopra la pista d'atterraggio riuscirete a terminare la missione senza alcun problema dal vostro comando.

TIME MACHINE (Activision, per Amiga e ST):
Digitate la parola DIZZY nella tabella degli high score per ottenere vite infinite. Inoltre i tasti A ed S vi permetteranno di selezionare lo schermo desiderato nella zona temporale che state giocando.

JAMES POND (Millenium, per Amiga):
Premete i tasti P, O ed I, insieme ad uno qualsiasi nella fila più in basso (Z, X, C, ecc.) per trasportarvi istantaneamente in qualsiasi livello successivo.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga):
Iniziate a giocare in due e quando non avrete più crediti aspettate fino a quando il programma non vi chiederà di cambiare disco. Cambiatelo perciò e premete insieme i tasti 1 e 2. Continuate a schiacciarli fino a che verrà caricato lo schermo dei credits. Continuate a giocare ed avrete la possibilità di "Continue?" infiniti!

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Atari ST):
Premete F5 seguita da ENTER e la vostra "vita" raggiungerà istantaneamente il valore di 30 unità.

DRAGON BREED (Activision, per Amiga):
Mettete il gioco in pausa e digitate IREM; ricominciate a giocare ed avrete vite infinite e con il tasto N potrete oltrepassare qualsiasi livello.

GHOST'N'GOBLINS (Elite, per Amiga):
Ottenete un posto nella classifica degli high score ed invece di inserire il votro nome metteteci il punto esclamativo !. Ciò disabiliterà la collisione con gli sprite, rendendovi invincibili!

ATOMIC ROBOKID (Activision, per Amiga):
Durante la schermata di presentazione digitate TUESDAY 14TH (spaziatura compresa) per attivare un simpatico menu di cheat mode che potrà equipaggiare il robottino con vite ed armi infinite.

VENUS FLYTRAP (Gremlins, per Atari ST e Amiga):
Ecco le password per tutti i livelli di questo gioco. Mantids, Cicadas, Psyllips, Pierids, Satyrid, Lycalnid, Pyralid, Woctuid. Inoltre le seguenti parole attiveranno dei particolari cheat: Mars, Mercury, Jupiter, Saturn.

RA (CURSE OF) (Rainbow Arts, per tutte le versioni):
Ecco le password per la seconda ed ultima parte di livelli del gioco. 52) 64802, 53) NIBELUNGEN, 54) TRONJE, 55) DONAR, 56) SKIDBLADNIR, 57) DAGON, 58) SLOWOTSKI, 59) CULLINANE, 60) ARTA MYRDHYN, 61) MAGDALENA, 62) PHILLIP EMANUEL, 63) GRACELAND, 64) JOLLY ROGER, 65) GET FUNKY, 66) TWILIGHT, 67) DRAGONLANCE, 68) HATHEG KLA, 69) INQUANOK, 70) KIRAN, 71) OUKRANOS, 72) THRAN, 73) ULTHAR, 74) THALARION, 75) NGRANEK, 76) CATHURIA, 77) ENTROPIE, 78) HEISSENBERG, 79) LAPLACE, 80) SONA NYL, 81) DIFFERENTIAL, 82) INTEGRAL, 83) HYPERZYKLUS, 84) APFELMANN, 85) CHAOS, 86) DYAKHEE, 87) DENDRIT, 88) NEURON, 89) PANKREAS, 90) PANAKREA, 91) UNORDNUNG, 92) DEUTSCHLAND, 93) GERMANY, 94) MUSIC TELEVISION, 95) JOHN BELUSHI, 96) GLEICHRICHTER, 98) TRANSLATION, 99) CTHUGA.

SUPREMACY (Virgin, per Amiga):
Il problema principale di questo gioco è la scarsezza di plotoni e l'ingente quantità di pianeti da conquistare (il rapporto è più o meno di 24 a 32). Se provate a conquistarne non più di una decina, lasciandoci come guarnigione due plotoni ciascuno, attaccatene un altro, senza conquistarlo, e con un cargo privatelo di tutte le genti che lo abitano e di tutte le risorse che vi si trovano (cibo, carburante, ecc.). A questo punto al terzo livello il computer non cercherà più di riconquistare il pianeta in questione ed al quarto ci proverà, mettendoci comunque molto tempo.

BATTLESHIPS (Elite, per Amiga):
Se quando tocca a voi sparare non toccate nulla e ve ne restate con le mani in mano per qualcosa come tre minuti, sullo schermo appariranno le sagome e le posizioni delle navi dell'avversario. La domanda nasce spontanea: ce la farete a distrarre quest'ultimo per così tanto tempo?!?!

J.R.R. Tolkien's

The Lord of the Rings™



Disponibili per PC
Istruzioni in italiano

THE BARD'S TALE SERIES OVER 500,000 SOLD

THE BARD'S TALE III

THIEF OF FATE





ELECTRONIC ARTS®

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



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