videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 APRILE 1991
ANNO IV N.7
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

WORLD NEWS

HOT MAIL

UTILITY
INTERSOUND PER PC
FLOW CAD
LA MATEMATICA: BOSS 2
AMOS: HYPNOTIC LAND

GAMES
CHAMPIONSHIP RUN
TOM & THE GHOST
CHARIOTS OF WRATH
LEXI-CROSS
PROTENNIS TOUR 2
RINGSIDE
TWIN WORLD

SIMULATIONS
MIG 29 - FULCRUM
PROFLIGHT

NEW RELEASES
CALIFORNIA CHALLENGE
JACK NICKLAUS OPEN
STAR CONTROL
SUPERCARS

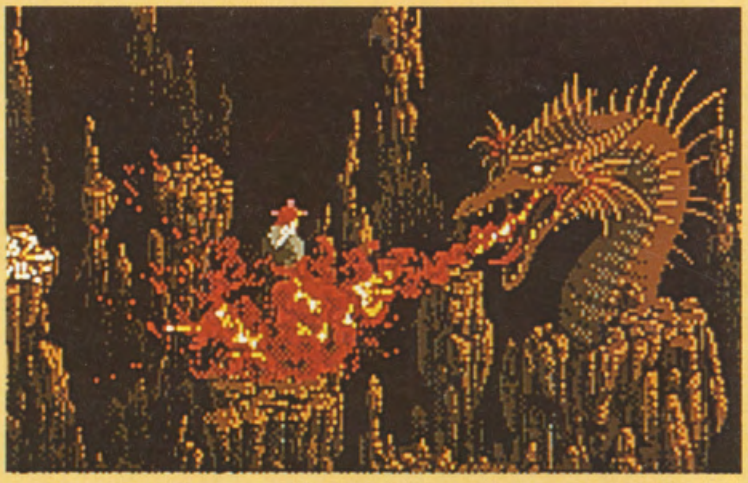
LA SOLUZIONE DI...
CADAVER
KING'S QUEST V
THE IMMORTAL
COLONEL'S BEQUEST

UNIVERSO PARALLELO
ESPANSIONI HERO QUEST

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

Un'altra esclusiva di Vg&Cw:

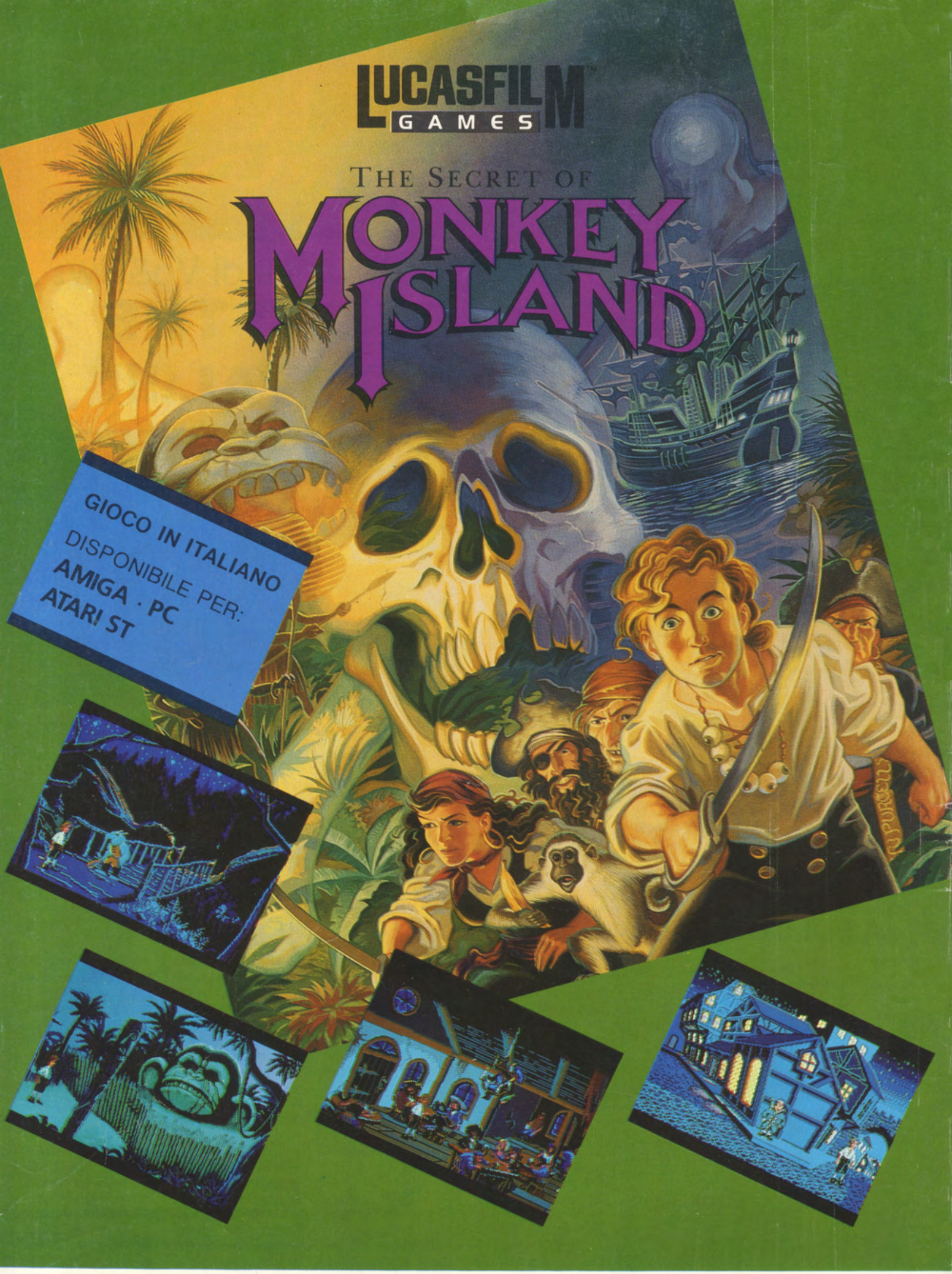
RISOLTO THE IMMORTAL!!!!



Il famoso e più recente arcade-adventure targato ELECTRONIC ARTS ha dovuto soccombere sotto l'imbattibile potenza e determinazione del nostro team di risolutori che vi offrono, fra le pagine di questo numero, mappe, schemi e consigli completi per terminare ciascuno degli otto livelli di THE IMMORTAL. Non ci è voluto molto, considerato il fatto che, in contemporanea, VG&CW ha risolto King's Quest V, Rise Of The Dragon, Colonel's Bequest, Elvira Mistress Of The Dark, Cadaver e tanti altri ancora che troverete in questo o nei prossimi numeri. Vi ricordiamo che THE IMMORTAL è uno stupendo arcade-adventure multilivello molto simile ad una versione dinamica del celeberrimo DUNGEON MASTER, e che è disponibile per Atari ST, Amiga e IBM PC (Distribuito da C.T.O.).

L'attesa é finita: habemus THE SECRET OF MONKEY ISLAND!!!

La lunga, stressante agonia degli avventurieri di tutt'Italia è finalmente giunta al termine. Da oggi è nei negozi THE SECRET OF MONKEY ISLAND, l'ultimo adventure dinamico targato LUCASFILM, che ricalca l'impostazione grafica ed il sistema di gestione tipico di MANIAC MANSION, ZAK MCKRAKEN e INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE. Ambientato in una classico scenario di fantasy "piratesca", THE SECRET OF MONKEY ISLAND è senza dubbio l'avventura più bella e complessa mai prodotta dalla LUCASFILM. Disponibile per Atari ST, Amiga ed IBM PC (su cui fra l'altro sfrutta egregiamente le schede VGA), questa imperdibile avventura è INTERAMENTE TRADOTTA IN ITALIANO (programma e manuale) grazie all'intelligente ed attenta opera della C.T.O. di Bologna. Come spiega la stessa "C'è voluto parecchio tempo per "italianizzare" l'intero programma, senza incappare nei classici bug ed errori di programmazione che molte altre case hanno commesso in occasione delle traduzioni di altre avventure". "Abbiamo voluto garantire al 101%, che il programma funzionasse alla perfezione fino in fondo, spendendo molto tempo per decine e decine di test, verifiche e controlli di produzione. I giocatori italiani non ce ne vogliano per questa lunga attesa, siamo infatti del parere che è meglio acquistare un prodotto originale tradotto alla perfezione piuttosto che qualcosa fatto in fretta e furia, penalizzato da semplici ed indiscriminate finalità commerciali di vendita". La C.T.O. del resto da sempre offre impeccabili produzioni, tradotte o, come minimo, corredate di manuale in italiano, nella quasi totalità del proprio listino.



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

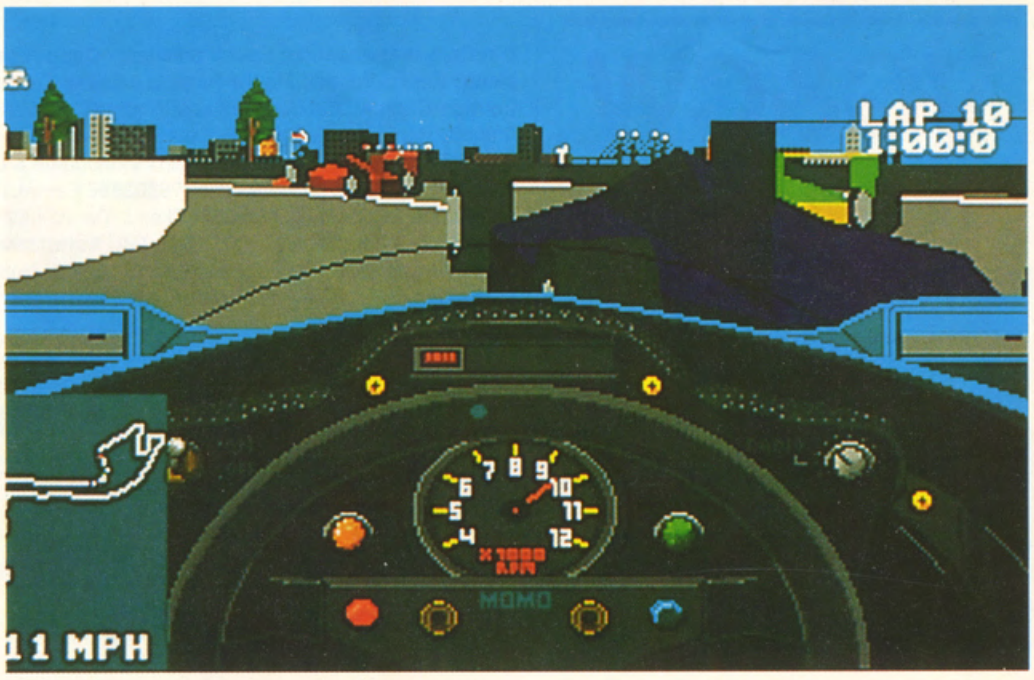
VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

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).

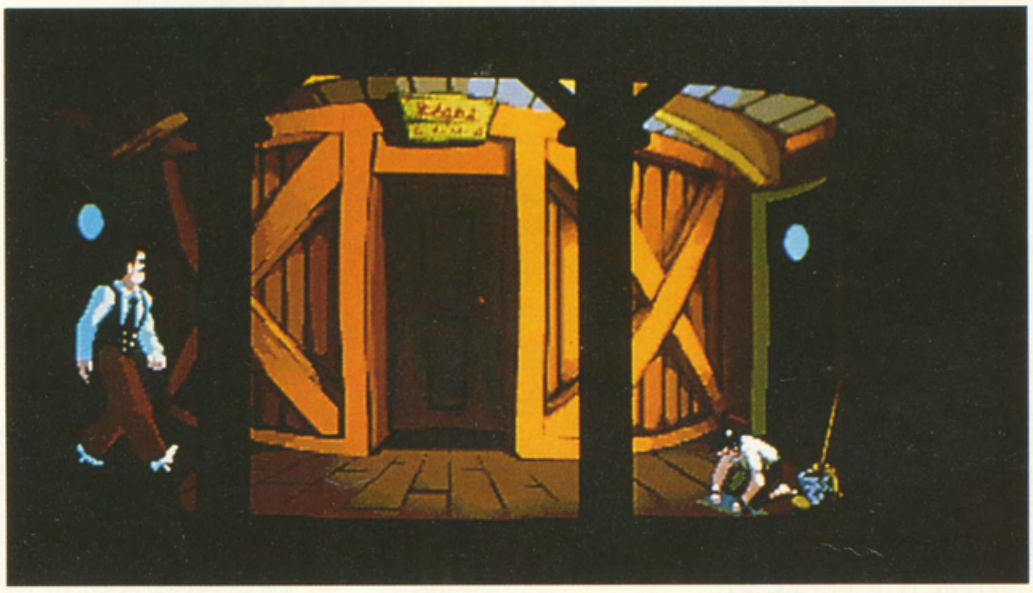
- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST 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; N.7 APRILE 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
- KING'S QUEST V N.7 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE è il nuovissimo videogame ispirato alla Formula 1, prodotto dalla ELECTRONIC ARTS. Reduce della passata esperienza in questo tipo di simulazioni (tutti sicuramente ricorderete il Ferrari Formula One di qualche anno fa), la software house anglo-statunitense ha reimpostato il sistema di gioco e di interazione, realizzandolo su di un substrato grafico rigorosamente tridimensionale. MERIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE si sviluppa dunque su 12 circuiti internazionali dove si disputerà la corsa al titolo di Campioni del Mondo. Il gioco appare per il momento solo in versione IBM PC che sfrutta appieno schede grafiche VGA e device musicali come Ad Lib, SoundBlaster e Roland MT-32 o LA-PC 1. Gli effetti speciali, le animazioni, i replay e le osservazioni dalle telecamere a bordo pista, tutte in stile Indy 500, vengono ulteriormente potenziate per offrire il massimo della fluidità, del dinamismo e del realismo. Sarà senza dubbio imperdibile: iniziate a scaldare i motori!!!



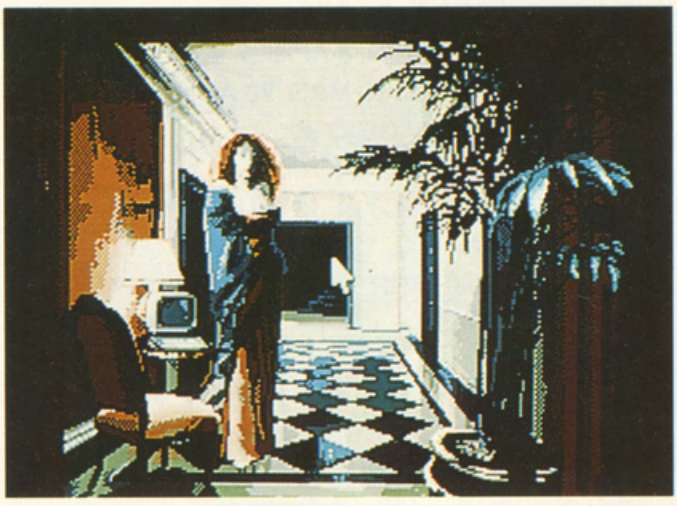
Un nuovo sponsor EA per la formula 1!

E' in arrivo dalla INFOGRAMES una nuova versione del notissimo BILLIARDS SIMULATOR, questa volta ribattezzato BILLIARDS 3D. Si tratta di una complessa ed innovativa simulazione del gioco del biliardo, basata sui set di regole e sui vari tornei di chiara impostazione ed origine statunitense ed anglosassone. BILLIARDS 3D si rivela sin dalle prime schermate il degno e definitivo successore della mini-saga di queste simulazioni cui ha contribuito concretamente lo stesso SHARKEY'S 3D POOL che, rieditato in molte versioni dalla FIREBIRD/MICROPROSE, appare recensito proprio in questo numero. BILLIARDS 3D sarà perciò dotato di una altissimo livello di realismo, supportato da un'impostazione grafica tridimensionale terribilmente "viva" e godibile proprio come in una vera e propria Pool Hall. Prestissimo per tutti i formati!



La crociera del terrore offerta by Delphine

CRUISE FOR A CORPSE è il nuovo adventure dinamico targato DELPHINE-US GOLD. In molti lo stanno già aspettando e non vedono l'ora di salpare sulla crociera "pixellata" che rappresenta lo scenario di questo gioco tipicamente Giallo! CRUISE FOR A CORPSE nasce sulla scorta delle precedenti produzioni DELPHINE e proprio per questo presenta un'arricchimento ed una serie di miglioramenti globali a livello del sistema di interazione, della lunghezza e complessità della vicenda e, non per ultimo, dello stupendo aspetto grafico. CRUISE FOR A CORPSE sarà presto disponibile per AMIGA, ATARI ST ed IBM PC.



La Pool Hall tridimensionale Infogrames

SKI OR DIE

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

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Al Direttore Responsabile di VIDEOGAME & COMPUTER WORLD:
Egregio Sig. Schirinzi,
sono l'autore del gioco FOOTBALL SIMULATION, edito da SPORTSOFT (INFOGRAMES) e distribuito in Italia da C.T.O. nelle versioni per ATARI ST e AMIGA. Ho appena finito di leggere la recensione del mio programma apparsa sul numero 3 (15 febbraio 91) della Vostra rivista e Vi scrivo questa lettera per ringraziare tutta la redazione di VIDEOGAME per la lusinghiera valutazione di FOOTBALL SIMULATION. Ma voglio andare oltre e spiegare perchè sono rimasto particolarmente entusiasta della Vostra recensione.
Premessa: questo gioco è nato con un intento molto preciso: creare una simulazione del gioco del calcio quanto più realistica, varia e divertente da giocare. Gli algoritmi di simulazione tattica hanno richiesto notevoli sacrifici in termini di memoria e velocità. Lo stesso per quanto riguarda la scelta di avere giocatori "grossi" e ben riconoscibili ad un campo "grande " ed in perfetta scala. Una certa "tranquillità" nel gioco si è resa poi necessaria al fine di rendere comprensibile lo svolgersi delle azioni e delle tattiche (molto spesso, infatti, si vedono delle simulazioni che assomigliano più al FLIPPER o al BILIARDINO che al nostro amato sport nazionale!!!!). Queste scelte rendono FOOTBALL SIMULATION molto diverso dagli altri programmi (se migliore o peggiore non sta a me giudicare...). Detto questo... il grande merito di VIDEOGAME è di essere riuscita a riportare nella recensione non solo le opzioni e possibilità del gioco (che sono tante!) ma più che altro la sua "filosofia". neanche io sarei stato capace di descrivere così bene FOOTBALL SIMULATION, eppure ci ho giocato un milione di volte!!!
Inoltre voglio manifestare la mia disponibilità a collaborare con VIDEOGAME nel caso foste interessati a pubblicare ulteriori articoli o suggerimenti a proposito di FOOTBALL SIMULATION. Un capitolo a parte dovrebbe essere scritto a proposito di come mai noi Italiani siamo costretti a far pubblicare i nostri programmi da case editrici estere... così si spiega la mancanza di istruzioni in ITALIANO:
Ancora complimenti alla Vostra abilità e serietà professionale,
distinti saluti
MASSIMO BALESTRIERI

Spett. redazione di VG&CW, non ho parole per manifestare la gioia che ho provato nel vedere pubblicata, la mia lettera sulla vostra ottima rivista. Ho apprezzato molto i vostri consigli, visto che mi avete preservato dal commettere il grave errore di acquistare un coprocessore matematico, al fine (credevo) di rendere più veloce il mio PC, nel campo del software ludico. passo quindi ad esporvi il mio nuovo problema. Nel N.18 del vostro quindicinale, avete pubblicato la soluzione di ICEMAN (SIERRA ON LINE, OF CORSE!) che sono riuscito a sfruttare fino alla fase di pilotaggio del BLACKHAWK. infatti raggiunti i 270 e portata la velocità ad 1/3, finisco inevitabilmente contro gli scogli. Perché? Premetto che possiedo il manuale della suddetta avventura e che quindi conosco bene il pannello di controllo del sottomarino. Forse sono un po' ignorante, ma cosa significa livellate a 200 piedi? Io non ci riesco! Vi prego di aiutarmi!
Per quanto riguarda LEISURE SUIT LARRY II, (soluzione apparsa sul N6 luglio-agosto 89, che possiedo) sono rimasto incagliato nella palude in cui si deve afferrare la liana giusta per proseguire. Mi sapreste dire qual'è?
Chiudo la mia lettera ringraziandovi ancora infinitamente e sperando che abbiate la pazienza e la gentilezza, che da sempre vi contraddistingue, di rispondere alle mie domande.
Vogliate gradire distinti saluti,
LUIGI PALLINI ATRI
P.S.Ci tengo a specificare che a me piace risolvere le varie avventure con le mie forze e che uso le soluzioni solo nei momenti in cui sono seriamente bloccato!
P.P.S.LA SOUND BLASTER E' VERAMENTE FAVOLOSA!!!!

Caro Luigi,
"livellare a 200 Piedi" significa che devi raggiungere quella profondità e poi riportare i timoni di profondità in posizione neutra, vale a dire a metà del pannello indicatore verde, posto centralmente nella console di comando del sottomarino. Per quanto riguarda il simpatico Larry alle prese con le liane non si tratta di trovare quella giusta, ma semplicemente di saltare di liana in liana il più velocemente possibile, senza perdere la presa o scivolare in acqua. E' tutta una questione di tempismo e coordinazione! Ciao e grazie dei complimenti!

Gentile redazione, vi scrivo per avere qualche risposta alle tante domande che mi pongo. Ecco le più importanti:
1) La SIERRA continuerà a convertire i suoi giochi per Amiga (King Quest V,..)?
2) Cosa ne pensate della cartuccia Action Replay per Amiga?
3) Ma come fate a fare una rivista così piena di notizie interessantissime in quindici giorni quando la concorrenza non ce la fa in trenta?
4) E' abbasta veloce un AT 12Mhz per giocare?
5) Il monitor 1084s della Commodore è compatibile con EGA e VGA?
Vi ringrazio già da ora per le risposte, inoltre vorrei fare un ringraziamento particolare alla CTO per le traduzione di istruzioni e gran parte dei giochi in italiano: se POPULUS E POWER MONGER hanno avuto successo è anche merito vostro.
Ciao DAVIDE GIRO BOLOGNA

Caro Davide,
1) Penso proprio di sì; ci vuole sempre tanta pazienza perchè, come forse non sai, la Sierra crea i giochi in America dove il computer più diffuso è l'IBM con il suo standard MS/DOS. Automaticamente tutte le sue produzioni sono originariamente compatibili per questo standard e poi, in base anche alla richiesta e alle possibilità del mercato europeo, vengono eventualmente convertite per Amiga ed Atari. La saga di King's Quest e di Space Quest continuerà comunque ad esser prodotta anche per questi ultimi elaboratori, così come la stragrande maggioranza delle produzioni Sierra.
2) L'Action Replay è una gran bella cartuccia che, finalmente, non si limita a permettere una scopiazzatura globale ed immediata all'utente (spesso disonesto o particolarmente debole rispetto a questa grande tentazione...) e, a dire il vero, non nasce esattamente per questo scopo. L'Action Replay infatti presenta un corposo manuale d'impiego affiancato da un disco di utility specifiche, che ne permettono l'uso come monitor, sector editor, unità di compattazione, di protezione e di velocizzazione del software, più altre caratteristiche perlopiù indirizzate al banco di lavoro dei veri designer. L'Action Replay è una specie di miniera di tool e possibilità di programmazione e configurazione del software che gira su Amiga ed è pertanto un acquisto indispensabile per tutti coloro che sanno di poter sfruttare appieno le capacità di Amiga. Non solo copie dunque!
3) C'è chi può, chi fa finta e chi non può! VG&CW appartiene senza dubbio alla prima categoria anche perchè molto spesso si impiega meno tempo a lavorare con il proprio cervello e con la farina del "sacco italiano" che ad aspettare montagne di file ed articoli da tradurre pedestremente e male! Poi c'è anche gente che con l'inglese fa una faticaaaaaa!!!!
4) Abbastanza, abbastanza; un buon compromesso tra spesa e prestazioni sarebbero 16 MHz (es.: Wing Commander a 12 MHz è un po' troppo lentino!!!)
5) No. Un bel PREGO, NON C'E' DI CHE, dalla C.T.O.
CIAO!!!!

