videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 MAGGIO 1991
ANNO IV N.9
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

WORLD NEWS

HOT MAIL

UTILITY
AMOS: HYPNOTIC LAND
ACQUISITION 1.3

GAMES
TILT
SUMMER CAMP
SARAKON
SUPER MONACO G.P.
4D SPORTS BOXING
W.C. BOXING MANAGER

ADVENTURES
PROFEZIA
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

SIMULATIONS
EYE OF THE BEHOLDER
UNIVERSE 3

NEW RELEASES
FORMULA 1 3D
GREMLINS 2
MERCHANT COLONY
OVER THE NET
I PLAY 3D SOCCER
I PLAY 3D SOCCER (ST)
THE BARD'S TALE III
THE BASKET MANAGER

LA SOLUZIONE DI...
QUEST FOR GLORY II
PROFEZIA

CONSIGLI,TRUCCHI E STRATEGIE

IL NUOVO GIALLO ACCOLADE





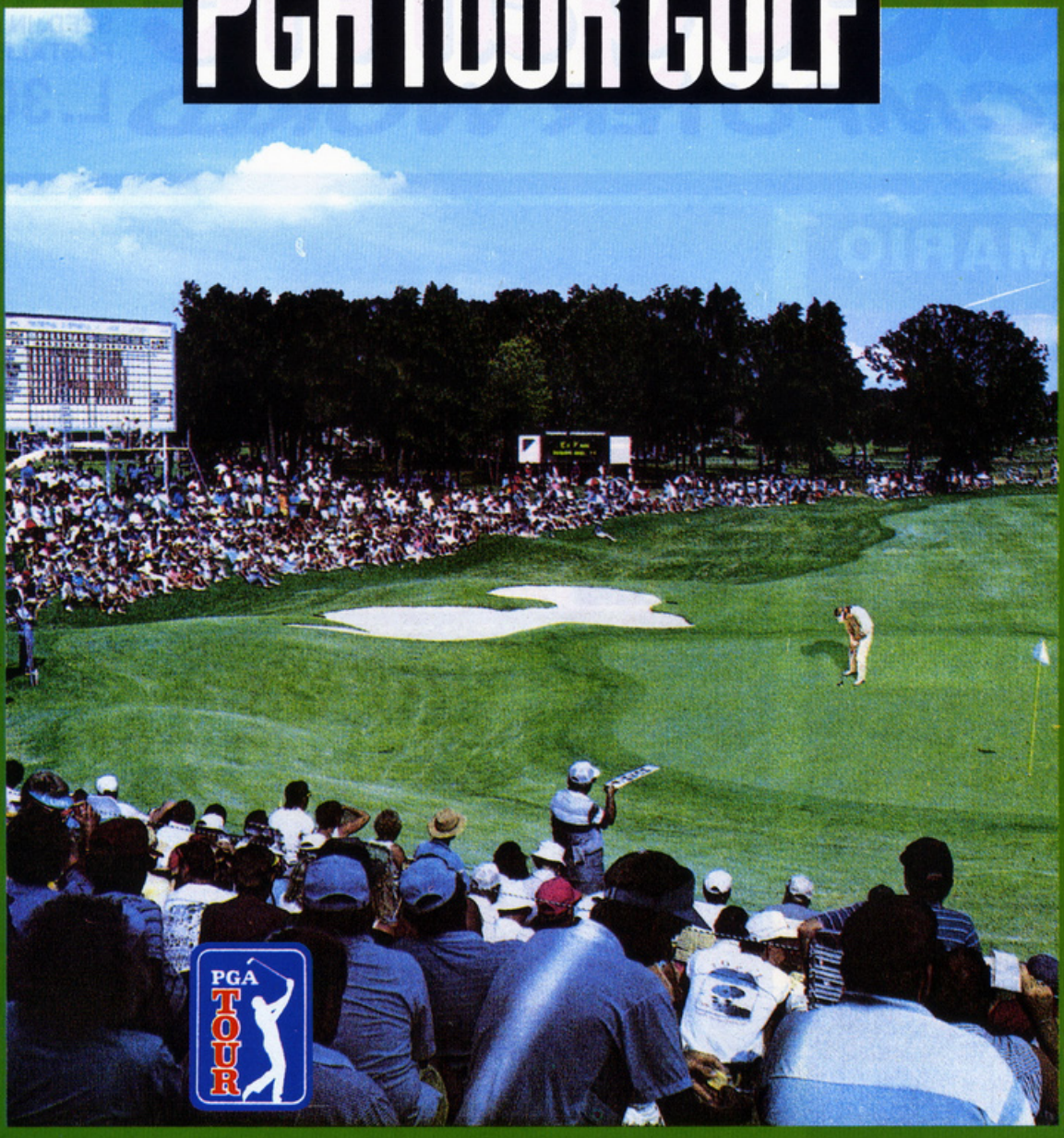
CONSPIRACY: THE DEADLOCK FILES è il nuovo thriller computerizzato prodotto dalla ACCOLADE, già autrice dell'intrigante ed originalissimo THE THIRD COURIER. Seguendo la tradizione dei romanzi di Hitchcock e di Le Carrè, CONSPIRACY ci mette nei panni di un normale cittadino statunitense implicato, suo malgrado, in una oscura e complessa investigazione CIA su un misterioso omicidio. Giostrando la vicenda su avvenimenti ed azioni in tempo reale, dovremo perlustrare l'intera città di New York, dai Docks all'Empire State Building, al fine di recuperare sette dossier segretissimi in grado di scagionarvi e svelare la fitta cortina di mistero che permea la vicenda. Ben 350 sono le locazioni di gioco, magistralmente descritte dalla ACCOLADE con sperticato sfoggio di grafica digitalizzata rigorosamente tridimensionale. Intrigo, suspense e classiche atmosfere gialle vengono dunque portate alla luce grazie ai 256 colori di una scheda VGA (il gioco funziona comunque anche in EGA , peggio per voi!) e a un commento sonoro di ottima fattura, devoluto alla presenza di music card Ad Lib, Sound Blaster o Roland. CONSPIRACY:THE DEADLOCK FILES sarà disponibile inizialmente solo in versione IBM PC.

Data Disk per TEST DRIVE III

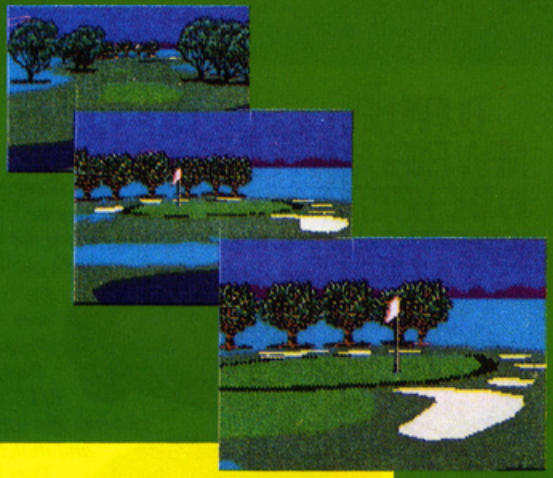
Sempre dalla ACCOLADE arriva ROAD & CAR, il primo Data Disk del più recente TEST DRIVE, attualmente disponibile solo per IBM PC. Da oggi potrete usufruire di nuovi tracciati e di nuove vetture, per continuare a godervi una delle più entusiasmanti e realistiche simulazioni di guida mai prodotte per home computer. Le "Road" corrispondono a quelle della contea del New England, mentre le "Cars" sono due prototipi d'alta classe come l'Acura NSX e la Dodge Stealth R/T Turbo. **Road & Car per Test Drive 3 The Passion costa solo 33.000 ed è distribuito dalla C.T.O. di Zola Predosa (BO).**



PGA TOUR GOLF



Istruzioni in italiano





ELECTRONIC ARTS®

Disponibile per : PC ~ Amiga

Colonna sonora con Ad Lib

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
- 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: N. 8 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 DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91

Udite, udite (un certo Dario di Bergamo, ormai "drogato" di telefonate in redazione forse non ci crederà!), sta per uscire in versione Commodore 64 nientepopodimeno che ELVIRA MISTRESS OF THE DARK!!! La MICROVALUE, importata regolarmente in Italia dalla SOFTEL, ne ha appena acquistato i diritti di conversione e ci propone, come al solito in esclusiva, le prime immagini di questa strabiliante avventura in formato 8 Bit. Prestissimo dunque nel nostro paese nella sola versione su disco.

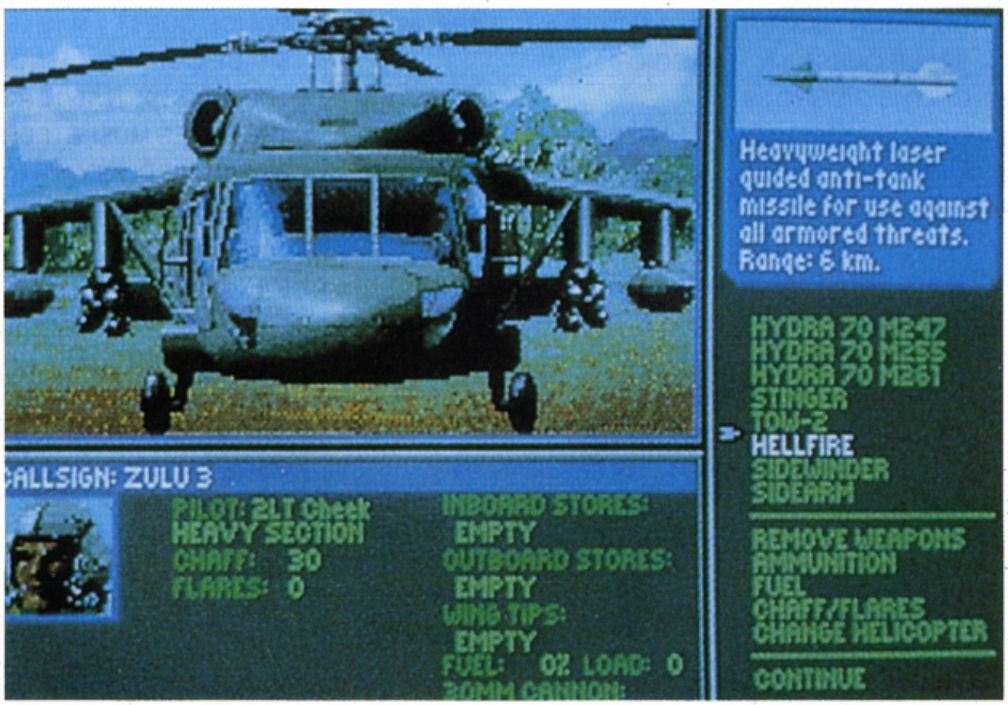
Le novità continuano con l'imminente pubblicazione di F-16 FALCON 3.0 (SPECTRUM HOLOBYTE/MIRRORSOFT) e F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER (MICROPROSE). Nel frattempo eccovi una prima, stupenda immagine del nuovo GUNSHIP 2000, sempre targato MICROPROSE. Il famoso simulatore di elicottero, così come i primi due sopracitati, usciranno prima dell'estate solamente nella versione per IBM PC con supporto di VGA e schede musicali del tipo Ad Lib, SOUND BLASTER e ROLAND.

E' quasi pronto anche il primo DATA DISK di POWERMONGER che prevede la possibilità di rivivere secoli e secoli di storia del'homo sapiens in tutti i vari teatri di guerra succedutisi fino ad oggi. Si parte allora, abbastanza inaspettatamente, da uno scenery disk della Prima Guerra Mondiale con tanto di batterie campali, biplani e trincee prese in prestito da WINGS e KNIGHTS OF THE SKY. Il DATA DISK di POWERMONGER sarà presto disponibile per Atari ST, Amiga ed IBM PC.

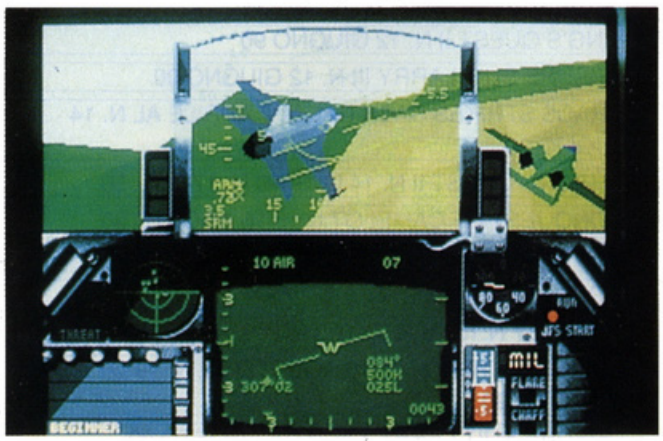
Mentre la GREMLIN si sta impegnando a rieditare il suo passato successo di Supercars, con tanto di migliorie grafiche e sonore, esce proprio in questi giorni CYBERCON III, un nuovo gioco di esplorazioni tridimensionale che sta a metà tra Interphase e Tron. Prodotto dalla ASSEMBLY LINE/US GOLD, CYBERCON III prevede una disperata corsa contro il tempo per disattivare un cervellone impazzito, penetrando all'interno dei suoi complicatissimi circuiti. Ottima giocabilità sviluppata in un ambiente sorprendentemente tridimensionale faranno di questo gioco un vero capolavoro (disponibile per Atari ST, Amiga ed IBM PC).



Elvira Mistress of the Dark anche per CBM 64



Gunship 2000: stupendo!



Tutto nuovo Falcon 3.0 by Spectrum Holobyte



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

Gentile redazione, sono un ragazzo di 11 anni, possessore di un'Amiga 500. Vostro lettore da pochissimo tempo, voglio porvi queste domande:
1) Potete risolvere completamente Shadow The Beast 2? Ho acquistato il numero di dicembre ma non mi è stato utile poiché non riesco a liberare dalla gabbia l'animale, perchè il diavolo molto veloce quando si sveglia mi anticipa.
2) Esiste un trucco a Ghostbusters II per non farsi tagliare la corda dalla mano? E per scendere dalla corda come si fa?
3) Esiste un trucco a Rainbow Islands per sconfiggere il mostro della terza isola?
4) A Beverly Hills Cop II, esiste un trucco per passare il livello 2?
5) A Fright Night, con vite infinite, arrivati ad un certo giorno, (giovedì o venerdì), non ci sono più persone da uccidere e il gioco continua inutilmente perchè?
6) A Space Ace, arrivo al quinto quadro del disco 1, tento tutte le mosse, schiaccio, ma non passa il quadro e si blocca, perchè?
RUGGERI ROBERTO TARANTO è quello che ha scritto i trucchi per Kick Off 2 (che vedrai pubblicati sul prossimo numero - ndr.)

Caro Roberto, detto anche il "chieditrucchi",
1) Per Shadow Of The Beast 2 val più la pratica che... la carta stampata. Gioca e rigioca fino a che non diverrai abbastanza esperto da sbarazzarti del diavolo veloce.
2) Per Ghostbuster II esiste purtroppo solo un cheat per la versione su Atari ST. Te lo diciamo comunque, senza garantirtene il perfetto funzionamento sul tuo computer. Quando appare il logo Activision tieni premuti i tasti CTRL, S, U e Alt. A questo punto, una volta iniziato il gioco, la fune non si romperà ed otterrai "slime" infiniti. Nel secondo livello avrai invece coraggio infinito.
3) O.K., mi sembra di aver capito che vuoi un po' di cheat, eh? Digita allora una delle seguenti parole, BLRBJSBJ, RJSBJSBR, SSSLLRRS, BJBJBJRS, LJLSLBLS o LBSJRWL, per ottenere ogni volta dei particolarissimi bonus che ti permetteranno di distruggere e superare qualsiasi nemico.
4) Per quanto riguarda Beverly Hills Cop vale lo stesso identico discorso espresso al riguardo di Ghostbuster II: prova a digitare MELLIE sullo schermo della scelta di difficoltà per ottenere l'accesso a tutti i quattro sottogiochi senza doverli necessariamente finire in ordine. Il trucco funziona perfettamente su ST e su qualche Amiga...!
5) Perchè il trucco delle vite infinite ha evidentemente creato un po' di caos nel listato del programma: chi non risica, non rosica!
6) Il tuo Space Ace potrebbe non essere originale o la tua bravura con il joystick potrebbe non essere all'altezza della situazione. Se entrambe le ipotesi non fossero fondate, prova a farti sostituire il gioco o, ahimè, a staccare il drive esterno.
Ciao!!

Cari amici di VG&CW, sono un vostro saltuario lettore e, purtroppo temo di aver perso molti numeri tra i quali quello del 12 dicembre 1989 dove è comparsa la soluzione di "Indiana Jones and the Last Crusade" arcade. Possiedo un' Amiga 500 e ho comprato di recente il gioco e non riesco ad uscire dalle caverne del 1 schema. Se non vi è di disturbo vi prego di potere ripubblicare questa soluzione.
Dimenticavo! Esiste un trucco per "Back to the Future II"?
Aspetto una vostra risposta e vi mando i miei complimenti per l'ottima rivista.
Ciao da MANO WAR RIMINI

Caro Mano War (preferiamo Metallica e Napalm Death - ndr.), purtroppo non ci è possibile ripubblicare la soluzione di Indiana Jones & L.C., per ovvi motivi di spazio; l'unica possibilità che ti rimane è quella di ordinare l'arretrato alla nostra redazione (puoi farlo anche per telefono). Per quanto riguarda Back To The Future II ecco il cheat: nel primo quadro quando appare Doc, aspetta che alzi le braccia verso di te e metti il gioco in pausa. Digita quindi DOC Emet Brown MP1X (spaziature incluse), togli la pausa e premi il tasto HELP. Comparirà sullo schermo un elenco di codici per ottenere tempo, energia, ecc., illimitati. Ciao!

Spett.le redazione mi chiamo Gianni ed ho 14 anni.
Vi ho mandato questa lettera per chiedervi se potete pubblicare (SIGH! vi scongiuro!) un mio annuncio:
Vendo C64 con più di 20 nastri originali come "Rainbow Island, Dinamite Dux, Double Dragon 1 e 2, After Burner ecc." tutto in condizioni eccezionali. Inoltre TATA'-TATA'TATA'! a chi comprerà il tutto in regalo il computer SINCLAIR ZX SPECTRUM 48K PLUS, con alcune cassette gioco.
Il tutto a LIT.600.000 e vorrei aggiungere che nonostante il costo i giochi sono molto belli e il loro prezzo è molto ribassato, inoltre l'alimentatore del C64 è un modello professionale di prezzo non indifferente e l'ho usato solamente una volta.
Vorrei vendere anche un Nintendo Entertainment System come nuovo con due giochi Simon's Quest e Super Mario Bros ho comprato recentemente tutto a LIT.290.000.
Spero che pubblicherete la mia lettera molto presto.
Il mio indirizzo è:
CERRATO GIANNI VIA BROVARDI N40 14100 ASTI TEL.0141-210066 ore pasti.

Caro Gianni,
la tua "asta" mi sembra senza dubbio interessante e speriamo che lo sia anche per qualche lettore in ascolto. Ragazzi, volete fare un affare? Telefonate a Gianni!!!

Gentile redazione di VG&CW, mi chiamo Sandra ho 22 anni e vi scrivo dalla provincia di Udine. Innanzitutto complimenti per la ben riuscita rivista che acquisto sempre da quando (Novembre 90) il mio ragazzo ha comperato un bel compatibile IBM del quale me ne permette l'uso.
Vi porgo di rispondere alle mie domande:
1) Il videogame Wonder Boy è proprio vero che data la sua "anzianità" non è più in commercio?
2) Leggevo nella Vs rivista N6 che le macchine Amstrad sono moooolto strane!! E perchè sono strane che il nostro AMSTRAD non carica nè Tv Sport Basketball, nè The Basket Manager?
Si tratta di non compatibilità?
I due giochi non vengono caricati neanche su altre macchine uguali alla nostra, mentre vanno benissimo su macchine diverse.
Vorrei ricordarVi (semmai ve lo dimenticate) che siete FORTI, BRAVI E PREPARATI.Ho preferito la VS rivista fra molte. Trovo che lo spazio dedicato ad ogni argomento sia ben sfruttato e nella giusta proporzione (meglio un po' per tutti e non tutto per pochi come qualcuno continua a chiedere). Condivido la dubbia utilità di un eventuale spazio cambiscambi, considerando infatti che verrebbe presto affollata da molti pirati. I lettori dovrebbero riflettere sull'opportunità che molti di loro danno ai pirati, acquistando videogames ad un prezzo inferiore da chi si arricchisce senza sforzo. Bisogna ricordare che per avere sempre giochi nuovi e belli in commercio, è indispensabile acquistare Originali per contribuire ed appagare che si rompe la testa e lavora sodo per soddisfare le nostre esigenze sempre nuove e varie. Capito il messaggio?
Tanti saluti e grazie.
VIGNANDO SANDRA LATISANA UDINE

Cara Sandra,
visto che il tuo boyfriend ti permette l'uso del computer (forse saresti tu a doverglielo permettere - non farti trascurare per colpa di "rivali" adventure!!!), ecco le risposte!
1) Ahimè è proprio vero! Wonderboy originale non si trova più sul mercato da moooolto tempo!
2) Vedi che sei intelligente? Si tratta proprio di un groooosso problema di compatibilità tra i programmi scritti per standard MS/DOS e le varie ingegnerie interne del vostro computer. L'avete pagato poco, rispetto ad un vero compatibile, vero? Forse dunque è il caso di dire che chi più spende...!
Persone che riescono a capire lo spirito di una rivista come la nostra ce ne sono davvero molto poche in giro (o almeno, è veramente esiguo il numero di quelle che ce lo hanno messo per iscritto). Cara Sandra, hai già detto tutto tu, evidenziando in maniera davvero intelligente quelle che sono le risposte più comuni alle costanti richieste ed osservazioni dei lettori. Viva gli originali, abbasso la pirateria, viva il poco per tutti, abbasso il molto per pochi, e... cambia computer al più presto!!!
Ciao!!!

