videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 GIUGNO 1991
ANNO IV N.11
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

WORLD NEWS

HOT MAIL

UTILITY
DISTANT SUNS
C.H.I.P. 1
TOTOMAGO
VISTA

PUBLIC DOMAIN

GAMES
THE KILLING CLOUD
QUADREL
TURN N BURN
THE SHINING WAY OF KUNG FU
BIG GAME FISHING
SKULL & CROSSBONES
GODS
INTERNATIONAL ICE HOCKEY
B.R.A.T.

SIMULATIONS
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

ADVENTURES
ESCAPE FROM COLDITZ

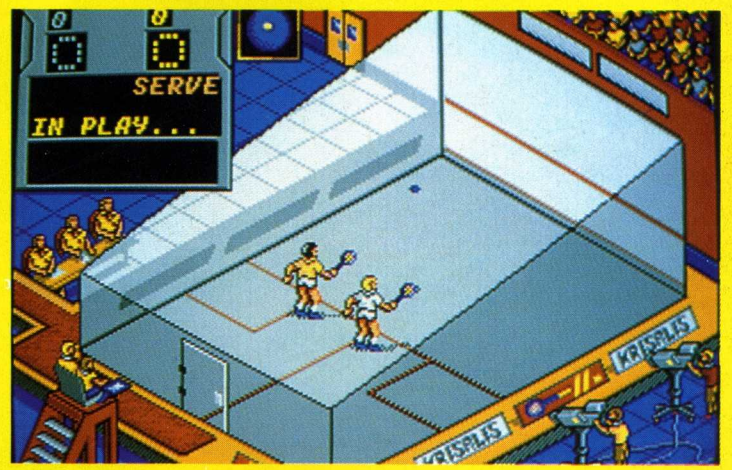
NEW RELEASES
STELLAR 7
GUNBOAT
SEARCH FOR THE KING
TETRIS

LA SOLUZIONE DI...
EYE OF THE BEHOLDER
RISE OF THE DRAGON
WONDERLAND

CONSIGLI,TRUCCHI E STRATEGIE

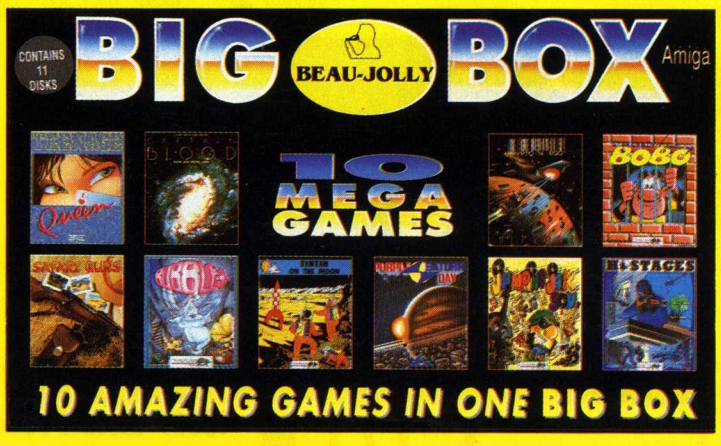
ARRIVA LO SQUASH PER HOME COMPUTER!!

Lo Squash, alias fratello minore del più blasonato tennis, è la nuova disciplina sportiva che la KRISALIS ha deciso di simulare sugli schermi AMIGA, ATARI ST ed IBM PC. Se dunque state cercando qualcosa di terribilmente divertente ed originale con cui passare ore ed ore, affiancati dall'inseparabile e robustissimo Joystick, non fatevi spaventare dal titolo di questo nuovo game; cercate infatti sugli scaffali del vostro negozio di fiducia JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH (chiamiamolo semplicemente Squash Krisalis, per comodità!!!). Vi aspetta una ricca serie di tornei giocati nelle "court" più eleganti e famose dello squash internazionale, portate alla luce su schermo da un'impostazione grafica di stupenda fattura, tutta tridimensionale. Prestissimo dalla SOFTEL!



BIG BOX BEAU-JOLLY
DIECI GIOCHI AL PREZZO DI UNO!!!

Sempre dalla SOFTEL di Roma, in questi giorni arriva una chicca particolarmente allettante per tutti i video-smanettoni. Si tratta dell'esclusiva compilation BIG BOX firmata BEAU-JOLLY che, offerta a sole 49.000 Lire nella versione AMIGA, vi porta in casa dieci grandiosi videogame che hanno interessato da vicino l'evoluzione dell'intrattenimento eletronico degli ultimi due anni. Titoli come TEENAGE QUEEN, CAPTAIN BLOOD, BUBBLE GHOST PLUS, JUMPIN' JACKSON e PURPLE SATURN DAY, e molti altri, non potranno di certo mancare alal vostra softteca, per cui non fatevi sfuggire questa clamorosa raccolta. Un'idea simpaticissima e decisamente conveniente anche per un regalone d'eccezione.

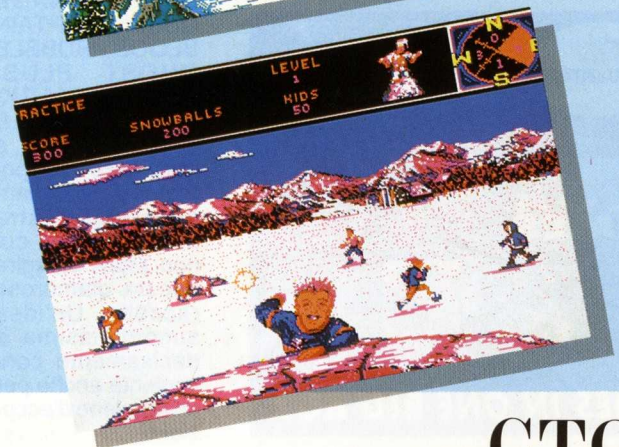


SKI OR SKI DIE

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

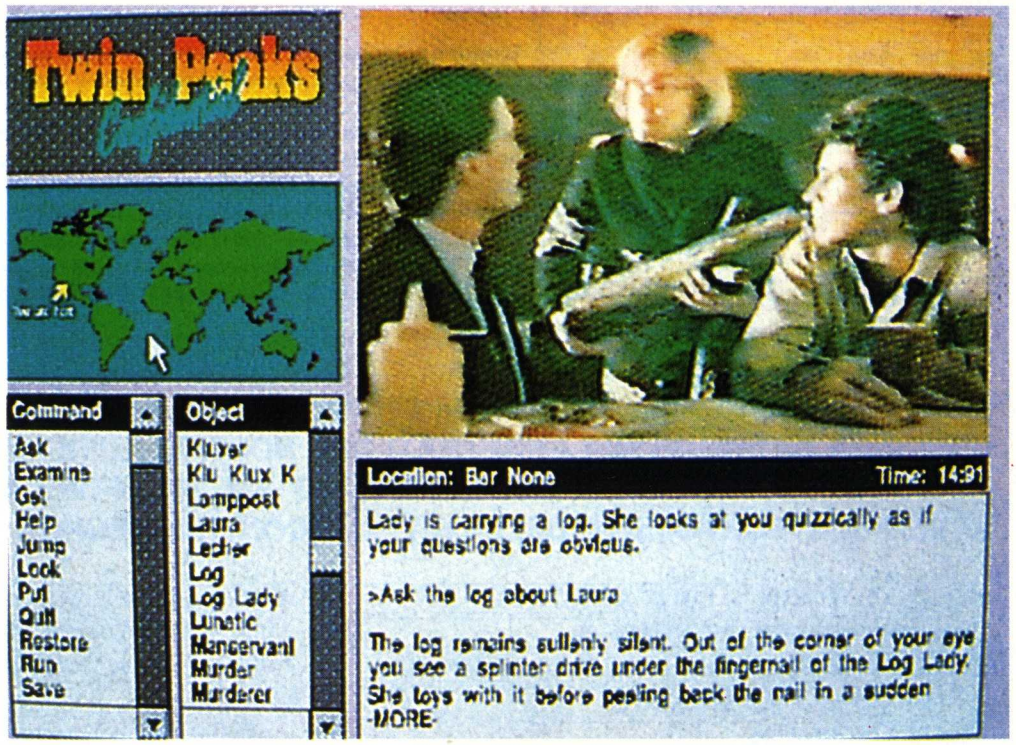
VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

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
- SEARCH FOR THE KING 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. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91

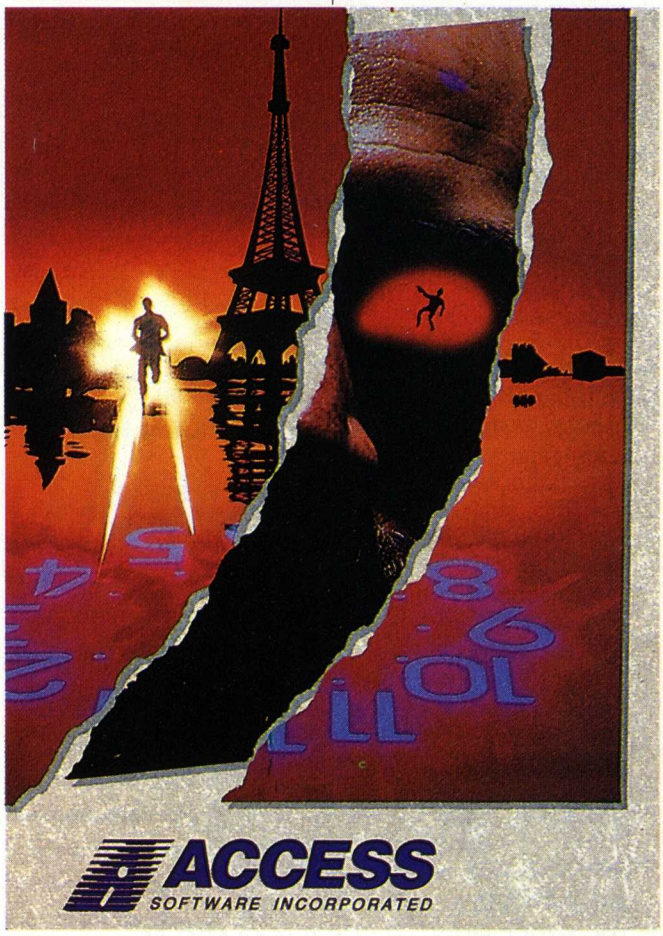
E' appena nata la prima avventura multiutente in Italia su VIDEOTEL. NECRONOMICON, questo il nome del programma, permette di giocare un'enorme adventure testuale (per ora sono disponibili più di 500 stanze!) non ad una sola persona, ma fino a 30, 40 giocatori contemporaneamente. I comandi sono stati studiati molto attentamente, permettendo agli utenti di parlarsi tra di loro, di sussurrarsi, di abbracciarsi, di combattere, di urlare, di baciarsi, di toccarsi, di derubarsi, in modo estremamente semplice, immediato e divertente. L'avventura non è certo di facile soluzione e gli enigmi e le magie di cui è imperniato il mondo di NECRONOMICON metteranno a dura prova anche gli avventurieri più esperti in questo genere. L'intera avventura è scritta interamente in italiano, permettendo così anche a i meno "anglofili" di entrare nel favoloso mondo di NECRONOMICON. Come si fa a giocare? Basta andare al centro SIP della vostra città e richiedere un terminalino VIDEOTEL. Attaccatelo alla presa del telefono di casa, chiamate il 165 e, dopo aver digitato la password VIDEOTEL, potrete entrare nel vivo dell'avventura!!! Proprio in questi giorni la ACCESS pubblica la sua versione computerizzata di un classico lungometraggio di azione e spionaggio, realizzata con incredibile sfoggio di grafica digitalizzata VGA ed una giocabilità di altissimo livello. Stiamo parlando di COUNTDOWN, un mega gioco che, prendendo spunto dai precedenti DAVID WOLF SECRET AGENT e COVERT ACTION, ci mette nei panni di un intrepido 007 impegnato a risolvere un intricatissimo omicidio CIA. COUNTDOWN, degno antagonista del contemporaneo ed imminente CONSPIRACY THE DEADLOCK FILES firmato ACCOLADE, sfrutta VGA, schede sonore Ad Lib e SOUND BLASTER, nonchè la speciale tecnologia REAL SOUND in grado di offrire commenti sonori digitalizzati anche attraverso la cicalina interna dei PC. COUNTDOWN sarà inizialmente disponibile solo per IBM PC. La SPECTRUM HOLOBYTE è prossima a commercializzare la propria versione simulata del A-10 Thunderbolt, realizzata con la stessa impostazione grafica dell'imminente Falcon 3.0. Prestissimo per Amiga! L'ultima primizia di questo quindicinale ce la riserva la conversione adventure di "Chi ha ucciso Laura Palmer" alias TWIN PEAKS, recentemente commercializzata dalla Log Lady Games statunitense. Le buone notizie sono che il gioco impiega grafica digitalizzata, un'interfaccia utente di altissima versatilità e gestibilità, nonchè una colonna sonora di stupenda fattura. Le cattive? Ci vuole un fracco di memoria RAM, un lettore di CD-ROM, un PC 386 o 486, nonchè due disk drive da 1.2 Mega o 1.44 Mega. Non lo vedremo perciò molto presto in Italia!



Costosissimo: Twin Peaks per Home Computer



Nuove simulazioni dell' A-10 by Spectrum Holobyte



Countdown: VGA per 007



SOFTEL
DISTRIBUZIONE



La pacifica esistenza di Chuck Rock è stata scossa da rapimento della sua bellissima moglie Ophelia da parte del malvagio Gary Gritter.
Nel corso della sua ricerca Chuck scalcia e "spancia" attraversando gli oltre 500 schermi di 25 zone fumettose ed eccitanti!



Disponibile per
Commodore Amiga
Atari ST
£. 39.000





Schermate dalla versione Amiga

CORE
DESIGN LIMITED

Suite C, Tradewinds House 69/71A Ashbourne Road, Derby, DE3 3FS. Telephone: (0332) 297797 Facsimile: (0332) 381511

Cari amici di VG&CW, è la prima volta che vi scrivo. Ho scoperto da poco la vostra rivista e devo complimentarmi con voi, perchè è un'ottima rivista.Sono un felice possessore di Amiga 500 espanso.
Vorrei porvi alcune domande che mi assillano da lungo tempo e cioè: le confezioni originali di THEIR FINEST HOUR (THE BATTLE OF BRITAIN) della Lucasfilm, hanno il manuale in inglese oppure tradotto in italiano?
Inoltre, se il manuale verrà tradotto, sarà completamente in lingua italiana, oppure solo in parte?
Ansioso di una risposta a questi miei quesiti vi porgo i più distinti saluti.
STIEVANIN OLIVIERO CHIETI

Caro Oliviero,
solitamente sulle confezioni dei giochi Lucasfilm appare un bollino o un'etichetta che informa sulla presenza di manualistica tradotta in italiano. Le versioni originali provenienti dall'estero sono purtroppo sprovviste di tale traduzione, ma quelle italiane (visto poi che la Lucasfilm è recentemente stata acquisita dalla C.T.O. di Bologna) la conterranno di sicuro. Si tratterà in ogni caso di una versione completa di tutta la manualistica originale inclusa al programma. Per Battle Of Britain però non è stata realizzata alcuna traduzione all'epoca dell'importazione in Italia (un annetto fa), quindi ciccia!

Gentile redazione chi vi scrive è un felice possessore di un fantastico Amiga 500 ed è la prima volta che vi scrivo e vorrei farvi alcune domande
1) Sul numero di Marzo vi è la soluzione di Elvira 1, il punto 6 dice di andare nel capanno in giardino e prendere la chiave, il martello e la croce d'argento, la chiave però io non la trovo potreste dirmi più specificatamente dov'è?
2) A quando TEST DRIVE III per Amiga?
3) Sarà lento, (almeno per Amiga) visto che su PC per vedere una velocità più che accettabile ci vogliono almeno 15Mhz?
4) Quando uscirà Centurion?
5) Uscirà mai per Amiga Battlechess II e Rise Of The Dragon?
6) Myth e Vendetta della System 3 si vedranno mai sui monitor Amiga?
STEF LASER

Caro "Laser",
1) La chiave si trova prendendo la scatola di biscotti, aprendo quest'ultima, raccogliendo le bustine di semi che ne usciranno ed esaminando nuovamente il tavolo. Hai presente Indiana Jones che cerca il diario del padre sotto la pila di corrispondenza nello studio?! Stessa cosa.
2) TD3 per Amiga dovrebbe uscire dopo l'estate.
3) Sì, secondo noi sarà senza dubbio un po' lentino e paragonabile ad un XT a 10 o al massimo 12 MHz. Purtroppo di grafica tri-di da animare ce ne sarà troppa anche per il "forzutissimo" 16 Bit Commodore.
4) E' imminente!
5) Sono entrambi previsti per quest'estate.
6) Per il momento no di certo, sigh!
Ciao!

Spett. redazione, lasciate che vi faccia i dovutissimi complimenti per la vostra riuscitissima rivista che trovo veramente ottima sotto ogni punto di vista, detto in parole povere siete i MIGLIORI.
In secondo luogo vi devo ringraziare per aver pubblicato i miei trucchi anche se il mio nome è PACETTI e non Pagetti, ma bando alle ciance e passiamo alle domande.
1) E' consigliabile l'acquisto di un Hard-Disk per Amiga non per uso professionale?
2) La scheda per fare diventare l'Amiga 500 un PC è veramente valida?
3) Il gioco the Colonel's Bequest è un adventure tipo Larry o Police Quest?
4) Non fate vedere le vostre facce perchè crollerebbe il velo di fantasia che ognuno si è fatto di voi.
Suggerimenti:
1) Aumentate un po' il livello di demenza nelle recensioni.
P.S. Ringrazio tutti in redazione per l'aiuto datomi telefonicamente.
Siete i migliori, non mi stancherò mai di dirlo.
PACETTI CRISTIANO PRATO FIRENZE

Caro Pigini, Pogini, Picozzi, Fantozz, ehm, CRISTIANO (è meglio!),
"detto in parole povere" chi ti ha pagato, qualcuno della redazione forse?!?! Occhio a farci questi complimenti, non vorrei che la rivista di esplodesse tra le mani (gasatissima!).
1) Direi proprio di no, visto che costa tanto ed i giochi che prevedono l'istallazione su disco rigido sono davvero pochi. Perchè dunque spendere quasi una smilionata per poi non poter riversare su HD i nostri preferiti platform game o shoot'em up, ma al massimo un paio di adventure? Aspetta che i costi scendano!
2) Ehm, gli emulatori, gli acceleratori, i coprocessori, i "simulatori", lo insegna la storia, servono a ben poco e finiscono ben presto nel dimenticatoio come costosissimi e pressochè inutili gadget. Le magie e le trasformazioni non appartengono certo al mondo dell'informatica, perciò se vuoi un PC compratene uno vero e tiene l'Amiga così com'è. L'hardware nasce tale e come tale va impiegato ed utilizzato. Trasformare un pomodoro in un limone, dipingendolo semplicemente di giallo non serve proprio a niente (e quella determinata "vernice" verrebbe a costare troppo!).
3) Direi proprio di no; Colonel's Bequest sfrutta sì personaggi che si muovono in un universo a due dimensioni e mezza, tipico delle adventure Sierra, ma si presenta come una specie di romanzo giallo interattivo, giocato in otto atti. Lo svolgimento richiede particolari azioni ed esplorazioni, decisamente estranee al mondo di Larry e a quello dei "Cop" di Police Quest.
4) Bhè, cercate di mettervi un po' d'accordo: in redazione stiamo già spendendo cifre astronomiche per andare tutti i giorni alle "lampados", perdere qualche chilo e farci un paio di plastiche al naso. Ormai la mole di richieste è tale che dall'oggi al domani troverete VG&CW in edicola allegato ad un sacchettino come quelli che si trovano sugli aerei di linea (provate un po' a tradurre Barf-Bag, non vorrei risultare troppo volgare!), utilissimo per "ammirare" le nostre faccione. Ve la siete voluta!!!!!
5) Ghèèè, prrrrr, blurrr, arghhh, scenti, zecondo me a me mi ci piacce dippiù Spas Chuest piutosto chè i gheims Essessai. Cosìì vabbene il livelo di deementia?! Giuro che questa domanda non lo brisa capita ben, ostrega?!
Ti ha pagato qualcuno, non mi stancherò mai di dirlo. CIAO!!!!!!

Cara redazione, mi chiamo Antonio, abito a Milano e possiedo sia un Amiga 500 che un PC 286! Davvero complimentissimi per la rivista, l'unica a presentare giochi così belli e a recensirli così bene, oltre a trucchi e soluzioni!! Ecco il mio problema: so che avete pubblicato la soluzione di Indiana J., che peraltro ho, ma ogni volta che prendo un Graal invecchio di cent'anni! Bisogna avere oggetti particolari oltre alla frusta e al diario? Le prove vanno sorpassate in un certo modo? L'unico Graal che è in legno d'ulivo ha un vassoio d'argento, è quello giusto o ce ne deve essere un altro oltre a quei 10? Ultima cosa, io ho i dischetti copiati in inglese, possono essere bloccati proprio all'ultimo livello o è un mio pretesto perchè non riesco a finirlo?
Spero che rispondiate alla mia lettera, CIAOO, e GRAZIE!!!
ANTONIO MILANO

Antonio, lo spazio è tiranno, il gioco è particolarmente cattivello, il Graal da prendere è quello in metallo un po' spostato sulla sinistra, ma per essere più chiari e risolvere i tuoi quesiti ti preghiamo di telefonarci in redazione, O.K.?!

Egr. Redazione leggendo la Vostra rivista ho notato che rispondete ai quesiti che i vostri lettori vi pongono.
In seguito mi viene spontaneo proporvi un quesito che non riesco a spiegarmi da tempo: possedendo un disco copiatore per Amiga 500
chiamato "CV-PARAMETER-COPIER" non riesco a duplicare i dischi originali, perchè?
Un'altra domanda che vorrei gentilmente porvi è la seguente: perchè nel videogame "MIG 29 FULCRUM" non riesco a comandare l'aereo con il joystick ma solo con il mouse?
In attesa delle vostre risposti vi saluto cordialmente.
FIORELLA SALVATORE BARLETTA

Ucci, ucci, sento odor di piratucci!!! E che piratucci sfrontatucci!!! Chiedere pubblicamente spiegazioni al riguardo dell'uso di un copiatore per duplicare abusivamente software originale mi sembra davvero sciocco - almeno telefonaci!
La risposta comunque sarebbe sempre quella: i giochi originali non si possono copiare perchè NON SI DEVONO COPIARE! Se qualche game designer decide di "proteggere" il proprio lavoro lo fa a ragione, per tutelare la propria "michetta" da portarsi a casa ogni giorno per mangiare e sopravvivere! In ultima analisi lo fa anche per garantire una continuità non solo al suo lavoro, ma soprattutto al mercato del software originale e al tuo divertimento, come a quello di tutti gli utenti di home e personal computer! Questa lezione ti serva come insegnamento, perchè vedo che anche per MIG 29 Fulcrum ti sei cuccato una bella copia piratata, perdendoti oltre alla completa manualistica che ti spiegherebbe come usare il joystick, anche lo stupendo libro illustrato a colori sulla storia del mitico aviogetto sovietico!
Salvatore, stai in campana, l'Italia con tutti i suoi pirati si sta sempre più inabissando in un mare tempestoso sempre più evitato dalle rotte di importatori, distributori e produttori di software. Per colpa di chi come te scopiazza a più non posso senza alcun ritegno ci siamo già beccati la scomoda etichetta di paese del terzo mondo a livello informatico. Bravo!