Spett.le redazione di VG&CW, sono un ragazzo di 15 anni e possiedo un'Amiga 500. Vi scrivo per porvi alcune domande:
1) Come si esce dalla terza schermata dopo la formica gigante di HAMMERFIST? (quella con gli ascensori)
2) Nella prima missione di FIGHTER BOMBER nonostante abbia colpito più volte l'obbiettivo, il rapporto finale indica che non lo ho distrutto, come devo fare?
3) Uscirà una versione Amiga di WING COMMANDER? Se si, quando?
4) Qual'è il miglior ADVENTURE in commercio secondo voi? E il miglior simulatore di volo? (che non trascuri la giocabilità).
Distinti saluti MATTEO BUONSANTI; STRADA COMMENDA 45, VICENZA.
P.S.:Complimenti per l'eccellente rivista.
P.P.S.:Chiunque volesse contattarmi può farlo all'indirizzo sopra riportato.

Caro Matteo,
1) Bho?!?! Hammerfist non è un gioco che ci sia piaciuto particolarmente. Lo so, questa non è una buona scusa per non risponderti, ma abbiamo perso moltissimo tempo a sviluppare trovare trucchi e cheat mode per tanti altri giochi. Purtroppo per questo videogame Activision non ne abbiamo trovato per cui, ciccia! SORRY!
2) Nella prima missione di Fighter Bomber bisogna colpire più di un bersaglio (tende, jeep, ecc..) per conseguire il successo nella missione. Non basta per ciò accontentarsi del messaggio di Target Destroyed, una volta colpito uno dei tre obiettivi. Per sicurezza eseguì un paio di passaggi sulla zona del bersaglio, osservando le sagome degli obiettivi (se risultano colpiti saranno neri e stilizzati - vale a dire non più solidi e colorati a tre dimensioni).
3) Sì, la Origin ha comunicato una futura conversione dello stupendo gioco spaziale anche per Amiga.
4) Migliore adventure (su Amiga, suppongo)?! The Secret Of Monkey Island! Miglior simulatore di volo giocabile? F-19 Stealth Fighter!
Grazie dei complimenti!

Cara Redazione chi vi scrive è un ragazzo di quasi 30 anni "affamatissimo" di Adventures, in particolare di, SIERRA LUCASFILM CINEMAWARE E DELPHINE!!(me le bevo). Ho letto sul N3 della vostra più che buona rivista (che io compero praticamente dai primi numeri e che mi pare la più semplice e precisa in tutto), che potrebbe essere segretamente concepito dai 2 MAGICI componenti SIERRA, la nascita di un LARRY IV o forse ho capito male?
Comunque sia tenterò di andare al sodo, cioè alle domande:
1) Su AMOS c'è un programma denominato "SONIX, AMOS", che dovrebbe servire a convertire in AMOS tutte (?) le SCORES o SONGS o (come le vogliamo chiamare) MUSICHE fatte con SONIX; ma quando si va a prelevare una SONG, il SONIX, AMOS da sempre "DISK ERROR"...perchè??
2) Se compro l'originale INDIANA JONES AND...(ADVENTURE) siamo sicuri che funziona (quel gioco costa Lit.59.000)? e la SOFTMAIL è affidabile?
3) In OMNICRON CONSPIRACY ho fatto tutto ciò che era possibile, poi mi sono bloccato...a quando la soluzione?
4) Siccome avrete capito che compro copie pirata, voi mi direte che è ovvio, che non riesco a finire (anzi a continuare) KING QUEST III: quando devo fare gli esperimenti, mi manca qualcosa...forse un HINT-BOOK?
5) ZOMBI è quasi un anno che l'ho acquistato; anche lì sono bloccato al...computer (vedi Password).
6) Ah! Dimenticavo...a quando le soluzioni di 3 e 4?
Tornando a parlare seriamente, mi permetto di darvi solo un consiglio (vi reputo delle persone notevolmente in gamba...e in cervello): mi raccomando nella posta, non cominciate a mettere le BOTTE e RISPOSTE tra quello e quell'altro sennò abbiamo chiuso; spero di essermi spiegato (NON FAREMO LA FINE DI "concorrenza"!!)
Siccome è la prima (e spero per voi, ultima volta) che vi ammorbo con le mie richieste, spero vivamente possiate pubblicare tale missiva, se non altro per farmi capire che l'avete ricevuta.
Con affetto e stima..ANGELO di CIAMPINO

P.S.: se non ci metto 70 anni vi manderò la soluzione di OBITUS della PSIGNOSYS.

Caro Angelo,
molto probabilmente Al Lowe e Carlos Escobar (affiancati dal designer grafico William Skirnin), daranno vita ad un quarto episodio delle avventure di Larry Laffer. Bisognerà aspettare ancora parecchio tempo, ma se i "Pulsating Pectorals" della nuova Passionate Patti usciranno in VGA a la King's Quest V ci sarà senza dubbio da divertirsi (Slurp!!).
1) Giriamo direttamente la tua domanda agli esperti dell'AMOS che potrai contattare a questo numero: 02/6134141 - chiedi del signor Doriano Benaglia.
2) La SoftMail sarà anche affidabile, ma Indiana Jones & The Last Crusade (quello tradotto in italiano) è pieno zeppo di bug ed errori che lo bloccano a random, soprattutto nelle schermate finali. Sei stato avvertito, meglio optare per la versione in inglese!
3) Presto! "Lu tiempo e lu spazio ci sono tiranni!!" Biscardi Docet!
4) Immagino che gli incantesimi a cui ti riferisci (dovresti esser più chiaro) siano quelli da formulare quando il mago si ritira nella propria stanza per dormire. Non serve un Hint Book, ma semplicemente i consigli che stai per leggere.
Dovresti innanzitutto possedere due ingredienti per gli incantesimi; a questo punto aspetta che Manannan inizi a russare, quindi vai nel suo studio e prendi la bacchetta magica ed apri la botola che porta al laboratorio segreto del mago. Un volta arrivatoci prendi lo zafferano da una mensola (Saffron) ed apri il grosso libro a pagina IV. Leggi le istruzioni e seguile esattamente. Recita i versi in maniera ben chiara e utilizza la bacchetta magica. A questo punto prendi la magic essence contenuta nell'ampolla di vetro, prendi la mappa magica e indica l'estremità inferiore del sentiero, toccando la parola TELEPORT: POF! Eccoti in un'altra locazione! Temo comunque che senza il programma originale tu non possa proprio proseguire: vedi cosa succede a comprare le copie?! In giro ne negozi dovrebbe esserci il triplo package dei primi tre king's Quest offerto per Amiga ed IBM PC ad un costo particolarmente competitivo.
5) Zombi è orrendo, non puoi chiederci la soluzione!!!!! Vedremo comunque di somministrare una dose supplementare di nerbate ai nostri risolutori giù nel dungeon perchè lo finiscano al più presto (li avrai sulla coscienza!!).
6) La soluzione di KQ IV e' già apparsa sul numero 6 del luglio-agosto 1989, mentre quella di KQ 3 l'abbiamo già pronta nei nostri hard disk da molto tempo, ma... vedi la risposta 3!
Le botte e risposte non le diamo noi, ma i lettori; del resto questa è anche la vostra rivista, no? Stai pur certo che al vaglio della nostra censura sono passate, e sono state poi scartate, molte lettere decisamente inconcludenti, ridondanti, ripetitive e particolarmente aride di contenuti! La tua missiva come vedi ci è giunta ed ha trovato risposta:ci piace farci ammorbare!!!!
La soluzione di Obitus ci solletica particolarmente: facci sapere!!!!

Spett. redazione, desidero innanzitutto farvi sinceri complimenti per la rivista che è veramente ottima ed è la migliore tra quelle esistenti nel settore.
Vi porgo ora alcuni quesiti ai quali vi prego di rispondere sinceramente:
1) Vorrei che compilaste una classifica tra i seguenti giochi di guida: Lotus Esprit Turbo Challenge, Test Drive II, Test Drive III, Indianapolis 500 e ho letto una promettente anticipazione sul N.1 di gennaio, di Celica GT Rally: ne esistono dei migliori? (ho un Amiga 500 espanso).
2) Sono già usciti e cosa riguardano i DATA-DISK di KICK OFF 2 PLAYER MANAGER? In quest'ultimo gioco, quando arrivo ad un certo punto in 1 division, non riesco più a salvare, come mai?
3) Usciranno DATA-DISK sul campionato italiano di KICK OFF 2 e PLAYER MANAGER?
4) Nel 1 numero del 1991 nelle risposte ai lettori si parlava di un'antologia dei videogiochi. Mi potete dire qualcosa in più?
Vi ringrazio da adesso e mi raccomando continuate così!
MONTRESOR LUCA VERONA

Caro Luca,
1) Al primo posto in classifica ci metterei Lotus Esprit Turbo Challenge, quindi Indianapolis 500, Test Drive III e test Drive II. Celica GT Rally è orrendo, ma purtroppo non ne esistono dei migliori (Lombard RAC Rally è ancora peggio!).
2) I dischi Data di Kick Off 2 (il primo lo trovi recensito proprio sul numero scorso) sono in fase di uscita. Sono da considerare come semplici raccolte di squadre e tornei internazionali cui si affianca un controllo di palla leggermente modificato, qualche campo in più e un modesta serie di opzioni extra, relative comunque a tutte quelle già presenti nel gioco base (più arbitri, possibilità di giocare in quattro, nuovi calci d'angolo, regola del fuorigioco, ecc.). Si tratta comunque di una semplice operazione commerciale della Anco che, al prezzo del gioco base originale, mette in commercio modeste mini-espansioni che sarebbero altrimenti apparse in un improbabile Kick Off 3. In Player Manager c'è questo maledetto Bug della prima divisione. Purtroppo non è presente in tutte le versioni originali del prodotto ed io stesso ho dovuto testarne tre prima di riuscire a salvare la partita.
3) Per il momento no.
4) L'antologia, o raccolta, o enciclopedia dei videogiochi, è qualcosa che i lettori continuano a chiederci, ma che va al di là delle nostre possibilità e soprattutto del vero target e dell'efficacia di indirizzo del prodotto. Compilare una guida ai videogiochi che menzioni tutte le produzioni degli ultimi cinque anni (ad esempio), sarebbe pressochè inutile per molte ragioni. I giochi continuano ad uscire a ritmo frenetico, sono sempre più belli ed evoluti rispetto a quelli di un solo mese prima, spesso le stesse software house non li producono più dopo qualche mese di permanenza sul mercato. Compilare dunque un "album di ricordi" con le foto ingiallite e magari virate in seppia di Pac Man e di Space Invaders non servirebbe proprio a nessuno. Magari lo faremo quando avremo settant'anni: sai com'è, la malinconia....!
CIAO!

Gentile redazione, leggo la vostra rivista da qualche mese e la trovo molto interessante. Ho da porvi alcune domande:
1) Che giochi mi consigliate per il mio IBM PC con scheda grafica EGA?
2) Vorrei anche sapere qual'è il migliore mouse o joystick, in commercio, per l'IBM PC XT ed il suo prezzo.
Vi ringrazio molto per l'attenzione.
Salutoni a tutti MAFFIOLETTI CRISTIAN AZZANO S.P.
N.B. Cosa aspettate a pubblicare la foto di tutta la redazione?

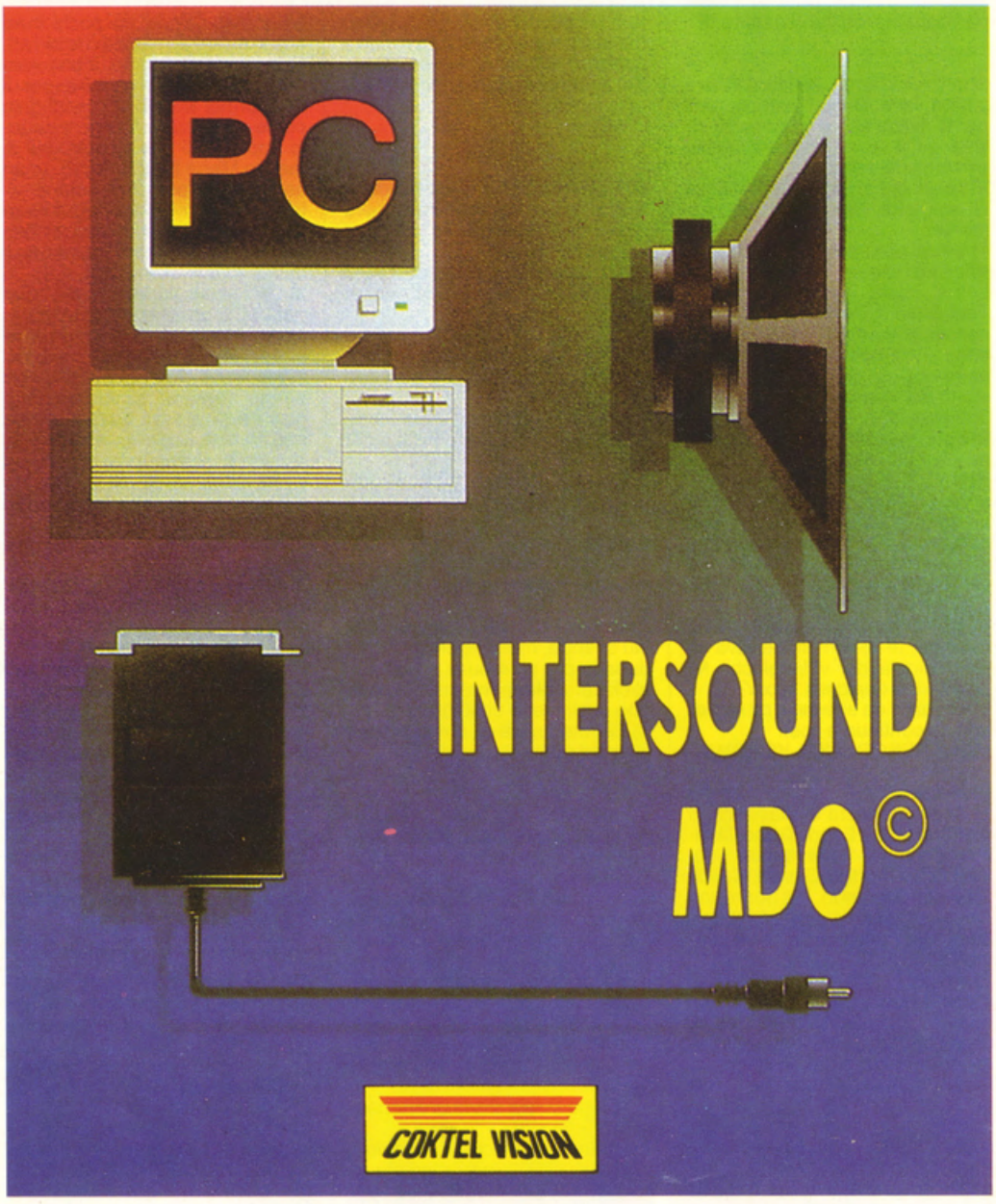
Caro Cristian,
1) Leggiti le nostre recensioni, ce ne sono talmente tanti di ottimi giochi in EGA!
2) In generale vale il detto: "Chi più spende, meno spende". Opta dunque per un mouse od un joystick particolarmente robusto che non costi meno di 50.000 lire.
3) Le foto arrivano, ormai è cosa di pochi numeri!

Spett. redazione, sono un ragazzo di 16 anni ed è la prima volta che vi scrivo, anche perchè leggo la vostra rivista da appena due mesi!!! Innanzitutto voglio complimentarmi con voi per l'eccellente impostazione del vostro quindicinale, che con poche parole riesce a descrivere giochi complessi molto chiaramente. Quanto sull'attendibilità delle vostre recensioni io...ehm (non mettevi a ridere)...non ho ancora un computer!!!!
Vi spiego la mia storia brevemente.
Ad 8 anni un mio zio mi regalò il mitico "Vic 20" (non storcete la bocca - sempre meglio delle console!) ed io per un considerevole numero di anni mi sono occupato di tirarci fuori tutto il "tirabile"! Ma ecco che mi guardo intorno e vedo nuovi "mostri" (PC-AMIGA-ecc..). Risultato, sono indietro di 10 anni e mi attende un duro lavoro di aggiornamento !!! Riguardo proprio ciò vorrei farvi alcune domande:
1) Avrei intenzione di comprare un Amiga 500! Cosa ne dite? (non consigliatemi il PC, costa troppo!!!)
2) E' meglio comprare un Amiga 500 e poi espanderlo o comprare un Amiga 2000? Quanti Mega ha l'espansione?
3) Cos'è un trainer?
4) Esistono Hard Disk per Amiga?
5) Quanto costa un mouse per Amiga?
6) L'Amiga ultimamente è scesa un po' di prezzo, come mai? E' forse prossima all'eliminazione? (tipo il 286!)
7) La faccia dei redattori vogliamo vedere: capito?
Vi ringrazio anticipatamente per le risposte e vi porgo i miei migliori saluti. Grazie!!
MAURIZIO VANNONI PRATO

Caro "antenato" Maurizio,
1-2) dopo la tua "storia" direi senza dubbio di comprare un Amiga 500 (espanso però ad almeno 1 Megabyte - se no tra pochi mesi ci potrai fare al massimo la birra!). Non compare il 2000, è una vera "ciofeca"! Meglio optare per il 500, ormai testato e consolidato come unico, vero Amiga, e dotarlo appunto di una espansione di mezzo Mega (512 K RAM). In un secondo tempo, relativamente alla tue esigenze, potrai espandere le memoria (esternamente) fino ad 8 Megabyte (comunque non li userai mai fino in fondo).
3) Un Trainer (letteralmente: allenatore) è un speciale configurazione di un gioco ove il contatore di vite, armi o energia a disposizione viene disabilitato. Si potrà perciò "barare" continuando a giocare la stessa partita senza mai venire uccisi o esaurire le possibilità previste dal gioco vero e proprio. E' un po' come giocare a flipper con un numero illimitato di palline.
4) Sì, di vari modelli, prezzi e prestazioni.
5) All'incirca 70.000 lire. Comunque se compri il computer il mouse sarà compreso nella confezione! Dove vivi, su Marte?!
6) Assolutamente no! Il mercato si è affermato, il computer non è più una novità (si sà, avere per primi qualcosa costa sempre di più!), la Commodore si sta impegnando per diminuire sensibilmente i costi e rendere accessibile a tutti questa sua stupenda "Ammiraglia".
7) CAPITTTTOOOOOO! Resta sintonizzato su queste pagine! Riscrivici quando avrai comprato il computer nuovo!

Gentile redazione, sono un ragazzo di 11 anni possiedo un CBM64, ma lo voglio cambiare con un Amiga 500.
Vorrei sapere da voi quale game è più bello, tre "KICK OFF o FOOTBALL SIMULATION".
Vorrei darvi qualche consiglio (se permettete) allargare le rubriche "WORLD NEWS" "RISPOSTE AI LETTORI".
MANIAC MANSION è un bel game?
Vorrei complimentarmi con chi risponde alle lettere, è molto simpatico. Perchè non pubblicate un albo con le figurine dei redattori e tutti quelli che collaborano a questa stupenda rivista.
SALUTI MAZZONI AFRO

Caro Afro (Scipione forse?! Erore di Sbalio? Erore di Stompa?), Kick Off e Football Simulation sono due ottimi programmi completamente differenti l'un l'altro. Il primo è un classico arcade di calcio, sinora imbattuto, il secondo è una stupenda simulazione manageriale e non, realizzata per i veri "Mister" della panchina. Sono perciò da acquistare al volo entrambi!
Le rubriche aumenteranno quando aumenterà il numero di pagine di VG&CW (cioè molto presto) e quando appariranno le foto dei redattori! Per le figurine abbiamo contattato la Panini, ma sembra proprio che non ne vogliano sapere: o arruoliamo Gullit in redazione o niente!!!
Maniac Mansion è stupendo! Ciao! Ah, dimenticavo: un bel grazie da me, cioè "quello che risponde alle lettere" - si fa quel che si può!



IBM PC
PREZZO: LIT. 65.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

E' finalmente giunta l'ora di parlare più dettagliatamente del modulo sonoro denominato INTERSOUND, prodotto dalla Coktel Vision per gli IBM PC e Compatibili.
L'INTERSOUND non è da confondere, per quanto riguarda la prestazioni, ad una normale scheda musicale come l'Ad Lib o la Sound Blaster, in quanto viene creato ad esclusivo appannaggio dei programmi Coktel Vision, unici a possederne il relativo driver di impiego. Tale precisazione va tenuta bene in mente al fine di evitare l'acquisto dell'INTERSOUND per cercare di dar voce alle colonne sonore dei giochi Sierra, Microprose ed, in generale, a tutto il software che prevede music card di vario tipo.

A COSA SERVE L'INTERSOUND?

Il modulo INTERSOUND va impiegato per produrre un'uscita audio, di tipo monofonico, su tutti i programmi Coktel Vision come, ad esempio, la ricca collezione di software didattico che abbiamo avuto modo di trattare recentemente, e sulla stragrande maggioranza dei titoli prodotti dalla consociata Tomahawk. Data la mancanza assoluta di audio su IBM PC, tralasciando la scomoda e rozza cicalina, si sente perciò la necessità di output sonori soprattutto in questi programmi educativi, per sviluppare non solo simpatiche musichette di intrattenimento, ma soprattutto la vasta gamma di effetti speciali sfruttati per confermare, evidenziare e sottolineare le operazioni, la azioni e le scelte dell'utente.

INSTALLAZIONE
Per collegare l'INTERSOUND al nostro PC basta utilizzare l'uscita parallela che solitamente gestisce l'output dei dati su stampante. Unica condizione per sfruttare l'INTERSOUND è dunque possedere la scheda parallela per stampante, senza nessun altro problema di dotazione di memoria, herzaggio, ecc.
Dal modulo parte poi un normale cavetto audio RCA che viene collegato ad un qualsiasi impianto stereo o monofonico preamplificato, come un sistema Hi-Fi, una radio portatile, un radioregistratore, ecc.: basta che lo strumento in questione presenti delle entrate esterne audio (solitamente contrassegnate con la dicitura AUDIO IN). Si accende poi il computer, si carica il software e voilà: musica per le nostre orecchie!

PROBLEMI DI COMPATIBILITA'? NO DI CERTO!
Il modulo INTERSOUND funziona perfettamente su ogni IBM PC o Compatibile, eccezion fatta per qualche modello portatile dove l'uscita parallela potrebbe non fornire potenza sufficiente. D'altro canto si presuppone che chi utilizza un portatile non necessiti obbligatoriamente di un'uscita audio, supportata in questo caso dalla necessaria presenza di un radio o di un impianto Hi-Fi (voglio proprio vedervi a collegare il vostro portatile ad un impianto stereo nel bel mezzo di un volo transoceanico o di una convention!!). Per il resto, come ripeto, non ci sono problemi di memoria o velocità del vostro computer, qualsiasi modello esso sia.

CONCLUSIONI
Dato il bassissimo costo del modulo INTERSOUND e le sfavillanti prestazioni (non per ultima, considerata la facilità ed immediatezza di impiego), ci sentiamo di consigliarne caldamente l'acquisto a tutti coloro che: 1) posseggono o stano per acquistare la serie didattica Coktel Vision, 2) Posseggono già alcuni giochi Tomahawk, 3) Non vogliono spendere grosse cifre per togliersi il gusto di dimenticarsi la cicalina interna del PC e godersi un po' di buona musica monofonica. In ultima analisi, teniamo anche conto che i programmi (destinati a sfruttare l'INTERSOUND) prodotti dalle due succitate software house, sono in continuo aumento, per cui al modulo sonoro si può prospettare una lunga e fortunata vita. Basta ai prezzi impossibili, basta alla cicalina interna dei PC, sì ai moduli sonori a basso costo!!!