Egregissima redazione, chi vi scrive è un tredicenne "maniaco" di computer and affini. Leggo ormai da due anni la vostra rivista, che ritengo la migliore nel campo computeristico, e devo dire che ormai vivo solo per acquistare la vostra "SUPERMEGAGALATTICA" VG&CW!.
1) Possiedo un A500 completo di espansione e DF1; sfortunatamente il mio "gioiello" da un po' di tempo fa i capricci: durante un gioco o un programma qualsiasi si resetta da se, senza che nessuno sfiori la tastiera.
E un virus oppure un problema del computer?
Badate bene che ho fatto riparare il marchingenio ben 3 volte ma senza risultato.
2) Ho appena terminato "PRINCE OF PERSIA" e devo ammettere che è stata dura; vi interessa la soluzione completa?
3) Ho da poco acquistato il gioco "PERSIAN GULF INFERNO" e in quest'ultimo non sono proprio capare di giocare: avete qualche cheat mode?
Aspetto ansiosamente vostre notizie e intanto saluto tutti voi e in particolare un mio amico FRANCESCO SILI il grande.....
CIAO IL LUPETTO

Purtroppo per il tuo Amiga, caro Lupetto, di gente qualificata ed esperta per effettuare riparazioni ce n'è in giro molto poca. Dopo tre revisioni ci sembra particolarmente difficile poterti rispondere per lettera senza toccare con mano il problema. Senza dubbiq non si tratta di virus (cerca comunque di utilizzare sempre programmi originali!), ma di un difetto di fabbricazione del tuo computer. Che fare? Rivolgiti ad un punto di assistenza qualificato Commodore - la lista di tutti i centri riparazione di questo tipo puoi richiederla direttamente alla Commodore di Milano (tel.02/661231).
2) Certo che ci interessa! Manda, manda e passerai alla storia sulle pagine di VG&CW!
3) Di Cheat Mode per Persian Gulf Inferno non ne conosciamo proprio - grosso SIGH!!!!!
Grazie degli sperticati complimenti!!!

Cara redazione, prima di farvi un paio di quesiti vorrei complimentarmi con voi con un unico aggettivo: SUBLIMI.
Sono un ex atarista e un neo amighista e propio per questo vorrei chiedervi qualche cosa riguardante l'amiga.
1) Cos'è esattamente il "GURU MEDITATION"
2) Che differenza c'è tra l'Amiga 1.2 e quella 1,3?
3) Il negozio dove io mi rifornisco vende dischi ad alta densità e ho provato ad acquistarne qualcuno e fin qui nulla di strano visto che il mio computer li legge tranquillamente. Questo non succede però all'Amiga di mio cugino, infatti ogni volta che inserisco uno di quei dischi se ne esce con un "This Disk is unreadable"!
Sebbene sia il mio computer che il suo sono 1.3 i drive sono esteticamente diversi. Dipende forse da questo?
Caldi ringraziamenti.
RICCARDO MARIA ROMA.

Caro Riccardo, recentemente passato "dall'altra sponda" (nel

senso Ataristico-Amighistico),
1) il Guru Meditation è un particolare messaggio d'errore inserito nelle ROM del tuo computer, paragonabile in tutto e per tutto alla fila di "bombe" con la miccia accesa che, almeno una volta, ti sarà capitato di vedere utilizzando l'ST. Le cause del Guru Meditation possono essere molteplici: programma non funzionante, mancanza di memoria (in questo caso però dovrebbe apparire "Insufficient Memory..."), errori di caricamento, ecc.
2) L'Amiga 1.2 o 1.3 non significa nulla; Amiga è Amiga e al massimo si differenzia per i modelli 1000, 500, 2000 o 3000. Le versioni cui tu alludi sono relative al tipo di Kickstart (sistema operativo) implementato nelle ROM di ogni macchina. L'1.3 è ovviamente più recente e differisce dalla versione precedente solo in base ad una modestissima rivisitazione dei Chip Amiga, che i suoi costruttori hanno pensato bene di modificare a livello di elaborazioni, calcoli, ecc. Entrambe le versioni funzionano perfettamente, ma molti programmi scritti quando ancora l'1.3 non esisteva potrebbero risultare incompatibili.
3) Il problema dei drive è un po' come "la fabbrica del Duomo" (come diciamo qui a Milano!), nel senso che si tratta di un ostico e complicatissimo, annoso inconveniente che si verifica senza una concreta base di dati, test, supposizioni e identificazioni delle famose "meccaniche" di diversa fabbricazione. Che dire di più? Va solo a fortuna!! In ogni caso evita di utilizzare floppy ad alta densità, tanto l'Amiga non li può sfruttare al massimo (la formattazione si limita ai soliti 880 K) e, come vedi, possono creare molti fastidi. Ciao a te e a Riccardo!

Spettabile redazione di VG&CW, mi chiamo Cristian e sono un possessore di Amiga 500, vi scrivo per la prima volta, voglio complimentarmi per la vostra rivista e porvi delle domande:
1) Sapete qualche trucco per aumentare l'health o renderla infinita in Shadow of the Beast I?
2) Potete consigliarmi qualche programma di economia e contabilità aziendale per Amiga?
3) Qual'è il miglior arcade, simulatore di volo, di macchina , fantasy (tipo Rainbow Island e Dinamite Dux), azione e platform in circolazione?
4) In Ghostbusters II e Total Recall cosa bisogna fare nel primo schermo?
5) Conoscete qualche trucco per Strider e Altered Beast?
6) Che differenza c'è tra Ghost'n'Goblins e Ghouls'n'Ghost?
7) Posseggo Flood: appena inserisco il disco lo schermo diventa tutto azzurro. come si fa a caricarlo?
Vi ringrazio in anticipo delle risposte e continuate così che siete forti!!!
CHIMETTO CHRISTIAN CAVAZZALE VI

Caro Christian,
1) Di trucco per Shadow Of The Beast ce n'è uno solo e, sfortunatamente, funziona solo su poche versioni originali di questo gioco (misteri della programmazione!). Noi te lo diciamo, ma se non dovesse funzionare prenditela con la Psygnosys e non con noi! Quando appare la schermata Reflections tieni premuto il tasto sinistro del mouse e il fire del joystick. Continua a premere fino a che non ti verrà richiesto il disco due. A gioco iniziato dovresti possedere vite infinite.
2) Non ce ne sono, usa un IBM PC o un compatibile per questo tipo di applicazioni! L'unico "Conto Corrente Semplificato" per Amiga lo puoi trovare nella compilation C.H.I.P. 1 distribuita in Italia dalla Softel a 39.900 lire.
3) Queste domande ci fanno impazzire!!!!! Ma, non li vedete gli YEP!?!?!?! Ad ogni modo, ecco le "Top Ten", o meglio, i best dei best di ogni categoria di game. Arcade: Silkworm IV, Platform: Prince Of Persia, Simulation: F-19 Stealth Fighter e F-16 Falcon, Adventure: Elvira Mistress Of The Dark e The Secret Of Monkey Island, RPG: Bard's Tale III e Wizardry Bane Of The Cosmic Forge, Strategy: Merchant Colony, Millenium 2.2, UMS II. Contento?!
4) Innanzitutto comprarsi il manuale originale, visto che ci si trova spiegata la trama, lo svolgimento e gli obiettivi del gioco. Ad ogni modo, in Ghostbuster 2 devi scendere la corda fino in fondo senza essere ammazzato e ammazzando a più non posso, mentre in Total Recall devi raccogliere tutti gli oggetti che si trovano disseminati sul percorso, evitando, che novità, di rimetterci la pelle!
5) Picche! Nada! Nothing! Zero! Zero all'infinito! SORRY!!
6) Che differenza c'è tra PacMan e Miss Pacman? Che differenza c'è tra Space Harrier e Space Harrier 2? La risposta ormai l'ahi capita. Ghost'n'Goblins e Ghouls'n'Ghost sono praticamente identici, se togliamo qualche animazioni in più ed una maggior fluidità di movimenti nel secondo, con la stessa trama, lo stesso stile di gioco platform e la stessa, terribile difficoltà!
7) O si compra originale, o lo si cambia presso il negoziante dove l'hai acquistato, o si fa riparare l'Amiga (caso molto raro!). Il programma carica immediatamente senza "schermate azzurre". Ciao!

Spettabile redazione, siamo due patiti di videogame di simulazione (se facciamo la lista non la finiamo più) innanzitutto forza con consigli, trucchi e strategie: avanti così, siete forti!
Quindi passiamo a ringraziare l'amico MAD HAWK di Treviso - VG&CW N5 15 marzo 91- (come mai la Vostra rivista esce in edicola alla fine di febbraio con la data del 15.3?) per averci dato l'idea che cercavamo per F19.
Ecco che cosa ci siamo domandati: se F19 è modulare al punto di accettare gli scenari di F15 senza esserne predisposto, se noi gli sostituissimo i files per il sonoro (IBM) con quelli per AD.LIB di F15 cosa potrebbe succedere?
E' bastato prendere il file ASOUND.EXE di F15, rinominarlo ISOUND.EXE e sostituirlo al vero ISOUND.EXE di F19.
Cosa succede a questo punto? F19 va a caricarsi il suo ISOUND.EXE credendo di utilizzare il PC speaker, invece....
La sigla iniziale è quella di F15, pazienza, ma gli effetti sonori della missione sono molto più "vasti" BOMBARDARE PER CREDERE!
Da parte nostra F19 + SOUND BLASTER + HI.FI è il massimo e se Voi le sapevate già, pazienza.
Su VG&CW N5 per XENON 2: dite di fare la copia del disco, ecc.ecc. E' più che sufficiente chiamare S1 la directory con il livello che si vuole utilizzare (ci sono S1 S2 S3 S4 S5 per 5 livelli).
Lo sapevate che la scheda SOUND BLASTER adesso costa LIT.310.000 + I.V.A., ma i due chip CMS 301 (12 voci fm stereo) sono opzionali ($ 29,95 sul depliant) quindi la scheda si limita ad 11 voci + 1? Questo è ciò che ci hanno riferito all'Antea SHD via Ogliaro, 4 Torino.
STEVE "TIGER" e PIER "SATANA" NIZZA MONFERRATO

Cari Tiger e Satana (Zulu, Tango, Alfa, Bravo e Wolverines dove li avete lasciati, nell'inchiostro della penna?!), la vostra è una di quelle lettere particolarmente interessanti che ci fanno immenso piacere (anche perchè quando vi rispondete da soli noi lavoriamo meno - SILENZION SCHIAVI, SCLACK! (rumore di nerbata su schiena!), lavorate, scrivete e rispondete ai lettori!!!!!!). Oppps, il capo redattore (l'esimio, grand., avv., cav., tirann., strozzin., aguzzin., schiavist., grand figl. di un negrier., e che, ci mettiamo a parlare pugliese mò?!) ci ha beccati!!!

L'idea di sostituire i file sonori di F15 non penso sia mai venuta neanche a Peter Jones della Microprose, quindi ragazzi, secondo noi, siete sprecati se non vi mettete subito a lavorare in una software house. Speriamo comunque che tutti i lettori in ascolto facciano tesoro delle vostre scoperte e delle preziose informazioni sulla Sound Blaster (i prezzi variano, si sà, da regione a regione) che, tuttavia, non ci colgono esattamente alla sprovvista, dato che di Music Card i primi a parlarne siamo stati proprio noi. La storia dei Chip aggiuntivi non è stata comunicata ufficialmente in quanto, trattandosi di importazioni parallele, la distribuzione nel nostro paese è a tutt'oggi precaria e discontinua (leggi: perchè far venire l'acquolina i bocca ai lettori ed il mal di stomaco ai negozianti che, non avendo la possibilità di vendere quel determinato prodotto, se li devono sorbire?!). La rivista porta la data del 15.3 perchè vuol dire che "è valida" fino a metà mese - sono legislazioni e postille burocratiche! Detto ciò, "passiamo e chiudiamo": alla prossima!

Spett. redazione di VG&CW, chi vi scrive è Dario Cova (un nome, una tradizione per R.P.G.) ed è con questa lettera che ho l'intenzione di farvi i miei rinnovati complimenti per la rivista. Infatti, è la migliore del settore, a differenza di certe, in quanto non si limita a condensare in 4 righe e 1/2 il contenuto delle lettere di 50 lettori, bensì pubblica integralmente ciascuna di esse !!!! Ehm, perdonate il mio sfogo, ma trovo che sia totalmente ineccepibile condensare tante lettere in breve spazio, frustrando cos' l'inventiva e la fatica di tanti scrittori, di cui molti alle prime armi, per poi pubblicare delle stupide e lunghissime rivendicazioni redazionali (per giunta in latino)
Tralasciando il resto passiamo a noi. Ho letto la recensione di HERO'S QUEST II e sono rimasto molto soddisfatto. Tuttavia mi è rimasta una curiosità: ora che il nostro eroe è avanzato di livello, sono disponibili nuove magie per lui? Se si, potreste indicarmele?
Nel gioco di CAPTIVE, missione 1, sono riuscito a raggiungere la SPACE STATION, ma senza riuscire a trovare un solo negozio, i miei droidi non possono resistere a lungo (scarse munizioni e nemici potenti).
Sapreste dirmi dove trovare lo SHOP?
Ho sentito parlare di un emulatore PC per Amiga che supporta le grafiche EGA e VGA. Quando sarà disponibile? E il suo prezzo?
Grazie per l'attenzione e via con i saluti.Saluto: FABIO VITI, LORENZO BONECHI, ROBERTO TARABELLA, GIUSEPPINAe il buon LORIS SEVERI.
CIAO A TUTTI DARIO COVA

Caro Dario,
leggendo la tua lettera ci è venuta voglia di pubblicarla come: "Sono Dario - Faccio Complimenti - Stop. Magie Hero Quest? - Shop primo livello Captive? - Emulatori PC-Amiga?. Stop - Saluti!"
Tuttavia, siccome, proprio come tu hai notato, noi non ci improvvisiamo giornalisti, non traduciamo riviste straniere, non spacciamo per nostro il lavoro altrui e non facciamo una fatica del diavolo a rispondere correttamente in italiano senza ficcarci dentro parolacce, imprecazioni ed commenti dialettali o in slang, la tua lettera la vedi pubblicata così come ci è arrivata in redazione (bhè, macchie di sudore, di caffè ed impronte a parte - ah, grazie del "bacio di rossetto" per tutte le redattrici!).
Per gli eroi di Hero Quest di magie ce ne sono molte, pressochè tutte nuove; elencarle sarebbe perciò impossibile. Acquistalo comunque ad occhi chiusi, è un game stupendo!
Per Captive telefonaci in redazione al più presto e ti faremo parlare con il nostro Mirko che lo ha risolto tutto - qui non c' spazio per aiutarti, per colpa di quei redattori che vogliono pubblicare le lettere luuuungheee!!!!!
Gli emulatori sono lenti, funzionano a stento, costano troppo e hanno un sacco di problemi di compatibilità, ecc., ecc.
Se vuoi un PC compratelo, se no resta all'Amiga. Del resto se prima possedevi il Vic 20, lo Spectrum o il CBM64, mai più avresti acquistato un "emulatore" per migliorare il tuo sistema no? Ogni computer è fatto per essere utilizzato come tale, con il suo standard e il suo sistema operativo. Gli emulatori non servono proprio a nulla!
Ciao!

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 della Mandarin Software.

PROCEDURA POSIZIONAMENTO BIDONI BATE 3

Questa procedura si occupa del posizionamento casuale dei bidoni o contenitori, all'inizio di ogni schermo; inoltre assegna a ciascun bidone un colore casuale in modo tale che non possano esserci 2 bidoni aventi lo stesso colore.

Principali variabili usate:

ARRAY GLOBALI G( ), CIOL ( ), LO ( ), BID ( ), CH ( )

La prima parte della procedura assegna agli elementi dell'array G ( ) un valore casuale che varia da uno a quattro nel modo seguente: G(N)=RND(3)+1. Mediante un ciclo di FOR e NEXT , la variabile N assume tutti i valori compresi fra 1 e NBID (numero dei bidoni).

Ad esempio se i bidoni devono essere tre (NBID=3), allora G(1),G(2),G(3) contengono ciascuno la posizione di uno dei tre bidoni. G(n) varia infatti da uno a quattro indicando se il bidone deve occupare la prima, la seconda, la terza o la quarta colonna. Dopo aver determinato questo la routine prosegue solo se G(1), G(2)..sono tutti diversi tra loro.
Altrimenti si ripete tutto il procedimento (LABEL BEG:). La seconda parte della procedura (che comincia dalla LABEL BEG2:) è simile alla prima; essa assegna a CIOL (1), CIOL (2), CIOL (3), CIOL (4) un valore casuale compreso fra 1 e 4; questo valore rappresenta il colore del bidone (1=blu 2=rosso 3=verde 4=giallo) così se CIOL (2)=3 allora, se un bidone sarà assegnato nella seconda colonna, ad esso sarà assegnato il colore 3 (verde). Anche qui la routine prosegue se i valori di CIOL (n) sono tutti diversi tra loro (altrimenti si ripete da BEG2).

Nello SPRITE-BANK contenente le immagini dei Bob utilizzati dal programma ci sono 4 sequenze di immagini per ogni bidone. Le immagini (memorizzate in successione) dei boccali tipo birra sono:

BLU	1-2-3-4
ROSSO	5-6-7-8
VERDE	9-10-11-12
GIALLO	13-14-15-16

dei contenitori di metallo

BLU	17-20
ROSSO	21-24
VERDE	25-28
GIALLO	29-32

dei contenitori ovoidali (da noi scherzosamente definiti "cessetti")

BLU	33-36
ROSSO	37-40
VERDE	41-44
GIALLO	45-48

L'array CIOL viene utilizzato per "pescare" dallo sprite-bank l'immagine appropriata. Di ciò si occupano specificamente le tre seguenti linee:

```
FOR Y=1 TO NBID

LO (G(Y)=(1+(CIOL(G(Y))-1)*4)+
(BYDTYPE*16)

NEXT Y
```

E' più facile capire il funzionamento di tale ciclo con un esempio:

Supponiamo che ci siano tre bidoni (NBID=3). L'array LO () contiene le immagini dello sprite-bank da utilizzare per i bidoni.

Supponiamo che si abbia:

```
G(1)=3
```
un bidone sarà in 3^ colonna
```
G(2)=1
```
un bidone sarà in 1^ colonna
```
G(3)=3
```
un bidone sarà in 4^ colonna

Tutti questi valori naturalmente sono determinati casualmente.

Supponiamo inoltre che:

```
CIOL(1)=2
CIOL(2)=4
CIOL(3)=1
CIOL(4)=3
```

BYDTYPE è 0,1, oppure 2; varia di schermo in schermo e indica il tipo di contenitori da utilizzare. Poniamo ad esempio BYDTYPE=0 quando Y=1:

```
LO (G(1))=(1+(CIOL(G(1))-1)*4)
```

cioè:

```
LO(3)=(1+(CIOL(3)-1)*4)
```

LO(3) è l'immagine dello sprite-bank da utilizzare per il contenitore che verrà posto nella 3^ colonna (cioè la colonna G(1)); quest'immagine dipende dal colore che spetta al contenitore della 3^ colonna, cioè da CIOL(3) come si vede nella formula indicata qui sopra.

Infatti, poichè nell'esempio CIOL (3)=1 (Blu), risulta LO (3)=1. Quindi per il contenitore in 3^ colonna viene utilizzata l'immagine 1 che infatti corrisponde alla 1^ sequenza (frame) di animazione del "boccale di birra" blu.

Tutto il procedimento può sembrare complicato ma è molto efficiente e la routine viene eseguita dall'AMOS in qualche frazione di secondo prima dell'inizio del gioco.

A questo punto è stata scelta per ogni bidone la colonna dove andrà posizionato, il colore del bidone e di conseguenza l'immagine dello sprite-bank da utilizzare; restano ora solo da disegnare i bidoni mediante una istruzione "Bob". Questo è il compito del ciclo:

```
FOR W=1 TO NBID
BOB(G(W),XB(G(W)),250,LO(G(W
))
BID(G(W))=1
AMREG(G)=(AMREG(G)) OR (2^
(G(W)-1)
NEXT W
```

I Bob utilizzati per i bidoni sono i bob 1-2-3-4. Il Bob 1 viene utilizzato per il bidone in 1^ Colonna, il Bob 2 viene utilizzato per il bidone in 2^ Colonna e così via fino al Bob 4.