Spettabile redazione, ho 13 anni e sono un felice possessore di un IBM PS/1, le cui prestazioni mi hanno soddisfatto moltissimo. Ma veniamo al dunque! In primo luogo mi complimento moltissimo con voi per la vostra super completa rivista che penso sia una delle migliori del campo. In secondo luogo, ho un problema a proposito di un gioco che mi è arrivato da poco: si chiama DARK AGES della Apogees Software Production, (che spero voi abbiate avuto modo di conoscere). Infatti dopo aver superato il primo schema, arrivo ad un certo punto in cui io mi trovo davanti ha una parete che non riesco a superare in nessun modo. Infine, vorrei sapere se conoscete la frase segreta del gioco Double Dragon 2 per avere vite infinite. Voglio concludere complimentandomi ancora con voi e vi saluto distintamente.
ALESSANDRO GRUOSSO RHO

Caro Alessandro,
visto che ci hai beccati in fallo (nessuno conosce Dark Ages - almeno in versione originale)), che stai a Rho e che ci fai tanti complimenti, perchè non fai un salto qui in redazione, ci porti il gioco e magari, tra un articolo e l'altro, non si cerca di risolverlo insieme? Se comunque qualche lettore in ascolto può aiutare Alessandro, bhè, che si faccia vivo al più presto (lauta mancia in cambio!). Per Double Dragon 2 su PC di cheat proprio non ne conosciamo: sigh! Ti aspettiamo!

Spettabile VG&CW, pur conoscendovi da tanto tempo vi seguo saltuariamente, riconoscendovi tuttavia fra le riviste, la più chiara, sintetica ed esauriente. Sono stato fino a poco tempo fa un "Nintendista" (a proposito se a qualcuno servono consigli sulle cassette di avventure le ho completate tutte) e da poco posso usare il PC di mio padre: un 386 compatibile IBM 25MHZ video a colori scheda VGA (Motivo per diventare ora un più assiduo lettore). Sono appas-

sionato di giochi di avventura potreste consigliarmi un lista dei più belli, senza bug o errori, possibilmente con u prezzi e dove reperirli vicino alla mia città.
Ringraziandovi vi saluto. ANTONIO FORGIARINI CESENA

Caro Ex-Nintendista,
visto che puoi utilizzare una gran bella configurazione MS/DOS (farebbe la gioia di moltissimi XT-isti ormai impantanati in una totale assenza di MHz), ti consigliamo, fra le tante, adventure come: King's Quest V (Sierra - 99.000 Lire), Space Quest IV (Sierra - 89.000 Lire), The Secret Of Monkey Island (Lucasfilm - 69.000 Lire), Eye Of The Beholder (SSI - 69.000 Lire), Search For The King (Accolade - 59.000 Lire) e Altered Destiny (Accolade - 65.000 Lire). Per reperire questi giochi rivolgiti al Soft Center o Commodore Point più vicino. Per ottenere la lista di questi negozi telefona alla Leader (0332 / 212255) o alla C.T.O. (051/753133). Ciao!!! (a me piaceva Prisoner Of Zelda!!!).

Gentilissima redazione, chi vi scrive è un giovane di 27 anni, felice possessore di un Amiga 500 espanso. Ormai è da molti anni che vi seguo nelle vostre peripezie, continuate così siete forti, immensi, date a tutti delle grandi emozioni con la vostra beneamata rivista; non mi voglio dilungare nei complimenti, (la rivista è già fantastica così com'è). Vi prego vi scongiuro, vi imploro a mani giunte, di pubblicare la mia lunga lettera, così vi sentirò più vicini; è la prima volta che vi scrivo, vi scongiuro aiutatemi a risolvere i miei quesiti, (vi sarò grato per gli anni a venire).
1) Vorrei chiedervi chi fine hanno fatto le soluzioni delle seguenti avventure: SEX VIXEN FROM ESPACE ed il suo seguito, SHOGUN, IT CAME FROM THE DESERT II, OOZE, PROFEZIA, SHADOW OF THE BEAST, EMANUELLE, ASTATE, B.A.T. BORROWED TIME, MORTE A VENEZIA, CARMEN SAN DIEGO, DISCOVERY I II, MISTERY OF THE MUMMY, GNOME RANGER, ROMANTIC ENCOUNTERS, ROCKSTAR, STAR TREK, SPIRIT OF EXCALIBUR, THE QUEST OF THE TIME, THE KING OF CHICAGO, ECC. ECC.! (Spero tanto che saranno pubblicate).
2) Vi chiedo aiuto: sono rimasto bloccato per 2 settimane senza via d'uscita sull'aereo nell'ala fumatori, In Leasure Suit Larry II, non riesco ad aprire l'emergency door, ho seguito la vostra soluzione passo per passo, ma lì mi sono bloccato, ho battuto la seguente frase"UNLOCK WITH PIN" e mi risponde che, non ci sono le chiavi in questo gioco, le ho provate tutte, anche perchè sulla porta c'è una lampada rossa che si ostina a rimanere accesa, non riesco a completare il gioco a causa di questo intoppo, vi scongiuro ditemi come si fa, dove ho sbagliato, aiutatemi a risolvere questo enigma, illuminatemi con la vostra saggezza di esperti risolvisti.
3) Ho notato che l'avventura "IT CAME FROM THE DESERT" a cui avete recensito la soluzione è incompleta, voi vi chiedete perchè e io ve lo spiego subito: La fine della soluzione finisce in aria, senza testa ne coda e poi non c'è specificato ogni frase da scegliere fra le tre.
4) Vorrei chiedervi delucidazioni sulle cartucce audio digitalizzatrici: vorrei sapere quanta memoria occupa un bramo musicale cantato. Come si crea un caricatore per il brano musicale digitalizzato e se esiste un programma musicale in grado di isolare la voce dalla musica, cioè creare semplicemente una base da poterci cantare sopra.
Vorrei sapere se una cartuccia M.I.D.I., funge anche da digitalizzatore; e quanto costa.
5) Vorrei sapere se c'è un numero o codice da scrivere nel gioco Geisha, mi spiego meglio, sono rimasto bloccato nel livello dove c'è la ragazza fatta con un ologramma, io non conosco il gioco del Masternmind, e sono vani i miei tentativi di indovinare il numero giusto da passare al livello successivo. Aiutatemi!!!
Questo è tutto quello che avevo da dirvi, vi ringrazio anticipatamente della pazienza che avete avuto nei miei confronti.
SQUILLACI GIOVANNI CATANIA

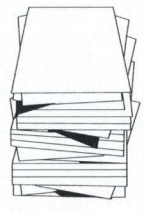
Caro Giovanni, sei forse parente del mitico "Totò" calciatore? (gli juventini hanno purtroppo "contaminato anche la nostra redazione!).
1) Sono tutte avventure che verranno, in parte, sicuramente risolte nei nostri numeri speciali estivi, dedicati esclusivamente a trucchi, consigli e soluzioni: rimani in ascolto!!!
2) Hai ragione, la saggezza di risolvisti non c'entra nulla, non siamo stati molto chiari (per farvi lavorare un po' e lasciarvi un pizzico di divertimento in più!). Invece di digitare Unlock With Pin, mettiti il paracadute (Wear Parachute), digita Pick Lock, poi avvicinati alla porta digita Turn Handle e Open Door!
3) La nostra non era intesa come soluzione al gioco, ma semplicemente come una serie di aiuti e di consigli per terminare o, comunque, procedere nel gioco. Se tu volessi contribuire alla pubblicazione della risoluzione completa, l'indirizzo di VG&CW lo sai, no?!
4) Dunque, partiamo dal fondo, un'interfaccia M.I.D.I. non può funzionare come digitalizzatore, ma semplicemente come connettore tra computer e strumento musicale (perlopiù tastiere o sequencer). Una cartuccia per digitalizzare o campionare suoni o brani ti permette di fare un po' tutto quello che vuoi. Quantizzare mediamente lo spazio in Kbyte richiesto per l'immagazzinamento di un brano o di un singolo campionamento risulta impossibile perchè variabile, di volta in volta, a seconda del tipo di cartuccia, della lunghezza del pezzo, delle voci/effetti impiegati, ecc.
Con una cartuccia puoi digitalizzare/campionare di tutto, voci, suoni e rumori compresi. Per creare un "caricatore" o un loader di qualsiasi tipo basta sfruttare le routine apposite contenute nel software specifico per l'utilizzo di ciascuna cartuccia.
5) Non conosci il Master Mind? Strano!!! Il codice richiesto dal gioco viene purtroppo randomizzato (cioè creato casualmente) ad ogni partita, per cui proprio non ti possiamo aiutare. Per capire quali numeri inseriti appartengono alla sequenza richiesta e se sono posizionati correttamente devi annotare il numero di mosse eseguite dalla ragazza. Se tuttavia continui ad aver problemi telefonaci in redazione! Ciao! La pazienza non conta nulla: noi siamo qui proprio per rispondere a tutti e ad ogni tipo di quesito!!

Gentile redazione, mi chiamo Cristian e sono possessore di un IBM PC. E' la seconda volta che vi scrivo e stavolta ho da porvi alcuni quesiti:
1) In "Prince of Persia" della Broderbund, per IBM PC, si può sapere come si fanno a salvare i livelli?
2) Posseggo una scheda grafica CGA e vorrei cambiarla con una VGA: andrebbe bene la TOP VGA EXPERT, che avete recensito nel n1 di gennaio 91, per il mio IBM PC XT? Ce ne sono delle altre migliori?
3) E' un buon game "It Came From The Desert" per scheda grafica CGA?
Mi congratulo per la vostra stupenda rivista e spero che mi rispondiate. Ringraziandovi anticipatamente vi saluto.
MAFFIOLETTI CRISTIAN BERGAMO

Caro Cristian,
1) Salvare i livelli in Prince Of Persia non è purtroppo possibile! Per la maggior parte degli arcade non è infatti prevista questa opzione, altrimenti li risolvereste in un paio d'ore!
2) Compra tranquillamente la Top Vga Expert, è stupenda!
3) I.C.F.T.D. è decisamente un gran gioco non solo per CGA, ma anche per EGA!
Grazie dei complimenti, ciao!

Egregio staff di VG&CW, sono un sedicenne possessore di un Amiga 500 espanso, e da parecchi mesi compro la vostra impermegafantamaxirivista, della quale mi sono sempre ritenuto pienamente soddisfatto (sia per le stupende immagini dai vari giochi recensiti, nonchè per le recensioni stesse che trovo impeccabili), almeno sino qualche tempo fa, quando, tutto soddisfatto, mi apprestavo a sfogliare il vostro quindicinale per gustarmi la recensione di TEAM SUZUKI (uno dei miei giochi preferiti) aspettandomi l'ormai mitico "YEP!". E invece...AAARRGGG! Ma siete diventati matti...dargli 2, quasi mi piglia un colpo,...è inammissibile....io ...io vi...Scusate, mi sono sfogato. Comunque mi chiedo ancora adesso come avete fatto a stilare un giudizio come quello, per quella che considero, non solo uno stupendo esempio di grafica 3D ma, grazie soprattutto alla sua velocità, la più realistica simulazione di moto mai realizzata. Senza poi contare gli incredibili voti e le innumerevoli lodi che ha ricevuto da altre riviste di cui non faccio il nome. Comunque, si può anche sbagliare e io vi perdono (state pur sicuri che continuerò ad acquistare la vostra rivista):
vorrei inoltre porvi qualche domanda:
1) Quando usciranno per Amiga, Shadow Dancer, Creatures, 4D Sports Driving, Aero Blaster e Mickey Mouse?
2) Potete darmi qualche imformazione su giochi come 500cc Motomanager, F1 G.P. Circuits e 3D Construction Kit?
3) Quali sono, secondo voi, le migliori adventure tradotte in italiano?
4) Consigliatemi una decina di buoni arcade.
5) E' migliore It Came From The Desert o Future Wars?
6) Che voi sappiate la Commodore ha intenzione di produrre, per i possessori di Amiga un lettore CD da collegarsi alla macchina su modello di un driver esterno? Se si quando arriverà in Italia? A quale prezzo?
CIAO! FILIPPO ONEDA PIADENA

Caro Filippo,
A noi Team Suzuki proprio non è piaciuto. Ma vuoi mettere game come The Cycles Accolade o Super Hang On al confronto di questo modestissimo "capolavoro" Gremlins? E' chiaro che i gusti sono da rispettare e che nessuno meglio dell'acquirente finale può giudicare un prodotto, ma da qui a dare uno Yep! a Team Suzuki ce ne vuole!!!!! Le animazioni sono troppo veloci, viene richiesta troppa, troppa pratica e pazienza per imparare a fare almeno un giro di pista senza ammazzarsi, e, nel complesso, mi pare sciocco partire in quarta ed osannare un gioco come questo solo perchè è l'unico ad impiegare, per il momento, grafica vettoriale tri-di. E' analogo in tutto e per tutto a Ultimate Ride Mindscape e, secondo noi, si poteva fare molto, ma molto di meglio. Cari lettori in ascolto, cosa ne pensate? Scriveteci il vostro parere: queste sono diatribe costruttive!!
1) Molto presto!!!!!
2) Bhè, presentare in due righe questi tre interessanti programmi non ci risulta particolarmente facile. Il primo è uno stupendo (questa volta lo Yep! non gli scappa!) simulatore motociclistico (Gremlins eat Your Heart Out!), il secondo è senza dubbio un buon arcade tutto azione, mentre il terzo è una specie di utility-gioco sulla cui reale completezza ed utilità ci riserviamo il giudizio della completa recensione prossima ad apparire su VG&CW.
3) The Secret Of Monkey Island, Zak McKraken e Indiana Jones. Ce ne sono così poche!!!!!
4) Facciamo così, te ne diciamo cinque per ragioni di spazio e di portafoglio, O.K.? Allora, SWIV, Gods, Car-Vup, Chuck Rock e Night Shift.
5) Sono stupendi tutti e due!
6) Assolutamente no, fa già moltissima fatica a decollare il CDTV, figuriamoci un lettore di CD per Amiga!!!
Ciao!

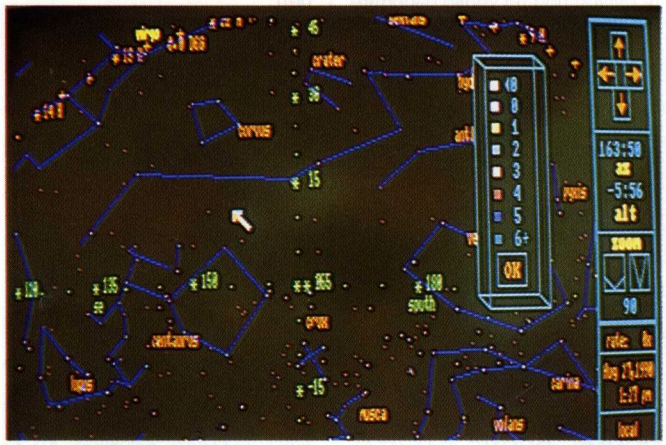


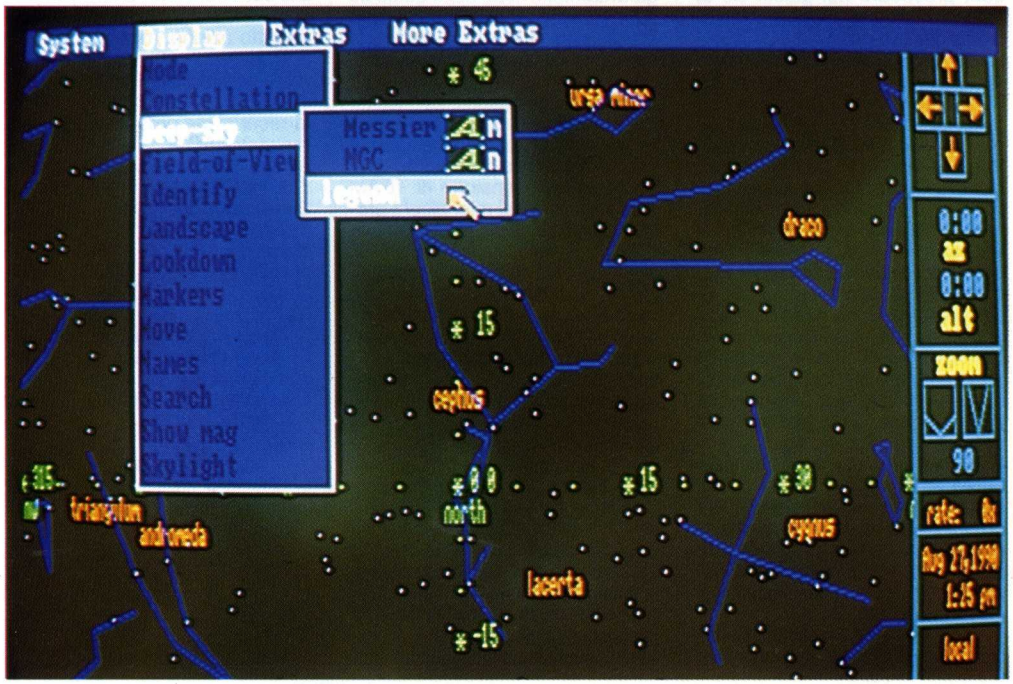
DISTANT SUNS

VIRTUAL REALITY
LABORATORIES
AMIGA
PREZZO: LIT. 120.000

Distant Suns altro non è che la versione 3.0 del più noto Galileo, alias lo Sky Travel per Amiga. Quando si parla di programmi di astronomia sul sedici Bit Commodore Galileo la fa senza dubbio da padrone ed ora, giunto alla versione probabilmente definitiva (si parla già di un disco dati aggiuntivo con 9.100 corpi celesti supplementari!), riesce ad imporsi come tool globale, versatile e poliedrico capace di soddisfare anche l'utente più esigente che cerca un "telescopio computerizzato" di altissima qualità ed affidabilità. Distant Suns ci permette l'esplorazione di un planisfero celeste computerizzato comprendente ben 2.200 stelle e 450 concentramenti astrali nello spazio profondo (i classici Deep Sky Object), osservabili in un lasso di tempo che va dal 8.000 a.C. al 12.000 d.C. Il telescopio di Galileo può naturalmente essere posizionato ovunque sulla superficie terrestre, sempre relativamente al periodo di tempo sopracitato. Non è purtroppo ancora possibile effettuare l'osservazione da una qualsiasi orbita spaziale (del tipo stazione orbitante), ma ciò comporterebbe, com'è logico supporre, una totale reimpostazione del programma in virtù di una maggiore definizione dei corpi astrali osservati. Galileo funziona tutto a menu, del tipo a scomparsa, che ci permettono una gamma vastissima di opzioni come, la scelta dell'environment da cui effettuare le osservazioni (cielo cittadino, di campagna, ecc.), la selezione del campo visivo del telescopio, la presenza di moltissimi marker su schermo (relativi alla linea dell'orizzonte, alla crosta terrestre, alle orbite descritte dal movimento degli astri, ecc.), la visualizzazione dei nomi e delle sagome di astri, pianeti e costellazioni, ecc. Ciò che fa particolarmente piacere in questa terza versione di Galileo è l'inserimento dell'opzione di stampa (aliena alle prime due produzioni) che ci permette di trasferire su supporto cartaceo una determinata porzione di planisfero studiata su schermo (vuoi mettere il gusto di stampare ed uscire sul balcone tenendo in mano una cartolina-legenda del cielo che ci sovrasta?). Distant Suns richiede un minimo di 512K RAM per funzionare su qualsiasi modello Amiga e di 1 Megabyte per visualizzare il tool a tutto schermo in modalità PAL. La completissima manualistica è tutta in inglese (sigh!) e si rivela basilare almeno per l'astronomo alle prime armi che non sa distinguere una cometa da un'orbita ellittica. Nel complesso Distant Suns è un gioiello di programma che riesce ad imporsi senza alcuna fatica sia come intelligente intrattenimento didattico-elettronico, sia come serioso e completo tool per i vari "addetti ai lavori" a qualsiasi livello. Buttate via tutti i vostri programmini di astronomia con stelle disegnate con il DPaint grosse come noccioline (e coloratissime, lo so, lo so che vi piacciono tanto! - Avete anche quello che vi mostra i seleniti sulla Luna?!?!)), e compratevi al volo Distant Suns. Un vero capolavoro!







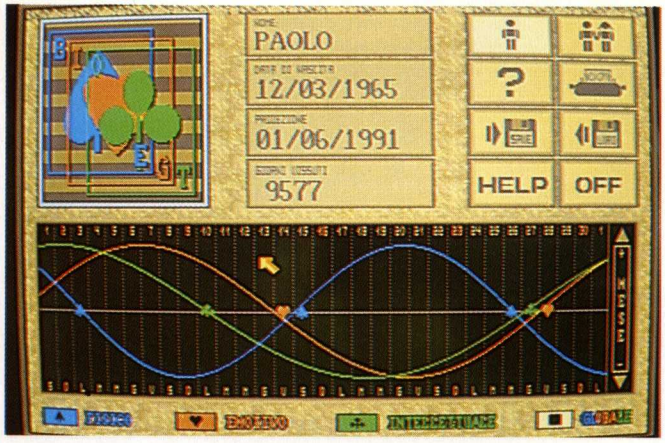
Val. Globale: 9

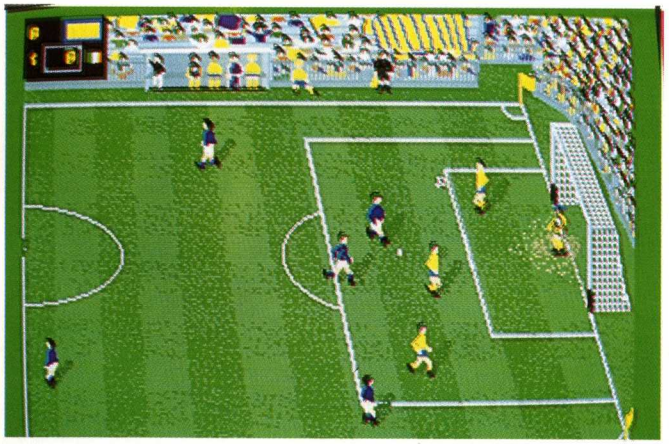
VG&CW YEP!

C.H.I.P.