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

I PROGRAMMI GIÀ DISPONIBILI CHE SFRUTTANO L'INTERSOUND: COKTEL VISION - TOMAHAWK - ASTERIX - COUGAR FORCE - EUROPEAN SPACE SIMULATOR - GEISHA - IL LIBRO DELLA GIUNGLA - NO EXIT - PARIGI DAKAR - PETER PAN - SKIDOO - 20000 LEAGUES UNDER THE SEA - INGLESE - PRIMI PASSI - INGLESE - ENIGMA AD OXFORD - INGLESE - VISITANDO HYDE PARK - INGLESE - ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE - MATEMATICA - SERIE DEI BOSS - MATEMATICA - SERIE DEI IL DROMEDARIO JO - MATEMATICA - PAPERON DE PAPERONI - LOGICA - I TRE PORCELLINI - LOGICA - FUORI L'INTRUSO - LOGICA - MEMORIZZA - LOGICA - ASSOCIA - LOGICA - RITROVA LA STORIA - RIPASSI - ORIZZONTI 1 E 2 - SCIENZE NATURALI - QUI/QUO/QUA

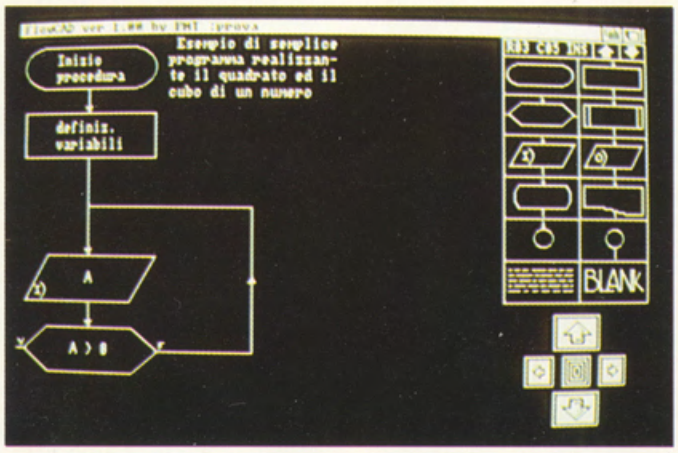
FLOW CAD

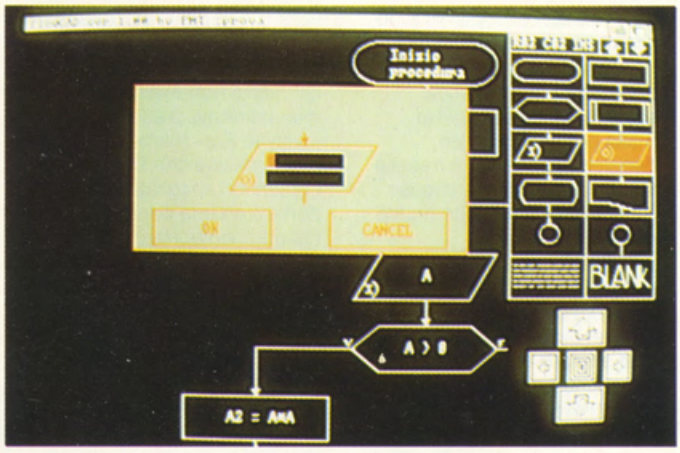
COMMODORE SOFTWARE
AMIGA
LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Flow CAD fornisce un valido aiuto a chi ha la necessità di produrre diagrammi di flusso (Flow Chart), che costituiscono un eccellente strumento per presentare graficamente l'andamento e l'evoluzione di processi, procedure, programmi e progetti di ogni tipo. Ogni diagramma può essere creato, modificato, memorizzato, richiamato, visualizzato ed infine trasferito su supporto cartaceo grazie ai soliti driver per printer presenti nelle diverse Preferences del Workbench Amiga.
La flessibilità di Flow CAD consente di immettere testi e commenti nei vari blocchi del diagramma, di duplicarli e di cancellarli con estrema facilità.

Flow CAD è uno strumento indispensabile per chi deve organizzare efficacemente progetti di qualsiasi tipo. Flow CAD richiede l'impiego del Workbench 1.3 o di versioni successive, e si presenta, in un'unica schermata di lavoro, come una specie di De Luxe Paint semplificato, ricco di tool ed opzioni di lavoro relative, ovviamente, alla stesura completa di un diagramma di flusso.
Con il puntatore del mouse (riconfiguratevelo da Workbench prima di iniziare a lavorare - l'hanno fatto di colore nero, su sfondo nero, impossibile vederlo!!!!!) si seleziona qualsiasi icona di lavoro e si procede quindi alla stesura del diagramma, sfruttando anche una comoda opzione di ingrandimento.
La parte centrale del pannello di controllo si rivela perciò una comoda tavolozza di lavoro.
Istruzioni e programma sono in italiano.

Val. Globale: 8





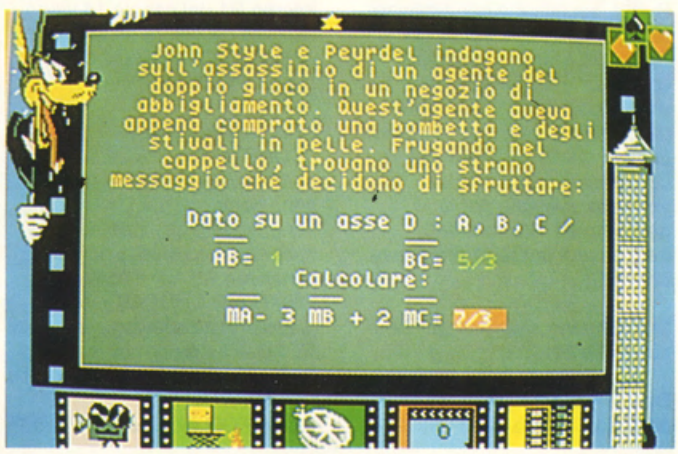
LA MATEMATICA - IL BOSS 2

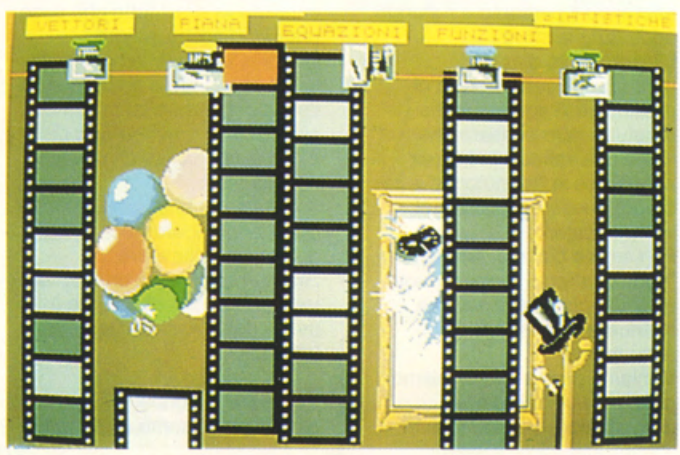
C&C - C.T.O.
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Il programma prevede una sorta di investigazione a tavolino, condotta con l'ausilio di videoregistratore e schede segnaletiche di molti indiziati, manipolabili attraverso la risoluzione di una lunga serie di test e quesiti che coprono il programma di Equazioni, Disequazioni, Funzioni e Derivate, Geometria Piana, Vettori nel Piano e Statistiche. Si tratta perciò di un prodotto indirizzato ad un target d'utenza liceale o comunque relativo alle scuole superiori. Il commissario Fiuto, vale a dire il nostro alter ego in pixel, potrà allora raccogliere e visionare una certo numero di spezzoni filmati delle malefatte del ladro ricercato, ottenibili attraverso la giusta risoluzione di ogni test. Il programma dal canto suo ci viene in aiuto, offrendo la possibilità di visionare un promemoria testuale che, a guisa di libro di testo, riassume succintamente le regole e le procedure base relative alla risoluzioni di ciascuna serie di problemi. Inoltre sono previsti, come vuole la miglior tradizione dei programmi didattici C&C, tanto di carta, penna e calcolatrice scientifica da tavolo, richiamabili sullo schermo in qualsiasi istante del gioco. Ottima la rappresentazione grafica che, insieme ad una simpatica serie di effetti sonori, presenta alla perfezione e con un pizzico di ironia, un soggetto altrimenti noioso e, si sà, poco congeniale a chi preferirebbe passare qualche ora in compagnia di un buon shoot'em up. Un'altro fiore all'occhiello di questa collana C&C.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





Continua la **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.

Come è nata l'idea per Hypnotic Land ?

Passo ora al nostro caso pratico. Avevo appena avuto modo di acquistare il gioco Klax, che molti utenti Amiga o Atari certo conosceranno. Confesso di esserne rimasto abbastanza colpito, ma la mia sensibilità non si è fermata lì. Ho cercato di farne una analisi. Alcuni meccanismi erano secondo me troppo ripetitivi ed inoltre il tutto mi sembrava tremendamente compulsivo, così da scoraggiarne un approccio rilassante. Mi è nata così la scintilla per realizzare un Videogioco che benchè traesse ispirazione dal già citato fosse in sè originale e del tutto nuovo nelle sue soluzioni.
L'aspetto che più mi preoccupava era una certa monotonia di fondo.
Tutti quei blocchetti venivano avanti sempre uguali e dopo un pò neanche l'incentivo di superare il livello bastava a compensare l'impressione di "noia". Secondo me si doveva inserire qualcosa di nuovo, impiantandolo su di una storia che reggesse da un punto di vista razionale. Ecco allora l'idea: Su un lontano pianeta nell'universo il sistema energetico poteva essere regolato da un complesso meccanismo che prevedeva l'estrazione di un ricercato minerale (Il Gimonio..suona strano?!) e quindi il convogliamento del medesimo solidificato sotto forma di palle colorate verso la città.
Si trattava quindi di fare arrivare entro i contenitori di un certo colore le palle del medesimo colore. Va beh! Ma dove stava il gioco?
Ho immaginato allora che i soliti cattivoni (da qualche parte nello spazio ci devono pure essere!) potessero in qualche modo sabotare questo meccanismo, alterando il percorso o rubando addirittura le sfere .
L'inserimento di questi personaggi, sotto le vesti di mostriciattoli spaziali mi ha oltretutto fatto pensare che fosse una valida trovata per alleggerire la "monotonia" e per creare nuove aspettative al videogiocatore.
Fa sempre piacere distruggere "qualcosa" ogni tanto, durante un Videogioco! Ciò serve a scaricare la tensione accumulata.
Veniamo però al meccanismo principale. All'inizio della progettazione ricordo di aver commesso un errore davvero "madornale", ecco che risbuca fuori l'importanza della carta scritta! Avevo infatti pensato che le palline che entravano nel giusto contenitore potessero fruttare punti, mentre quelle che finivano in un contenitore di colore diverso fossero ininfluenti. Il risultato, dopo la prima simulazione a video, fu sconcertante e ridicolo. Bastava piazzare le freccette come si voleva e aspettare di ottenere il punteggio che, prima o poi, sarebbe venuto anche se il giocatore non avesse minimamente preso in mano il joystick. Era chiaro come il sole che le palline che finivano nei contenitori sbagliati dovevano portare ad una penalizzazione nel punteggio. Potevano altresì rimanere ininfluenti quelle palline che fossero cadute dai rulli, senza entrare in un qualsiasi contenitore, questo per evitare la compulsività frenetica e quindi lo "stress".

Questo però non era l'unico problema di fondo: un altro riguardava il meccanismo di controllo delle sfere. Si sa che il giocatore doveva in qualche modo intervenire a controllare il gioco. All'inizio avevo pensato che dei fori disegnati come sprites potessero fare all'occorrenza. Sarebbe stata in fondo una idea originale: le sfere che arrivavano dal fondo dello schermo incontravano dei fori nei quali cadevano, riapparendo subito sulla corsia immediatamente successiva a destra. Trovavo la soluzione piena di humor, in fondo il giocatore doveva manovrare dei "buchi"!
I programmatori però mi hanno fatto capire che era meglio optare per la formula delle "freccette", essendo esse più immediate come significato, ma non solo per quello.
Un altro motivo che le consigliava era il fatto che esse potevano anche essere invertite, offrendo la possibilità di deviare la sfera a scelta sulla corsia di destra o su quella di sinistra, aumentando così di molto le possibilità di manovra del giocatore.
A questo punto gli ultimi ritocchi dovevano riguardare la velocità di discesa delle sfere...!
Riassumendo ecco una rapida tabella di flusso così come è uscita dalla testa dell'analista (cioè io):

1) Creare un fondale di discesa con un programma di Disegno (Noi abbiamo usato immagini Degas PI1 per ATARI e immagini IFF per Amiga).

2) Creare gli sprites occorrenti, sempre usando un Programma di Disegno :nel nostro caso occorrevano gli sprites delle sfere, dei contenitori adatti a riceverle disegnati nelle due posizioni: pieno e vuoto, dei mostri visualizzati nelle posizioni di movimento e delle freccette per controllare il gioco. Ho detto "freccette" anche se io trovavo più umoristici i "buchi".

3) Creare routine di discesa sfere

4) Creare routine di controllo del percorso delle sfere (tramite le freccette). Questo è in fondo il motivo del gioco

5) Valutare il risultato di percorso delle sfere (if then...). Se sfera rossa termina in contenitore rosso...allora aggiorna punteggio (100 punti). Se sfera rossa non termina in alcun contenitore allora lascia invariato il punteggio. Se sfera rossa termina in altro colore allora aggiorna il punteggio (detrai 100 punti). Proseguire così per gli altri colori.

6) Creare a questo punto i livelli

7) Inserire animazioni e movimenti dei mostri

8) Creare sketches tra un livello e l'altro

9) Creare colonna musicale ed effetti sonori nel gioco

IL CICLO PRINCIPALE (MAIN LOOP)

Dopo il comando FADE (Riga 101) col quale viene fatto comparire lo schermo del gioco, e dopo il comando Double Buffer, necessario per eliminare tutti gli eventuali sfarfallii dei Bob, il programma, tramite il comando "RESERVE ZONE 12" e i vari comandi "SET ZONE", definisce 12 zone dello schermo (cioè le dodici caselle in cui compaiono le frecce) che vengono utilizzate per la gestione del mouse e delle frecce (vedi anche la procedura MOUSE).

Qui vengono assegnati anche i canali AMAL:

Da 1 a 4 ai Bob 1/4 (I Bidoni)
da 8 a 14 ai Bob 8/14 : 8/12 le Palle
13 il Mostro
14 il Polipo

Il Canale 0 al Bob 15 (Mouse)
Il Canale 5 allo Schermo di Gioco (per l' effetto terremoto al momento della comparsa in scena del Mostro.)
In seguito viene assegnato ad ogni canale AMAL una stringa di comandi AMAL; al canale 13 viene assegnata la stringa N$ solo se la variabile MONSTER è diversa da zero; ciò indica che il mostro è presente in questo livello.

Notate che, prima di assegnare una stringa ad un canale bisogna disegnare il Bob associato al canale, mediante una istruzione "Bob". Nel listato si vede ad esempio che il comando AMAL 13,N$ è preceduto dal comando BOB 13,0,0,59.
Nessuna immagine è stata messa nella posizione 59 dello Sprite Bank; in questo modo il Bob viene disegnato alle coordinate (0,0) pur restando invisibile perchè la sua immagine è trasparente.

Analogamente più sotto troviamo le linee:

```
<>
IF POLIPOV  0
BOB 14,0,0,59 : AMAL 14,PA$:
AMREG(14,1)=POLIPOV
AMAL ON 14
ENDIF
```

Se POLIPOV 0 allora il polipo è presente in questo schermo e quindi bisogna disegnare il Bob 14 (Momentaneamente con l' immagine nulla n.59), assegnare al Canale 14 la stringa PA$, che contiene i comandi AMAL che controllano il mostro (vedi la procedura POLAMAL), e infine dare un AMAL ON 14. La velocità del polipo può variare di livello in livello; per questo il registro interno R1 del canale 14 viene caricato col valore della variabile POLIPOV (AMREG (14,1)=POLIPOV).

I valori delle variabili "MONSTER" e "POLIPOV" cambiano di livello in livello; essi sono contenuti nei DATA e vengono letti all' inizio di ogni schermo mediante la consueta istruzione READ. Il comando RESTORE CURRLV + 100, posto prima delle istruzioni READ si assicura che vengano letti i dati corrispondenti al livello CURRLV.
Il ciclo FOR INB=12 TO 8 STEP

-1 ...NEXT INB prepara le palle, assegnando ai loro canali AMAL il programma di controllo B$ (vedi MAKEAMAL).
Il registro R0 viene caricato con un valore casuale da 1 a 4, che rappresenta la colonna in cui comparirà inizialmente la palla; R8 viene caricato col numero della palla; nota che tutto è strutturato in modo tale che il Bob n rappresenti la palla numero n, a cui è associato il canale AMAL n. L' array CIOLORE contiene il colore della palla, e varia quindi da 1 a 4. Affinchè si abbia invece una palla "bonus", CIOLORE deve essere 5, quindi si vede che, alla sua prima uscita, non si può trattare di una palla bonus. In R2 viene messa la velocità della palla (BALLSPEED), mentre in R1 viene messa l' immagine dello Sprite Bank da utilizzare per il primo FRAME d' animazione della palla; questo dipende dal colore della palla, e quindi viene calcolato con una formula in base al valore della variabile "CIOLORE (INB)": AMREG (INB,1)=CIOLORE (INB)* 7+ 54.

Così, se CIOLORE(INB)=1 (Blu), allora l' immagine da usare è la n. 61 (pallina piccola blu).
Mediante il comando AMAL ON INB, viene fatto partire il programma B$ che entra subito in un loop infinito.
In seguito viene fatta partire l' animazione del mouse, e dei bidoni con un ciclo di FOR e NEXT.
Viene animato il bidone I solo se BID(I) è uguale a uno, cioè se è stato posto un bidone nella colonna I (vedi procedura BATE 3).
Dopo avere stampato il livello e le vite a disposizione, inizia il ciclo principale vero e proprio, che consiste in un ciclo "WHILE WEND" da cui il programma esce solo quando il giocatore raggiunge il punteggio necessario per passare al livello successivo, oppure se il giocatore perde tutte le vite.
La prima parte del ciclo controlla se vengono premuti i tasti "P" o "M" che, rispettivamente mettono il gioco in pausa (AMAL FREEZE), o attivano e disattivano la musica (MUSIC1/MUSIC OFF).

Prima del Ciclo Principale, la variabile "BALL" viene posta uguale a 12, dopo la LABEL AMO il programma testa la variabile BALL; se BALL è di 7 e se è passato un certo numero di cicli di programma (cioè se TIME MOD BALL FREQ =0) allora viene fatta partire una delle cinque palle; ciò si ottiene facendo uscire il programma B$ della palla dal loop infinito, ponendo R7=BALLDELAY.
Quindi BALL viene diminuita di una unità. Quando tutte e cinque le palle sono state lanciate, BALL è uguale a 7 e nei cicli successivi il programma salterà in blocco queste linee.

Con questo sistema le 5 palle vengono lanciate con BALLFREQ cicli di ritardo una dall' altra.
Quando una palla arriva alla fine del suo percorso (vedi più avanti) ad essa viene assegnato un nuovo colore ed una nuova colonna da cui ripartire, ma , prima di ripartire, il programma B$ rimane in attesa per un periodo di tempo che dipende dal valore della variabile BALLDELAY, caricato nel Registro R7. Tutto ciò serve per distanziare le palle una dall' altra, impedendo che esse si sovrappongano in maniera antiestetica e antifunzionale.

Per un ciclo di programma si intende qui una esecuzione delle istruzioni del ciclo WHILE ..WHEND".
Il programma tiene conto dei cicli compiuti mediante la variabile TIME, che viene inizialmente posta uguale a zero, e che viene quindi incrementata ad ogni ciclo (INC TIME).

Se tutte le palle sono state lanciate, e se il livello presente lo prevede (cioè se SCAMBIOV 0) , allora ogni tot cicli di programma, viene chiamata la procedura SCAMBIO, che si occupa dello scambio dei bidoni.

Analogamente se POLIPOF 0, allora ogni tot cicli di programma (quando TIME MOD POLIPOF=0) viene fatto comparire il polipo.
Ciò si ottiene (vedi procedura POLAMAL) ponendo il Registro interno R0 uguale ad un valore casuale, compreso fra 1 e 12 (la casella cioè su cui deve calare il polipo).
Insieme al polipo parte la sua "risatina" (SAM PLAY % 1,3).

Il registro RH (AMREG(7)), se diverso da zero, indica la casella su cui è sceso il polipo; pertanto se AMREG (7)0, bisogna chiamare le procedure CAMBIAFRECCIA e REGSET per cambiare la disposizione delle frecce sulla scacchiera, in base alla discesa del polipo.

Per la procedura CAMBIAFRECCIA basta rifarsi alla pressochè identica MOUSE.

Dopo una chiamata alle procedure MOUSE e REGSET troviamo una parte importante del programma, quando avviene uno scambio fra i Bidoni nelle colonne a e b, i bit (a-1) e (b-1) del Registro RG vengono posti a zero, per indicare al programma B$ che le palle devono cadere verso il basso mentre i bidoni si stanno scambiando di posto; ma terminato lo scambio i due bit devono essere riposti a "uno" e di ciò si incarica il ciclo:

FOR DE=1 TO 4 ...NEXT DE

che viene eseguito solo se SCAMBIOV 0, ovviamente se i bidoni nelle colonne a e b sono in fase di scambio, allora NBID (a)=1 e MBID(6)=1, così il programma può sapere quali bidoni si stanno scambiando, e controlla ad ogni ciclo se lo scambio è finito. Se lo scambio del bidone nella colonna a è terminato, allora (vedi MAKEAMAL 2) il registro RE del Canale AMAL Q è stato posto a 3, in questo caso esso viene posto a zero, quindi viene settato a "uno" il bit (a-1) del Registro RG, e NBID (a) viene posto uguale a zero!

In seguito c'è la routine di controllo del mostro. Se MONSTER 0 allora ogni MONSTER cicli di programma viene lanciato il mostro; prima viene scelta casualmente la colonna su cui salterà inizialmente :

AMREG (13,0)=RND (3)+1

Quindi vengono settati casualmente (0/1/2) i Registri RL,RM,RN. Il mostro viene quindi fatto partire facendo uscire il programma n$ dal loop infinito iniziale, ponendo il registro R1 uguale a 1.

L' ultima parte del ciclo testa RZ. Se RZ=3,4,5 significa che una palla è giunta al termine del suo percorso, o cadendo verso il basso (VAR=AMREG (25)=RZ=3) o cadendo in un bidone (VAR=5) oppure sotto forma invisibile (A=59) in caso sia stata neutralizzata da un mostro.
In tutti questi casi viene chiamata la procedura di controllo che pone RZ=0 quindi pone nella variabile CHA il valore del registro RY che (vedi sempre MAKEAMAL) contiene il numero del Canale AMAL della palla appena caduta, ovvero l' INB che si trova all' inizio del ciclo principale.
In Z viene messa la colonna di appartenenza della palla al momento della caduta, mentre nella variabile TEMP viene messo il colore della palla caduta.
A questo punto viene assegnato un nuovo colore e una nuova colonna di partenza alla palla, dopodichè il programma B$, che nel frattempo è tornato al suo loop infinito iniziale, viene fatto ripartire, ponendo R7=BALLDELAY.
Notate ora che, se il livello prevede la discesa di palle "bonus" (PBPROB0), CIOLORE (CHA) viene posto uguale a % (palla bonus) se PBPROB PB= RND(10).

Se VAR=3 e se il colore della palla caduta (TEMP) è uguale al colore di uno dei bidoni (CH(D)), allora viene tolta una vita (DEC LIVES) e viene diminuito il punteggio.
Analogamente se si tratta di una palla bonus, viene automaticamente scalata una vita (IF TEMP=5:DEC LIVES..).

Se VAR=5 questi ultimi test non vengono eseguiti. Invece l' elemento Z dell' array BLOCCA ( ) viene posto a 1 per indicare che una palla sta entrando nel bidone. In questo modo, finchè BLOCCA (Z)=1, il bidone nella colonna Z non può essere scambiato con un altro.

Il registro interno RZ del Canale AMAL Z viene posto a 1 per lanciare l' animazione del bidone nella colonna Z.

Quindi viene chiamata la procedura punteggio se la palla era una di tipo bonus (TEMP=5), il punteggio viene aumentato di 200 punti.

Se una palla non di tipo bonus entra in un bidone dello stesso colore, cioè se TEMP=CIOL(Z) allora il punteggio viene aumentato di 100 punti, alias diminuito.

L' ultima parte del Ciclo testa RP(AMREG(15)). Se RP=1 allora (vedi procedura MAKEMONSTER) vuol dire che il mostro ha mangiato una palla, ed il punteggio deve essere diminuito.