La posizione verticale di tutti i bidoni è fissa ed ha come coordinata 250, mentre la posizione orizzontale varia a seconda di quale colonna si trova il bidone. Per questo motivo viene utilizzato l'array XB().
I valori degli elementi di XB() sono identici per ogni schermo e vengono settati nella subroutine "FIRSTSETUP":

```
XB(1)=94; XB(2)=138 ;
XB(3)=188 ; XB(4)=227
```

Così se un bidone deve essere disegnato in 3^ colonna, le sue coordinate saranno XB (3),250,cioè (182,250).

Riprendiamo l'esempio precedente (Con NBID=3):

quando W=1, l'istruzione prima indicata diventa:

```
BOB
(G(1)),XB(G(1)),250,LO(G(1))
```

cioè:

```
BOB 3, XB(3),250,LO(3)
```

Quindi il Bob 3 viene disegnato alle coordinate (182,250) che corrispondono alla 3^ colonna e viene utilizzata l'immagine LO(3) che, come visto, dipende dal colore del bidone.

In questo modo vengono disegnati i Bob G(1), G(2) e G(3).

Alle coordinate XB (G(1)) XB(G(2)) XB(G(3) che corrispondono alle colonne G(1), G(2), G(3). Poichè G(1) , G(2) sono diversi fra loro, i Bob sono distinti e vengono posizionati in diverse colonne. Così CIOL(1)..CIOL(2) sono tutti diversi fra loro e, di conseguenza anche LO (G(1)...LO (G(W)) quindi tutti i bidoni hanno colore diverso.

Poichè viene messo un bidone nella colonna G(W), l'elemento G(W) dell'array a 4 dimensioni BID() viene posto a 1, a indicare che nella colonna G(W) è presente un bidone.

Il Registro esterno RG (AMREG(G)) contiene una bit-mask (vengono utilizzati i primi 4 Bit) che indica al programma AMAL delle sfere la posizione dei bidoni. Se viene posto un bidone in prima posizione, allora il Bit 0 di RG viene settato a 1 mediante una istruzione "OR": AMREG (6)=AMREG (6) OR (2^(G(W)-1)) se viene messo un bidone in terza posizione (da sinistra), allora viene eseguita l'istruzione:

```
AMREG(6)= AMREG (6) or 4
```

Il programma AMAL che controlla le sfere testa il registro RG mediante una istruzione "AND"; se risulta che nella colonna occupata dalla palla, quando questa ha terminato il suo percorso, c'è un bidone, allora il programma AMAL fa entrare la palla nel bidone, altrimenti la palla viene fatta cadere fino al fondo dello schermo.

Nella prima parte del programma vengono assegnati i canali AMAL 1,2,3,4 rispettivamente ai Bob 1,2,3,4. I bidoni infatti vengono animati tramite AMAL.

Il programma AMAL che controlla i bidoni è contenuto nella stringa Z$ definita nella procedura "MAKEAMAL 2".

Il penultimo ciclo FOR ..NEXT della procedura BATE 3 assegna ai canali AMAL G(1)...G(NBID), la stringa di comandi Z$; inoltre, con due istruzioni AMREG, la routine carica il registro interno R0 del canale G(F) con la posizione orizzontale del bidone, e il registro R1 col numero dell'immagine dello sprite-bank da utilizzare col Bob G(F). Così il programma AMAL, tramite le istruzioni G X=R0 e L A=R1 assegna al Bob ad esso associato la giusta immagine e la giusta posizione. La successiva istruzione MOVE

0, -50, 250 fa innalzare i bidoni all'inizio della partita. In seguito il programma AMAL rimane bloccato in un loop infinito [A:...>A] da cui esce solo se R2 o R3 vengono settati a 1 dal programma esterno; quest'ultimo pone R2=1 se una palla cade nel bidone e questo, di conseguenza deve essere animato; G infatti, alla label B, dopo aver posto R2=0 per evitare che l'animazione venga ripetuta continuamente, troviamo l'istruzione ANIM che anima il bidone. Dopodichè il programma torna al loop infinito "A:". Il programma esterno pone R3=1 se il bidone comandato da questo canale AMAL deve essere scambiato con un altro.

La procedura "scambio" si occupa dello scambio nel senso di tutte le variabili necessarie, mentre lo scambio effettivo, quello visibile sul monitor, è dovuto all'istruzione n R4,0,60 alla Label C: del programma AMAL Z$. R4 contiene il numero di pixel di cui si deve spostare il bidone. Naturalmente questo valore cambia di volta in volta ed è la procedura "SCAMBIO" (la quale sceglie casualmente due bidoni da scambiare), che si incarica di caricare il Registro 4 col colore appropriato, a seconda dello scambio che deve essere effettuato.

Dopo l'istruzione MOVE troviamo l'istruzione L R5=3. Il programma esterno sa che questo bidone si sta muovendo (vedi procedura scambio) e pertanto testa R5; se R5=3 allora il movimento del bidone è terminato. Dopo lo scambio il programma Z$ torna al loop infinito con l'istruzione " J A".

L'ultimo ciclo infine di FOR...NEXT della procedura BATE 3 viene eseguito solo se ci sono meno di 4 bidoni (NBID<4). Infatti il gioco prevede che venga persa una vita (vedi istruzione LIVES nel ciclo principale) ogni qual volta il giocatore lascia cadere nel vuoto una palla di un colore, del quale è presente sul banco il bidone corrispondente.

Il programma deve sapere quindi quali sono i colori dei bidoni presenti e lo può sapere testando gli elementi dell'array CH (); questi ultimi contengono i colori dei bidoni presenti.

Riprendiamo l'esempio precedente con NBID=3; si ha:

CH(1)= CIOL (G(1)) = CIOL(3) =1

CH(2)= CIOL (G(2)) = CIOL(1) =2

CH(3)= CIOL (G(3)) = CIOL(4) =3

Queste ultime assegnazioni sono facili da comprendere; basta ricordare che dobbiamo assegnare a CH(1)..CH(NBID) i colori delle colonne in cui vengono posti dei bidoni, e che queste colonne sono individuate proprio da G(1)...G(NBID). Ricordiamo infatti ancora una volta che la routine BATE 3 assegna ad ogni possibile posizione (o colonna) un colore CIOL (n) e che un bidone che venga posto nella posizione n, assume il colore CIOL (n), e di conseguenza l'immagine LO (n).

Rappresentando con uno schema il solito esempio:

I	II	III	IV	posiz
2	4	1	3	colore
g(2)=1		g(1)=3	g(3)=4	
ch(2)=2		ch(1)=1	ch(3)=3	

Nessun bidone in questo caso viene messo nella colonna 2^ ed il colore 4(il giallo) resta inutilizzato; nessun elemento di CH () è uguale a 4, e se una palla gialla cade senza entrare in alcun bidone non si perde alcun credito!

PROCEDURA SCAMBIO

Questa procedura si occupa dello scambio dei bidoni. Quando viene chiamata, essa sceglie casualmente 2 bidoni da scambiare e quindi si occupa di tutti gli scambi di variabili necessari; inoltre impartisce al programma AMAL che controlla i bidoni l'ordine di farli muovere sullo schermo per attivare lo scambio.

Array globali utilizzati:

BLOCCA (), G() , BID (), MBID (), XB (), CIOL (), LO ()

All'inizio la procedura sceglie due bidoni casualmente: G(B1) e G(B2).
Quando una palla cade in un bidone posto nella colonna n, il ciclo principale del programma (vedi MAIN LOOP) setta BLOCCA (n)=1; questo per evitare che un bidone venga scambiato con un altro mentre vi sta cadendo una palla. Infatti la procedura SCAMBIO controlla BLOCCA (G(B1)) e BLOCCA (G(B2)) e non esegue lo scambio se una di queste due variabili vale 1 (GOTO FINISH).

Se una palla, terminato il suo percorso, si trova nella colonna n, e il bidone di quella colonna si sta spostando durante uno scambio, la palla deve cadere e quindi il bit (n-1) del registro esterno RG deve essere settato a 0 (zero); per questo nella procedura scambio troviamo le linee:

AMREG (6)=AMREG (6) AND (15-(2^ (G(B1)- 1)))

AMREG (6)=AMREG (6) AND (15-(2^ (G(B2)-1)))

Analogamente BID (G(B1))=0 e BID (G(B2))=0 serve ad indicare che, durante lo scambio è come se i bidoni nelle colonne G (B1) e G (B2) non ci fossero.

Le istruzioni MBID(G(B1)=1 e MBID (G(B2)=1 servono a indicare che i bidoni nelle posizioni G(B1) e G(B2) sono temporaneamente sottoposti ad uno scambio.

Lo scambio viene effettuato in questo modo :

II	IV
Bob 2	Bob 4
XB(2)	XB(4)
LO(2)	LO(4)
G(B1)=2	G(B2)=4

Supponiamo che vengano scambiati i bidoni nelle colonne II e IV.
Prima viene disegnato il Bob 2 nella colonna del Bob 4 e con la stessa immagine del Bob 4 e viceversa.:

II	IV
Bob 4	Bob 2
XB(2)	XB(4)
LO(2)	LO(4)

questo con le istruzioni:

BOB (G(B1)),XB(G(B2)),200,LO(G(B2)) (a)

BOB (G(B2)),XB(G(B1)),200,LO(G(B1)) (b)

A questo punto sullo schermo niente è cambiato; e se nella seconda colonna c' era un bidone giallo, c'è ancora un bidone giallo ma non è più il Bob 2, bensì il Bob 4.

Ora bisogna dire al programma AMAL di spostare fisicamente i bidoni con l'istruzione MR4,0,60, prima però bisogna mettere in R4 il valore dello spostamento; quest'ultimo dipende ovviamente dalla differenza delle coordinate orizzontali dei due bidoni; se XB(G(B2)) XB(G(B1)), allora il Bob G(B2), che ora si trova nella colonna G(B1), deve spostarsi verso destra di un numero di pixel pari a XB(G(B2))-XB(G(B1)), mentre il Bob G(B1), che si trova nella colonna G(B2), deve spostarsi verso sinistra della stessa quantità, cioè il registro R4 del programma AMAL G(B1) dovrà essere posto uguale a

- [XB(G(B2))-XB(G(B1))] = XB (G(B1))-XB(G(B2)).

Nella procedura queste differenze fra coordinate sono indicate con la variabile "DIST".

Ovviamente, se XB(G(B2)) XB (G(B1) tutto il processo risulta invertito.

Dopo aver settato R4, la procedura pone i registri R3=1 per far partire il movimento dei bidoni:

AMREG(NBOB2,3)=1 AMREG (NBOB 1,3)=1

Riprendendo l'esempio precedente dopo lo scambio si ha:

II	IV
Bob 2	Bob 4
LO(4)	Lo(2)

Cioè il Bob 2 in 2^ colonna con l'immagine del Bob 4 e il Bob 4 in 4^ colonna con l'immagine del Bob 2. I colori sono stati invertiti, ma si ha ancora il Bob 2 nella seconda colonna e il Bob 4 nella 4^ colonna. Sono state scambiate solo le immagini.

Ora però alla 2^ colonna compete l'immagine (e quindi il colore) LO(4) mentre alla 4^ compete l'immagine LO(2); e quindi è necessaria l'istruzione :

SWAP LO(G(B1)),LO(G(B2))

Quindi nel solito esempio, supponiamo che il Bob 2 fosse un "Boccale di Birra" Rosso (LO(2)=5), e il Bob 4 un boccale verde (LO(4)=9).

Dopo lo scambio il Bob 2 è un boccale verde, quindi LO(2) deve essere uguale a 9, e il Bob 4 è un boccale rosso, quindi LO (4) deve essere uguale a 5.

Dopo l'istruzione SWAP si ha in effetti:

LO(2)=9 LO(4)=5

Poichè questa procedura contiene le istruzioni al punto (a) e al punto (b), se non si effettuasse quest'ultimo scambio di variabili, si avrebbero molti problemi al prossimo scambio di bidoni (provate per credere!)

Se prima dello scambio il bidone nella colonna G(B1) aveva colore CIOL (G(B1)),ora ha colore CIOL (G(B2)), cioè il colore associato alla colonna dove si trovava l'altro bidone. Analogamente il bidone nella colonna G(B2) ora ha il colore CIOL (G(B1)). Con lo scambio, il colore di una colonna è diventato il colore di un'altra colonna e quindi è necessaria l'istruzione:

SWAP CIOL(G(B1)),CIOL(G(B2))

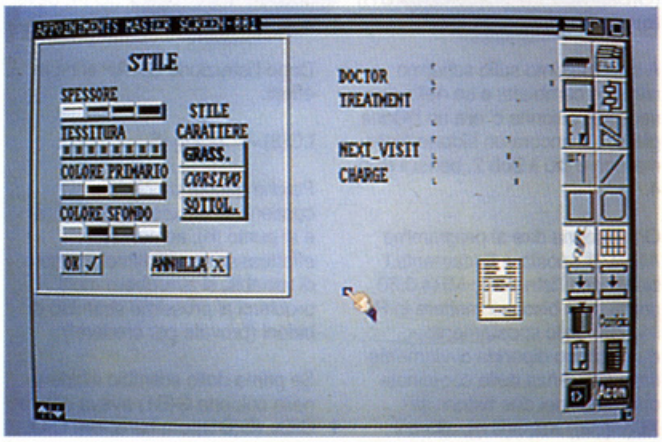
Questo per fare in modo che il colore del bidone nella colonna G(B1) corrisponda effettivamente al valore della variabile CIOL(G(B1)); e ciò è fondamentale anche per il calcolo del punteggio.

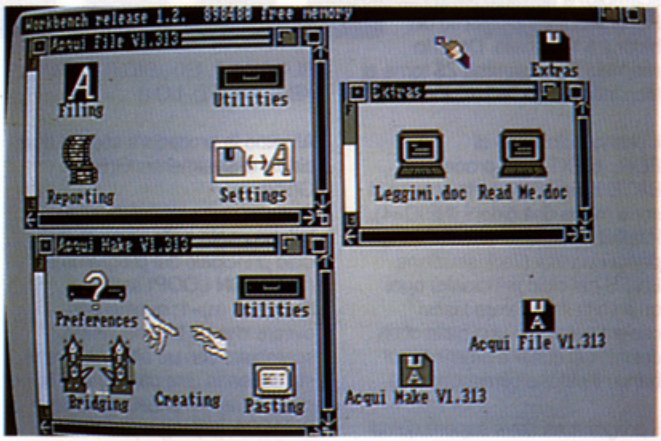
ACQUISITION

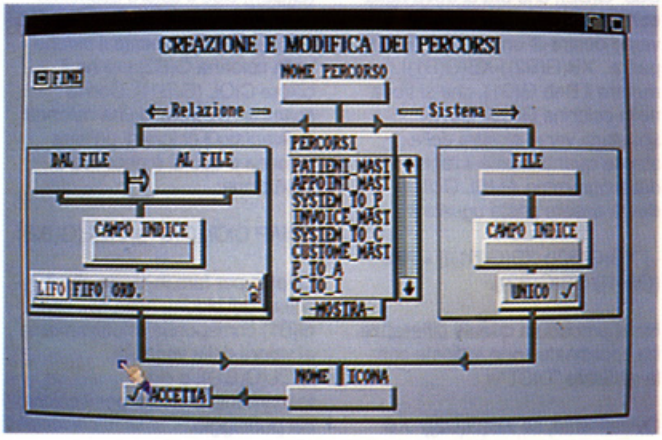
Database v. 1.3

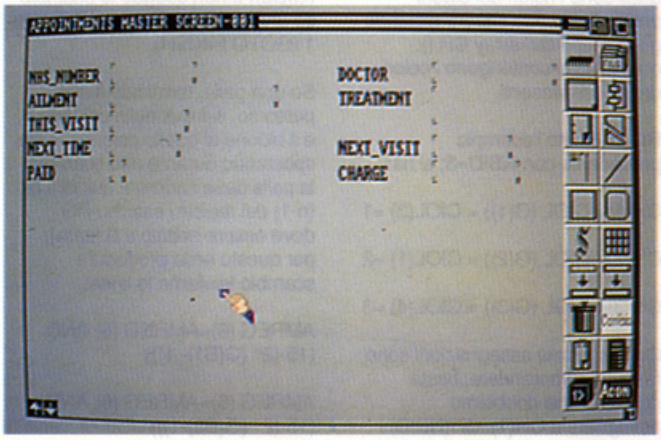
TAURUS
AMIGA
PREZZO: LIT. 199.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

La stragrande maggioranza degli utenti Amiga intende il proprio computer come una console di videogiochi, quindi con l'unico scopo di passare del tempo in allegro antagonismo con un amico o con il mezzo elettronico.
Questo è però solo parzialmente vero, infatti una macchina come l'Amiga ha delle infinite potenzialità che non sono solamente quelle ludiche o grafiche.
Alcune case di software europee ed americane hanno creato dei pacchetti "seri" anche per questa tastiera a 16 bit.
Fra queste un posto d'onore se lo è conquistato la TAURUS, che con i suoi prodotti, ed in particolare con ACQUISITION, svetta fra le ditte produttrici di programmi applicativi.
ACQUISITION è un potente data base, un programma ideato per manipolare ed immagazzinare migliaia di dati e permetterne una facile lettura e consultazione.
La maggior parte degli utenti adulti ha un rapporto apprensivo nei confronti dei pacchetti gestionali che devono essere acquistati per un utilizzo professionale.
Anche, perché spesso, un singolo programma non è sufficiente a soddisfare tutte le esigenze dell'acquirente.
Ecco quindi spiegata la nascita di complessi software programmabili.
Ma torniamo al discorso iniziale: cos'è un database.
Come dice il nome stesso un database altro non è che il mezzo per gestire grandi moli di dati simili fra di loro; per poter poi, in un secondo tempo, eseguire delle ricerche o degli studi su queste informazioni. Per fare ciò si possono utilizzare o dei programmi già pronti o dei software fatti su misura da un tecnico, in entrambi i casi potrete soddisfare le voste esigenze sia che si tratti di gestire un magazzino, di catalogare i libri della vostra libreria, di organizzare la lista dei numeri telefonici contenuti in un rubrica.....
Se decidete di acquistare un prodotto specifico, come ad esempio un programma di gestione magazzino questo, logicamente, non sarà mai in grado di gestirvi la videoteca o la libreria.
Per ovviare a questo inconveniente sono stati creati programmi come l'ACQUISITION, assai flessibili, in grado di soddisfare tutte le esigenze di catalogazione dell'utente.
Tenete però sempre ben presente che è molto più facile imparare ad usare programmi del tipo videoteca o libreria, che sono già stati creati con questo scopo, rispetto ad un pacchetto in grado di eseguire tutti questi lavori simultaneamente.
Questo, che ad alcuni sembrerà strano, è dovuto al fatto che un programma in grado di risolvere (in teoria) molti problemi al lato pratico risulta più "stupido" quando si tratta di affrontare realmente il problema in questione.
Come mai tutto ciò?
Semplicemente perché è stata lasciata molta libertà all'utente, che deve modellare il software sulle sue esigenze.
Fare ciò è molto semplice, basta leggersi molto bene il manuale (ahimè in inglese) ed iniziare a crearsi una maschera ed i vari campi del database.
Ad esempio se volete fare una agenda telefonica vi





