videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 GIUGNO 1991
ANNO IV N.12
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

WORLD NEWS

HOT MAIL

GAMES

WINNING TEAM
MAGIC FLY + F/18 INTERCERPTOR
FLOOD + FERRARI FORMULA ONE
TOKI
PREHISTORIK
SQUASH
ELF
HYDRA
NINJA RABBIT
GEM'X
WARZONE
PREDATOR 2

ADVENTURES

LORDS OF DOOM

SIMULATIONS

AFRIKA KORPS
NOBUNAGA'S AMBITION 2
MIDWINTER 2
SPACE 1889
BLITZKRIEG ARDENNES
WHITE DEATH

NEW RELEASES

BIG GAME FISHING
QUADREL
SARAKON
TURN N BURN

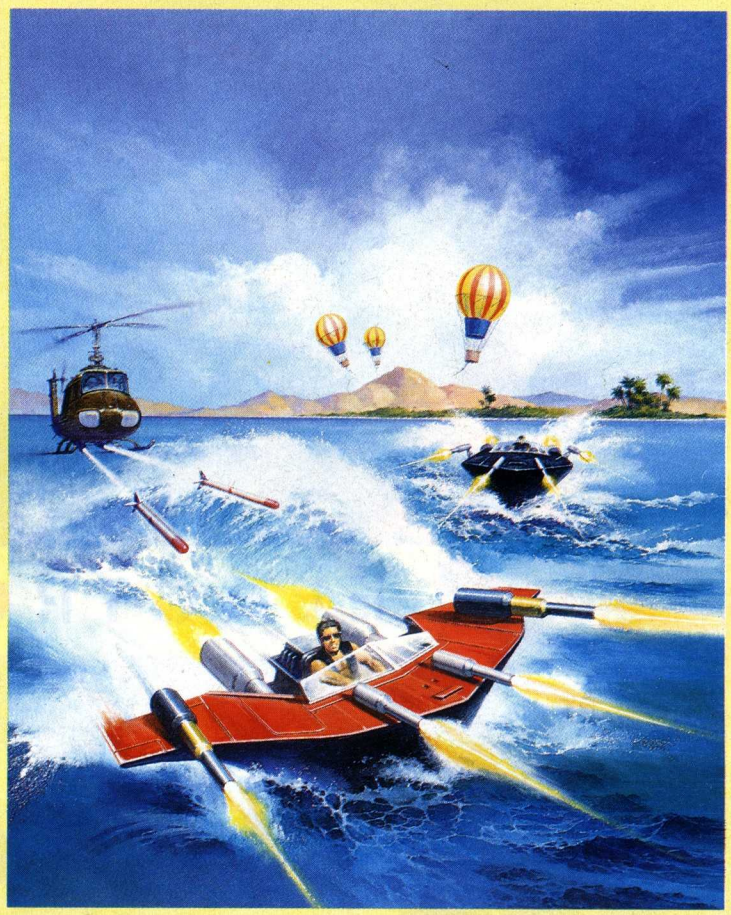
LA SOLUZIONE DI...

EYE OF THE BEHOLDER
WONDERLAND

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

HYDRA

NUOVE EMOZIONI "ACQUATICHE"



La DOMARK ci riprova con i videogame tutt'azione nella miglior tradizione dei suoi 007 computerizzati. A metà tra AFTERBURNER e THE SPY WHO LOVED ME nasce HYDRA, un classico spara-spara a scrolling verticale in tridimensione, vissuto attraverso difficilissime missioni di esplorazione in territorio nemico. Il nostro velocissimo scafo fa l'occhiolino alle navette di XENON II e AWESOME, sfrecciando via e raccogliendo armi e attrezzature supplementari a dir poco fantascientifiche. Da comprare al volo? Scopritelo nella nostra recensione all'interno!

Nasce la Demonware ed é Subito Best-seller!

Una nuova software house si affaccia al rutilante mercato del software da intrattenimento internazionale. Si tratta della DEMONWARE tedesca che, proprio in questi giorni, pubblica una serie di interessanti titoli come DEMONIAK e P.P. HAMMER. Del primo avete già sentito parlare, mentre del secondo ecco un'istantanea in anteprima. P.P. HAMMER è previsto per Amiga e CBM64. Si tratta di un classico arcade-adventure, dei più semplici e per questo immediati, dotato di grandissima giocabilità, particolarmente prossima a quella di un Lode Runner, per chi se lo ricorda sul vecchio e glorioso CBM64/128, e saggiamente miscelata con un



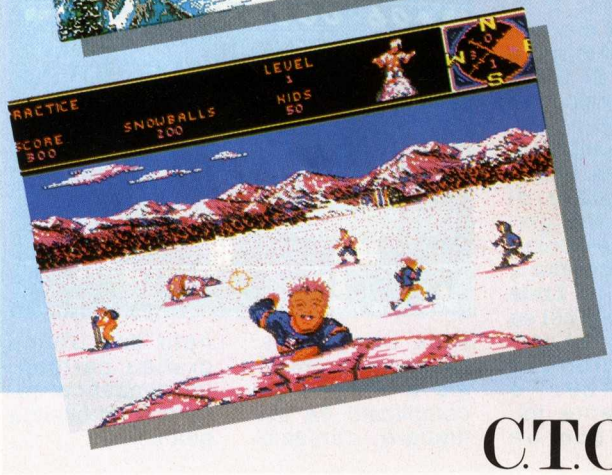
Rick Dangerous. Un game lunghissimo e sempre più complicato da sviluppare, confezionato con ottima grafica cartoon, un simpatico sonoro e tantissima giocabilità.

SKI OR DIE

Istruzioni in italiano

ELECTRONIC ARTS™





IL PIÙ COMPLETO SIMULATORE DI SCI!

Disponibile per:
PC · AMIGA · C64

Colonna sonora con Ad Lib

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

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** 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%

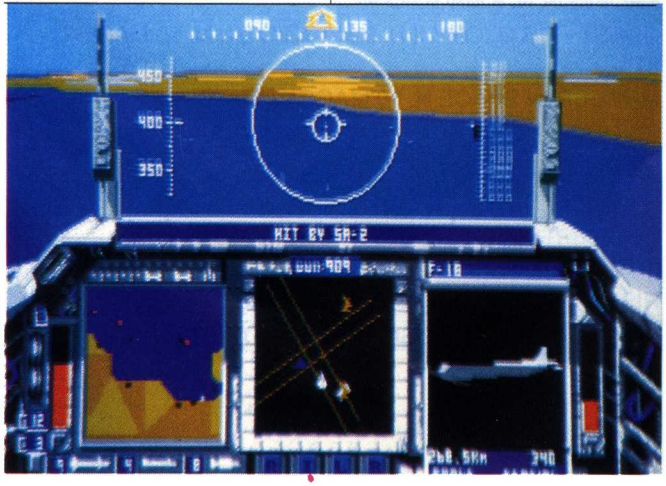
ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- 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 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91

La SOFTEL annuncia che dal 13/05/1991 distribuirà in tutta Europa i prodotti GENIAS. Questo accordo è maturato in seguito alla notevole crescita d'immagine che SOFTEL ha conseguito negli ultimi mesi e al consolidarsi di rapporti commerciali con i più grandi nomi europei della distribuzione di software da intrattenimento. I responsabili del marketing GENIAS hanno quindi ritenuto opportuno affidare i prodotti della software house di Castenaso (BO) a SOFTEL, certi di poter vedere grandi risultati in brevi tempi, soprattutto alla luce del mutamento di rotta della produzione GENIAS, ora rivolta al conseguimento di una professionalità fino ad oggi mancante nella scena del videogame italiano. I signori che vedete qui sotto in completa tenuta da cantiere non sono, strano a dirlo, i costruttori del nuovo grattacielo sede di VG&CW, bensì i designer del 3D CONSTRUCTION KIT firmato DOMARK. Si tratta di una specialissima utility-gioco che, creata specificatamente dal team Incentive, permette di creare a piacere universi tridimensionali solidi ed interagire con essi, a puro titolo di divertimento, o addirittura implementarli come base portante grafica per i nostri giochi, magari creati con STOS, AMOS e via dicendo. 3-D CONSTRUCTION KIT si presenta dunque come una scatolona di LEGO per adulti, in grado di concretizzare le nostre fantasie in pixel ed offrendo persino un'intera libreria di suoni ed effetti digitalizzati relativi ad un maggiore livello di interazione con gli universi tri-di che verranno creati. Prestissimo disponibile per AMIGA, ATARI ST e IBM PC. ELVIRA MISTRESS OF THE DARK sta per diventare un videogame arcade grazie al lavoro svolto dal team Microvalue che ne ha curato il trasferimento su CBM64 relativo all'adventure RPG da tempo disponibile per i sedici Bit. Sta finalmente per uscire F-15 STRIKE EAGLE II targato MICROPROSE, come recentemente annunciato da Julia Coombs al meeting tenutosi presso la LEADER di Casciago. Nuovo package, nuova corposissima manualistica e nuova veste grafica per il secondo episodio di uno dei simulatori più riusciti e divertenti, passato inosservato qualche anno fa nella sola versione per IBM PC. Molto presto sarà perciò disponibile per ATARI ST, AMIGA e, nuovamente, per lo standard MS/DOS per il quale offrirà driver VGA e ROLAND mancanti alla prima release.



Mark Strachan, Ian Andrew and Dominic Wheatley (Domark)



Nuova make-up per F15 Strike Eagle II



Elvira diventa arcade by Microvalue

PERGIOCO

16 BIT TOP 99

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
'NAM		49	....	59+	
4D SPORTS BOXING		....	....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	....	59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	....	....	
A-10 TANK KILLER		79	....	79+	CEV
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29	....	29*$	CEV
B.A.T.	SI	59	69	....	
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	29	....	
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		....	....	99*	CE
BETRAYAL		69	69	....	
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	....	
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	....	59$*	EV
CHALLENGERS	SI	....	....	59$	CE
CHAOS STRIKES BACK		49	....	....	
CHESS SIMULATOR	SI	49	49	49$*	HCEV
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	....	....	
COHORT	ITA	49	....	....	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	....	69$*	CE
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	....	19,5*$	CE
DRAGON WARS		69	....	72+	CEV
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	....	49*$	CE
DUNGEON MASTER		49	....	....	
ELITE PLUS		....	....	89*$	EV
ELVIRA	SI	99	....	99*$	EV
EYE OF THE BEHOLDER		....	....	69$*	CEV
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	....	99$*	HCEV
FALCON		59	....	89+	E
FEUDAL LORDS	SI	49	....	....	
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	49	....	46,90+	
FORMULA 1 3D	ITA	49	....	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	....	39*$	HC
GEISHA	ITA	59	....	59$*	
GENGHIS KHAN		59	....	69+*	E
GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	49*	CEV
GODS		49	....	....	
GOLDEN AXE	SI	49	49	49+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	....	29+	
HARPOON		59	....	79$	CE
HILL STREET BLUES	SI	49	....	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	....	
IMPERIUM	SI	49	....	49$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	49	....	45*$	CEV
IT CAME FROM THE DESERT		....	....	59$	EV
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	....	72$*	CEV
KICK OFF 2	SI	29	29	49$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	29	....	
KING'S QUEST V		....	....	99*$	V
LEMMINGS		49	49	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	....	49$*	EV
LORD OF THE RINGS	SI	....	....	69$*	CV
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	49	....	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29	....	....	
MEGATRAVELLER 1	SI	49	49	49$*	CEV
MERCHANT COLONY		49	59	....	
MIG-29 FULCRUM	SI	59	....	59+	CEV
NABUNAGA'S AMBITION		99	....	99*	CE
NARCO POLICE	SI	29	....	29$*	HC
NIGHT SHIFT	ITA	59	59	59$*	EV
PANZA KICK BOXING	SI	29	....	29$*	CEV
PLAYER MANAGER	SI	49	....	....	
POWERMONGER	ITA	59	....	....	
PREDATOR 2	SI	29	29	29$*	CEV
PRINCE OF PERSIA		29	....	29+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	....	....	
RED BARON		....	....	89+	V
RISE OF THE DRAGON		....	....	89*$	V
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III		....	....	33$*	EV
ROBOCOP II	SI	29	49	....	
ROCKET RANGER		19,5	....	19,5*$	CE
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS		119	....	....	
SAVAGE EMPIRE		....	....	59*$	EV
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69$*	CE
SILK WORM IV	SI	29	29	....	
SIM CITY + POPULOUS	SI	59	59	59*$	HCE
SIM CITY ANCIENT CITIES	SI	....	....	33$*	HCEV
SIM CITY FUTURE CITIES	SI	....	....	33$*	HCEV
SIM EARTH	SI	....	....	89+	HEV
SORCERERS GET ALL THE GIRLS		....	....	79$*	CEV
SPACE QUEST IV		....	....	89$*	V
SPEEDBALL 2	SI	49	49	....	
STAR CONTROL		59	....	59$*	CEV
STELLAR 7		59	....	59+	CEV
SUPER MONACO G.P.	SI	29	....	....	
SUPER OFF ROAD	SI	29	....	29+	
SUPREMACY	SI	59	....	....	
TEAM YANKEE	ITA	59	....	69*$	CEV
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29	29$*	
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	49	....	....	
TEST DRIVE III THE PASSION		....	....	65*$	EV
THE BARD'S TALE III	SI	69	....	69$*	
THE FINAL CONFLICT	SI	39	....	49*$	CEV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89	....	89+	HCEV
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	29	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59+	HCEV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	69	79$*	CEV
WING COMMANDER		....	....	59$*	EV
WONDERLAND	SI	....	....	69$*	HEV

prezzi in migliaia di lire

vendita per corrispondenza in tutta Italia telefonate ai numeri:

02 / 874580 874593

fantasy miniature

BOARD ROLE WAR games

GIOCHI di SOCIETA'

il tuo negozio dei giochi nel cuore di MILANO a piazza Cordusio, in via SAN PROSPERO 1

ora anche...

PERGIOCO console

249000 /177500

Lynx

199000 259000

nintendo

videogames esclusivamente originali

350000 399000

SEGAmegadrive

gameboy 159000

per tutti i computers

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Gentilissima redazione di VG&CW, chi vi scrive è un felicissimo possessore di un Amiga 500 espanso a 1000. Vorrei porgervi alcune domande e le faccio a voi perchè mi sembrate la rivista più qualificata del settore.
1)Esistono per Amiga programmi tipo il Lotus o il Pascal?
2)Come giudicate The Amazing Spiderman e U.N. Squadron?
3)Esiste un buon gioco di Wrestling? Se si, quale è il suo nome?
4)Che cosa sono la Paranoimia e la Angels?
5)Come si può risolvere il problema dell'incompatibilità tra l'espansione di memoria ed alcuni giochi? Potete indicarmi (se esiste) il procedimento?
6)Perchè vi è un enorme differenza di prezzo tra Future Wars e Operation Stealth, anche se sono entrambi della Cinematique e hanno gli stessi programmatori?
Vorrei inoltre chiedervi perchè i prezzi dei giochi sono così alti. In questo modo si favorisce la pirateria. Si sta facendo qualcosa in proposito?
Prima di lasciarvi vorrei lanciare quest'annuncio: Cerco disperatamente FUTURE WARS e DUNGEON MASTER per AMIGA, per possibile vendita.... Cedo in cambio giochi tipo TURRICAN-WINGS-BUDOKAN e molti altri. Annuncio valido per tutta l'Italia.
Scrivetemi al seguente indirizzo: D'ACHILLE AMERICO VIA OVIDIO,3/C
04100 LATINA o telefonatemi al N.0773/489484 ore pasti.
Aspettando risposte, vi saluto cordialmente al grido di W VG&CW

Caro Americo (che nome insolito, tuo papà si chiama Cristoforo, tua mamma Nina, tua nonna Pinta e tua zia Maria - fatta Santa ultimamente?!?!?),
1) Sì e no, nel senso che in Italia o all'estero nessuna software house ne commercializza, limitando la disponibilità di tale software a molte ditte distributrici di programmi di pubblico dominio. Per saperne di più prova a leggere il numero di VG&CW precedente a questo dove, appunto, si è trattato nei dettagli questo tipo di software.
2) Il primo è semplicemente orrendo, il secondo è un classico e difficilmente irrinunciabile emulo del primo SilkWorm, particolarmente difficile da terminare.
3) Per il momento no, e sono in molti ad attenderlo! Hulk Hogan Docet!
4) Sono, caro il mio caro Americo (di cognome forse "Drake" o "Barbanera" - non quello dell'oroscopo, ma della filibusta!) due "team" di abilissimi pirati del software che hanno ormai invaso l'Italia di copie illegali di software. Orrore!!!!!
5) Il "procedimento" (mamma mia, quante virgolette in questa risposta!) è presto detto: togli l'espansione (rottura di scatole notevole, ce ne rendiamo conto) o disabilitala via software quando ti è possibile. In nessun caso dovresti sentirti autorizzato a manipolare il file di caricamento, boot-strap o start-up sequence, dei giochi originali che presentano questo tipo di incompatibilità (sono molto pochi comunque, phew!), pena la violazione della garanzia (persino il negoziante non te li cambierebbe più) ed il rischio di rovinare completamente il programma.
6) Perchè purtroppo a livello di importazione sono intervenuti fattori e circostanze differenti che hanno autorizzato il produttore originale ad applicare sconti differenziati su diverse quantità di copie originali acquistate ed importate.
Ragazzi, vogliamo rispondere ad Americo? Il suo annuncio mi pare decisamente accorato e degno di essere esaurito. Occhio però, chi vende copiato vende piratato con tutte le conseguenze del caso legali e non!!!

Salve magica redazione, sono un ragazzo di 15 anni mi chiamo Alessandro e posseggo un Amiga 500 con espansione e corredata con un Hard-Disk da 20 Megabyte.
Avrei qualche domanda da proporvi?
1) Cosa ne pensate della mia scelta?
2) Vorrei sapere qual'è il listato per mettere la stupenda avventura Elvira su Hard-Disk.
3) Questa e per me la più dura. Da parte mia e di altri miei compagni possessori di Amiga vi chiedo di pubblicare la soluzione di "The Secret Of Monkey Island" che voi avete già completato.
4) Vi farebbe piacere darmi qualche consiglio tramite lettera come quelli precedenti anche in futuro.
Vi saluto e soprattutto: al più presto!
P.S. Dimenticavo, per favore pubblicate la mia lettera sul prossimo numero (ho fatto una scommessa con un mio compagno)

Caro Alessandro,
1) ottima, ottima scelta, direi!
2) non è questione di listato, comprando l'ORIGINALE troverai sul manuale di istruzioni (in italiano) l'esatta procedura da seguire per effettuare l'installazione.
3) La soluzione di Monkey Island apparirà molto presto; se non l'abbiamo ancora fatto è stato solo per rispettare qualcuno (C.T.O.) che s'è dato moltissimo da fare per realizzare il primo ed unico Hint Book ufficiale in italiano, mentre qualcun altro (sapete bene di chi sto parlando) se n'è fregato altamente, mosso e pervaso dall'inarrestabile desiderio di denaro, popolarità e successo personale, svilendo all'origine una delle più intelligenti e concrete iniziative italiane degli ultimi mesi. La "pecora nera" c'è sempre e spesso si cela dietro titoli e paroloni che, ai lettori più accorti, fanno venire in mente quel famoso fumo senza l'arrosto! Grazie a questi "furbacchioni" l'Italia intera ci fa un'ennesima figuraccia: bravi!
4) Certo che ti piacerebbe dargli alcuni consigli nell'immediato passato remoto, preannunciando un intervento futuro di lei! Dopo aver letto e riletto la tua domanda, proprio non siamo riusciti a capire il senso delle tue parole!!! Cerca di essere più chiaro!
Come vedi la lettera appare su VG&CW, relativamente alla sua data di arrivo e ai tempi di lavorazione del nostro quindicinale. La scommessa credo che si possa davvero reputare vinta, no?!
Ciao!