Quindi viene testato RR(AMREG (17)). Se RR=1 allora il mostro è stato ucciso da una palla bonus (vedi sempre la procedura MAKEMONSTER) e il giocatore viene premiato con 300 punti e con l' aumento delle munizioni (AMMO=AMMO+10).

Infine se il punteggio scende sotto i mille punti, esso viene azzerato con conseguente perdita di una vita.

CONTINUA...

CHAMPIONSHIP RUN

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

La Vector è una piccola e neonata software house che opera sotto l'egida della Impulze, a sua volta associata alla Zeppelin Games. La Vector ci sottopone dunque Championship Run, una corsa di formula 1 che fa l'occhiolino al contemporaneo ed analogo prodotto della Simulmondo. Il gioco parte come una specie di Super Sprint con un menù in cui potremo scegliere il percorso di gara da cui cominciare un mini campionato (Silverstone, Imola, monaco, Detroit, Tranwell, San marino). Sempre in questa fase potremo impostare il cambio automatico o manuale e quindi partire con un giro di qualificazione o con la gara vera e propria.

Il punto di vista del giocatore è quello in prima persona, ai comandi del bolide di F1. La pista sfreccia via grazie ad una animazione vettoriale solida che tuttavia lascia moltissimo a desiderare. Non riesco a capire perchè i bordi della pista sono in rilievo la fanno somigliare ad un percorso per i bob. Uscire dal tracciato è dunque impossibile, al massimo si urta contro il guard-rail continuo perdendo velocità.

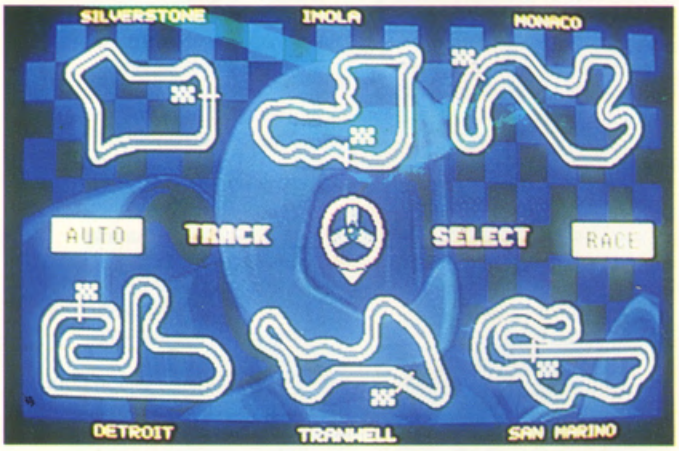
Si gioca con joystick o mouse, ma controllare il veicolo risulta pressochè impossibile in entrambi i casi.

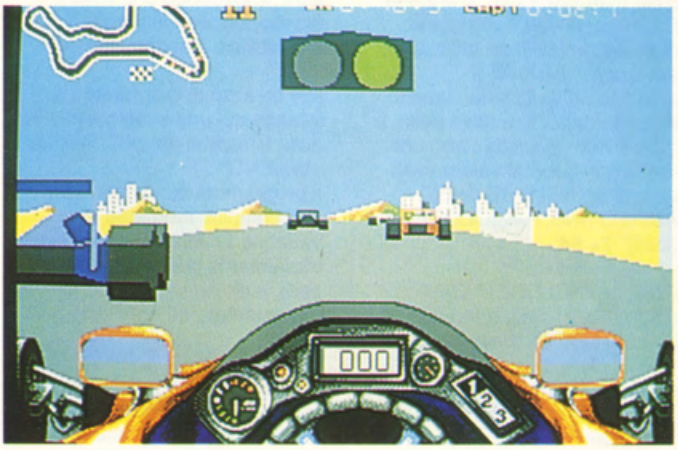
I comandi sono infatti troppo sensibili e basta uno sternuto per fare testacoda. Curvare richiede moltissima pratica e parecchia anticipazione, manco fossimo in un Powerdrome Electronic Arts.

In ultima analisi mancano le esplosioni quando si urtano le altre vetture e, in generale, Championship Run risulta lento, ingiocabile e decisamente poco realistico. -

Lasciatelo pure sugli scaffali dei negozi, c'è senza dubbio di meglio in commercio!

Val. Globale: 4





TOM & THE GHOST

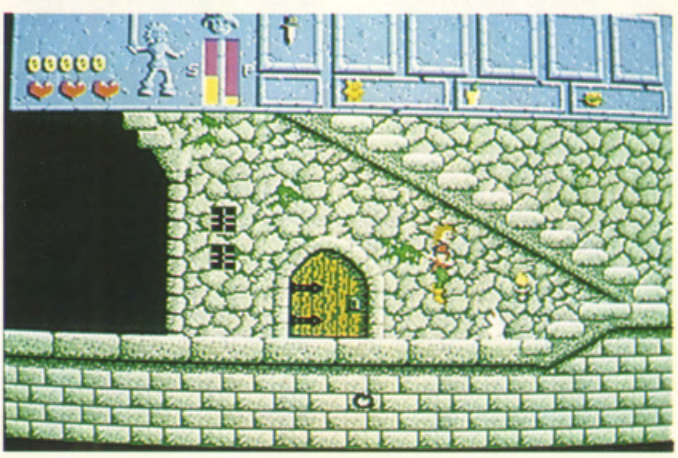
UBI SOFT
CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ST
PREZZO: LIT. 49.000

Tom & The Ghost è un classico arcade platform che potrà fare impazzire di rabbia tutti i fanatici e scriterati sostenitori della console. Tom è infatti il simpatico eroe "Nintendiano" di una colorata e pittoresca vicenda, ambientata in un classico castello incantato che farebbe impallidire, per dimensioni, descrizioni e ricchezza di particolari, una qualsiasi Castlevania o giù di lì. La madre di Tom è stata infatti rapita dal mago cattivo Endur che ora la tiene prigioniera nell'antro più buio di Ness Castle.

Il fantasma buono Sir Arrow, che alberga nel maniero da più di 500 anni, ha tuttavia deciso di aiutare Tom a ritrovare la sua mamma, sconfiggendo l'odiato Endur. Tom e Sir Arrow posseggono diverse personalità e caratteristiche che ci costringono ad evitare alcuni oggetti o nemici e ad affrontarne altri. Strano a dirsi per un gioco di questo genere, risulta indispensabile la lettura del manuale (almeno per i "rospi" di 27 anni come me, che si fanno bagnare il naso dai mocciosi "infila-il-gettone-che-in-due-secon di-ti-spiego-come-si-gioca"!!!) che ci insegna ad utilizzare oggetti, ad evitare nemici ed ostacoli, nonchè a combinare pozioni e manufatti vari per ottenere svariati tipi di bonus. Ottima l'impostazione grafica del gioco, le veloci animazioni, la musichetta e gli effetti sonori arcade, nonchè l'altissimo livello di giocabilità. Tom & The Ghost è un classico, arcade-adventure che pochi si potranno permettere il lusso di perdere - vale a dire quelli che amano alla follia la grafica a 8 Bit di qualche consolaccia che c'è in giro!

Val. Globale: 8





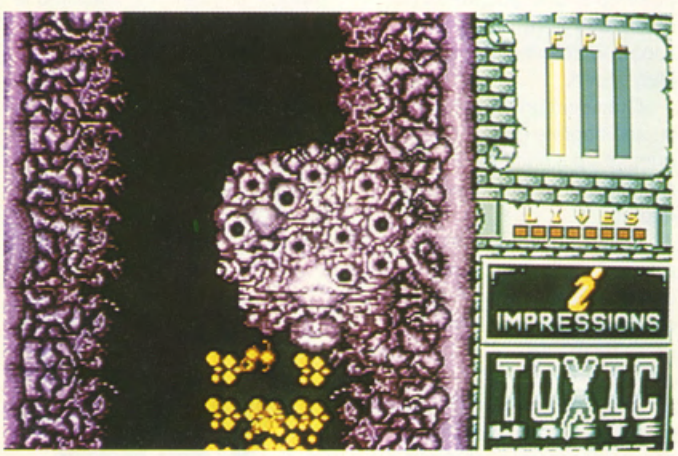
CHARIOTS OF WRATH

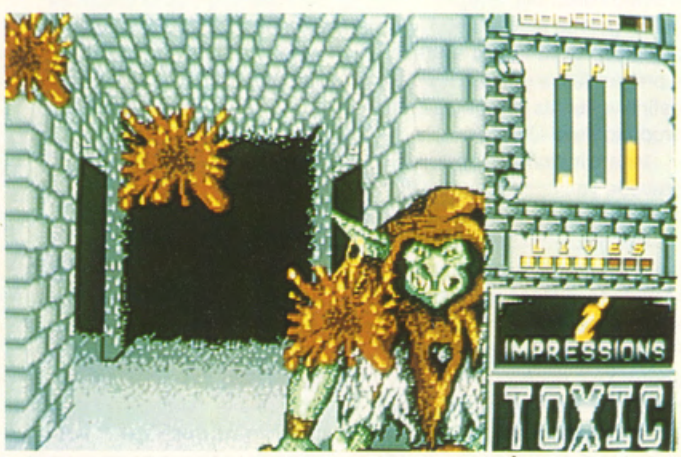
ENERGIZE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 19.900
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Dunque, dunque, cari ragazzi tenetevi forte perchè finalmente, pare che nel mercato del software originale si stia muovendo qualcosa di molto grosso. Esce infatti dalla Energize, distribuita in Italia da C.T.O., uno stupendo shoot'em up multiscrolling a sole 19.900 lire!!! Prima di storcere il naso e di relegare mentalmente questo titolo tra gli "economici" talmente-brutti-che-non-li-compre rei-neanche-se-costassero-millelir e, dategli una bella occhiata! Chariots Of Wrath è infatti uno di quesi giochi che persino la stampa specializzata anglosassone (si sà, gli inglesi hanno il palato molto difficile!) ha definito una delle migliori produzioni del 1990/1991. Il gioco è un classico spara-spara cui si frammezzano delle tipiche schermate alla Dungeon Master, simili, nel sistema di interazione, a game come Take'em Out e Capone. Un misto dunque di soggetti e tematiche di gioco per offrire il massimo del divertimento, dell'originalità e dell'interazione. In totale sono ben 5 i sotto-giochi arcade previsti da Chariots Of Wrath; lo scrolling parallattico multidirezionale è dei migliori in assoluto e si avvicina terribilmente alla realtà arcade vera e propria. La colonna sonora e la cornucopia di effetti sonori digitalizzati e non condiscono quindi in maniera esplosiva un prodotto in grado di divertire per molte, molte ore. E' diabolicamente avvincente: si spara prima e poi si fanno le domande. Non è troppo difficile, è originale e costa finalmente un prezzo giusto per un arcade di qualità: che aspettate a comprarlo?!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





LEXI-CROSS

ELECTRONIC ARTS
IBM PC - 3.5" o 5.25"
GRAFICA: CGA, EGA, VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32/LA-PC 1
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
HARD DISK: SI'
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Arriva l'interessante e senza dubbio originalissimo Lexi-Cross targato Interplay-Electronic Arts (la prima è quella di Dragon Wars e Neuromancer, la seconda la conoscete, no?!). Lexi-Cross è il quiz televisivo più amato dagli italiani e dal mondo intero del 21esimo secolo; avanziamo dunque con la macchina del tempo EA fino a scoprire questo futuro del "Trivia" televisivo, divertendoci un mondo in un tipo di competizione che, in poche parole, ingloba il succo di tutti i più amati quiz dei giorni nostri. Lexi-Cross ci presenta infatti una serie di puzzle mnemonico-strategici, gestiti dalla bella presentatrice del gioco (l'avvenente Robanna - no, non è la pronipote di Bongiorno!) su una base di ben 600 differenti configurazioni. Il tutto viene condito da una cornice grafica tipicamente "Network" che simpaticamente colora, ravviva e porta alla luce sui pixel del video un mondo televisivo frenetico, caotico, ma tanto, tanto attraente ed irrinunciabile (vai poi a parlare male dei Mass-Media!!!). C'e l'Hall Of Fame, ci sono 256 colori su schermo, una colonna sonora d'eccezione, tanto divertimento intelligente, ricchi premi e cotillon: che volete di più?

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





PRO TENNIS TOUR 2

UBI SOFT
AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Attesissimo e largamente pubblicizzato, Pro Tennis Tour 2 è uno di quei seguiti che fortunatamente colpiscono nel segno, spazzando via in un baleno le precedenti produzioni.

Se fino ad oggi avete sudato sette... Lacoste (del resto anche queste sono "chemise", no?!) con Tennis Cup, lo stesso Pro Tour 1, Grand Slam e Championship Tennis, rimettete a posto i dischetti, magari nell'angoletto più buio e polveroso della vostra softteca, e preparatevi a gustare il vero e definitivo tennis computerizzato prodotto dalla Ubi Soft.

Innanzitutto il programma prevede vari configurazioni di memoria relativi ai vostri Amiga.

Per giocarlo al meglio dovreste disporre di almeno 1 Megabyte di RAM con 512 Kbyte supplementari di Fast RAM; in questo modo potrete apprezzare migliori effetti sonori, vedere e sentire tutte le interiezioni degli arbitri, utilizzare diversi giocatori in una stessa partita, nonchè diminuire i tempi di attesa durante il caricamente delle varie fasi del programma. Pro Tennis Tour II può anche essere installato su disco rigido.

Il gioco viene sviluppato sulla base di una corposa serie di schermate-menu nelle quali potremo impostare parecchi variabili.

La Coppa innanzitutto ci permette di accedere al torneo, impostandone un numero variabile per ogni anno simulato; possiamo partecipare ad un buon numero di tornei durante tutta la stagione, ma poichè un solo giocatore non sarebbe in grado di disputarli tutti, dovremo stabilire un "planning" prima dell'inizio dell'anno.

Ci verrà poi proposta la Coppa Davis, mentre il computer si occuperà di controllare eventuali accavallamenti nel nostro planning.

Abbiamo poi la possibilità di scegliere il tipo di campo (terra battuta, campo duro, erba), allenarci con il lanciapalle automatico, nonchè impostare una serie di caratteristiche peculiari del nostro alter ego computerizzato, amministrando un budget iniziale di punti abilità oltre a quelli prefissati dal gioco. In questo modo potremo creare un numero infinito di tennisti sempre diversi, relativamente alle loro abilità in tutti i vari colpi previsti dal tennis vero e proprio.

Si può giocare da soli o in due in varie combinazioni che prevedono, memoria permettendo, la presenza sul campo di differenti tennisti, sprite, animazioni e caratteristiche atletiche differenti.

Se ci sentiamo particolarmente forti o semplicemente sbruffoni potremo anche giocare da soli contro due avversari, sfruttando l'opzione denominata Dirty-mode.

Grazie ad un adattatore supplementare potremo aumentare il numero di partecipanti ad un massimo di quattro!

Sono comunque previsti alcuni dischi supplementari con una speciale raccolta di tennisti e campioni tutti da sfidare prossimamente.

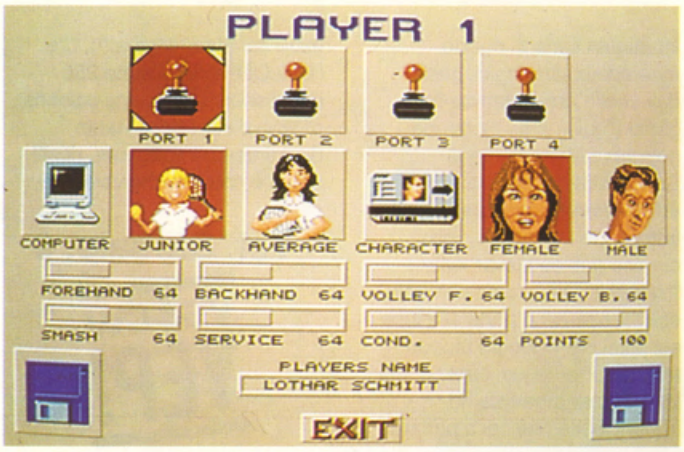
Tre sono i livelli di difficoltà previsti dal gioco che offre altrettanti sistemi di controllo smistato del giocatore e dei colpi effettuabili.

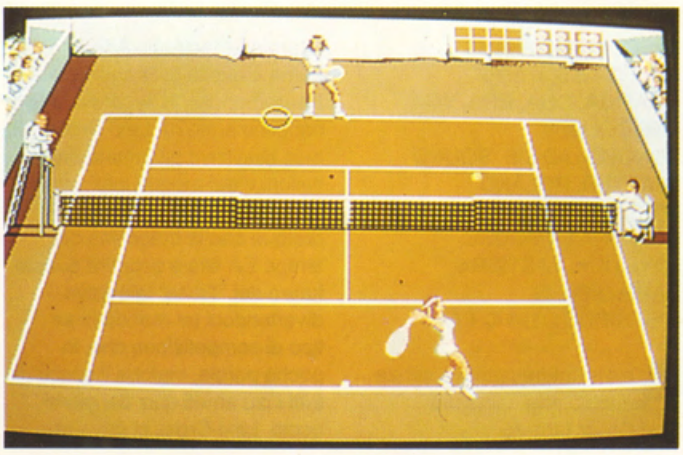
Pro Tennis Tour II non è dunque da prendere alla leggera; si tratta di una realistica ed attenta simulazione sportiva che copre ogni singolo aspetto con dovizia di particolari ed un'imbattibile precisione. La grafica multicolore e superbamente animata la fa poi da padrona offrendoci, a livello visivo, uno spettacolo davvero imperdibile e, al momento, imbattibile. Il sonoro è d'eccezione. Pro Tennis Tour II è dunque il programma che mette la parola fine alle simulazioni tennistiche su Amiga, sfruttando al massimo le capacità del nostro elaboratore, per offrirci un'altissima giocabilità sposata ad incredibile realismo.

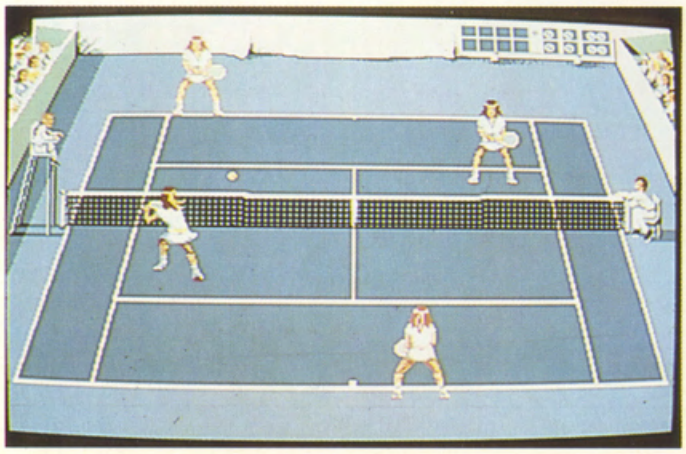
Anche se non amate il tennis, sarebbe un grosso peccato perdere questo gioiello Ubi Soft.

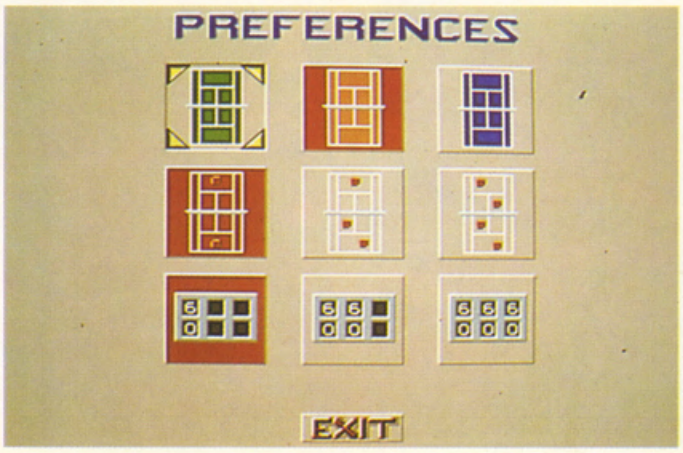
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









RINGSIDE

ENERGIZE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 19.900
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Ringside, uno stupendo gioco di pugilato, fa parte dell'accoppiata vincente di ottimi game, recentemente offerti dalla Energize ad un costo strepitosamente basso.

Si tratta di un classico scontro di box formato arcade, che da tempo molti appassionati agognavano su Amiga, dopo il simpatico, ma poco interattivo, The Champ targato Linel. Ringside ci permette di definire nome, peso ed età del nostro pugilatore e di inserire poi quest'ultimo in un torneo internazionale, vissuto sui ring di mezzo mondo, contro sfidanti sempre più agguerriti e nerboruti.

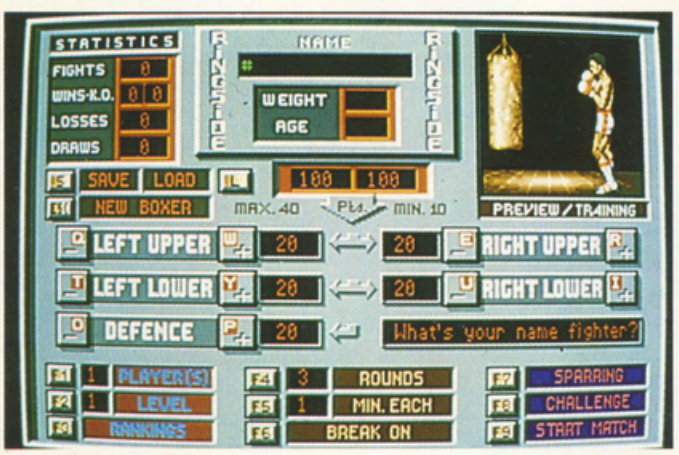
All'inizio del gioco potremo gestire un "budget" di punti abilità relativamente alle differenti prestazioni del nostro atleta nei vari colpi previsti dalla boxe. Inutile dire che queste particolari caratteristiche andranno via via sviluppandosi, incontro dopo incontro, a patto che al tappeto ci vada sempre e solamente l'avversario!

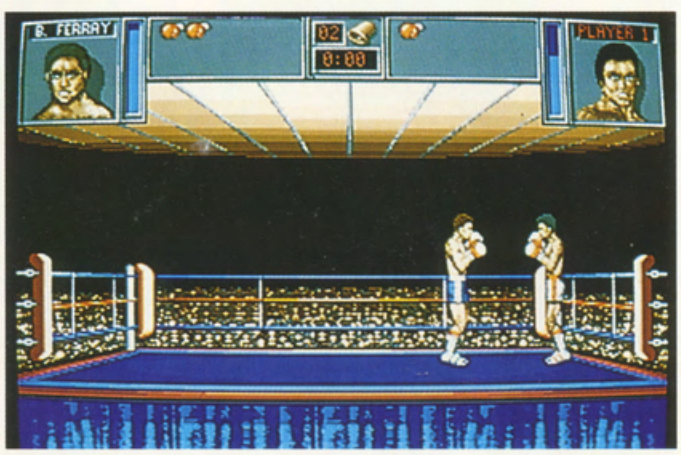
Si può giocare anche in due, sviluppando così un'interessante sfida a colpi di joystick, tralasciando per un attimo il pressochè imbattibile computer (almeno nelle prime partite - e non ci sono scatole di spinaci da mangiare!!!).

Scritto da un team di designer tedeschi (!!), Ringside offre un controllo di gioco particolarmente immediato e dinamico che affida l'intera gestione dei colpi e dei movimenti degli atleti al solo joystick.

L'impostazione grafica è di tutto rispetto e ricorda molto da vicina quella vincente del contemporaneo Panza's Kick Boxing targato Loriciels. Ottimo anche il sonoro: mancano solo gli schizzi di sangue e sudore sul monitor. Da comprare al volo se vi piace il pugilato!

Val. Globale: 8,8





TWIN WORLD

UBI SOFT
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

I Gaspard, una pacifica razza di genti "fantasy", ha vissuto nel benessere e nell'armonia per secoli e secoli, grazie al saggio ed attento operato governativo della casta reggente denominata Cariken. Questi sovrani, dotati di poteri magici, si sono da sempre serviti degli influssi benefici propri di un classico talismano ora, purtroppo, rubato e frammentato in 23 pezzi dal solito mago cattivo, invidioso ed arrivista.