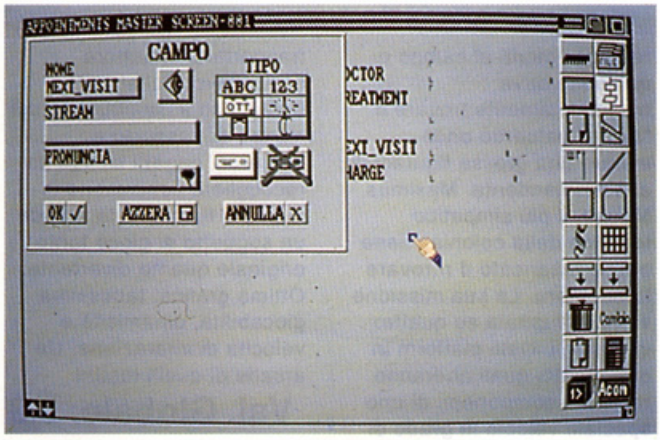


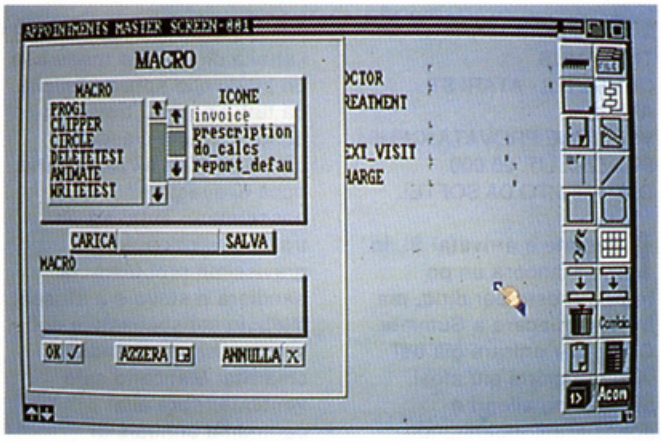


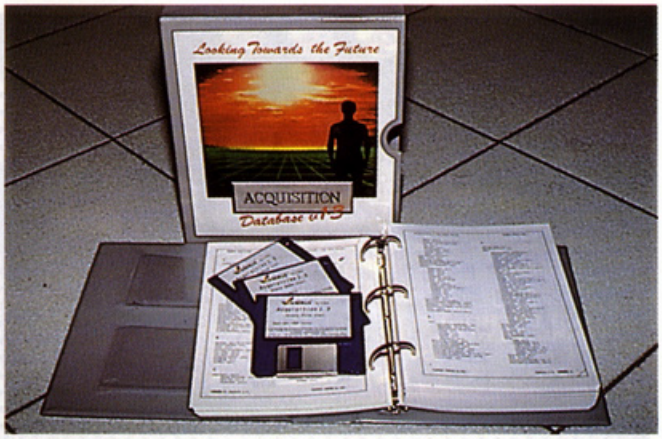
creerete un file con vari campi, ad esempio:
NOME:
INDIRIZZO:
CITTA':
NUMERO DI TELEFONO:
eseguito ciò non vi resterà altro da fare che iniziare ad inserire i dati che più vi interessano.
Certo se siete alle prime armi tutto ciò vi apparirà molto più complesso e macchinoso di quanto non sia in realtà. Che ci volete fare nessuno nasce ingegnere o pilota di formula uno.
Con il programma vengono comunque forniti molti esempi che possono essere utilizzati senza eccessivi problemi.
ACQUISITION usa un linguaggio strutturato che vi permette con oltre 200 differenti comandi di costruirvi il database che fa per voi. Ci sono persino delle funzioni speciali in grado di utilizzare il suono ed il blitter.
E' inoltre possibile fondere dati provenienti da file differenti. Informazioni contenute in più file possono essere lette e gestite da un altro file creato per questo scopo dall'utente.
Tutte queste funzioni rendono questo pacchetto della TAURUS molto simile ai database più potenti creati per il mondo IBM, dove sono state poste le fondamenta dei più recenti database relazionali.
Le potenzialità del software sono enormi, tenete presente che le dimensioni massime di un campo possono raggiungere i 10 mega!!!!
Un record può contenere fino a 10.000.000 di campi, ed un file un massimo di 100.000.000 di record. Inoltre un file può raggiungere la ragguardevole dimensione di 1 giga!!! Inutile dire che per sfruttare il programma a questi livelli dovete avere anche un computer attrezzato per la bisogna (leggi hard disk o disco ottico). Per fare girare ACQUISITION bastano comunque 512 kram ed un sistema a due floppy.
Il programma consente di eseguire fino a 65.000 livelli di sort e di impostare ricerche con più di 65.000 criteri.
Oltre ad informazioni numeriche od alfanumeriche ACQUISITION è in grado di gestire: dati logici, tempo e ora.
Il programma è munito di un potente text editor in grado eseguire comandi del tipo CUT, COPIED e PASTED.
Possono essere utilizzati anche file di database differenti che vengono importati e trasformati nel formato utilizzato da ACQUISITION. E' inoltre possibile utilizzare immagini I.F.F. come background, per presentare in modo più piacevole i propri dati, come sicuramente saprete queste immagini possono essere create con tools grafici del tipo DELUXE PAINT.
Con il sistema a windowing possono essere aperti simultaneamente sul video più database, e possono essere effettuate ricerche od inserimenti su tutti i file aperti.
Il campi possono avere una lunghezza variabile che non deve essere predeterminata all'inizio mentre si sta creando il database.
Può inoltre essere cambiato in ogni momento il tipo di dati inseribili in ogni singolo campo, ad esempio un campo alfanumerico può essere trasformato quando si vuole in campo data e così via.
Intendiamoci, queste sono solo alcune delle infinite possibilità di un pacchetto dalle potenzialità enormi, tenete presente che il manuale e un tomo di oltre 350 pagine!!! Ed è indispensabile leggerlo con cura, prima di iniziare a lavorare seriamente.
E' chiaro, che un programma come ACQUISITION, si rivolge ad un pubblico di adulti o di giovani molto esperti, che vogliono iniziare a fare delle cose serie con il proprio elaboratore.
Si tratta in pratica di passare dalla fase ludica a quella molto più interessante dello studio e dell'utilizzo per scopi semi-professionali della propria tastiera.
Il programma è gestibile attraverso icone che permettono di muoversi agevolmente fra le varie schermate. Creare un semplice database (come un indirizzario od una agenda telefonica) è facilissimo, basta avere ben presente nella mente cosa si vuole fare e dove si vuole arrivare.
Il prezzo non è proprio alla portata di tutte le tasche, ma un programma di queste dimensioni e di queste potenzialità vale qualche piccolo sacrificio.

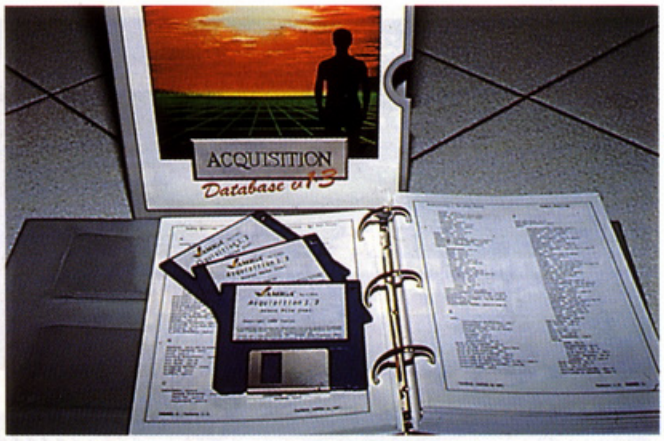
Val.Globale: 9

VG&CW YEP!









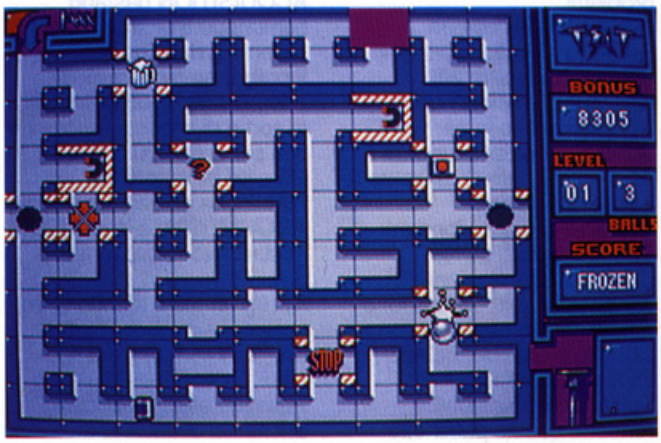
TILT

GENIAS
AMIGA
PREZZO: LIT. 20.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Se mai la Genias si trovasse a corto di fantasia e dovesse necessitare di uno slogan per Tilt questo potrebbe senza dubbio essere un gioco molto simpatico e sfizioso ad un presso terribilmente basso! In questo originale e divertente game lo scopo principale è quello di far uscire una sferetta di metallo dai vari labirinti di crescente complessità. Il problema è che i labirinti in questione sono pieni zeppi di trappole e che il tempo a disposizione è chiaramente tiranno, proprio come direbbe il caro Biscardi! Ogni schermata di gioco è composta da parecchi tesserine che, come accade esattamente nel "gioco del 15", possono essere spostate a piacere per creare un sentiero continuo e sicuro su cui far viaggiare la pallina. Tilt è dunque uno di quei rompicapo computerizzati nati sulla scorta di "antenati" come Pipe Mania, Loopz e Loco-Motion (questo apparteneva alla serie di cartucce Intellivision - ve lo ricordate?!). La vera nota originale che caratterizza perciò questo game Genias risponde all'aspetto grafico del programma, terribilmente curato, piacevole e basato su una rappresentazione tipicamente fumettosa. Predominante è anche la simpatica colonna sonora arcade che sembra messa lì apposta per confonderci le idee e rendere il tutto molto più difficile e avvincente.Di tutto ciò dobbiamo "ringraziare" l'amico Raffaele Valenzise, già PR Manager Softel, che non ha certo lesinato in fantasia e creatività per confezionare superbamente un gran bel passatempo computerizzato. Per giocare a Tilt ci vogliono nervi saldi, colpo d'occhio e velocità. Fortunatamente il game è gestito interamente tramite joystick!

Val. Globale: 8,7



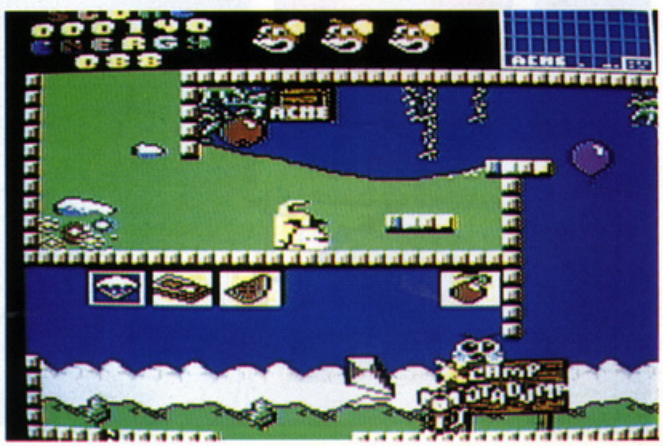


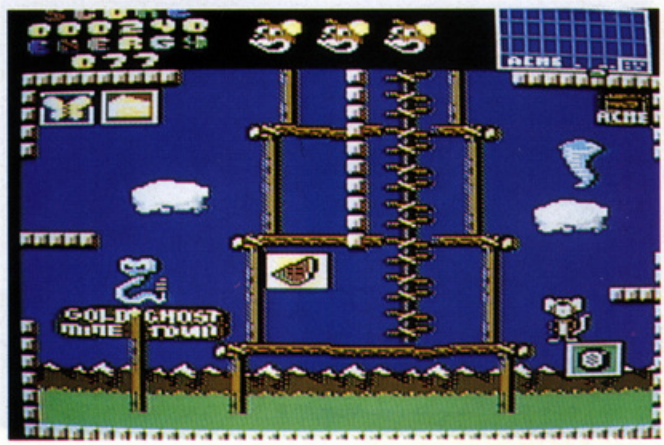
SUMMER CAMP

THALAMUS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO: LIT. 25.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

L'estate è arrivata! Sì, lo so è ancora un po' troppo presto per dirlo, ma basterà giocare a Summer Camp per entrare già nel vivo dei giorni più afosi, sbarazzini, allegri e spensierati, ingannando l'attesa di qualche mese con un gioco che sprizza felicità da tutti i pori. Ci troviamo dunque in una classica colonia estiva all'americana, ricca di svaghi e passatempi. Tutto ad un tratto si verifica un gravissimo problema: la bandiera a stelle e a strisce, simbolo indispensabile del summer camp, è andata smarrita! Mancano solo ventiquattr'ore alla cerimonia annuale di festeggiamenti al campo e qualcuno deve necessariamente trovare il "sacro" baluardo onde evitare una grossa figuraccia al sovrintendente. Maximus Mouse, il più simpatico topolino della colonia, viene perciò incaricato d ritrovare la bandiera. La sua missione verrà sviluppata su quattro vastissimi livelli platform in ognuno dei quali andranno raccolti i componenti di uno speciale veicolo in grado di trasportarci al settore successivo. Schermate bonus con assemblaggio del mezzo di trasporto e numerosi oggetti chiave da raccogliere condiscono in maniera tipicamente arcade un soggetto di gioco tanto originale quanto divertente. Ottima grafica, tantissima giocabilità, dinamicità e velocità di interazione. Un arcade di quelli tosti!!!

Val. Globale: 8,9





SARAKON

STARBYTE
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000 (D)
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Sarakon è un gioco di abilità e colpo d'occhio basato sulle antiche regole di un solitario derivato dal famoso Mah-Jongg. Ucci, ucci sento odor di Ishiducci e Shanghaiucci (ma attè chi tel'ha imparato l'itagliano?!?!?!). Bhè, la notevole rassomiglianza del soggetto con quello dei precedenti rompicapo targati Activision e Accolade è decisamente spiccata e si "taglia con un coltello"! C'è comunque da dire che un buon spaccacervelli computerizzato non si rifiuta mai (proprio come i cioccolatini!), specie se viene realizzato con ottima grafica e con un simpaticissimo ed immediato sistema di interazione. Si gioca perciò solo con il mouse un tipo di rompicapo basato sul rimuovere a due a due una serie di tesserine di vario tipo organizzate in una classica piramide su un tavolo d'ebano pixellato. Sarakon propone due livelli di gioco (facile e difficile) e la possibilità di esercitarsi con un training mode indispensabile per i principianti. Bonus e Jolly, che appaiono e vanno collezionati in modo casuale, caratterizzano l'unica vera nota originale del gioco. L'aspetto grafico, come ripeto è senza dubbio di pregevole fattura e ci offre uno spettacolo visivo di sicuro e piacevole impatto. Fatevi dunque stregare da quel santone pelato della copertina (che assomiglia a David Carradine) e comprate pure Sarakon: il divertimento e la sfida mentale saranno assicurati per molti giorni a venire! Le istruzioni sono in italiano.

Val. Globale: 7,7





SUPER MONACO GP

US GOLD
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Anche il mondo della Formula 1 continua a vantare, mese dopo mese, nuove interpretazioni videogame di cui la quasi totalità delle software house mondiali riesce a fregiarsi. E' la volta di Super Monaco GP, tradotto dall'omonimo arcade che, ahimè, ben pochi hanno avuto modo di provare in sala giochi. La versione Amiga non arriva chiaramente con tanto di console semovibile da bar, bensì con un colorato e rutilante package da cui esce un solo disco programma ed un succinto manuale di istruzioni. Il gioco è di per sè stesso dei più semplici; si tratta di competere in un mini-campionato orchestrato su cinque gare che comprendono un circuito francese, belga, spagnolo e, ovviamente, monegasco. In quest'ultima circostanza si dovranno disputare ben due gran premi, in condizioni metereologiche soleggiate o piovose. All'inizio di ogni gara ci si deve qualificare nei giri di prova e, a patto di aver conseguito ottimi tempi, si disputa di conseguenza la gara vera e propria. Il punto forte di Super Monaco GP non è l'originalità, ma l'eccellente impostazione grafica, con mille e mille particolari. Guidare il nostro bolide è cosa immediata e semplicissima al punto tale da accostare il programma al celeberrimo Lotus Esprit Gremlins. Non mancano gli specchietti retrovisori, le sequenze di incidente, nonchè la classifica dei record ed una manciata di "avvenenti" pagine grafiche di contorno. Un programma un po' ripetitivo, ma giocabile e divertente.

Val. Globale: 8,5



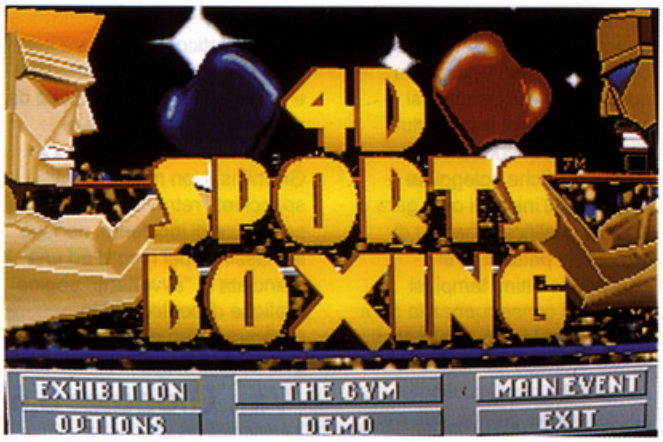


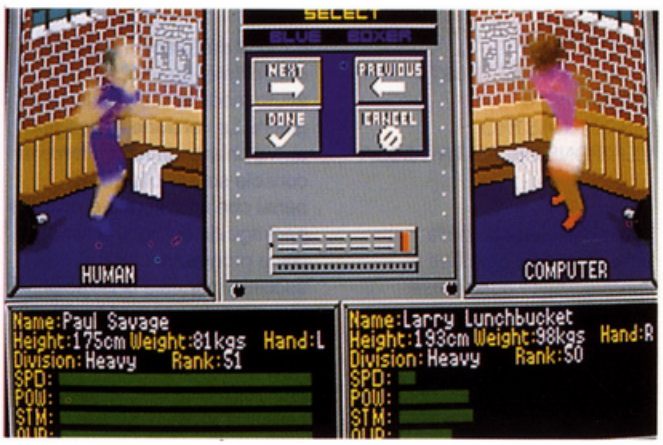
4D SPORTS BOXING

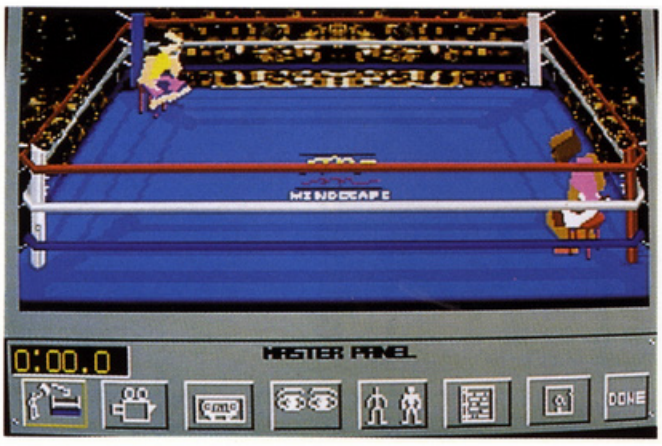
MINDSCAPE
IBM E COMPATIBILI - FORMATO DOPPIO
GRAFICA: CGA - EGA - MCGA - VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT 32 LAPC1
HARD DISK: SÌ
CONTROLLI: JOYSTICK - MOUSE - TASTIERA
PREZZO: LIT. 49.000

4D SPORTS BOXING è il primo gioco sportivo realizzato con una grafica vettoriale che usa dei poligoni generati matematicamente per creare sul video le varie forme degli sprite in movimento. 4D SPORTS BOXING è in grado di girare ad una velocità "dignitosa" solo su macchine con un clock superiore ai 10Mhz, basati su un processore 286 o 386. Se possedete un computer lento potete barare leggermente diminuendo il livello di prestazione dei pugili, diminuendo lo schermo di gioco e selezionando telecamere fisse e senza cameramen. Questi piccoli trucchi possono (in alcuni casi) bastare a rendere accettabile la velocità di esecuzione delle varie azioni. Potete poi agire sul suono e sul dettaglio dell'immagine. Ad ogni buon conto, se possedete un PC della vecchia generazione vi sconsigliamo di acquistare questo nuovo lavoro della MINDSCAPE. Una volta installato il programma sul disco fisso potete iniziare a giocare. Per prima cosa selezionate alcuni pugili ed osservateli nelle varie esibizioni. Solo dopo avere impostato le telecamere potete passate al gioco vero e proprio ed iniziare un incontro. Qui dovete impostare il vostro futuro e mettere le basi per la vostra fortuna. Forse potrete diventare ricchi e famosi, cercando magari di emulare le gesta del mitico Rocky. Per ottenere ciò dovrete dire addio alla bella vita ed iniziare un lungo periodo di allenamento e di astinenza: niente alcool, niente fumo e.... niente donne. Se siete tagliati per questo genere di vita 4D SPORTS BOXING fa per voi. Scopo del gioco è portare l'atleta da voi creato al top delle classifiche mondiali, per farlo diventare il numero uno: il pugile più pagato del mondo. Raggiungere questo obiettivo non sarà facile. Prima di entrare nel campionato dovrete passare parecchio tempo all'interno di una palestra, qui potrete "disegnarvi" i vostri pugili: ed iniziare a crearvi la vostra scuderia (potete possedere un massimo di 10 pugili). Ora, finalmente, potete iniziare la scalata e puntare al successo. Prima dare fuoco alle polveri dovrete studiare a fondo le caratteristiche degli avversari per scoprirne i punti deboli e poterli poi sconfiggere in maniera più agevole. Anche in 4D SPORTS BOXING la fantasia e l'agilità pagano, pugili statici e monotoni verranno sonoramente battuti dai vostri atleti se sapranno essere più aggressivi ed intelligenti. Dopo ogni incontro potrete rivedere le azioni più importanti selezionando l'opzione replay: è quindi molto importante che le telecamere siano disposte correttamente. Un perfetto utilizzo di questa opzione vi permetterà di vedere gli errori compiuti dai pugili del vostro team. Ogni pugile si deve ritirare dopo quaranta incontri, solo se è un vero campione (e continua a vincere) potrà rimanere in attività per dell'altro tempo. 4D SPORTS BOXING è qualcosa di veramente nuovo nel campo delle simulazioni sportive, soprattutto per il sistema grafico usato, degno di un simulatore di volo. Per utilizzare agevolmente il programma è indispensabile installarlo su hard disk, utilizzando l'apposito file di setup. Come già detto in precedenza il programma richiede un computer molto veloce con un minimo di 512K di memoria. Funziona con tutte le schede grafiche più evolute: CGA, EGA, VGA, Hercules, Tandy, MCGA. La musica è assicurata dalle varie schede del tipo Roland, Ad Lib o Sound Blaster. Se possedete un PC lento cercate di velocizzarlo rinunciando alla musica ed ai numerosi effetti sonori, anche se così facendo il programma perde molto del suo fascino. 4D SPORTS BOXING è la classica via di mezzo fra una simulazione ed un arcade, fatto questo abbastanza usuale per i programmi targati MINDSCAPE.