Spettabile redazione, chi vi scrive è Ivan D. da PT (Non è potenza), ho 17 anni, posseggo un IBM PC compatibile e mi piacciono le adventure e, soprattutto gli RPG. Volevo mettere alla prova la vostra pazienza porgendovi alcune domande:
1) Sapete qual'è il rivenditore di giochi originali per PC più vicino alla provincia di Pistoia (non ditemi quello a PT, è troppo lento a procurarsi i giochi)?
2) Ho recentemente comprato Elvira e Warlords, ma mi danno dei problemi: Elvira, dopo averlo installato sull'hard disk e dopo aver "setupato", do il via, ma si azzera sempre. Warlords: non ci sono problemi fino a quando arrivo a dover registrare la partita; a quel punto si blocca tutto e devo spegnere. Sono entrambi originali e non ho potuto (Causa negoziante) cambiarli. Dipende dal computer? Altri giochi funzionano.
3) E' consigliabile comprare "The Bard's Tale III"?
Ora che vi ho importunato abbastanza vi saluto, complimentandomi per l'ottima rivista che è la migliore sul mercato. CONTINUATE COSI' RAGAZZI!
CIAO IVAN
P.S.Complimenti anche a te MIRKO, sei simpaticissimo e complimenti a tutto lo staff.
P.P.S.Quanti modi conoscete per uccidere un negoziante? Fatemi sapere.
Vi ringrazio già da ora per le risposte.

Caro Ivan che stai sul PoTomac (PT, no?!),
1) Per sapere tutto, ma proprio tutto sui rivenditori in zona Pistoia telefona alla Leader (0332-212255), alla C.T.O. (051/753133) o alla Softel (06/7231811).
2) Il problema così come lo esponi non è molto chiaro da risolvere. Probabilmente o non possiedi memoria sufficiente a far girare i programmi o ci sono difficoltà interne alla macchina che, in base ai tuoi dati, non possiamo certo risolvere per lettera. Non ti resta dunque che telefonarci in redazione e vedrai che riusciremo a svelare il mistero!
3) Sì, è un gran bel gioco!
I negozianti si possono uccidere molto lentamente (la vendetta va consumata con calma!) chiedendo loro, per circa 7 mesi, "Quand'è che esce The Secret Of Monkey Island?" o, in alternativa, "E' meglio il Piccì o lo Spectrum?". Molte sono già state le vittime di queste due terribili armi! Grazie dei saluti.
Carissima redazione vorrei complimentarvi per la vostra megagalattica rivista, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni possessore di un IBM 386 a 56MHz, HD 200MB, schermo superVGA 800X600 256 colori, scheda SOUND BLASTER, stampante a colori 24 aghi e mouse LOGITECH senza filo.
Io amo molto gli adventure (Sierra e Lucasfilm) e i Dungeon & Dragons. Ho già terminato: Indiana Jones Last Crusade, Leisure Suit Larry 1 e 3, Loom, Police Quest 1 e 2, Space Quest 1-2 e 3, Zak Mc Kracken, Manhunter 1 e 2 e Future Wars.
1) Possiedo The Secret of Monkey Island, non riesco assolutamente a risolverlo, quando pubblicherete la soluzione? Datemi almeno qualche suggerimento o trucco .
2) A quando la guida a Ultima VI?
3) A Larry 2 non riesco a scassinare la porta dell'aereo, quando digito UNLOCK DOOR WITH PIN mi dice che nel gioco non ci sono chiavi come posso fare?
4) Ci sono in vista Ultima VII, Larry 4 o Police Quest 3?
Vi prego pubblicate la mia lettera o almeno di rispondere alle mie domande CIAO!
ALESSANDRO BRACCHI-SIRIO per gli amici
P.S. La vostra rivista è mega ma forse un'allargamento alla pagina dell'avventura sarebbe gradito.
P.S.S. Possiedo The Savage Empire, ma non riesco ad entrare nel gioco perchè non conosco molto bene l'inglese, mi potete aiutare riferendovi alle pagine (esempio risposta pag.1=...) vi prego non sò come fare ho speso dei soldi per niente. Mi aiuterete? Ditemi si per favore.

Caro Alessandro,
1) Per Monkey Island è ancora tutto Top Secret (leggi la risposta n.3 del tuo omonimo un paio di lettere sopra). Comunque vedremo di aiutarti in qualche modo: abbi fede!
2) Prestissimo!
3) Nella sezione finale dell'aereo portati verso il basso dello schermo, ci sarà una porta che non potrai vedere, digita WEAR PARACHUTE, poi PICK LOCK, TURN HANDLE e OPEN DOOR.
4) Ultima VII dovrebbe addirittura esser realizzata su CD-ROM, Larry 4 sta per arrivare (fine 1991), ma per Police Quest 3 non si sa proprio nulla.
La Pagina dell'Avventura, così come tutte le altre rubriche di VG&CW da settembre aumenteranno cospicuamente.
Vabbè, ti diciamo di sì. Telefonaci in redazione quando vuoi e tieni a portata di mano il dischetto originale di cui ti chiederemo il numero di serie e versione. Se possiedi una copia, ciccia! Comunque ti crediamo! Ciao!

Cara redazione, apprezzo molto la vostra rivista. Per prima

cosa volevo dire due paroline su qualche computer oltre al mitico Amiga (che posseggo): dunque le console mi fanno venire il latte alle ginocchia perchè: la materia prima non costa molto; come fa uno a giocare con soli 10 giochi se non possiede un gran patrimonio? Ogni gioco supera le 50.000 lire. Sull' Atari St (mi sono dovuto sforzare per scriverlo in quanto mi fa letteralmente SCHIFO) i giochi escono dopo che è sono usciti per Amiga tranne qualche miserabile giochino.
Gli ataristi sono un'altra razza di albanesi entrati in Italia. L'unica specie di computer che non biasimo sono i PC. Ma veniamo alle domande:
1) E' vero che la Cinemaware ha chiuso i battenti?
2) So che di tanto in tanto vi fissate su un adventure: qual'è?
3) Quando uscirà Quest for Glory II?
4) Quale sarà la prossima adventure della SIERRA? E della LUCASFILM?
5) Ho sentito che fra poco uscirà un simulatore di elicotteri in 3D, è vero?
6) Forse avrete già intuito che sono un pirata (ciao ROSA') e vorrei sapere quale sarà il prossimo "platform game" tipo Rick Dangerous? E cosa ne pensate?
7) Voi per avere un giochino da recensire ve lo procurate "via pirata"?
8) Qual'è il miglior programma di digitalizzazione.
P.S.Sono un versiliese e saluto la Lina di Lido di Camaiore.
P.P.S.Quanto siete brutti dietro il giornale?
FABIETTO "il corsoretto"

Caro Fabietto "il viastorta",
le polemiche lasciamole stare per favore, tanto non servono a nessuno. Ognuno ha il computer che ha e che si merita! (Correzione della redazione: "colui che risponde a questa rubrica possiede quasi tutti i tipi di computer in commercio!").
1) Parrebbe proprio di sì, nonostante abbia già ultimato il suo nuovo game (si tratta di un'ennesima rivisitazione del Rollerball), moltissime sono le voci che annunciano un'imminente fusione del team statunitense con qualche altra software house.
2) Non di solito non ci fissiamo su nessuna adventure in particolare (sai che mal di occhi altrimenti?!), e per il momento stiamo giocando tutto il "giocabile" soprattutto in previsione dei due specialissimi numeri di VG&CW che usciranno in Luglio ed Agosto. Tieni d'occhio l'edicola!!
3) Dove vivi, su Marte forse? E' già uscito da un pezzo anche per Amiga, ma ti consiglio di aspettare la versione definitiva, riveduta, corretta e garantita al 100%, perchè quella attualmente in commercio è letteralmente infarcita di bug e clamorosi errori di programmazione. In poche parole: non funziona!!!!!!!
4) Sierra sta per uscire con un adventure su Robin Hood, Heart Of China e Larry 4, mentre Lucasfilm non ne ha in preparazione per il momento. "E non andare in giro a dire che sarà The Secret Of Monkey Island 2 perchè scateneresti il putiferio e uccideresti qualche altro negoziante (vedi l'ultima risposta ad Ivan di Pistoia qui sopra!)".
5) Bhè, probabilmente ti riferisci a Gunship 2000: uscirà subito dopo l'estate per Amiga, Atari ST e IBM.
6) Il fatto che tu sia un pirata potevi anche risparmiare di dirlo, nessuno se n'era accorto (ari-ciao Rosà!): speriamo almeno che tu ogni tanto ti penta profondamente di ciò! Il prossimo Platform a la Rick Dangerous è senza dubbio da individuare in Toki firmato Ocean, cosa ne pensiamo? Leggiti la recensione in questo numero!
7) Come no?! Tutti i giochi che recensiamo arrivano dalla Tortuga, regolarmente importati attraverso Melee Island e distribuiti accuratamente sotto banco! Per chi ci hai preso, per quei giornalistucoli fasulli che circolano in Italia e che alla presentazione di un nuovo gioco, da parte di un responsabile di una vera software house, cercano subito un copiatore per portarselo a casa clonato di fresco e "regalare" all'Italia un'altra, ennesima pessima figuraccia?! I GIOCHI CHE VG&CW PRESENTA SONO SEMPRE E SOLAMENTE FORNITI DAGLI IMPORTATORI UFFICIALI, DALLE STESSE SOFTWARE HOUSE E DAI TEAM DI PROGRAMMAZIONE. E' facile parlare di anteprime armando i propri redattori di carta, penna, vocabolario (per tradurre, ovviamente, pfui!) e l'ultimo "X-Copy" in circolazione!!!
8) Digitalizzazione video? DIGIVIEW 4.0 NewTek. Digitalizzazione audio? Quartet Microdeal.
Ciao Lina di Camaiore, quanto sei bbona!!!!
Siamo brutti, ma mooolto brutti anche davanti al giornale, di sotto e di fianco!!!!!

Spettabile redazione, sono un vostro lettore da pochi numeri e sono rimasto molto soddisfatto della vostra ottima rivista.
Vi scrivo per avere alcune informazioni riguardo al Flight Simulator e altri prodotti di simulazione della Sublogic; per la cronaca posseggo un PC XT IBM con scheda grafica VGA.
1) Cosa potete dirmi del Flight Simulator 4.0?
2) Ho sentito parlare di un nuovo software di nome ATP che dovrebbe simulare il volo su Jet di linea.
Potete darmi qualche informazione più precisa su ATP? Ne prevedete una recensione?
3) La Sublogic ha messo in vendita una specie di joystick a forma di cloche. Sapete dirmi quanto costa e come si connette al personal Computer?
4) Ultima cosa: sono rimasto affascinato dagli effetti sonori del Flight Simulator su Amiga (i rumori del motore a pistoni del Cessna o dei reattori dei jet sono molto realistici).
Sapete dirmi se Flight Simulator 4.0 o ATP supporta l'uso di una scheda musicale, ad es. l'Ad Lib o la Sound Blaster per ottenere degli effetti altrettanto validi al posto del classico e fastidioso gorgheggio della cicalina del PC?
Scusatemi se forse mi sono dilungato troppo spero con tutto il cuore che risponderete alle mie domande; ancora complimenti per il Vs. ottimo lavoro!
ALBERTO ZAMPIERI TORINO
P.S.: da oggi in poi sarò un lettore assiduo di VG&CW.

Caro Alberto,
1) F.S. 4.0 è un gran bel simulatore, senza dubbio da comprare al volo. Se vuoi sapere per filo e per segno tutti i segreti di questo programma telefonaci in redazione per parlare con il nostro esperto che sarà ben lieto di risolvere i tuoi quesiti.
2) Molto presto apparirà una recensione completa, non appena il programma sarà ufficialmente importato in Italia.
3) Il joystick a forma di cloche costa all'incirca 100.000 lire a seconda dei differenti modelli e si collega al computer tramite la classica interfaccia joystick già impiegata per device analoghi. E' molto bello, simpatico e decisamente perfetto (anche se non indispensabile) per godersi un bel simulatore di volo.
4) Purtroppo vista la data di pubblicazione di tutti i simulatori SubLogic attualmente disponibili, non vi è alcuna presenza di driver per music card visto che ai tempi non erano ancora state inventate! Sigh!
Ciao!!!

Spettabile redazione di VG&CW mi chiamo Alessio ho 19 anni e adoro le meravigliose adventure in circolazione (Sierra, Lucasfilm). Vi scrivo da Nocera Inferiore dove attualmente sono in servizio di leva, per porvi delle domande:
1) Come mai quasi tutte le adventure prima arrivano per PC e dopo 2 o 3 mesi escono per Amiga?
2) Visto che non potete stilare la soluzione di Colonel's Bequest, pubblicate almeno la trama completa con degli aiuti generali. Inoltre sempre nello stesso gioco se non si risolve il primo atto è normale che il tempo si ferma a 3/4 o è un bug?
3) In Codename Iceman malgrado la vostra soluzione non riesco a superare la fase del sottomarino perchè non ho ben capito come usare la leva della profondità (depth), fino a quanto immergere il sottomarino e come controllarlo sulla strumentazione.
4)Le conversioni per Amiga dei nuovi giochi Sierra (King's Quest V, Space Quest IV) manterranno quella grafica sontuosa che mi ha fatto sbavare a vederne le foto per PC?
5) Con il CDTV della Commodore si ha solo un cambiamento di supporto o ci saranno nei programmi dei miglioramenti grafici e sonori?
Con le domande ho finito, spero mi rispondiate oltre che per curiosità personale anche perchè qua in plotone ho scommesso con degli amici che mi avreste pubblicato.
SALUTI DA ALESSIO DI BOLOGNA
P.S. Saluto tutti gli amici del settore di Bologna che conosco.
P.P.S. Complimenti per la bella rivista che quindicinalmente esce in edicola, è schietta e si legge con molto piacere (un solo appunto, ampliatela di qualche pagina).

Caro Alessio, quanto manca all'alba? Speriamo poco, che noia la naja!!!!
1) Le avventure escono quasi tutte prima per PC perchè sono originariamente scritte da designer americani che vivono in un paese dove Atari ST ed Amiga sono davvero poco conosciuti e seguiti. Laggiù negli States passano, beati loro, dal Nintendo al PC a 33 MHz!!! Le conversioni per ST ed Amiga vengono quindi sviluppate in secondo tempo per il mercato europeo.
2) La soluzione di Colonel's Bequest, ormai te ne sarai già accorto, è apparsa, in versione integrale con tanto di mappe, sui numeri 7 ed 8 di quest'anno. Il bug è proprio reale, ma se segui la nostra soluzione non si verificherà mai!
3) Dalle tue affermazioni deduco che "probabilmente" tu non possegga l'originale, accluso al quale avresti trovato l'esatta procedura, con tanto di schema, per controllarli i comandi del sottomarino. Comunque, (pensando quindi che la tua sia solo una svista!) per spostarti alle profondità richieste basta utilizzare i tasti cursore alto e basso per inabissare o far emergere il Blackhawk.
4) Temo proprio di no, anche perchè al momento non sono ancora state annunciate in versione Amiga.
5) Il CDTV ne dovrebbe fare di cose e tante! Peccato però che dopo fiumi di carta stampata e anticipazioni al riguardo non si sia ancora in grado di toccar con mano la reale altissima interattività proposta da questo particolarissimo lettore che dovrebbe perciò sconvolgere completamente il videogioco così come tutti lo conosciamo. Molte case hanno annunciato la conversione dei loro best seller per CDTV, con migliorie grafiche, sonore, interattive, ecc., in grado di modificare completamente il sistema di "partecipazione" ai game, ma sono tutte, al momento, ancora titubanti nell'iniziarne la reale produzione. Cambiare radicalmente uno stardard non è cosa di tutti i giorni: per farlo ci vuole denaro, supporto hardware, distribuzione e concreto sviluppo dei nuovi sistemi: non bastano dunque le anticipazioni e le voci di corridoio!
Con la scommessa ci farai molti soldi, visto che la lettera è stata pubblicata (noi comunque cerchiamo di pubblicarle tutte!!!).
A proposito, manda qualcuno della tua camerata a ritirare il modulo M.T.P., OK?! Ciao e In Bocca Al Lupo!!!!

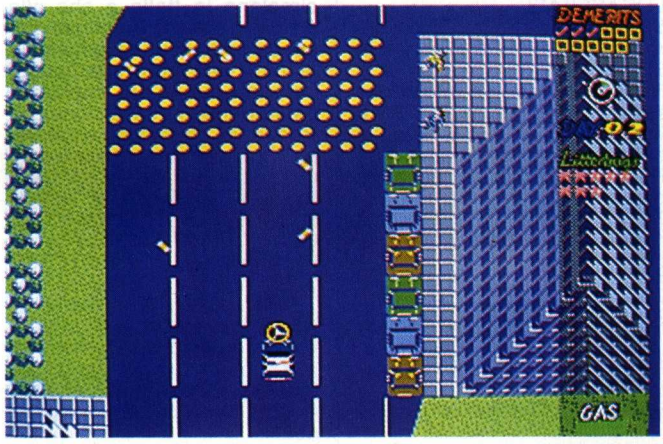
WINNING TEAM

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

Le più divertenti conversioni arcade targate Tengen-Domark arrivano tutte insieme in una specialissima compilation destinata ad incontrare il favore di tutti gli smanettoni meno attenti alle release best seller, Chi si è perso titoli come APB, Klax o Vindicators, potrà portarseli a casa in un sol colpo aggiungendoci due ottimi arcade come Escape From The Planet Of Robot Monsters e Cyberball. Ma vediamo quindi nei dettagli ogni gioiello di questa raccolta. Partiamo con APB, il famoso arcade "sulle strade della California" che i mette nei panni di un intrepido agente di polizia, impegnato a compiere spettacolari arresti sulle highways statunitensi. Il nostro capo, volta per volta, ci affiderà nuovi incarichi e pericolose missioni, valutando le nostre prestazioni ed il nostro rendimento durante le ore di servizio. Ci saranno dunque da fermare, a sirena spiegata, spacciatori, rapinatori, pirati della strada e pericolosi ricercati, senza tralasciare le missioni di soccorso ed assistenza a veicoli in panne, nonchè una continua opera di pattugliamento anti-spaccio e prostituzione. Scrolling multidirezionale con vista dall'alto per un giochetto che richiede abilità con il joystick e notevoli riflessi. Si passa poi a Klax, il famoso rompicapo tridimensionale arcade che tanti giocatori sta facendo ancora impazzire a suon di tessere colorate da collocare in relativi contenitori. Si fa prima a giocarlo che a spiegarlo: un classico spaccacervello con ottima grafica e stupende animazioni in grado di divertire gamer di ogni età. Le cose si complicano ulteriormente con Vindicators, il famoso arcade di carri armati, giocato in una classica ambientazione futuristica con mille ostacoli, labirinti e trabocchetti portati alla luce da un sistema grafico tridimensionale con scrolling verticale. Un altro spacca joystick di quelli tosti! Finiamo poi in bellezza con un paio di giochi particolarmente "intelligenti" come E.F.T.P.O.T.R.M., un simpatico arcade-adventure con grafica prospettica tri-di, e Cyberball, rivisitazione particolarmente violenta del già chiassoso e "macho" football americano, questa volta giocato da veri deus-ex-machina, atleti cioè in ferro, titanio e bulloni. In questo "Team Vincente" Domark troviamo perciò un po' di tutto per tutti i palati, proprio come vuole la migliore tradizione delle compilation. Il prezzo è senza dubbio allettante e conveniente, se vi mancano questi titoli perchè farseli sfuggire un'altra volta? La manualistica è interamente tradotta in italiano.