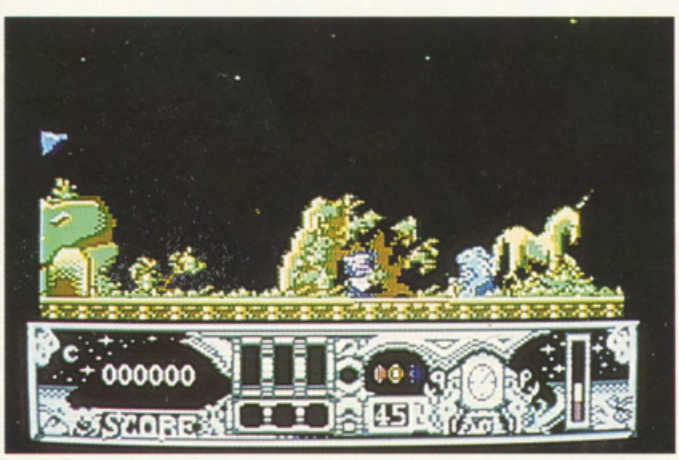
Scopo di Twin World è quello di recuperare tutte le porzioni di talismano, ricostruirlo e cacciare da queste terre incantate l'orda di mostri e creature d'inferno che vi si sono insediate in relazione al clima di completa anarchia successivo alla distruzione dell'amuleto. Non mancano dunque oggetti e manufatti magici che, disseminati su un nugolo di livelli platform, andranno raccolti ed amministrati saggiamente per gigungere all'agognata The End.

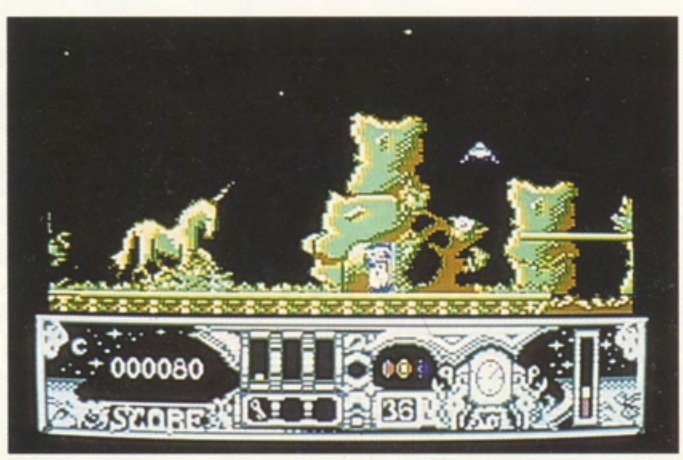
Il protagonista della vicenda potrà infine richiamare l'attenzione dei molti mercanti d'oggetti che si aggirano per il gioco, suonando un flauto magico e mettendo quindi mano al pecunio che tiene custodito nella sacca di cuoio.

Scrolling multidirezionale ed animazioni decisamente molto fluide e dinamiche caratterizzano piacevolmente un classico gioco, altrimenti visto e rivisto.

La musichetta è quella arcade, il divertimento è tipico delle macchinette mangia-gettoni. Poco originale senza alcun dubbio.

Val. Globale: 6,7





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

MIG-29 FULCRUM

DOMARK
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Sin dalla prima esibizione pubblica alla nota manifestazione aerea di Farnborough nell'88, il rivoluzionario caccia da guerra sovietico MiG - 29 ha destato l'interesse di tutti gli addetti ai lavori, non per ultimo quello di John Farley, pilota e collaudatore anglosassone, che ha poi deciso di collaborare con la Domark alla realizzazione del relativo simulatore.

Nato dunque dalla continua sperimentazione dell'ufficio progettazioni sovietico Mikoyan e Guryevich (da qui l'acronimo Mig), il MiG 29 vede la luce per la seconda volta, proprio in questi giorni, in formato home computer.

La Domark, sino ad oggi aliena all'environment simulation, si è data perciò da fare per offrire qualcosa di estremamente realistico ed avvincente, sfidando direttamente Microprose e Sub Logic. Giusto per fare le cose alla grande la software house madre di Hard Drivin' e delle saga di 007 computerizzati, include alla ricca confezione del gioco uno stupendo volumetto, di 150 pagine tutte a colori, con la storia del MiG-29 e una cornucopia di favolose istantanee, davvero imperdibili per tutti gli appassionati.

Anche se il gioco fosse brutto varrebbe comunque la pena di acquistarlo originale per questo motivo.

Nella simulazione pilotiamo allora il caccia sovietico, inizialmente come pilota in addestramento, prima di passare poi al combattimento vero e proprio - Un po' come accadeva in F/A 18 Interceptor della EA.

Ogni scenario di guerra è chiaramente diverso e potrà metterci alla prova in svariate circostanze che prevedono l'uso di tutti i sistemi di offesa e difesa installati sul caccia.

Dopo il training avremo perciò uno scenario artico con un sottomarino nemico da fotografare, uno cinese, con classici duelli aerei, uno petrolifero, con vari bersagli in mare e a terra, nonchè un'attacco anti-terrorista particolarmente dettagliato ed impegnativo ed uno scenario finale di combattimento multi-ruolo nel deserto (guarda caso!!!!). MiG-29 funziona un po' come il Fighter Bomber Activision, sviluppando lo stesso immediato e dinamico sistema di interazione, sposandolo ad un pizzico di strategia in più.

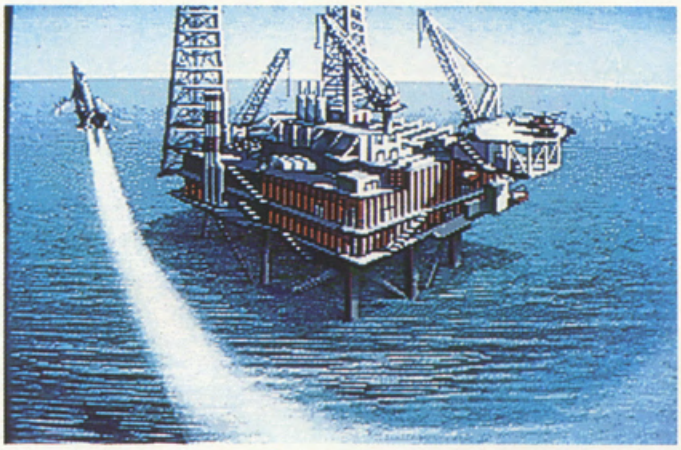
I comandi di volo sono notevolmente complessi e prevedono la gestione dei motori, dei radar, delle cannoniere e dei missili montati a bordo, nonchè di un rilevamento all'infra-rosso e del lancio di bengala e carta metallizzata anti radar.

L'aspetto grafico del gioco impiega l'ormai irrinunciabile environment tridimensionale solido che può essere osservato da vari punti grazie alla pressione dei tasti funzione. Proprio qui tuttavia MiG-29 Domark inizia a far acqua da tutte le parti.

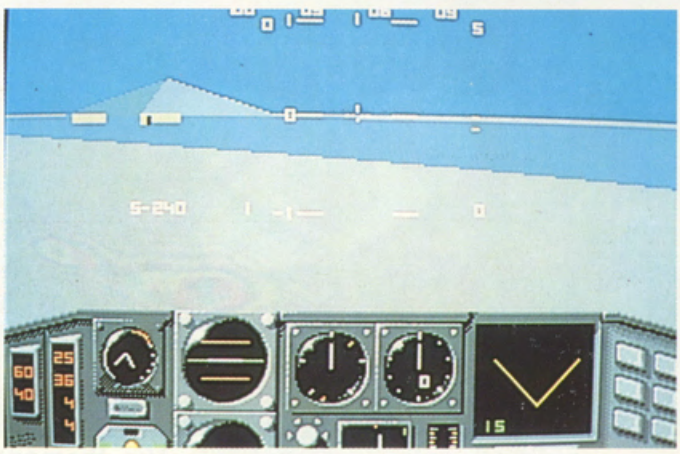
Le animazioni infatti risultano lente, scattose ed imprecise, facendo rovinare lo stupendo ed originale soggetto della simulazione in un prodotto di qualità scadente.

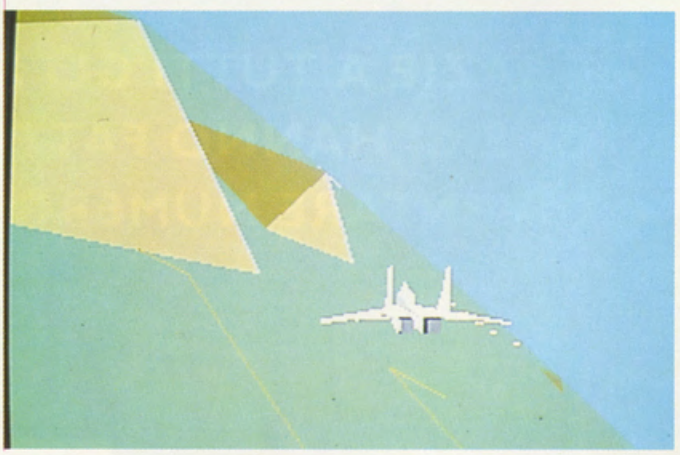
Viene quindi spontaneo paragonarlo al Bomber Activision che, se non altro, è più veloce e giocabile. I comandi sono molti e quasi tutti gestibili da tastiera, gli avversari sono presenti a frotte (questa volta potremo permetterci di abbattere il fior fiore delle aviazioni occidentali nelle quali avevamo militato in più di un simulatore), gli scenari sono complessi, ma in fondo in fondo questo MiG-29 non riesce proprio a convincere. é decisamente una caotica miscela di azione, tattica e simulazione terribilmente mal riuscita. MiG-29 è un prodotto ancora allo stadio embrionale e grezzo che forse con un pio di mesi in più di progettazione avrebbe potuto realmente imporsi per giocabilità e versatilità. La Domark ha dunque ancora parecchio da imparare in fatto di simulazioni, anche se questo suo primo sforzo non faticherà a divertire soprattutto i più giovani computer dipendenti dal palato "facile"!

Val. Globale: 7









PROFLIGHT

HISOFT
ATARI ST
PREZZO: £ 39.99

Nel multicolore e variopinto universo dei simulatori è nata una nuova software house, o meglio, un novello team di designer che sembra avere tutte le carte in regola per contrastare alla grande la dichiarata egemonia Microprose.

Proprio in questi giorni sentivamo spesso parlare dei nostri caccia Tornado, impegnati in missioni di guerra sempre più difficili là dove uno scriterato "baffetto" stava mettendo a ferro e fuoco intere nazioni. Perchè dunque non provare "l'ebbrezza" di un volo di guerra seduti proprio nella carlinga di un Panavia Tornado? Lasciamo perdere i "soliti" F-15, F-14 ed F-chiamalo-un-po'-come-ti-pare, e diciamo allora un bel grazie alla HiSoft (già casa madre del potentissimo WordFlair per Atari ST) che ci offre la prima ed unica simulazione di volo su questo caccia multiruolo di produzione interamente europea.

Proflight nasce allora come una complessa simulazione dove nulla viene lasciato al caso - lo testimoniano, se non altro, le decine e decine di indicatori inseriti nella strumentazione pixellata del gioco. Il Panavia Tornado è uno dei caccia da guerra più veloci del mondo, con prestazioni che raggiungono i Mach 1.2 a livello del suolo e i Mach 2.2 ad alte quote. Può raggiungere un'altitudine massima di crociera di 30.000 piedi in meno di due minuti dal decollo e, grazie alla geometria variabile delle ali, può volare rasoterra a basse velocità. Il sistema d'armamento del Tornado è uno dei più devastanti e competitivi, vista la possibilità di impiegare ordigni e razzi multiruolo utilizzabili in svariate occasioni.

ProFlight impiega allora una serie di sofisticati algoritmi di programmazione che sviluppano una simulazione altamente realistica per quanto riguarda il volo vero e proprio e le missioni di guerra. Proflight è indubbiamente uno dei migliori simulatori di volo disponibili per Atari ST in quanto riesce ad offrire un sistema di interazione altamente dinamico ed immediato, sposato ad una realizzazione grafica a vettori tridimensionali solidi. L'aspetto tattico del gioco però non viene tralasciato o svalorizzato come già avveniva in precedenti produzioni; lo stesso elegante e praticissimo manuale di circa 170 pagine (realizzato a guisa di guida del telefono - in inglese purtroppo!) lo conferma, rendendosi praticamente indispensabile per capire esattamente come vola un Tornado, cosa può e non può fare, come va impiegato in una missione di guerra, nonchè come vanno amministrate e gestite le sue numerose, ma labili risorse.

Giusto per fare qualche esempio diremo che ProFlight tiene conto matematicamente di ogni singola variazione dei piani di coda, degli alettoni e dei timoni del velivolo, sviluppando le relative, realistiche variazioni della velocità di crociera.

Da qui nasce la possibilità di eseguire qualsivoglia acrobazia, proprio come nella realtà, come il Knife Edge, lo stallo, lo Spinning, il colpo di flap a 90', ecc.

Non manca poi l'esatto calcolo della forza di gravità e dell'effettivo rapporto tra l'AirSpeed reale e quella indicata sul nostro display HUD.

C'è poi il classico radar che copre range variabili, e persino un'accurata mappa celeste rilevata da osservazioni reali, relative all'orientamento del velivolo ad alta quota.

E' comunque prevista una sezione di training che ci permette di volare con un numero di comandi manuali ridotto rispetto a quanto avviene in una vera missione di guerra; in questo modo potremo imparare ad usare ogni controllo singolarmente, mentre il computer gestirà da solo tutti gli altri.

ProFlight lo vedo particolarmente prossimo ad un qualsiasi Flight Simulator sia per impostazione grafica, sia come svolgimento e sistema di interazione. Le caratteristiche di ProFlight sono davvero troppe per starci tutte in un articolo; vi basti comunque sapere che io su un Tornado ci sono stato (non in volo, purtroppo!) e comparando attentamente il vero cruscotto con quello della HiSoft non ho potuto riscontrare alcuna differenza di particolar rilievo.

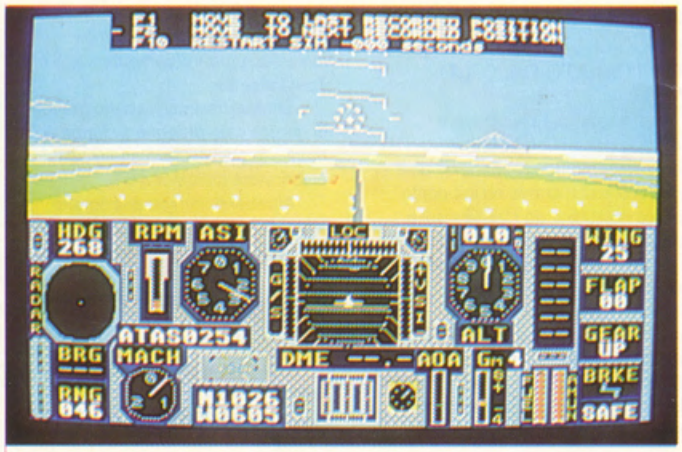
Velocità, accuratezza, precisione e altissimo realismo sono le carte vincenti di questa originale simulazione, senza dubbio imperdibile per tutti i veri appassionati (tanto per capirci: se amate alla follia Fighter Bomber lasciate perdere ProFlight!

Questa è roba per veri piloti, non per assi del joystick!).

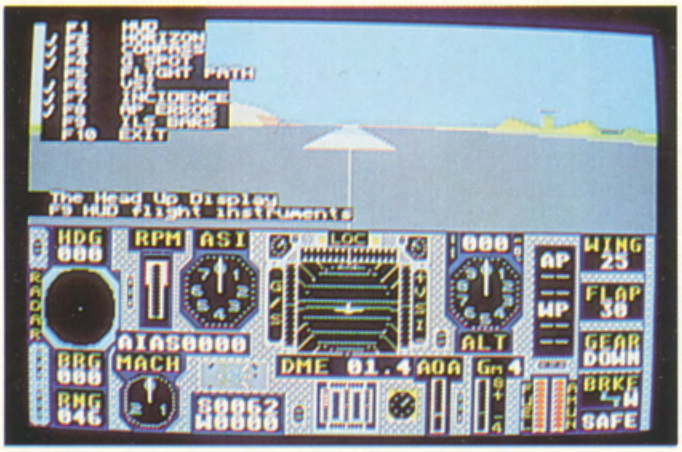
La versione di Proflight di cui stiamo parlando è la 2.0, appena uscita, che prevede il funzionamento in media ed alta risoluzione con la possibilità di installazione su Hard Disk.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!







Per Ordini o Informazioni:
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford Mk45 5de - England.
TEL.: 0044 / 525 / 718181
FAX.: 0044 / 525 / 713716.

CALIFORNIA CHALLENGE - TEST DRIVE II SCENERY DISK

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: ATARI ST

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Avete mai sognato di farvi un bel coast-to-coast sulle assolate highways statunitensi?

Coronate allora le vostre speranze con la Sfida Californiana proposta dalla Accolade come add-on al suo originale Test Drive II.

Per giocare con California Challenge dovete necessariamente possedere una copia originale del programma base uscito recentemente per la famiglia ST. Potrete dunque sviluppare un'ennesima sfida contro avversari umani e computerizzati, nonchè contro il timer tiranno, sfrecciando a folle velocità da Rockport a San Francisco, da Santa Barbara fino al confine con il Messico e da amene e pittoresche località come Eureka e Trees Of Mystery ad altrettanto stimolanti cittadine come Carmel e La Jolla Beach.

La ricchezza di colori, dettagli, avversari, veicoli ed ostacoli rende il California Challenge un naturale ed impedibile supplemento del Test Drive II.

Un disco data decisamente imperdibile che può funzionare anche con le Supercars qui a fianco!

Val. Globale: 8

JACK NICKLAUS U.S. OPEN

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: CBM 64/128
PREZZO: LIT.
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Sono in molti i sessantaquattristi che invidiano al vicino di casa "a sedici bit" più di una simulazione di golf. Bhè, cari amici, bistrattati e dimenticati, è giunto il momento della riscossa!

La Accolade presenta infatti la conversione per il vostro "amico cibernetico" del famoso Golf firmato dal pluriblasonato campione Jack Nicklaus. Gestito esclusivamente tramite joystick questo imperdibile prodotto si indirizza verso il target d'utenza dei veri esperti ed amanti del golf e, a dire il vero, non proprio a coloro che conservano la tessera del minigolf sottocasa dentro al portafoglio. Come nelle più "ricche" versioni a sedici Bit, in questo golf computerizzato non manca proprio nulla in fatto di variabili, realismo, stili di gioco e quantità di percorsi. Simpatici, strano a dirlo, anche gli effetti sonori. Favoloso!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





STAR CONTROL

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: CBM 64/128
PREZZO: LIT.
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Bhè, vista l'estrema semplicità di programmazione dello Star Control in versione Amiga, era facile prevederne il traferimento sul piccolo Commodore 64.

Le furibonde battaglie stellari a la Asteriods, organizzate in un lungo ed estenuante conflitto galattico, arrivano dunque a far tremare anche le povere RAM di tutti gli utenti Commodore ad Bit.

Star Control è un classico multiarcade decisamente imperdibile per tutti i più giovani smanettoni del computer, mai sazi di combattimenti all'arma bianca, laggiù nelle profondità siderali.

L'aspetto grafico del gioco risente pochissimo della perdita di 8 bit, proprio perchè sprute ed animazioni non sono particolarmente complesse ed elaborate, al fine di rendere il più dinamico e diveertente possibile il soggetto del gioco.

Il sonoro è spaccatimpani, quindi vi consiglio di abbassare il volume del monitor al massimo!

Bello, duraturo, semplice da giocare, sempreverde da riscoprire.

Val. Globale: 8,3

THE SUPERCARS - TEST DRIVE II CAR DISK

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT.
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

A "ruota" del Test Drive II appena pubblicato per Atari ST, arriva il primo degli expansion disk che ci offre un nuovo ed infuocato parco macchine da sfruttare sulle assolate highways del gioco base.

Ecco allora schizzar fuori da un singolo floppy da tre pollici, interfacciabile al programma originale, una Lotus Esprit dell'88, un mitico Testarossa, un Porschettino 911 RUF, il "mostro" Countach della Lamborghini ed una classicissima Corvette ZR1 dell'89.

Le differenti prestazioni e versatilità di ogni vettura ci serviranno per duellare con gli avversari umani o computerizzati del Test Drive II.

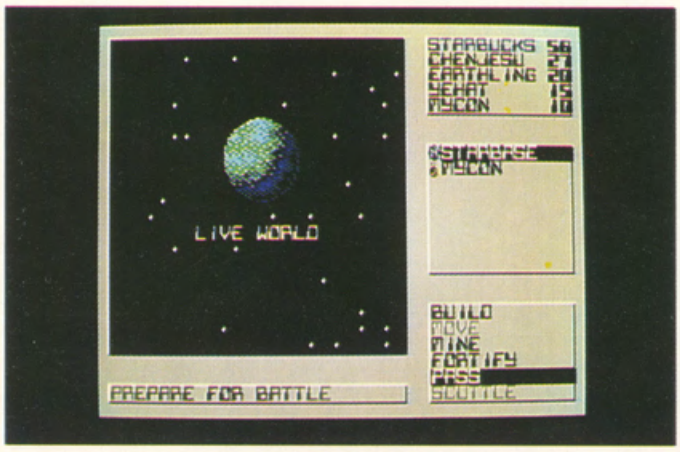
Simpaticissimo l'aspetto grafico di questo data disk che sviluppa al meglio le possibilità di qualsiasi elaboratore della serie ST.

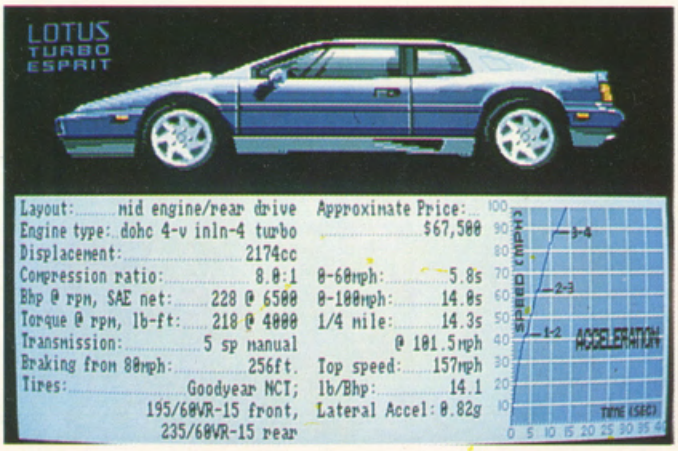
Altrettanto intrigante il sonoro (chip Yamaha permettendo!).

Purtroppo The Supercars, così come il Test Drive II originale, non prevede alcuna caratteristica extra sugli STE.

Imperdibile per ogni irriducibile Test Driver!

Val. Globale: 8

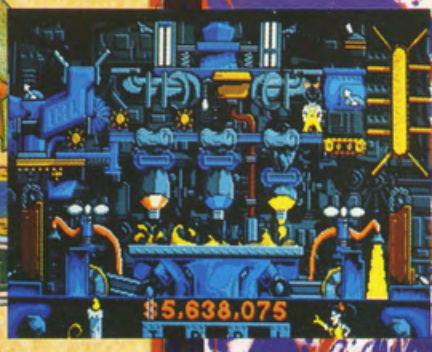




LUCASFILM GAMES

NIGHT SHIFT





INDUSTRIAL

MIGHT & LOGIC

ECCO LA CARRIERA
CHE AVETE SEMPRE SOGNATO!

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

Cadaver

by M. Pizzocaro level 3 part 1

CADAVER TERZO LIVELLO (PRIMA PARTE)
BY MASSIMILIANO PIZZOCARO (MI)

Il terzo livello di Cadaver è talmente lungo che lo abbiamo dovuto suddividere in due puntate per quanto riguarda la risoluzione inviataci, regolarmente, da Massimiliano Pizzocaro di Milano.
In questo livello si trova la vecchia corte reale di Wulf Castle dove i re e Lord carolus erano soliti intrattenere i vari ospiti. Nel cuore di quest'area si trova la sala del trono e, disseminate tutt'intorno, cucine, saloni, stanze del tesoro e persino il famoso labirinto ove i visitatori del castello passavano qualche eccitante pomeriggio. Ora in questo livello risiede solo il fantasma di Re Wulf. Una volta incontrato egli vi chiederà di aiutarlo a liberare la propria anima ed in cambio offrirà un concreto aiuto per raggiungere i livelli più inaccessibili del castello ed uccidere Dianos. Dovrete perciò trovare cinque ingredienti particolari indispensabili per portare a termine questa missione. Il re ve ne parlerà in modo più dettagliato più avanti...