Val.Globale 8







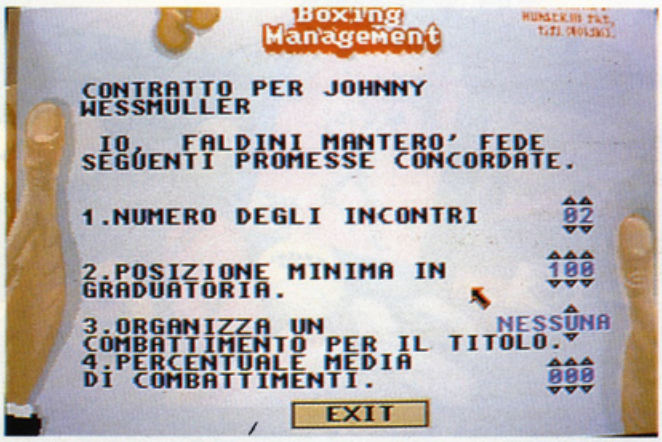


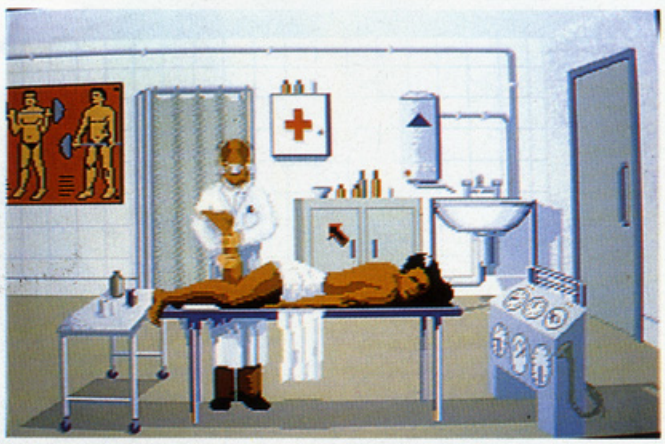
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

KRISALIS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Questo World Championship Boxing Manager lo abbiamo già visto e sognato su molte riviste straniere di videogiochi che da tempo lo avevano già ricevuto in redazione. Le stupende schermate del primo vero simulatore di pugilato a molti avevano fatto venire una terribile acquolina in bocca. inevitabilmente mutata, di lì a poco, in un bel groppo in gola e in un terribile senso di frustrazione per non poter acquistare il programma. Finalmente l'attenta Softel si è messa a distribuire in tutto il paese questo interessante videogame che ci permette di gestire una "scuderia" con un massimo di cinque pugilatori in grado di disputare sfide, incontri e tornei a qualsiasi livello. Ci troviamo confrontati ad altri 17 manager, controllati dal computer, e, chiaramente, ad una ricca serie di avversari che metteranno a dura prova l'escalation al titolo di campioni del mondo dei nostri atleti. All'inizio del gioco ogni contratto, relativo ai pugilatori, deve essere negoziato in base ad una garanzia di un numero minimo di incontri, nonchè una soddisfacente posizione in graduatoria mondiale. Questo naturalmente dipende dalla posizione e del potenziale dell'atleta. Inutile dire che tutti gli altri manager faranno di tutto per accaparrarsi i migliori pugilatori, amministrando al meglio il budget di partenza. Questa fase, così come tutte le altre del gioco, viene gestita esclusivamente via mouse con l'apporto di un sistema di controllo del gioco molto simile a quello del Merchant Colony Impressions. Vale a dire che dalla schermata del nostro ufficio potremo utilizzare le classiche icone come, il telefono, lo schedario, la corrispondenza, l'agenda, il calendario, ecc., per richiamare le sottoschermate relativa ad ogni singolo aspetto della simulazione. Due, ad esempio, sono le commissioni di pugilato che regoleranno lo svolgersi degli incontri e che potremo contattare durante il gioco, ed altrettanti sono i"ricognitori", vale a dire gli inviati speciali incaricati di fornirci tutte le indicazioni sui combattimenti e sugli sfidanti che più ci interessano, messi a disposizione del nostro ufficio. Particolare rilievo viene a caratterizzare la fase di allenamento e di controllo fisico degli atleti nella Sala di Fisioterapia e nella palestra computerizzata del gioco. Una volta sul ring gli sfidanti verranno consigliati dai vari assistenti e preparatori (sempre noi, ovviamente!) per cercare di dare il meglio di sè stessi nei round successivi. World Championship Soccer è veramente troppo complesso e realistico per essere spiegato nelle poche righe di una pagina. Vi basti sapere che la superba sceneggiatura grafica, spesso tridimensionale, riveste pochissima importanza in un gioco di complessa simulazione, senza recitare assolutamente la parte del classico "specchietto per le allodole" in grado di rapire l'attenzione ed il protafogli dei possibili acquirenti. World Championship Boxing è un game completo ed altamente soddisfacente sotto tutti i punti di vista; un prodotto forse secondo solo allo stupendo 4D Boxing Manager Mindscape, peraltro a tutt'oggi disponibile solo su elaboratori IBM PC o compatibili. Se cercate la simulazione di box definitiva, con istruzioni in italiano, non fatevi assolutamente sfuggire questo prodotto Krisalis.

Val. Globale: 8,9









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

PROFEZIA

GENIAS
AMIGA
PREZZO: LIT. 20.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Corre l'anno 999 d.C. e molti maghi e veggenti annunciano ormai imminente la fine del mondo. Guardando negli occhi del vecchio stregone e della gente che lo accompagna, ci chiediamo cosa mai può aver spinto quel manipolo di contadini nel nostro accampamento alle prime luci dell'alba. Ben presto, dopo poche schermate di presentazione, il mistero viene svelato dato che, in Profezia, l'ultimo adventure delle nuove generazioni targato Genias, vestiamo i panni di intrepidi mercenari, le genti della terra di fiaba in cui alberghiamo ci affidano una delicatissima missione ai limiti del possibile, dell'umano, del fantasmagorico, del superultraincredibilmente assurdofantasywargame-potevamostupirviconglieffetti speciali ecc, ecc. ecc. Si tratta, in poche parole, di sconfiggere la crescente egemonia di un duca cattivo che, venuto a patti nientepopodimeno che con Lucifero in persona, sta per diventare l'essere più potente e crudele della terra. Il tutto avverrà fra cinque giorni alla prossima luna piena, per cui non c'è proprio tempo da perdere. L'avventura che sta per iniziare viene gestita con il sistema delle scelte multiple che, secondo l'originale impostazione a "libro interattivo", permette decisioni più rapide lasciando più tempo per concentrarsi sulla trama. Non si tratta dunque di un classico gioco di esplorazione creato sulla falsa riga delle egemonie Sierra, Magnetic Scrolls o System 3, bensì di un episodio di intrattenimento computerizzato decisamente innovativo; è proprio come se avessimo tra le mani un libro in cui per ogni pagina si trovi la possibilità di scegliere più continuazioni differenti del racconto. Gli esperti giocatori di LibroGame sapranno senz'altro ravvisare in Profezia lo stesso analogo sistema di sviluppo e svolgimento della trama. Naturalmente, in relazione alla maggior flessibilità dello strumento elettronico su cui nasce Profezia, sono stati inseriti nel gioco alcuni quesiti che, impostati a random in ogni partita, ne rendono la soluzione più complessa. Considerando che non esiste l'opzione di salvataggio della posizione raggiunta, non conviene procedere per tentativi, ma in modo logico rispetto alle situazioni incontrate. La trata e gli ambienti del gioco, a differenza dei suddetti quesiti, non variano casualmente, ma solo in base alle risposte date nelle situazioni precedenti. L'interfaccia di gioco viene devoluta a tre finestre onnipresenti sullo schermo, quella grafica, quella di narrazione e quella delle scelte multiple. Il compito di ciascuna di queste appare palese e ordina a livello mentale e visivo il già accattivante sistema di interazione. L'aspetto grafico del programma impiega èggregiamente una ricca serie di cartoline illustrate ed immagini digitalizzate di rara fattura e di sicuro impatto su qualsiasi tipo di giocatore. Le fasi di caricamento da dischetto sono state notevolmente velocizzate e sintetizzate rispetto alla precedente avventura Genias (Mystere, la ricordate vero?), in modo da rendere il gioco il più piacevole possibile. Profezia è anche l'unica "adventure" (lo mettiamo tra virgolette proprio per la sua spiccata affinità con un LibroGame) sconsigliata ai minori di 14 anni (e da qui tutti i ragazzini al di sotto di questa età si "fionderanno" a comprarla!!!) in virtù della sua notevole complessità e della notevole crudezza di alcune situazioni di gioco. Detto questo non crediate di trovarvi di fronte ad un prodotto gratuitamente volgare o scontatamente provocante, bensì ad un gioco molto complesso, nonchè realisticamente e "storicamente" fedele alla realtà dei fatti. Tanto comunque c'è gente che legge Splatter e Dylan Dog alle elementari, quindi...!! Particolare nota di merito allora alla Genias che, unica fra tutte, è riuscita ad offrire un prodotto senza dubbio originale, senza penalizzare giocabilità ed interesse.

Val. Globale: 8,8

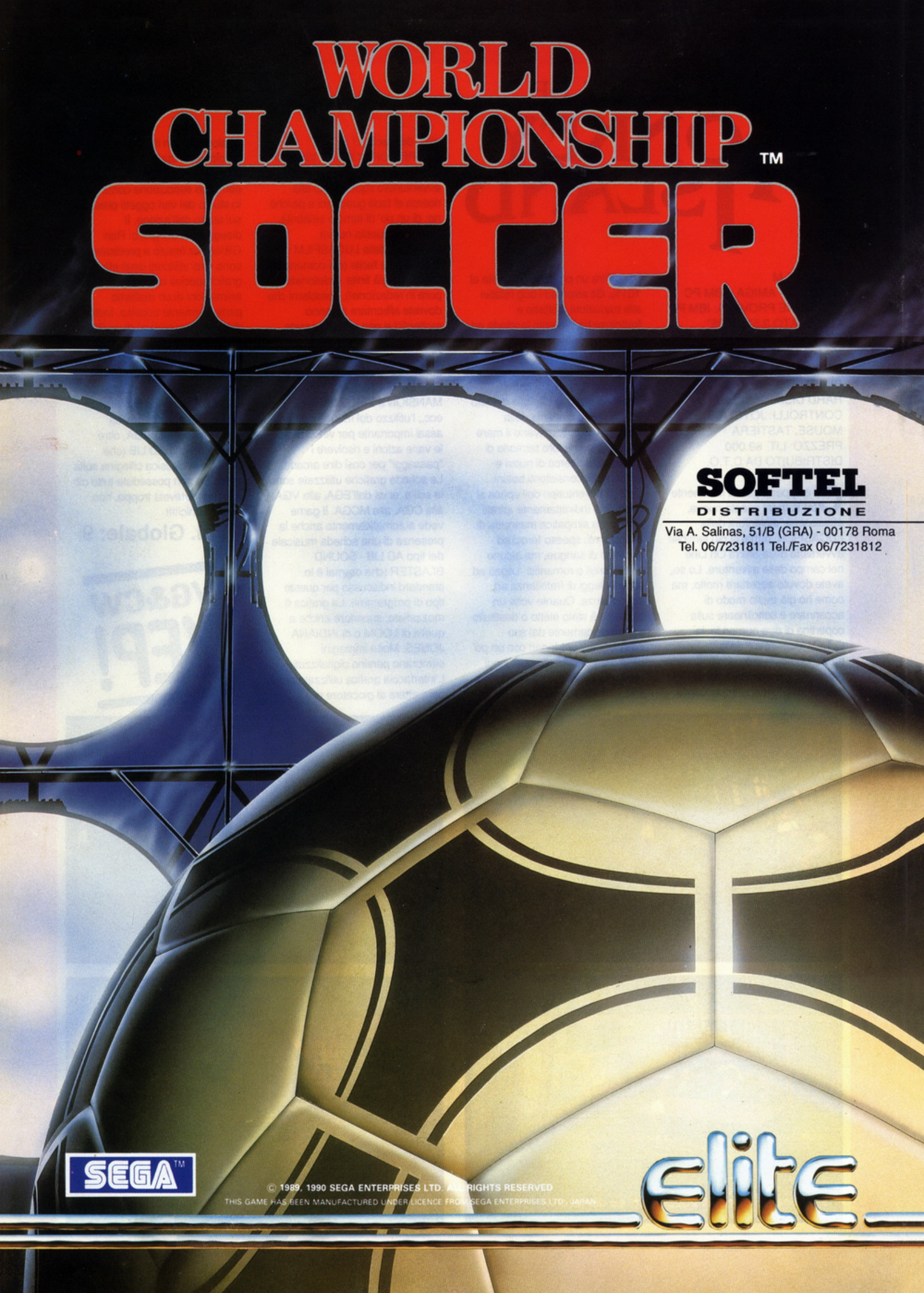








WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER



SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

SEGA™

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN

elite

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC - FORMATO 3.5" o 5.25"
GRAFICA: CGA, MCGA, EGA, VGA (16 o 256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: JOYSTICK, MOUSE, TASTIERA
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Ci è appena giunta finalmente tra le mani questa nuova, attesissima avventura della LUCASFILM, ormai la più temibile avversaria della Sierra On Line nel campo delle avventure. Lo so, avete dovuto aspettare molto, ma come ho già avuto modo di accennare e sottolineare sulla copertina di due numeri fa, la C.T.O., incaricatasi della traduzione completa di programma e manuale, ha voluto fare le cose in modo impeccabile, per offrire un prodotto garantito al 101%. Gli errori ed i bug relativi alle traduzioni malfatte e frettolose ha preferito lasciarle ad esclusivo appannaggio di altri. Siamo più o meno nel 1600, una epoca d'oro (soprattutto per i predoni di tutti i mari) che avevano eletto la capitale del loro fragile regno nell'isola della Tortuga e consideravano il mare caraibico come loro territorio di caccia, alla ricerca di nuovi e sempre più consistenti bottini. Tutti gli avventurieri dell'epoca si sentivano indirettamente attratti da questa simpatica masnada di delinquenti, spesso feroci ed assettati di sangue, ma alcune volte gentili e romantici. Legati ad antiche leggi di fratellanza ed uguaglianza. Quante volte un capitano è stato eletto o destituito democraticamente dal suo equipaggio??? Magari con un po' di spargimento di sangue: leggi duello finale fra il pretendente ed il vecchio capitano oramai sul viale del declino? In THE SECRET OF MONKEY ISLAND vi ritrovate nelle vesti di un avventuriero squattrinato alla ricerca di facili guadagni e perchè no: di un po' di fama e celebrità. Risolvere questa nuova avventura della LUCASFILM non è per niente facile (noi comunque l'abbiamo già finita - telefonateci pure in redazione!), i problemi che dovrete affrontare saranno molteplici e non sempre sarete all'altezza della situazione. L'interfaccia grafica utilizzata è quella di INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, MANIAC MANSION e ZAK MCKRAKEN, ecc., l'utilizzo del mouse risulterà assai importante per velocizzare le varie azioni e risolvere i "passaggi" per così dire arcade. Le schede grafiche utilizzate sono le solite, si va dall'EGA, alla VGA, alla CGA, alla MCGA. Il game vede automaticamente anche la presenza di una scheda musicale del tipo AD LIB - SOUND BLASTER (che oramai è lo standard indiscusso per questo tipo di programmi). La grafica è mozzafiato, superiore anche a quella di LOOM o di INDIANA JONES. Molte immagini sembrano persino digitalizzate. L'interfaccia grafica utilizzata per permettere al giocatore di "dialogare" con il programma non é solo essenziale, ma anche efficace, ogni azione risulta di semplice esecuzione come pure lo studio dei vari oggetti presenti sul teatro dell'azione. Il disegnatore del gioco: Ron Gilbert, ha tenuto a precisare che sono stati utilizzati degli effetti grafici speciali oltre alle animazioni di un realismo particolarmente eccelso. Inutile dire che i possessori di un PC potranno godere appieno delle qualità di THE SECRET OF MONKEY ISLAND solo se posseggono un computer abbastanza veloce (almeno un 286) ed un scheda grafica adeguata del tipo VGA, oltre magari ad una AD LIB (che sarebbe la classica ciliegina sulla torta). Se non possedete tutto ciò non prendetevela troppo, non siete gli unici!!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









LUCASFILM GAMES

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

GIOCO IN ITALIANO

DISPONIBILE PER:

AMIGA · PC

ATARI ST









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

EYE OF THE BEHOLDER

SSI
IBM E COMPATIBILI - 3.5" o 5.25"
GRAFICA: CGA, MCGA, EGA, VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
PREZZO: L. 69.000

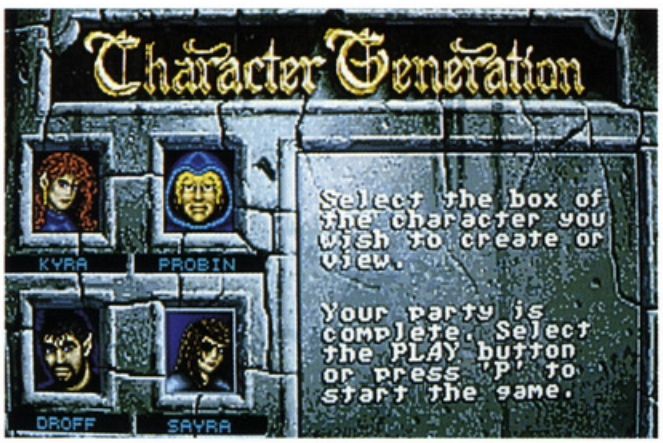
Con EYE OF THE BEHOLDER la SSI da vita ad una nuova serie di role-playing game, questo è infatti il primo volume di una stupenda saga che sicuramente lascerà il segno in tutti gli appassionati del genere ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS. In collaborazione con il mitico gruppo TSR, ormai assorto al rango di multinazionale, i programmatori della SSI hanno sfornato questo nuovo lavoro che è a dir poco eccezionale!!! La storia è uguale a quella degli altri giochi di ruolo: con un gruppo di personaggi, che dovete creare all'inizio del game, iniziate ad esplorare un complicatissimo labirinto sotterraneo. Incontrerete individui di tutti i generi: mostri alati, elfi, folletti, gnomi,..... e chi più ne ha più ne metta. Vi dovrete confrontare con decine e decine di esseri differenti fra di loro, alcuni vi saranno amici, altri nemici implacabili e feroci. Per sopravvivere dovrete affinare le qualità dei vostri uomini ed aumentarne la potenza e l'abilità. Ogni personaggio potrà evolvere e sviluppare le proprie caratteristiche:

- i maghi avranno a disposizione 11 livelli
- i sacerdoti, i paladini, i ranger 10 livelli
- i ladri 12 livelli

che ci volete fare.... è proprio vero che ogni mondo è paese!!!!! Questi ed altri particolari rendono immense le possibilità offerte dal game, non correrete mai il rischio di giocare due volte lo stesso scenario. Sempre se avrete voglia di iniziare una seconda volta! Tenete presente che un dungeons di questo livello non era mai capitato fra le mani di un possessore di un PC, oseremmo dire che EYE OF THE BEHOLDER è migliore del mitico CHAOS STRIKE BACK . Sicuramente la grafica (se avete una VGA) è stupenda, superiore a quella dell'Amiga e dell'Atari, solo lo scroll lascia leggermente a desiderare. Ogni videata è disegnata con dovizia di particolari e con cura. La giocabilità è elevata, basta possedere un mouse per dimenticarsi della tastiera. Per poter vivere quest'avventura dovete possedere un computer abbastanza veloce: almeno un 286 con hard disk, senza il quale è quasi impensabile utilizzare un programma di oltre due mega. L'uso di un sistema a 2 floppy è assai macchinoso e, oltre a rallentare lo svolgersi delle varie azioni, non mancherà di rendere nervosi i vari utenti, che "incasinati" in un sotterraneo, magari sottoposti all'attacco di un gruppo di nemici, non sapranno letteralmente che pesci pigliare quando il computer rivolgerà loro la fatidica richiesta: "INSERIRE DISCO N. X". Il programma è in grado di girare con tutte le schede grafiche in commercio, ma onestamente vi sconsiglia l'acquisto di EYE OF THE BEHOLDER se possedete una CGA. L'ottimo si ottiene con una VGA a 256 colori. Il possesso di una scheda musicale del tipo Ad Lib o Sound Blaster è la classica ciliegina, su un piatto già particolarmente ricco. Se invece possedete la Roland od altre schede della famiglia: mi dispiace per voi, ma questa volta rimarrete a bocca asciutta!!!! Con questo ci sembra di avere detto quasi tutto su questo nuovo ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS della SSI, mancano solo i complimenti al dungeons master che ha fatto un lavoro eccellente. Non vorremmo sembrare monotoni ma EYE OF THE BEHOLDER è meritevole di nota, penso che ne sentiremo parlare per un bel po' di tempo sia per il numero di pezzi venduti (che stabilirà sicuramente qualche nuovo record) sia per le richieste di voi lettori dispersi nei meandri di qualche labirinto.

Val.Globale:9

VG&CW YEP!