ATLANTIDE
AMIGA
PREZZO: LIT. 39.900
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

Il Computer Home Interactive Pack è la prima raccolta di programmi di utilità e intrattenimento prodotti e commercializzati dalla Atlantide in collaborazione con la Genias italiana. C.H.I.P. ci offre dunque, ad un costo decisamente bassissimo, quattro interessanti bocconcini in grado di soddisfare pienamente l'utente più esperto e desideroso di sfruttare al meglio il proprio Amiga. Si parte con un classico, ma sempre divertente, analizzatore e creatore di bioritmi che, gestito interamente tramite mouse, ci permette di analizzare e studiare questa particolare scienza empirica basata sugli "alti e bassi" della vita emotiva, intellettiva e psicologica di ogni essere umano. Con Bioamiga potremo scoprire il momento più adatto per lanciarci in un clamoroso flirt con la più bella della classe, presentarci ad un esame, cercare un posto di lavoro o giocare una grossa somma ala Totocalcio. Proprio per quest'ultima possibilità ci verrà in aiuto il compilatore di sistemi Easytoto sempre contenuto nella raccolta C.H.I.P. 1. Easytoto non è uno dei soliti programmi per l'elaborazione delle schedine, ma si tratta di un software studiato appositamente per essere utilizzato da sistemisti in erba o da chi vuol giocare una buona schedina senza conoscere tecniche di previsione particolarmente approfondite. Easytoto può considerare sequenze, ricorrenze, errori, e presenze relativi ai segni, nonchè miscelare ad ogni pronostico un pizzico di elemento sorpresa ed una riduzione impostabile direttamente dall'utente in varie forme. Si salva su disco il pronostico, lo si può stampare e... si vince? Bhè se Easytoto e la dea bendata flirteranno insieme ricordatevi di chi ha scritto questo programma!! Per gestire ed assicurare i cospicui (speriamo!) guadagni ottenuti grazie a Easytoto potrete infine sfruttare la gestione di Conto Corrente che la Atlantide ha saggiamente incluso a questa compilation. Conto Corrente Facile è un programmino di facilissimo impiego in grado di offrire un sistema semplificato di amministrazione e gestione di un modesto deposito bancario, supportato dalla possibilità di output su stampante. Come unire l'utile al dilettevole dunque, magari per insegnare ai vostri figli un uso concreto ed intelligente del proprio Amiga. Se poi volete rilassarvi un po', dopo numeri, tabelle e applicazioni "seriose", giocatevi l'Italy '90 Soccer Genias che conclude felicemente questo già ricco package. Si tratta di un classico soccer game che impiega grafica tridimensionale con osservazione e scrolling del campo laterale, che ricrea tutta la caldissima atmosfera degli ultimi Mondiali di calcio. C.H.I.P. 1 è dunque il primo esempio di compilation intelligente che, ad un costo convenientissimo, sposa quattro programmi di ottima qualità, in grado di coprire egregiamente altrettante dimensioni di impiego del proprio microelaboratore. Vale davvero la pena di comprarlo!







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

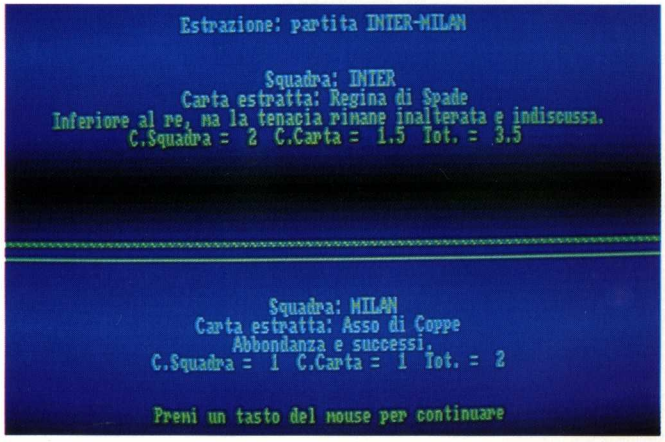
TOTOMAGO

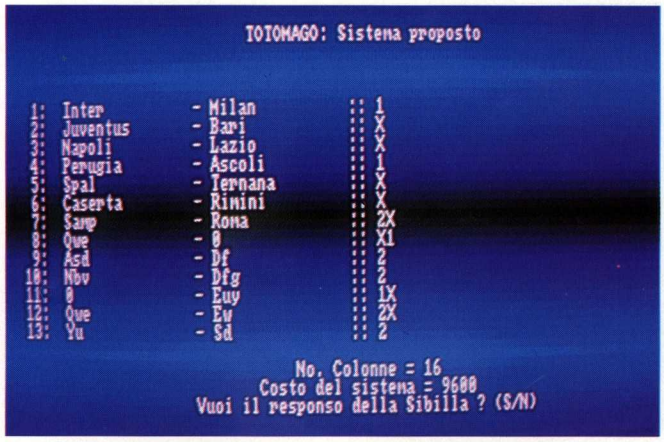
LINDASOFT
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 20.000

Dalla prolifica Lindasoft arriva l'attesissima conversione del suo "magico" programma per la stesura ed il pronostico del Totocalcio. Totomago è un insolito, originale e valido programma che serve a formulare le classiche previsioni 1X2 studiando la lettura di un mazzo di Tarocchi. Invece di sfruttare algoritmi basati su presenze, consecutività e interruzioni dei segni, così come accade nei programmi più ortodossi e seriosi, Totomago può compilare una schedina basandosi sulla lettura degli Arcani Minori e Maggiori che compongono un normale mazzo di "lame" Tarocchi. A questo punto urge una piccola presentazione di questi strumenti di divinazione per chi proprio non li conosce neanche per sentito dire. Si tratta di un mazzo di 52 carte (senza jolly) del tipo usato per giocare a briscola, unito ad altre 21, figurate, che rispondono agli Arcani Maggiori con differenti significati. Queste ultime includono i classici simboli, che tutti conoscerete, come, la morte, il diavolo, l'imperatore, l'amore, il matto, ecc. L'unione e la consultazione (ne esistono una decina di tipi) delle due serie di arcani porta alla divinazione al riguardo della quale si trovano in commercio moltissimi trattati, manuali e pubblicazioni varie di facile consultazione. La lettura relativa alla schedina viene comunque eseguita dal nostro Amiga che, dopo essersi letto il "Fai da te del Mago" si butta a capofitto ad interpretare 26 carte estratte dal mazzo in concomitanza degli incontri di calcio presenti in schedina. Bisogna dunque inserire le squadre e, per ognuna di queste, un coefficiente di abilità o, se volete, bravura, da 0 a 2. Osservando attentamente le varie posizioni in classifica e cercando di prevedere le prossime prestazioni di ogni compagine, potremo assegnare questi valori allo schema di Totomago. Per ogni incontro il programma pescherà due carte assegnate una per squadra. Il significato di queste verrà letto ed evidenziato sullo schermo, quindi battendo una volta la barra spazio potremo far decidere a Totomago i valori della tripletta assegnabili ad ogni incontro. Lo so, sembra assurdo, ma proprio il caro amico Doriano Benaglia, il Boss Lindasoft, mi diceva che la scorsa domenica avrebbe vinto 24.000.000 lire se solo avesse dato retta alla previsione elaborata con Totomago e se la fosse sentita di giocare un sistema da 150.000 lire! Se non ci credete e passate subito ad etichettarci come imbonitori provate a telefonargli in Lindasoft! Tanto per dirvelo, prima che iniziate a fantasticare su schedine miliardarie da 600 lire, Totomago offre sempre sistemi che, in linea di massima, presentano parecchie doppie o triple aggirandosi sulle 100.000 lire. Il programma si differenzia perciò da tutti gli altri elaboratori di sistemi, in quanto tenta di cogliere con la fortuna e con la "preveggenza" elettronica alcuni aspetti normalmente imprevedibili per altri programmi e sistemi completamente "logici". L'aspetto grafico del programma, che allo stesso tempo non interessa più di tanto (ai fini pratici della consultazione) e costituisce la base visiva di Totomago, è realizzato superbamente con sfoggio di colori e particolari. In questo programma è infine spontaneo rintracciare la linea creativa tipica della Lindasoft che, invece di offrire prodotti poco originali, ripetitivi e "copiati" da spunti già presenti sul mercato, si prodiga per esplorare nuove dimensioni e sviluppare ulteriori sperimentazioni, abbinando l'impiego di un personal computer ad ogni particolare aspetto della vita reale.

Vai Doriano!

Val. Globale: 8







VISTA

VIRTUAL REALITY
LABORATORIES, INC.
AMIGA ESPANSA AD 1 MEGA
PREZZO: L. 120.000

Come dice il nome, VISTA è in grado di creare ed elaborare paesaggi, partendo da una mappa o da una ricognizione aerea.

Utilizzando le cartine contenute nel programma è possibile ottenere una proiezione tridimensionale del luogo interessato.

La configurazione orografica viene ricostruita fedelmente dal software (basta avere un po' di pazienza).

E' possibile cambiare il punto di vista e la prospettiva. Basterà stabilire il punto e cliccare, automaticamente il programma inizierà a disegnare sul video la visualizzazione tridimensionale del canyon o del cratere prescelto.

Potete scegliere fra le zone più interessanti del sistema planetario, spaziando: fra i crateri di Marte, fra le pendici del monte Olimpo o all'interno del Crater Lake.

Una volta scelta la zona, il programma inizierà a creare la vera prospettiva tridimensionale del luogo, tenendo presente il punto di vista prescelto. Ogni immagine può contenere fino a 130.000 poligoni.

I luoghi che potete esplorare (e che vi vengono forniti col programma) contengono quasi 4 bilioni di frattali!!!

L'utilizzo del software è abbastanza semplice, in pratica si fa tutto con il mouse ed una continua consultazione del corposo manuale è quasi del tutto superflua. Le immagini create vengono elaborate a 32.000 colori dei quali solo 4096 sono utilizzati per la visualizzazione sul monitor. Tutte le immagini sono accompagnate da una colonna sonora che varia da zona a zona. Per lavorare "rapidamente" bisogna utilizzare la funzione di preview, che permette di vedere l'inquadratura finale senza attendere l'immagine alla massima risoluzione, lo sviluppo della quale richiede parecchio tempo.

Il programma è in grado di lavorare a 640 per 400 punti a 16.000.000 di colori, logicamente se avete l'hardware in grado di sfruttare questa risoluzione grafica.

Fra breve dovrebbero essere commercializzati i dischi contenenti i dati di luoghi da poco esplorati dalle sonde spaziali, algoritmi riguardanti alcuni pianeti del sistema solare.

Per il momento vi dovrete accontentare del vulcano St.Helens (prima dell'eruzione del 1988), di Half Dome e El Capitain a Yosemite, del Crater Lake e dell'area del Monte Olimpo sul pianeta Marte!!!

Le immagini così create possono essere salvate come file standard IFF o come object file del Turbo Silver.

Tutte queste cose fanno di VISTA un programma unico, in grado di fornire una valanga di immagini e di materiale elaborabile in un secondo tempo con altri programmi del tipo paint o di modellazione solida.

Convertire i file in formato Turbo Silver, per renderli compatibili con altri programmi a 3D, è cosa non impossibile, visto l'alto numero di converter reperibili sul mercato.

Senz'altro un programma nuovo, un qualcosa di cui si intuiva la mancanza.

C'è proprio da pensare che il 68000 presente nel nostro computer sia ancora poco sfruttato (anche se sono passati molti anni dall'uscita del primo Amiga 1000).

VISTA non deve essere utilizzato solo con scopi ludici, ma può anche essere usato con scopi educativi in una scuola od in altri luoghi analoghi.

Le prestazioni che il programma può offrire sono disparate: si va dallo studio della configurazione orografica di alcune zone della Terra, alla divertente possibilità di esplorare nuove zone del sistema planetario, partendo da Marte per arrivare su altre luoghi per il momento inaccessibili all'esplorazione umana.

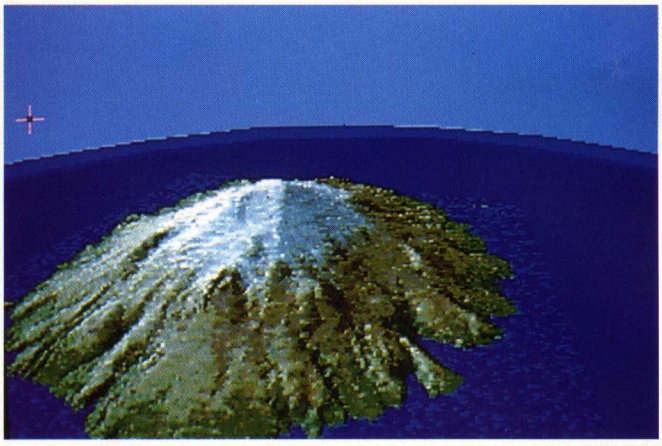
In pratica una via di mezzo fra il gioco e lo studio.

VISTA è in grado di stupire tutti gli utenti, non solo i più piccoli ed i meno smaliziati.

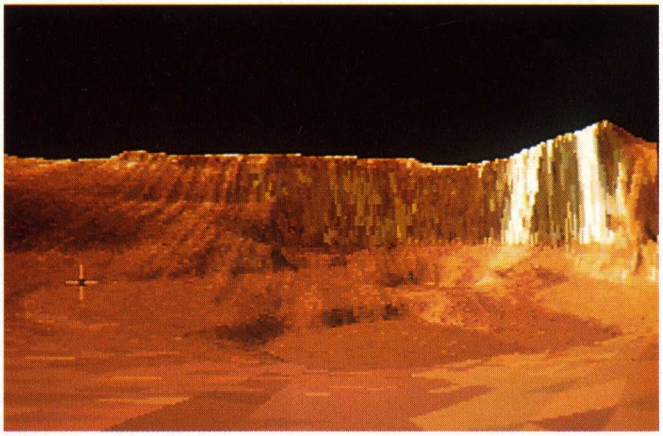
Unica limitazione del software: il bisogno smodato di memoria, un mega è il minimo indispensabile per operare.

Se però volete lavorare con tranquillità e maggiore velocità vi consigliamo di montare nell'AMIGA almeno due mega di ram.

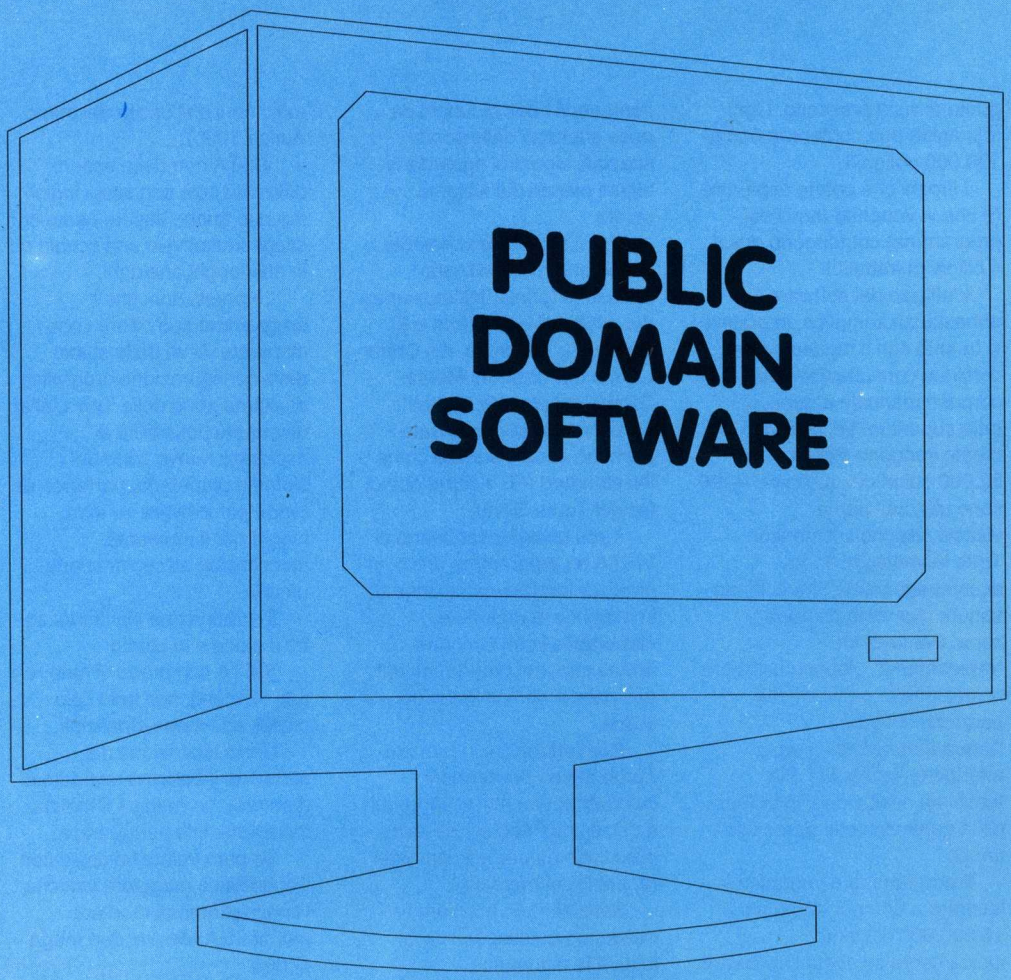
Val. Globale 8,5











Molti non sanno che esiste una via, o meglio, un mercato alternativo attraverso il quale reperire software di altissimo livello senza dover necessariamente sborsare grosse cifre per acquistare i prodotti delle più note software house. No, non stiamo parlando di pirateria, bensì del software di pubblico dominio, altrimenti denomimato PD (Public Domain). Spesso infatti gruppi di programmatori poco conosciuti fondono il proprio lavoro e le proprie capacità creative in associazioni, club o vere e proprie mini-software house, offrendo a bassissimo costo un genere di prodotto realmente analogo e competitivo rispetto ai titoli e alle applicazioni più famose e costose.

CREATO DAGLI UTENTI PER GLI UTENTI

Il Pubblico Dominio è nato nell'ormai indiscutibile patria e culla del software: il Regno Unito. Si è sviluppato analogamente anche nelle Americhe lontane, ma in questa circostanza ci sembra giusto trattare solo quello di produzione anglosassone proprio perchè risulta molto più facilmente reperibile.
Pubblico Dominio significa che i programmi acquistabili per poche lire, presso le software house o i club suddetti, possono essere scambiati, copiati ed eventualmente modificati dall'utente finale senza timore e senza infrangere alcun tipo di copyright. Tutto ciò ci sembra assurdo, ma proprio sotto questa apparente dissonanza si cela una delle più valide risposte al problema dei prezzi alti e della pirateria. I programmatori di PD, che spesso sono proprio ragazzini o amatori e non necessariamente cervelloni, intendono creare qualcosa di realmente utile per altri utenti, senza condizionare il proprio lavoro sul lucro, su inarrestabili scalate al successo e sulla ricerca di facili e vertiginosi guadagni. E' chiaro che non lo fanno per vivere, al massimo per pagarsi qualche modesta periferica o accessorio extra, ma tutto questo fa meditare profondamente sull'aspetto sociale ed economico della figura del programmatore e sulla posizione assunta dalle vere software house.
Il PD ingloba allora un vastissimo numero di utenti, valicando frontiere geografiche ed informatiche e offrendo una particolare egida sotto la quale comuni interessi, scambi di pareri e d'idee, nonchè mutue collaborazioni possono aver luogo senza alcun tipo di implicazione economica o commerciale. Forse il vostro videogame creato con lo STOS o con il S.E.U.C.K. potrebbe rivelarsi la chiave giusta per aprirvi la porta su un nuovo universo di ottime e costruttive amicizie che mai avreste osato sperare: come dire che i soldi non sono tutto e non fanno la felicità, nemmeno quella informatica.

A COSA SERVE IL SOFTWARE PD

Alla stesura di questo tipo di software contribuiscono utenti, amatori ed esperti di ogni genere ed applicazione; ne deriva allora una vastissima quantità di realizzazioni che spaziano tranquillamente dal videogame all'avventura, dalla simulazione al board game, dalla gestione MIDI al DTP e dalla grafica alla contabilità aziendale. Basta infatti sfogliare il catalogo (sempre in accrescimento) di questa o quella associazione per scoprire tutto ciò che ci interessa e magari anche qualcosa che non avremmo mai pensato di trovare in un floppy disk.
Lontano da implicazioni commerciali, il PD ci offre gadget ed accessori spesso indispensabili per sfruttare ancor di più i nostri elaboratori, nonchè nuovi orizzonti e sbocchi finora mai visti. Un albero genealogico computerizzato, un programma per leggere i Tarocchi e un ricettario di cucina si affiancano spesso a expasion disk per il tool grafico più usato e famoso e ad ampliamenti dello Spreadsheet più usato.
Il tutto ci viene offerto ad un costo ridicolmente basso: si va dalla 2.000 alle 10.000 lire al massimo per ogni tipo di programma!

PD: UNA VERA ALTERNATIVA AL SOFTWARE DI MARCA?

A questo punto, onde evitare interpretazioni errate, vale la pena puntualizzare alcuni aspetti del software di Pubblico Dominio.
Innazitutto esso non è inteso a sostituire o plagiare minimamente il mercato parallelo dei programmi e delle applicazioni più costose e famose. Ciò significa che un programmatore di PD non si limita a mettere il proprio nome nei credits del De Luxe Paint, per poi spacciarlo come propria creazione, o a clonare pedestremente l'ultimo shoot'em up della Ocean. Al contrario, egli cerca di creare qualcosa di altrettanto valido, se non superiore, basandosi esclusivamente sulle proprie forze e sull'esperienza maturata da tempo nel settore. Analogamente quanto si parla di dischi espansione o di Add On per programmi più famosi il programmatore arriva a coadiuvare, migliorare e sviluppare ulteriormente il lavoro svolto da colleghi più famosi, partendo dalle vere e concrete necessità degli utenti finali; è facile infatti desiderare e pretendere quel qualcosa in più da questo o quel programma e sentirsi, in questo senso, "dimenticati" dalla software house che lo produce, impossibilitata materialmente ad accontentare tutti. Vogliamo altri Art Disk per il Degas Elite? Ci manca una bella demo del Quantum Paint? Nel nostro tool per gestire l'interfaccia MIDI mancano alcune opzioni per noi indispensabili? Il PD può risolvere queste e altre esigenze!

O.K., SIAMO CONVINTI: DOV'E' IL PD?!

Questa breve chiacchierata finisce qui; ci sembra infatti più giusto fornirvi recapiti e descrizioni sommarie di ognuno dei più importanti centri di distribuzione di software PD, limitando il fumo e lasciandovi assaggiare un ricco piatto d'arrosto (non come fa qualcun altro!).
Per ricevere cataloghi, informazioni e programmi (molti club vendono anche supporti magnetici vergini, libri, guide, accessori vari, ecc., a prezzi scontatissimi) basta, in linea di massima, scrivere un paio di righe o telefonare direttamente; si può pagare con assegno o vaglia postale postale: se poi possedete un carta di credito sarà ancor più facile procurarvi tutto ciò che volete. I tempi di consegna variano da pochi giorni ad un

massimo di una settimana e mezza.

IL PD DOVE E COME - PER AMIGA E ATARI ST

RIVERDENE PDL
63 Wintringham Way,
Purley On Thames,
Reading, BKS RG8 8BH
England.
Tel.: 0044-734-428492
Fax.: 0044-734-451239

La Riverdene possiede un vastissimo catalogo di oltre 1000 titoli per Amiga e Atari ST. E' specializzata in demo audiovisive ed in giochi di ottimo livello appartenenti all'etichetta BUDGIE (estremanente economica). Non mancano programma di musica e grafica. Iperdibile l'Horroscope ed il Genealogy. Uno dei responsabili della Riverdene sta programmando la versione dello STOS per Amiga (denominata AMOS): ci sono già le demo. Al primo acquisto si diventa soci del club USER GROUP che ci invierà periodicamente opuscoli e aggiornamenti del catalogo, offrendo una vera Hotline telefonica per qualsiasi problema.
Tempi Di Consegna: meno di una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: 3 sterline (non soci) e 2 sterline (soci) a dischetto. Mandando i propri dischetti da riempire il costo è di una sterlina e mezzo a programma.