1) Nella stanza di partenza non c'è nulla di interessante. Andate a SUD, facendo attenzione all'apertura, e poi a EST

2) Collezionate le tre pietre, saltate e sbattete la testa contro la sbarra per aprirvi un varco nella griglia metallica ed uscire. Prendete le altre tre pietre e scendete le scale.

3) Spostate i barili e prendete il sacchetto con le pietre. Salite le scale e andate ad OVEST.

4) Tirate la leva, cercate di dribblare i ragni, collezionate la chiave e lo shuriken. Andate a SUD quindi utilizzate la chiave nella serratura. Andate ancora SUD.

5) Aprite il forziere e prendetene il contenuto (leggete il libro). Andate a SUD.

6) Toccate il re; egli vi darà il primo dei sei ordini a cui dovrete obbedire. Prendete la chiave e la candela, quindi andate a NORD, NORD, NORD, EST, GIU' e ancora a NORD.

7) Inserite la chiave nella serratura, andate a SUD, SU, OVEST, SUD e SUD. Tirate la sbarra sul pavimento e lasciatevi cadere nella botola.

8) Prendete la corona, aprite il forziere e prendete l'Orb. Inserite la chiave nella serratura e ritornate dal re.

9) Date la corona al re; egli vi comunicherà il secondo ordine, dandovi una chiave - prendetela.

10) Andate a NORD e poi ad EST. Inserite la chiave nella serratura e andate a EST per quattro volte, poi ad OVEST. Prendete la maniglia (handle). Andate a EST poi a NORD. Prendete la bottiglia. Leggete il libro quindi andate ad OVEST per due volte. Aprite il forziere, prendete la chiave quindi andate a SUD, EST, EST.

11) Inserite la chiave nella serratura ed aspettate che scenda la piattaforma.

12) Andate a NORD e poi ad OVEST. Lasciate la candela su uno dei cerchi di sangue (dovrebbe iniziare a tremolare la fiamma). Andate a NORD e poi ad OVEST.

13) Tirate per due volte la leva che si trova sul muro ad Ovest. Andate a SUD e prendete la bottiglia e la candela. Bevete dalla bottiglia con dentro la chiave e prendete quest'ultima. Riprendeteevi dalla sbornia (!) e andate a NORD.

14) Aprite il forziere e prendete le due candele. Andate a SUD partendo dal più basso dei due gradini. Tirate la leva quindi cercate di prendere l'oro o di uscire dalla stanza al più presto! Andate a EST.

15) Lasciate le tre rimanenti candele sugli altri tre cerchi di sangue fino a far tremolare tutte le fiammelle (ciò servirà a teletrasportarvi in questo luogo più avanti nel gioco). Andate ad OVEST quindi, partendo dall'angolo a NORD-OVEST, andate a NORD.

16) Inserite la maniglia (handle) nella fessura vuota che potrebbe ospitare una leva (ma guarda?!?!) e quindi tiratela. Andate ad EST ed uccidete il ragno. Procedete sempre ad EST e passate sopra ai quattro cerchi di sangue (ciò servirà a trasportarvi indietro alla stanza delle candele). Dissolvete la trappola dal forziere, quindi apritelo e prendetene il contenuto. Ritornate alla stanza con i quattro cerchi di sangue.

17) Andate ad OVEST (partendo dal più basso dei due gradini) e premete solo il pulsante sulla destra. Andate a SUD poi a EST. Aprite il barilotto e prendete la chiave. Premete il pulsante, quindi prendete la gemma prima di andare a NORD e poi a SUD.

18) Impossessatevi delle erbe (Herbs), inserite la chiave nella serratura. Andate a SUD poi verso l'alto, a NORD, verso l'alto ancora (salendo i gradini in basso), ad OVEST per due volte quindi passate attraverso la porta a Nord-Ovest. Andate a NORD, poi a SUD (passando sui gradini in alto) e a SUD nuovamente. Ritornate dal re.

19) Depositate le erbe sulla sorgente e leggete il messaggio. Prendete la chiave. Andate verso NORD per tre volte quindi verso EST. Lanciate la pietra contro la leva. Passate attraverso l'apertura tra le sbarre. Andate ad OVEST e poi a NORD. Inserite la chiave nella serratura.

20) Andate a OVEST. Prendete le monete e cercate di non morire! Prendete le gemme e andate ad OVEST. Lanciate la pietra sulla rampa fino a far cadere la palla dentro al buco. Attraversate le fosse quindi tirate la leva. Andate ad OVEST, aprite la dispensa a destra e mangiate il cibo. Mangiate il pollo, andate a SUD e poi ad EST.

21) Prendete la roccia quindi ispezionate i barili fino a trovare la carne cruda (Raw Meat). Andate a OVEST e poi a SUD. Lasciate la carne cruda sulla carbonella e poi mangiatela. Prendete la piccola chiave poi andate a SUD e ad OVEST.

22) Inserite la roccia nel buco quindi allineate i barili con quest'ultimo. Tirate la leva e prendete il contenuto di ciascun barile fracassato. Ripetete la procedura fino a far sparire tutti i barili rotti, quindi prendete la roccia e la chiave.

23) Aprite il forziere e prendetene il contenuto. Andate per due volte ad EST (vi dovreste ritrovare nella stanza con il ragno).

24) Formulate l'incantesimo Massacre. Andate a OVEST e poi a SUD. Aprite il forziere e prendete i ramoscelli. Andate a NORD e poi a EST. Utilizzate i ramoscelli per far uscire la chiave dalle sbarre.

25) Andate a OVEST e poi a SUD. Inserite la chiave nella serratura e la roccia nel buco. Spostate i barili per scoprire la leva. Tiratela e spostate la ciotola d'argento per rivelare la chiave nascosta. Andate a NORD e poi ad OVEST.

26) Inserite la chiave nella serratura e andate a SUD. Aprite il forziere e prendete le pozioni. Spostate il forziere verso il muro a Sud. Salite sul forziere e lanciate ogni oggetto disponibile sulla mensola in modo da far rotolare la palla che distruggerà il barile. Una volta fatto ciò ispezionate il barilotto distrutto e prendete la fiaschetta verde.

27) Inserite il gettone nella fessura e poi ritornate dal re. Lasciate la fiaschetta nella fonte ed ascoltate il re. Prendete la chiave.

28) Andate ad OVEST e poi a SUD. Inserite la chiave nella fessura. Andate ad OVEST e bevete la pozione rossa (la Super Fast) quindi saltate oltre i ragni e andate ad OVEST.

29) Posizionatevi sulla piattaforma a pressione, Andate a OVEST, saltate oltre gli spuntoni quindi ispezionate il barile. Prendete il sacchetto di pietre. Aprite il forziere e prendetene il contenuto. Andate a EST e poi a SUD.

30) Spingete la cassa via dalla piattaforma. Aprite il forziere e prendete le gemme. Mollate le quattro gemme dento ai quattro buchi. Andate a EST.

31) Aspettate che la roccia cada quindi prendete le pietre. Andate a SUD.

32) Lanciate le pietre alla leva che si trova sul muro ad Ovest. Andate a SUD.

33) Andate a SUD. Posizionatevi sulla piattaforma; Tirate la leva più alta sul muro ad Ovest e cercate di non cadere. Andate a SUD per due volte.

34) Salite le scale quindi aprite tutti i forzieri, prendendo tutte le chiavi ed i sacchetti. Lasciatevi cadere nella botola a SudOvest. Tirate la leva e quindi scendete dalla piattaforma.

35) Andate a Ovest. Buttate cinque pietre nel piccolo buchetto quindi salite sul forziere per raggiungere la serratura. inserite la chiave. Andate a NORD.

36) Correte attraverso le stanze prima che il tempo si esaurisca, raccogliendo quanti più soldi sarà possibile. Andate a EST per due volte.

37) Aprite i forzieri e prendetene il contenuto. Tirate la leva per tre volte quindi tirate quelle sul muro a Nord. Andate a NORD.

38) Tirate le leve nel giusto ordine (da destra a sinistra). Andate ad OVEST.

39) Tirate la leva quindi procedete verso OVEST. Tirate la leva e inserite la chiave nella serratura. Andate a NORD.

40) Salite sulla piattaforma e cercate di non morire! Andate a EST.

41) Tirate la leva quindi salite sulla piattaforma. Andate a EST e poi a NORD.

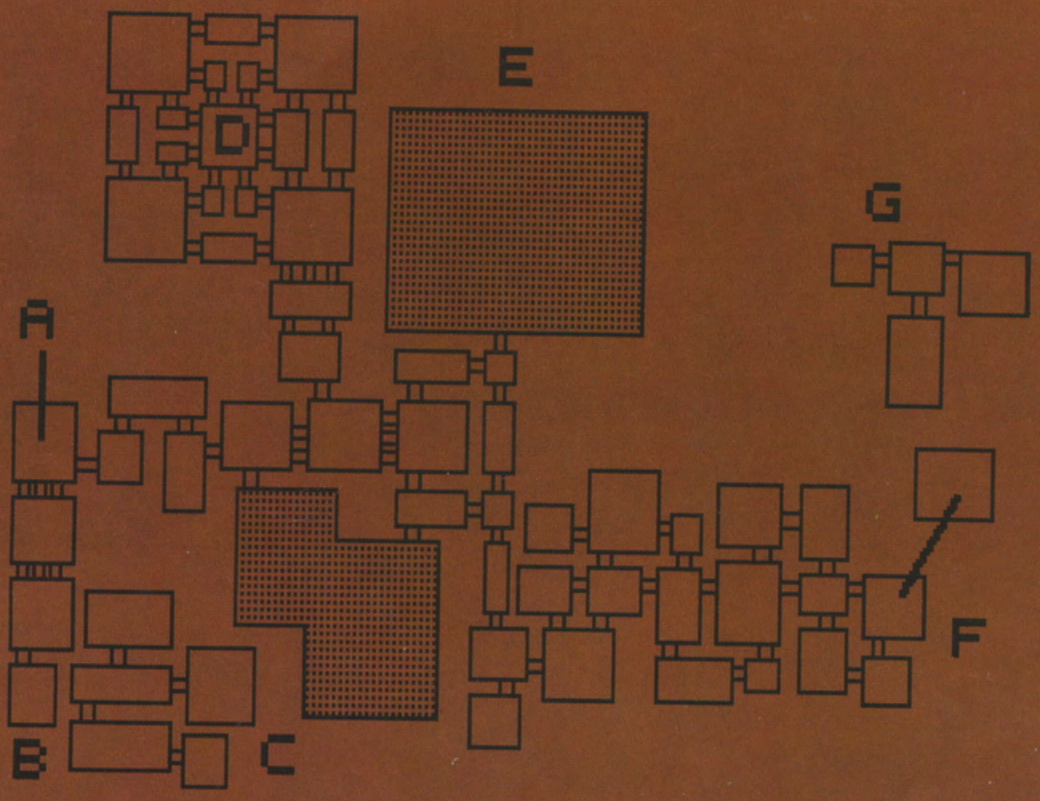
42) Tirate la leva sul pavimento. Bevete la pozione energetica quindi spingete in alto l'asse fino al buco sul muro ad Ovest. Bevete la pozione Super Fast quindi saltate oltre la fossa e prendete la chiave. Andate a SUD e tirate la leva. Aprite il forziere e prendete la chiave. Andate a NORD. Salta-

te oltre la fossa quindi inserite la chiave nella serratura. Prendete la maniglia (Handle). Andate a SU quindi inserite la maniglia nella fessura vuota per la leva. Tirate la maniglia e andate a NORD.

43) Tirate la leva sul muro a NORD. Andate a NORD.

44) Prendete ogni cosa. Dissipate la trappola sul forziere e prendetene il contenuto. Tirate la leva; andate a SUD e poi ad EST. Inserite la moneta nella serratura. Ritornate dal re e mettete il sacchetto di polvere bianca nella sorgente. Prendete la chiave e salvate il gioco in posizione due.
IL SEGUITO DELLA SOLUZIONE DEL TERZO LIVELLO SARA' PUBBLICATO NEL PROSSIMO NUMERO!!!

LEGENDA
A: START
B: BANQUETING
C: BARRACKS
D: ROYAL MAZE
E: EMBASSIES
F: TREASURIES
G: PITS



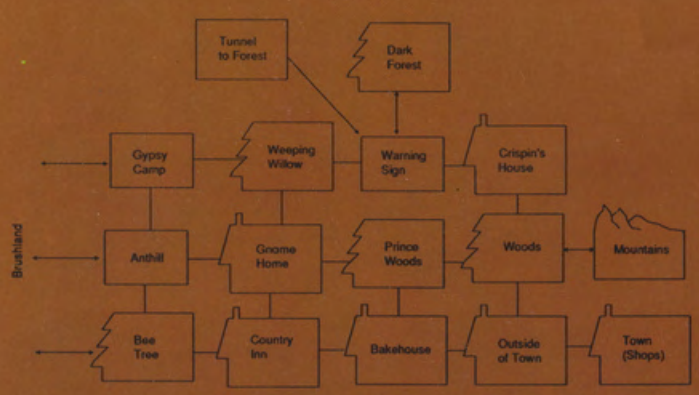
King's Quest V

Ecco la soluzione completa con cui potrete totalizzare 260 punti su 260, come previsto dal gioco. Un'avvertenza: se non riuscite ad arrivare in un particolare schermo o situazione nel momento esatto, provate a ritornarvi o a lasciar passare un po' di tempo; l'avventura infatti prevede alcune sezioni "temporizzate" che potrebbero indurvi in confunsione e trarvi in inganno. Ciò sta a significare, in parole povere: ASPETTATE A TELEFONARCI IN REDAZIONE, PORTATE UN PO' DI PAZIENZA E CONTINUATE A GIOCARE ESPLORANDO GLI SCHERMI PIU' DI UNA VOLTA; LA SOLUZIONE E' GIUSTA ED E' TUTTA QUI!

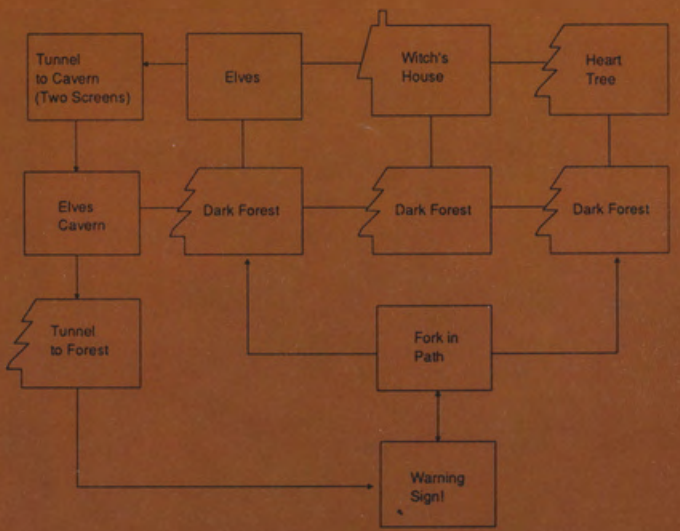
All'inizio andate nella schermata delle api e raccogliete il bastone che si trova per terra vicino all'albero. Andate quindi nello schermo con il formicaio e aspettate che arrivi il cane a molestarle; tirategli il bastone ed il re delle formiche vi ringrazierà promettendovi di ricambiare la cortesia. Andate quindi nel deserto, evitando assolutamente le schermate con lo scorpione e calcolando i vostri movimenti in modo da raggiungere, ogni cinque schermi al massimo, un'oasi. Nelle oasi dovete sempre bere altrimenti il povero Re Graham morirà! Cercate lo scheletro semisepolto tra la sabbia e prendetegli lo scarpone. Andate poi al tempio e nascondetevi dietro una delle due rocce a punta che sorgono ai lati della piccola pozza d'acqua (altra oasi). Se riuscite a nascondervi bene potrete osservare i due ladroni aprire la porta di pietra e andarsene senza uccidervi. Andate quindi nella schermata con le tende (potrete bere dalla grossa otre dorata) e qui operate una magia con la vostra bacchetta qualora i predoni non fossero già addormentati, ubriachi ed in preda all'euforia di una specie di festa. Entrate comunque nella tenda piccola (MAI in quella grande!) e prendete il bastone senza toccare o disturbare il ladrone che dorme. Tornate al tempio, aprite la porta battendoci sopra il bastone, entrate, raccogliete la moneta e l'urna ed uscite velocemente altrimenti rimarrete intrappolati! Uscite dal deserto e andate dalla zingara nel carrozzone, dando la moneta d'oro al gitano che sorveglia la schermata. La chiromante vi racconterà che tutta la vostra famiglia è stata catturata e rimpicciolita dallo stregone Mordack che la tiene prigioniera nel suo castello, in una bottiglia di vetro. Uscite dal carrozzone dopo che la zingara vi avrà donato un amuleto e andate nella schermata con la locanda (NON ENTRATECI!) ed il pagliaio. Mettetevi a frugare quest'ultimo per far apparire le formiche che vi aiuteranno a ritrovare il classico ago, questa volta d'oro massiccio. Andate allora in città ed entrate nella bottega del sarto: dategli l'ago ed egli vi ringrazierà permettendovi di prendere il mantello blu (Cloak). Uscite dal negozio e frugate il piccolo barile che si trova vicino al carro distrutto: voilà, ecco scovato un bel pescione (prendetelo!). Sempre in città, ad un certo punto, vedrete luccicare per terra qualcosa: prendetela, si tratta di una moneta. Andate nella schermata con la panetteria, entrateci e comprate una bella torta alla crema, ma non mangiatela assolutamente! Fuori dalla panetteria ad un certo punto vedrete passare un gatto che insegue un topolino: tirate al primo lo scarpone recuperato dallo scheletro ed il piccolo roditore vi ringrazierà! Tornate nella schermata degli zingari dove, al posto del carrozzone, potrete recuperare un tamburello. Andate nella schermata con le api e aspettate che arrivi l'orso perennemente affamato di miele. Tirategli il pesce e renderete un bel servigio alle api che, ringraziandovi, vi regaleranno del miele. A questo punto siete pronti per addentrarvi nel bosco della strega. Entrateci dunque dopo aver indossato l'amuleto (basta selezionarlo come oggetto e poi cliccare su Graham). Una volta incontrata la fattucchiera il suo incantesimo non funzionerà, facendola incavolare moltissimo. Avvicinatevi alla megera senza timore e mostratele l'urna (selezionate l'urna e cliccate sulla strega). Quest'ultima si aprirà ed il classico genio costringerà la strega a "sostituirlo" per ben 500 anni, Ah! Ah! Entrate nella casa della strega: prendete la chiave dal lampadario, aprite il cassetto sotto la finestra (e prendete il sacchetto) ed aprite il piccolo forziere dove potrete recuperare l'arcolaio. Uscite dalla casa e andate nella schermata con la quercia e la porticina nel tronco. Aprite quest'ultima con la chiave recuperata prima e prendete il cuoricino d'oro. Andate poi nella schermata con le piante carnivore, vale a dire quella subito a sinistra della casa della strega. Aprite il sacchetto preso in casa della strega, rovesciate il miele per terra (selezionandolo e poi cliccando ovunque per terra) e lanciate al suolo uno smeraldo per volta (sempre selezionandolo e poi cliccando per terra). Al terzo smeraldo il folletto che avrà già rubato i primi due, rimarrà incollato al miele e vi pregherà di liberarlo. La sequenza è automatica: Graham lo libererà ed in cambio verrà condotto fuori dalla foresta (altrimenti bloccata) dentro alle cave dei folletti. Da qui potrete uscire dopo che il piccolo personaggio vi avrà regalato un paio di superbe scarpe di cuoio. Uscite allora dal passaggio a destra in basso e recatevi nella schermata con gli gnomi. Date al più vecchio l'arcolaio e lui in cambio vi regalerà la marionetta con cui sta giocando suo figlio. Andate nella schermata con il salice piangente e dategli il cuore d'oro. A magia terminata potrete recuperare la piccola arpa. Tornate in città, andate dal giocattolaio, dategli la marionetta e prendetevi lo slittino appeso al muro. Andate poi dal calzolaio e dategli il paio di scarpe del folletto per ottenere in cambio un martello. Andate alla locanda, entrateci e lasciatevi imprigionare. Una volta legati come salami nello scantinato, verrete liberati da quel famoso topolino inseguito dal gatto. Raccogliete la corda ed utilizzate il martello per aprire la

porta della cantina. Nella nuova schermata aprite la dispensa nell'angolo in fondo a destra e prendete il cosciotto d'agnello. Uscite dalla porta a sinistra e andate verso le montagne dove si trova il sentiero custodito dal serpente. Adoperate il tamburello sul serpente e questo se ne andrà, lasciandovi il cammino libero.
Arrivati fra le montagne indossate subito il mantello altrimenti morirete di freddo. Giunti nella schermata con il ramo, lanciate la corda non a quest'ultimo, bensì allo spuntone di roccia che si trova giusto a destra (selezionate la corda e cliccate sulla sporgenza rocciosa). Salite la scala e giunti nella schermata successiva guadagnatevi il passaggio saltando su quella specie di funghetti ghiacciati che vi separano dalla sporgenza sulla destra (dovete salvare il gioco prima di provarci perchè in ogni partita la serie di spuntoncini che si possono rompere viene ahimè randomizzata casualmente!). Se durante il cammino tra le montagne vi viene detto che Graham ha fame, fategli mangiare mezzo cosciotto (lo deve addentare cioè una sola volta!). Nella schermata successiva a quella dei "funghetti" di ghiaccio, usate lo slittino sul sentiero in discesa: non preoccupatevi se al termine della corsa il vostro mezzo di trasporto andrà in frantumi, non vi servirà più! Giunti nella schermata con l'aquila date a quest'ultima la rimanenza del cosciotto per guadagnarvi un favore più avanti. Entrate nel palazzo custodito dai lupi, cuccatevi la chiacchierata di IceBella e poi, non appena i lupi vi si faranno incontro per sbranarvi, suonate l'arpa su IceBella (selezionate lo strumento e poi cliccate sulla regina). La regina dei ghiacci rimarrà colpita e vi darà una possibilità per salvare la pelle e quella di Cedric: liberarla da un fastidioso Yeti!!!
Seguite automaticamente il lupo fino alla schermata dove, in lontananza, si intravede l'entrata di una caverna. Salvate il gioco e dirigetevi verso la grotta succitata. Appena apparirà l'abominevole mostro lanciategli subito addosso la torta alla crema. Lo Yeti non ci vedrà più e cadrà in un burrone!
Andate a nord della caverna e prendete il cristallo che si trova in fondo, al centro della nuova schermata (per fare ciò dovrete romperlo con il martello). Tornate dal lupo, aspettate che IceBella vi restituisca Cedric, ritornate automaticamente al bivio di prima e scendete poi verso destra. Nella nuova schermata vi vedrete dall'alto. Seguite allora il sentiero fino a portarvi subito sotto a Cedric e poi entrate in quella specie di pozzo circolare di pietra. Un mostro alato vi catturerà, depositandovi nel suo nido dove un uovo orrendo sta pericolosamente aprendosi. Prendete immediatamente quella cosa che luccica fra i rami del nido ed aspettate che l'aquila giunga in vostro soccorso, togliendovi dai guai. Essa vi depositerà su una spiaggia. Prendete subito la sbarra di ferro (è impossibile non vederla!) e andate a nord. Prima di salire sulla barca chiudetene le falle con la cera rimastavi dal miele (selezionatela e poi cliccate sulla barca). Salite sulla piccola imbarcazione e andate all'isola delle arpie. Sbarcati, dirigetevi verso nord sotto l'arco di pietra e poi verso destra. Le arpie vi cattureranno, ma niente paura: suonate nuovamente l'arpa su quella che si trova sulla sporgenza a destra. Una volta eliminate queste mostruosità raccogliete l'amo e ritornate sui vostri passi. Prima di imbarcarvi nuovamente raccogliete la conchiglia che si trova sulla spiaggia a sinistra della barchetta e non dimenticate di prender con voi il povero Cedric, reso inabile al volo dall'attacco delle arpie. Tornate da dove siete venuti e andate a sud della schermata originaria con la spiaggia (quella dove avete recuperato la sbarra di ferro). Bussate alla porta del relitto, suonando la campanella, ed utilizzate la conchiglia sul vecchietto a guisa di cornetto acustico. Dopo la sequenza automatica Cedric verrà sanato e una sirena vi porterà automaticamente alla paurosa isola di Mordack. La barca si distruggerà urtando contro gli scogli. Prima di salire le scale raccogliete il pesce azzurrastro che si trova sulla spiaggia a sinistra. Giunti ai cobra pietrificati utilizzate il cristallo su uno di questi, indifferentemente. Andate a nord, davanti al portone del castello e poi dirigetevi verso il sentiero a sinistra, aggirando il ponte di pietra distrutto. Nella schermata con la grata di ferro utilizzate su quest'ultima la sbarra d'acciaio e poi entrate nella botola così aperta. Nel labirinto cercate il mostro simile ad un elefante e utilizzategli sopra il tamburello. Raccogliete la forcina d'oro che egli lascerà e portatevi all'uscita. Per aprire la porticina in legno basterà utilizzarci sopra la forcina. Nella schermata con le scale di pietra aprite la dispensa sulla sinistra e prendete il sacchetto di piselli secchi. Andate a nord ed entrate nella cucina: date alla ragazza la collana recuperata nel nido del mostro sulle montagne. Cassima, così si chiama la povera principessa ridotta in schiavitù, vi ringrazierà promettendovi un altro favore, più avanti. Andate a destra, nella schermata con l'organo, ma non toccatelo assolutamente. Andate ancora a destra, poi a sud, a ovest (fino alla sala con la donna serpente di pietra, e salite le scale. Giunti sul pianerottolo con la fiaccola ed il teschio di pietra andate a sinistra, nella camera da letto di Mordack, e poi a sud, fino alla libreria del mago. ATTENZIONE: se durante questo tragitto incontrate il mostro blu lanciategli addosso il sacchetto dei piselli. Se poi incontrerete il gatto nero lanciategli subito il pesce e poi catturatelo con il sacchetto vuoto dei piselli. Cercate poi di venir catturati nuovamente dal mostro blu (di solito basta rimanere fermi per qualche minuto, in qualsiasi stanza al piano terra, senza fare nulla) che vi sbatterà in una cella. Qui prendete subito, dalla tana del topolino, un pezzo di formaggio ammuffito, utilizzando l'amo (cliccate quest'ultimo sulla tana del roditore). Cassima vi verrà a liberare pochi istanti dopo, quindi cercate di recuperare il formaggio alla svelta!
Giunti nella libreria esaminate il volume che si trova, aperto, vicino alla lampada sul tavolo. Posizionatevi quindi a ridosso della libreria in fondo, facendo sì che l'occhio sull'architrave della porta si chiuda. Aspettate un paio di minuti (anche di più) fino a che non vedrete in lontananza il mago Mordack che va a letto. Tornate dunque nella sua stanza e rubategli la bacchetta magica dal comodino. Andate subito a destra di due schermi, salite la scaletta a chiocciola e portatevi a destra. Giunti vicino alla strana macchina sferica, mettete su i piatti laterali la vostra bacchetta e quella di Mordack. A questo punto mettete il formaggio nella macchina e aspettate che la magia che permea l'altra bacchetta venga trasferita nella vostra. Prendete quest'ultima e affrontate il mago cattivo. Gli incantesimi da selezionare sono quattro. Utilizzateli in quest'ordine, ogniqualvolta il cursore ritorna normale (dopo essersi tramutato in coroncina): Tigre, Lepre (secondo da sinistra), Mangusta (primo da sinistra), pioggia (terzo da sinistra). Godetevi la fine dell'avventura!!!