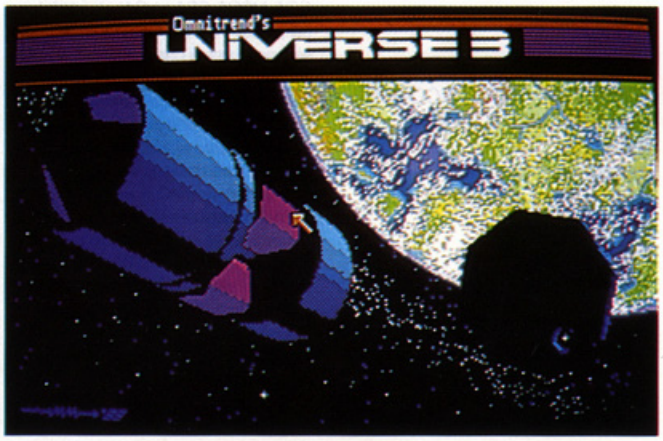


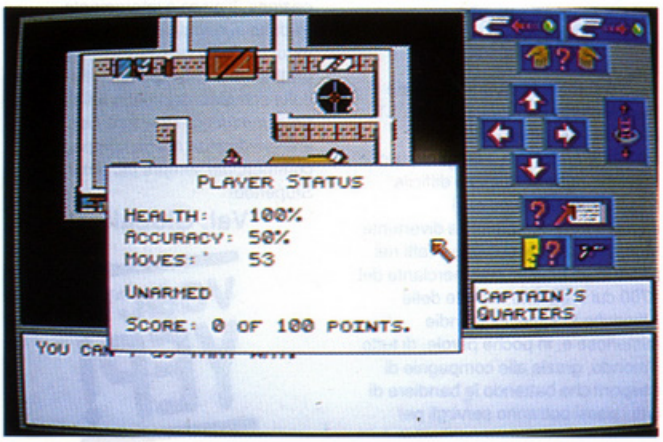
UNIVERSE 3

IMPRESSIONS
AMIGA - ATARI ST - IBM COMP
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: L.
DISTRIBUITO DA C.T.O.

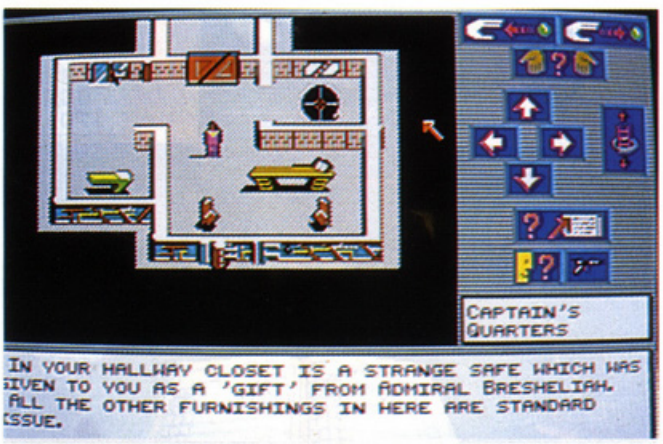
Siamo nel 2029, il 10 marzo ha avuto luogo la prima dimostrazione della possibilità di viaggiare nell'iperspazio, utilizzando un nuovo sistema di propulsione. Dopo solo 11 anni, per la prima volta nella storia umana, una nave spaziale compie con successo un balzo nell'iperspazio. La SS Gerhardus Mercator esegue un salto di oltre 2 anni luce attraverso lo spazio. Appena 8 anni dopo questo storico avvenimento l'uomo aveva già colonizzato tutto lo spazio attorno alla Terra ed altri 8 pianeti, portando la popolazione umana alla ragguardevole cifra di 18 bilioni di individui. La possibilità di utilizzare questo nuovo sistema di spostamento permette ora alle navi della Federazione di esplorare lontani mondi, alla ricerca di nuove forme di vita e di nuovi universi. Nel 2105, una spedizione stellare, mentre attraversava il sistema stellare Tau Ceti, si imbatte in una strana costruzione aliena. Negli anni che seguirono i maggiori scienziati terrestri lavorarono per decifrare i messaggi contenuti nell'obelisco. Fu così che si scoprì un nuovo sistema di navigazione molto più efficiente di quello utilizzato. Ora è possibile viaggiare 10 volte più veloci della luce!!! Questa nuova scoperta permette alle navi della Federazione di spingersi attraverso lo spazio profondo alla ricerca di nuovi mondi. Questo è il background del gioco, qui vi inserite voi, nelle vesti di agente speciale, alla ricerca dei nemici della Federazione Terrestre. Tutti personaggi poco raccomandabili che cercano di prendere il controllo degli avamposti più lontani, popolati dai coloni, protetti da imponenti ed agguerrite truppe. Universe 3, come avrete già avuto modo di comprendere, è il classico role-playing game ambientato nel futuro. Questa volta non vi troverete di fronte mostri alati, fattucchiere e maghi, ma dei pericolosi pirati che cercheranno di arricchirsi a spese dei coloni, rapinando le navi mercantili della Federazione. Il vostro compito è dei più ardui: dovrete misurarsi con nemici abili ed agguerriti, muniti delle armi più moderne, individui che hanno come unico scopo quello di farvi letteralmente a pezzi. Esplorerete più di 70 differenti ambienti, dove (se siete fortunati) trovrete una miriade di oggetti da studiare e da utilizzare. Per poter sopravvivere dovrete fare dei sapienti baratti con gli alieni, nel tentativo di procurarvi qualche nuova arma e della tecnologia sempre più innovativa. Durante gli spostamenti incontrerete numerosi personaggi, il manuale parla addirittura di dozzine di caratteri differenti!!!! Dovrete risolvere delle situazione assai complesse, dei puzzle in alcuni casi apparentemente senza uscita. La versione di Universe 3 da noi provata è quella per Amiga, le differenze con le release per Atari e per PC dovrebbero essere minime. Se possedete un IBM o un compatibile sappiate che il game gira con le schede più diffuse del tipo EGA o VGA e sfrutta al meglio le schede musicali del tipo Ad Lib o compatibili. La giocabilità è elevata: in pratica si fa tutto con il solo utilizzo del mouse. Il game è gestito tramite menu a tendina, con i quali si possono impartire tutti gli ordini. Universe 3 è role playing game dalle infinite possibilità, se non avete giocato le prime puntate di questa avvincente saga non preoccupatevi, quest'ultima storia è completamente sganciata dalle precedenti. Sicuramente un programma da proporre agli utenti non troppo smaliziati, adatto a chi non ha ancora dimestichezza con questo tipo di game; è questa la filosofia Impressions, che con i questi programmi, va a proporsi a tutti gli utenti alle prime armi che non sono ancora in grado di cimentarsi con simulazioni troppo complicate.

Val.Globale 8









FORMULA 1 3D

SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Attesissimo da tutti gli amanti dei giochi di guida, Formula 1 3D approda finalmente al mondo dei sedici Bit Commodore. A causa di un notevolissimo potenziamento dell'impostazione grafica, rispetto alla versione per CBM64, Formula 1 3D su Amiga perde quel sottotitolo "Ferrari Formula 1 Manager II", relativamente all'aspetto organizzativo e manageriale del gioco. In sostanza ci troviamo tra le mani l'edizione degli anni '90 del Pole Position Atari, vale a dire una superba rivistazione del più classico, semplice ed avvincente gioco di guida per home computer. All'inizio del gioco possiamo selezionare tre livelli di difficoltà ed altrettante serie di dettagli grafici in grado di rendere più o meno veloce o definito lo scenario di gioco. Via poi con il giro di qualificazione e, successivamente, con un'unico gran premio sul tracciato di Monza. Cinque giri e poi il punteggio record (speriamo), sul tabellone. Finito! Si gioca e si rigioca con tanto entusiasmo, sentendo comunque la mancanza di altri percorsi.

Val. Globale: 8

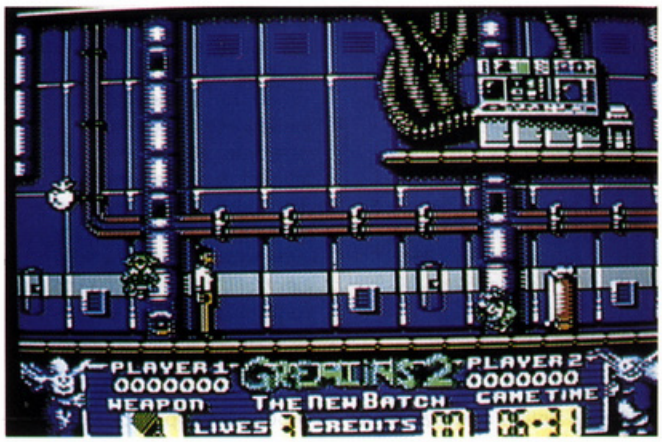
GREMLINS 2

ELITE
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000 (d)
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Gremlins 2 non è un gran gioco, e questo lo si sapeva già sulla scorta dell'ormai inscindibile binomio licenza cinematografica - giocaccio mediocre e poco interessante. In questa occasione ci troviamo dunque a parlare di un programma terribilmente sempliciotto, dotato sì di grafica simpatica, ma anche di un livello di difficoltà terribilmente ostico. Tuttavia, una volta trasferito sugli 8 Bit, Gremlins 2 acquista un'originalità ed una giocabilità tutta sua che lo sposa direttamente al grande successo, proprio di questi giorni, di best seller come Summer Camp e Creatures. Scopo del gioco è quello di percorrere i numerosi livelli del gioco, prevalentemente platform, distruggendo quanti più Mogwais (i Gremlins tramutati in mostri sanguinari) sarà possibile. Il game si sviluppa sulla classica base di un arcade multischermo e, nonostante la spiccata difficoltà, riesce a far la sua bella figura su un 8 bit. Se su Amiga ed ST avrebbe potuto essere realizzato meglio, sul CBM64 Gremlins 2 si rivela uno spaccajoystick imperdibile per tutti i simpatizzanti di Gizmo & Co.

Val. Globale: 8





MERCHANT COLONY

IMPRESSIONS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Se vi siete persi la recensione di Merchant Colony per Atari ST, apparsa sul numero scorso, vi conviene andarvela a leggere perchè in poche righe sarà molto difficile ridescrivere un game così interessante, complesso e divertente. Merchant Colony ci mette infatti nei panni di un novello commerciante del 1700 cui si aprono le porte delle Americhe lontane, delle Indie misteriose e, in poche parole, di tutto il mondo, grazie alle compagnie di trasporti che battendo le bandiere di tutti i paesi potranno servirgli per acquistare, barattare e rivendere merci più o meno preziose in ogni nazione. Il gioco è interamente tradotto in italiano e viene gestito via mouse in ogni sua molteplice fase, prettamente strategica. Il tutto parte dalla scrivania del nostro ufficio, ove troviamo tutti gli strumenti per amministrare la nostra compagnia commerciale sempre più potente. Stupendo!

Val. Globale: 9

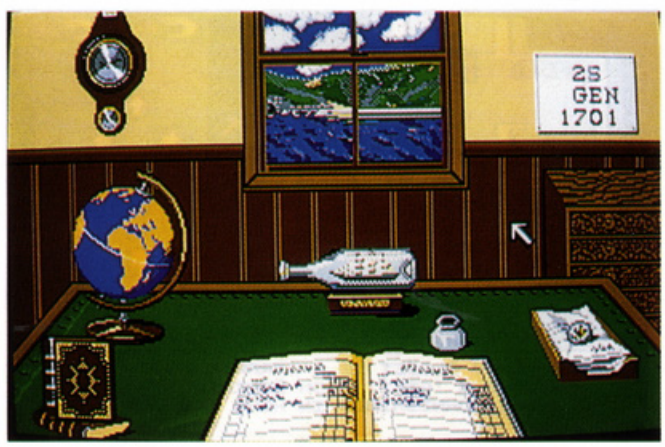
VG&CW YEP!

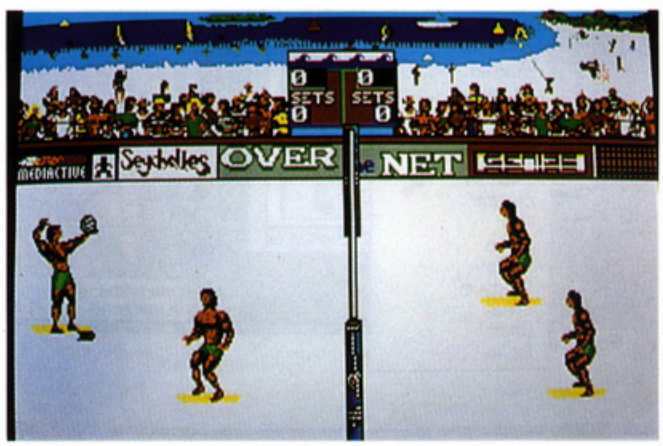
OVER THE NET

GENIAS
NUOVA VERSIONE: IBM PC E COMPATIBILI - FORMATO DOPPIO
GRAFICA: HERCULES, CGA, MCGA, EGA, VGA (16 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: NO
CONTROLLI: JOYSTICK, TASTIERA
PREZZO: LIT. 29.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Nel realizzare Over The Net per MS-DOS la Genias ha voluto creare un programma funzionante con la maggior parte dei computer di tale environment attualmente in commercio. A tale scopo è stata implementata la possibilità di sfruttare tutte le schede grafiche esistenti (Hercules, CGA, MCGA, EGA e VGA) e le interfacce per joystick. Prima fra tutte in Italia, la software house di Castenaso ha ben pensato di inserire nel programma un comodo driver per music card Ad-Lib o Sound Blaster, per la gioia di tuti coloro che hanno ormai compiuto il "grande passo" di distaccamento dall'assurda e fastidiosa cicalina interna dei PC. Nasce perciò un gioco di pallavolo terribilmente divertente ed appassionante, dotato di un ottima interazione e di un livelli di interesse sempre crescente. Istruzioni chiaramente in italiano, doppio formato dei dischetti nelle scatola, tanto divertimento assicurato in un game capace di reggere il confronto con Kings Of The Beach (EA).

Val. Globale: 8,7





I PLAY 3D SOCCER

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

La saga degli I Play Soccer non si ferma all'universo dei 16 bit ma, inaspettatamente, arriva a gratificare anche il già fin troppo bistrattato e, spesso dimenticato, Commodore 64. Si può dire comunque che la completa totalità del soggetto e del sistema di gioco vengono fedelmente rispettate e trasferite, nonchè stipate nei "poveri", ma sempre gagliardi 8 bit di questa macchina. Si gioca esclusivamente con il joystick che ci permette di gestire la minima porzione manageriale del prodotto e tuffarci poi nella sfida calcistica rigorosamente tridimensionale. Le animazioni, così come la grandezza e la dinamicità degli sprite riescono a stupire persino il più esperto e conoscitore di videogiochi, regalando, schermata dopo schermata, uno stupendo spettacolo visivo. Simpatico il sonoro, ottima la giocabilità!.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

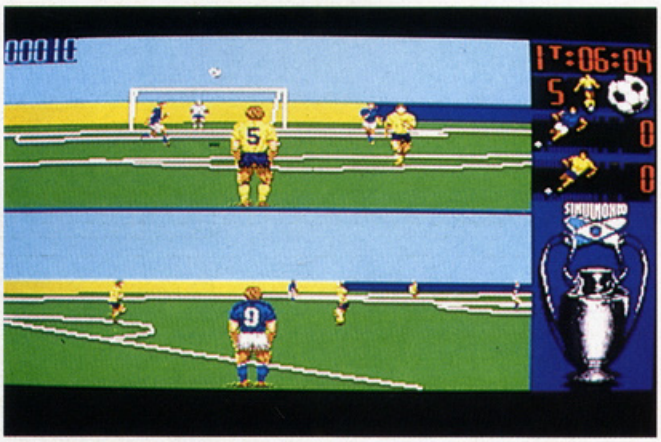


I PLAY 3D SOCCER

SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Anche per l'essettì arriva il più originale soccer computerizzato che la storia del videogioco ricordi. In ambiente Atari si può dire si sia semplicemente "travasato" l'intero contenuto del floppy per Amiga convertendo stupendamente il programma senza alcuna perdita o limitazione relativa a grafica, animazioni, opzioni, ecc. Nell'I Play 3D Soccer si gioca in prima persona, vestendo il ruolo di uno dei dieci giocatori (portiere escluso) di una vera squadra. Si possono modificare moltissimi parametri di gioco come, il livello di dettagli grafici, il grado di difficoltà, la velocità di animazione, la presenza o meno di un'introduzione grafica ad ogni partita, ecc., ecc. I Play 3D Soccer è un gioco senza dubbio completo, divertente e molto originale. Se siete abituati a Kick Off dovrete necessariamente fare molta pratica ed allenamento perchè il sistema di interazione è completamente diverso. Provatelo!

Val. Globale: 8,7



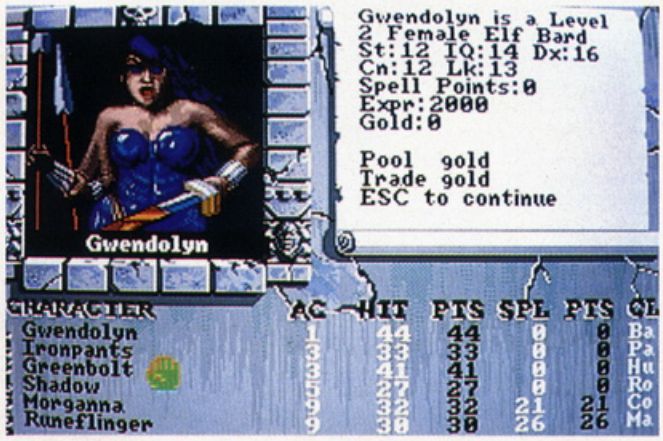
THE BARD'S TALE III - THIEF OF FATE

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Bhè, la conversione di The Bard's Tale III per Amiga penso che in pochi potranno permettersi il lusso di perderla. E sì perchè un terzo episodio di una delle saghe RPG più amate dagli appassionati di tutto il mondo, che ci offre 80 sistemi di dungeons, oltre 13 specie di personaggi, 100 incantesimi e 500 nuovi mostri è veramente destinato a divenire una pietra miliare nella storia dell'intrattenimento computerizzato. I Chronomancer ed i Geomancer hanno nuovi poteri, il gioco è compatibile con tutti i personaggi dei primi due episodi, è stata implementata un nuovo sistema di automappaggio dei progressi svolti, mentre le animazioni dei personaggi sono state ulteriormente sviluppate e colorate. Insomma, la parole servono poco quando ci si trova di fronte ad uno YEP! a tutti gli effetti in grado di entusiasmare le folle. Imperdibile!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



THE BASKET MANAGER

SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 24.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Ebbene sì, cari sessantaquattristi, VG&CW e la Simulmondo non si sono dimenticati di voi. Vi presentiamo infatti la conversione per il vostro irrinunciabile e beneamato otto Bit di uno dei più venduti game della software house di Bologna. Tha Basket Manager vi permette di tuffarvi nelle più complesse ed avvicenti simulazioni del massimo campionato di basket all'americana, godendovi una stupenda fase arcade terribilmente giocabile, frenetica, dinamica e realistica. Cinque giocatori contro cinque si affrontano in un torneo realizzato con vasto sfoggio di pagine grafiche ed animazioni di ottima fattura. La porzione manageriale include la compravendita dei giocatori, il loro allenamento, l'intervento di medici, trainer e coach, la possibilità di effettuare time-out, sostituzioni e studi approfonditi degli schemi di gioco, nonchè una complicata amministrazione del budget iniziale. Un gioco che soddisfa e diverte ogni tipo di appassionato, in una simulazione che sposa magistralmente l'action-game.

Val. Globale: 8,8



QUEST FOR GLORY II

QUEST FOR GLORY 2 - TRIALS BY FIRE (HERO QUEST II) **PRIMA PARTE**

VOLETE DIVENTARE GUERRIERI?
Per creare un Fighter aggiungete punti alla vostra Strenght, Vitality e ai Fighting Skills. Esercitatevi spesso, per mantenervi in perfetta forma di combattenti, contro Uhura alla Guild Hall. Parlate con Uhura e Rakeesh al riguardo dei mostri. Parlate della sopravvivenza nel deserto con la guardia stazionata al cancello della città. Una volta equipaggiati e preparati ad un'esplorazione nel deserto, cercate mostri ed uccideteli per incrementare le vostre doti di guerrieri. Acquistate la spada più costosa, senza lesinare! Esercitatevi a braccio di ferro (Arm Wrestling) con Issur per incrementare i vostri punti di Strenght.

VOLETE DIVENTARE MAGHI?
Per creare un Magic User aggiungete punti alla vostra Intelligenze, ai Magic Skills e all'Agility. Visitate il Magic Shop per ottenere nuovi incantesimi ed informazioni relative alla magia. Parlate alla Enchantress per venire alla conoscenza delle magie di questo mondo di fiaba. Diventate maghi trovando il Wizard's Institute Of Technocery e superandone gli esami d'ammissione. Fate pratica con gli incantesimi nel deserto, facendo attenzione ai mostri erranti.

VOLETE DIVENTARE LADRI?
Per creare un Thief aggiungete punti alla vostra Agility, Vitality e Luck, nonchè alle abilità (Skills) Stealth e Lock Picking. Assicuratevi di acquistare e possedere la più avanzata "tecnologia" in fatto di scassinamenti e ruberie! Contattate la locale rappresentanza dei ladri (Thief Representative) facendo il segno convenuto (Sign), in modo da venire a conoscenza dei luoghi ottimali per mettere in pratica le vostre doti. Fate pratica dovunque vi sarà possibile. Non resistete mai ad una buona tentazione o possibilità!