PUBLIC DOMINATOR UK
Bartholomew's Road,
Bishop's Stortford,
Hertfordshire CM23 3TP
England
Tel.: 0044-279-757692
Fax.: 0044-279-755198

La Public Dominator offre i tempi di consegna più celeri di tutto il Regno Unito (anche se in Italia non è facile rendersene conto). Raccolti in comode compilation per Amiga e ST, i programmi di pubblico dominio privilegiano la grafica, il DTP, la gestione di environment MIDI e le applicazioni d'ufficio. E' possibile trovare anche due versioni della Sacra Bibbia su dischetto, alcune comode utility per stampare etichette, un paio di ottimi WP, linguaggi assoriti e qualche buona raccolta di giochi.
Tempi Di Consegna: più di una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: 3 sterline (da 1 a 5 dischi), 2,75 sterline (da 6 a 10 dischi), 2 sterline e mezza (più di 11 dischi).

SOFTVILLE
Unit 5, Strafield Park,
Elettra Avenue,
Waterlooville, Hants PO7 7
XN England
Tel.: 0044-705-266509
Fax.: 0044-705-251884

La Softville sfrutta lo stesso sistema di raccolte del precedente club. Ottima la sezione musicale e quella degli accessori ed utility vari sempre per Amiga e Atari ST. Molti i giochi e le compilation con insolite adventure e simpatiche simulazioni. Oltre 800 titoli in catalogo.
Tempi Di Consegna: più di una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: identici a quelli della Public Dominator.

M.T.S. MT SOFTWARE
Woodstock House, 14
Lanes End, Totland IOW
PO39 OAL ENGLAND
Tel.: 0044-983-756056

La M.T.S. offre un ricco assortimento di giochi, programmi didattici, tool grafici e MIDI, demo, WP, raccolte di immagini, utility ed accessori. Interessante la rivista su dischetto e la modesta raccolta di programmi per modem. Non mancano molte demo audiovisive; belli il Vangogh e lo Studio 2 per Atari ST. Insostituibili molte demo per Amiga.
Tempi Di Consegna: una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: 3,5 sterline (dischi Amiga e Atari ST doppia faccia) e 3 sterline (dischi Atari ST singola faccia). Ogni tre dischi uno in omaggio.

WIZARD P.D.
178 Waverley Road,
Reading BKS RG3 2PZ
England
Tel.: 0044-734-574685

Modesta la collezione solo per Atari ST della Wizard di Reading.
Molte compilation di utility, games e accessori vari; gli acquirenti possono effetuare una specie di self service a prezzi fissi. C'è una comoda Hotline telefonica.
Tempi Di Consegna: più di una settimana
Carta Di Credito accettata: nessuna
Prezzi: variano, secondo le compilation, da 1,5 a 2,5 sterline.

GOODMAN ENTERPRISES
16 Conrad Close, Meir Hay
Estate, Longton,
Stoke-on-Trent ST3 1SW
England
Tel.: 0044-782-335650

La Goodman offre più di un migliaio di programmi sia per Atari ST che per Amiga. C'è di tutto per ogni tipo di necessità. Ottima la sezione di DTP e i numerosi sequencer.
C'è anche il famoso SnowMan demo!
Tempi Di Consegna: una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: variano come quelli della Wizard P.D.

IL PD DOVE E COME - IBM PC (a cura di Duccio Pochini).

INTELLIWARE
Via Degli Adimari 109,
00148 - ROMA.
Tel.: 06 / 6535792
Fax.: 06 / 6551027

La ditta Intelliware è forse l'unica, affermata e organizzatissima azienda di distribuzione e vendita del PD per IBM PC. Il suo catalogo spazia dai programmi di intrattenimento agli educativi, dai gestionali alle raccolte di immagini per i vari tool grafici, con in più numerose chicche importate direttamente dagli States.
Tempi Di Consegna: una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: da 1 a 9 dischi Lit. 8.000 cad. (5.25") o Lit. 8.500 cad. (3.5"). Da 10 a 49 dischi Lit. 7.500 cad. o Lit. 8.000. cad.
60 dischi e oltre Lit. 7.000 cad. o Lit. 7.500 cad. Vedi catalogo richiedibile gratuitamente.

GOOD BYTE
CASELLA POSTALE 861 -
35100 PADOVA
Tel.: 049 / 8960720

Questa ditta ci tiene a sottolineare che il costo relativo ai programmi di PD da essa distribuiti è esclusivamente inteso a coprire le spese di duplicazione e spedizione, nonchè quelle del supporto magnetico nudo e crudo, rendendo praticamente gratuito l'acquisto di software. La Good Byte si è specializzata nel settore dei dimostrativi e dei tool gestionali, lasciando comunque ampio spazio ai programmi di grafica e di intrattenimento. Interessante la sezione delle library grafiche per la stragrande maggioranza di tool per disegnare. Particolarmente simpatico il catalogo su dischetto di divertentissima consultazione.
Tempi Di Consegna: una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa
Prezzi: dalle lit. 2.000 alle lit. 12.000

BBB BEST BITS & BYTES
POST OFFICE BOX 8225
Van Nuys, California 91409
- U.S.A.
Tel.: 001 / 800 / 245 2983
(Pacific Standard Time)

La BBB sta al di là dell'oceano, ma varrebbe proprio la pena ordinare qualcosa, magari tratto dalla sua sezione Adults Only (con tante belle "donnine" seminude in VGA), da quella delle demo animate o da quella dei moltissimi gestionali.
Tempi Di Consegna: 20 giorni min.
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard, American Express.
Prezzi: Variano in rapporto al tipo di spedizione richiesta. Vedi listino prezzi allegato al catalogo (richiedibile gratuitamente anche alla nostra redazione).

SEXXY SOFTWARE
2880 Bergey Road,
Haffield, PA 19440 - U.S.A.
Tel.: 001 / 800 / 243 1515
Pacific Standard Time

Il nome di questa ditta di PD dice già tutto. Se cercate un "mare di sesso" sfrenato e non in EGA e VGA contattatela al più presto! Demo, cortometraggi computerizzati e sfilze incredibili di raccolte grafiche "caldissime" vi aspettano.
Tempi Di Consegna: 20 giorni min.
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: Vedi catalogo richiedibile gratuitamente.

SOFTSHOPPE, INC.
POSTAL OFFICE BOX 3678
Ann Arbor, MI 48106 -
U.S.A.
Fax.: 001 / 313 / 761 7639

La Softshoppe possiede una marea di ottimi giochi, così come una vastissima gamma di database e programmi gestionali in genere. Non manca infine una completissima sezione dedicata alle simulazioni sportive.
Tempi Di Consegna: 20 giorni min.
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: Vedi catalogo richiedibile gratuitamente. Ci sono un paio di offerte speciali per acquistare l'intero catalogo a prezzi scontati.

REASONABLE SOLUTIONS
P.O. BOX 66
HOUNSLOW TW5 9RT
ENGLAND

Questa ditta si occupa di importare direttamente la libreria di PD per IBM PC relativa a ben tre produttori statunitensi. Richiedete quindi il ricchissimo catalogo completo.
Tempi Di Consegna: una settimana
Carta Di Credito accettata: Visa, Mastercard
Prezzi: Vedi Catalogo.

ATTENZIONE! ATTENZIONE!

Per ulteriori informazioni riguardanti le ditte straniere sopracitate, relative alla sezione di PD per IBM PC, vi consigliamo CALDAMENTE di contattare la INTELLIWARE o la GOOD BYTE che già possiedono parte dei titoli di importazione. In questo modo potrete evitare lunghe attese e un inutile spreco di denaro per acquistare software direttamente dall'America. Se, infine, volete subito il catalogo delle ditte Americane, richiedetecelo in redazione al solito numero: 02 / 9311397!

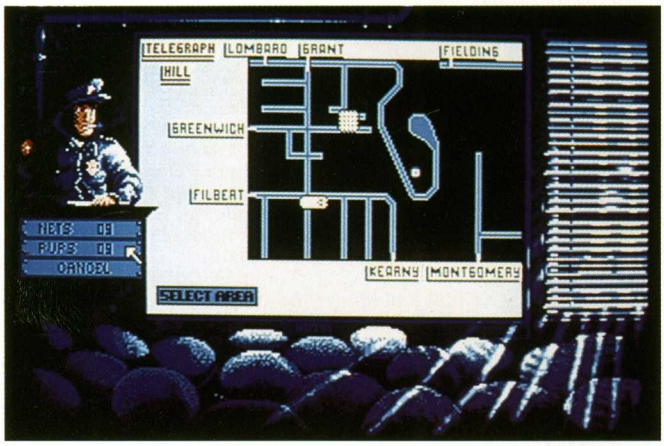
THE KILLING CLOUD

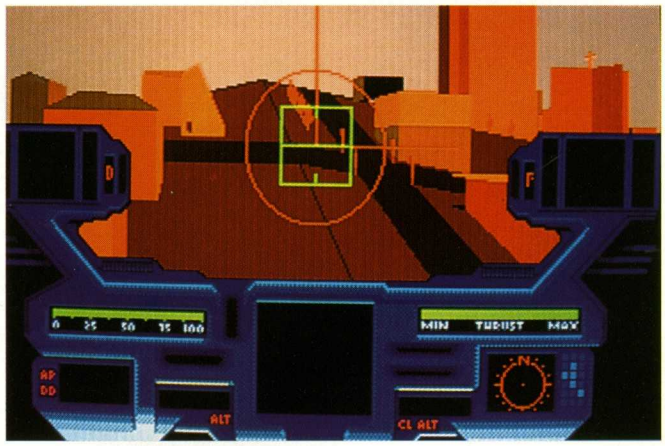
IMAGE WORKS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

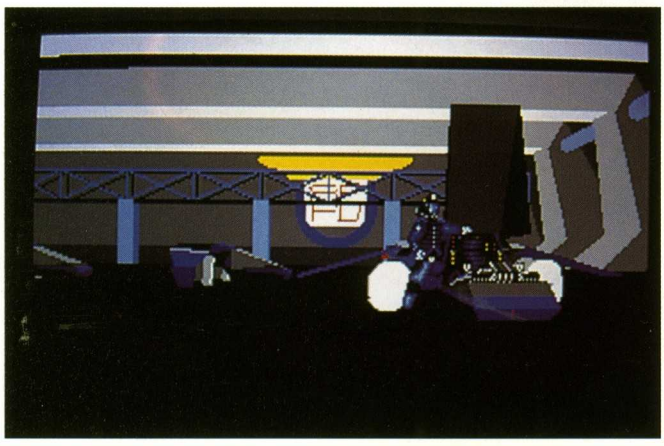
San Francisco ha perso tutti i suoi fasti e le sue ricchezze. La perla statunitense del pacifico è collassata completamente con l'avvento di una terribile catastrofe ecologica. Una nube tossica ha infatti formato un letale composto con le naturali nebbie della Frisco Bay, depositandosi al suolo e formando un muro metifico e mortale di parecchi metri di altezza. I superstiti, radunatisi sui tetti della metropoli hanno dovuto fare buon viso a cattivo gioco, ricostruendo l'intera città ad una decina di metri dal suolo, pena la morte per intossicazione. Ma, come dice il proverbio, il peggio non è mai morto, e alla calamità naturale si aggiunge, dopo poco tempo, un altro terribile flagello costituito dal formarsi di un vero e proprio esercito di malviventi che minacciano di far crollare il già precario equilibrio socio-politico della sfortunata metropoli. Per combattere l'avanzata degli Angeli Della Morte le forze di polizia di San Francisco hanno realizzato pattuglie di aviogetti a corto raggio, in grado di offrire un valido supporto tattico per l'osservazione e la prevenzione del crimine. Questi mini Jet, denominati XB5000 Hoverbike, offrono la possibilità di localizzare e combattere ogni tipo di offensiva dei Black Angel, nonchè di depositare per le vie della città reti elettroniche e veicoli cellulari computerizzati adibiti alla cattura dei malviventi. I Black Angel sono inoltre a conoscenza di un terribile segreto relativo alla nube tossica e vanno perciò eliminati e imprigionati, nonchè interrogati a fondo, in modo da salvaguardare le già compromesse sorti della città. Killing Cloud si risolve dunque in un game d'azione che sposa felicemente atmosfere di un flight simulator bellico a quelle di un gioco di strategia, miscelando il tutto ad ottima grafica. La porzione principale del gioco è chiaramente devoluta alla simulazione di volo, combattimento e cattura, a bordo del nostro XB5000 che si muove in un environment tri-di con straordinaria velocità ed agilità. Basta una manciata di comandi da tastiera ed un buon joystick (se volete, il mouse) per lanciarsi all'inseguimento del nemico per i cieli di San Francisco. La fase action viene preceduta e seguita da due porzioni strategiche: all'inizio di ogni missione dovremo infatti posizionare un limitato numero di reti e di cellulari verso cui convogliare gli inseguiti, mentre al termine dovremo condurli in carcere ed interrogarli con decisione, fermezza ed abilità. Un prigioniero morto non vale nulla: l'importante sarà catturarlo e mantenerlo in vita fino all'interrogatorio. L'intero gioco, a parte la sezione simulata, è interamente gestito ad icone, sovrapposte ad una decina di ottime schermate grafiche d'ambientazione. Le animazioni, relative alla stupenda tridimensionalità solida dell'universo di gioco, sono di pregevolissima fattura e riescono a stupire anche il più smaliziato amante del genere. Definire o etichettare esattamente The Killing Cloud non è facile perchè contiene un po' di tutto per tutti i gusti. Le missioni sono tante, sempre più impegnative e dannatamente coinvolgenti. Se poi considerate che per riuscire vittoriosi dovrete fare un bel po' di ore di pratica (divertentissima!), vale proprio la pena di comprare questo gioco ad occhi chiusi! Originalità, giocabilità e divertimento in un'unica confezione: che volete di più?!

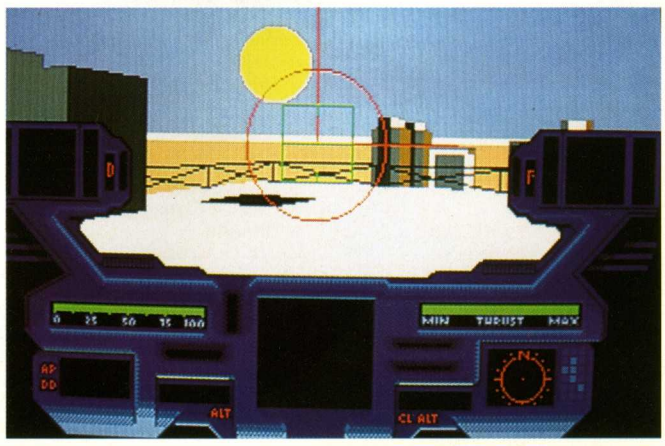
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!







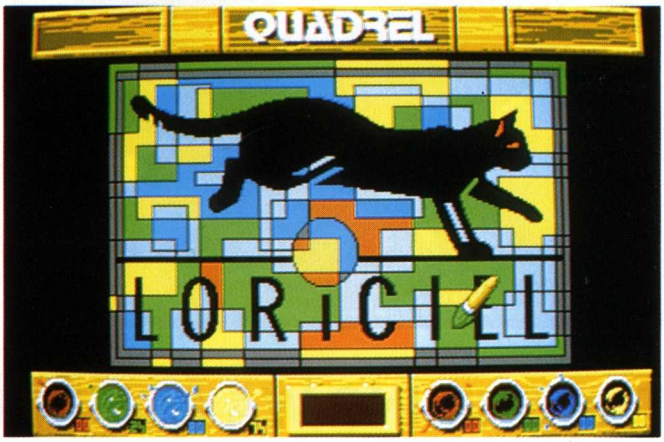


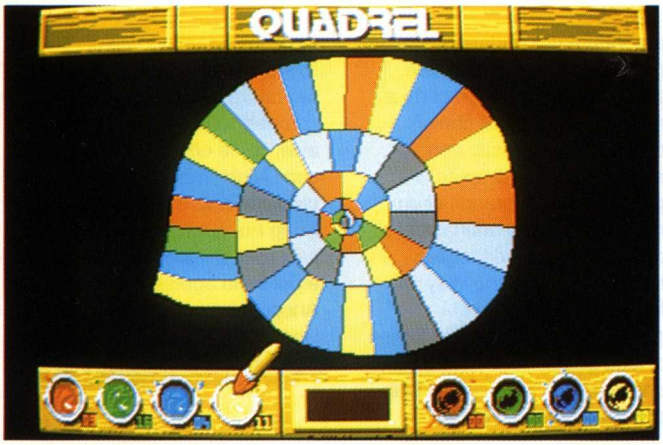
QUADREL

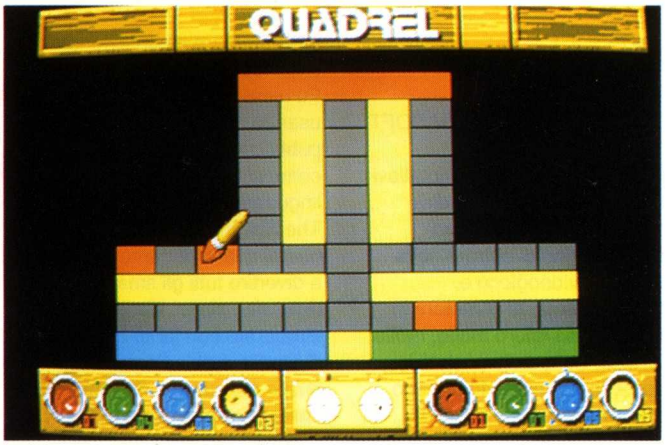
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

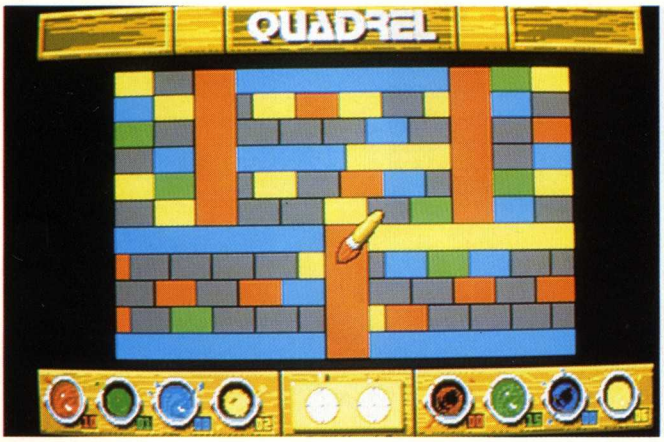
Quadrel è uno di quei giochi che, una volta provati, non si mollano più. Sembra un passatempo sciocchino, sciocchino, ma dopo qualche minuto di partita rapisce e fa dannare anche il più irriducibile aficionados di Shanghai, Tetris e simili. Per fortuna Quadrel non si ispira, per l'ennesima volta, alla ripetitiva serie di puzzle computerizzati a la Pick'n'Pile, Puzznic o Plotting, ma sfrutta un soggetto di gioco totalmente innovativo e, per questo, dannatamente stimolante. Si tratta, in poche parole, di riempire differenti figure geometriche e non, composte da molteplici settori (avete presenti il "Cosa Apparirà?" delle riviste enigmistiche?), con quattro colori amministrabili da altrettanti vasetti di vernice. Non si possono accostare due tonalità uguali e, a per complicare le cose, i barattolini di colori si esauriscono molto presto. Relativamente ai differenti livelli di complessità del gioco (applicabili alle solite modalità Solitario, Competizione o Torneo) ci verranno assegnati determinati quantitativi per i quattro colori, rendendo particolarmente difficile lo studio delle strategie vincenti per economizzare e sfruttare al meglio queste riserve. Si va a tempo? Ceeerrrtto che sì, o almeno se siete così masochisti da non divertirvi abbastanza con un gioco già complicato di per sè stesso. Non manca la modalità di allenamento che vi consigliamo molto caldamente al fine di maturare una certa dimestichezza nello scegliere i colori, stabilire i posizionamenti ed evitare di rovinare in un bel Game Over alla prima sfida contro il computer o un amico. Un soggetto di gioco allora decisamente interessante viene supportato da un'ottima impostazione grafica che sfrutta un pizzico di tridimensionalità e numerose animazioni. Non manca un simpatico commento sonoro arcade che comunque dopo un po' finisce col passare inosservato dal giocatore impegnato al massimo in questa insolita lotta dei colori. Il tabellone elettronico finale annota, ad imperitura memoria, ogni nostra particolare prestazione, sostituendosi per qualche istante alla schermata di gioco con un paio di menu a scomparsa. Per giocare basta il mouse o il joystick, godendosi il massimo dell'interazione. Quadrel è il passatempo ideale per i videogamer di tutti i tipi e le età, facilissimo da gestire e divertentissimo da giocare. Peccato che manchi qualche sagoma in più da colorare, forse disponibile più avanti in un improbabile data disk.

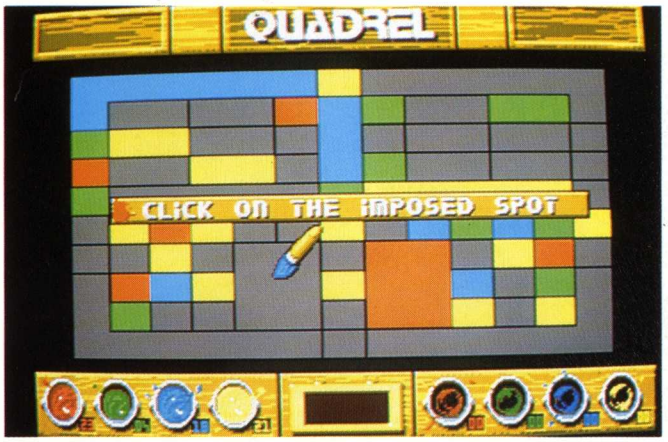
Val. Globale. 8,7









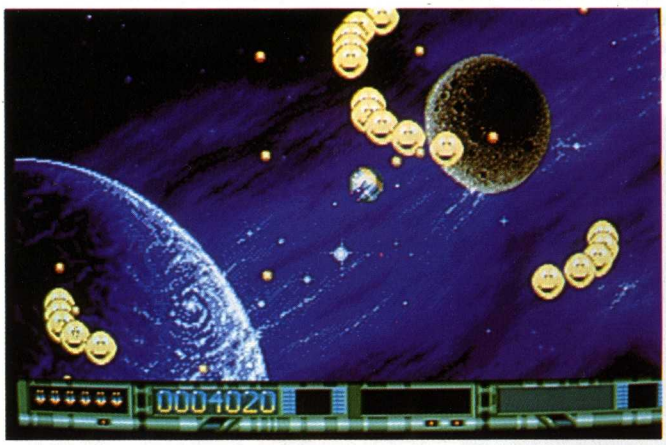


TURN N BURN

FLAIR
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Turn N Burn è un classico shoot'em up del tipo "se-lo-giochi-per-un-istante-non-lo-molli-più-anche-se-lo-hai-già-visto-un-milione-di-volte", ispirato a best seller come Asteroids, Blasteroids, Zarathrusta e Awesome. Scopo del gioco è chiaramente quello di ripulire da un'infinità di schermi sempre diversi (sopratutto per i fondali statici) da una marea di sprite assassini che non vedono di buon occhio la nostra immancabile navicella spaziale. Le orde di alieni che svolazzano qua e là sullo schermo ammonta a quasi cento e si fregia di ben 1500 differenti sagome e fogge dei nemici sempre diverse. A farla da padrone in un classico arcade, evidentemente destinato ad incontrare il favore dei più giovani smanettoni, sono anche gli stupefacenti effetti sonori in grado di sfondare i poveri altoparlantini del vostro monitor. Se comunque possedete, come il sottoscritto (chi si loda si imbroda!), un bel paio di altoparlanti esterni il divertimento, e l'incavolatura di vostra madre e dei vicini, sono senza dubbio assicurati! Le animazioni, le esplosioni, lo sfrecciar via degli sprite e le varie collisioni, corrono sullo schermo come animate da vita propria e, per qualche istante, riescono a strabiliare ed affascinare il giocatore ormai dimentico che gli sprite bisogna colpirli e non star lì a guardarli imbambolati (Ehi! Sveglia!!!!). Tuttavia il livello di interesse scema un poco di fronte ad un meccanismo terribilmente ripetitivo e ad un livello di difficoltà notevole e sempre crescente. Turn N Burn va bene per sfondare un paio di joystick e scaricarsi i nervi. Niente di più!