King's Quest 5:
Serenia

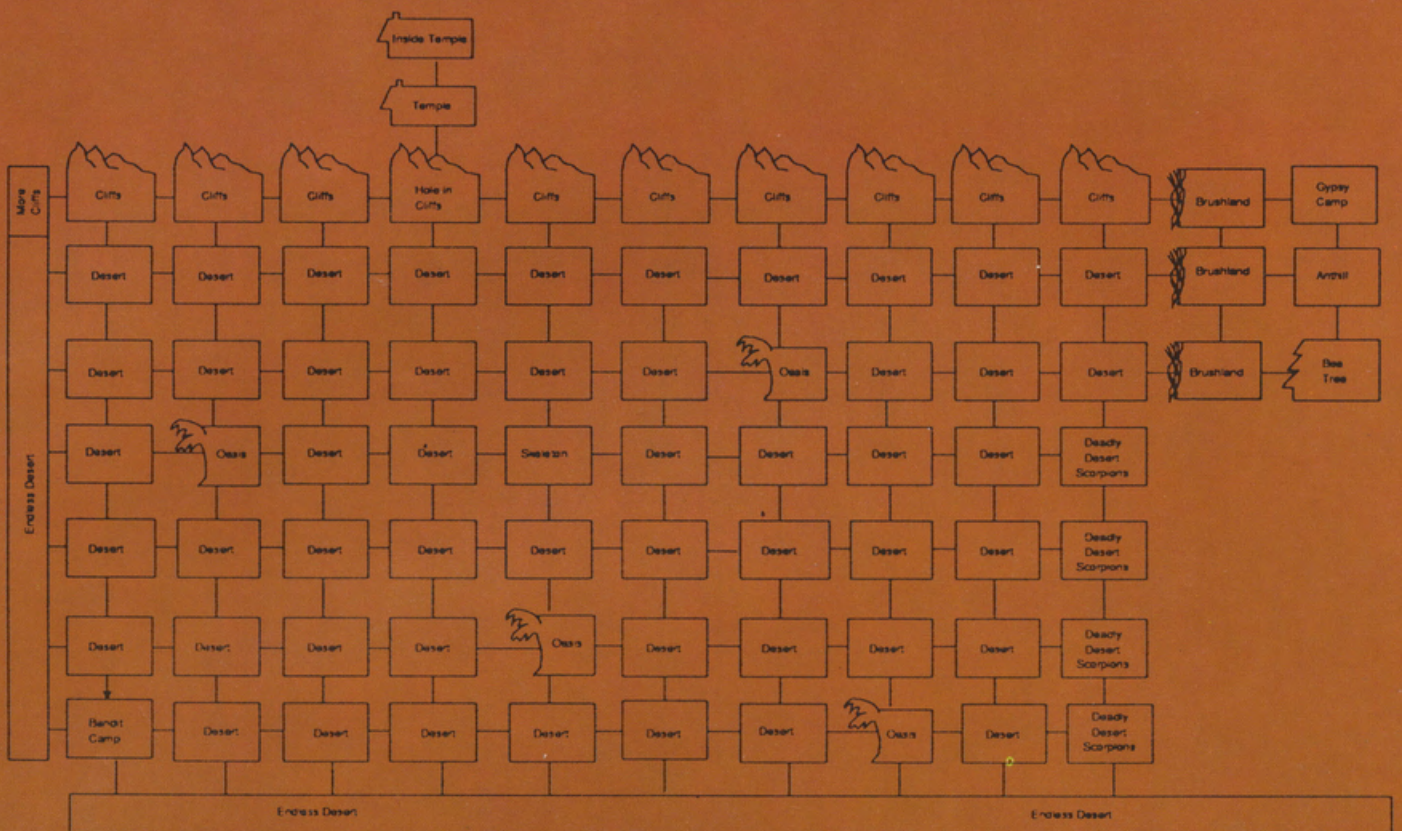


King's Quest 5:
Dark Forest

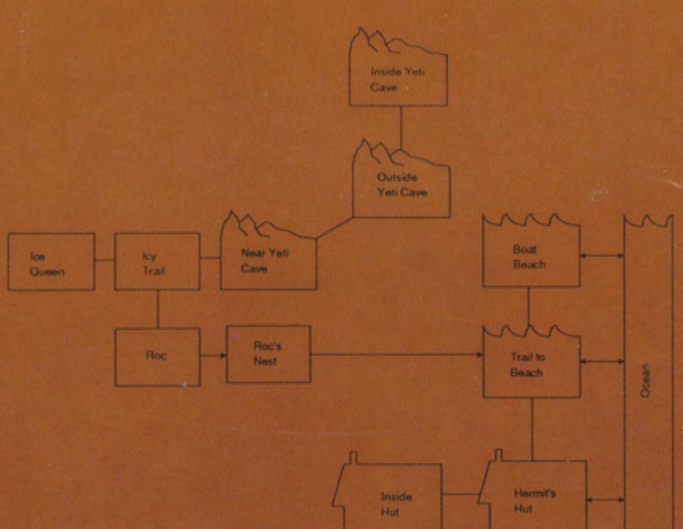


Le mappe di King's Quest V sono riprese dalla pubblicazione The King's Quest Companion 2nd edition, su gentile concessione della Sierra On Line Anglosassone (Thanks Annie!!!). La serie conclusiva delle mappe apparirà nel prossimo numero di Videogame & Computer World.

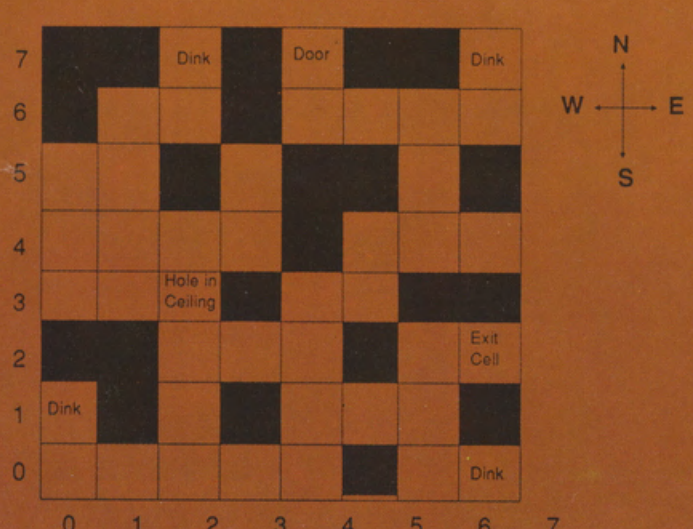
King's Quest 5:
Desert



King's Quest 5:
Mountains #2



King's Quest V:
Wizard's Maze



The Immortal

LA GUIDA COMPLETA A THE IMMMORTAL
I NUMERI CHE PRECEDONO AZIONI E SPOSTAMENTI RELATIVI AD OGNI LIVELLO CORRISPONDONO ALLE STANZE CHE LO COMPONGONO.

LIVELLO 1:

Seguite la guida passo per passo, fornita dal manuale originale del programma.

LIVELLO 2:

1) Prendete la gemma e la spada dalla catasta di ossa. Evitate lo slime.
2) Comprate dell'olio (Oil) dall'uomo nell'angolino che ve lo farà pagare soltanto 60 pezzi d'oro se lo visiterete per due volte.
3) Incantate (Charm) il Will-O-Wisp per far sì che vi segua.
4) Prendete la pietra nell'angolo.
5) Nella stanza successiva incantate nuovamente il Will-O-Wisp per far sì che uccida i goblin. Perquisite poi questi ultimi per trovare la polvere magica (Magic Dust).
6) Entrate nella prossima stanza ed uccidete i due goblin.
7) Piantate le spore nella sporcizia e lasciate la stanza.
8) Tornate nella stanza di prima e parlate al re dei goblin.
9) Dategli l'acqua per ricevere queste istruzioni: 3 gioielli, destra, sinistra, in mezzo.
10) Tornate indietro e lanciate la polvere magica al tizio particolarmente irritabile per ottenere una gemma.
11) Mettete l'olio sui vostri stivali nella stanza successiva ed evitate lo slime.
12) Lasciate la roccia; lo slime rivelerà un'altra gemma.
13) Entrate nella stanza con i tre cerchi. Mette una gemma su lato destro del cerchio più in alto ed un'altra in basso a sinistra di quello centrale. L'ultima gemma dovrebbe esser posizionata al centro del cerchio in basso.

La soluzione di.....

LIVELLO 3:

1) Scendete la scaletta in basso e aprite il forziere. Prendete l'oro e l'incantesimo Fireball (Palla Di Fuoco).
2) Uccidete il troll con la Palla Di Fuoco e perquisitelo per trovare il coltello (Troll Knife). I Goblin correranno via ed apriranno la porta.
3) Risalite la scaletta e scendete quella in alto nello schermo.
4) Uccidete il goblin che in verità è un troll, utilizzando la Palla Di Fuoco. Perquisitelo e prendete il Protean Ring.
5) Scendete la scaletta e indossate l'anello (Protean Ring). Eccovi perfettamente travestiti da goblin!
6) Oltrepassate il goblin sentinella e aprite il forziere. Prendete l'oro e le bombe Troll.
7) Tornate alla prima stanza, attraversate la porta e parlate al re dei goblin che vi metterà in guardia sui Troll.
8) Salite la scaletta e prendete la gemma. Seguite il sentiero descritto nella Figura A e scendete la scaletta. Nella FIGURA A, seguendo il sentiero, se cadete nella botola dovrete continuare a spostare il joystick avanti e indietro, in maniera ritmica, per far risalire il nostro personaggio e farlo uscire dal trabocchetto.
9) Lanciate il coltello (Troll Knife) per distrarre i Troll.
10) Attraversate la porta del corridoio di destra ed utilizzate le bombe (Troll Bombs) per paralizzare i Troll. Prendete la pozione e bevetela!
11) Andate nell'ultima stanza ed uccidete il Troll.
12) Entrate nella fiamma quando diventerà viola e depositate la gemma per teletrasportarvi oltre l'abisso.
13) Scendete la scaletta.

LIVELLO 4:

1) Difendetevi dall'attacco del Troll. Il servo di Dunric lo ucciderà.
2) Parlate al servo di Dunric; egli vi darà un tappeto magico (Magic Carpet), dicendovi di non metter piede nelle due stanze successive.
3) Entrate nella stanza seguente ed utilizzate il tappeto magico. Evitate i bruciatori e prendete l'anello nell'angolino in basso a sinistra. L'anello sarà avvolto in uno scialle da donna. Volate velocemente verso la porta ed uscite dalla stanza. Utilizzando il tappeto magico volate verso la porta successiva ed uscite.
4) Dormite sul fieno.
5) Scendete la scaletta. Potrete uccidere i Troll o evitarli, a voi la scelta! Scendete la scaletta successiva.
6) Date ad Ana l'anello di suo padre ed ella ve ne regalerà un altro insieme ad alcune istruzioni per completare il livello di gioco.
7) Scendete la scaletta e camminate in senso orario attorno al triangolo per tre volte. Scendete la scaletta per terminare il livello.

LIVELLO 5:

1) Parlate con il goblin e prendete l'uovo (Egg).
2) Parlate al capo dei goblin per ottenere informazioni relative al mostro acquatico (Water Monster).
3) Attraversate la porta in basso e comprate la pozione dal mercante.
4) Attraversate la porta e localizzate la crepa nel muro: bevete la pozione quindi passateci attraverso.
5) Evitate i Troll ed avvicinatevi al forziere. Prendete l'acqua, il promemoria (Note), le Palle Di Fuoco (Fireball) ed il rilevatore di vermi (Worm Sensor). Leggete le istruzioni relative al sentiero da seguire.
6) Bevete l'acqua per annullare l'effetto del veleno.
7) Evitate i Troll e attraversate la porta.
8) Leggete il promemoria (Note).
9) Uccidete la lucertola volante (Flying Lizard) utilizzando le Palle Di Fuoco (Fireball); raccogliete la chiave dal cadavere del mostro.
10) Attraversate la porta - non c'è nulla in fondo alla scaletta!
11) Attivate il rilevatore di vermi (Worm Sensor) e seguite il sentiero descritto nella FIGURA B. Seguite esattamente il percorso descritto, girandovi ogni qualvolta dovrete cambiare direzione.
12) Attraversate la porta e l'uovo si schiuderà.
13) Evitate lo slime e mettete l'esca nel centro del triangolo. La lucertola atterrerà nel triangolo, rivelando una scaletta.
14) Scendete la scaletta e dormite un po'.
15) Scendete la scaletta per completare il livello.

LIVELLO 6:

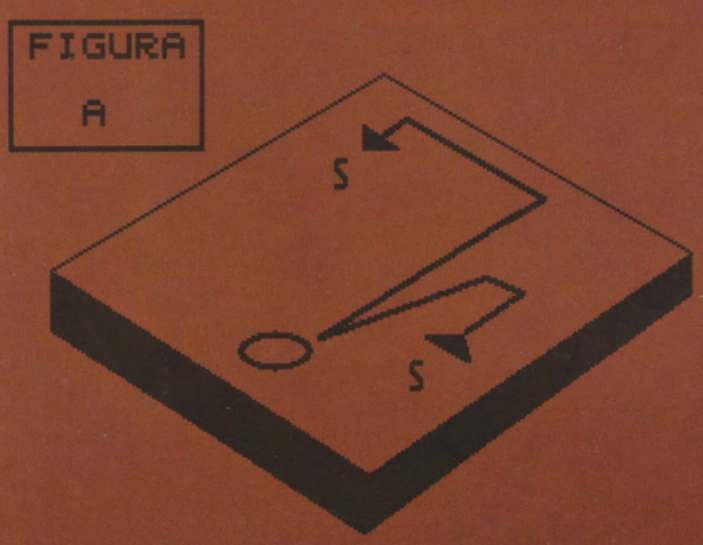
1) Camminate a carponi attraverso il tunnel senza il ragno.
2) Uccidete il ragno; attaccate dopo che avrà sputato la ragnatela, quando sarà appoggiato a tutte le otto zampe.
3) Scendete la scaletta, prendete l'alcool.
4) Spargete l'alcool sul forziere e poi aprite quest'ultimo. Prendete l'oro e l'incantesimo di levitazione (Levitation Spell). Leggete il promemoria (Note) relativo alle ragnatele e alle uova.
5) Scendete la scaletta e attivate l'incantesimo di levitazione. Volate velocemente verso la fine del corridoio e salite la scaletta.
6) Dormite, poi scendete la scaletta per completare il livello.

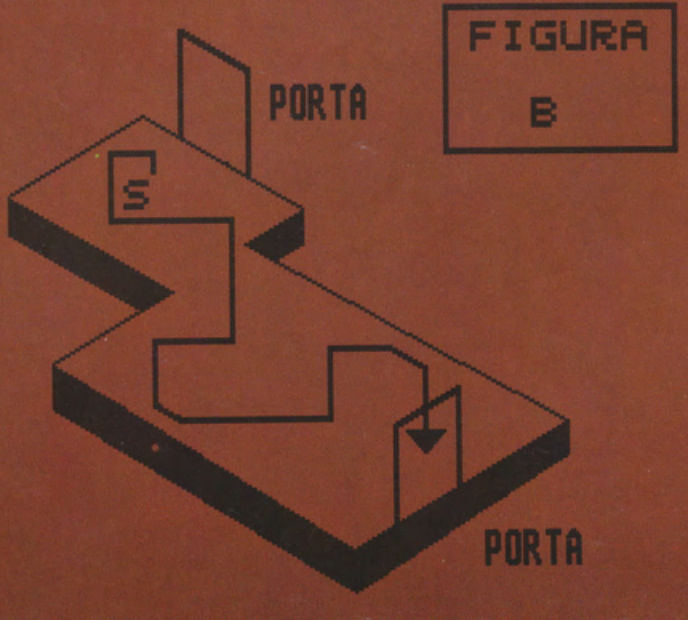
LIVELLO 7:

1) Uccidete il Troll.
2) Parlate con Dunric e dategli il suo anello. Egli vi regalerà tre incantesimi: il Body Statues, il Magnetic Hands ed il SOnic Protection.
3) Salite la scaletta ed uccidete il servo di Mordamir.
4) Dormite.
5) Scendete la scaletta e salite sul barile.
6) Navigate fino ad arrivare in prossimità del Water Monster. Cercate di fare in modo che esso vi segui fino al gorgo (Whirlpool). Entrate in quest'ultimo. Verrete resuscitati da un goblin.

LIVELLO 8:

1) Dopo aver parlato con il goblin, aprite il forziere e prendete l'oro, l'incantesimo Blink e la protezione dal fuoco (Fire Protection).
2) Scendete la scaletta e camminate fino al centro della stanza. Lasciatevi cadere nella botola.
3) Quando atterrerete sulla roccia attivate l'incantesimo Blink. Evitate il fuoco per sei volte, utilizzando lo stesso spell.
4) Il drago cercherà di sputarvi addosso un'altra palla di fuoco, ma non ci riuscirà. Quando cercherà di produrne una seconda attivate la protezione dal fuoco (Fire Protection).
5) Tenete l'amuleto in alto verso la luce, ma non leggete le erune. Apparirà quindi il mago cattivo.
6) Utilizzate l'incantesimo Body Statue per proteggervi dai colpi esplosi dal mago.
7) Al quarto colpo attivate l'incantesimo Sonic Protection.
8) Utilizzate i due rimanenti incantesimi Body Statue per proteggervi dagli altri colpi e dal mostro volante.
9) Dopo aver letto il messaggio del mago, utilizzate molto velocemente l'incantesimo Magnetic Hands per mantenere la presa dell'amuleto. Il drago ucciderà quindi il mago.
10) Ana vi lancerà una corda, percorrendola verso il basso.
11) Salite la corda e leggetevi il messaggio finale!!! Anche questa è fatta!!!!!





Colonel's Bequest

DOPO LE MOLTISSIME RICHIESTE DI AIUTO, CHE ABBIAMO CERCATO DI ESAURIRE TELEFONICAMENTE, ECCO FINALMENTE COMPILATA PER VOI LA SOLUZIONE COMPLETA DI COLONEL'S BEQUEST SIERRA. DATO CHE SI TRATTA DI UN'ADVENTURE ALQUANTO ATIPICA E COMPLESSA DA RISOLVERE, ABBIAMO REALIZZATO UNA SPECIALE GUIDA CHE PREVEDE LE RICHIESTE D'AIUTO E LE DOMANDE PIU' RICORRENTI, EVITANDO DI FORNIRE SEMPLICEMENTE UNA DELLE TANTE POSSIBILI SOLUZIONI. LEGGETELA ATTENTAMENTE E TROVERETE SENZ'ALTRO UN CONCRETO AIUTO ALLE VOSTRE PEREGRINAZIONI NEI PANNI DI LAURA BOW. UN'AVVERTENZA IN GENERALE: SALVATE SEMPRE E MOLTO SPESSO LA PARTITA IN CORSO!!!

I PERSONAGGI

COLONEL HENRY DIJON: A causa di una ferita riportata in guerra, il colonnello è ora costretto alla sedia a rotelle. E' un tipo strano, schivo e solitario che non ama decisamente la gente.

ETHEL PRUNE: E' la sorella del Colonnello e la madre di Lilian. E' stramba e beve troppo; non è mai stata una buona madre nè per Lilian nè per la propria persona.

LILIAN PRUNE: Ovvie parentele a parte, Lilian è una sincera amica di Laura. Di spirito ribelle, si veste strambamente, beve, fuma e corteggia tutti i bellocci che le capitano a tiro. E' tuttavia fragile, insoddisfatta ed insicura.

GERTRUDE DIJON: "Gertie" è la vedova del fratello più giovane del colonnello. E una tipa snob, avida di denaro e ha l'abitudine di continuare a giocare con la sua collana di perle. Ha due figli adulti: Gloria e Rudy.

GLORIA SWANSONG: Aspirante stellina di Hollywood, Gloria è la classica bionda fatalona. Ama gli uomini più ricchi che belli, la vita sfarzosa ed elegante del mondo dello spettacolo ed è nipote del Colonnello.

RUDOLPH DIJON: E' figlio di "Gertie", fratello di Gloria e nipote del Colonnello. Non avendo mai lavorato in vita sua, Rudy è un irriducibile sfaticato, giocatore d'azzardo e donnaiolo.

CLARENCE SPARROW: E' il viscido consigliere finanziario del Colonnello, nonchè suo avvocato di fiducia. Lavora con metodi poco ortodossi amministrando tutti gli averi del vetusto patriarca.

DR. WILBUR C. FEELS: E' il medico di fiducia del Colonnello. Non si sa come abbia fatto a laurearsi perchè di medicina se ne intende ben poco ed è un vecchio arrogante e presuntuoso.

JEEVES: Maggiordomo del Colonnello da moltissimo tempo, Jeeves è un tipo solitario, imponente e poco socievole. E' imprevedibile nelle sue azioni e si rivela di scarsissimo aiuto per la nostra indagine.

FIFI: Si tratta della flessuosa cameriera francese del Colonnello. Si rivela fin troppo amichevole e disponibile nei confronti di chiunque, ma quali sono le sue esatte mire?!