VOLETE DIVENTARE UN PO' DI TUTTO?
Se volete potete creare un personaggio promiscuo, che possegga in pratica tutte le caratteristiche dei tre stereotipi base. In questo caso tutte le sue doti saranno notevolmente inferiori, relativamente al punteggio, ma, oltre ad essere sviluppate durante il gioco, potranno servirgli per affrontare qualsiasi situazione. E' ad ogni modo consigliabile giocare almeno una volta l'avventura con uno dei tre personaggi base, al fine di fare molta esperienza e scoprire a fondo le varie chance offerte dal gioco.

VOLETE DIVENTARE UN PALADINO?
Per diventare Paladini non si possono selezionare gli attributo relativi all'inizio del gioco; ogni personaggio può diventare un Paladino compiendo, durante l'avventura, azioni e missioni onorabili. Se un ladro decide di diventare Paladino perderà tutte le precedenti caratteristiche. Chiedete informazioni sui paladini a Omar e a Rakeesh; non attaccate mai un uomo disarmato e cercate di raffinare ed ingentilire il vostro modo di dialogare ed agire.

CONSIGLI
1) Salvate il gioco frequentemente (errori di DOS permettendo!)
2) Leggete a fondo la manualistica del gioco, ci sono dentro tante di quelle informazioni...!
3) Non raccogliete tutti gli oggetti a caso: prendete solo ciò che realmente può servirvi.
4) Per risolvere o superare ciascun puzzle od ostacolo, affrontate il problema tenendo conto delle vostre migliori capacità e delle caratteristiche peculiari del vostro personaggio. Ogni avventuriero, Fighter, Magic User, Thief, ecc., può risolvere lo stesso puzzle secondo differenti modalità.
5) Controllate spesso la vostra scheda-personaggio. Le caratteristiche ulteriormente sviluppate verranno evidenziate in rosso. Assicuratevi che la vostra Stamina e la vostra Health non raggiungano mai livelli troppo bassi.
6) Parlate con tutti di tutto; in questo modo potrete ottenere una marea di preziosissime informazioni. Ascoltate qualsiasi personaggio vi parli.
7) La carovana per Raseir parte il diciassettesimo giorno del mese del Serpente: cercate dunque di fare tutto ciò che dovete a Shapeir prima di questa data.
8) Gli Elementi (Elementals) distruggeranno la città se non li affronterete subito dopo la loro apparizione.

COME COMBATTERE UN MOSTRO
1) Leggete le tecniche di combattimento dal manuale del gioco (pag.9).
2) Salvate sempre la partita prima di entrare in combattimento.
3) Se siete feriti prendete una Healing Pill prima di entrare in combattimento.
4) Un basso livello di Stamina penalizzerà la vostra velocità d'attacco ed incrementerà la perdita di punti Health. Prendete una Vigor Pill allora prima di entrare in combattimento.
5) Alcuni mostri possono essere affrontati e sconfitti solo con una buonissima dose di punti per le varie abilità. Se il vostro personaggio viene ferito gravemente lasciate al più presto il combattimento. ATTENZIONE: non sempre è possibile fare ciò!!!
6) Un Magic User dovrebbe utilizzare il Calm Spell per evitare combattimenti particolarmente impegnativi fino a quando non si sarà impossessato degli incantesimi Dazzle, Flame Dart, Force Bolt e Zap.
7) Un Thief dovrà lanciare tutti i suoi coltelli (meno uno, altrimenti rimarrà indifeso) ad un mostro prima di iniziare il combattimento.
8) Se possedete troppi oggetti ciò potrebbe compromettere le sorti dei combattimenti. Portate con voi solo l'indispensabile.
9) Parlate ad Uhura e a Rakeesh dei mostri per ottenere informazioni ulteriori sui combattimenti.

PRIMO GIORNO
Vi trovate al Katta's Tail Inn. Impostate il livello di difficoltà arcade a piacere, digitate STAND ed uscite dalla stanza verso il fondo dello schermo. Uscite dalla Gate Plaza in alto nello schermo; camminate per la stradina fino ad arrivare ad un incrocio. Girate a sinistra, continuate a camminare fino alla prossima intersezione con Tarik Of Kattas. Girate a destra e procedete fino all'intersezione con il Naufara Darb. Girate a destra e procedete fino all'intersezione con Dinar Tarik. Girate a destra, procedete fino all'intersezione con Centime Tarik, girate a sinistra. Procedete fino ad arrivare al Money Changer's. Digitate Exchange Money per cambiare tutti i vostri Spielburg d'oro. Se siete un Thief fate il segnale convenuto: MAKE THIEF SIGN. Tornate al Gate Plaza ripercorrendo a ritroso il cammino fatto fin qui ed avvicinatevi allo stand di Alichica. Digitate BUY MAP, BUY COMPASS e salvate il gioco. Digitate USE MAP, mettete la freccina del cursore sul lato destro della Fighter's Plaza e premete ENTER (o cliccate con il mouse). Avvicinatevi allo stand del venditore di tessuti (Cloth Merchant). Digitate BUY CLOTH BAG. Avvicinatevi allo stand del venditore di pelli (Leather Merchant) e digitate BARGAIN FOR WATERSKIN. Uscite dallo schermo in basso. Entrate nella Guild Hall, avvicinatevi al libro e digitate SIGN NAME. Digitate ASK ABOUT MONSTERS. Avvicinatevi al tabellone delle missioni (Quest Board) e digitate READ QUEST BOARD. Leggete le varie missioni. Procedete attraverso la porta a destra e fate pratica di combattimento con Uhura. Uscite dal fondo dello schermo e digitate ASK ABOUT PALADINS verso il Liontaur (l'uomo leone). Digitate USE MAP e selezionate il Katta's Tail Inn; Digitate SIT, ORDER FOOD; quando arriverà Shema digitate EAT e STAND. Seguite Shema verso sinistra per entrare nella Sleep Room. Selezionate UNTIL DAWN.

SECONDO GIORNO
Vi trovate sempre al Katta's Tail Inn; digitate SIT, EAT, STAND, quindi uscite verso sud e salvate il gioco.
Digitate USE MAP e selezionate la Guild Hall; fate un po' di pratica di combattimento con Uhura (I Fighter dovrebbero fare ciò tutte le mattine). Uscite dal basso dello schermo.
Se siete un Thief digitate TAKE CHALLENGE, GIVE DINAR, CLIMB. Fate il tutto parecchie volte allo scopo di allenamento. Digitate USE MAP , selezionate la porzione inferiore della Fountain Plaza; attraversate la porta a sinistra ed entrate nell'Apothecary. Digitate BARGAIN FOR HEALING PILLS, ripetete la domanda, digitate BARGAIN FOR POISON CURE PILLS, BARGAIN FOR VIGOR PILLS ed uscite. Se siete un Thief digitate anche BARGAIN FOR

OIL.
Nella South Fountain Plaza avvicinatevi alla fontana e digitate GET WATER. Uscite dal basso dello schermo. Nella North Fountain Plaza avvicinatevi al mercante di ottone (Brass Merchant) e digitate BARGAIN FOR LAMP. Entrate nel Magic Shop. Se siete un Magic User digitate ASK ABOUT SPELLS. Se siete un Thief digitate Ask About Rope. Uscite e digitate USE MAP; selezionate il Gate Plaza ed uscite dal basso dello schermo. Nelle Saurus Stable digitate BARGAIN FOR SAURUS quando Ali Falkir smetterà di parlare. Dopo che quest'ultimo se ne sarà andato digitate MOUNT SAURUS ed uscite dalla stanza verso sud. Nella schermata a volo d'uccello della città salvate la partita. Uscite dal basso dello schermo. Cavalcate il Saurus per altri cinque schermi (anche se il punto d'osservazione ad un tratto cambierà, sarete sempre indirizzati verso sud). Durante il viaggio nel deserto, se incontrate un mostro mettete subito in pausa il gioco. Leggetevi il punto COME COMBATTERE UN MOSTRO, quindi iniziate la lotta ed uccidetelo. Uscite dalla schermata, rientrateci e digitate MOUNT SAURUS.
Girate a sinistra e proseguite verso est di tre schermi fino a trovare l'oasi. Digitate GET WATER, GET BEARD e GO HOME. Nella Saurus Stable digitate DISMOUNT SAURUS ed uscite dallo schermo verso nord. Nella Gate Plaza entrate nel Katta's Tail Inn e digitate SIT. Dopo la rappresentazione digitate ORDER FOOD, EAT, STAND, entrate nella Sleep Room e dormite fino all'alba (UNTIL DAWN).

TERZO GIORNO
Digitate SIT, EAT, STAND, quindi uscite a sud e salvate il gioco. Nel Gate Plaza uscite dallo schermo verso l'alto. Alla prima intersezione girate a destra nel Sharki Darb. Procedete fino al Tarik Of Stars e girate poi a destra. Procedete fino all'Astrologer's House. Digitate il nome del vostro personaggio alla richiesta di Abu. Digitate ASK ABOUT FORTUNE, TELL ABOUT SELF ed uscite nel vicolo. Utilizzate la mappa per arrivare alla Fountain Plaza South. Date una moneta al mendicante (GIVE COIN TO BEGGAR) ed uscite dallo schermo verso il basso. Entrate nel Magic Shop e digitate SELL WHIRL. Se siete un Magic User controllate il vostro inventario e contrattate per acquistare, denaro permettendo, tutti gli incantesimi che vi mancano. Uscite verso l'alto dello schermo e procedete lungo lo Shmali Tarik fino all'intersezione con Sitt Tarik. Girate a sinistra nel Sitt Tarik e bussate alla porta (KNOCK ON DOOR). Rispondete alla prima domanda digitando il nome del vostro personaggio. Rispondete poi con KEAPON LAFFIN, con AIR e con AZIZA.
Nella casa di Aziza salite sui gradini e scendete. Rispondete YES, digitate FAREWELL. Se siete un Magic User ritornate allo Shmali Tarik. Dirigetevi verso nord (utilizzando la bussola - USE COMPASS) fino al Khalsa Darb. Girate a sinistra e digitate CAST DETECT MAGIC. Procedete fino al Kudra Darb e girate a destra. Procedete fino al Sahir Tarik; girate a destra e digitate CAST DETECT MAGIC, CAST OPEN. Entrate nel W.I.T. (Wizard's Institute Of Technocery). Rispondete con il nome del vostro personaggio, con WIZARD, ERASMUS ed entrate nella Pre-Test Room. Digitate CAST DETECT MAGIC e CAST FETCH. Digitate TRIGGER (se vi manca un incantesimo, digitatene uno sbagliato e poi riprovate un'altra volta quando lo avrete. Rientrate al W.I.T., rispondete con YES ed entrate nell'Initiation Test. Quando il bastone (Staff) girandola digitate CAST FETCH (mirando al bastone). Come quest'ultimo si avvicinerà digitate CAST LEVITATE. Utilizzate la freccia cursore "alto" per levitare e mantenervi ad un'altezza subito superiore a quella del bastone. Quando appare il muro di pietre (Stone Wall) digitate CAST TRIGGER (mirando al muro); quando il muro si trasforma digitate CAST DAZZLE. Dopo aver scalato il muro digitate CAST TRIGGER (sempre mirando al muro). Quando appare il ghiaccio digitate CAST FLAME DART (mirando al ghiaccio). Lasciate defluire l'acqua e poi digitate CAST FORCE BOLT (mirando alla crepa prossima alla parte centrale del ghiaccio). Ripetete l'incantesimo CAST FORCE BOLT fino a far scomparire il ghiaccio dallo schermo.
Quando appare la porta digitate CAST OPEN, poi CAST CALM. Digitate infine CAST FETCH (mirando alla porta) e CAST FORCE BOLT (mirando alla porzione superiore della porta). Utilizzate il ponte.
Al W.I.T. rispondete NO. A questo punto vi sarete diplomati Wizard Initiate. Uscite e battete il tasto CONTROL+D per sapere che ore sono; esplorate la città fino a sera. Se siete un Fighter utilizzate la mappa per recarvi alla Saurus Stable. Digitate GET SAURUS e recatevi nel deserto a combattere i mostri. Utilizzate le Healing e le Vigor Pills per ricostituire la vostra Stamina e la vostra Health. Ritornate in città qualora la vostra scorta di pillole si esaurisca o, in ogni caso, non appena scenderà la notte. Durante i prossimi giorni i Fighter dovranno recarsi nuovamente nel deserto ed uccidere i seguenti mostri nell'ordine qui elencato: Jackal-man, Brigand, Ghoul, Scorpion, Terrosaurus. Alcuni di questi girano per il deserto solo di notte. Ricordatevi di prendere la coda (TAIL) dello Scorpion e l'artiglio (CLAW) del Ghoul per portarli in seguito nel negozio dell'Apothecary. Esplorate il deserto giornalmente con l'aiuto del Saurus, cercando di non essere uccisi. Se siete un Thief ritornate al Katta's Tail Inn, andate nella sleep room e dormiteci fino alla sera. Digitate poi SIT, seguite le solite attività serali già descritte e, invece di andare nuovamente a dormire, uscite dall'Inn.
Giunti al Gate Plaza entrate nel Katta's Tail Inn, digitate SIT e, dopo la rappresentazione, digitate ORDER FOOD, EAT, STAND. Se non siete dei ladri, chiaramente dovrete andare nella Sleep Room e dormire fino all'alba. Se siete un Thief utilizzate la mappa per visitare il Money Changer. Seguite le sue istruzioni alla lettera per trovare la Break-In House. Avvicinatevi di soppiatto a quest'ultima (digitate a questo proposito USE STEALTH) e battete CONTROL+D per sapere che ore sono. Se è un po' prima del "Middle Of The Night" temporeggiate qualche minuto, se è un po' dopo andatevene a casa e ritentate la notte seguente; se sono le "Middle Of The Night" in punto salvate la partita. Digitate quindi PICK LOCK per entrare nella casa. Digitate USE STEALTH e ispezionate gli scaffali; se vi capita di far rumore immobilizzatevi per qualche istante; digitate poi GET TEAPOT. Ispezionate il guardaroba (Wardrobe) e digitate USE OIL ON HINGES, OPEN DOOR, SEARCH WARDROBE, GET BOWL. Avvicinatevi cautamente e silenziosamente al tappeto grande e digitate LOOK UNDER CARPET. Dopo che Hasan se ne sarà andato tornate vicino al tappeto arrotolato. Digitate OPEN TRAPDOOR e quando sentirete un rumore proveniente dall'esterno digitate UNROLL CARPET. Digitate poi HIDE IN THE WARDROBE. Dopo che Ahmak se ne sarà andato tornate al tappeto e digitate LOOK UNDER CARPET, PICK LOCK ON CHEST. Quando sentirete nuovamente un rumore proveniente dall'esterno digitate UNROLL CARPET e HIDE IN THE WARDROBE. Dopo che Jabir se ne sarà andato, tornate al tappeto, digitate LOOK UNDER CARPET, GET DINARS, SEARCH CHEST e quindi uscite silenziosamente dalla casa. Ritornate al Katta's Tail Inn, andate nella Sleep Room e dormiteci fino all'alba.

QUARTO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine (alzatevi, mangiate, ecc., ecc.), salvate la partita e poi andate alla Guild Hall e combattete un po' con Uhura per far pratica. Uscite poi dalla Guild Hall. Se siete un Thief dovrete utilizzare le Vigor Pills dopo aver fatto pratica di combattimento con Uhura. Sfidatela comunque parecchie volte.
Utilizzate la mappa per raggiungere l'Astrologer's House. DIgitate poi ASK ABOUT FORTUNE ed uscite. Esplorate il deserto e la città per il resto del giorno. Se siete un Fighter visitate il Weapon Shop. Digitate ASK ABOUT ARM WRESTLING, BET e giocate a braccio di ferro un po' di volte con Issur. Se siete un Thief ritornate al Money Changer's e digitate YES, BARGAIN ABOUT BOWL, BARGAIN ABOUT TEAPOT, ASK ABOUT SAFE. Esplorate poi i dintorni fino al calar della notte. Tornate all'Inn, seguite le normali procedure già descritte sopra e poi, invece di andare a dormire, uscite dal locale. Se siete un Thief utilizzate la mappa per arrivare al Fihgter Plaza East. Andate alla porta del Weapon Shop. Digitate PICK LOCK ed entrate nel negozio. Chiudete la porta e andate vicino all'incudine. Digitate USE OIL ON ANVIL, PUSH ANVIL, OPEN TRAPDOOR e PICK LOCK sulla cassaforte. Se non riuscite a fare qualcosa rimettete ogni cosa al suo posto e riprovateci la notte successiva, dopo aver fatto pratica con le porte incontrate durante il tragitto fino a qui. Ritornate all'Inn e dormite fino all'alba.

QUINTO GIORNO
Al Katta's Tail Inn seguite le solite attività mattutine e poi salvate il gioco. Al Gate Plaza evitate assolutamente lo spiritello infuocato (Fire Elemental) ed uscite dallo schermo a Nord. Usate la mappa per recarvi da Aziza. Bussate alla sua porta (KNOCK ON DOOR), entrate e sedetevi. Digitate YES, ASK ABOUT ELEMENTAL, ASK ABOUT FIRE ELEMENTAL. Digitate poi ASK ABOUT CONTAINER e ASK ABOUT CONTRARY ELEMENT. Digitate THANKS e FAREWELL.
Utilizzate la mappa per andare all'Apothecary. Digitate ASK ABOUT FIRE ELEMENTAL, ripetete la domanda, poi digitate ASK ABOUT FLAME, BARGAIN FOR INCENSE, e uscite. Avvicinatevi alla fontana e digitate GET WATER. Usate la mappa per andare al Gate Plaza. Qui giunti digitate USE INCENSE ed uscite verso nord. Continuate in questa direzione fino a quando non avrete terminato l'incenso. Digitate DROP LAMP, camminate verso lo spi-

ritello (Elemental) e digitate USE WATERSKIN. Il Fire Elemental dovrebbe saltare dentro alla lampada. Se ciò non accade vuol dire che avete sbagliato i tempismi: riprendetevi la lampada, raccogliete dell'altro incenso e provateci nuovamente. Digitate poi in ogni caso GET LAMP.
Esplorate la città e il deserto per il resto della giornata; seguite poi le solite attività serali e andate a letto (subito dopo Carosello!).

SESTO GIORNO:
Seguite le solite procedure ed esplorate a piacere per tutto il giorno. Salvate il gioco e comprate delle altre Healing e Vigor Pills per ricostituire la vostra scorta. Riempite la vostra Waterskin regolarmente. Se siete un Thief visitate il Weapon Shop durante la giornata e digitate BUY DAGGERS. Se siete un Fighter visitate il Weapon Shop e digitate ASK ABOUT ARM WRESTLING, BET e continuate a giocare a braccio di ferro con Issur fino a quando non vincerete.

SETTIMO GIORNO:
Seguite le solite procedure mattutine e poi recateevi alla Guild Hall. Digitate THANK RAKEESH e fate pratica con Uhura. Uscite dalla Guild Hall. Utilizzate la mappa per andare al Fountain Plaza South. Ascoltate il poema di Omar, uscite e fate un po' di esplorazione a piacere. Ritornate alla Fountain Plaza , digitate LOOK AT GROUND e GET PURSE. Seguite le solite procedure per l'esplorazione fino al termine della giornata. Se siete un Thief andate al Magic Shop e digitate BARGAIN FOR ROPE.

OTTAVO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine. Salvate la partita e andate a far pratica di combattimento alla Guild Hall. Se siete un Thief fate pratica di Tightrope Skills se non avete già incrociato la corda. Se siete un Fighter andate al Weapon Shop e digitate BARGAIN FOR SWORD, TELL ABOUT AIR ELEMENTAL, BET e poi fate pratica di braccio di ferro con Issur fino a vincere. Se non riuscite a vincere la posta in gioco, cercate di farlo il giono seguente. Se finite i soldi andate a caccia di mostri nel deserto e riprovate l'Arm Wrestling sempre il giorno successivo. Utilizzate la mappa per visitare Aziza. Seguite le solite procedeure e poi digitate ASK ABOUT AIR ELEMENTAL. Utilizzate la mappa per visitare il Magic Shop e digitate ASK ABOUT AIR ELEMENTAL, ASK ABOUT AIR e ASK ABOUT FOOLER'S EARTH. Seguite le procedure standard di esplorazione per il resto della giornata.

Se siete un Magic User o un Thief non andate a dormire dopo cena; recatevi invece al Fighter's Plaza, con l'ausilio della mappa, e digitate SNEAK. Andate poi al Weapon Shop. Se siete un Thief digitate poi USE ROPE, se siete un Magic User CAST LEVITATE. Digitate infine GET BELLOWS e sfruttate la mappa per tornare al Katta's Tail Inn.