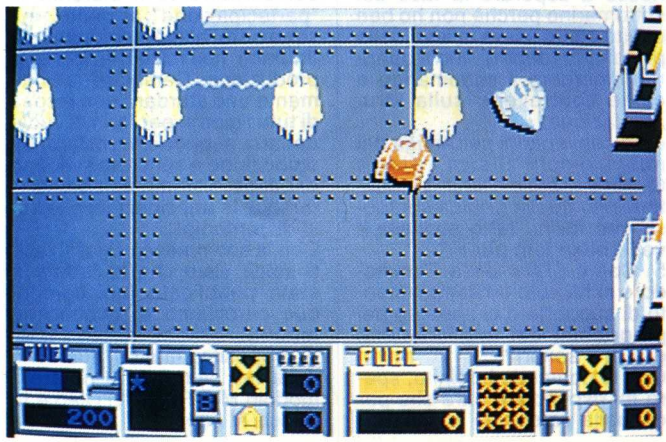
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!











MAGIC FLY + F/A-18 INTERCEPTOR

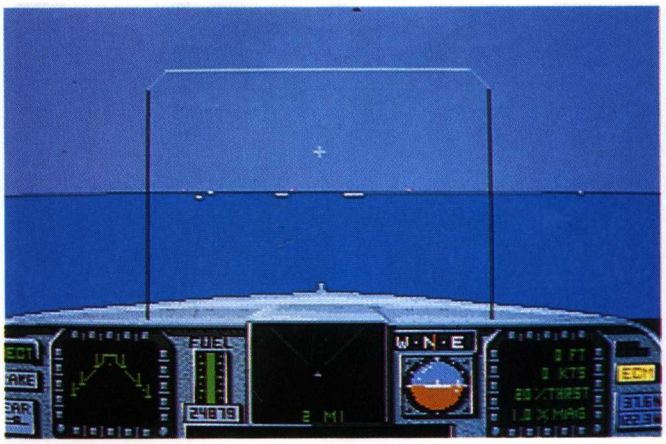
ELECTRONIC ARTS
AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Ecco la seconda, magica combinazione EA che arriva a sconvolgere gli espositori di qualsiasi Commodore Point con un mare di convenientissima ed allettante giocabilità. Questa volta con pochi soldi ci portiamo a casa due interessanti ed originali simulatori, il primo di chiara ambientazione spaziale, il secondo spudoratamente "Top Gun". Magic Fly è quello sci-fi e ci mette ai comandi di una sofisticatissima navetta da combattimento/esplorazione, impegnata in una lunghissima serie di missioni, supportate da un environment rigorosamente tri-di e da un insolito sistema di gestione ad icone un po' ostico da controllare. Manuale alla mano dunque, per scoprire a fondo i segreti dell'incredibile universo di Magic Fly, giostrando ore ed ore di intelligentissima ed attenta simulazione in una specie di Dungeon Master a quadrimensionale. Magic Fly è un simulatore unico nel suo genere, particolarmente avveniristico e dotato di un'intrigante fascino spesso bramato dagli amanti di questo genere in numerose analoghe produzioni. Ma non finisce qui, proprio come dice un tizio in Tivvù, perchè dalle navi spaziali potremo saltare sugli Hornet o sugli F-16 della Marina americana e cimentarci in missioni di addestramento e guerra sui cieli di mezzo mondo. Primo fra tutti ad impiegare concretamente grafica tri-di solida, Interceptor è rimasto forse il più immediato, godibile e realistico simulatore di volo mai pubblicato per Amiga. Manualistica in italiano per entrambi i programmi.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





FLOOD + FERRARI FORMULA ONE

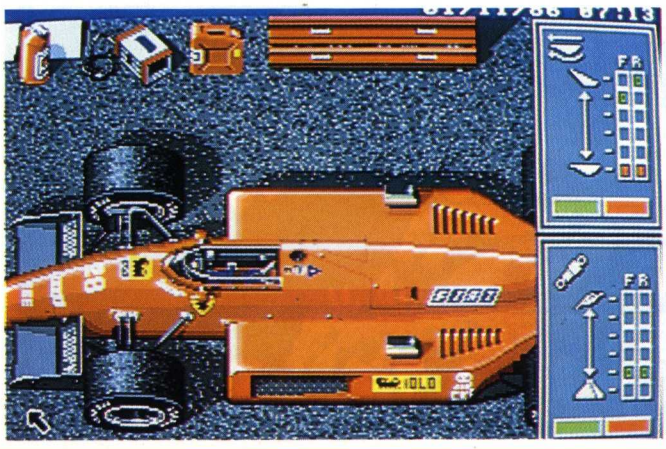
ELECTRONIC ARTS
AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Ecco la seconda accoppiata EA che va sottobraccio con giocabilità, interesse e convenienza. Questa volta con poca spesa potremo portarci a casa il magico Flood del team Bullfrog (quelli di Populous e Powermonger) e il "serioso" Ferrari Formula One, da sempre miglior manageriale automobilistico su Amiga.Il primo è un simpaticissimo e sbarazzino platform game che vede protagonista una buffa gocciolina d'acqua, impegnata a ripulire un intricata rete fognaria, infestata dai "nemici del pulito". Il gioco si avvale si un sistema di scolling parallattico che gestisce una vera e propria cornucopia di sprite ed animazioni dinamiche e coloratissime che popolano, a loro volta, una cinquantina di livelli di gioco. Mappare è d'uopo in un game molto simile, per gestione e giocabilità, ad un tipico Rick Dangerous o ad un Wonderboy.
L'accompagnamento sonoro confeziona superbamente un gioco che è già entrato a far parte dei migliori della storia del videogame e sarà in grado di divertire grandi e piccini per molte, molte ore.

Lasciando da parte le atmosfere arcade potremo poi tuffarci in una furibonda corsa al titolo di Campioni del Mondo in casa Ferrari, amministrando gioie e dolori di un vero campionato vissuto dal Cavallino Rampante. Grafica d'altissimo livello, un pizzico di arcade e tantissime fasi manageriali si fondono, in Ferrari Formula One, per offrire qualcosa che rimane tutt'ora imbattuto sugli elaboratori a sedici bit. Una "compilation" d'eccezione dunque, con manualistica in italiano.

Val. Globale: 9





TOKI

OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - CARTUCCIA
VERSIONE PROVATA: AT/ ST
PREZZO: LIT. 29.000

Toki è un classico platform game attesissimo dai più giovani videosmanettoni ormai avvezzi alle conversioni dai veri arcade coin op. La trama del gioco si sviluppa perciò fedelmente a quella originaria da sala giochi, presentando un classico soggetto tipicamente action che sta giusto a metà tra Pitfall e Chuck Rock. Sei livelli pieni zeppi di piattaforme, scale, mostri e sprite assassini, aspettano perciò il simpaticissimo gorillino Toki, impegnato a visitare terrificanti e misteriosi mondi come le Caverns Of Fire e l'Ice Palace, per salvare dalla sgrinfie di un mago cattivo una biondissima top model, probabilmente cugina della bellona di King Kong! Toki si avvale di un classico sistema di animazione multiscrolling che prevede numerosi sprite (con mostri di fine e metà livello) e ben 300 schermi di freneticissima azione. Le belle notizie però finiscono qui! Toki infatti sfrutta, alquanto insolitamente, solo la porzione centrale dello schermo, limitando dunque l'area di gioco ad una modestissima finestrella, e per di più presenta una livello di difficoltà dannatamente ostico anche per chi mangia pane e joystick a tutte le ore. Per procedere nel gioco è infatti necessario procedere passo per passo, memorizzando la posizione dei vari ostacoli/nemici, nonchè la giusta sequenza di azioni e movimenti. Ciò comporta lunghissime e frustranti ore di gioco in grado di scoraggiare almeno i meno esperti del genere. Il sonoro è simpatico, ma si poteva fare qualcosa di meglio (niente stereo STE). Una classica, scontata e gratuita conversione da bar, senza troppe qualità vincenti.

Val. Globale: 7



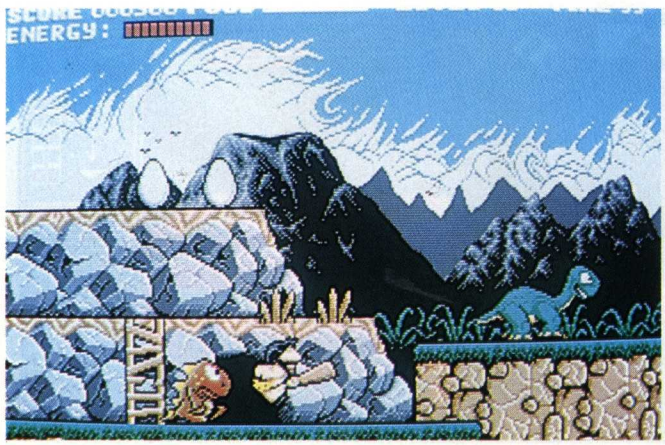


PREHISTORIK

TITUS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Era inevitabile che dopo il grande successo di Chuck Rock, sul filone del "videogame preistorico" vi si gettassero molte altre software house. Quella che forse c'è riuscita meglio di tutte, dopo la Core Design, è la Titus tedesca che, senza adagiarsi sui facili allori di una gratuita "clonazione", ha sviluppato un giochetto tanto simpatico quanto divertente ed effettivamente diverso dal capostipite di questo nuovo genere. L'eroe di Prehistorik ha molta, anzi, moltissima fame (si sa, nel Paleolitico i Fast Food ed i supermercati proprio non esistevano!) e per procurarsi il cibo deve andare a caccia di belve e mostri feroci attraverso una decina di livelli tipicamente platform. Eccolo allora impegnato a mollare "clavate" (da Clava!) a destra e a manca, sulla zucca di orsi, dinosauri, yeti giallo limone, pinguini (e questi vi sembrano forse belve o mostri feroci?!), anaconde, pterodattili, ecc., ecc. Ma, non basta, infatti dopo aver assaporato le carni delle sue prede, il nostro neanderthaliano dovrà ispezionare le riserve di cibo che molte di queste conservano nelle rispettive caverne. Piattaforme, burroni, scimmiette lancia-cocco, pupazzi di neve dispettosi, piante carnivore e mille altri simpaticissimi sprite egregiamente animati sullo schermo, condiscono un classico game non troppo difficile e godibilissimo. Non manca poi lo scontro di fine livello con mega mostri (niente paura, ad accoglierci sul ring ci sarà la musica di Rocky!) da martellare sui pollicioni e sulla coda. Ottima grafica (sprite un po' piccoli), simpatico il sonoro, validissima la giocabilità.

Val. Globale: 8





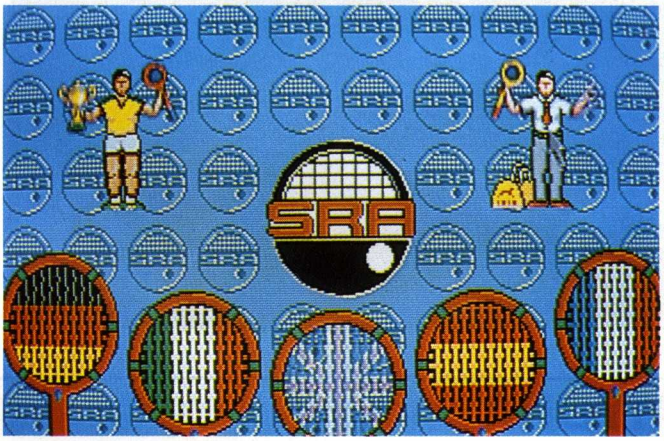
JAHANGIR KHAN'S WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

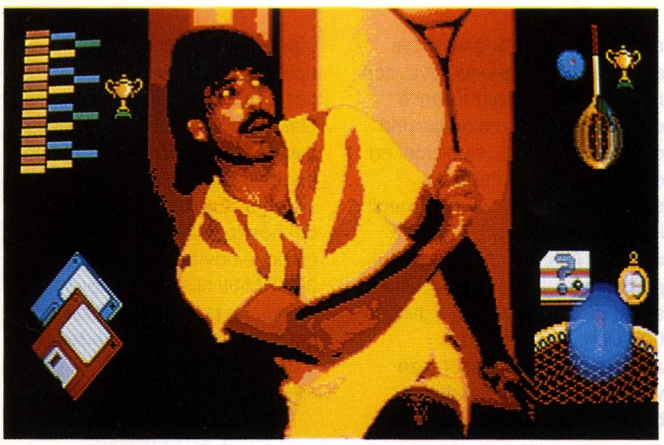
KRISALIS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AT/ST
PREZZO: LIT. 39.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

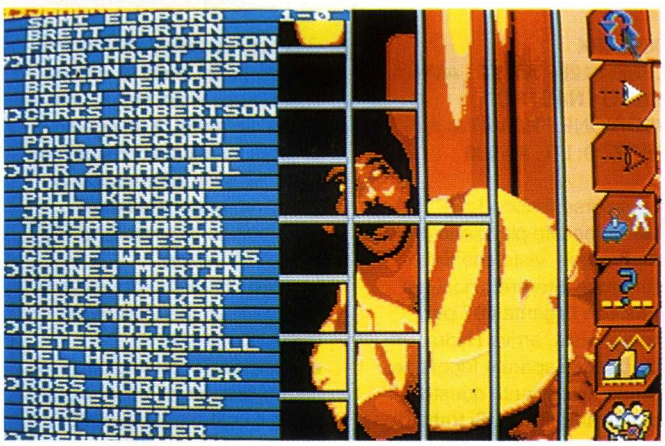
"Qualsiasi stupido può copiare e piratare del software: bisogna essere un po' più intelligenti per riuscire ad evitarlo!". Ottimo slogan per un ottimo gioco da comprare al volo, nato da una attenta rivisitazione in pixel di una disciplina sportiva parente stretta del più blasonato tennis. Stiamo parlando del primo Squash computerizzato pubblicato dall'etichetta Krisalis, recentemente rinata dalle ceneri di un passato alquanto incerto, con una marea di interessanti e valide produzioni. Jahangir Khan (lo scrivo una volta sola, è fin troppo complicato!!!) firma questa simulazione arcade, regalando il suo nome di imbattuto campione del mondo ad un game rigorosamente tridimensionale, coloratissimo e ricco di giocabilità. Si gioca da soli o in due, gareggiando in due differenti campionati, il Club Level o il World Championship. Insolitamente non troviamo un'opzione di allenamento e ci dovremo necessariamente fare le ossa sfidando subito contro un vero avversario, magari impostando il livello di gioco Easy; mettiamo dunque due giocatori in una piccola arena dalle pareti trasparenti, diamo loro un paio di racchette da tennis ed una pallina blu, chiamiamo questa disciplina con lo stesso nome di un succo di frutta anglosassone e voilà: ecco una versione ancor più frenetica ed appassionante del tennis con un furibondo one-on-one. Il gioco viene supportato una mini-fase manageriale, in cui potremo impostare variabili, opzioni (es.: differenti tipi di palle con differenti rimbalzi, velocità e reazioni), iscrizioni ai vari tornei, salvataggi su disco, sistema di punteggio, controlli di gioco, ecc., costantemente disponibile su schermo insieme ad un classico tabellone elettronico aggiornato in tempo reale. Una volta in campo giocare è una cosa da ragazzi: scordiamoci infatti le rozze e caotiche animazioni di molti giochi di tennis e godiamoci una fluidità ed una dinamicità di movimenti che la Krisalis, prima in assoluto, è riuscita a ricreare in un videogame. Nel frattempo gli effetti sonori e visivi vanno via, via moltiplicandosi, in relazione alle prestazioni dei due atleti in gioco, facendo schizzar fuori da un singolo floppy disk una rutilante e spumeggiante atmosfera aliena a molte altre simulazioni sportive. Lo squash è un gioco complesso che vanta purtroppo un modesto seguito di pubblico, ma non per questo dovete sottovalutare questa produzione Krisalis che si impone senza dubbio per freschezza, originalità e, soprattutto, giocabilità. Miscelando perfettamente un player manager ed un action game di tutto rispetto, la software house di Revelations ci offre la stupenda possibilità di imparare e apprezzare una validissima disciplina sportiva, regalandoci persino molte pagine digitalizzate ed un'interfaccia utente eccezionalmente semplice ed immediata da gestire. Non perdetevelo!

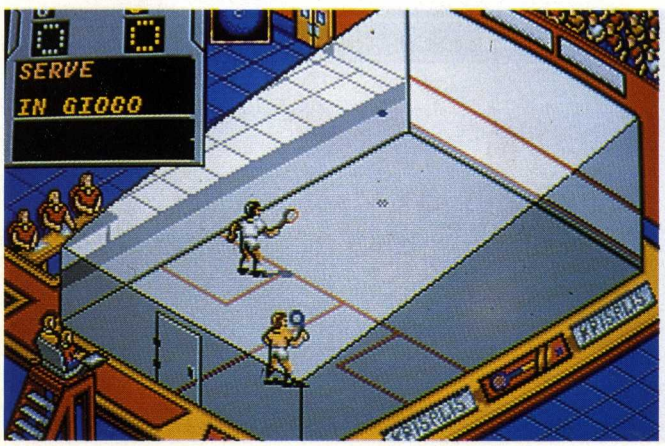
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









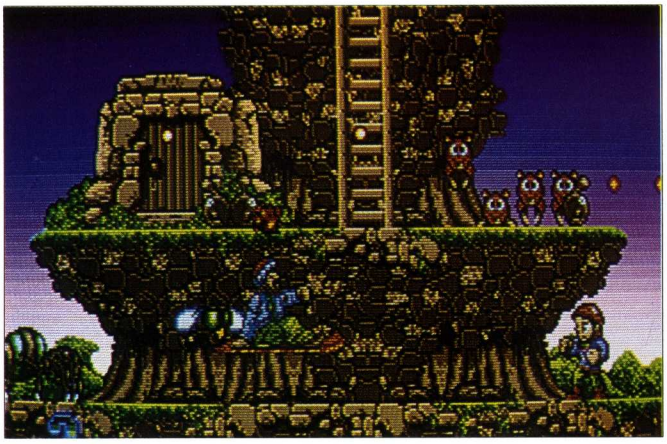


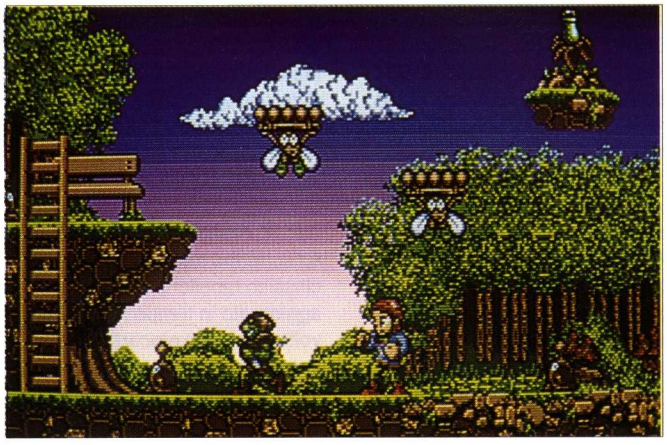
ELF

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

Mentre tutti stiamo ormai da tempo aspettando il rivoluzionario Epic, la Ocean ci allevia piacevolmente l'attesa proponendoci un platform game eccezionalmente originale, divertente e variato. Nato dal rivoluzionario team designer Nirvava System (di questi ragazzi penso proprio che sentiremo riparlare molto presto), Elf è un classico Wonderboy degli anni '90 giocato con sistema di multiscrolling parallattico e grande sfoggio di note cromatiche sullo schermo. E' particolarmente difficile parlare a fondo, e soprattutto in maniera interessante, di un gioco che inevitabilmente vanta già moltissimi analoghi predecessori, ma ci viene in aiuto l'eccellente aspetto grafico di Elf e la vera cornucopia di animazioni che lo rendono particolarmente vicino alla realtà di un arcade. L'intera vicenda è imperniata su una storia molto simile ad un Signore Degli Anelli, sviluppando un classico arcade-adventure che prevede l'esplorazione di sei livelli di gioco (su 100 schermi) e la raccolta/utilizzo di vari oggetti e bonus. Di originale c'è la possibilità di non dover forzatamente seguire un pattern di movimenti prefissato, ma la piena libertà di esplorazione ed esecuzione delle varie fasi previste per portare avanti il gioco. Un particolarissimo sistema di "linkaggio" fra schermi e livelli ci permette infatti di rivisitare qualsiasi locazione escludendo azioni e movimenti a senso unico. Un simpatico accompagnamento sonoro completa un giochetto particolarmente divertente, non troppo difficile, che batte in volata il contemporaneo Toki sempre targato Ocean.