Val. Globale: 7



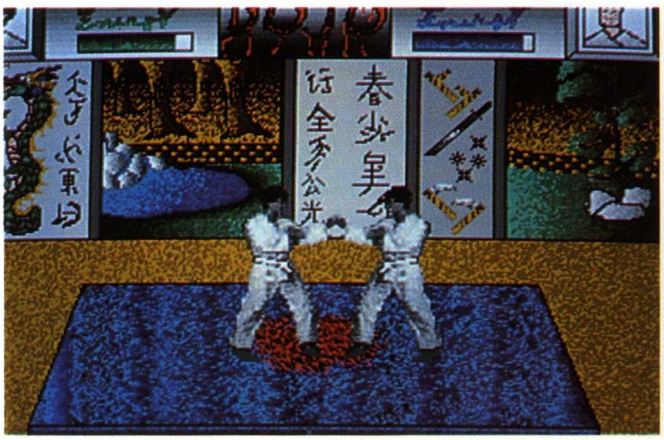


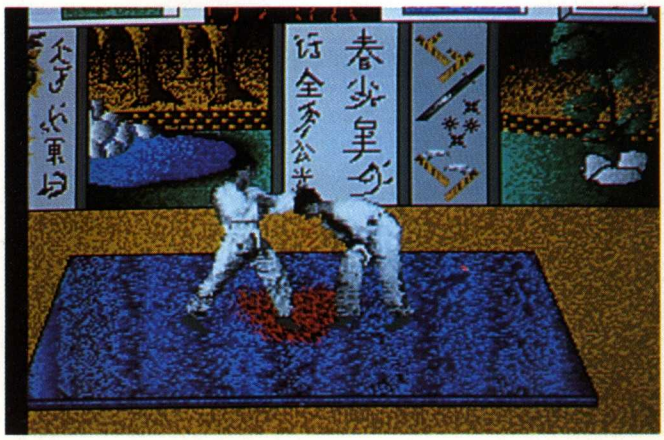
THE SHINING WAY OF KUNG FU

LINDASOFT
AMIGA
PREZZO: LIT. 20.000
DISTRIBUITO DA: LINDASOFT

Il nome di Emanuele Diotallevi probabilmente non vi dirà proprio nulla, ma è senza dubbio degno di entrare nella storia del videogioco e, probabilmente, di diventare in un prossimo futuro molto, molto famoso. Emanuele è infatti lo studente universitario romano che, solo soletto, è riuscito a programmare e confezionare uno stupendo arcade di Kung Fu nientepopodimeno che usando AMOS. Vedete che pubblicare per filo e per segno come si fa ad usare questo linguaggio serve a qualcosa?! The Shining Way Of Kung Fu è uno di quei cult-game che, oltre a divertire tutti gli smanettoni della situazione, viene strutturato con tanto di trama e di sentita ambientazione che nasce dal cuore e dalla fervida immaginazione di chi lo ha programmato. Parlare di questo gioco come di una semplice arcade non servirebbe certo a rendergli la giustizia che si merita. Programmato con sapiente utilizzo di sprite particolarmente grandi, di un numero infinito di animazioni e di coloratissimi e dettagliati scenari, The Shining Way Of Kung Fu ci permette di gareggiare in un classico torneo di lotta giapponese all'interno di una scuola di arti marziali fatta di pixel e bambù. Azione frenetica ed un pizzico di strategia si fondono al meglio per offrire un tipo di competizione sempreverde, avvincente ed irresistibile. Basta con i Ninja Warrior e i supereroi mangiapizza: è tornato il vero Kung Fu, quello dei kimono, dei nasi rotti, dei joystick sbriciolati e del sano agonismo arcade. Ancora una volta una Lindasoft vincente!

Val. Globale: 8,8





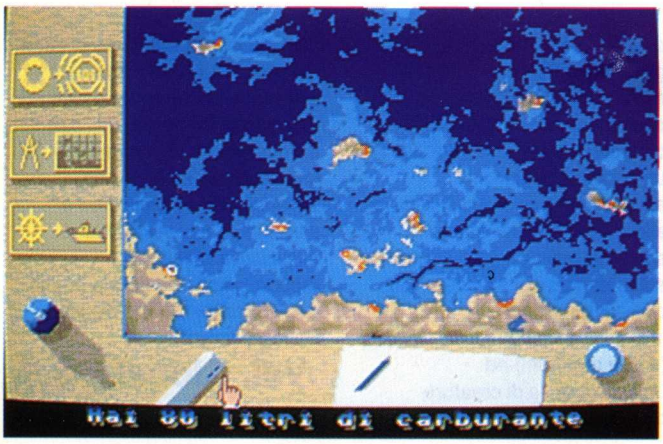
BIG GAME FISHING

SIMULMONDO
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Dopo mesi e mesi di duro lavoro, finalmente vi potrete concedere una stupenda vacanza immersi nelle limpide acque dei mari del Sud. Qui potrete praticare il vostro sport preferito (sarà infatti tale se deciderete di acquistare questo nuovo game Simulmondo!): la pesca d'alto mare.
Sfortunatamente, all'inizio del gioco, sarete a corto di soldi e al fine di prolungare la vostra vacanza, la disciplina sportiva citata vi servirà soprattutto come fonte di guadagno - a patto che ve la caviate egregiamente con la canna da pesca in mano! Gli indigeni allora vi commissioneranno un quantitativo di pesce, specificandone anche il tipo, che dovrete portare a casa dopo ogni lunga giornata di pesca: bhè, se non altro non perderete la possibilità di cuccare una bella abbronzatura! Ogni giornata viene caratterizzata da tempo variabile e dunque potrà essere più o meno buona per la pesca. Big Game Fishing inizia nel porto di una tipica località balneare dei tropici, dove potremo acquistare svariati tipi di attrezzature, consultare una specie di tabellone degli high score (leggi: chi ha pescato il pesce più grosso), nonchè salpare per il mare aperto. Con la mappa di gioco potremo stabilire la rotta di navigazione e scegliere la posizione ideale per gettare gli ami. La sezione di pesca viene infine sviluppata attraverso l'impiego delle nostre indiscusse abilità, sposate alla moderna tecnologia. La Simulmondo ci mette a disposizione un Ecoscandaglio, un sistema di comunicazione radio (può capitare anche di finire il carburante - che magra!!!), numerosi strumenti di controllo e misurazione relativi all'impiego di differenti canne, lenze ed esche, nonchè un preziosissimo termometro, indispensabile per conoscere la temperatura dell'acqua ove localizzare i vari tipi di pesce. L'intero sistema di gioco si avvale poi di numerose fasi action, con notevole impiego di grafica digitalizzata e non, nonchè di una simpatica colonna sonora, con particolare ricchezza di effetti speciali. Big Game Fishing non è da considerare, erroneamente, un programma per soli esperti o appassionati del settore; la chiarezza delle istruzioni, l'immediatezza del programma, la sua notevolissima giocabilità, nonchè la particolarissima originalità del soggetto, fanno di questo simul-gioco qualcosa di unico ed, oserei dire, imperdibile per qualsiasi tipo di videogamer. Big Game Fishing si impone dunque come vero fiore all'occhiello Simulmondo come innovativa ed intelligente simulazione nata finalmente da una lunga, ponderata e attenta opera di programmazione. Complimenti con la C maiuscola al team di Carlà & Co.!!

Val. Globale: 8,6









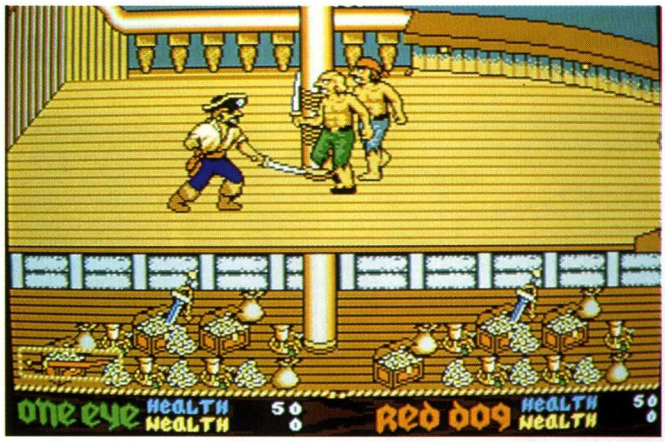


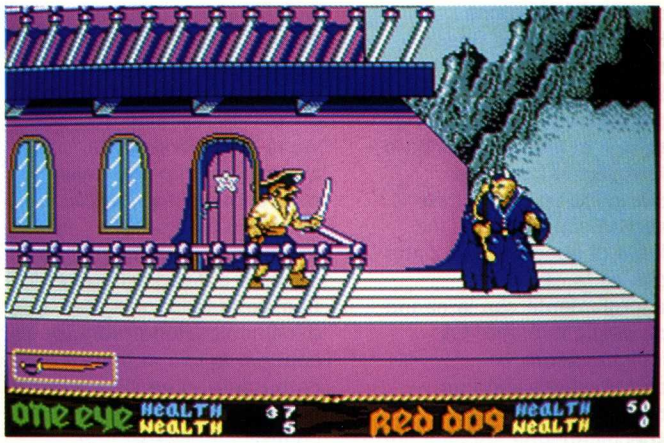
SKULL & CROSSBONES

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

Occhio Bendato e Cane Rosso, sono i nuovi pirati pixellati che portano avanti la saga dei giochi "della Tortuga" nati ai tempi di Pirates!, e sviluppati attraverso Swords & Galleons e The Secret Of Monkey Island. Skull & Crossbones, il gioco cui prendono parte questi due nuovi scorridori dei sette mari, viene sviluppato come un classico arcade platform multilivello, con ottima grafica, ricchezza di colori e, chiaramente ,decine e decine di puzzle da risolvere. Lungo un percorso tortuoso e quasi inevitabilmente da mappare, troveremo casse di tesori, sacchi di monete, articoli preziosi ed armi che ci permetteranno di raggiungere lo scopo della missione: sconfiggere un terribile mago avido dei nostri tesori, che, dopo aver depredato il nostro galeone, si è rifugiato in un arcipelago incantato. Ci saranno allora da esplorare, un castello, alcune navi di pirati fantasma, caverne incantate ed un'isola misteriosa. Skull & Crossbones si sviluppa allora come un classico Sword Of Sodan, con l'interazione e la giocabilità devoluta all'esclusivo impiego di un robusto joystick. Le animazioni, i duelli, lo scrolling degli scenari sono di ottima fattura e stupendi da vedere, ma l'intero programma soffre di una notevole lentezza di elaborazione che lo rende particolarmente farragginoso e poco realistico. Non abbiamo dunque la stupenda giocabilità di un Shadow Of The Beast o di un Prince Of Persia, dovendoci limitare a paragoni con prodotti del tipo Switchblade e Death Trap. Peccato perchè l'idea era senza dubbio originale.

Val. Globale: 7



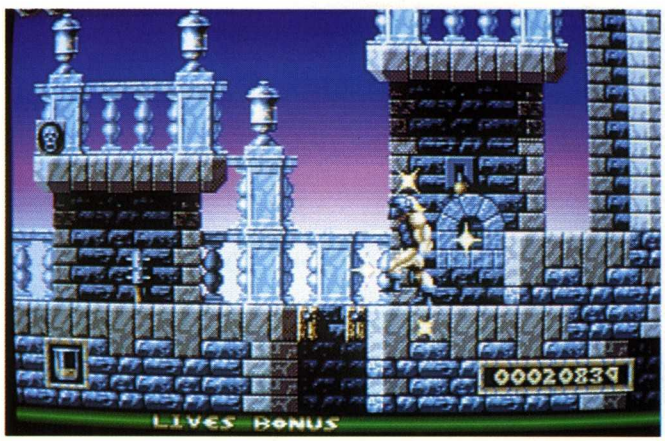


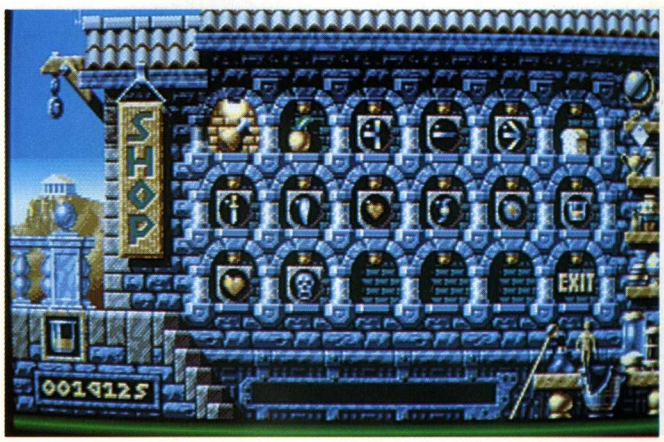
GODS

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

Gods è uno di quei giochi che lasciano il segno; non tanto per il soggetto, irrimediabilmente ripetitivo e già visto, quanto per l'originale ed egregia realizzazione grafica che sposa una notevolissima giocabilità tutta arcade. Gods, ormai dopo mesi e mesi di anticipazioni lo sapete tutti, è l'ultima fatica dei famigerati Bitmap Brothers, nonchè la loro prima produzione sotto l'etichetta Renegade "strappata" alla Mirrorsoft. Gods è un vastissimo platform con dodici livelli, grafica arcade, quindici differenti tipi di armi e venti di pozioni energetiche e magiche, nonchè numerosissimi sprite di notevole grandezza e moltissime animazioni. Una giocabilità affidata esclusivamente ad un buon joystick lo rende terribilmente divertente ed irrinunciabile. Un gioco insomma che farebbe molta gola a tutti gli sfortunati possessori di una "povera" console, offerto, ovviamente, ad un costo decisamente accessibile. Nei panni di Ercole allora, dovremo diventare semi-dei combattendo contro il solito nugolo di forze del male che comprendono gli immancabili mostri di fine livello (e che mostri!!!!) ed un'accozzaglia di creature d'incubo magistralmente portate alla vita in una manciata di pixel colorati. Il livello di difficoltà è ahimè particolarmente ostico ed in grado di far perdere parecchie ore di sonno anche al più sfegatato smanettone. Un'ennesima, attesissima e stupenda sfida per le vostre indiscusse velleità di arcade-men!!! Un degno emulo degli Shadow Of The Beast. Bello il sonoro!

Val. Globale: 8,8



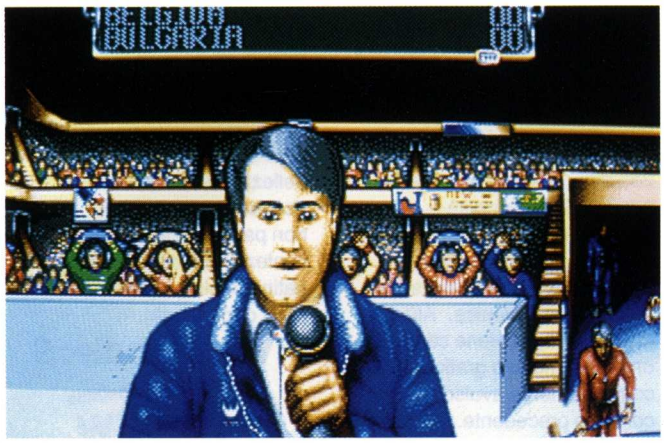


INTERNATIONAL ICE HOCKEY

IMPULZE
AMIGA
PREZZO: LIT. 35.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

International Ice Hockey è una classica simulazione tridimensionale che ricalca da vicino il sistema di impostazione tipico dei giochi TV Sports Cinemaware. Potrebbe dunque esser considerato come un velocissimo simulatore agonistico, dotato di gran ricchezza di dettagli, colori ed animazioni. La caratteristica più innovativa di un tipo di gioco che già può vantare alcuni predecessori (basti ricordare l'Hockey firmato Mindscape), è senza dubbio la vastità del campo che viene rappresentato integralmente grazie all'indispensabile sistema di finestre a scorrimento. Osservando pitch e giocatori in completa tridimensionalità, da bordo campo, potremo dunque sfruttare un veloce pattern di scrolling che garantisce la massima flessibilità e versatilità al sistema di interazione. Sono previsti interventi arbitrali e commenti dei vari telecronisti sportivi, grazie a numerose icone e vignette che, di volta in volta, si sovrappongono allo schermo, così come le svariate "lavagnette" elettroniche in cui potremo sviluppare e modificare le moltissime strategie di gioco nei panni di veri e propri coach. In questo programma troviamo l'opzione per competere in un campionato internazionale a tre divisioni che raggiunge il massimo livello di realismo grazie all'assoluto rispetto di tutte le reali regolamentazioni del gioco e alle svariate opzioni per sostituire e modificare i giocatori e le relative prestazioni sul campo ghiacciato. L'aspetto grafico del programma la fa chiaramente da padrone, senza tuttavia penalizzare la porzione strategica, egregiamente gestibile tramite mouse o joystick. Un ottimo prodotto "definitivo" nell'ambito dell'Hockey su ghiaccio per tutti i veri appassionati.

Val. Globale: 8





B.R.A.T.

IMAGE WORKS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AT/ST
PREZZO: LIT. 29.000

Provate a mettere dentro ad un videogame action il protagonista dello spot pubblicitario dell'aranciata dal "gusto esagerato". Sì, avete capito bene, quel bimbetto con bracciali borchiati e "chiodo" metallaro che si atteggia al Bruce Springsteen dell'asilo nido. Dategli allora uno scenario tridimensionale a la Marble Madness, un controllo ad icone particolarmente complesso, una marea di nemici e, chiaramente, una presentazione/introduzione capace di stregare anche il più scettico smanettone. Cosa otterrete? Un vero best seller di vendita che dopo qualche minuto di gioco stanca e frustra terribilmente anche chi mangia pane e Wico dalla mattina alla sera. Scopo del gioco è quello di far attraversare al nostro sfacciato bimbetto una serie di piattaforme a scrolling verticale, piene zeppe di ostacoli, puzzle, trabocchetti e, quel che è peggio, segnali stradali che limitano i nostri spostamenti. Il livello di difficoltà raggiunge dunque livelli di parossismo, del tipo "dopo due secondi di partita siamo già in Game Over". Ci viene in mente, come unico termina di paragone, il Rock'n'Roll Rainbow Arts in versione ancora più complessa data la presenza di grafica tri-di. L'aspetto grafico del gioco è di stupenda ed originalissima fattura, così come la simpaticissima colonna sonora, ma tutto ciò non basta a fare di B.R.A.T. un gioco da comprare al volo e gustare per ore ed ore. Forse alla Image Works si sente oltremodo la mancanza di qui famosi Fratelli Bitmap o forse B.R.A.T. è stato scritto un po' troppo in fretta privilegiando esclusivamente la sequenza introduttiva a la Roger Rabbit.