NONO GIORNO:
Seguite le solite procedure mattutine. Salvate il gioco e fate il solito allenamento alla Guild Hall. Utilizzate la mappa per andare alla Plaza Of The Palace. Se siete un Fighter andate su dall'Air Elemental e cercate di aprirvi il passaggio nel condotto (Funnel). Digitate DROP EARTH (ci vuole moltissima forza per fare ciò - espressa in punti Strenght chiaramente!). Se continuate a fallire cercate di impiegare il metodo d'approccio riservato ai Thief.
Se siete un Magic User andate al centro della stanza e digitate CAST LEVITATE. Utilizzate i tasti cursore per innalzarvi al di sopra dell'Air Elemental. Aspettate fino a quando esso non si troverà sotto di voi e poi digitate DROP EARTH (se finite gli Spell Points andate all'Apothecary e comprate delle Mana Pills). Se continuate a fallire riprovateci il giorno dopo quando l'Air Elemental cercherà di prendervi. Se siete un Thief andate nella stanza e digitate THROW DIRT (mirando alla parte alta del cunicolo). Se continuate a mancarlo vi converrà andare nel deserto e fare un po' di pratica lanciando i coltelli alle rocce e ai mostri in modo da aumemtare la vostra abilità (Throwing Skill).
Una volta abbattuto l'Air Elemental digitate USE BELLOWS per catturarlo. Seguite le solite procedure d'esplorazione per la rimanente parte della giornata.

DECIMO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine e salvate la partita. Esercitatevi alla Guild Hall e sconfiggete l'Air Elemental se non l'avete ancora fatto. Seguite le solite procedure d'esplorazione per il resto della giornata.

UNDICESIMO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine e salvate la partita. Esercitatevi alla Guild Hall. Se siete un Thief fate pratica con il Tightrope skill se non avete già annodato la corda.
Seguite le solite procedure di esplorazione per il resto della giornata; ritornate al Katta's Tail Inn in serata per ascoltare il discorso di Omar e ricevere il premio. Ringraziate Omar.

DODICESIMO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine e salvate il gioco. Andate ad esercitarvi alla Guild Hall, parlate a Rakeesh e digitate ASK ABOUT NATURE. Se siete un Fighter digitate ASK ABOUT SWORD.
Usate la mappa per andare all'Apothecary, digitate poi ASK ABOUT EARTH e TELL ABOUT EARTH ELEMENT. Uscite dal negozio ed eucite dal fondo schermo della Fountain Plaza South. Uscite dall'alto dello schermo Fountain Plaza North e cercate per le strade l'Earth Element nella parte nord della città. Se siete un Fighter utilizzate la Flaming Sword di Rakeesh aspettando l'Earth Elemental e poi per combatterlo. Fate attenzione ai vostri punti Vitality e Stamina. Scappate via se necessario, prendete qualche pillola per risanarvi e poi ricominciate il combattimento fino a sconfiggere l'Earth Elemental.
Se siete un Magic User, quando apparirà l'Earth Elemental digitate CAST FLAME DART (mirando ovviamente all'Earth Elemental). Continuate a formulare lo stesso incantesimo e scappate via se il nemico vi si avvicinerà troppo o se esaurirete gli spell points. Prendete allora qualche pillola Mana e ricominciate a combattere con lo stesso incantesimo fino alla vittoria.
Se siete un Thief digitate THROW POWDER quando apparirà l'Earth Elemental, mirando a quest'ultimo.
Dopo aver sconfitto in ogni caso l'Earth Elemental digitate GET EARTH. Seguite le solite procedure di esplorazione per il resto della giornata.

TREDICESIMO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine. Salvate il gioco. Esercitatevi alla Guild Hall. Se siete un Fighter ridate la spada di Rakeesh ad Uhura; digitate GIVE SWORD.
Usate la mappa per andare al Fountain Plaza ed avvicinatevi alla fontana. Digitate GET WATER. Usate la mappa per andare alla SAURUS STABLE. Digitate GET SAURUS. Andate da Dervish all'oasi (cinque schermi a sud della Shapeir Overlook e poi girate a sinistra). All'oasi digitate ASK ABOUT PUZZLE, GO HOME. Dalla Surus Stable andate a sud dello Shapeir Overlook. Andate verso ovest per cinque schermi e quindi dirigetevi verso sud fino ad arrivare al Caged Beast (la bestia ingabbiata). Qui giunti digitate DISMOUNT SAURUS, camminate fino ad avvicinarvi alla gabbia, digitate GIVE WATER e poi tornate dal Saurus; digitate MOUNT SAURUS, uscite dallo schermo e digitate GO HOME. Scendete di sella alla Saurus Stable ed uscite verso nord in direzione della città. Utilizzate la mappa per andare all'Apothecary. Qui giunti digitate ASK ABOUT DISPEL POTION, ripetete la domanda, digitate poi ASK ABOUT INGREDIENTS. Digitate anche ASK ABOUT FRUIT OF COMPASSION, uscite dal negozio, avvicinatevi alla fontana e prendete dell'acqua (GET WATER). Usate la mappa per andare da Aziza. Qui giunti seguite le solite procedure già descritte; digitate ASK ABOUT PLANT, THANKS e poi FAREWELL. Utilizzate la mappa per tornare alle Stable. Digitate GET SAURUS ed uscite dallo schermo verso sud. Nella schermata dello Shapeir Overlook procedete verso ovest fino ad arrivare nella locazione con il nido del grifone (Griffin's Nest). Digitate DISMOUNT. Se siete un Fighter digitate LOOK, LOOK AT DEBRIS e avvicinatevi alla roccia. Digitate MOVE ROCK. Se siete un Magic User avvicinatevi alla parte bassa del nido. Digitate CAST LEVITATE, LOOK IN NEST e GET FEATHER. Se siete un Thief avvicinatevi alla parte bassa del nido, digitate USE ROPE, LOOK IN NEST e GET FEATHER.
Una volta recuperata la piuma digitate MOUNT SAURUS ed uscite verso est (verso la destra dello schermo). Continuate in questa direzione fino a trovare la Plant Woman. Qui digitate DISMOUNT, avvicinatevi alla pianta, digitate GIVE WATER, TELL ABOUT SELF, GIVE ELEMENTAL EARTH, TELL ABOUT EARTH ELEMNTAL, GIVE HUG, JUNALAR; una volta ottenuto il frutto, avvicinatevi al Saurus, digitate MOUNT SAURUS e poi GO HOME. Alla Saurus Stable digitate DISMOUNT ed escite verso nord nella città.Usate la mappa per andare al Fountain Plaza e prendete dell'acqua (GET WATER). Usate poi la mappa per andare al Katta's Tail Inn e seguite le solite procedure serali.

QUATTORDICESIMO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine. Salvate il gioco. Esercitatevi alla Guild Hall ed usate la mappa per andare all'Apothecary. Qui giunti digitate GIVE FEATHER e ripetetelo. Digitate poi GIVE FRUIT ed uscite dal negozio. Andate alla Saurus Stable, digitate GET SAURUS ed uscite dallo schermo verso sud. Nello Shapeir Overlook dirigetevi verso ovest di cinque schermi e poi girate verso sud fino a trovare la Caged Beast. Smontate dal Saurus ed avvicinatevi alla gabbia

Continua!

La soluzione di.....

PROFEZIA

Ecco tutta la soluzione per completare questo breve ma intelligente gioco.
Nella foresta, incontrati i cacciatori non vi unite a loro ma allontanatevi in cerca di un po' di quiete. Arrivati a Pescasseroli date le monete all'oste e lui vi farà entrare e vi pagherà per avere il vostro vino. Andate dalla bella Annalisa e quindi datele ancora un bacio. Lei vi regalerà un bracciale. Uscite dalla poeta e andate a svegliare il vecchio che comincerà a raccontarvi una storia, ma dopo un po' si interromperà. Per proseguire vuole essere pagato. Soddisfate la richiesta di Ciacco e ascoltate il racconto. L'indomani nella foresta incontrerete dei fantasmi. Inorriditi chiudete gli occhi sperando che l'orrenda visione scompaia. Fatto ciò vi ritroverete dentro una caverna faccia a faccia con un orso. Uccidetelo e troverete un mantello che nasconde nella cucitura alcune monete d'oro. Giunti all'eremo di Argatone, quest'ultimo sarà molto interessato al vostro bracciale. In cambio vi darà un filtro magico. Ma lui ha 8 boccette di filtri ognuna di diverso colore, e gli è proibito dirvi qual'è quella giusta. Per aiutarvi vi farà un indovinello. Ecco i colori da scegliere elencati in base agli indovinelli:

Si beve in un tratto = ROSSO
Si può dire salato = OCRA
Seta = ROSA
Cosa scura = CRETA
I letti dopo la vita = ERBA
Teli stesi = SEPPIE
Così puoi dire nonni = VIOLA
Sta sotto alla vita = BIANCO

Preso il filtro magico percorrete il sentiero verso est e giunti al lago di scanno fatevi una doccia sotto la cascata. Visto il serpente armatevi e seguitelo nello stretto cunicolo. Vi ritroverete in un tempio. Perlustratelo ed esaminate l'antica lapide sulla quale sta scritto che alcune formule magiche vanno lette al contrario.
Appena sarete circondati dai serpenti buttatevi nel pozzo nero e vi ritroverete nel lago. Dopo aver mangiato arriverete a casa di Gerardo, un vostro vecchio compagno d'armi.
La sua burbera e venale suocera conosce un ricetta vuole che risolviate dal duca Attilio, ma per darvi la ricetta vuole che risolviate un suo indovinello. Lei vi dirà che in un sacchetto conserva dei bottoni e vuole sapere quanti sono quelli verdi. Il numero dei bottoni del sacchetto cambia sempre. Ecco l'elenco dei bottoni.
Nel sacchetto ci sono:

22 bottoni - bottoni verdi = 5
24 bottoni - bottoni verdi = 6
26 bottoni - bottoni verdi = 7
28 bottoni - bottoni verdi = 8
30 bottoni - bottoni verdi = 9
32 bottoni - bottoni verdi = 10
34 bottoni - bottoni verdi = 11
36 bottoni - bottoni verdi = 12

Ricevuta la ricetta della torta a base di miele e noci andrete a dormire. L'indomani giunti alle porte di Capistrello, cercate di unirvi alla carovana e pagate il mercante per farvi salire sul carro.
Entrati in paese interrogate l'uomo alla gogna e ricevuta una prima informazione sull'ubicazione della stanza della corona aurea pagatelo e lui vi darà le informazioni per uscire dal labirinto sotterraneo del castello. Un banditore grida che il duca Attilio cerca un cuoco e un buffone. Presentatevi come cuoco e preparato il dolce tutti si complimenteranno con voi. Di notte troverete uno scrigno. Leggete la dritta senza esitare ricordandovi ciò che avete letto nella lapide del tempio (e cioè di leggere al contrario le formule magiche) e aperto lo scrigno troverete e indosserete la corona aurea.
Scenderete in una botola e giunti nel labirinto andate a destra. Vi troverete faccia a faccia con un mostro. Raccogliete il vostro sudore in una mano e lo verserete nella boccetta del filtro che scaglierete contro il mostro. Assistete alla scena della distruzione di Capistrello. la vostra missione è riuscita.

Risolto da AXEL e MAX, CATANIA

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: DARIO (BG), LORENZO BELLONI (VE), LUIGI II E MARCELLONE (BR), ANDREA BUGADA (VERCELLI), CLAUDIO TAGLIARINI (CIAMPINO), VALLE ALESSANDRO (TO).

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM PC):
Prima di caricare il gioco digitate POPHELP e premete ENTER o INVIO. Apparirà una scritta. Caricate poi il gioco. Quando inizierete a giocare, se volete aumentare la vostra energia, premete più volte F5. Se volete passare al livello successivo premete contemporaneamente SHIFT e L. Ogni volta che incontrate un nemico e non volete affrontarlo premete contemporaneamente CTRL e F8. Se non volete andare a prendere la spada premete F9. Quando arriverete all'ultimo livello (12) premete SHIFT e L e giungerete subito alla fine. Andate sempre a sinistra, salite tutto il muro, saltate a destra e affrontate il gran visir. Una volta ucciso (CTRL e F8), tornate indietro ed entrate nella porta che vi condurrà dalla principessa.

CREATURES (Thalamus, per CBM64):
Quando si arriva alla schermata dei punteggi dove i due omettini si mettono a ballare e ad uno cade in testa qualcosa, non fate nulla, aspettate 4 o 5 minuti, mettete poi il joystick in porta 1 e smanettate furiosamente fino a che i due personaggi non diventeranno grigi. In questo modo otterrete le vite infinite nella partita successiva.

SUMMER CAMP (Thalamus, per CBM64):
Nella schermata dei punteggi inserite il vostro nome come CALAMITY per ottenere una piacevolissima sorpresa!!!

TOYOTA CELICA GT RALLY (Gremlins, per Amiga):
Quando fate un incidente o uscite di pista premete subito il tasto HELP e poi il tasto fire per ricominciare la gara minimizzando al massimo la perdita di secondi.

GOLDEN AXE (Virgin, per IBM PC):
Quando scegliete il vostro eroe, all'inizio del gioco, premendo i tasti 2-3-4-5-6- o 7 si arriva subito al livello corrispondente al numero scelto.

FORMULA 1 MANAGER (Simulmondo, per C64):
Quando appare la schermata della classifica piloti con il budget, schiacciate contemporaneamente Run/Stop e RESTORE e in seguito digitate alla cieca RUN. Ogni volta che lo farete il vostro capitale salirà di 37.000 dollari a patto che non usiate questo cheat quando dovrete sosterrete delle spese.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per CBM64):
Quando affrontate i guardiani (i mostri più grandi), fateli avvicinare a voi e poi scappate verso sinistra sino alla fine dello schermo video. Quindi giratevi ed aspettate i mostri. Uno di essi tenterà di seguirvi, ma non ci riuscirà, senza più darvi fastidio! Uccidete l'altro, seenza mai muovervi dalla fine dello schermo.

MICROPROSE SOCCER (Microprose, per CBM64):
Se avete problemi nel segnare un gol basta raggiungere il limite dell'area avversaria e fare in modo che un giocatore dell'altra squadra mandi la palla in fallo laterale. Rimettete in gioco e vi accorgerete che il portiere vi segua fino a dove potrà; avvicinatevi quindi all'angolo, raggiungete il limite e poi tirate ad effetto. Ricordate che prima di fare ciò dovrete modificare al massimo, sul pannello di controllo del gioco, il Banana Power.

LEMMINGS (Psygnosys, per tutte le versioni):
Ecco i codici per i primi livelli di gioco.
FUN - 1) IJJLDNCCCN,
2) OJLDHCADCV,
3) HNLHCIOECW,
4) LDLCAJNFCK,
5) CINNADLICT,
6) CGKHMDLJCQ,
7) IJHMDLCKCS,
8) CHODHCELCS,
9) KMLHCIOMCQ,
10) DLCKJOMOCP,
11) LCCNLMDPCI,
12) CGKHNNHBDQ,
13) IJJNNLBCDX,
14) NHNNHCADDP,
15) ULFCINEDS,
16) LOHCAKMFDS,
17) NHCIJNNGDM,
18) LCAOLLFNDS,
19) CMNOLNHIDV,
20) BAJIMFHJDY,
21) IKJONHCKDO,
22) KHMFHBALDN,
23) JMFLCINMDN,
24) MFHBAJLNDP,
25) PHBIJLMODY,
26) HBANNMNPDP.
TRICKY -
1) CMOLMFLQDY,
2) BAJHLDIBEO,
3) IJHLDIBCEX,
4) NHLDIBADEV,
5) HLDIBINEEN,
6) LDIBAJLPEW,
7) DIBIJLLJEP,
8) IBANLLDMEM,
9) BINLLDIIEV,
10) BAJHMDIJEX,
11) IJHMDIBXEQ,
12) NHMDIBALEN,
13) HMDIBINMEW,
14) MDIBAJLNEP,
15) LMBIKLMOEV,
16) IBANLMDPEV,
17) CINLMDMQET,
18) BAKHNFIBFV,
19) IJHLFIBCFK,
20) NHLFIBADFX,
21) HLFIBIBEFQ,
22) NFIBEJNPFR,
23) FIBIJLNGFV,
24) IBANLLFHFP,
25) BINLLFIIFY,
26) CEJHMNIJFX,
27) IJHMFIBKFT,
28) NHMFIBALFQ,
29) HMFIBINMFJ,
30) MFIBAJLNFS.
TAXING -
1) FIPIJLMOFL,
2) IBANLMPPFY,
3) BINLMFIQFR,
4) FAJHLDHBGT,
5) IJHLDHFCGM,
6) NHLDHFADGI,
7) HLDHFINEGS,
8) LDHFAJLFGL,
9) DHFIJLLGGV,
10) HFANLLDHGR,
11),
12) FAJHMDHJGM,
13) IJHMDHFKGV,
14) NHMDHFALGS,
15) HMPHFINMGL,
16) OLHFE,
17) DHFIJLMOGN,
18) HFANLMDDGK,
19) FINLMDHQGT,
20) FAJHLFHZHW,
21) IJHLFHFCHP,
22) NJLFHFADHO,
23) HLFHFINEHV,
24) LFHFAJLFHO,
25) FHFIJLLGHX,
26) HFANLLNHHM,
27) FINLLFHIHN,
28) FAJHMFHJHP,
29) IJHYFHFKHY,
30) NJONHGELHW,
31) MAYWHEN.

LA GUIDA ESCLUSIVA A POWERMONGER
BATTAGLIE:
1) Quando attaccate una città piccola con un'armata di notevoli proporzioni utilizzate posizionamenti passivi in modo da far uccidere meno gente possibile; cambiate poi la vostra tattica in AGGRESSIVE quando la battaglia sarà vinta e scegliete il reclutamento dalla cittadina sconfitta. Meno perdite ci saranno, più uomini verranno arruolati!
2) Quando attaccate mantetete la mappa CLOSE UP sul vostro leader, quindi se qualsiasi nemico si avvicina senza che vi sia nessun vostro uomo pronto ad intervenire, scegliete velocemente CAMP e fuggite dalla città: aspettate fino a che la vostra Health si sarà ricostituita e poi tornate in battaglia.
3) Quando catturate una città vicina ad una foresta piuttosto fitta o ad un'area montagnosa, stringete l'alleanza con le restanti forze nemiche, quindi INVENT (Inventate) le catapulte, i cannoni e le spade, ecc. Una volta ottenuta una potenza bellica maggiore usatela immediatamente contro il vostro più debole e sprovveduto avversario. Per velocizzare la produzione cambiate la velocità del gioco, impostandola sui valori più alti.
4) Se riuscite a costruire una nave IRON CLAD (o Lite o Heavy Ironside), avvicinatevi ad una città dal mare, quindi attaccate, utilizzando i cannoni che avrete precedentemente portato con voi sul vascello.
5) Una volta ottenuti parecchi reclutamenti, se possedete equipaggiamenti in surplus portati dal vostro leader, lasciateli e poi raccoglieteli nuovamente per migliorare l'attrezzatura dei soldati.
RECLUTAMENTO:
1) Quando assoldate nuovi uomini ricordatevi che dovrete regolarmente sfamare ognuno di loro. Più cibo avrete, più tempo i soldati rimarranno con voi o sposeranno la vostra causa.
CIBO:
1) Ammazzate qualsiasi agnello o pecora incontrerete sul terreno di gioco. All'inizio della partita prendete del cibo dalla vostra Home Tower per ottenere un piccolo vantaggio.
ALLEANZE:
1) Nelle fasi iniziali del game i leader nemici saranno Harold II, Jos XVIII e Jayne III. Questi Powermonger sono molto bellicosi e spesso si attaccheranno fra di loro, indebolendo le proprie armate. Ciò potrebbe rivelarsi un vantaggio per voi, a patto che essi non abbiano già stretto alleanze contro di voi. Se scegliete il momento più propizio potrete venire a patti con uno di loro, mettendo in comune tutte le varie risorse. Inutile sottolineare che questo tipo di alleanza verrà interrotta in occasione di un atto ostile da parte di uno dei due leader.
MISSIONI DI SPIONAGGIO:
1) Solo i leader possono partecipare a queste missioni. E' molto rischioso tuttavia mettersi a spiare qualcuno con cui si sta già combattendo. Sarà perciò consigliabile impiegare un secondo leader, di importanza minore, per questo tipo di missioni.

LUCASFILM GAMES™

NIGHT SHIFT





INDUSTRIAL

ECCO LA CARRIERA
CHE AVETE SEMPRE SOGNATO!

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

MIGHT & LOGIC

LUCASFILM™

GIOCO
IN ITALIANO

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

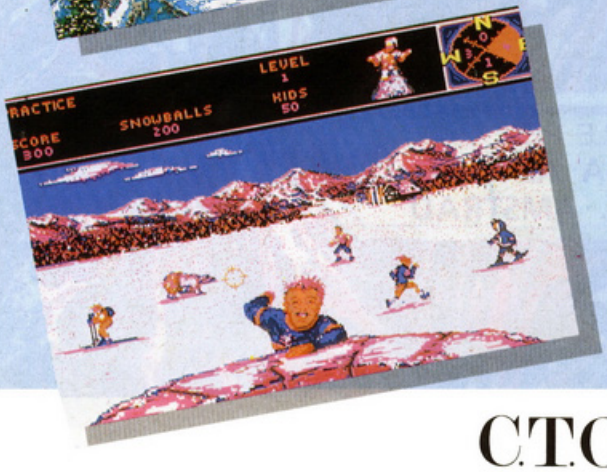
C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

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