Val. Globale: 8,7





HYDRA

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

Le corse furibonde in motoscafo piacciono proprio alla Domark, visto che dopo numerose interpretazioni del tema con l'agente 007 per protagonista, arriva Hydra, un velocissimo spara e fuggi che corona felicemente questo accattivante filone. Si tratta di una conversione dall'omonimo arcade (lo so, molti di voi non l'hanno mai visto, sigh!!), che ci mette nei panni di un agente segreto incaricato di recapitare preziosissime informazioni ai vari quartier generali della resistenza anti-terrorismo. Per fare ciò dovremo necessariamente attraversare nove territori (per altrettante missioni) infestati da agguerritissimi guerriglieri, capaci di spazzar via in un sol colpo il nostro potentissimo motoscafo. Scrolling verticale dunque, visto in prospettiva, con numerosissime animazioni e qualche simpatico background digitalizzato. Armi, munizioni ed optional vari andranno poi recuperati strada facendo (negli immancabili "shop"), tenendo d'occhio il percorso di gioco sul pannello di controllo posizionato a lato dello schermo (già visto in 007 Licence To Kill). Le animazioni sono abbastanza valide se togliamo il pattern bidimensionale delle rive del fiume che scorrono via in ripetizione proprio come accadeva in Afterburner e Galactic Force. La giocabilità si avvale di numerose trovate originali che, implementate al sistema di guida e movimento del nostro scafo-jet, regalano qualche brivido spericolato a 300 KM/H! Niente di nuovo quindi: un game tutto azione, un po' ripetitivo, bello da vedere e molto impegnativo.

Val. Globale: 8,1



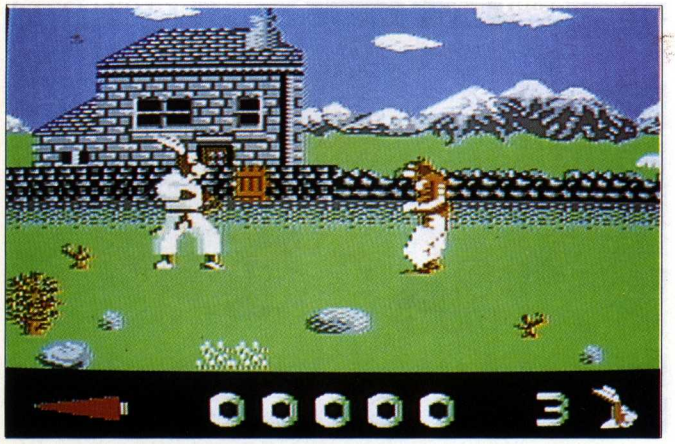


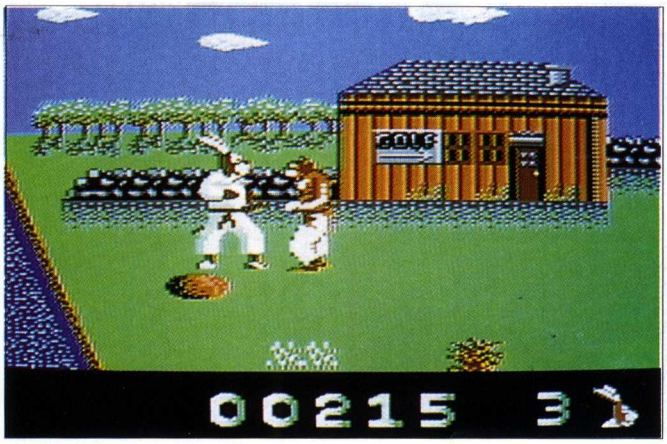
NINJA RABBIT

MICROVALUE
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 16.000 (D)
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

La Microvalue è la software house che ha convertito per il Commodore 64 il mitico Elvira Mistress Of The Dark e che ne sta curando una versione arcade per tutti i formati. Nell'attesa ci intrattiene piacevolmente con una simpaticisisma parodia dei più seriosi guerrieri Ninja, presi tranquillamente per i "fondelli" in un videogame action di chiara impostazione cartoon. Protagonista di decine e decine di combattimenti spaccajoystick è un simpatico coniglietto "dentone" con tanto di kimono e cintura nera, impegnato a penetrare nel solito..., anzi mica tanto, covo di nemici "animaleschi" proprio come lui! La causa di questa insolita trasformazione a la Walt Disney è da rintracciare nella terribile fuoriuscita di gas venefici da una fabbrica di prodotti chimici, che ha reso particolarmente aggressiva l'intera fauna del pianeta. Il nostro Ninja Rabbit potrà metter fine a queste terribili conseguenze del disastro chimico, sgominando l'orda di bestie assassine che, guarda caso, presidiano proprio la fabbrica incriminata.Il gioco si sviluppa allora come un classico arcade-platform di combattimento, tanto sbarazzino quanto impegnativo, proprio come un vero scontro ninja; l'ottima realizzazione grafica supporta egregiamente un tipo di gioco altrimenti scontato e ripetitivo cui non basterebbe questo insolito cambio di personaggi per fregiarsi di originalità. La giocabilità c'è e con essa una certo livello di difficoltà particolarmente cattivello; un prodotto simpatico e duraturo dedicato senza dubbio ai più giovani smanettoni.

Val. Globale: 7,9





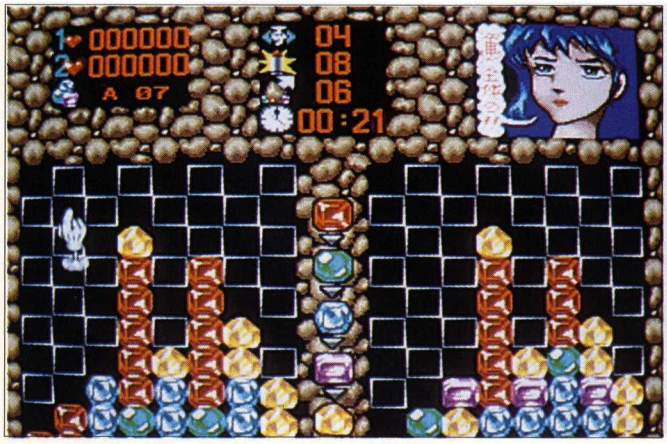
GEM'X

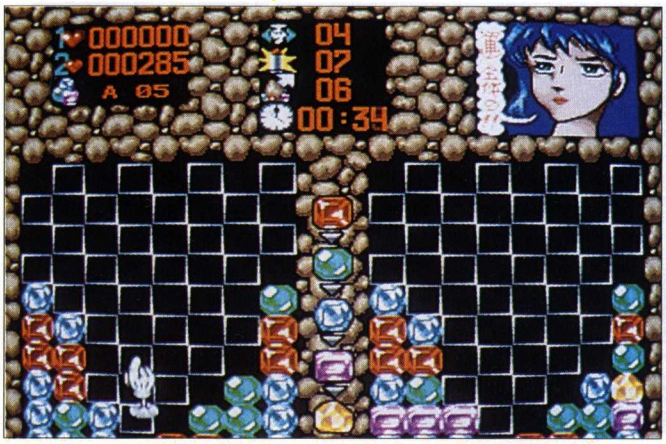
DEMONWARE
AMIGA
CBM64/128 - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

"Diamonds are forever" e "Diamond's are girl's best friend", è proprio il caso di dirlo, implicazioni Bondiane a parte, per questo nuovissimo rompicapo computerizzato targato Demonware, neonata, ma già agguerritissima software house anglosassone. Gem'x è un degnissimo emulo della saga dei vari Pick'n'Pile, Plotting e Tetris, che corona felicemente il sogno di molit programmatori e giocatori di poter creare qualcosa di terribilmente prossimo ad una qualsiasi realtà arcade. Ben quattrocento sono i livelli di gioco, godibili in solitario o in coppia con un amico e organizzati sullo scopo di ricreare lo stesso pattern di gemme colorate proposto dal computer di volta in volta. Per fare ciò si sfrutta joystick o mouse che controllano gli spostamenti e le eventuali modifiche di una pila casuale di pietruzze colorate distribuite nella parte sinistra dello schermo di gioco, Lo schema da ricostruire occupa invece quella destra, relegando alla classica striscetta di pixel sovrastanti una manciata di indicatori di gioco.

A condire ulteriormente una già dichiarata giocabilità di ottimo livello, contribuisce una serie di pin-up in formato cartoon giapponese che, ad ogni puzzle risolto, si mostreranno in pose maliziose e pericolosamente svestite, commentando il tutto con gridolini e "I love You" digitalizzati alla perfezione. Fascino, malizia ed ironia si mescolano perciò ad un classico soggetto puzzle, riverniciandolo di indubbia originalità.

Val. Globale: 8,5





WARZONE

CORE DESIGN
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST/E

DISTRIBUITO DA: SOFTEL

Non contenta del grandissimo successo ottenuto con Chuck Rock, per non parlare di Car Vup e Torvak The Warrior, la Core Design ripudia facili allori su cui riposare e ci sforna un altro prodotto di altissima classe e giocabilità. Rivisitando intelligentemente, e sopratutto in vera chiave arcade, il vetusto filone di Commando, Ikari Warrior e Rambo, la software house di Richard Barclay & Co (Hi Pals!!), ci offre un classico shoot'em up a scorrimento verticale, combattuto su una vastissima area di gioco, particolarmente simile a quella di un vero coin-op. Pensate un po' che per realizzare la stupenda ambientazione grafica di Warzone la Core Design ha usato, al massimo delle sue potenzialità, un pacchetto grafico d'eccezione quale l'OCP Advanced Art Studio pubblicato anni or sono dalla Rainbird. Ciò ha agevolato particolarmente il lavoro dei programmatori, in ambiente Atari, per creare e animare un grosso numero di sprite di medie dimensioni, su un fondale magistralmente descritto. E' proprio questa la vera forza di un gioco altrimenti inevitabilmente ripetitivo, comunque basato su una grandiosa giocabilità del tipo "questa-è-la-volta-buona-che-spacco-il-joystick"! Proprio come accadeva in Ikari Warriors è possibile giocare anche in due, contemporaneamente, sfruttando in ogni caso una ricca dotazione di armi (lanciamissili, mitragliatori multidirezionali, lanciagranate, lanciafiamme, lanciaunpo'chivuoi, ecc.) e di bonus (scudi, energizzanti, smart bomb, cassette di pronto soccorso, cassette di mele, ecc.). Giocatelo e vi stregherà!

Val. Globale: 8,4



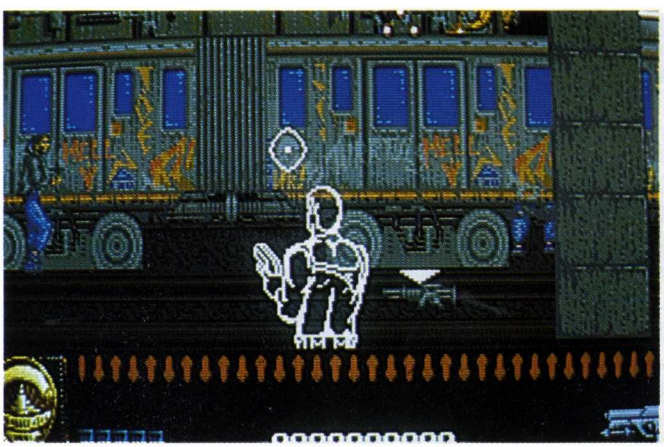


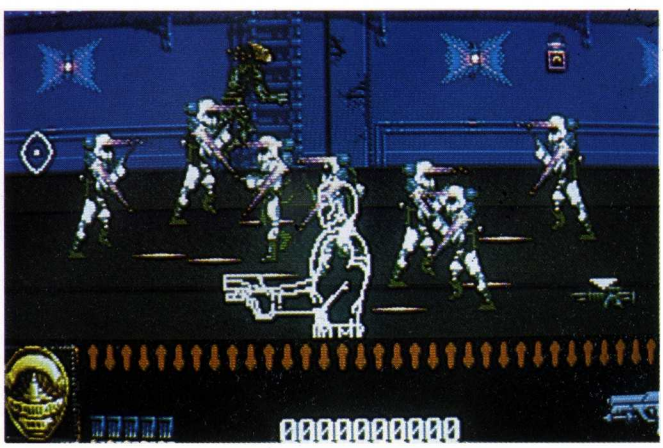
PREDATOR 2

IMAGE WORKS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AT/ST
PREZZO: LIT. 29.000

L'alieno predatore più terrificante della storia del cinema e del videogioco torna a colpire i nostri schermi, fortunatamente privi di rivestimenti cheratinosi o epidermici, per regalarci nuove ore di divertente brivido arcade. Al posto di Arnie "tuttomuscoli" questa volta c'è il Danny "Lethal Weapon" Glover (lo sapevate che appare anche fra i protagonisti di Silverado?) anche se nel gioco vero e proprio non lo vedremo mai! Ambientato nella Los Angeles del 1995 Predator 2 si apre durante un furibondo conflitto a fuoco fra forze dell'ordine e spacciatori d'eroina, vissuto attraverso un classico spara-spara a la Prohibition, Capone Safari Hunt, Operation Wolf o Take'em out. Il nostro personaggio, mostrato a mezzo busto in trasparenza, potrà sparare a raffica contro il nemico, particolarmente numeroso, evitando gli "innocent bystander" (dai che imparate un po' di inglese!) e raccogliendo caricatori e armi supplementari. Fin qui niente di nuovo dunque e, ahimè, neanche per il resto del game, che si sviluppa sul già troppo spesso rivisitato soggetto del tiro al bersaglio in tridimensione. Il predatore extraterrestre farà sfoggio di visione con termografo (forse che sia alla ricerca di noduli o metastasi?), sarà fin troppo difficile da annientare, dal cilindro magico Image Works riuscirà persino a tirar fuori un mare di effetti sonori d'eccezione, ma il gioco rimarrà sempre terribilmente piatto, troppo ostico e particolarmente ripetitivo. Un'altra licenza sprecata? Pare proprio di sì!

Val. Globale: 6





LORDS OF DOOM

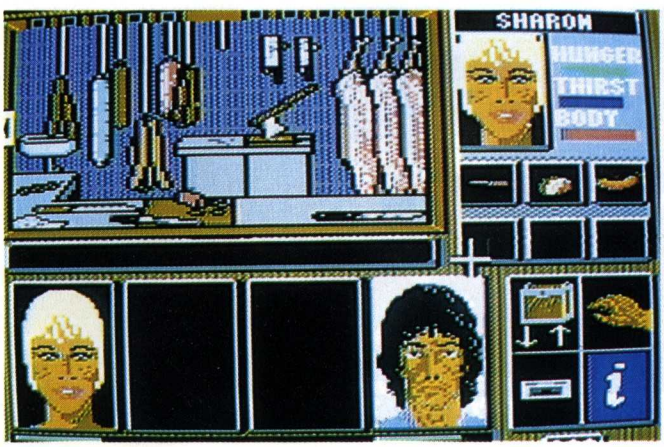
STARBYTE
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO: LIT. 25.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

E' il momento del glorioso "Sessantaquattro" anche se, a dire il vero, questo grande 8 bit non ha mai dato segni di declino dopo anni di agguerritissima presenza sul mercato. Dopo Elvira Mistress Of The Dark, arriva perciò un altro stupendo RPG dinamico, rigorosamente tridimensionale, questa volta firmato dalla Attic e pubblicato dalla Starbyte. Lords Of Doom è un classico gioco di esplorazione e combattimento che sta giusto a metà tra uno Zombi Ubi Soft e un sempreverde Dungeon Master. I Signori Del Male di questo gioco corrispondono a quattro entità demoniache che hanno ridotto in schiavitù l'intera popolazione di Vertic, un tempo prolifico e sereno villaggio tipicamente fantasy. Due cittadini sono scampati a questo triste destino e devono perciò darsi da fare per capovolgere le sorti della loro terra natia, nonchè distruggere i quattro paurosi semi-dei. Sharon e Charlie si impegneranno allora in una lotta contro il tempo e dovranno essere mantenuti in vita attraverso l'esplorazione sistematica di un vastissimo territorio di gioco, chiedendo magari l'aiuto di due "mercenari" supplementari, vale a dire l'ammazzavampiri Abraham Van Halen (chissà come se la cava in Eruption?!) e la studiosa occulta Susan Leicester (cugina probabilmente di un più noto "Indagatore dell'Incubo"!). Lo schermo di gioco viene suddiviso in cinque parti. La più grande rappresenta la finestra che si affaccia sul mondo tridimensionale del game, quindi troviamo la piccola porzione per i messaggi testuali, lo status fisico dei nostri eroi (barre colorate comprese), l'inventario e la serie di icone di movimento e gestione. In Lords Of Doom la maggior parte delle azioni viene espletata attraverso le quattro icone principali, mentre i combattimenti e l'esplorazione vera e propria si attua via mouse o joystick direttamente su schermo. Per fare ciò basta avere inserito uno stick in porta 2 o un Mouse Commodore 1351 o compatibile in porta 1. Tutte le versioni sono strutturalmente simili tra loro per ciò che riguarda lo schermo, a parte la più bassa risoluzione offerta dal CBM64. Ciò ha costretto i programmatori a spostare alcuni riquadri grafici, senza peraltro far scemare l'altissimo livello di immediata interazione con il programma. Le icone "esamina" e "usa", ad esempio, sono state integrate in un'unica "manina" che, a seconda dei casi, verrà separata per compiere le differenti azioni. Dopo un paio di partite appare comunque tutto molto facile (sto parlando sempre e solamente di interazione) e anche il giocatore meno esperto di RPG potrà destreggiarsi comodamente, godendosi tutta la magica atmosfera del game. Lords Of Doom è purtroppo tutto in inglese, manualistica esclusa (la Softel la traduce infatti impeccabilmente), e ci impegna un tantino per leggere i vari messaggi sugli esiti delle esplorazioni, nonchè le svariate descrizioni di oggetti e locazioni. Nel complesso, associando al tutto un commento audio di notevole effetto, si ottiene un gran bel gioco che riesce a tener testa al forse più blasonato e famoso Elvira Mistress Of The Dark. Da giocare, mappare e vivere a fondo per ore ed ore di piacevolissima avventura RPG, senza più invidiare i "gioconi" del nostro vicino di casa Amighista!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









AFRIKA KORPS

IMPRESSIONS
AMIGA
DISTRIBUITO DA C.T.O.