Val. Globale: 7





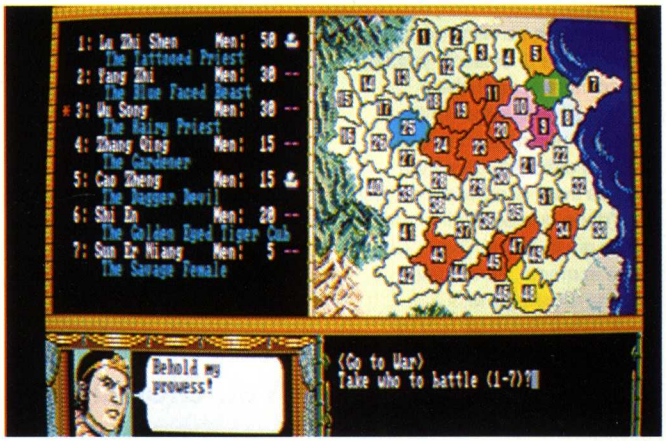
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

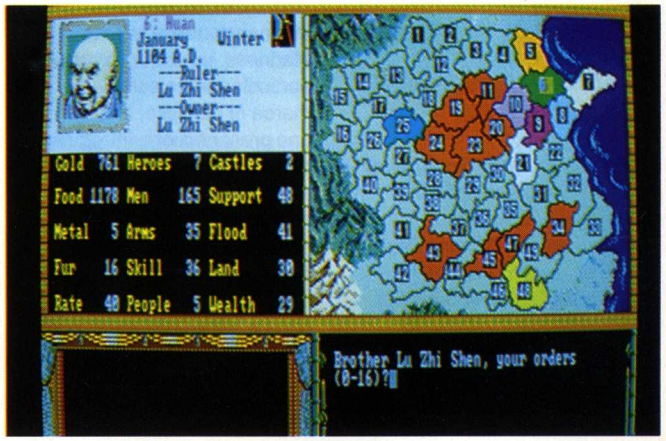
KOEI CORPORATION
IBM E COMPATIBILI - FORMATO DOPPIO
GRAFICA: CGA - EGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
PREZZO: L.99000

Finalmente è giunto anche in Italia questo stupendo wargames della KOEI. Gli appassionati (soprattutto quelli che leggono le riviste americane od inglesi) ne avranno già sentito parlare e (come il sottoscritto) forse se lo saranno procurato mesi or sono in Inghilterra. La KOEI, con l'australiana SSG, è sicuramente, una delle poche case produttrici di giochi di guerra, in grado di fare una qualche concorrenza all'americana SSI. BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA è ambientato in Cina, nel 1101, come tutti i programmi fino ad ora prodotti dalla giapponese KOEI, che si sono sempre occupati di guerre combattute nel lontano oriente: in Cina od in Giappone. Questo particolare fa dei lavori della KOEI un qualcosa di unico nella produzione mondiale di wargames e simulazioni. Fra breve dovrebbero giungere in Italia un paio di wargames (per altro già reperibili sul mercato inglese) ambientati in Europa. Ma torniamo a quest'ultima fatica dei programmatori della KOEI: il ministro Gao Qiu ha prevaricato l'autorità imperiale e sta usando il suo potere per imporre la propria volontà sull'intera Cina. L'imperatore ed il paese sono alla ricerca di un eroe in grado di sconfiggere il perfido Gao Qiu e far tornare la giustizia nel paese. Voi impersonate un bandito, abile e (speriamo) fortunato. Dovrete radunare attorno alla vostra persona un gruppo di eroi ed arruolare un potente esercito in grado di sconfiggere le armate del ministro ribelle. Difficilmente riuscirete a far recedere dai suoi intenti Gao Qiu, per vincere la partita dovrete eliminarlo fisicamente, solo la sua morte potrà riportare la pace nel paese. Per riuscire nell'impresa avrete a disposizione un lungo lasso di tempo: un periodo lungo quanto la vostra vita. All'inizio potrete scegliere fra quattro differenti scenari con un massimo di sette contendenti umani. Durante le varie fasi che si susseguiranno sul video dovrete: amministrare le province occupate dai vostri fedeli, imporre tasse, costruire navi ed armi, impiegare gli uomini nella caccia e nella raccolta di cibo. Con il denaro ricavato commerciando potrete: potenziare le vostre armate, aumentare la produttività delle campagne e rinforzare gli argini dei fiumi, per limitare gli effetti disastrosi delle inondazioni. BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, come vedete, non è un semplice gioco di guerra, ma anche una simulazione economica e diplomatica. Nel tentativo di limitare lo strapotere di Gao Qiu potrete stipulare patti di amicizia e non belligeranza con i feudi confinanti. Potrete scegliere fra 255 differenti caratteri, diversi per abilità, personalità e posizione sociale. Quando vi sentirete abbastanza forti potrete cercare di conquistare una provincia nemica. All'inizio di una battaglia viene caricato un nuovo modulo grafico, completamente avulso dal contesto precedente. Vi troverete di fronte il classico tavoliere ad esagoni dove muovere le vostre unità. Fate attenzione: iniziate una guerra soltanto con la bella stagione, in inverno incontrerete una marea di problemi e i nemici, chiusi nei loro castelli, potranno sconfiggervi con facilità. Come vedete una storia interessante. La giocabilità è eccezionale e la grafica è simile agli altri lavori della KOEI: ovvero ottima, soprattutto per un wargames. Il programma è facilmente installabile su hard disk ed i dischetti, contenenti i vari file, sono completamente sprotetti e quindi riponibili in luogo sicuro, ad installazione avvenuta. Cosa questa nuova per la KOEI che aveva sempre usato dischi chiave nei suoi lavori precedenti. Il game gira con la CGA e l'EGA (la VGA funziona in emulazione EGA). Questo però non toglie nulla alla bellezza del programma ed alle eccelse qualità grafiche. Per non parlare della lussuosa confezione e del bel manuale patinato, oltre alla mappa della zona degli scontri.

Val.Globale: 9

VG&CW YEP!





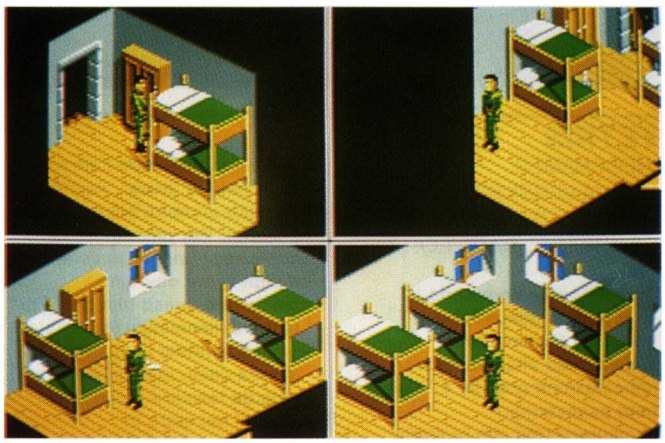




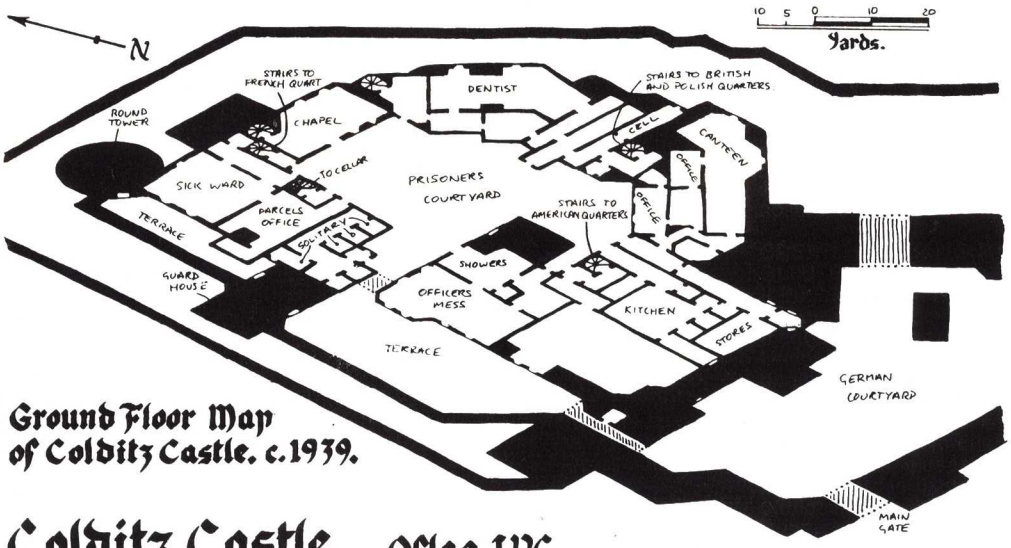
ESCAPE FROM COLDITZ

DIGITAL MAGIC SOFTWARE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

Colditz, il libro, è stato pubblicato qualche anno fa dalla Coronet Book anglosassone, il gioco invece, proprio in questi giorni, dalla Digital Magic. Entrambi li trovate in una stupenda confezione offerta e distribuita dalla Softel ad un prezzo veramente allettante. Il romanzo, ahimè, è tutto in lingua inglese, ma considerando che serve solo per ambientarsi ulteriormente in un classico arcade adventure di esplorazione, potrete leggervelo con molto comodo (dizionario alla mano per i meno anglofili) dopo aver già iniziato a giocare. Scopo della vicenda è quello di fuggire dalla terribile prigione-fortezza nazista dove siamo stati rinchiusi in quattro. Ad ognuno dei personaggi viene conferita la possibilità di muoversi a completo piacere per tutta la costruzione, grazie ad un originalissimo sistema grafico tridimensionale che evidenzia, di volta in volta, stanze, corridoi, scale, saloni, piazzali, ecc, ecc, sviluppando diversi livelli di priorità grafica relativi agli ambienti in cui ci troviamo o che semplicemente aggiriamo o costeggiamo. Se date un'occhiata alle foto qui sotto vi renderete conto in un baleno di quello che sto dicendo. In tal modo la Digital Magic ha evitato di penalizzare un ottimo gioco con una terribile lentezza di animazioni, dovuta a troppe elaborazioni grafiche tridimensionali in contemporanea. Come in ogni buon arcade-adventure gli eroi di Colditz dovranno raccogliere ed utilizzare numerosi oggetti/armi, aprire e chiudere porte (con le relative chiavi), scavare gallerie, scoprire passaggi segreti e, nel complesso, far ammattire anche il giocatore più esperto con un'avventura di dimensioni vastissime. Ci sono in fatti ben 600 stanze da visitare per un totale di più di 30 ore di gioco! Ora, quando solitamente un programma possiede tutte queste accattivanti "features", perlopiù esclusivamente tinteggiate a caratteri cubitali sulla confezione, si rivela, caricamento effettuato, una vera schifezza. Escape From Colditz invece mantiene tutto ciò che promette, portando avanti la saga dei best seller di questo genere, che vantano tra le loro file analoghi capolavori come Shadow Of The Beast I & II, i tre Gauntlet e The Immortal. Non dimentichiamoci poi che Escape From Colditz viene tradotto dall'omonimo gioco da tavolo prodotto dalla Gibson Games che probabilmente molti di voi avranno senza dubbio giocato. Il tutto porta ad una stupenda avventura interattiva, vissuta a colpi di joystick, arguzia ed intelligenza. L'aspetto grafico, lasciando per un attimo da parte le stupende scenografie tri-di solide, si avvale di ben 50 frame al secondo di animazione per portare alla vita sullo schermo i nostri quattro personaggi ed il nugolo di guardie naziste sparpagliate ovunque nella fortezza. Simpatico e decisamente d'atmosfera il commento sonoro che condisce egregiamente questo "lungometraggio" computerizzato. Il nostro team di esperti sta lavorando sodo (come al solito! Sigh! Zitti, schiavi, SHCLACK!!!! - Solito rumore di nerbate sulla schiena!) per proporvi in esclusiva la soluzione e le mappe complete del gioco. Rimanete sintonizzati, comprate Escape From Colditz al volo e... buon divertimento!







Ground Floor Map of Colditz Castle. c.1939.

Colditz Castle. Oflag IVC. [22 miles South-East of Leipzig.]

Val. Globale: 8,8

STELLAR 7

DINAMIX
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Arriva a sorpresa anche su Amiga la stupenda rivisitazione arcade che da qualche tempo entusiasma tutta l'utenza MS/DOS. Stellar 7 vanta già infatti un altissimo posto nelle classifiche di vendita di qualche anno fa, ai tempi della sua apparizione su Commodore 64. Si tratta di un classico Battle Zone tridimensionale che, grazie alle nuove potenzialità di Amiga ed IBM PC, viene dotato di grafica a vettori solida e coloratissima. Purtroppo però i sette mondi da conquistare, combattendo contro mezzi nemici d'ogni genere e foggia, su Amiga vengono "rallentati" nel loro svolgersi dinamico su schermo, in modo da penalizzare notevolmente la giocabilità di un gioco inteso come tutto azione. E' un po' lo stesso problema riscontrato ai tempi della nuova release di 688 Attack Sub che su Amiga fu un vero buco nell'acqua. Stellar 7 è bellissimo dal punto di vista grafica, ma risulta pressochè ingiocabile a causa della sua spiccata lentezza di scrolling ed animazioni. Meglio continuare a giocare con il Voyager Ocean.

Val. Globale: 6



GUNBOAT

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

Gunboat è il primo, ed unico fino ad oggi, simulatore di Patrol Boat ispirato alle pattuglie fluviali dell'esercito statunitense impiegate durante il conflitto nel sud-est asiatico dal '65 al '75. Si parla di Vietnam dunque (capito, no?), visto questa volta attraverso gli occhi degli artiglieri appostati dietro al proprio M-60 installato su agili e veloci battellini d'assalto e ricognizione disseminati sul Mekong. Gunboat presenta molteplici fasi di combattimento, numerose missioni e la possibilità di gestire contemporaneamente più postazioni di attacco e difesa proprie del nostro mezzo d'attacco. Si passa dunque dal posto di pilotaggio e navigazione a quello dei vari mitraglieri, grazie alla semplice pressione dei tasti funzione, proprio come accade in un normale simulatore di volo. L'aspetto grafico del programma è di pregevole fattura, le animazioni sono relativamente veloci, il divertimento è assicurato: ma, attenzione, si tratta di simulazione e non di spara-spara arcade!

Val. Globale: 8,7



SEARCH FOR THE KING

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Attesissimo, voi tutti che avete telefonato in redazione lo sapete bene, arriva finalmente il primo adventure grafico-testuale firmato Accolade, da tempo disponibile per IBM PC (avete visto la nostra soluzione?). Search For The King è una specie di Leisure Suit Larry in versione più sobria, ma non per questo meno colorata, pazzerellona e sbarazzina, visto che si tratta di dare la caccia ad una fantomatica rock star, svelandone la vera identità per vincere un grosso premio in denaro e, soprattutto, il cuore di una biondona coscialunga, vera "attrazione" dell'avventura. Search For The King è un classico adventure a "due dimensioni e mezza" molto, molto simile alle varie saghe Sierra dove l'eroe della situazione si muove con i tasti cursore ed interagisce con ciò che lo circonda grazie al classico input testuale da keyboard. Difficile e divertente, ma un po' lento senza hard disk!

Val. Globale: 8,5

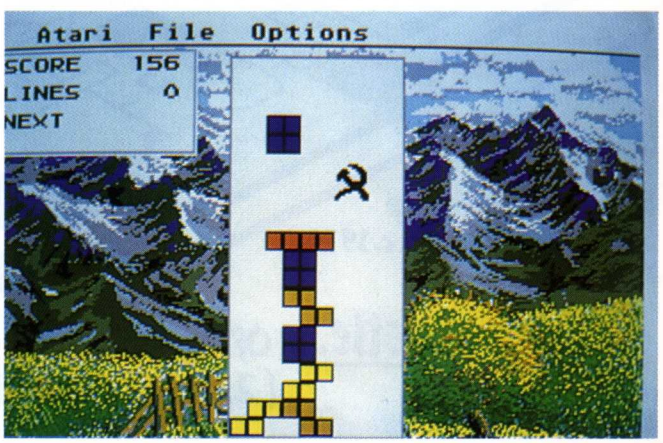
TETRIS

INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Ne riparliamo proprio in questo numero, per il sedici Bit Commodore, accennando alla sua nuova impostazione grafica. E' il più noto passatempo computerizzato che la storia dell'intrattenimento elettronico ricordi; ideato e scritto nientepopodimeno che da un game designer sovietico, Tetris ci propone una specie di puzzle a tempo, giocato sul posizionamento di cinque tipi di tesserine colorate che, scendendo una dopo l'altra in una specie di "buca", vanno a costituire un muro più o meno compatto. Per proseguire nella sfida e raggiungere le vette di un high score dovremo posizionare questi blocchetti di Lego bidimensionali (se li volete tri-di compratevi al volo Welltris - stessa casa, stesso autore) in modo da lasciare meno buchi possibili nel muro in costruzione. Ottima grafica, stupenda la giocabilità, peccato per i possessori di STE che si troveranno in mano un ennesimo game che non sfrutta appieno le capacità del loro computer.

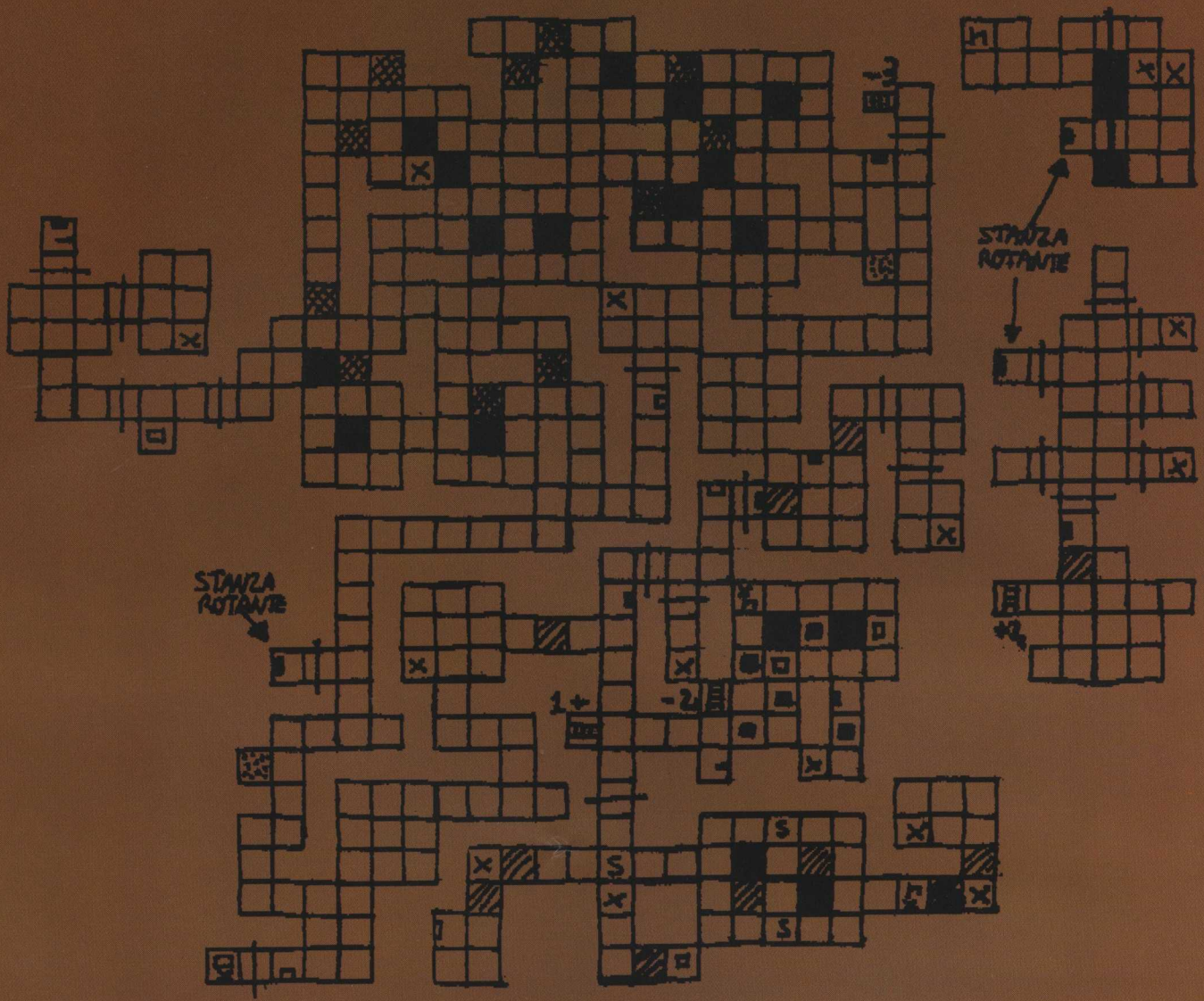
Val. Globale. 7,5





Eye of the Beholder

by Mirko Marchesi



Legenda:

- = muro finto
- = serratura
- = oggetto, cibo
- = pulsante
- = botola
- = chiave

LIVELLO 2°:
nella stanza rotante, ad ogni volta che si chiude la porta e si preme il pulsante, si cambia di stanza

La soluzione di.....



Legenda

x = cibo, oggetto

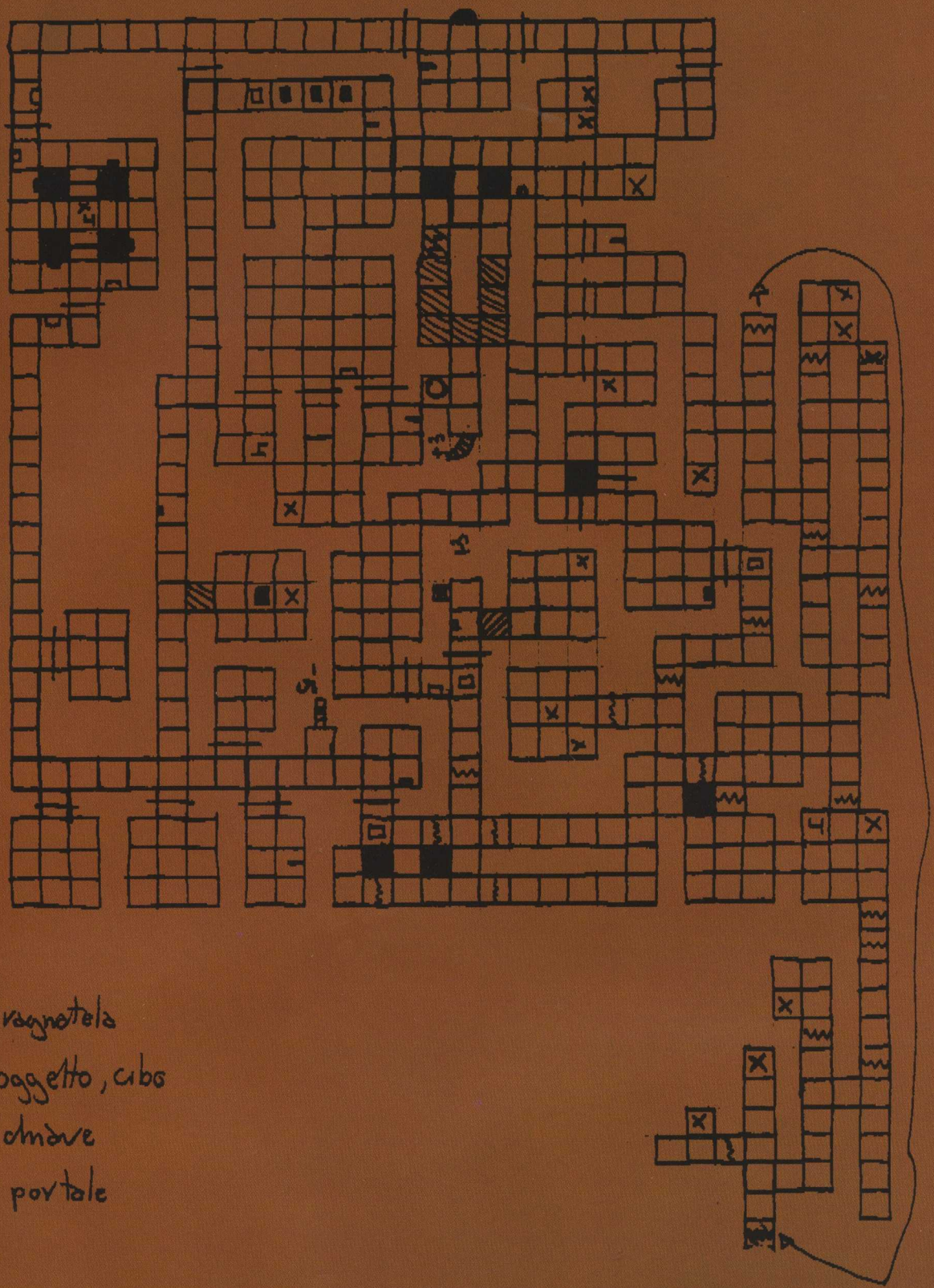
h = chiave

n = serratura

■ = botola

□ = porta

LIVELLO 3°



Legenda:

= ragnatela

x = oggetto, cibo

= chiave

= portale

La soluzione di.....