CELIE: Celie è la cuoca di colore del Colonnello. E' una donna onesta, lavoratrice e fedele al Colonnello, ma si dice che sia in grado di praticare letali riti voodoo.

BEAUREGARD, BLAZE E POLLY: A causa della dimostrata avversione nei confronti della gente, il Colonnello coltiva un vero amore per il suo cane Beauregard, il fido destriero Blaze ed il pappagallo chiacchierone Polly.

ESPLORAZIONE GENERALE DELLA MAGIONE

IL CANDELIERE:
Non ci camminate mai sotto, altrimenti vi cadrà dritto, dritto sulla cocuzza!

L'ASCENSORE DEL COLONNELLO:
Il Colonnello ve ne proibirà l'accesso se si trova nella stanza. Tornateci dunque di sovente durante il gioco per poter accedere all'Elevator quando Henry non ci sarà.

L'ASCENSORE E L'ATTICO:
Per far funzionare l'ascensore avrete bisogno di una chiave che si trova nascosta nella canna della miniatura a forma di cannone sulla mensola sopra il caminetto del Colonnello. La chiave permetterà all'ascensore di arrivare fino all'attico.
La chiave nascosta nel cannone potrà essere raccolta a partire dal secondo atto, al termine del quale il Colonnello lascerà la stanza. Per aprire la porta dell'attico dovrete recuperare la skeleton key che si troverà ispezionando un cadavere nell'ottavo atto. Nell'attico troverete in una cassapanca (Trunk) la vecchia divisa del Colonnello. Apparirà e sparirà per poi ritornarvi macchiata di sangue! Qualcuno dunque se ne impossessa per mascherarsi.

IL POZZETTO VERTICALE (CHUTE):
Non potete discenderlo senza ammazzarvi. Per ispezionarne il fondo cercate la via d'accesso ai sotterranei della magione.

LA BORSA DEL DOTTORE:
Non potete e non dovete prenderla. Si tratta esclusivamente di un indizio che rivela la presenza del dottore o il suo passaggio in una determinata stanza. Molti sono gli oggetti analoghi che vanno semplicemente osservati al momento giusto.

I PASSAGGI SEGRETI:
L'entrata ai passaggi segreti è localizzata nella upstairs e nella downstairs hallway. In particolare, cercate di spingere o muovere (PUSH o MOVE) la pendola e lo specchio nella downstairs hallway, nonchè le due armature che si trovano nella upstairs hallway. Sfruttate i passaggi segreti per spostarvi velocemente da stanza a stanza e per spiare i personaggi del gioco.

I DIPINTI:
Appesi ai muri di molte stanze si trovano dei grandi dipinti. Scovate quelli con gli "occhi" bucati per spiarci attraverso!

LE ARMI NELLO STUDIO:
Evitate di raccogliere qualsiasi tipo di arma. Ne avrete bisogno solo alla fine del gioco e ve ne sarà offerta una automaticamente dal programma.

MAPPAMONDO, PIANO, BILIARDO, GIRADISCHI VICTROLA:
Non ci potete fare nulla, fanno semplicemente parte dell'arredamento.

IL CANE:
Nella ghiacciaia (Icebox) potrete trovare un osso. Datelo a Beauregard (Throw Bone to Dog) in qualsiasi istante tra il terzo ed il quinto atto. Esso uscirà dalla cuccia per prendersi il "delizioso" bocconcino. In quel mentre ispezionate la cuccia per scoprire un indizio importante gelosamente custodito da Beauregard.

POLLY, IL PAPPAGALLO:
Nella stanza di Jeeves, in cantina, potrete trovare sette cracker (non ci potrete entrare fino al secondo atto). Dateli dunque al pappagallo in misura di uno per atto. Egli chiacchiererà e vi rivelerà alcune interessanti informazioni. Occhio: se gliene date più di uno per atto li sprecherete inutilmente!

L'ARMADIETTO VUOTO:
Non è sempre vuoto: in alcuni momenti ci potrete trovare nascosto l'assassino!

IL LETTO MURPHY:
Ad un certo momento scomparirà la borsa del dottore; solo in questo frangente potrete alzare o abbassare il letto (OPEN o CLOSE).

LE VALIGE DEGLI ALTRI PERSONAGGI:
Nel settimo atto potrete aprire (OPEN) la valigia di Lilian, trovandoci il suo diario personale. Molto interessante da leggere...

L'ARMATURA (SUIT OF ARMOR):
Per oliarla recuperate il bricco di lubrificante (Oilcan) che si trova nella stalla per le carrozze (Carriage House).
Lasciate perdere l'ascia che fa parte della Suit Of Armor. Limitatevi semplicemente ad oliare il visore dell'armatura, ad aprirlo e a guardarci dentro per scoprire...

VOGLIO FARE LA DOCCIA!!!:
Prima lezione del perfetto detective, non farsi MAI la doccia in una casa dove alberga sovrano il delitto ed il mistero. Siete stati avvisati!

LA BIBLIOTECA:
Nel terzo atto potrete leggere il giornale che prima aveva in mano Wilbur. Non potrete comunque mai aggiungerlo al vostro inventario.

ESPLORAZIONE GENERALE ALL'ESTERNO:

PALUDI E ALLIGATORI:
Non avvicinatevi mai alle paludi; non c'è niente che vi interessi e qualche "simpatico" lucertolone avrà sempre tanta, tanta fame!

LE MAPPE E LA PARTE FINALE DELLA SOLUZIONE APPARIRANNO SUL PROSSIMO NUMERO.....

HERO QUEST: LA ROCCA DI KELLAR IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI

NUOVE ESPANSIONI PER: HERO QUEST

L'uscita di ben due set di espansione per il fortunato e validissimo RPG Hero Quest, nato in casa Games Workshop, coglie di sorpresa gran parte degli appassionati, ma non gli "addetti ai lavori" che già da tempo raccoglievano voci di corridoio al riguardo. La stessa attraente complessità del gioco base infatti, e del successivo Advanced Hero Quest, lasciava comunque presupporre l'uscita di alcuni scenari extra come i due che ci troviamo tra le mani. Entrambe le espansioni sono tradotte in italiano e commercializzate dalla stessa MB Giochi che cura, sin da prima dell'estate, la distribuzione del gioco base. Attenzione, le espansioni non possono essere giocate senza quest'ultimo!

LA ROCCA DI KELLAR
MB GIOCHI
PREZZO: LIT. 13.500

Questo è il primo set supplementare di Hero Quest. Dalla confezione esce il Libro Delle Imprese con dieci nuove avventure pronte da giocare, una serie di 17 dettagliatissime miniature della Citadel (8 Orchi, 6 Goblin, 3 Fimir) e di nuovi tasselli a colori per il tabellone dell'Hero Quest base. Le regole de La Rocca Di Kellar sono le stesse delle avventure del gioco originale. Tuttavia vi sono due principali differenze: innanzitutto i giocatori non iniziano le avventure dal tassello coi gradini. Entreranno invece da una porta posta ai bordi del tabellone, a meno che non sia diversamente specificato. La porta attraverso cui inizieranno il gioco sulla plancia è indicata da una freccia bianca. I giocatori possono lasciare il tabellone solo trovando un'altra porta ai bordi dello stesso o un tassello con i gradini. Lo Stregone dovrà usare le nuove porte quando ne metterà una ad un bordo della plancia. Inoltre, così come avviene nelle ultime tre avventure dell'originale Libro Delle Imprese, anche le avventure de La Rocca Di Kellar sono legate tra loro. Si possono giocare più avventure anche di seguito. I personaggi riacquistano in pieno la loro forza e possono scegliere nuovi incantesimi tra una missione e l'altra.

LA TRAMA

L'avventura dei nostri intrepidi eroi MB continua... nascosto sotto i Monti Neri il Signore degli Stregoni riaccende i tizzoni della sua malvagia ambizione. Presto avrà riacquistato abbastanza forza per guidare ancora una volta la sua terribile e letale armata di scheletri. Ora però, incombe una minaccia più grave, poichè l'Imperatore ed il resto del suo esercito sono ancora assediati a Karak Varn. La loro ora sta per giungere. Dovremo ritrovare una passaggio segreto che è stato perso da migliaia di anni; passaggio noto solo attraverso leggende, che conduce ai sotterranei della Rocca Di Kellar, il potente quartier generale di Karak Varn. Esso si inoltra nelle viscere de monti sull'Orlo della Terra che si estendono verso oriente. Viaggeremo dunque attraverso i Saloni di Belorn, antiche gallerie da tempo in rovina. Mentor ci guiderà fino al Grande Cancello. Da qui in poi ce la dovremo cavare da soli!



IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI
MB
PREZZO: LIT. 13.500

Il secondo "Add-On" di Hero Quest segue lo stesso sistema di regole del gioco originale, con le modestissime aggiunte e varianti già citate per La Rocca Di Kellar. L'obiettivo primario di ogni impresa (ci sono sempre dieci nuove avventure preconfezionate) è quello di trovare la via per la tappa successiva della stessa, in modo da raggiungere alla fine la corte del Signore degli Stregoni e affrontarlo in un terribile scontro finale. Come accade esattamente per il primo set d'espansione di Hero Quest, anche in questo, una volta terminate le dieci avventure, i due manuali lasciano intravedere un'ulteriore aggiunta, di prossima pubblicazione. Hero Quest sta quindi per diventare un degno rivale delle saghe AD&D, dimostrandosi aperto a qualsiasi nuova espansione, più o meno complessa. Nel package del Ritorno... troviamo chiaramente un nuovo Libro Delle Imprese, 16 miniature (4 zombi, 8 scheletri, 4 mummie) e

una serie supplementare di tasselli fustellati in cartone da posizionare sulla plancia del gioco base.

LA TRAMA

Il Signore degli Stregoni è vivo. Rintanato nelle profondità dei Monti Neri (chissà poi perchè mi viene in mente H.P. Lovecraft?!), riaccende la sua sete di potere e distruzione, scaturita dalla sua inarrestabile ambizione. Egli ha lasciato Barak Tor ed ha trovato rifugio nella fortezza sotterranea, realizzata nel sottosuolo della città perduta di Kalos. Presto avrà recuperato abbastanza forze per scatenare nuovamente la sua armata di scheletri. Soltando sconfiggendo il Signore degli Stregoni in un duello finale all'ultimo sangue potremo richiudere la scatola del secondo expansion set di Hero Quest ed aspettarne un altro!

COSTANO POCO, DIVERTONO MOLTO

Gli Add-On di Hero Quest, come del resto vuole la tradizione degli expansion set, non costano molto anzi, a dire il vero, ce li possiamo pappare in un sol boccone mettendoci in "magazzino" ben 20 avventure appena sfornate dagli irriducibili designer della Games Workshop. Se poi state acquistando l'originale Hero Quest base, ventisettemila lire in più manco si sentono, portandosi a casa un prodotto in grado di divertire per molto, molto tempo.
Colpisce particolarmente l'estrema dinamicità e comodità di impiego di questi Add-On che, del resto, vengono strutturati sulla base di un RPG insolitamente già immediato, "semplice" e godibilissimo. Hero Quest è una volta di più un prodotto di tutto rispetto, particolarmente adatto a gettare un ponte tra veri Role Play Gamer e semplici "Monopolisti" incalliti. Non per questo comunque è da sottovalutare: Hero Quest rappresenta non solo l'ideale punto d'unione tra due mondi, ma soprattutto la massima, attuale espressione dell'RPG dinamico, altamente interattivo.



HERO QUEST, LA ROCCA DI KELLAR E IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI, SONO DISPONIBILI PRESSO PERGIOCO, MI.

vendita per corrispondenza tel. 02 / 874580 - 874593
la realtà del gioco®
PERGIOCO
VIDEOGAMES
via San Prospero 1 Milano
boardgames
rolegames
miniature
aquiloni
giochi di società
KASPAROV
scacchiere elettroniche
da milano
....in tutta Italia.....

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
LORENZO BELLONI (VE), ALEX MAZZINI (PV), ARMANDO BARONE (SA), ALESSANDRO TUCCI (PISTOIA) CRISTIANO PAGETTI (FI), ROBERTO NEGRONI (ROMA - CIAO "ROBBE"!!).

Z-OUT (Rainbow Arts, per Amiga):
Per ottenere energia infinita, premete durante il gioco i tasti J e K. Per passare di livello premete J ed un tasto dall'1 al 6 sulla tastiera (non sul tastierino numerico!).

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per tutte le versioni):
Le password complete. 1) WOLFMAN, 2) HAMMER, 3) LUGOSI, 4) NOSFERATU. Nel primo livello di gioco digitate M COMMA AND A DOT (spaziature comprese) per ottenere vite infinite.

INDIANA JONES & LAST CRUSADE (Lucasfilm, per Amiga):
Quando uscite dal laboratorio andate a casa di Henry, tirate la libreria e scoprirete del nastro adesivo. Prendetelo e tornate nel laboratorio; qui usate il nastro sull'ampolla nello scaffale per trasformarlo in chiave. Tornate a casa di Henry e spostate la pianta e la tovaglia sul tavolo. Scoprirete uno scrigno, apribile con la chiave di cui sopra, che contiene un vecchio libro. Prendetelo. Avrete fatto molti punti in più!

F-16 FALCON (Mirrorsoft, per tutte le versioni):
Per colpire facilmente un aereo nemico, togliete il pilota automatico, rallentate fino a spegnere il motore e quindi lanciate un bel missile aria-aria.

BEACH VOLLEY (Ocean, per Amiga):
Facendo sempre muro si otterrà quasi sempre un punto a proprio favore, anche se il pallone supera la rete.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per Amiga):
All'inizio del primo e del terzo livello premete SHIFT ed il tasto L per avanzare al livello successivo.
Spuntoni: per oltrepassare questi fastidiosi ostacoli ci sono due modi; potete camminarci attraverso facendo molta attenzione o saltarli partendo in corsa o da fermi.
Inferriate: Fate molta attenzione quando ci passate sotto, calcolando bene il vostro spostamento. Toccare una punta di ferro può causarvi parecchi punti energetici in meno.
Pozioni: quelle piccole rosse vi regalano un punto energia, quelle piccole blu se lo succhiano, quelle rosse grandi ricostituiscono tutte le forze, mentre quelle verdi grandi hanno effetti diversificati (come, capovolgere lo schermo o farvi galleggiare durante una caduta).
Specchi: verso la fine del quarto livello si trova un grosso specchio che, materializzandosi dal nulla, vi blocca il passaggio. L'unico modo per aggirarlo consiste nel correre e saltargli attraverso. Peccato che ciò comporti la creazione di una vostra doppia immagine che continuerà a darvi fastidio fino al dodicesimo livello del gioco...!
Duelli: nonostante ci siano messe a disposizione solo due mosse di attacco, con un po' di pratica potremo duellare come veri campioni. Nella maggior parte dei casi basterà aspettare che il nemico si faccia sotto e poi affondare qualche colpo per ucciderlo. Se vi sentite particolarmente audaci potete provare a parare i colpi dell'avversario, in modo da giungergli vicinissimi e poi colpirlo a fondo.
Scheletro: quello del terzo livello è particolarmente ostico e non può essere ucciso. Dovrete invece spingerlo verso l'estremità della piattaforma, discendere e continuare a spostarlo fino a quando non si troverà sulla piastrella mobile, che poi si romperà facendolo precipitare in un baratro. Voilà!
Guardie: nel sesto livello incontrerete una sentinella grassona. Non fatevi spanventare dalla sua mole, parate un suo colpo e poi fate un bell'affondo. Continuate la procedura fino a liberarvi dell'odioso nemico.
Salti: per fare un bel salto bisogna avere almeno uno spazio di rincorsa di tre piastrelle.
Passaggi Segreti: se una pistrella mobile si trova in alto o in basso dello schermo, molto probabilmente essa nasconde l'accesso ad un passaggio segreto.

TOYOTA RALLY (Gremlins, per Atari ST):
Quando parteciperete ad un rally premete il tasto C per avanzare allo stage successivo. La macchina si fermerà ed il computer caricherà il tabellone dei punteggi. In ogni istante in cui premete C appare il vostro nome vicino al tabellone. Vale a dire che, premendo C con un timer a 02:14 il vostro nome verrà posizionato vicino a questo record. Per ottenere la prima posizione premete C non appena appare la scritta Press Fire To Begin (ovvio, no?!).

WINGS OF DEATH (Thalion, per Atari ST):
Nello schermo menu digitate ST FOREVER (spaziature comprese) per attivare uno sfarfallio in rosso. Premete poi i tasti funzione da F1 a F10 per selezionare i vari livelli e le varie armi in dotazione.

ROBOCOP II (Ocean, per Atari ST):
Questo trucco funziona davvero (sorry per quello del primo Robocop!). Quando il gioco è stato caricato e appare la schermata del titolo, digitate BAMBOOZALEM per ottenere energia infinita. Attenzione però: la seghe elettriche e qualsiasi cosa che, solitamente, uccide in modo istantaneo, continuerà a togliervi di mezzo!!!

JAMES POND (Millenium, per Atari ST):
Digitate MR2 durante il gioco per ottenere un casco. A questo punto digitate una qualsiasi delle lettere seguenti per arrivare al livello corrispondente: X2M (Liv.7), C3 e virgola (Liv.8), V4 e punto (Liv.9), B5/ (Liv.10), N6Z (Liv. 1). Inoltre la D vi trasporterà al livello successivo o ucciderà tutti i nemici sullo schermo (relativamente al momento in cui premerete il tasto). P vi farà danzare ed S vi farà oscillare. I seguenti tasti vi forniranno i relativi bonus: 1 (cappellino), 2 (casco), 3 (benda sull'occhio), 4 (Occhiali), 5 (Dinamite), 6 (Chiave), 7 (Pettine), 8 (Pistola), 9 (Munizioni), 0 (Spugna), - (Orchidea), = (Lingotto).

AWESOME (Psygnosys, per Amiga):
Quando appare lo schermo con i livelli di cargo/energy posizionatevi con il joystick in modo da spostare il cursore nell'estremo angolo superiore sinistro, quindi premete il fuoco e il tasto + sul tastierino numerico. In questo modo lo schermo dovrebbe lampeggiare e si dovrebbero ottenere vite e shield infiniti.

NEVERENDING STORY II (Linel, per tutte le versioni):
Ecco le password per i livelli avanzati del gioco. 2) PHRCBVN, 3) PQKYXWI, 4) PMEZAUP, 5) PRCBVFS, 6) PEZAUNT. Al termine del gioco, quando ci si trova di fronte alla regina bisogna scegliere la terza risposta, quella che dice "... tu abbia un cuore..." per finire vittoriosi!

PACLAND (Grand Slam, per Atari ST):
Sulla schermata dei titoli digitate AVALON per ottenere vite infinite.

ROBOCOP (Ocean, per Atari ST):
Digitate MURPHY dopo aver messo in pausa il gioco. Premendo i tasti del mouse potrete incrementare a piacere la vostra energia.

CHASE HQ (Ocean, per Atari ST:)
All'inizio del gioco, quando ci viene detto che "Nancy is at HQ" e che c'è un'emergenza bisogna premere il tasto di fuoco e continuare a schiacciare la barra spazio. Ciò ci permetterà di sfreecciare via a 999 miglia orarie. Non appena giungeremo alla freeccia (che indica il veicolo dei malviventi) premiamo ancora fire e tiriamo in dietro la leva del joystick. In questo modo potremo risparmiare un sacco di tempo nella cattura dei fuggitivi.

SHADOW WARRIORS (Ocean, per Atari ST):
Per attivare questo cheat dovete aspettare di morire quando vi è rimasto almeno un credits. Non appena appare il timer che dice se volete continuare a giocare premete contemporaneamente i tasti della selezione partita ad uno e due giocatori. Da qui in avanti ogniqualvolta morirete premete subito e contemporaneamente gli stessi tasti. Tutte e tre le vostri vite originali ritorneranno.
Potete ripetere questo cheat tutte le volte che lo vorrete.

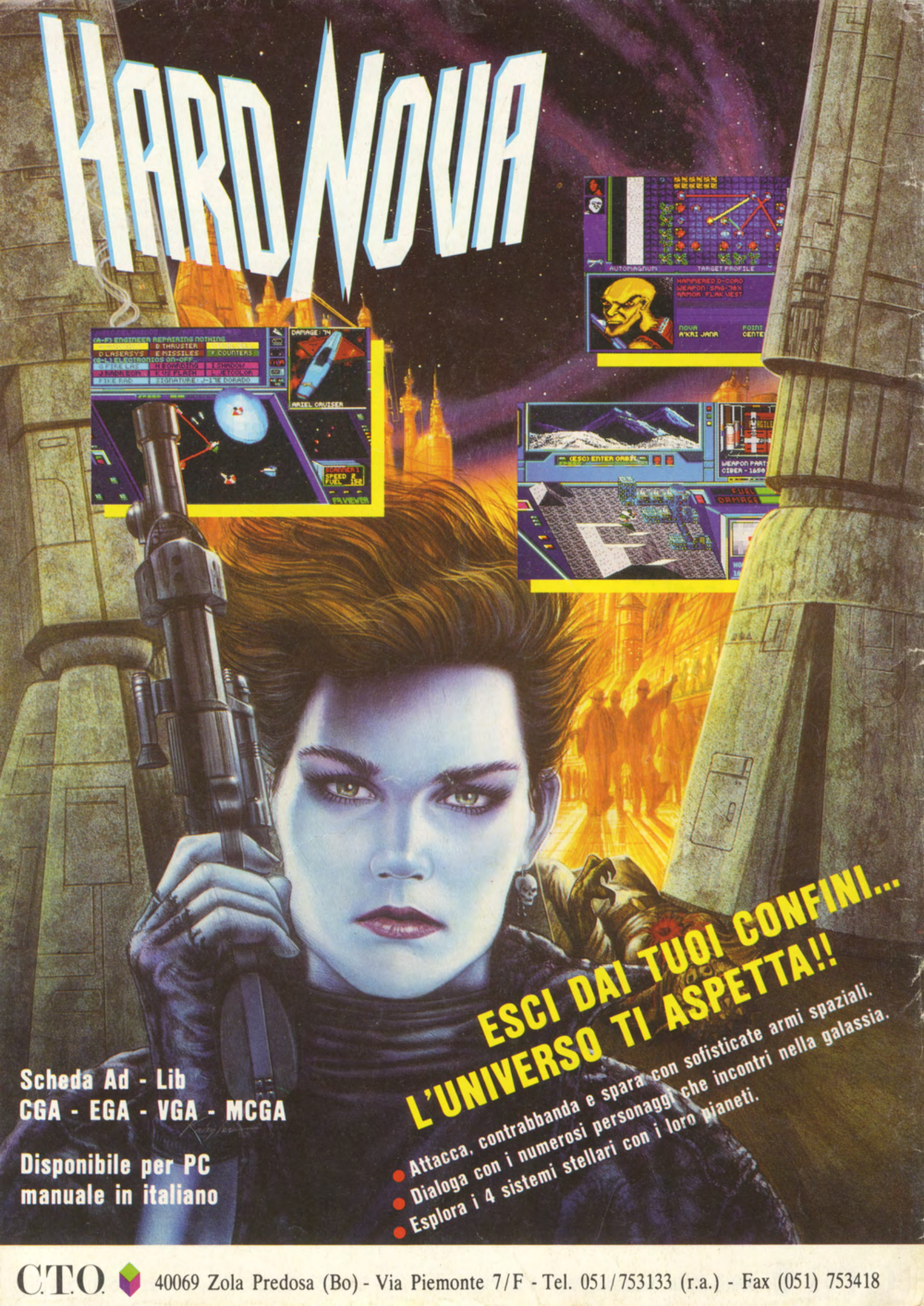
APB (Domark, per Atari ST):
Digitate ALF negli high score per ottenere "Demerits" infiniti.

NETHERWORLD (Level 9):
Digitate il vostro nome nelgi high score come UxZ158 per ottenere vite infinite.



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

HARD NOVA



ESCI DAI TUOI CONFINI... L'UNIVERSO TI ASPETTA!!

- Attacca, contrabbanda e spara con sofisticate armi spaziali.
- Dialoga con i numerosi personaggi che incontri nella galassia.
- Esplora i 4 sistemi stellari con i loro pianeti.

Scheda Ad - Lib
CGA - EGA - VGA - MCGA

Disponibile per PC
manuale in italiano

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