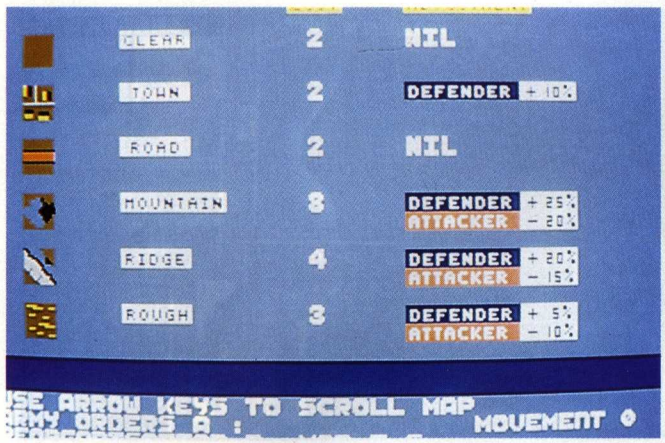
AFRIKA KORPS è l'ennesimo wargames sulla campagna d'Africa. Quella che doveva essere una trionfale passeggiata per le forze dell'Asse e che invece si è trasformata in una terribile disfatta. Il game è stato ideato da Ken Wright ed è il logico prosieguo del suo vecchio lavoro: BLITZKRIEG MAGGIO 1940. Questa volta vi ritrovate nelle vesti di Rommel o di Montgomery. Due grandi generali che hanno caratterizzato con le loro gesta le sorti della Seconda Guerra Mondiale. Rommel, la volpe del deserto, è stato senz'altro il miglior comandante tedesco e, solo grazie alla bravura di Montgomery e ad un pizzico di fortuna, gli alleati sono riusciti a sbaragliare le forze meccanizzate germaniche del Nord-Africa. All'inizio del gioco potete scegliere: se impersonare Rommel o Montgomery e il livello di difficoltà (che varia da 1 a 3). Le funzioni permesse durante le fasi della battaglia sono quelle più classiche degli wargames: all'inizio decidete gli spostamenti delle varie unità per poi passare alla risoluzione dei combattimenti. Durante la guerra riveste grande importanza il livello dei rifornimenti di ogni singola unità ed il morale delle truppe. Questi due fatti possono decidere la sorte degli scontri ed influire in maniera preponderante sulle sorti dell'intera campagna. Il gioco termina con la vittoria di uno dei contendenti, quando si verifica uno di questi tre casi:

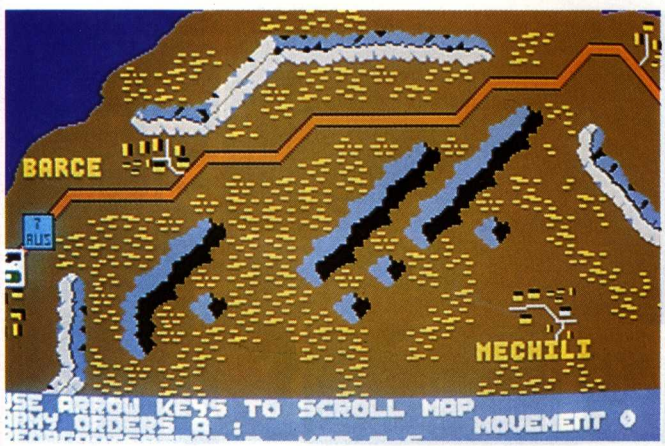
- una delle forze in campo vede il proprio grado di efficienza ridotto a meno del 30%
- le unità dell'Asse raggiungono il bordo destro della mappa
- le truppe Alleate raggiungono il bordo sinistro del terreno degli scontri.

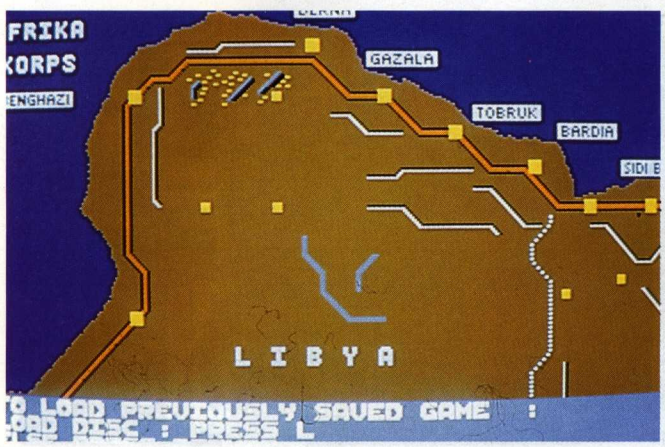
Ancora una volta rivivranno nel computer le gesta che hanno reso famose le truppe tedesche dell'Africa Corps e quelle non meno temibili dei Desert Rats. Il vostro compito principale sarà quello di sovvertire l'esito finale degli scontri e, magari, cambiare le sorti della guerra in Europa... chissà: se gli Inglesi fossero stati più sfortunati o meno abili..., se i tedeschi avessero ricevuto più aiuti dal continente...., se Malta fosse stata invasa. Tanti se che voi potrete rendere certezze, fortunatamente solo nei chip della vostra Amiga! Una volta caricato il game, sul video appare la mappa dell'Africa Nord-Occidentale con le varie icone delle armate presenti sul terreno di battaglia. E' possibile scegliere se utilizzare il mouse o la tastiera. In pratica si può giocare con il solo ausilio del "topo", senza mai toccare i tasti. La giocabilità è abbastanza elevata e complessivamente il game risulta piacevole. Unica grande lacuna di questo ultimo lavoro della IMPRESSIONS è la grafica: grossolana e con pochi particolari. Il che è comune a tutti i programmi di questa eclettica casa di software. Fatto questo che farà senz'altro perdere ad AFRIKA KORPS una consistente fascia di mercato, a favore di altri wargames simili, ambientati nel Nord-Africa prodotti da case di software concorrenti, vedi ad esempio ROMMEL della SSG. Un vero peccato, perché utilizzare nel 1991 una grafica da "Commodore64" su un'AMIGA è uno spreco di risorse ed una perdita di credibilità. Anche AFRIKA KORPS (come la quasi totalità dei prodotti della IMPRESSIONS) è commercializzato con la documentazione in italiano. Il manualetto è poco voluminoso, a testimonianza della facilità del gioco e della semplicità delle varie azioni. Il programma si rivolge soprattutto ad un pubblico di principianti che ancora non hanno le idee ben chiare su cosa sia un gioco di guerra e che vogliono avvicinarsi per gradi a questo strano, ma fantastico mondo.

Val.Globale 7,5









NOBUNAGA'S AMBITION II

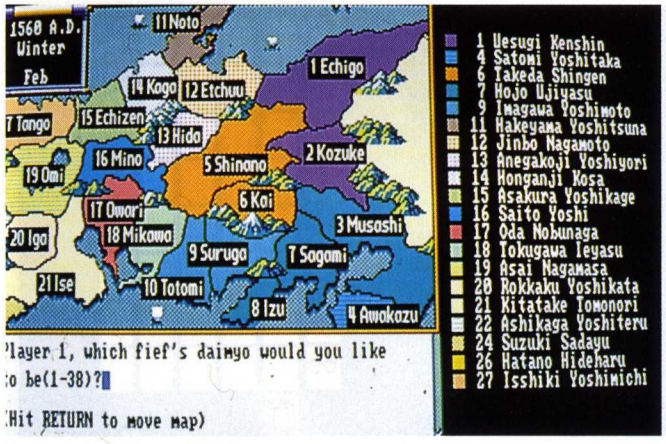
KOEY
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.99.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

NOBUNAGA'S AMBITION II vi riporta nel passato del Giappone: vi trovate nel sedicesimo secolo, epoca di guerre e di confusione. Il sogno di Oda Nobunaga, grande generale e signore della guerra, si è infranto miseramente con la sua uccisione da parte di un gruppo di generali traditori. Ora, toccherà a voi tentare di riunire il Giappone in un unico grande stato, sotto il pieno controllo dell'imperatore. In questo game della KOEI impersonate un Daimyo, potente signore della guerra. Per riuscire nell'impresa dovrete arruolare un gran numero di soldati e cercare di attirare sotto il vostro comando parecchi samurai e generali. Dovrete fare in modo che questi guerrieri vi rimangano fedeli e che non cerchino di assassinarvi, come è già successo al vostro più blasonato predecessore. Il gioco non è un semplice wargames, ma, come tutti i programmi della KOEI, è anche una fantastica simulazione politica. Arruolerete soldati e samurai, commercierete con i vicini (nel tentativo di raggranellare qualche soldino), cercherete di intrattenere rapporti di amicizia con gli stati confinanti, spierete i generali nemici e, se possibile, li farete assassinare dai vostri ninja. Lo scopo finale di tutte queste azioni è di diventare abbastanza potenti per poter attaccare gli eserciti nemici ed invadere i loro territori. Per riuscire nell'impresa finale dovrete conquistare tutto il Giappone e riunirlo sotto un unico grande comandante: VOI....!!! Riuscire nell'impresa non sarà per niente semplice, soprattutto se deciderete di giocare al livello più difficile. All'inizio del game potete scegliere fra cinque differenti livelli di difficoltà ed è ammesso un numero massimo di quattro giocatori, con due scenari possibili. La grafica è eccezionale, soprattutto se si pensa che questo è un wargames e non un arcade. Sul video si susseguono le numerose schermate che permettono al giocatore di avere sempre un aggiornamento della situazione delle proprie forze e di quelle avversarie. Il programma è suddiviso in due parti, quella politico-commerciale e quella militare dei combattimenti. Nella prima fase avete sempre sottocchio lo stato dell'intera nazione. Nella seconda, invece, avete dinnanzi il terreno degli scontri: il classico tavoliere ad esagoni, dove potete vedere l'orografia della zona, i castelli nemici e le forze in campo. Durante le campagne militari che farete dovrete sempre tenere ben presente, oltre alla consistenza delle forze di cui disponete, anche della quantità di vettovaglie a disposizione e del clima: difficilmente un'invasione iniziata in inverno, sotto la neve ed il ghiaccio, sarà foriera di successi. Un'attacco mal impostato porterà alla sicura disfatta dell'esercito ed anche all'eliminazione fisica della vostra persona. NOBUNAGA'S AMBITION II concettualmente è abbastanza simile alla vecchia release, è stata migliorata la grafica ed è aumentato il numero delle opzioni. Quindi una versione rivista e potenziata, che merita di essere acquistata soprattutto da chi già conosce il vecchio programma. Unica lacuna di tutti gli wargame, della KOEI è la mancanza dell'utilizzo delle numerose schede musicali in commercio, oramai molto diffuse. Il programma funzione con l'EGA e la CGA, se possedete una VGA andrete in emulazione EGA. La grafica è bella e ben fatta e non si nota molto la mancanza della risoluzione VGA. La giocabilità è elevata, anche se è un po' macchinosa la scelta dei vari menu con i comandi, ciò è dovuto soprattutto al gran numero di azioni possibili. Sicuramente un ottimo gioco di guerra, dedicato a chi è appassionato del genere e da tempo ha iniziato a studiare simulazioni di livello medio alto.

Val.Globale: 9

VG&CW YEP!









MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM

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

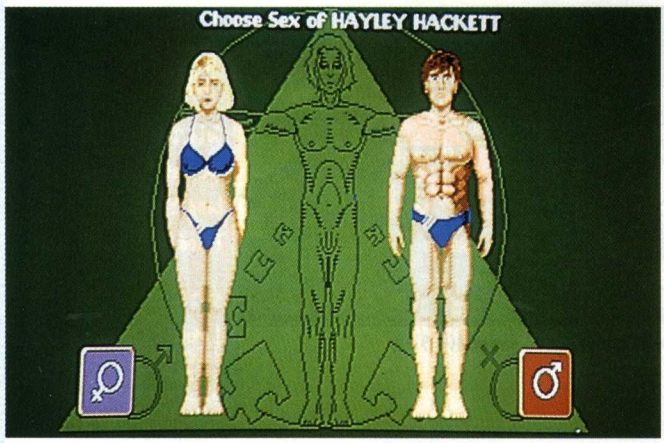
La simpatica Julia Coombs che ci ha intrattenuto piacevolmente durante l'ultima conferenza stampa alla Leader di Casciago, ci ha permesso di toccare con mano la nuova, attesissima realtà simulata Maelstorm, alias seguito del celeberrimo Midwinter. Flames Of Freedom, che qualcuno si è già permesso di "recensire" sulla base di una mera traduzione dall'inglese (ma, come si fa, dico io?!) sconvolge totalmente il sistema di gioco del primo Midwinter, privilegiando allo stesso tempo strategia e giocabilità pseudo arcade, offrendosi con un'altissima carica di originalità ed una lunghezza di gioco decisamente spaventosa. Non controlliamo più il manipolo di eroi del primo episodio, bensì un solo agente segreto della Resistenza, installatasi su un'isoletta di una vastissimo arcipelago nato dopo lo sciogliersi dei ghiacci al termine del primo Midwinter. Per stabilire la caratteristiche fisiche, psichiche, professionali ed attitudinali del nostro Main Charachter potremo perciò sfruttare una particolare e corposa sotto-sezione del gioco che ci permette di creare quasi a livello genetico esseri umani di entrambi i sessi. E già qui ci si diverte un mondo, anche se ciò ha una minima importanza nella lunghissima serie di missioni che ci aspetta (durante le quali il nostro personaggio svilupperà comunque tutte le sue capacità e facoltà); e sì perchè, proprio come accadeva in una programmino di PD per Atari, disponibile presso molte ditte specializzate anglosassoni, potremo disegnare dal nulla il viso ed il fisico del nostro agente, scegliendo fra un mare di capelli, barbe, teschi, nasi, occhi, ecc., ecc., in grado virtualmente di coprire l'ottanta per cento delle reali fisionomie dei giocatori in carne ed ossa di Flames Of Freedom. Si passa poi, attraverso una schermata menu iniziale dell'HQ dei ribelli, alla scelta di ogni singola missione (ci sarà da uccidere un leader nemico, smantellare una base, bloccare convogli armati, distruggere installazioni sottomarine, sventare invasioni su larga scala aeronavale, ecc.) che realizza la lunghissima trama del gioco. A differenza di quanto accadeva nel primo game della serie, in Flames Of Freedom troviamo la possibilità di compiere una sola missione, già abbastanza complicata, varia e divertente, o affrontare una serie di più compiti inseriti in una campagna totale. Non manca nemmeno la possibilità di fare un po' di training, articolato soprattutto sulla guida dei ben 24 differenti mezzi di trasporto utilizzabili nel gioco (mini sub, mongolfiere, elicotteri, jeep, alianti, ecc.). La mappa di gioco ed il numero di personaggi con cui potremo interagire possiedono dimensioni a dir poco preoccupanti e stimolanti al contempo. 4000 esseri umani si muovono infatti su circa 250 miglia quadrate di arcipelago, realizzate con rigorosissima virtualità tridimensionale. a questo riguardo intervengono i classici sistemi di consultazione topografica di ogni singolo metro quadrato della mappa totale, nonchè una speciale lettura geologica del fondo marino che potremo esplorare a completo piacere. Giocare a Midwinter II è qualcosa di più di una semplice simulazione: è una porta concreta e accessibile ad un vero e "tangibile" universo parallelo di lotta, combattimenti, astuzia e strategia che solo i migliori esperti riusciranno a "masterizzare" alla perfezione, dopo ore ed ore di sfida. Un prodotto unico, proprio come il primo episodio, che segna inevitabilmente un'ennesima pietra miliare nella storia dell'electronic entertainment.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









BLITZKRIEG AT THE ARDENNES!

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

Il tentativo fatto dai tedeschi nel 1944 di sfondare le linee alleate sulle Ardenne è di fatto uno dei background più sfruttati dagli ideatori di wargames. La storia oramai la conoscete tutti: le forze corazzate e meccanizzate tedesche, sopravvissute agli scontri con gli Alleati, sono state lanciate dal quartier generale in una offensiva in profondità attraverso le linee anglo-americane. Sfruttando un periodo di mal tempo, che impedisce all'aviazione alleata di alzarsi in volo e di far valere la propria superiorità, i tedeschi cercano di sfruttare la potenza dei carri Tigre e la proverbiale ferocia delle unità di fanteria delle SS per sconvolgere l'esito finale della guerra. Questo miscuglio, altamente esplosivo, solo per un caso non ha travolto le forze alleate, dando un filo di speranza alle residue possibilità di vittoria delle forze germaniche. Se decidete di combattere a capo delle forze tedesche ricordatevi che i rifornimenti di carburante e di munizioni sono vitali non solo per voi, ma anche per il nemico. Se riuscirete a tagliare le linee di approvvigionamento dell'avversario, mantenendo un alto livello di rifornimento per i vostri carri, riuscirete nell'impresa di ricacciare in mare le forze anglo-americane. La nebbia e la pioggia saranno le vostre maggiori alleate, se il tempo non vi dovesse essere favorevole, i bombardieri americani avranno un facile compito nel distruggere tutte le vostre residue speranze di vittoria.

Vi riuscirà così impossibile sovvertire le condizioni storiche che hanno portato alla disfatta finale di Hitler e dei suoi generali più fedeli.

La mappa sulla quale vi state misurando è quella classica ad esagoni.

Le città e le varie unità corazzate e meccanizzate sono disegnate con dovizia di particolari e risultano facilmente riconoscibili anche ad una prima veloce ricognizione.

Lo stesso vale anche per la configurazione orografica: boschi, monti, pianure, fiumi sono facilmente identificabili. Anche in questo caso la mole di dati gestibile è enorme. Le opzioni che rendono sempre nuovo il game sono svariate:

- - presenza di unità di sabotatori tedeschi
- - supporto dell'artiglieria
- - possibilità di lanciare gruppi di paracadutisti
- - bombardamenti aerei
- - attacchi missilistici condotti con i razzi V-2
- - importanza del fattore meteorologico e del livello del rifornimento di carburante
- - possibilità di variare numerosi parametri (all'inizio del gioco) per aumentare o diminuire l'handicap di un giocatore.

A tutto ciò è da aggiungere la possibilità di godere di stupendi effetti sonori, oltre ad un alto grado di giocabilità.

Questi fattori contribuiscono a rendere più facile e bello questo wargames della INTERCINE, che ci sta veramente entusiasmando: è da molto tempo che gli appassionati di giochi di guerra, possessori di una AMIGA, aspettavano qualche prodotto all'altezza delle potenzialità grafiche e sonore del loro mezzo.

La INTERCINE sta facendo senz'altro un lavoro egregio, intendiamoci: nulla di nuovo per un possessore di PC, questo computer, infatti, non denuncia la scarsezza di wargames che perseguita da sempre i poveri "amighisti". Il programma, gira solo su computer con almeno un mega di ram ed è facilmente installabile su hard disk.

Se volete usarlo con un sistema ad uno o due drive dovete prima eseguire una copia del dischetto e fare poi l'installazione (come da istruzioni) su due floppy.