Rise of the Dragon

by Alessandro Mazzini

Dovete vestirvi, poi prendete la pistola (è sotto il cuscino del letto) ed esaminate la scrivania. Accendete la VIDIPHONE, prendete il telecomando e ascoltate le 3 telefonate; prendete il caricatore della pistola e caricarla, prendete la fotografia e, cliccando sulla fessura del VIDIPHONE, prendete la tessera. Uscite ed andate al CITY HALL, parlate al vecchio alcolizzato cinese e poi recatevi in municipio (a sinistra). Dite alla segretaria che dovete andare da Karin, andate nel Bureau of Records. Parlatele e scegliete la risposta 3, prendete le chiavi e parlate nuovamente con il vecchio ubriacone: scegliete la risposta 3. Tornate al vostro appartamento, esaminate l'armadietto e apritelo con le chiavi: prendete tutto quanto vi è contenuto; mettete la pistola sotto il cuscino e recatevi al PLEASURE DOME. Entrate e recatevi al BAR; parlate con il personaggio in fondo al bar (The Jare) e scegliete (1-2-2-2) dategli le foto, parlategli e scegliete (2-3-2-1): ora avete l'indirizzo di CHEN. Uscite e recatevi da CHEN, entrate e cliccate sul VIDIPHONE, prendete la tessera di CHEN e uscite, tornate nel metro' e ritornate da CHEN, usate la tessera per entrare (BISOGNA CONSERVARLA). Andate nella sua camera da letto e cliccate sull'occhio del drago: apparirà una cassaforte, esaminatela e fatela saltare.
Apritela, prendete ciò che vi è contenuto e recatevi al CITY HALL da Karin, parlatele (1), datele la tessera di CHEN e guardatevi le schede. Riprendete la tessera e recatevi nella scena del fiorista. Puntate a destra e recatevi nei magazzini. Cliccate all'EXIT del vicolo tra i due magazzini, cliccare all?EXIT sulla porta e parlare col vecchio cinese, (2-1) e prendete gi oggetti (per indossare il giubbotto antiproiettile bisogna prima togliere l'impermeabile). Andate al PLEASURE DOME, parlate a The Jare (1-1-3-1). Andate da Johnny Knong, entrate nel tombino, esaminate il circuito elettrico, fate saltare il lucchetto, aprite e usate il vostro strumento per le intercettazioni (ricordatevi che le due frecce della tensione devono essere il più possibile vicine allo 0 per non morire fulminati; è meglio uscire e rientrare per non essere divorato dai topi). Tornate a casa e guardate se c'è una telefonata in arrivo, in caso contrario fate avanzare il tempo fino ad arrivare al 2 giorno: ascoltate la telefonata. Alle 15,20, più o meno, recatevi alla FABBRICA (il cancello è aperto); cliccare sul quadro elettrico e mettete una bomba. Andate da Karin, parlatele e scegliete 2,2. Andate al PLEASURE DOME e parlate con The Jake: dira che vi telefonerà. Ritornate a casa e ascoltate la nuova telefonata; dopo che Karin è stata rapita, ascoltate la telefonata di Deng Hwaing. Andate in bagno e prendete il it di pronto soccorso (ci toglie le ferite). Fate passare il tempo fino a giungere al giorno 8.04 e ascoltate la telefonata di The Jare. Recarsi alla fabbrica e far venire le 20.15. Superato l'arcade, prendete tessera e mitra; recarsi al RESERVOIR e uccidete tutti i "banditi", entrate nell'aeromobile, cliccare sulla mappa e andare da Deng Hwang. Una volta atterrato, prendete l'ascensore e parlate alla ragazza: (3-1-3-3)
Passare dalla porta su cui è scritto SECURITY ed esaminate il pannello di controllo. Cliccare sulla leva e poi inserire la sequenza per disattivare l'allarme.
ORDINE DEI PULSANTI **(guarda la tabella in basso)**
Aprite tutte le porte e chiudete la BREAK DOOR
Premere il pulsante OFF dove c'è scritto 100 kv
Uscire e passare dal corridoio che era chiuso da una barriera.
Entrate nella prima stanza, aprite le due scatole, usate il cacciavite su quella inferiore, cliccare sull'interruttore per togliere la corrente e cliccare sui cavi per prenderli (metterli nell'inventory).
Uscite, entrate nell'altra stanza e usare i cavi cliccando su Karin: aspettate finchè muore.
Superato l'arcade il gioco è finito.

Mazzini Alessandro
Gropello Cairoli (PV)

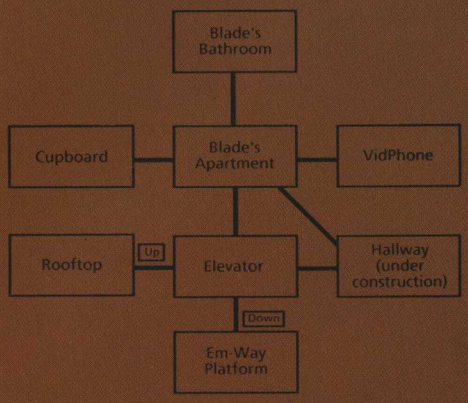
ORDINE DEI PULSANTI

→ ❑❑

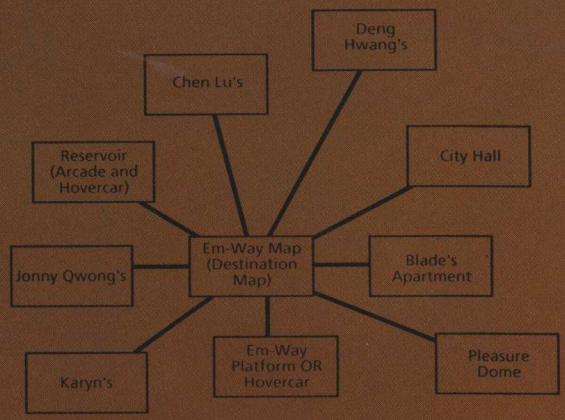
☐	☐	☐	☐	☐
	1		3	2
5				4
	8		6	7
10			9	
15	11	14	13	12

La soluzione di.....

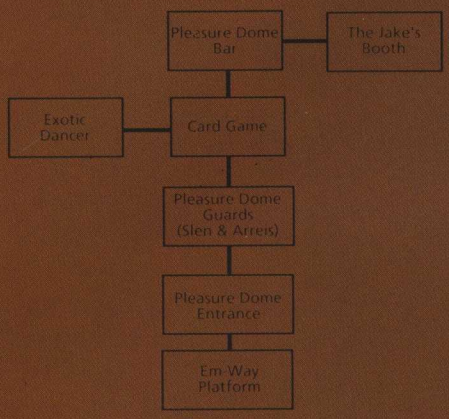
BLADE'S APARTMENT



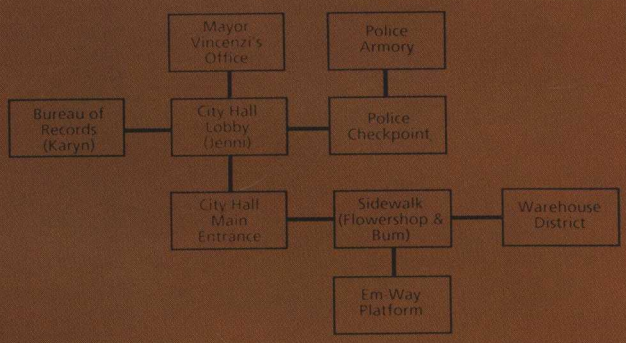
EM-WAY TRANSIT MAP



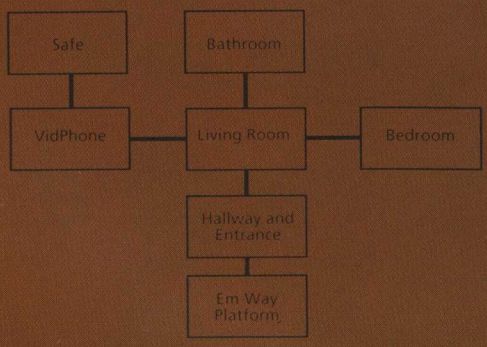
PLEASURE DOME AREA



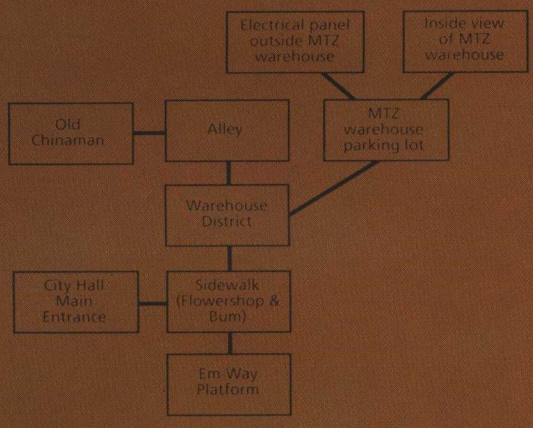
CITY HALL



CHEN LU'S APARTMENT



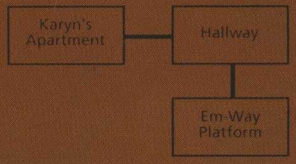
WAREHOUSE DISTRICT



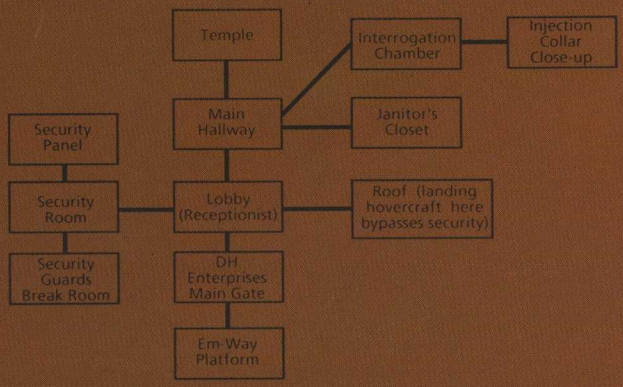
JONNY QWONG'S



KARYN'S



DH ENTERPRISES



La soluzione di.....

Wonderland

RIVER BANK:
Eccovi seduti a fianco della sorellina Emily. Alzatevi (Stand Up) e andate ad Est, verso Pear Groves.

PEAR GROVES:
Prendete una pera (4/4), temporeggiate un po' fino a che non apparirà un coniglietto dalle orecchie rosa. A questo punto le pere inizieranno a lampeggiare e si tramuteranno in piccole lanterne. Seguite le impronte del coniglio e arrivate fino ad un buco nel terreno entro al quale l'animale sarà scomparso.

RABBIT'S HOLE:
Entrate nel buco e andate a Sud fino a cadere in un pozzo profondo. Durante la caduta prendete il vasetto di vetro (Glass Jar).

PASSAGE:
Dopo essere atterrati su una pila di foglie nel passaggio East-West, guardate la porta con su la "C". Sarà chiusa, prendete allora le foglie ed ispezionatene il mucchio fino a trovare la chiave. Ci sarà sopra una scritta "Locker" ed il numero 10.

LONG HALL:
Esaminate il tavolo e prendete il Glass Box che contiene un pezzo di torta. Sul coperchio della scatola ci saranno scritte le parole "Eat-Me" (Mangiami) con un'immagine di una bambina grande come un albero. Anche la bottiglia che troverete dice "DrinkMe" e riporta l'immagine di una bimba, questa volta di minutissime dimensioni. Prendete entrambi gli oggetti e continuate l'avventura.

MUSIC ROOM:
Qui le sedie ballano al suono della musica proveniente da una specie di pianola automatica. Aprite quest'ultima e trovate le note "C" e "G". Dato che la seconda non riuscirete subito a prenderla, aspettate che una sedia si posizioni vicino al Grand Piano, prendete lo spartito musicale (la musica si fermerà), saltate sulla sedia, aprite la bottiglia DrinkMe e bevetene il contenuto. Diventati più piccoli salite sul piano e prendete la nota "G" (15/19). Allontanatevi dal pianoforte prima di ridiventare grandi.

BROOM CUPBOARD:
Utilizzate la nota "G" per aprire la porta che porta allo sgabuzzino delle scope. Qui ci troverete una CardShoe utilissima per raccogliere le carte. Prendete poi l'appendiabiti e il mantello (Overall).

LONG HALLS:
Aprite la piccola porta con la nota "G". Dato che sarete troppo grandi per vestire l'Overall aprite il Fan e agitatelo (Wave Fan) (5/24). Ora avrete raggiunto le dimensioni del mantello (Overall) e potrete indossarlo (Wear Overall). Arriverà in seguito un coniglietto che ci scambierà per Mary Anne e ci dirà di andare a casa sua e di prendere un paio di guanti rosa (Pink Gloves) ed un ventaglio. Ci dirà anche che ci aspetterà all'ingresso del palazzo (Palace Gates). Prima di andarsene ci lancerà una chiave (3/27).

ENTRATE A WONDERLAND...

PALACE GATES:
Qui il fante di cuori (Jack Of Hearts) ci darà il benvenuto e ci dirà di prendete il Treacle Cake (un tipo di Syrup Cake - una torta cioè - torta alla melassa, per la precisione, bleah!) dalla dispensa della Regina di Cuori. Egli ci prometterà anche di realizzare i nostri sogni e lasciare il Paese Delle Meraviglie. Vedrete anche un insetto su un bastoncino, prendetelo, esso scomparirà, ma accontentatevi pure del bastoncino. Andate poi alla casa del coniglio.

FRONT GARDEN/RABBIT'S HOUSE:
L'insegna in bronzo dice "W.RABBIT"; prendete le mollette (Clothes Peg) dallo stendipanni e poi slegate la corda di quest'ultimo dall'albero (Untie Rope, Untie Whasing Line, ecc.). Aprite poi la porta con la chiave che vi avrà precedentemente lanciato il coniglietto.

KITCHEN:
Prendete le uova per la colazione (Breakfast Egg) e le tazze dall'armadietto (Cups).

GARDEN SHED:
Attraversate il giardino, dietro alla casa, ed entrate nel capanno dalla fessura (Vice). Metteci dentro (alla Vice) l'appendiabiti, mettetelo dritto e aprite la fessura (8/35). Entrate nella casa nuovamente e andate al piano superiore più in alto.

LANDING:
Aprite l'orologio (Standing Clock) e recuperate la carta del 6 di Denari (6 Of Diamonds). Questa è la prima delle tredici carte di denari che dovrete recuperare durante l'avventura. Non appena l'avrete presa essa scomparirà, al sicuro, dentro alla CardShoe (1/36). Prendete il sacchettino a destra (Right Hand Pouch). La porta che conduce alla camera da letto del coniglio sfortunatamente sarà sigillata e la chiave sarà nella serratura dal lato opposto! Notate la fessura (Gap) sotto la porta, quindi metteteci dentro lo spartito musicale e poi ficcate l'appendiabiti dritto dentro al buco della serratura. La chiave cadrà per terra, sullo spartito, e voi potrete riprendervi il tutto (Pull Music Score, Pull Paper Back, Pull Paper, ecc.). Aprite la porta con la chiave ed entrate nella camera da letto (6/42).

WHITE RABBIT'S BEDROOM:
Una volta entrati vedrete alcuni oggetti che potrete prendere come, il ventaglio rosa (Pink Fan - 4/46) e i guanti rosa (Pink Gloves - 4/50). Prendete anche la quartzbottle che contiene una pozione magica. Quello strano fluido bianco non riuscirete a prenderlo, ma tanto chi può dire che sia di qualche utilità?!
Uscite dalla stanza e andate al castello per consegnare gli oggetti recuperati.

PALACE GROUNDS:
Qui potrete trovare un paio di guanti da giardiniere (Garden Gloves) che dovrete prendere. C'è una porta di legno in un angolo, esaminatela per scoprire che è sigillata e senza serratura!

IN FRONT OF THE PALACE:
Il pozzo è circondato da una nuvoletta di acqua spumeggiante; per prenderne un po' usate la tazza (Hold Cup In The Mist, Hold Cup, ecc.). Il pass che vi permetterà di entrare nel palazzo si trova nascosto nella casa della Duchessa. Sulla strada che conduce lì prendete nota di quell'altissimo albero che si rivelerà importantissimo più avanti nel gioco.

LOUNGE/DUCHESS' HOUSE:
Aprite la porta ed entrate in casa. Prendete la scatola di vetro rosso e la carta del 2 di Denari. Per prendere quest'ultima dovrete spostare (Move) la Gazette dal tavolo, prendere il 2 di Denari, rimettere sul tavolo la Gazette e quindi, far disapparire automaticamente nella CardShoe la carta di Denari (2/55).

DINING ROOM:
In un contenitore di vetro ecco il fatidico Pass. Andate però al piano superiore perchè la chiave del contenitore non è ancora in vostro possesso.

DUCHESS' BEDROOM:
Andate vicino al letto per trovare un paio di ciabatte (Slippers) che dovrete usare, togliendovi prima le scarpe (Remove Shoes, Put On Slippers, ecc.). Guardatevi in giro ed ispezionate un po'.

COOKS BEDROOM:
Per arrivare in cucina dovrete indossare i guanti da giardiniere (Wear Garden Gloves) ed entrare nel passavivande (Dinner Elevator). Mettetevi una molletta sul naso (Put Clothes Peg On Nose - 5/61) in modo da smettere di starnutire a causa dell'odore proveniente dalla cucina. Tirate poi la corda (Pull Rope - 2/63) e andate ad Ovest dentro la cucina.

KITCHEN:
Dato che i piatti volano ovunque, sarà meglio darsi da fare alla svelta ed uscire al più presto dalla stanza. Prendete il coltello da intaglio (Carving Knife), aprite il frigorifero, prendete la panna (Cream) con l'aiuto del vasetto di vetro (Glass Jar), prendete il boccale (Jug) e richiudete il frigo prima che vi imprigioni! Prendete la Glass Key, tornate subito al passavivande (Dinner Elevator) ed uscite dalla stanza.

DINING ROOM:
Aprite la scatola di vetro con la chiave appena recuperata e prendete il Pass (16/79). Cambiatevi le pantofole con le scarpe e toglietevi i guanti da giardiniere (Take Gloves Off, Remove Gloves, ecc.). A Sud Ovest della casa si trova un forcone da giardino che dovrete prendere (Gardening Fork). Tornando al Palazzo fermatevi al grosso albero (Horse Chestnut Tree).

HORSE CHESTNUT TREE:
Se esaminate la panna verrete a sapere che si tratta del dolce preferito dal gatto Chesire. Mettete allora la Cream nel piattino (Saucer) ed il gatto apparirà come d'incanto. Esso si mangerà la panna e se ne andrà. Ora, esaminando

il piattino ci troverete dentro un pezzetto di zucchero; prendetelo (6/85) e raccogliete anche il sacchettino a sinistra (Left Hand Puch). Andate al castello.

EASTERN HALL/PALACE:
Date il Pass alla guardia ed il coniglio apparirà di lì a poco. Date a quest'ultimo i guanti rosa ed il ventaglio dello stesso colore (6/91) ed in cambio riceverete un pennello.

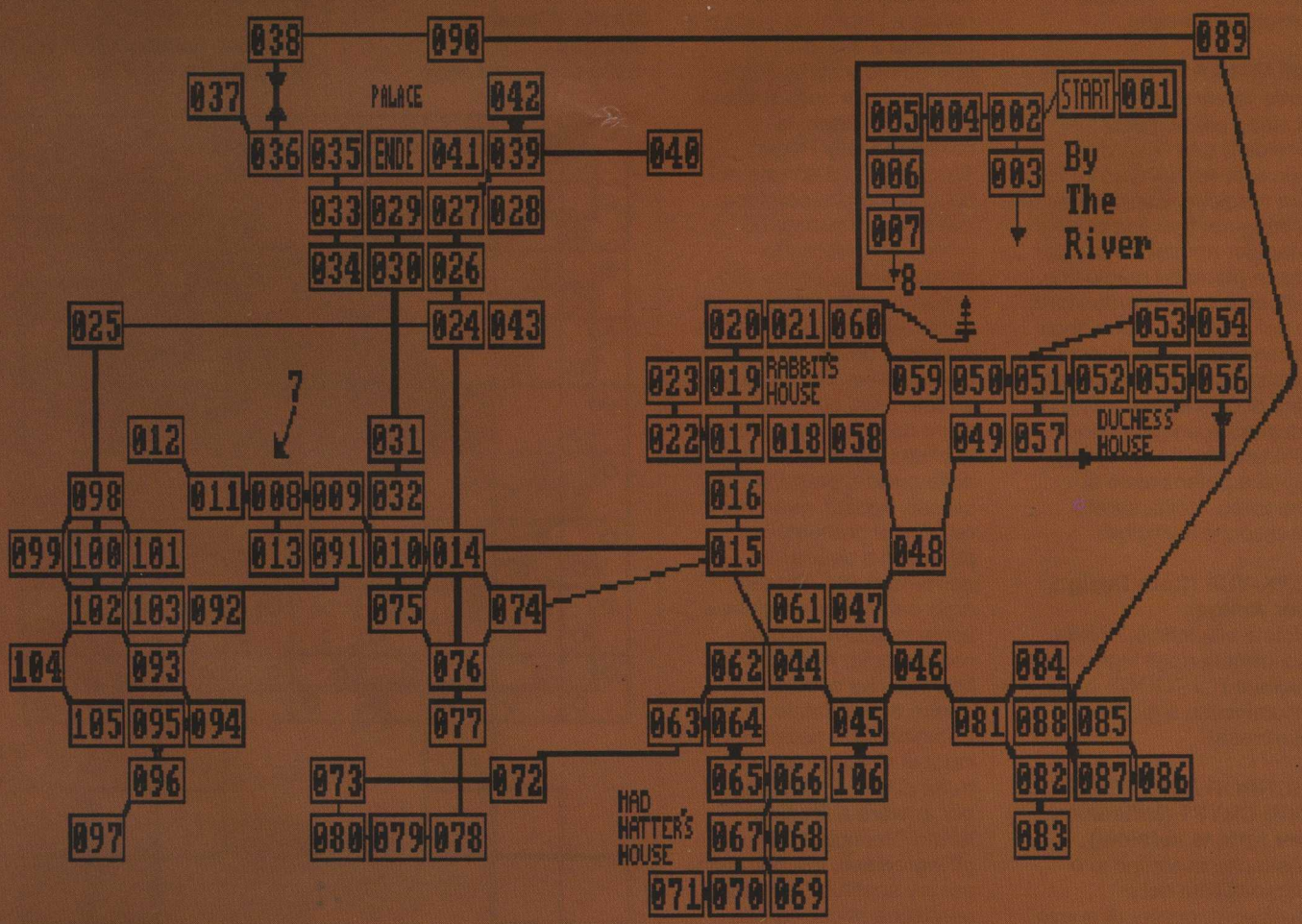
CENTRAL HALL:
Ispezionate lo stendardo (Search Coat Of Arms) e scoprite la carta del 2 di cuori che sta giocando a cricket con palla e mazza. Prendete il chiodo a cui era appeso il Coat Of Arms (Coat Hook) e osservate il Jury Roster, vale a dire quella specie di schema in cui sono allineate le carde che abbiamo appena recuperato (quest'ordine sarà molto importante verso la fine del gioco). Date una breve occhiata alla stanza del trono anche se per il momento non potrete entrarci.

CONSERVATORY:
L'unica cosa che potrete raccogliere in questa stanza sarà la maniglia (Handle) che dovrete utilizzare con l'orologio. Giratela quindi in senso orario (Turn Handle Clockwise - 6/97).

PALACE KITCHEN:
Sulla via che porta alla cucina potrete notare un forziere di cristallo nella sala da banchetto (Banquet Room). Dentro al forziere troverete un biglietto di invito (Invitation). Dato che il forziere sarà sigillato dovrete recuperarne la chiave relativa. Nella cucina dovrete andare dal cuoco reale (Royal Chef) che svolazza a destra e a manca con un pezzo di carta. Chiedetegli del pezzo di carta (Ask Chef About Paper, Ask Chef About Piece Of Paper) ed egli vi dirà che sta preparando una Treacle Cake (la famigerata Torta di Melassa, ri-Bleah!) per il banchetto regale. Al cuoco mancano gli ingredienti, segnati sul foglio di carta: acqua frizzante (Sparkling Water), Sugar, Flour (Farina), Treacle (Melassa) e Breadcrumbs (Briciole di Pane). Dategli allora lo zucchero (5/102) e prima di andarvene prendete la bistecca (Steak).