Val.Globale 8,7


DAILY EXPRESS

No. 13,899 MONDAY DECEMBER 18 1944 FOUNDED BY LORD BEAVERBROOK Dim-out 5.20 p.m. to 8.52 a.m. One Penny

Germans attack on 60-mile front, re-enter Belgium: Biggest panzer blow since Battle of France

RUNDSTEDT: STRIKE IN ONE LAST EFFORT

GERMANS PLAN MASS ESCAPE

Guard is tower broke the plot

Camp-break bid to seize airfield and fly home from England

Black-parachute troops drop behind Allies

94 ITALIAN PRISONERS GET AWAY

BY TUNNEL

Fanatical Nazis

4 a.m. LATEST

R.S. COMMENTARY

Nazis send in their best men

BULGARS CROSS GREEK BORDER

Athens shelling starts again

Latest for the troops—

Floating breweries and cinemas

Three cadets die in O.C.T.U. fire

LUFTWAFFE GOES UP: 110 SHOT DOWN

Archbishop says E.A.M. must disarm

GREEK KING MAY DECIDE TODAY

Creeping out

Germans dig potatoes

From arms to make clothes

Ulm bombed last night

The Ruhr fears knock-out

Last post today

FIVE CHILDREN KILLED BY V-BOMB

£2,500 safe stolen

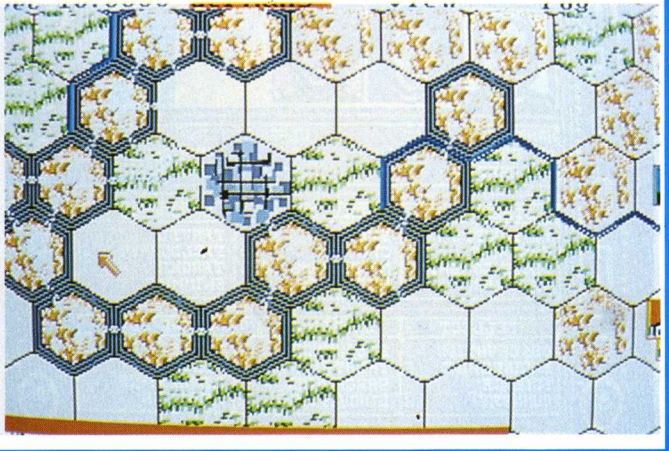
Patch's men take seven towns

Like March 1918

Lord Templewood has resigned

Bochum goes





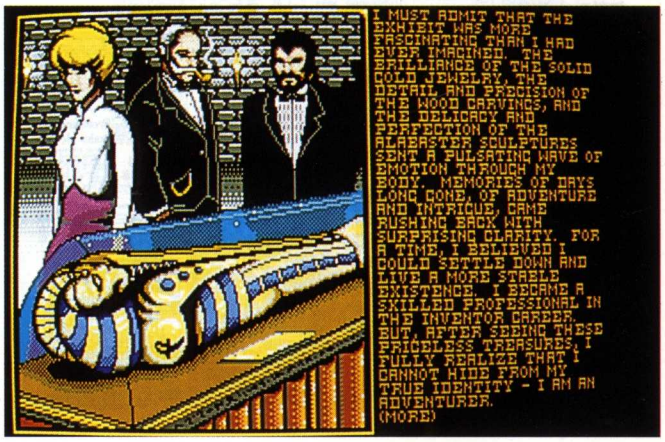
SPACE 1889

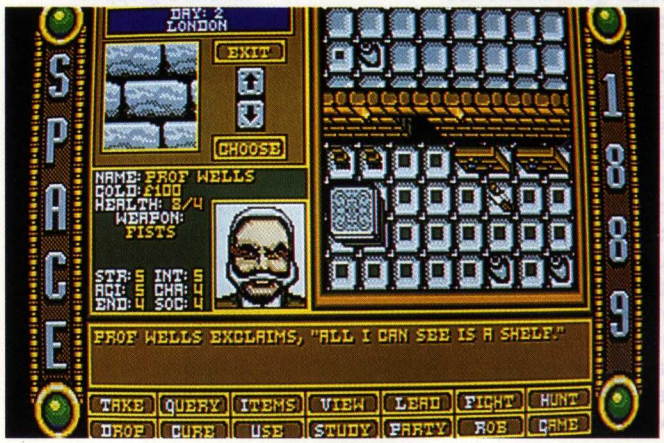
PARAGON SOFTWARE
IBM E COMPATIBILI

La Paragon è una delle tante case di software che sono state assorbite dalla MicroProse. Come nel caso della MicroPlay anche qui è stato, giustamente, mantenuto il vecchio marchio. Già altre volte la Paragon ha lavorato in combutta con la Game Designers' Workshop, famosa casa produttrice di giochi da tavola. SPACE 1889 è infatti copyright della Workshop che ne detiene i diritti di sfruttamento a livello mondiale. Il gioco è il classico RPG, con un background due volte fantastico: non solo perché la storia è ambientata nei meandri della fantasia umana, ma anche perché l'idea che ha dato vita all'avventura: SPACE 1889, prende origine dalle storie che hanno fatto grandi scrittori del calibro di Jules Verne, A.Conan Doyle e H.G. Wells. Vi ritrovate in un sistema planetario popolato da marziani ed altri alieni abitanti di pianeti a noi vicini come Venere o la Luna. Sul pianeta rosso dovrete combattere con i marziani, mentre nei meandri della Luna avrete a che fare con i suoi buffi, ma pericolosi abitanti. Un mondo che ha reso felici milioni di bimbi, oltre a noi, ai nostri padri ed ai nostri nonni. Nulla di più bello per farci rivivere una stupenda avventura spazial-fantastica. Se sarete abbastanza abili riuscirete persino a ritrovare la città perduta di Atlantide. Dovrete esplorare: i canyon di Marte, le paludi di Venere, le vaste caverne della Luna. Dovrete cercare di intavolare rapporti amichevoli con gli alieni, solo così potrete sperare di arrivare vivi e vincitori in fondo all'avventura. Fra l'altro vi dovrete cimentare con dei cospiratori tedeschi e vi scontrerete con gli adepti di un culto religioso radicale marziano. Sulla Terra dovrete esplorare grandi città come Londra, New York, San Francisco, la Valle dei Re ed il mitico Far West. Esplorerete più di 100 differenti luoghi, tutti disegnati con dovizia di particolari, utilizzando una grafica mozzafiato. Nel vostro girovagare incontrerete (e spesso vi scontrerete) con oltre 500 diversi personaggi, tutti frutto dei chip del computer!!! Avrete a disposizione le più sofisticate armi del diciannovesimo secolo: più di trenta differenti tipi di pistole oltre a vari aggeggi di tecnologia aliena. I pianeti e le stelle dell'universo sono stati riprodotti meticolosamente rifacendosi alle conoscenze dell'epoca e soprattutto alle credenze degli scienziati dell'ottocento. Il tutto per creare un'atmosfera entusiasmante.... rimarrete rapiti dalla bellezza di questo nuovo RPG che in molti casi è più simile ad un'avventura che ad un gioco da tavola. C'è da chiedersi come mai questo lavoro della Paragon Software non sia molto conosciuto in Italia.... colpa dei soliti burocrati-importatori che si lasciano attirare solo dai titoli maggiormente publicizzati (sulle riviste americane ed inglesi) e non sanno scegliere autonomamente. La versione di SPACE 1889 che ci è giunta dall'Inghilterra è composta da cinque dischi da 5"1/4 e da un corposo manuale. La scatola patinata, in una sola immagine racchiude l'intera saga che vi state apprestando a vivere: due navi a vela del diciannovesimo secolo si stanno cannoneggiando nello spazio. La prima è popolata da strani esseri verdognoli, la seconda dai nostri amici, vestiti con classico gusto tardo ottocento. SPACE 1889 è una stupenda fiction "televisiva" completamente pilotabile dalla tastiera del PC. Graficamente il game è impeccabile: bella grafica, ottimo scroll e movimenti fluidi (sempre se possedete un computer abbastanza veloce). Funziona con tutte le schede grafiche in commercio: dalla VGA, all'EGA, alla CGA, alla Tandy 16 colori. Sono richiesti almeno 640K (attenti ai vari driver che potrebbero mangiarvi della memoria e bloccare il caricamento del programma), il mouse ed il joystick sono opzionali, ma quasi indispensabili. Il possesso di una scheda musicale e di un hard disk non sono indispensabili. Il loro utilizzo renderà però più piacevole cimentarsi in questa nuova sfida. SPACE 1889 è un RPG dedicato ad un pubblico di appassionati abbastanza esperti.

Val.Globale 9

VG&CW YEP!









WHITE DEATH

INTERCINE
IBM E COMPATIBILI - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

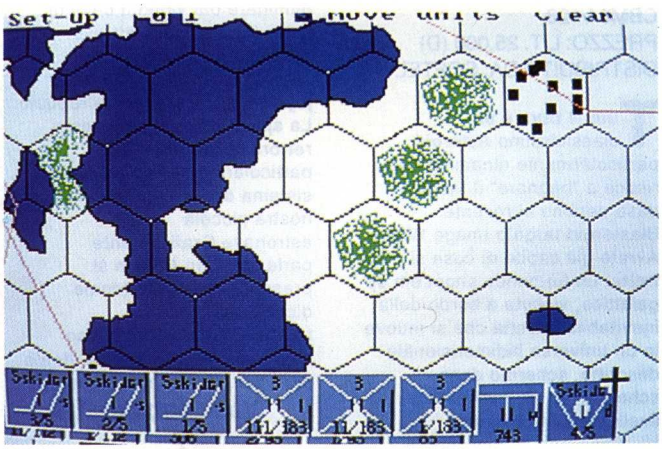
E' il 1942, vi trovate sul fronte orientale, le vostre truppe stanno fronteggiando la seconda offensiva russa. I mezzi corazzati germanici sono oramai in vista di Stalingrado. La Wehrmacht è sicura di poter sconfiggere le truppe nemiche, basta resistere a quest'ultimo tentativo dei russi di sfondare le linee tedesche. Le postazioni delle forze dell'Asse sono ben difese e l'unico vero problema sono i rifornimenti. Resistere sotto le nevi invernali ed il gelo è imperativo. Anche Hitler, non sempre ben informato sull'andamento dei combattimenti non ha dubbi -perdere è impossibile-. Le forze aeree germaniche hanno perso il pieno controllo dei cieli, il ghiaccio ed il tempo inclemente rendono impossibili le missioni. I carri armati russi meglio equipaggiati corrono veloci sulla neve e incominciano a riportare dei successi contro le forze meccanizzate dell'Asse. Questo, altro non è, che il background di questo interessante lavoro della INTERCINE, casa di software inglese che gli appassionati di wargames devono iniziare a seguire con particolare riguardo. Il programma è veramente vasto, i dati gestiti dal computer sono una mole impressionante, basti pensare che il game gira solo su macchine equipaggiate con almeno un mega di memoria. Potete scegliere fra sei differenti scenari, tutti ambientati nella steppa sovietica. Le operazioni militari sono influenzate da vari fattori:

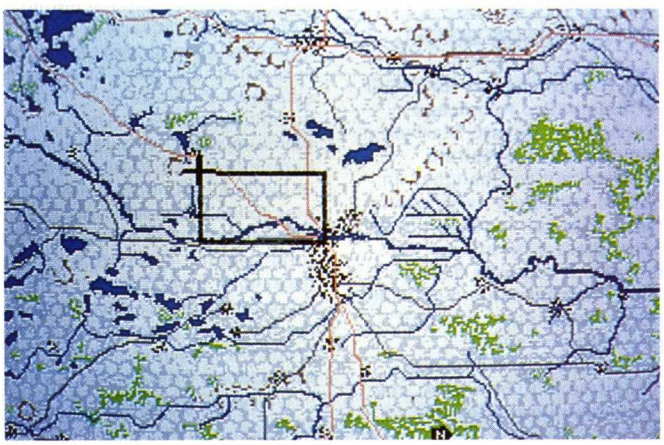
- dal grado di rifornimento delle truppe
- dal clima e dal tempo
- dal grado di fortificazione delle unità nemiche
- - dal morale
- dalla possibilità di utilizzare una linea ferroviaria per gli spostamenti
- dal supporto dell'artiglieria
- dalla presenza di unità di incursori
- dalla possibilità di comunicare con il proprio quartiere generale.

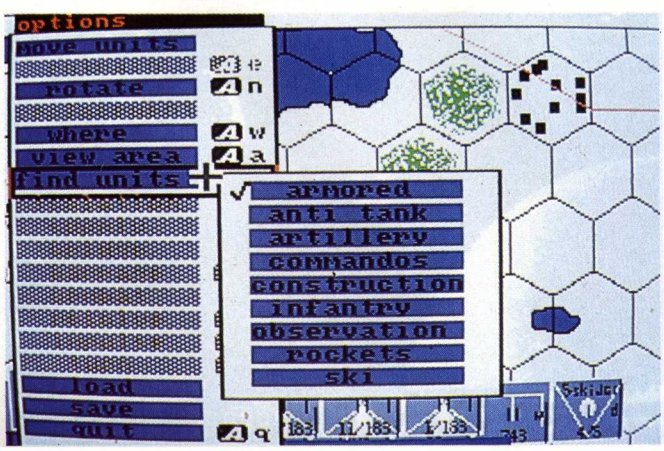
Oltre a ciò dovete mettere nel conto una bella grafica e vari effetti sonori digitalizzati. La giocabilità è elevata: con il solo ausilio del mouse si risolvono tutte le situazioni più complesse. WHITE DEATH è uno dei pochi wargames "seri" che girano su un'AMIGA. E' strano e non se ne capisce il motivo, ma c'è da dire, che nell'ambito dei programmi AMIGA, si sente una grande mancanza di giochi di guerra. Infatti, case blasonate come la SSI, hanno prodotto un numero assai limitato di wargames per questo nostro favoloso computer. La INTERCINE sta ovviando a questa lacuna con una serie di prodotti notevoli che vanno ad inserirsi in un mercato affamato di novità. WHITE DEATH è stato ideato per un pubblico di utenti in grado di cimentarsi con programmi di un certo livello di difficoltà, soprattutto per la mole di dati da memorizzare e da gestire con il computer più potente dell'universo: il cervello umano. Se non possedete una grande memoria ed un alto grado di intuizione visiva, munitevi di carta e penna, per annotare le operazioni rimaste in sospeso e da concludere nei turni successivi. Ciò vi eviterà di vedere distrutte delle unità dimenticate senza rifornimenti e sotto attacco nemico. Attenti: gli uomini accerchiati non possono essere riforniti e vengono facilmente distrutti dalle forze avversarie. Lo sfondamento delle linee nemiche e l'accerchiamento di grosse sacche di resistenza sono l'arma più terribile ed efficacie per avere rapidamente ragione del nemico.

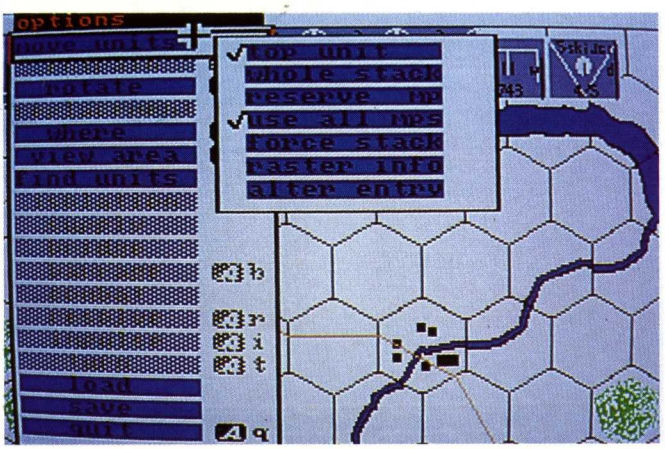
Val.Globale 9

VG&CW YEP!









BIG GAME FISHING

SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Il più bel gioco Simulmondo arriva anche in versione Atari ST/E senza purtroppo sfruttare appieno le potenzialità offerte da quell"E" finale per tutti coloro che la possiedono. Di ciò non dobbiamo certo incolpare il team di Carlà & Co., visto che la enhanced color palette ed il sonoro stereo di questi nuovi ST stanno ormai costituendo un "caso patologico" per programmatori, costruttori ed utenti della grande famiglia Atari a sedici Bit. Il gioco di pesca d'alto mare offertoci in questa specie di "I Spent A Seaside Holiday 3D Fishin'" (poteva essere un buon titolo, no?) ci permette di vivere tutta la magica atmosfera di un giro in fuoribordo con lenza in mano, verricello impazzito e pescespada o tonni di notevolissime dimensioni da riportare a casa senza emulare il "Vecchio" di Hemingway! Un gran gioco da provare e giocare al volo, in grado di divertire originalmente per ore!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

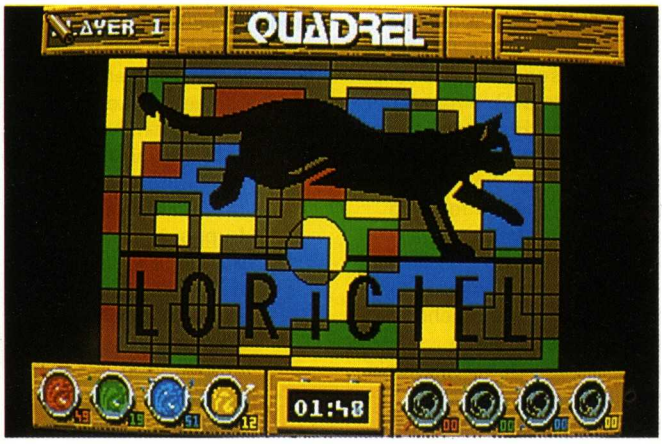


QUADREL

LORICIELS
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

Quadrel è un giochetto semplice, semplice da gestire, ma particolarmente ostico ed impegnativo da terminare, vista l'incredibile gamma di variabili che intervengono nel nostro nuovo lavoro di "pittori elettronici" alle prese con una serie di intricatissimi mosaici. Con quattro latte di vernice a disposizione, che si esauriscono troppo presto, dovremo infatti cercare di colorare una decina di puzzle senza far combaciare tinte uguali. Sembra facile a dirsi, ma nella realtà le cose si complicano notevolmente, rendendo pressochè indispensabile l'opzione di allenamento implementata al gioco vero e proprio. Lo spaccacervelli per computer non andrà mai fuori moda e Quadrel ne è un glorioso esempio, portato alla luce anche su PC con uno sfavillante aspetto grafico che sfrutta egregiamente anche schede VGA. Il sonoro potevano fare a meno di mettercelo: dopo due secondi vi fa saltare i nervi, unitamente alla dichiarata difficoltà del gioco. Da provare.

Val. Globale: 8



SARAKON

STARBYTE
NUOVA RELEASE: IBM PC
PREZZO: LIT. 39.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

Arriva anche per IBM PC il simpatico rompicapo d'atmosfera targato Starbyte e dichiaratamente ispirato all'ormai mitico Shanghai. In questa ennesima rivisitazione del puzzle con le tesserine da accoppiare e far sparire dal mucchio il soggetto di gioco viene sensibilmente modificato presentando sullo schermo due differenti set di piastrelline, superbamente disegnate in EGA e VGA, che richiedono un pizzico di ragionamento in più rispetto ad altri game analoghi per essere rimosse dallo schermo. Come spesso accade in questo genere di programmi, si fa prima a giocare che a spiegare, dimensione quest'ultima interamente devoluta a poche, chiarissime paginette di istruzioni tradotte in italiano. Ottima dunque la giocabilità che sposa una rappresentazione visiva di tutto rispetto. Il sonoro è pressochè inesistente, niente drive per music card dunque, ma tanto non importerebbe proprio a nessuno; c'è già abbastanza da ragionare!!

Val. Globale: 8

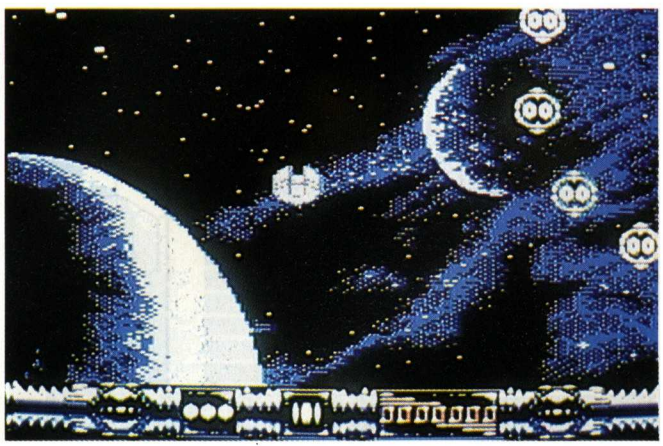
TURN N BURN

FLAIR SOFTWARE
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000 (D)
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

Turn N Burn è un classicissimo Asteroid particolarmente dinamico che riesce a "bagnare" il fatidico naso persino al recente Blasteroid targato Image Works. Avrete già capito di cosa si tratta: un furibondo shoot'em up galattico, vissuto a bordo della inevitabile navetta che si muove in un universo bidimensionale descritto, schermo dopo schermo, su un centinaio di livelli sempre differenti. Chiaramente cambiano anche le svariate orde di nemici, da eliminare dal video a colpi di laser (potenziabile attraverso la raccolta di vari bonus fatti comparire a random) e di joystick particolarmente robusto. La spinta inerziale dei nostri retrorazzi infine rende particolarmente complesso il sistema di movimento della nostra piccola astronave.Graficamente parlando Turn N Burn si presenta beeeeene (come diceva qualcuno) e, relativamente al suo basso costo, si rivela l'acquisto ideale per i più giovani arcade-hero!

Val. Globale: 7,9





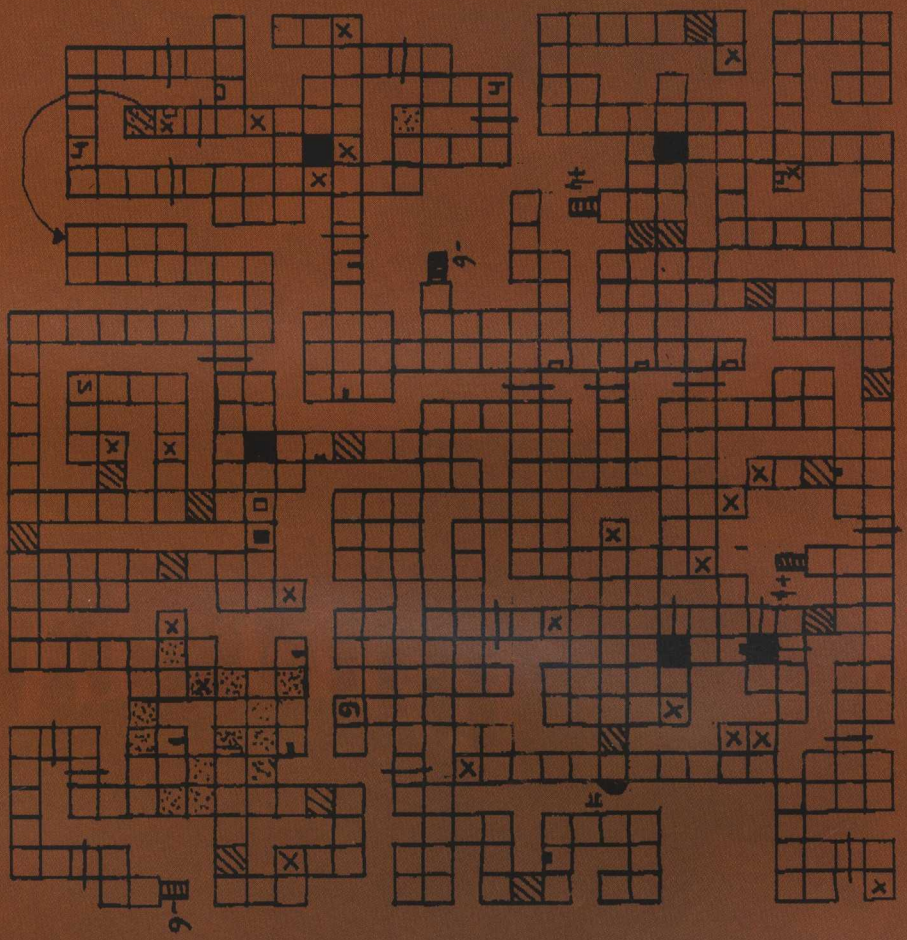


C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

La soluzione di.....

Eye of the Beholder

by Mirko Marchesi



Legenda:

x = oggetto, cibo

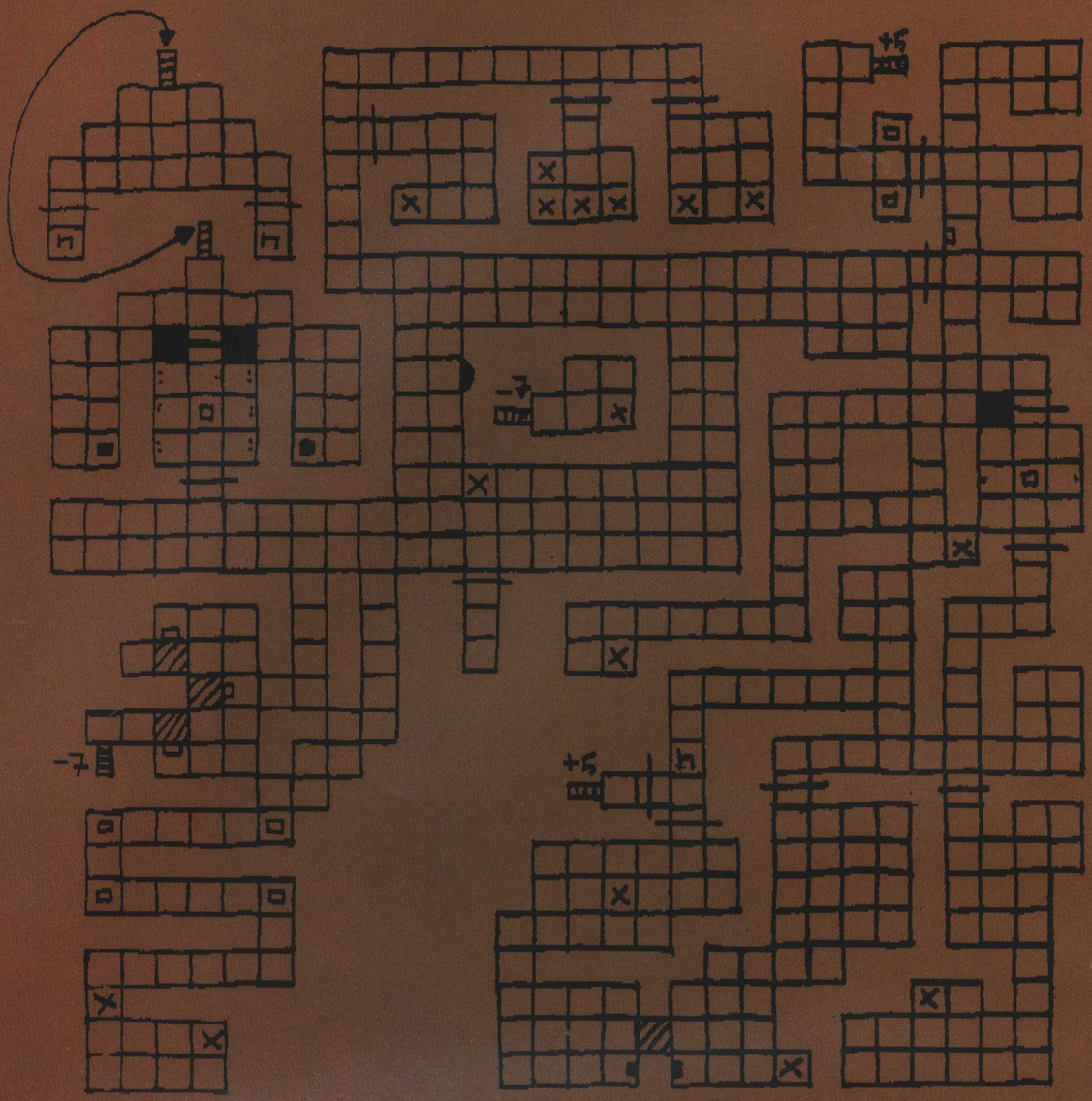
S = spinner

G = healer (guaritore)

H = chiave

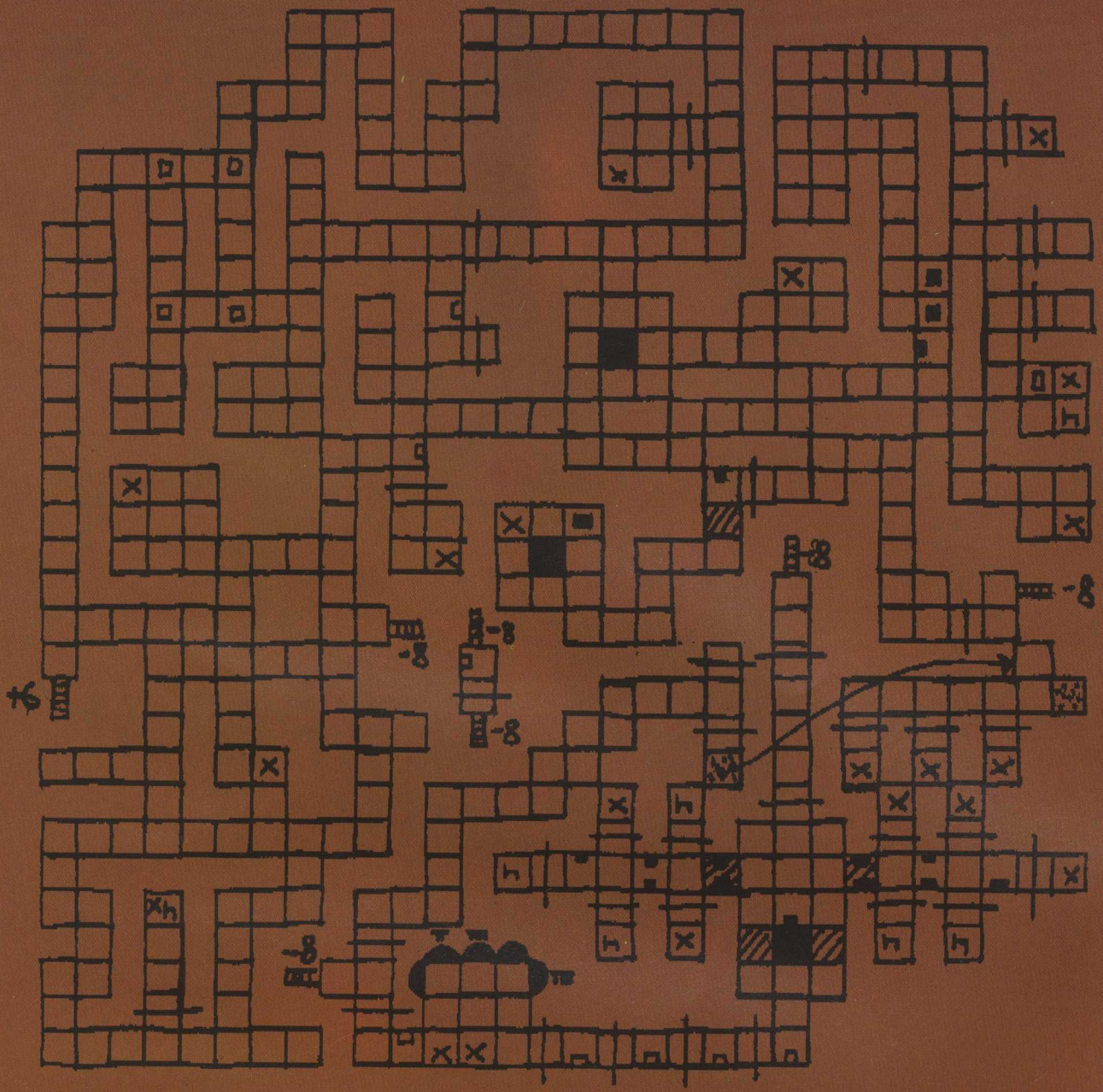
n = serratura

LIVELLO 5°



Legenda:

- = bottone, pulsante
- = chiave
- = portale
- = botola

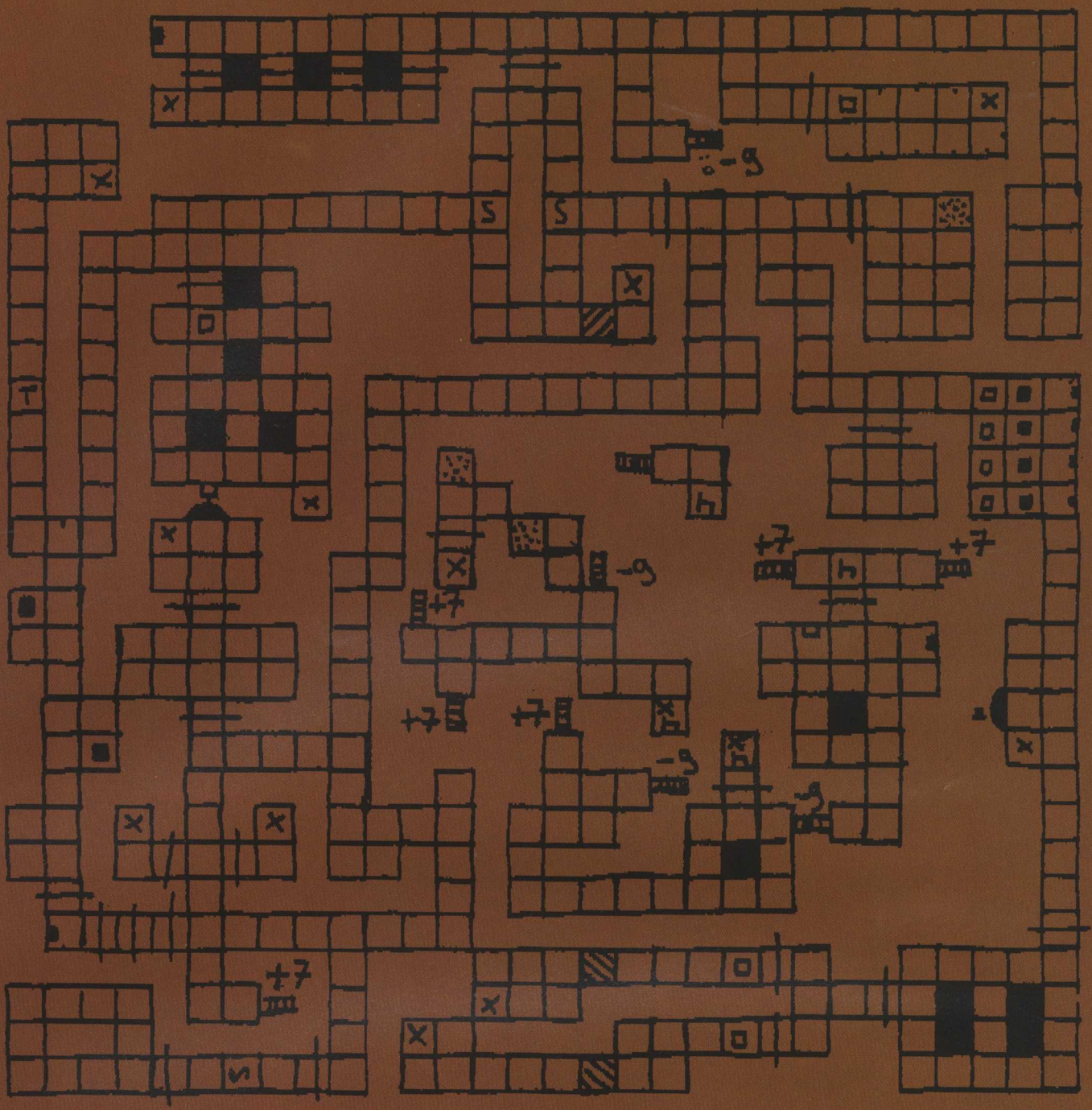


Legenda:

= portale

x = cibo, oggetto

⊓ = chiave



Legenda:

x = oggetto, cubo

■ = pulsante

■ = botola

□ = pedana

La soluzione di.....

Wonderland

SECONDA E ULTIMA PARTE

STEPS:
Scendete la scala che porta al seminterrato e aprite la porta della cantina con la chiave che ci sta appesa vicina. La porta sarà comunque bloccata in qualche modo dall'interno, quindi per il momento procedete verso i Guard's Quarter.

GUARD'S QUARTER:
Qui ci sono 13 armadietti; voi avrete già la chiave del numero 10 quindi apritelo. Dentro ci troverete la chiave del numero 3, aprite anche questo per trovarci dentro il 7 di Denari (3/105) e la chiave per l'armadietto numero 7. Aprite quest'ultimo e prendete il paio di stivali. Attenzione, non passate davanti alle guardie portando in mano gli stivali! Portatevi allora ai piani superiori del castello.

QUEENS BEDROOM:
Nella camera da letto della Regina troverete un'altra carta, la regina di denari (4/109) e dentro al comodino una chiave di legno.

BATHROOM:
Nell'armadietto con lo specchio potrete prendere una lente grande (Big Lens) ed una bottiglietta di liquido per togliere lo smalto dalle unghie (Nail Varnish Remover). Procedete verso l'alto.

ROYAL OBSERVATORY:
Qui potrete trovare la quinta carta, il 4 di Denari (5/114). Aprite la scatola di vetro dove troverete una piccola lente da mettere insieme a quella grande recuperata prima. Ciò servirà in modo da evitare di guardare nel telescopio a cui non potrete arrivare per ragioni di altezza. Lasciate il castello, ma prima di fare ciò depositate gli stivali nella Eastern Wall. Andate poi nel Walled Garden.

WALLED GARDEN:
Per entrare qui dovrete prima andare alla casa nell'albero (Tree House), aprirne la porta, andare ad Ovest fino ad arrivare sull'orlo della sporgenza. A questa legate la corda per i panni (Tie Whasing Line To Limb) e scendete verso il basso (Climb Down).
Ora prima di proseguire lasciate la Whasing Line (la corda). Nel giardino potrete notare un porcospino (Hedgehog) da lasciare stare, per il momento. La botola di legno presenta un piccolo foro vicino al bordo in cui dovrete mettere il gancio appendipanni (Coath Hook). Ora tirate il gancio (Pull Hook) e la botola si aprirà (10/124). Attraverso il passaggio segreto potrete entrare nelle cantine del palazzo.

CELLAR:
Sul tavolo vedrete una bottiglia verde che contiene la sparkling water (non aprite-la altrimenti tutto il gas se ne uscirà!). Prendetela. Togliete la zeppa dalla porta (ecco perchè era bloccata dall'esterno! - Remove Wedge, Take Wedge) e apritela (11/135). Salite poi le scale verso il palazzo.