CONTINUA!

Start=River Bank - 001=Pear Grove - 002=Country Lane - 003=Country Lane - 004=Field - 005=Just inside Rabbit Hile - 006=Rabbit Hole - 007=Falling Down the Well - 008=Passage - 009=Passage - 010=Long Hall - 011=Passage - 012=Music Room - 013=Broom Cupboard - 014=By the Palace Gates - 015=In the Woods - 016=Front Garden - 017=Hall - 018=Lounge - 019=Kitchen - 020=Back Garden - 021=Garden Shed - 022=Landing - 023=White Rabbit's Bedroom - 024=Palace Driveway - 025=Palace Grounds - 026=In Front of the Palace - 027=Eastern Hall - 028=Guards' Quarters - 029=Central Hall - 030=Throne Room - 031=Tunnel - 032=Tunnel - 033=Western Hall - 034=Conservatory - 035=Banquet Hall - 036=Palace Kitchen - 037=Pantry - 038=Steps - 039=Landing - 040=Bathroom - 041=queen's Bedroom - 042=Royal Observatory - 043=Tailor's Cottage - 044=Rickety Bridge - 045=Giant Elm Tree - 046=Wiggly-Waggly Path - 047=Wiggly-Waggly Path (Well) - 048=Wiggly-Waggly Path - 049=Outside a kitchen - 050=Front of the Duchess' House - 051=Lounge - 052=Dining Room - 053=Landing - 054=Duchess' Bedroom - 055=Cook's Bedroom - 056=Dumb Waiter - 057=Kitchen - 058=Wiggly-Waggly Path - 059=Wiggly-Waggly Path - 060=Wiggly-Waggly Path - 061=Spring - 062=In the River - 063=By A Beaver's Hole - 064=Disused Beaver's Hole - 065=In A Cupboard - 066=Kitchen - 067=Breakfast Room - 068=Hat Room - 069=Dinner Room - 070=Meandering Footpath - 071=Mad Tea Party - 072=Under A Footbridge - 073=In the River - 074=Sycamore Tree - 075=Old Tree - 076=Horse Chestnut Tree - 077=Footbridge - 078=South of the Footbridge - 079=Giant Oak - 080=By the River - 081=Footpath - 082=Clearing - 083=Giant Mushroom - 084=Path (red brick) - 085=Walnut Tree - 086=Tree House - 087=Out on a Limb - 088=Walled Garden - 089=Secret Passage - 090=Cellar - 091=Passage - 092=Rose Trees - 093=Glade - 094=Rocky Path - 095=Cliff Edge - 096=Rock Ledge - 097=Small Cove - 098=North of the Duck Pond - 099=West of the Duck Pond - 100=Duck Pond - 101=East of the Duck Pond - 102=South of the Duck Pond - 103=Garden Path - 104=Croquet Green - 105=Under the Bramble Hedge - End=Courtroom



HANNO COLLABORATO: RAFFAELE VALENZISE (SOFTEL WOW!), MAURO CARMINATI (BO) ENRICO MARCOLONGO (VC)

CHUCK ROCK (Core Design, per Amiga):
Durante la schermata in cui suona il complessino di Chuck, digitate una delle seguenti password (spaziature comprese), per ottenere l'effetto indicato (è possibile digitare più password successivamente per cumulare i cheat).
ESTRANO (durante il gioco premete il tasto SHIFT di sinistra per far volare in giro Chuck).
MORTIMER (durante il gioco con F1... F5 sarà possibile saltare di zona in zona all'interno di un livello).
TURN FRAME (durante il gioco premendo i numeri da 1 a 5 sarà possibile saltare da un livello all'altro).
FAST AINT THE WORD (energia illimitata)
UNCLE SAMS (energia illimitata)
LIFE IS MY DREAM (energia illimitata)
SHE LOVES CLEANING WINDOWS (energia illimitata)
ITS FAIRY BOWBELZ (energia illimitata).

DEATH TRAP (Anco, per tutte le versioni):
Il modo più semplice per uccidere tutti i guardiani consiste nell'adoperare le arti magiche. Esplorate tutto il dungeon fino a scovare il maggior numero di pozioni rosse (riempite perciò fino all'orlo il vostro contenitore) e poi attivate il menu degli incantesimi. Fate questo subito prima di arrivare alla fine di ogni livello, prima di incontrare un guardiano. Selezionate il Lightening Spell e potenziatelo al massimo. Voilà, sarete pressochè invincibili!

CAR-VUP (Core Design, per Amiga):
Volete vite infinite? Nella schermata degli high score digitate R.J.TOONE e poi ricominciate a giocare. Sorpresa!

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per tutte le versioni):
Visto che qualcuno si è perso la lista delle password, eccola di nuovo. Livello 2) WOLFMAN, 3) HAMMER, 4) LUGOSI, 5) NOSFERATU, 6) GARLIC.

NITRO (Psygnosys, per Amiga):
Volete diventare invincibili, imbattibili, ecc., ecc.? Digitate il vostro nome come MAJ ed iniziate a giocare. Più facile di così!!!

HELTER SKELTER (Audiogenic, per tutte le versioni):
Ecco i codici per i vari livelli del gioco. Livello 11) SPIN, 21) FLIP, 31) BALL, 41) GOAL, 51) LEFT, 61) TWIN, 71) PLAY.

R-TYPE (Electric Dreams, per Amiga):
Se volete vite infinite, giocate e cercate di ottenere un posto nella classifica degli high score. Digitate quindi, al posto del vostro nome, la parola SUMITA e poi riprendete il gioco con vite infinite!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm, per tutte le versioni):
Nella cabina del capitano, all'inizio della seconda parte del gioco, prendete la penna e l'inchiostro, aprite il cassetto a sinistra, guardatelo e aprite il libro. Uscite. Salite sulla scala di corda e prendete la bandiera (Jolly Roger). Tornate giù ed entrate nel boccaporto che conduce alle stive. Scendete la scaletta del secondo boccaporto in mezzo allo schermo, prendete la corda, aprite i barili sulla sinistra e il baule a destra. Guardate quest'ultimo. Tornate su e andate nella porticina sul muro dove appare un'altra scaletta. Aprite lo scaffale della cucina, prendete i cereali, apriteli, guardate il regalino e prendete il pentolino a destra dell'armadietto. Tornate nella cabina del capitano e usate la chiave piccola nell'armadio. Aprite il bauletto che ci troverete dentro e guardatelo. Esaminando il pezzo di carta vi accorgerete che si tratta di una ricetta magica per arrivare a Monkey Island. Voi non avrete tutti gli ingredienti, ma potranno essere sostituiti. Usate la pentolona in cucina con i seguenti oggetti: bastoncini di cannella, vino, cereali, polvere da sparo, Jolly Roger, inchiostro, pollo di gomma, mentine. La nave verrà trasportata magicamente all'isola suddetta. Alzatevi, utilizzate il biglietto da visita nel fuoco sotto la pentola, tornate a procurarvi altra polvere da sparo e andate ad utilizzarla sulla punta del cannone. Usate la corda col cannone e infine usate il pentolino (come elmetto) per essere automaticamente sparati a Monkey Island.

BSS JAYNE SEYMOUR (Gremlins, per tutte le versioni):
Ecco le password per alcuni livelli del gioco. Livello 2) SLUMBER, 3) INTEREST, 4) BULKHEAD, 5) SHOWROOM, 6) MUSHBASH.

JUMPIN' JACKSON (Infogrames, per tutte le versioni):
Volete sapere come procedere nello schermo bonus delle bombe per guadagnare il massimo punteggio? Seguite lo schema esatto qui sotto!

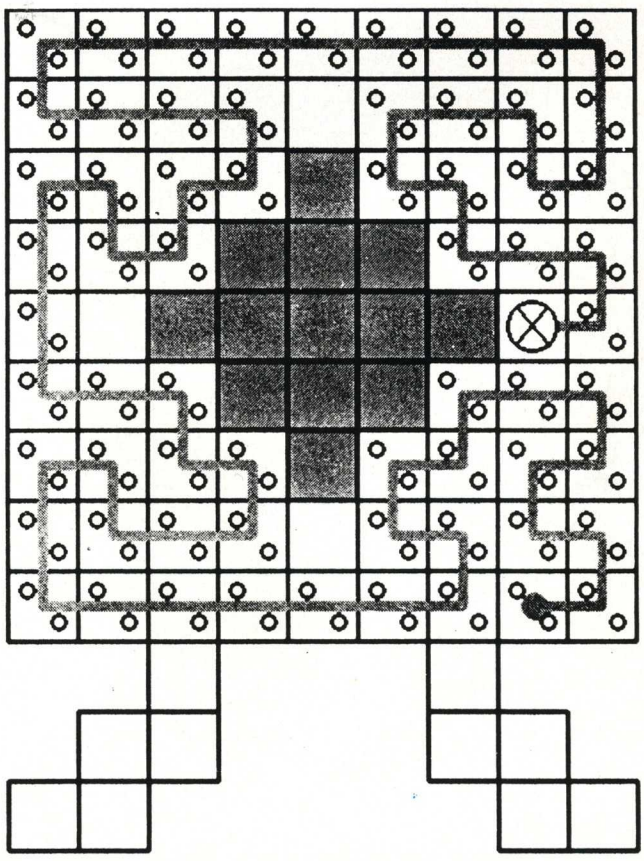
PANG (Ocean, per Amiga):
Sulla schermata della mappa digitate WHAT A NICE CHEAT per farla diventare violetta. A questo punto, facendo il tutto molto velocemente, potrete scegliere il livello di gioco da cui iniziare.

RICK DANGEROUS II (Microprose, per Amiga):
Nella tabella degli high score digitate POOKY. Poi potrete selezionare il gioco completo o quello in versione ridotta.

SWIV (Sales Curve, per Amiga):
Mettete in pausa il gioco e digitate NCC-1701 (chi riconosce questa sigla vince la bambolina!!!) per ottenere vite infinite.

VAXINE (US GOLD, per Amiga):
Durante il gioco digitate WILDEBEESTE, quindi premete F1 o F3 per avanzare di dieci livelli o F2 e F4 per tornare indietro di altrettanti.

ST. DRAGON (Sales Curve, per Amiga):
Durante il gioco premete CAPS/LOCK e digitate DECAFFEINATED, premete poi Return e poi ancora CAPS/LOCK: sorpresa, guadagnerete la completa invincibilità.



IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

ATARI

LYNX



A PARTIRE DA
£. 149.000
(IVA ESCLUSA)

Photomat

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via San Prospero 1 Milano - **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano - **Supergames** Via Vitruvio 38 Milano - **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano - **Lucky** Via Passeroni 2 Milano - **Lucky** Via Adige 6 Milano - **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano - **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano - **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano - **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agora" Cassano D'Adda (Mi) - **Lucky** Via Rovereto 12 Milano - **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano - **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) - **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza (Mi) - **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta (Mi) - **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso (Mi) - **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) - **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago (Va) - **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate (Va) - **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) - **New Game** C.so Garibaldi 199 Legnano (Mi) - **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco (Co) - **Milac** Via Lodigiana 1 Senna Lodigiana - **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano - **Casa del giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona - **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema - **Vigasio Mario** Portici Zanardelli 3 Brescia - **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano (Bs) - **Tintori Enrico e c,** Via Broseta 1 Bergamo - **Video Immagine** Via Carducci Città Mercato Bergamo - **Caldara Angelo** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo - **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) - **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia - **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) - **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi - **Happy Computer** Via Uccelli 2/A Suzzára - **Tenedini Franco magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova - **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese - **Sicon non food** Via Elevzia 8 Tirano (So) - **Video Hobby** Via Ugoni 12/B Brescia - **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano - **Calligaro Distribuzione** Via Ampere 105 Milano - **Iperfoto Sas** St. Prov. 184 Brembate Sotto (Bg) - **Computer Shop Snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate (Va)

PIEMONTE - **Tv Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino - **G. Ricordi & c.** P.zza C.L.N. 251 Torino - **Auchan** C.so Romania 460 Torino - **Alla gioia dei bimbi** Via Po 46 Torino - **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino - **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino - **American's games** Via Sacchi 26/C Torino - **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino - **Toy service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino - **Paradiso dei bambini** Via Andrea Doria 8 Torino - **Girotondo** Via S. Marino 52B Torino - **Fulvia Pagliughi** C. so Vercelli 254 Ivrea (To) - **Casa del pupo** Via Torino 34 Nichelino (To) - **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo (To) - **Hobby Market** Via Po 20 Chivasso (To) - **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo Canavese (To) - **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria - **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) - **Italsapo** Via per Borgomanero Cogmignago (No) - **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo - **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 3B/4 Saluzzo (Cn) - **Bona distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra (Cn) - **Bondi giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo - **Sereno Galantino** P.zza I Maggio 1 Biella - **Record Snc** Galleria F. Argenta 3 Asti - **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa (To)

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova - **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto (Ge) - **La fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova - **Il Punto** Via Donghi 61 Genova - **La befana di baccanti** Via Assarotti 2 Genova - **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova - **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova - **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita 8 Genova - **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia - **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO - FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone - **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova - **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova - **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova - **Computer Point** Via Roma 63 Padova - **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova - **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova - **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este (Pd) - **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco - **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano (Pd) - **Zanoni di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago - **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala (Ve) - **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste - **Megabyte** P.zza S. Tommaso 10/11 Verona - **Casa della radio** Via Adigetto 47 Verona - **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona - **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona - **Ferrarin** Via De Massari 10 Legnago (Vr) - **Ma.Be** Via Messidaglia 130 Villafranca - **Casa del bambino** Via cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto (Vr) - **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa (Vi) - **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa (Vi) - **Aster Market** - Via Marinoni 5 Bassano del Grappa (Vi) - **R.D.E.** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa (Vi) - **Cove Arl** Via Copernico 19 Malo (Vi) - **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) - **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza - **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza - **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po' (Ro) - **Il Paese dei balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno - **Il Paese dei balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se (Bl) - **Al gioca tu** Via Zermanese 15 Treviso - **Caputo** San Marco 5193 Venezia - **Barera** San Marco 4948 Venezia - **Sartorello** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia (Ve) - **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato (Vi) - **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre (Bl) - **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre (Ve) - **Guerra computer** Via C. Battisti 53 San Donà di Piave (Ve) - **Guerra Computer** P.zza Tretin 6 Treviso - **SME** Via Torino 101 Mestre (Ve) - **SME** Via Conegliano 57 Susegana (Tv) - **SME** Via Udine 28 Zoppola (Pn) - **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (Ve) **Zattarin Spa** Strada dei Colli 99 Padova - **Zattarin Spa** Via T. Aspetti 168 Padova - **Zattarin Spa** V.le Verona 79/81 Vicenza - **Zattarin Spa** Via Cooperazione 4 Rovigo - **Casa del Bimbo Snc** Via Aquileia 15/A Udine - **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO - **Trading Office** Via IV Novembre 23 Cles (Tn) - **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo (Tn) - **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto (Tn) - **Contschieder Eirck** Via Portici 313 Merano (Bz) - **Macromat** Via Museo 45 Bolzano - **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico (Bz)

EMILIA-ROMAGNA - **Euro Elettrica** Via Ranzani 13/2 Bologna - **Business Point** - Via Carlo Mayr 85 Ferrara **Orsa Maggiore** - P.zza Matteotti 20 Modena **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** - V.le dello Sport 50 Modena **Cabrini Polyemotion** - Al Centro Torri Parma - **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma - **Pongolini** Via Cavour 32 Fidenza (Pr) - **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo (Pr) - **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) - **S.G.M.** Via Balzella 54 Forlì - **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini (Fo) - **Argnani** P.zza della Libertà 5/A Faenza - **Montanari Illario** L.go Calderoni s.n.c. Lugo (Ra)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze - **Eurosoft** Via del Romito 1/D/R Firenze - **Casa dello sconto** Via Toselli 126 Firenze - **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze - **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/R Firenze - **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze - **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato (Fi) - **Bellanti & C.** P.zza L. Da Palestrina 317 Scandicci (Fi) - **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve (Fi) - **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo - **Electronic Service di Massarelli** Via Vecchia Tranvia 10 Pisa - **Electronic Dreams** Via Dante 77 Pontedera (Pi) - **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata (Pt) - **Calice** Via Panaro Agliana (Pt) - **Eturia di Perinti** V.lo dello Sportello 13 Siena - **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena - **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto - **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa - **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa - **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara (Ms) - **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso (Ms) - **Computer Shop** P.zza Curtatore 103 Lucca - **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo G. (Lu) - **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore (Lu) - **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore (Lu) - **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno - **Futura 2** Via Cambini 19 Livorno - **Mondial Toys Pretini & C. Snc** Via Roma Galleria 15 Carrara (Ms) - **Fuamanti** Via Lunigiana Aulla (Ms)

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro - **Mondo Piccino** Via N. Bixio 18/A Falconara - **Passi Hi-fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo - **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto - **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo - **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila - **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Celano (AQ) - **Casa dello sconto** Via 7 Valli Perugia - **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno (Pg) - **Stefanoni Eerminio** Via Cristoforo Colombo 3 Terni - **Gazzella Gino** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (Mc) - **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata - **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma - **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma - **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4/A Roma - **Casa Mia Gaia** L.go Boccea 12 Roma - **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma - **G. Ricordi & c.** Via del Corso 506 Roma - **G. Ricordi & c.** Via G. Cesare 88 Roma - **Primi Passi di Tranci Elda & c.** Via Bevagna 35/37 Roma - **Magazzini del popolo** Via Fosso di tor tre teste 46 Roma - **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma - **Marzi Otello** P.zza Filippo Carli 4 Roma - **F.lli Pier Mattei e c.** Via Appia 423 Roma - **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma - **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma - **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30-32-36 Roma - **P. Morganti e c.** V.le Europa 72 Roma - **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma - **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma - **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma - **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma - **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma - **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma - **The Store** Via Matteotti 3 Sora (Fr) - **Giocomania Srl** Via A. Meldola 424 Roma - **Al Giocattolo di Tutti Sas** Via A. Mario 38 Roma - **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma - **Pel-Cin Srl** Via Nomentana 1011 Roma - **Tagnocchi Srl** Via Domiziano 8 Rieti - **A.V.C. Shop Service** Via Empolitana 134 Tivoli (Rm) - **Andreoli** Via E. Filiberto 8 Latina - **Arcobaleno** Via Magna Grecia 71 Roma - **Assistance** Via Macchiavelli 58 Roma - **Barbanera Rodolfo** Via Cassia 925 Roma - **Bargiacchi Radio** V.le Italia 12 Ladispoli - **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo - **Chopin** Via Chopin 27 Roma - **Compushop** Via Nomentana 265 Roma - **Computertime** Via Col di Lana 11/15 Ciampino (Rm) - **Easy Data** Via Amodeo 31/D Roma - **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma - **Elettronica Mancini** P.zza S. Francesco 13 Nettuno - **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/A Roma - **Foggia Mobili** V.le S. D'Acquisto 16 Velletri - **Foto Flash** Via Anacapri 6 Roma - **Gari Shop** Via Scirea 17 Roma - **Gigi Watch Elettronica** V.le Ipporate 25 Roma - **Kyndes** Via Aurelia 387 Roma - **Luigi Giglio** Via Vitruvio 282 Formia - **M.R.S.** Via Manara 5 Frascati - **Man San** Via Magna Grecia 33 Roma - **Computer Shop** Via Kennedy 100 Monterotondo - **Ottica Fermi** Via F. Enriques 33 Roma - **Ottica Foto Bruno** C.so Centrocelle 32/A Civitavecchia - **P.A.T.E. 80** Via Toscolana 489 Roma - **Paolini** Via Paolini 94 Roma - **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino - **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma - **R.C.E.** P.zza dei Gerani 40/41 Roma - **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma - **S.E.C.** Via Appia km 54,3 Cisterna di Latina (Lt) - **Safo Dario** Via Appia Nuova 501/505 Roma - **Tecnovideo** Lungomare Gabboto 402 Gaeta - **Top Warm** Via Appia Nuova km 17,4 Ciampino - **Vanguara Elettronic** P.le Prenestino 16/19 Roma - **Video In** Via della Stazione Latina - **Video Shop** Via Settevene Paolo 75 Cerveteri - **Sama Elettronica** Via 2 Giugno 35 Tivoli - **Leonardo** Via Panfilo Castaldi 7 Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli - **Santaniello** Via Santana dei Lombardi 45 Napoli - **Hpe Informatica** Via Consalvo 191 Napoli - **Video Sud** Via P. Della Valle 16 Napoli - **Corsale** Via S. Gennaro ant. 102 Napoli - **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli - **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli - **MFC Quaglia** Calata S. Marco 6 Napoli - **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli - **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (Na) - **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 C/Mare di Stabia (Na) - **Pridam** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano (Na) - **Tema** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano (Na) - **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno - **Nuova Fotografia** Via Pasitea 156 Positano (Sa) - **Office System** Via Roma 35 Mercato S. Severino (Sa) - **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola - **Shashin c/o Euromercato Campania** Strada Comunale S. Salvatore Casoria (Na) - **Darvin** Galleria Umberto I° 79 Napoli - **Cian** Galleria Vanvitelli 32 Napoli - **Italaudio Sas** Via Capuana 7 Napoli - **Eredi Lanzetta Alberico** Via Circonvallazione 71/G Avellino - **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli - **Iovine Antonietta** Via Costantinopoli 21/23 Aversa (Ce)

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

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria - **Ancer** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo - **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo - **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina - **Computer House Messinese** Via Del Vespro 58 Messina - **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra s.n.c. Canicatti - **CO.FAL. Sud** Via Arno 1 Siracusa

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro - **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari - **Videogame** Via Dei Mille 15/17 Sassari - **Erre di Dancardio Snc** Via E. Campanelli 15 Oristano - **Porrà Snc** Via Tempio 10 Tortoli (Nu) - **D.A.R.C. Snc** C.so Vico 37 Sassari

Ed inoltre presso i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle).

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.



ATARI VIDEOGAMES

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

PARTECIPA AL CONCORSO

VINCI E VIDEOGIOCA

ATARI LYNX Shop

VAI NEI "LYNX SHOP ATARI" RITIRA LA CARTOLINA DA COMPILARE E SPEDISCILA ENTRO IL 30/06/1991
A: **CONCORSO "ATARI LYNX"**
C/O MPS CASELLA POSTALE 1028
20185 MILANO

PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI:
N. 100 CONSOLLE ATARI LYNX
N. 1000 CARTUCCE PER ATARI LYNX
ESTRAZIONE ENTRO IL 31/07/1991

AUT. MIN. IN CORSO



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