PALACE:
Nella cucina date al cuoco la bottiglia verde (10/145). Attraversate poi il passaggio segreto e tornate in giardino. Qui prendete la corda stendipanni (Washing Line), salite e poi lasciatela. Da qui andate al The Giant Mushroom.

THE GIANT MUSHROOM:
Il bruco (Caterpillar) che vi blocca il cammino dovrà ricevere il sorbetto (Sherbet - 5/150). Ora notate che il grosso fungo possiede un lato sinistro ed uno destro quindi fate molta attenzione. Tagliate il lembo sinistro con il Carving Knife, mettete il pezzo di fungo nel Left Hand Pouch (fatelo per tre volte in modo da avere tre pezzi di sinistra nel sacchetto da tenere sulla sinistra). Fate lo stesso con la parte destra, mettendo i pezzi nel sacchettino da tenere sulla destra (Right Hand Pouch). E' importantissimo separare le parti destra da quelle sinistre perchè posseggono effetti totalmente diversi!

PATH WALLED GARDEN:
Seguite il sentiero che va a Nord Ovest dal Walnut Tree e utilizzate il coltello da intaglio (Carving Knife) contro il muro per spostare un mattone. Prendete quindi quest'ultimo con il coltello (sarà importantissimo aver prima tagliato il fungo con il coltello perchè, una volta spostato il mattone, la lama si spunterà). Nel buco del muro troverete la prossima carta, il 6 di denari, che però cadrà subito in giardino non appena cercherete di prenderla. Andate quindi in giardino e raccoglietela (6/156).

BY THE RIVER:
Qui troverete un cane che vi starà aspettando per giocare, quindi lanciategli il bastoncino (Stick) che l'animale vi riporterà dopo esserlo andato a recuperare nell'acqua. Nella bocca del cane ci sarà qualcosa di luccicante: si tratta di una chiave d'argento. Per prendere la chiave dovrete dare la bistecca al cane (Steak - 7/163).

BACK GARDEN/RABBIT'S HOUSE:
Tornate a far visita alla casetta del coniglio. Ispezionate con il forcone (Fork) il mucchio di concime (Compost Heap) per trovare la carta dell'8 di denari (7/170).

WIGGLY WAGGLY PATH (TREACLE WELL):
Andate al pozzo di melassa (Treacle Well), legate la corda al boccale (Tie Rope To Jug) e gettate quest'ultimo dentro al pozzo (Drop Jug Into Well). A questo punto legate la maniglia (Handle) all'argano (Winch) e giratela in senso orario. Il boccale scenderà fino in fondo al pozzo, si riempirà di melassa e poi, ruotando nuovamente la manovella in senso antiorario, lo potrete recuperare colmo di questa "preziosa" sostanza. Prendete il boccale (Get Jug) e staccatelo dalla corda (Untie / Release Jug From Rope, ecc. - 9/179). Andate poi al fiume dove si trovano i castori.

MAD HATTER'S HOUSE:
Nel buco in disuso scavato dai castori aprite il portello (Hatch) e salite in quella specie di armadio. Nel vaso ci troverete del lardo e in cucina una cassa del te (Tea Chest). Andate nella Breakfast Room e piegate il tovagliolo (Fold Napkin) in modo da evitare il fuoriuscire delle briciole. Prendetelo e poi andate a recuperare nella Hat Room il Canvas Sack.

MAD TEA PARTY:
Nella teiera c'è un topolino seduto su una delle carte da gioco che ci mancano! Mangiate un pezzettino del fungo nel sacchettino di destra, andate sulla teiera, mangiatene un altro pezzetto e poi entrate nella Teapot (6/185). Il topolino dorme, per svegliarlo e farlo spostare ditegli qualcosa come "Hello!"; prendete la carta, il 10 di denari (8/193) quindi uscite dalla teiera (Climb Out Of The Teapot),

allontanatevi, mangiate un pezzo di fungo dal sacchettino di sinistra, scendete dal tavolo e andate alla Mad Matter's House.

UNDER THE FOOTBRIDGE:
Ritornando al palazzo prendete un'altra carta, il Fante di Denari (9/202). Dirigetevi poi sempre verso il palazzo.

PALACE KITCHENS:
Date allo chef il boccale pieno di melassa (15/217), il tovagliolo pieno di briciole (Napkin - 20/237) ed il lardo (Lard - 25/262).

ROYAL OBSERVATORY:
Utilizzando la cassa del Te potrete diventare alti abbastanza per raggiungere il telescopio e metterci la lente grande (large Lens) e quella piccola (Small Lens) alle rispettive estremità (Large e Small End - 7/269). Guardate dentro al telescopio (12/281), per migliorare la visione chiudete l'occhio sinistro e poi girate il telescopio verso Sud Est fino ad inquadrare la casa-albero e scorgere una carta da gioco appesa lì. Prima di lasciare il palazzo andate nella Eastern Hall per prendere i vostri stivali quindi andatevene passando dalla cantina.

WALLED GARDEN:
Qui indossate i guanti da giardiniere, aprite il canvas sack, prendete il porcospino, mettetecelo dentro e richiudete il sacco.

TREE HOUSE:
Mettete un braccio dentro al buco (Put Arm Through Hole) e prendetevi il 9 di Denari (10/291).

OLD TREE:
Giunti al vecchio albero aprite la porta d'argento (Silver Door) con la chiave d'argento (Silver Key) e vi ritroverete nella Long Hall, schermo di partenza del gioco. Qui mangiate un pezzetto di fungo del sacchettino di destra e passate attraverso la piccola porticina ad Ovest.

PASSAGE:
Qui potrete vedere le tre carte di picche che lavorano come giardinieri, mentre dipingono le rose bianche di rosso. Mangiate un piccolo pezzo di fungo dal sacchettino di sinistra ed aiutate i giardinieri (dato che possedete già il pennello per dipingere, recuperato dal coniglio - 13/304). In cambio otterrete un sacchetto di farina. Ora aprite la bottiglietta di liquido per togliere lo smalto dalle unghie (Nail Varnish Remover) e intingeteci dentro il pennello (8/312). Svegliate quindi (Wake Up) il grifone con la testa e le penne da aquila ed il corpo di leone.

ROCK LEDGE:
Ascoltate la lunga conversazione tra il grifone e la tartaruga (è importante che assistiate a tutta la conversazione). Essi parleranno di carte da gioco e vi forniranno, indirettamente, preziose informazioni sulla fine del gioco. Durante la prova del topo una carta dal valore più basso si è difesa contro una di valore più alto; si trattava del 6 di quadri contro l'asso di quadri.

DUCK POND:
Qui dovrete cambiarvi le scarpe e indossare gli stivali; entrate nel laghetto (12/324), poi prendete l'undicesima carta, il 5 di quadri (11/335), e a nord dello stagno aprite la piccola porta di legno con la chiave recuperata nella Queen's Bedroom.
Prima di tornare al palazzo toglietevi gli stivali e rimettetevi le scarpe. Ricordatevi di tornare al laghetto quando vi allontanerete dal palazzo, perchè in riva a questo avrete lasciato gli stivali.

THRONE ROOM/TUNNEL:
Salite sul trono della regina e mangiate un pezzo di fungo dal sacchettino di sinistra. Ora che sarete diventati alti tirate la leva della campana (Pull BellPull). Il muro dietro al trono si aprirà: entrate nel passaggio a tunnel (5/340) e prendete la carta del Re di quadri (12/352) e la chiave rossa che vi servirà per sigillare la stanza delle guardie.

PALACE KITCHENS:
Date allo chef la farina (30/382) ed egli inizierà a preparare la torta di melassa. Ci lancerà anche una Crystal Key che andrà raccolta digitando per due volte Catch Crystal Key.

BANQUET HALL:
Con la Crystal Key aprite il Crystal Chest e prendete l'invito al gioco di croquet reale (3/385). Per giocare a Croquet avrete bisogno di una mazza e di una palla; per la palla usate il porcospino e per la mazza tornate alla casa del coniglio.

WHITE RABBIT'S BEDROOM:
Mettete il pennello nel liquido bianco e dipingete di questo colore l'uovo per la colazione (7/392).

GIANT ELM TREE:
Sulla bottiglia di quarzo c'è l'immagine di un uomo con un collo molto basso, quindi apritela e bevetene il contenuto. Mettetevi poi in bocca l'uovo appena dipinto e aspettate che il vostro collo si allunghi fino a farvi arrivare, con la testa, in mezzo ai rami dell'albero. Mettete allora l'uovo nel nido (Drop Breakfast Egg Into Nest) e aspettate che il vostro collo riacquisti dimensioni normali (19/411). Nel frattempo l'uovo verrà aperto dal piccione. Aprite il Glass Box, mangiate la torta, crescete e poi prendete il fenicottero dal nido (8/419). Riottenute le dimensioni normali sarete entrati in possesso della mazza (si tratta del fenicottero!).

SOUTH OF DUCK PONDS:
Mostrate alla guardia il vostro invito e aspettate che i vari ospiti inizino ad arrivare. Andate poi a Sud Ovest.

CROQUET GREEN/UNDER THE BRAMBLE HETCH:
Dopo aver ascoltato le regole del gioco, aprite il sacco (Canvas Sack) e prendete il porcospino. Mettete a terrà quest'ultimo e colpitelo con il fenicottero (Hit Hedgehog With Flamingo). La vostra "palla" rotolerà verso Sud Est quindi seguitela e colpitela nuovamente. Quando il porcospino rotolerà dentro ad un buco, in quest'ultimo potrete trovare l'ultima carta, l'asso di quadri (15/434), che dovrete prendere subito (13/447) e lasciare la zona il più velocemente possibile.

TAILORS COTTAGE:
Adesso che possedete il set completo delle carte di quadri potrete andare al sarto. Qui troverete il grembiule dello chef in cui potrete recuperare la chiave della dispensa. Le vostre carte ora si saranno tramutate in uno stupendo abito che dovrete dare al sarto (16/463). Quest'ultimo se ne andrà e voi potrete prendere la chiave dal grembiule del sarto (5/468) e dirigervi al palazzo.

EASTERN HALL:
Dato che sarete in procinto di rubare la Treacle Cake. sigillate la stanza delle guardie con la chiave rossa (4/472) onde evitare di esser catturati.

PALACE KITCHENS/PANTRY:
Aprite la porta della dispensa con la chiave del cuoco, entrate nella stanza e prendete la torta (8/480). Aspettate che il Fante di cuori arrivi, si congratuli con noi e ci sbatta nella Courtroom. Verremo accusati di aver rubato la torta e la lista dei giurati per questo strano processo verrà annunciata (corrisponderà alle carte che abbiamo recuperato durante tutto il gioco). Dovrete perciò segnare su un foglio di carta la giusta sequenza delle carte di quadri. La lunga "pappardella" di testo potrete anche evitare di leggerla, tanto non serve a nulla.
Il processo funzionerà così: una carta di quadri vi accuserà di un particolare reato quindi dovrete sceglierne un'altra che possa scagionarvi; in questo caso entrambe le carte lasceranno il processo ed il gioco. Ricordatevi la conversazione tra il grifone e la tartaruga! Dovrete sempre scegliere la stessa carta selezionata prima di quella che vi sta accusando.
L'ultima accusa arriverà dall'Asso; scegliete allora la Regina di Quadri. Ora rimarranno solo sei carte ed il processo non potrà continuare; verrete perciò rilasciati e potrete tornare da vostra sorella Emily (6/501), terminando il gioco con il massimo punteggio!

Fine!

Hanno collaborato ai trucchi di questo numero: Giovacchini Andrea e Matteo (FO), D'Achille Americo (LT), Riccardo Maria (ROMA), Filippi Diego (PT), Mirror 1, Alfano Marco (Bassano)

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM):
Premere SHIFT L, in questo modo si passa dal 1 livello al 2, dal 2 al 3, dal 3 al 4. Rimarranno però solo 15 minuti di tempo.
STRATEGIE: 5 livello. Andare a Sinistra sulla mattonella rialzata, tornare a Destra salire, aspettare che la guardia attacchi, quindi retrocedere. Tornare all'inizio facendosi seguire, andare a Sinistra, se la guardia vi ha seguito riuscite a passare la cella (automaticamente senza passare dall'alto).

BEACH VOLLEY (GENIAS per IBM):
Portarsi in alto vicino all'arbitro, quando arriva la palla alzarla al compagno, il quale deve schiacciare (il punto è assicurato).

SIMCITY (INFOGRAMES per IBM e AMIGA):
Il trucco FUND per IBM va anche nella versione AMIGA, con la differenza che in AMIGA si possono richiedere più soldi (all'infinito); il Cays-cock inserito ci vuole ugualmente.

DRAGON NINJA (VERGIN per CBM64):
Quando dopo essere morti chiede di riavvolgere il nastro, spingete PLAY così andrete avanti di qualche livello e otterrete vite infinite anche se a volte va in tilt.

F-29 RETALIATOR (OCEAN per tutte le versioni):
Valore circa a 4.000 piedi per trovare i nemici aerei.

F-15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE per tutte le versioni):
Prima di bombardare i due bersagli principali bombardare i radar segnati sulla Mappa.

F-15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE per IBM)
Per preparare il trucco basta possedere il programma Pctools (o uno simile); una volta caricata questa utility, bisogna "editare" con il comando Edit il file HALLFFAME. Evidenziandolo con l'Invio e premendo il tasto "E"; poi bisogna premere F1 e successivamente, F3: si entrerà nella schermata in cui si possono modificare i codici ASCII di codesto file. A questo punto bisogna modificare le prime due linee di "Hex Codes" così:
prima linea: 01 00 27 4D 49 52 52 4F 52 20 31 27 20 20 20 20
seconda linea: 20 20 20 00 00 00 00 00 A1 07 02 00 78 1E 06 1E
Poi,premendo F5 si salverà il tutto sul disco a questo punto, caricando F15 "magicamente" il primo pilota che nella versione originale è morto "risusciterà" lasciandosi utilizzare nuovamente.

OPERATION WOLF (OCEAN per IBM):
Premete F10 e sullo schermo apparirà la scritta "FIRMHELP"
adesso premete F7 - per riavere tutte le granate e tutte le munizioni. F8 - per passare allo scenario successivo.
F9 - per riavere tutta l'energia.

GRAND PRIX CIRCUIT (U.S.GOLD per tutte le versioni):
Fare i primi sorpassi attraverso i BOX.

TEST DRIVE 2 (ACCOLADE per tutte le versioni):
Nei livelli alti aspettare di essere sorpassati dalla polizia, poi inseguirla.

SHADOW OF THE BEAST 2 (PSYGNOSYS per AMIGA):
All'inizio del gioco andate a Destra fino ad incontrare il primo selvaggio. Qui, premete la lettera A (ASK) digitate "TEN PINTS). premete return ed il gioco è fatto. Energia infinita per tutti.

MENACE (PSYGNOSYS per AMIGA)
Digitare durante il gioco: XR3ITURBONNUTTERBASTRD ogni volta che volete per far rifornimento di scudi ed energia.

OVER NET (GENIAS per tutte le versioni):
BATTUTA: Quando tocca voi battere, effettuate il salto e premete alternatamente il bottone di fuoco per tre o quattro volte e quando sarete al vertice del balzo tirate il Joystick in diagonale bassa sinistra o destra (a seconda della porzione di campo in cui vi trovate) ma sempre in basso. Quando batte il vostro compagno, il computer, se effettua la battuta col salto, saltate contemporaneamente insieme a lui nel centro del vostro campo, gli avversari andranno a farfalle.
N.B.Non sempre funziona, ma nell'85% delle volte si.
RECEZIONE: Dovrete essere sempre voi a trovarvi nella posizione di muro quando la palla si trova in posizione avversaria dimodochè, quando gli avversari saranno al terzo passaggio, appena lo schiacciatore spiccherà il salto voi tornate indietro a occupare la parte della seconda linea lasciata incustodita dal vostro compagno, di conseguenza ovunque la schiacciata sarà diretta, o voi o il vostro compagno riceverete tranquillamente la palla sulle mani, per poi passare ad un vincente contrattacco.
SCHIACCIATA:Dovrete assolutamente imparare a schiacciare, ma inizialmente potrete lasciare il compito al computer. Comunque, quando vi trovate al terzo passaggio, fatevi passare la palla a tre o quattro centimetri (sul monitor ovviamente) dalla rete e da qui saltate cominciando a premere il bottone di fuoco come forsennati, fino a quando, dopo essere arrivati al vertice il Joystick, sempre premendo il bottone.

BACK TO THE FUTURE III (Image Works, per tutte le versioni):
Mentre la descrizione di ogni livello viene presentata sullo schermo digitate i seguenti codici per finirne ciascuno senza alcuna fatica: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT.

GHOST'N'GOBLINS (Elite, per Amiga):
Mettete nella classifica degli high score (dovrete entrarci di diritto però) (!) al posto del vostro nome, per disattivare la collisione tra sprite. In questo modo sarete invincibili!
Se volete provate alternativamente a digitare DELBOY quando appare la schermata dei credit.

NITRO (Psygnosys, per Amiga):
Digitate il vostro nome come MAJ per iniziare il gioco con una fracco di soldi e carburante.

CHIP'S CHALLENGE (US GOLD, per Amiga):
Premete semplicemente il tasto C per passare di livello ed il tasto F per scoprire una paginetta grafica di saluti!

STRIDER 2 (US GOLD, per Amiga):
Per ottenere vite infinite premete PAUSE, SHIFT di sinistra e HELP allo stesso tempo.

COVERT ACTION (Microprose, per tutte le versioni):
Per completare con facilità ogni caso affidatovi, salvate il gioco, selezionate l'opzione Sleep Through Case e annotatevi l'ora, le date e le locazioni relative ai personaggi di ogni missione. Ricaricate il vostro gioco salvato e sarete in grado di portare alla conclusione ogni investigazione senza sforzo!!

ATOMIX (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Premete HELP per attivare il modo Password e digitate TIME per bloccare il timer di gioco.

BAAL (Psyclapse, per Amiga e Atari ST):
Digitate LOVEBUNDLE al posto del vostro nome nella classifica degli high score. Sorpresa!

CRACKDOWN (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Durante il gioco mettete la pausa e digitate SMURF. Premendo poi F1 e F2 potrete ricostituire la dotazione di vite di ciascun giocatore.

DRAGON'S LAIR II (Empire, per Amiga e Atari ST):
Sulla schermata dei credits premete return e digitate GET MORDROC DIRK (spaziature comprese) per ottenere...

E-SWAT (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Mettete la pausa durante il gioco e digitate JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU (provate con e senza spaziature). Il bordo dello schermo lampeggerà e otterrete ben 99 vite!

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Amiga e Atari ST):
Battete questi tasti in sequenza per ottenere la visione al laser durante l'intero gioco: F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F1, F1, F1 (per one player) e F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F2, F2, F2 (per Two Player).

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

ATARI

LYNX



A PARTIRE DA
£. 149.000
(IVA ESCLUSA)

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 Suzzara - **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 Comignago (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) - **Etruria 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 Gina** 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 Machiavelli 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 Ippocrate 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 Partilo Castaldi 7 Roma - **Union Shop** s.a.s Via Regina Margherita 9; L.go G. Maccagno 8; C.so Trieste 188; L.go Somalia 19 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 Vitrani 58 Barletta (Ba) - **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (Ba) - **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia - **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia - **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia (Ba) - **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (Ba) - **Tecnobit** Via Platejo 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.FA.L. Sud** Via Amo 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

Kenshiro sta arrivando.



SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite