

+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame **& COMPUTER WORLD**

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 FEBBRAIO 1992
ANNO V N. 3
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000



ATARI



GAME BOY



MEGADRIIVE

MS-DOS



SUPER FAMICOM

**LA SOLUZIONE DI
FASCINATION
MARTIAM
MEMORANDUM**



**LA "CIVILTA'"
MICROPROSE!**



**DUNE
ANTEPRIMA
ESCLUSIVA!**

LA BIBBIA DELL' AMOS

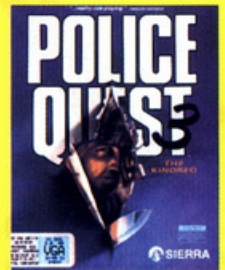
I VIDEOGIOCHI ORIGINALI???

DA B.C.S. NATURALMENTE!

VASTISSIMO ASSORTIMENTO CON TUTTE LE NOVITA' PER:
CBM64 - AMIGA - ATARI ST - IBM PC - CDTV
SEGA MASTER SYSTEM - SEGA MEGADRIVE
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA



B.C.S.



IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

E INOLTRE...

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£. 700.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£. 1.200.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£. 400.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.100.000	SOUND BLASTER	£. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	£. 2.100.000	VIDEON III PER AMIGA	£. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£. 1.800.000	HD PER A500 GVP da	£. 890.000
A3000	£. TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 1.450.000
AT 386/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 4.700.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£. 4.500.000

**DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT
... E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE !!!**

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA

LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE

LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO

ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINO CHIUSO



Direttore responsabile: Rocco Schirlnzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lillo, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserelle - **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 - **Tipografia:** Grafiche Blessezeta 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% - **Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano - In copertina: **CIVILIZATION by Microprose**

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA

MS-DOS:

SHUTTLE SIMULATOR
ELVIRA 2: THE JAWS OF

CERBERUS

KING'S QUEST V
CIVILIZATION
A.G.E.

CASTLES DATA DISK
L'EMPEREUR

LE PAGINE DEI LETTORI

CONSIGLI TRUCCHI E...

SOLUZIONI

L'ANGOLO DEL CRITICO

LA BIBBIA DELL'AMOS

PROVATI PER VOI:

IMAGE CHART

SPREADSHEET-IT!

MASTER GEAR

CONVERTER

COIN-OP!

GAME BOY

FIST OF THE NORTH STAR

NBA ALL STAR

CHALLENGE

ELENCO ARRETRATI

MS DOS:

THE PERFECT GENERAL

THE BARD'S TALE

CONSTRUCTION SET

AMIGA:

POPULOUS WORLD

EDITOR

THE GOLDEN EAGLE

GREAT NAPOLEONIC

BATTLES

ROBOCOP 3

WARM UP

STEVE MCQUEEN

WESTPHASER

ELVIRA THE ARCADE

GAME

MEGADRIVE:

JOHN MADDEN FOOTBALL

'92

SUPER FAMICOM:

BATTLE DODGE BALL

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

FASCINATION

MARTIAN MEMORANDUM

Ultimissime novità dalla Francia: l'invasione di software ludico d'oltremania non ha certo spaventato i celeberrimi designer Ere Informatique che, proprio in questi giorni, hanno completato la versione computerizzata di DUNE, il famoso lungometraggio di fantascienza tratto dal best seller di Frank Herbert.

E' il momento della Francia dunque, perchè oltre alla software house di Captain Blood, Tomahawk, Infogrames e Loriciels stanno affilando gli artigli per graffiare i giganti anglosassoni dell'intrattenimento elettronico. Godetevi allora capolavori come Westphaser, Golden Eagle, e A.G.E., mentre i nostri esperti vi sfornano sotto gli occhi la soluzione in anteprima del mega-avventure Tomahawk FASCINATION. Ah, dimenticavo: fate ben attenzione, VIDEOGAME & COMPUTER WORLD è ritornato quindicinale dopo la pausa natalizia; non perdetevi un numero!



Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabbio vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!



Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli

d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!).



Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software,

hardware e merendine al cioccolato e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!



Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli

MENAI!!!), e passa notte e dì con il suo Picci. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà). Lo conoscete

ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato

una bella medaglia al valore per aver terminato Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.



Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima

potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!



"Topo", alias Massimiliano Eliseo Pizzocaro è l'intenditore di Neo-Geo, sassofono e whisky invecchiati

almeno vent'anni. Gioca dalla mattina alla sera, tra una session jazz e l'altra, guida una Buick del 1956 e ha tre gattini



Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto

conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!



Mirko Cavalloni, alias "Il fratello Bello di Galla" (chi vuole intendere intenda...) è il fido scudiero di Alex Cantisani

(tanto di RPG medievali si sta parlando, no?!). Non disdegna comunque i flight simulator e le "simulazioni" di volo... dal motorino!!!

ANTEPREMI-NA-DIRETTA



Incominciamo alla grande con una mega-anteprima di uno dei giochi forse più belli di tutta la storia dell'intrattenimento informatico: DUNE. Il notissimo e stravenduto omonimo romanzo di Frank Herbert (che ormai vanta già quattro strabilianti sequel - per leggerveli tutti vi serviranno almeno un paio di mesi!) è finalmente pronto anche in versione computerizzata, tratta in gran parte anche dal lungometraggio apparso nei cinema qualche anno fa. DUNE è scritto, realizzato e prodotto interamente dalla ERE INFORMATIQUE che, rinata dalle ceneri di software house di modesta importanza (ricordiamo Crafton, Macadam Bumber, Captain Blood e Prohibition), ha rinnovato e potenziato il proprio organico per creare software di altissima qualità. La prova su strada riservata alla stampa (noi di VG&CW in esclusiva, per capirci) si è perciò rivelata all'altezza delle aspettative e

della massiccia campagna pubblicitaria che ERE è già pronta a scatenare in tutto il mondo. Ecco allora comparire in una sapiente miscela di action game, strategia e simulazione tutta la "Dynasty" degli

Atreides contro gli Harkonnen, del Duca Leto e del figlio Paul Muad'dib, alias messia di Dune, delle streghe Bene Gesserit e di Arrakis, il pianeta della spezia Melange che permette i viaggi nell'iperspazio. L'intera trama del primo capitolo di questa saga galattica, viene quindi ripercorso nel videogame, inizialmente disponibile per IBM PC e Compatibili con 256 colori in VGA e colonne sonore per tutte le music card.

Potremo chiaramente impersonificare Paul Atreides e guidarlo nella sua lotta contro l'imperatore Shaddam IV alleato segretamente con l'odiato Barone Harkonnen e suo figlio (Sting digitalizzato!!) Feyd Rauta. Ci saranno poi da stringere alleanze con i Fremen, visitando ed esplorando il dedalo di grotte sotterranee di Arrakis, nonchè incontrarsi faccia faccia con i famosi vermi giganti, improvvisabili come

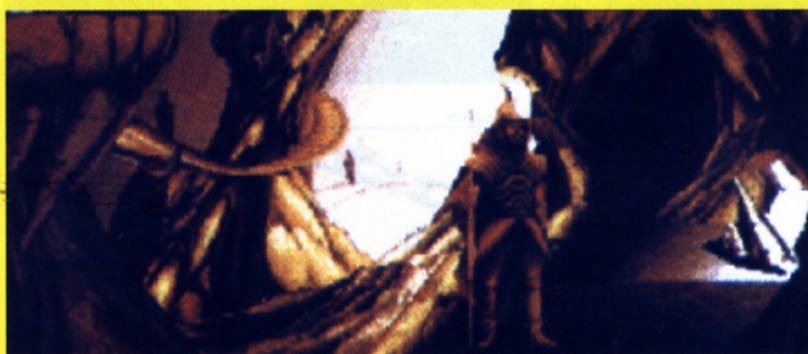




come nella realtà. Non vogliamo svelarvi oltre perchè oltre ad essere imminente anche per Amiga e Atari ST, DUNE verrà presto pubblicato anche per Super Famicom e Nintendo Entertainment System. Che bel

bocconcino!!!!!! Particolarmente prolifica anche la IMPRESSIONS anglosassone che, proprio in questi giorni, esce con una stupenda adventure grafica, CRIME CITY, un nuovo wargame, SAMURAI THE WAY OF THE WARRIOR,

precarie cavalcature. Tutti i personaggi del gioco vengono digitalizzati dai corrispettivi attori cinematografici e, come tali, vivono, agiscono e dialogano con il personaggio preincipale proprio



ed un interessante arcade-adventure, Tha Hand Of Saint James. Tutti pronti per strabillare i possessori di Amiga, Atari e IBM PC, questi nuovi prodotti della software house di GREAT NAPOLEONIC BATTLES, rendono finalmente merito ad una neonata, ma già caparbia e gagliarda software house!

NOVITA' ...



.... IN CASA IMPRESSIONS!

ENTRA N DIRETTA

MS-DOS

SPACE SHUTTLE

VIRGIN GAMES

USCITA: FEBBRAIO 1992
GRAFICA: EGA, VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE
MEMORIA: 640 KRAM
GRAFICA:

95%

SONORO:
85%

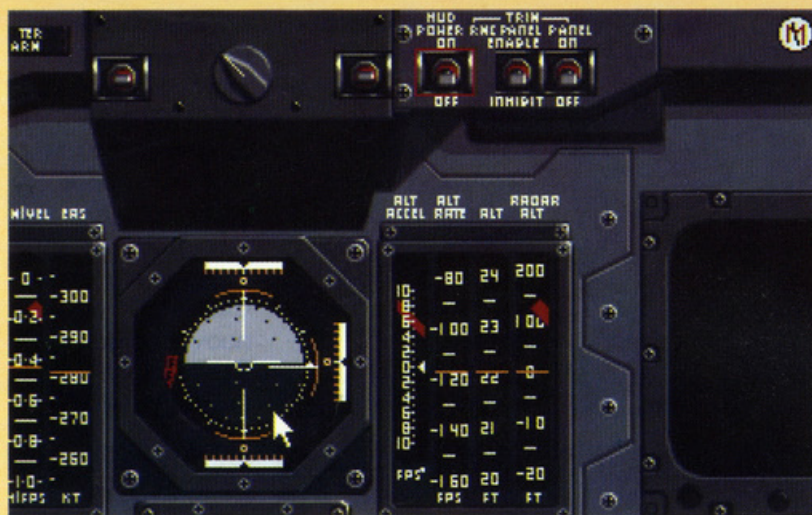
GIOCABILITÀ:
90%

VAL.GLOBALE:
90%

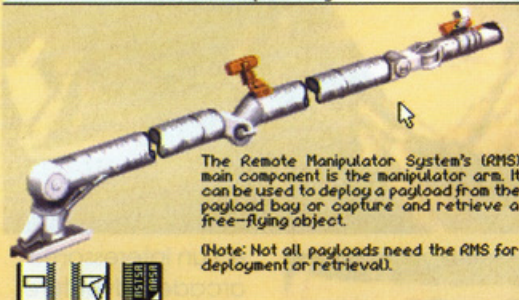
Senz'altro un game per i più esperti, amanti delle simulazioni e dei programmi complessi.

Gente che abbia voglia di leggersi decine di pagine di manuale ed abbia anche il tempo per provare e riprovare le varie operazioni. Sicuramente il più accurato space simulator finora prodotto su un PC: la copia perfetta dello shuttle della NASA.

Le qualità grafiche e la velocità di esecuzione delle varie azioni fanno di questo simulatore tridimensionale qualcosa di veramente unico (almeno per ora).

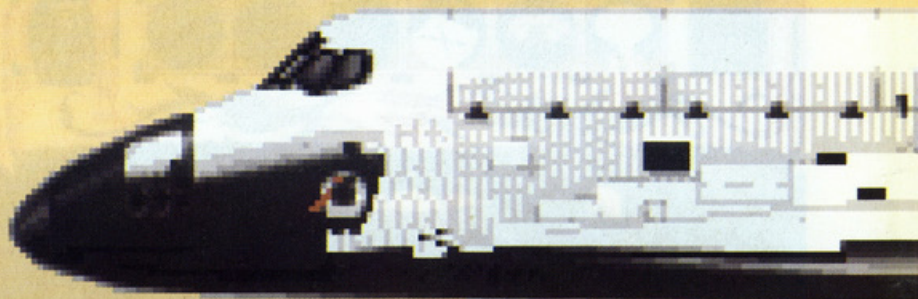


Remote Manipulator System



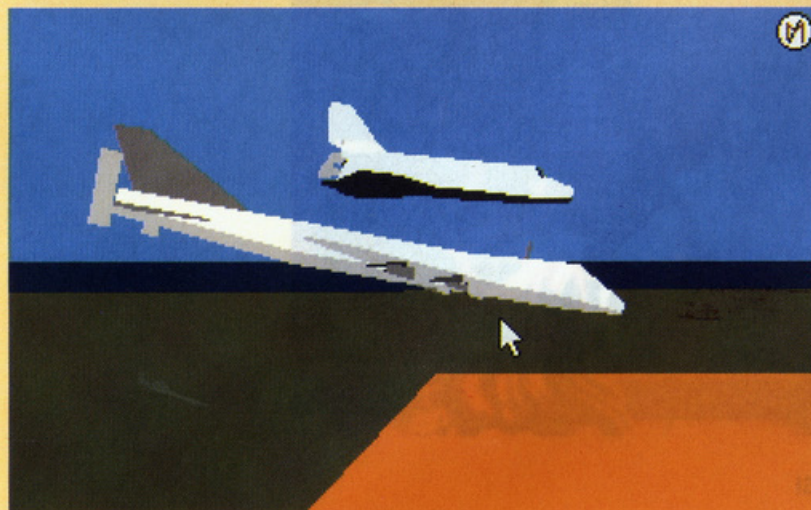
Ed eccoci ad un nuovo prodotto della VIRGIN, questa eclettica casa di software si sta dando proprio da fare, spara programmi a raffica ed ogni volta fa centro! E sì... questo ultimo

dimensioni, è l'ennesimo successo che corona una lunga serie di ottimi risultati. Il programma si rivolge a tutti quegli amanti delle simulazioni che hanno voglia di volare un po' più in alto, di abbandonare i nostri cieli per avventurarsi negli spazi più profondi. Lasciare la beneamata Terra per entrare in orbita ed eseguire le missioni più disparate: dalla messa in orbita di un satellite, alla sua riparazione. Dal lancio di satelliti spia all'esecuzione di difficili manovre nello spazio, in assenza di gravità. E.. una volta fatto tutto ciò non resterà



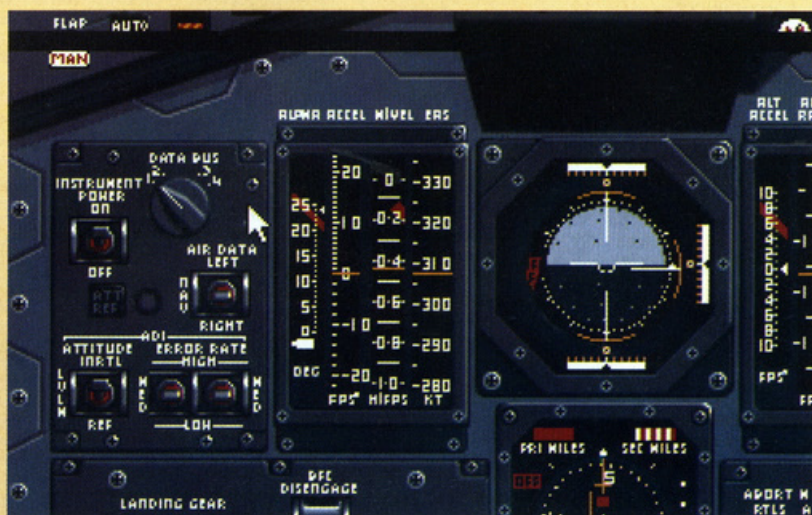
prodotto: la simulazione del volo di uno shuttle e della fase di preparazione e di formazione di un gruppo di scienziati in grado di fare vivere un progetto di queste

altro che puntare il muso verso la Terra e tentare il rientro, cercando di non danneggiare l'astronave. Dopo di che non resterà altro che eseguire un perfetto atterraggio, seguendo la complicata strumentazione che equipaggia il velivolo. Se queste missioni non vi sembreranno abbastanza complicate non vi resterà altro da fare che lanciarsi nel progetto di guerre stellari.... e buon divertimento. Logicamente a monte di queste operazioni

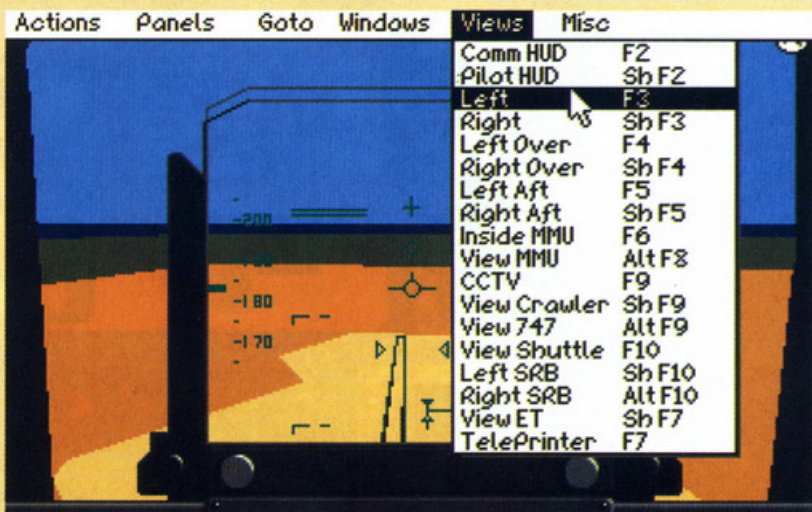
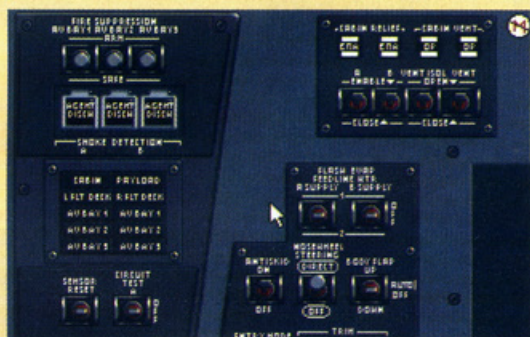


tutte assai spettacolari ci sono le fasi di preparazione, senza le quali nessun volo avrebbe inizio e se anche si riuscisse a decollare difficilmente si potrebbe essere sicuri di una perfetta riuscita dell'impresa. Detto ciò tutti al lavoro, sia nel reclutamento di una buona equipe, sia per trovare i finanziamenti indispensabili per il completamento del progetto. Come vedete una simulazione assai complessa, in cui si alternano fasi di movimento a fasi di preparazione. Un misto fra simulazione e volo..

scheda musicale beh... buon per voi: la simulazione sarà perfetta. La giocabilità non è molto elevata, soprattutto per la complessità delle operazioni, in ogni caso basta il mouse per scegliere agevolmente fra le varie opzioni tramite dei menu a tendina.



il tutto in grafica a tre dimensioni. Il programma contiene anche una parte dimostrativa che permette di comprendere subito le enormi potenzialità del gioco. Il corposo manuale da studiare attentamente è la più logica conseguenza di quanto fino a qui detto. Il game gira con le più diffuse schede grafiche: si consiglia comunque di utilizzarlo su un computer abbastanza veloce, almeno un 386 a 25Mhz con mouse e scheda VGA. Se poi possedete anche una



MS-DOS

ELVIRA 2: JAWS OF CERBERUS

ACCOLADE

PREZZO: LIT. 99.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA (256
COLORI)
SONORO: ADLIB,
SOUNDBLASTER,
ROLAND
HARD DISK:
OBBLIGATORIO
CONTROLLI:
MOUSE, JOYSTICK,
TASTIERA
MEMORIA: 640K
GRAFICA:

94%

SONORO:

86%

GIOCABILITA':

91%

VAL. GLOBALE:

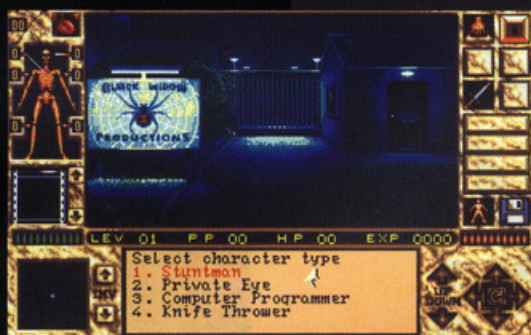
90,3%

Elvira 2 è risulta una immensa avventura di ruolo con una cornice grafica di altissima fattura, un buon sonoro e una elevatissima giocabilità. Se amate Elvira e, in generale, il filone Fantasy-Horror non potete perdervi assolutamente questo game; ad ogni modo, se non lo comprate, sarete certi di perdervi uno spettacolo audiovisivo di rara qualità, in grado di enfatizzare le prestazioni del vostro PC. Assicuratevi perciò di possedere una buona VGA, una Soundblaster e un AT veloce, almeno a 16Mhz.



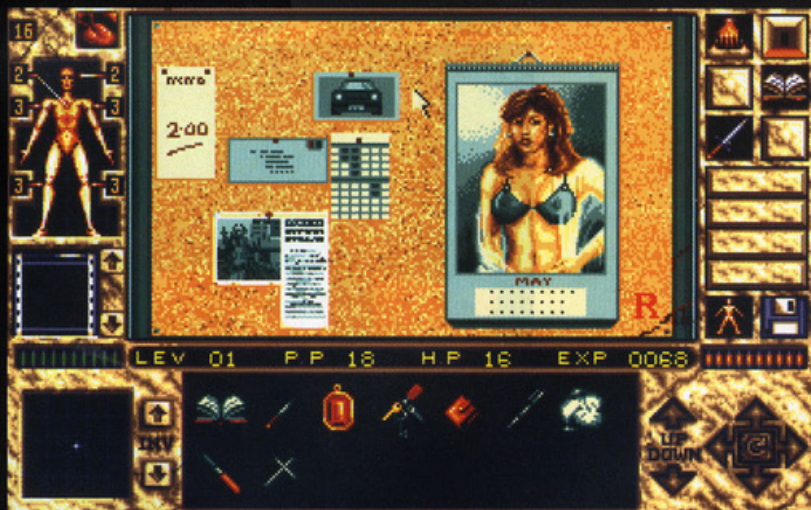
Dopo essere già apparsa sui nostri monitor un annetto fa, la prospera Elvira, regina dell'horror di celluloidi, si appresta a farci vivere una seconda, emozionante

notte dopo aver visto un film di terrore, questo gioco non fa assolutamente per voi. Per tutti i fegatosi all'ascolto andrò ad illustrare il guaio in cui si è cacciata la nostra



avventura, carica di suspense e piena di "gore", come del resto vuole la tradizione "splatter" (avete bisogno del vocabolario, eh?!). Quindi, prima di continuare, sappiate subito che se siete deboli di cuore e fate fatica a dormire la

fattucchiera preferita, dando per scontato che provvederete voi a salvarla (io me ne lavo le mani - tanto c'è Mirko Marchesi!!!). La simpatica Elvira ha avuto, un bel giorno, la brillante idea di organizzarsi ed aprire un bel drive-in, con



tanto di cinema e proiezioni rigorosamente in tema horror. In seguito a ciò un'altra "brillantissima" idea è scaturita dalla testolina della nostra "maggiorata" di turno che ha ben pensato di cercare in un vicino composanto alcuni articoli "magici" per sperimentare sempre nuovi incantesimi (e per fare cosa, attirare più clienti al drive-in? Bastava invitarci Moana e Ciccilina!!!). Guarda caso, nel frugare tra le carcasse dei morti, gli addetti agli scavi hanno provveduto ad riaprire un antichissimo tunnel pieno zeppo di ossa, pipistrelli e inenarrabili orrori. Da questo è spuntato fuori niente popodimeno che un bel cagnolone, purtroppo non domestico, e addirittura a tre teste, che ha provveduto a rapire Elvira e a seminare il terrore in tutta la zona. A questo punto, come sempre, saremo noi a doverci avventurare in una marea di locazioni, dove il pericolo regna sovrano, alla ricerca di Elvira (perché poi non è rimasta buona, buona nella sua casetta, invece di andare in cerca di guai?!). Il gioco si articola

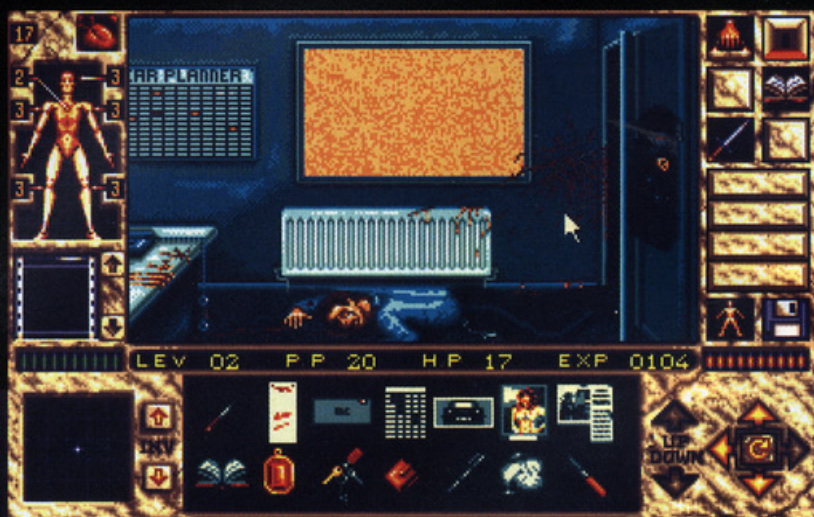
quindi come avventura grafica, condita chiaramente da numerosi elementi RPG. In sostanza, sembra di giocare il primo episodio per quanto riguarda gestione del personaggio e sistema di esplorazione e rinvenimento degli oggetti. Lo schermo principale è suddiviso in numerose aree; la parte più grande è



A Horror So

ovviamente occupata dalla visuale dell'area di gioco, dove si svolgono tutte le scene animate e dove è possibile interagire con tutti gli oggetti presenti, mentre intorno ad essa vi sono numerose finestre più piccole. E' da notare un'innovativo display dello status fisico, che visualizza ogni parte del nostro corpo (e, purtroppo, non quello di Elvira - SIGH!). Abbiamo quindi un'indicatore degli spell attivi, un utilissimo radar che rivela le presenze ectoplasmatiche

(avete presente Aliens? Stessa cosa!), la finestra dell'inventario, la bussola e una modesta "window" che permette di eseguire tutte le azioni principali. E' infine sempre presente una striscia di schermo dove appaiono gli attuali valori di esperienza, power points e hit points, nonché il livello del nostro personaggio



semplificarci la vita negli scontri con tutte quelle dannatissime creature che popolano il gioco. Per questo



riguarda le dimensioni, vi basti sapere che sono pesanti quasi



4000 locazioni, tre mondi interi da esplorare e più di 700 oggetti, incantesimi e armi. Parlando della

realizzazione grafica, posso tranquillamente affermare che la Accolade ha fatto un

primo episodio. Concludendo, non posso che consigliarvi caldamente questo prodotto, ottimo ed interessante sotto tutti gli aspetti, nonché particolarmente longevo.

(che possiede anche una lista di attributi secondari come forza, accuratezza, potere mentale e resistenza al veleno). Durante la nostra esplorazione troveremo una moltitudine di oggetti e armi, che potremo e dovremo utilizzare per proseguire nel gioco. Siete bloccati all'inizio? Raccogliete la pietra e scagliatela contro la porta della guardiola! Capittito mi hai?! Oltre a questi, avanzando di livello, potremo imparare nuovi e più potenti incantesimi in grado di



MS-DOS

KING'S QUEST V

SIERRA

PREZZO LIT. 99.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
LEADER
GRAFICA: VGA
(256 COLORI) -
MCGA
SONORO: AD LIB-
SOUND BLASTER -
ROLAND MT32-LA/
PC1
MEMORIA: 640 K
RAM
HARD DISK:
OBBLIGATORIO
CONTROLLI:
MOUSE, JOYSTICK,
TASTIERA
GRAFICA:

100%

SONORO:

100%

GIOCABILITÀ:

100%

VAL. GLOBALE:

100%

VG & CW
YEP!

Perdere King's Quest V sarebbe davvero pura follia, oggi più che mai, dato che il prodotto viene offerto nella versione interamente tradotta in italiano. L'unica, inevitabile, limitazione è correlata alle prestazioni del vostro PC che dovrebbe risultare ben "carrozato" per resituirvi, intatta, tutta la magia dei game designer Sierra in questo favoloso mondo di fiaba. Un'avventura per tutta la famiglia, che ha già impostato nuovi standard di riferimento qualitativo.



La fantasia e la creatività di Roberta - "King's Quest" - Williams non conosce davvero limiti. Lo dimostra questo quinto capitolo della saga forse più famosa in casa Sierra, che reimposta completamente l'andar per l'avventura, autoleggendosi a

pieno merito come vero e proprio gioiello di perfezione, giocabilità e realizzazione. Si parla chiaramente della versione per IBM PC che con 256 colori su schermo, una grafica da cartone animato ed una colonna sonora che farebbe impallidire John Williams di Star



Wars, propone una nuova, lunghissima esplorazione del regno di Daventry, nei panni dell'immarcescibile Re Graham. Più di 10 megabyte di dati farciscono fino all'inverosimile i dischetti programma nella migliore tradizione Sierra. Ma non è finita qui: la LEADER di Varese è riuscita nell'impossibile, distribuendo su tutto il territorio nazionale la versione INTERAMENTE TRADOTTA IN ITALIANO di questa pietra miliare della storia del

videogame. Manuale e programma sono infatti completamente

in italiano e al tutto si affianca persino un numero "verde" da chiamare in caso di estrema necessità, per contattare il Servizio Assistenza Leader. Tralasciando ulteriori e sfontati commenti sull'estrema validità di questa iniziativa, sotto ogni punto di vista (è così che si combatte la pirateria, si propone software originale d'altissimo livello e si supporta concretamente il pubblico italiano!) vediamo un po' nei

dettagli questo gioiellino Sierra. King's Quest V impiega la nuovissima tecnologia di animazione e descrizione dei fondali, descritta dalla Sierra come "cinemagraphic": a questo punto ogni ulteriore descrizione a parole poco conta: basta dare un'occhiata agli screenshot in questa pagina per capire che si tratta di qualcosa di realmente innovativo ed esaltante. Roberta ed il suo stuolo di programmatori si

SIERRA

sono ispirati alle tecniche di animazioni cartoon, "soffiate" nientepopodimeno che agli studi di Hollywood. In questa avventura non si digita più il testo con la keyboard, ma al contrario si impiegano le numerose icone che esaltano chiaramente l'estrema interattività con il programma. Re Graham si muove perciò in un regno di fiaba che sembra tratto da un laser-gioco di Don Bluth, senza tuttavia le deludenti

imitazioni

sonore come la Sound Blaster o la Roland LA-PC 1 (con quest'ultima ci fa letteralmente impazzire la musichetta nella cava degli gnomi!). A questo proposito già la semplice colonna sonora merita di essere registrata su audiocassetta e riascoltata sul fido Walkman o addirittura sull'autoradio (Michael Jackson mangiati il fegato!!!). Durante la vicenda intervengono sei sequenze a cartone animato che intrattengono piacevolmente il giocatore fra un puzzle e l'altro.

Pensare di giocare King's Quest V con una semplice scheda EGA è perciò assurdo (anche se in commercio sarebbe possibile trovare la versione dedicata - in inglese). La Sierra è riuscita infatti a concretizzare i sogni di tutti gli avventurieri (e non!), offrendo a tutto il mondo uno stupendo lungometraggio cinematografico

che da sempre hanno contraddistinto prodotti come Dragon's Lair e Space Ace. Il nostro personaggio, che si muove con l'ausilio di mouse, joystick o tastiera, è libero infatti di esplorare ogni singola porzione di ogni schermata, nonché di "toccare" con mano tutti gli oggetti ed i dettagli della morfologia "pixellata". Inutile sottolineare poi che i migliori risultati a livello sonoro si ottengono impiegando schede

destinate a rendere terribilmente obsoleta qualsiasi altra adventure grafico/festuale. King's Quest V è una pietra miliare nella storia dell'intrattenimento computerizzato, una specie di trampolino di lancio verso nuovi orizzonti di divertimento, interazione e giocabilità. Lo consigliamo vivamente anche a chi disdegna le avventure: è uno spettacolo da non perdere!!!



MS-DOS

CIVILIZATION

MICROPROSE

USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
EGA, VGA, MCGA,
TANDY
SCHEDE SONORE:
AD LIB, SOUND
BLASTER, ROLAND
CONTROLLI:
TASTIERA, MOUSE
MEMORIA:
640KRAM
GRAFICA:

100%

SONORO:

100%

GIOCABILITA':

100%

VAL.GLOBALE:

100%

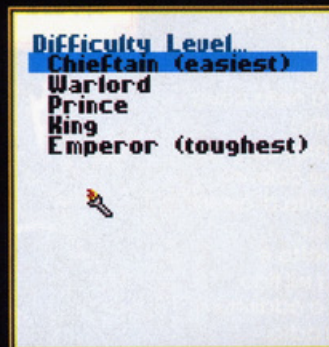
VG & CW
YEP!

Come da tempo si sapeva: CIVILIZATION sarà l'ennesimo successo di casa MICROPROSE. Non c'è niente da fare: questi signori sono sempre i migliori nell'ambito delle simulazioni. Non hanno concorrenti validi, si tratti di fare un flight simulator o una simulazione di qualsiasi altro tipo.

Da RAILROAD TYCOON a CIVILIZATION... una strada lastricata d'oro.

Se pensate che abbia esagerato con i complimenti, acquistate il game e controllate sui chip del vostro PC chi ha ragione.

Logicamente se amate gli arcade quanto detto fino ad ora non ha alcun valore!

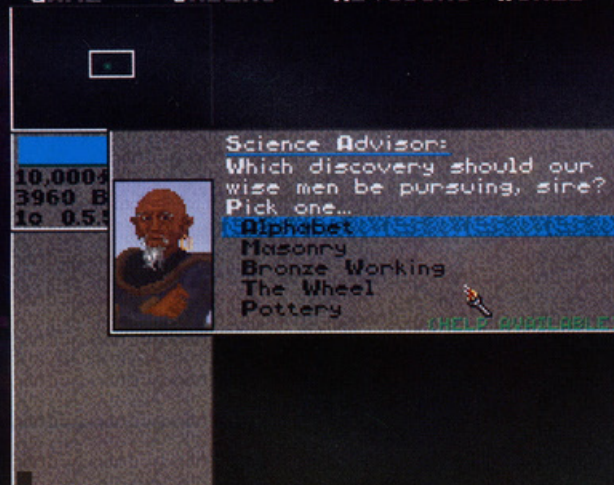


Ancora prima di iniziare a parlare di

questo ultimo capolavoro della

MICROPROSE, ci permettiamo di dire che il massimo dei voti non basta per CIVILIZATION, se fossimo all'università un bel 30 con lode ci starebbe bene!!!! E credetemi, in fatto di simulazioni il sottoscritto è abbastanza difficile... ha un po' la puzza sotto il naso. Però, chissà perché, quando

GAME ORDERS ADVISORS WORLD CIVILOPEDIA



ho fra le mani un prodotto MICROPROSE sono conosciute di avere il massimo. Qualche maligno potrebbe insinuare che ho un accordo per sponsorizzare i game di questa casa americana di software... niente di più falso! Fra l'altro il game mi è appena arrivato dagli USA ed ho dovuto sborsare 37 dollari per comperarlo! In Italia in questo momento non è ancora arrivato, quando leggerete la rivista potrete quasi sicuramente acquistarlo ad un cifra che sarà di poco inferiore alle 100.000 lire. Ma ora veniamo a CIVILIZATION che è una stupenda simulazione. All'inizio del game dovrete scegliere chi impersonare: fra un guerriero, un mago, un commerciante, un sacerdote.... Questa scelta è molto importante perché condiziona lo sviluppo futuro della nazione. Fatto ciò dovrete decidere in che epoca vivere. Potete poi scegliere il popolo, ad esempio: romano, babilonese, egiziano, ecc.... Consiglio: prima di incominciare leggetevi con cura il manuale, anche se le pagine sono molte ed in inglese. Non pensate di poter riuscire nell'impresa che vi attende senza una perfetta conoscenza del funzionamento delle varie fasi che si alternano sul video. Una volta iniziata l'avventura dovete

the b

EXIT

Babylon founded: 4000 BC.



curare: lo sviluppo tecnologico delle vostre genti e la fortificazione del territorio. Dovete poi decidere dove mettere le fondamenta della vostra prima città. Col passare degli anni il livello tecnologico aumenta. La città si farà sempre più grande e popolosa.

l'esercito sempre più potente. Inizierà un'era di scoperte e di evoluzione della razza. Per riuscire nell'impresa finale e conquistare anche le terre vicine dovrete bilanciare gli investimenti tecnologici con quelli militari. Sarà molto importante imbrigliare i

corsi d'acqua per aumentare la produttività dei terreni coltivati, ma sarà parimenti importante creare una potente forza armata, in grado di difendere le città dagli assalti nemici. E questo non è che l'inizio di una avventura fantastica. Il game è facilissimo da gestire, con il solo



Pick your tribe.
Babylonian
German
Egyptian
Russian
Zulu
French
Aztec



Mammurabi, you have risen to become leader of the Babylonians. May your reign be long and prosperous. The Babylonians have knowledge of Irrigation, Mining, and Roads.

utilizzo del mouse eseguite tutte le operazioni dalla costruzione di una città, alla sua fortificazione, all'esplorazione di territori vicini. Il game per girare ad una velocità accettabile deve essere installato su hard disk, il PC deve essere abbastanza veloce, almeno un 386 a 25MHz, non ci sono comunque limitazioni di sorta, anche con un 286 non avete problemi. Indispensabile una buona VGA e se possibile una scheda sonora. La giocabilità è elevata, si fa tutto con il mouse, basta seguire il proprio buon senso e nel caso serve: consultare un paio di volte il corposo manuale.

Babylon 4000 BC



Babylon 3000 BC



MS-DOS

A.G.E.

TOMAHAWK

PREZZO: LIT. 69900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA
SONORO: PC
SPEAKER,
INTER SOUND MDO,
ADLIB,
SOUND BLASTER
HARD DISK: S
CONTROLLI:
TASTIERA & MOUSE
(INDISPENSABILE)
MEMORIA: 640K
GRAFICA:

90%

SONORO:

71%

GIOCABILITÀ:

88%

VAL. GLOBALE:

82,7%

La Tomahawk ha deciso di proporci un gioco 3D d'azione condito da strategia e temi adventure con ambientazione fantastica, progetto tentato da molti, ma rovinato in clamorosi fallimenti nella maggior parte dei casi.

Potete dunque immaginare la mia perplessità quando mi è giunta tra le mani la confezione di questo gioco che, inoltre, sfoggia grafica VGA a 256 colori e sfrutta un connubio di grafica poligonale e bitmap. Il manuale, come prima cosa, è tra i peggiori mai visti finora: non si capisce la trama, la procedura di "install" è descritta in modo diverso rispetto a ciò che avviene sullo schermo e persino la spiegazione dei comandi risulta confusa (un doveroso accenno alla "necessità" di fare un dischetto boot appropriato se possedete il DOS 4.01 o superiori: lasciate stare e caricate pure il

gioco che andrà senza problemi). Ho caricato poi il programma, aspettandomi il peggio. Ed invece è accaduto l'impossibile. Da un gioco che il manuale mi aveva fatto immaginare come vera "clofeca" è apparso uno stupendo programma. Dopo una sequenza d'introduzione molto suggestiva, veniamo trasportati sulla nave stellare madre dalla quale potremo iniziare la nostra missione segreta sul pianeta Kaiser, ed investigare su ciò che sta accadendo in questo disgraziato luogo. Verranno quindi trasportati sul pianeta (con una bella sequenza animata in 3D) e inizierà la nostra avventura. Lo schermo di comando è diviso in tre parti. Nella parte più alta troveremo indicatori quali, un compasso, un'allarme per la temperatura, uno per lo stato di salute e un

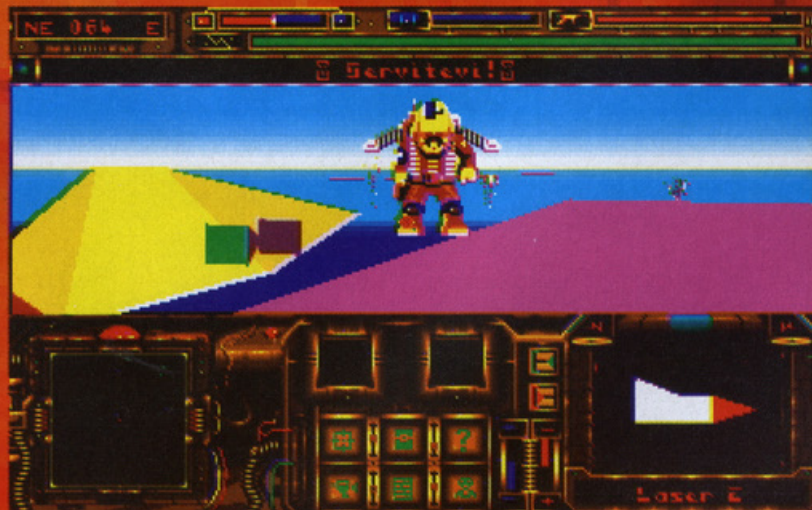
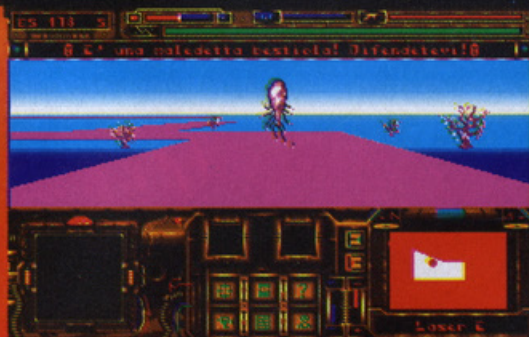
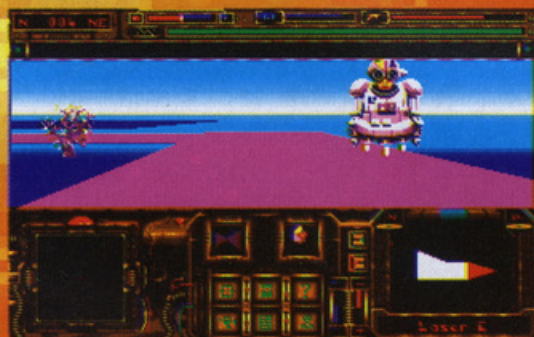


indicatore di ossigeno. Nella parte bassa invece trovano posto la maggior parte delle funzioni di gioco, tra le quali menzioniamo un radar, un "gestore d'inventario", un pannello informazioni, una funzione aiuto e la consueta opzione per salvare/caricare file. La parte più ampia risulta essere comunque quella centrale, nella quale troviamo una finestra di comunicazione (in alto) e la finestra grafica che occupa il 50% dello schermo intero. In quest'ultima vedremo tutto lo svolgersi dell'azione in prospettiva 3D, simile per impostazione a quella del vecchio

Damocles. Dopo un pò di pratica, potremo esplorare il vasto mondo di gioco, e interagire con i numerosi esseri presenti, superare (si spera) i numerosi trabocchetti e, naturalmente, blastare una gran quantità di schifezze per la gioia dei "grilletti facili". La grafica è semplicemente stupenda, con un ottimo uso dei colori, una fluidità notevole (A.G.E. funziona egregiamente anche su un 16MHz) e dei personaggi ben animati e disegnati. Il sonoro è azzeccato, ma purtroppo non è nulla di speciale. A conti fatti non si sente comunque la

Una grafica eccellente, unita ad una giocabilità elevatissima e ad una ambientazione "da fantascienza" fanno di questo gioco un classico imperdibile per tutti gli amanti del videogame in genere, sia che siate arcade-dipendenti, sia che siate amanti (come me) dell'avventura/rpg: troverete comunque un sacco di divertimento.

L'unica cosa da ricordare è che se non possedete il mouse non potrete giocare, quindi siate sicuri di avere il fido "topolino" per evitare di spendere denaro per nulla.



manca nza nè della musica nè di un manuale decente. Uno ottimo programma che fa rinascere uno stile di avventura assente da un pò di tempo nell'ambiente MS-DOS.

MS-DOS

CASTLES THE NORTHERN CAMPAIGN

INTERPLAY

PREZZO LIT. 37.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA, MCGA
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER
HARD DISK:
INDISPENSABILE
CONTROLLI:
TASTIERA, MOUSE
MEMORIA: 640
KRAM
GRAFICA:

90%

SONORO:

85%

GIOCABILITA':

100%

VAL.GLOBALE:

91,6%

CASTLES è una simulazione della INTERPLAY uscita la scorsa estate, una specie di SIMCITY ambientata nel Medioevo dove, invece di costruire una città, dovevate edificare una serie di castelli. In pratica vi ritrovavate nelle vesti del sovrano di Albione. Dove, assoldare la manovalanza, indispensabile per la costruzione del maniero, non era cosa facile, viste le poche risorse a disposizione. Oltre a ciò dovevate fare i conti con delle popolazioni ostili che cercavano con ogni mezzo di impedirvi di terminare l'innalzamento delle torri e delle mura della fortezza. Per contenere gli attacchi dei nemici dovevate reclutare un potente esercito. Il numero degli uomini disponibili dipendeva molto dallo stato del tesoro e dalle dimensioni del maniero in costruzione. Senza dimenticare poi che le truppe devono essere sfamate, e per fare ciò occorre possedere un cospicuo quantitativo



"Majesty, I have recently learned that your nephew has fallen in love. You know, Edith's son Edward. He claims he has found the girl he

agguerriti dei vecchi Celti, questa volta dovrete vedervela con i Pitti che hanno deciso di invadere il vostro territorio. Questi nuovi avversari sono più potenti dei Celti e dispongono di un gran numero di arcieri. Se possibile vi converrà attenderli all'interno delle mura del castello e non affrontarli sul campo aperto. Con questa nuova espansione potrete commerciare in generi alimentari: non avrete più a disposizione solo frumento, ma anche vino, lana e terre. Ogni mezzo sarà buono per racimolare denaro.

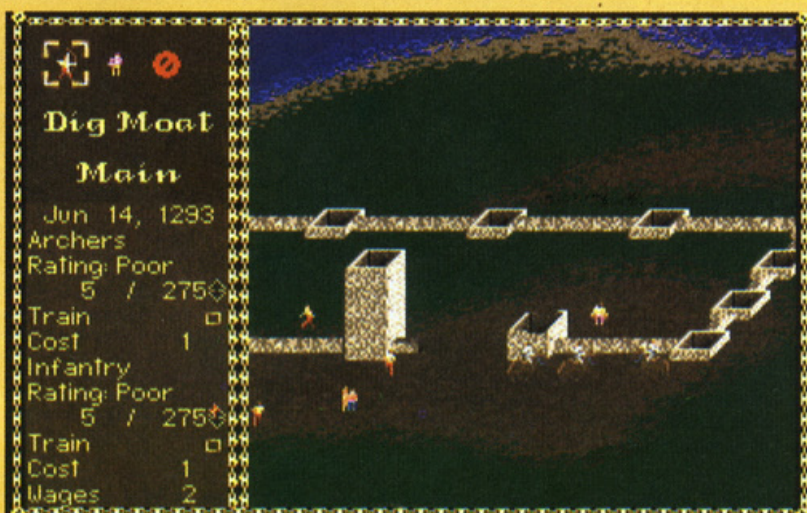
Per ovviare alla potenza dei nemici ora potrete dare ordini alle vostre truppe anche durante i combattimenti. Sono state aggiornate anche le varie situazioni che vi possono capitare durante il game, fra l'altro ve la dovrete vedere con delle spasmanti che anelano di sposarvi. Inutile dire che CASTLES: THE NORTHERN CAMPAIGN funziona solo se prima avete installato il programma vero e proprio, che viene venduto a parte. La giocabilità è

rimasta intatta, in pratica il game è precisamente identico a prima, a parte le modifiche di cui abbiamo parlato in precedenza. CASTLES funziona senza problemi con tutte le VGA a 320 per 200 punti a 256 colori, la classica risoluzione della MCGA. Vengono inoltre viste le più diffuse schede sonore: dalla Ad Lib alla Sound Blaster. La giocabilità è buona, soprattutto se si usa il mouse, l'utilizzo della sola tastiera rende le varie fasi troppo lente ed il programma risulta incontrollabile.

Questa nuova espansione di CASTLES, nominata anche CAMPAIGN DISK NO.1 aggiunge al programma varie opzioni, di cui prima si sentiva la mancanza. Vengono così aumentate le possibilità ed i problemi di un regnante che deve sempre misurarsi con il benessere dei propri sudditi e con le ambizioni dei nobili e del clero. Una ottima simulazione adatta anche ai meno esperti amanti dei vari: SIMCITY, POPULOUS, UTOPIA, ecc....ecc...



di grano, senza il quale la consistenza dell'esercito diminuisce sensibilmente. Con questa nuova appendice: THE NORTHERN CAMPAIGN (che molto probabilmente sarà seguita da altre espansioni), vengono aumentate le possibilità del gioco. Viene inserita la facoltà di addestrare le truppe per aumentare il grado di efficienza. I nemici sono più



MS-DOS

L'EMPEREUR

KOEI

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA, CGA
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640
KRAM
HARD DISK: SI
CONTROLLI:
MOUSE, TASTIERA
GRAFICA:

95%

SONORO:

90%

GIOCABILITÀ:

100%

VAL. GLOBALE:

95%

Questo è il classico caso di uno YEP mancato, soprattutto per la grafica EGA che ormai è superata: - abbiamo tutti la VGA -!!!!

Ciò non toglie che L'EMPEREUR sia una ottima simulazione, se già conoscete i giochi della KOEI non fatevelo sfuggire. Anche perché il programma non ha nulla a che vedere con i vari wargames che hanno preso spunto dalle gesta di Napoleone, a partire dal sempre mitico BATTLES OF NAPOLEON della SSI.

Il game è stato ideato per soddisfare un pubblico esigente, che già da tempo è appassionato di giochi di guerra. L'utente alle prime armi potrebbe trovare ostici i passaggi fra le diverse situazioni, e pensare di essere particolarmente imbranato: solo perché non riesce mai a vincere.

Ma non dovete preoccupatevi, per molti ciò è normale!!!!



Per la prima volta, da quando ha iniziato a creare wargames, la KOEI ha commercializzato una simulazione ambientata in Europa e non nel lontano oriente: basta Giappone e Cina, basta mandarini e samurai. Questa volta si tratta di rivivere in prima persona delle guerre veramente avvenute nel passato: la saga dell'imperatore Napoleone, dalla rivoluzione francese alla conquista del vecchio continente. Questo wargames è solo il primo di una lunga lista di programmi ambientati in Europa, il prossimo (che tutti attendiamo) sarà UNCHARTED WATERS, ovvero: storie di marinai e di nuovi mondi. Peccato che tutti i giochi di guerra della KOEI siano commercializzati in Italia con mesi di ritardo, speriamo che questa volta chi legge la rivista possa anche trovare il programma in un negozio nostrano.

In ogni caso chi vi scrive ha appena ricevuto il game

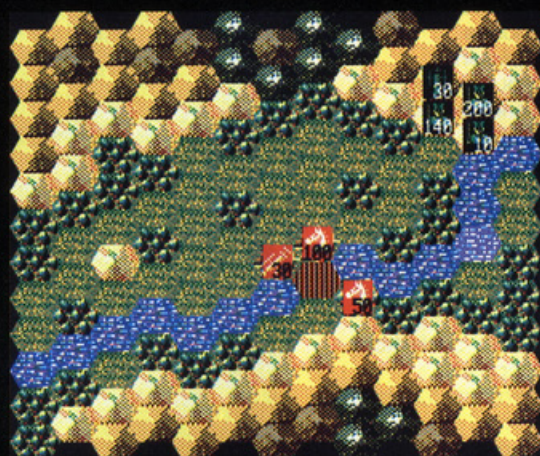
dall'Inghilterra!!!! Ma torniamo alla storia che più ci interessa che riguarda



Napoleone e la sua famiglia. Inutile raccontarvi i fatti che stanno dietro al gioco, li conoscete tutti. In pratica si tratta di rivivere, nel

computer, le gesta del più grande condottiero francese. Il palinsesto è quello classico degli wargames della KOEI: il gioco è basato su un personaggio, in questo caso Napoleone, che deve con le sue azioni aumentare il proprio potere. Il tutto a discapito delle nazioni belligeranti e dei vari popoli. Non sempre è indispensabile vincere una battaglia, anche perché con la morte del protagonista viene meno lo scopo del gioco, in alcuni casi è molto meglio preservare lo stato psico-fisico dell'imperatore a discapito di azioni che sembrerebbero improcastinabili. Tutto questo, per dire che

nei game della KOEI, la storia gira attorno ad un uomo e non ad eserciti od a campi di battaglia. Intendiamoci: se non vi create un esercito potente sarete destinati a perdere, ma la centralità della storia ruota sempre attorno ad una persona umana. Come al solito il gioco è suddiviso in due parti: la prima che ha per sfondo la fortificazione del proprio territorio, il potenziamento delle risorse ed il reclutamento dei soldati. Il tutto, logicamente, subordinato allo stato delle vostre finanze. La seconda parte, strettamente militare, che permette di combattere le numerose battaglie che hanno caratterizzato la vita e la morte di Napoleone. Una volta caricato L'EMPEREUR, si presenta con la solita veste grafica degli wargames della KOEI. E' possibile utilizzare il mouse e gustare una bella colonna sonora con l'AD LIB, cosa non sempre permessa dai vecchi games di questa eclettica casa giapponese. La grafica è la solita: EGA a 16 colori, ma per un wargames è più che sufficiente. Giocabilità: eccezionale, come al solito!



		3472		0
Wienfun				
		180	Reserves	123
Sep. 1 1796 Good weather				
19:Klausenburg				
		373		0
Barclay				
		380	Reserves	0

Db_Line srl

Consoles & Games Mania

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270 Fax 0332.767244

Per ordinare in automatico via modem: BBS: Db-Line 0332.767277 (Ms-Dos)

Sky-Link 0332.706469 (Amiga)

GIOCHI AMIGA & DOS:

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
POPULOUS 2	X	X	EPIC -DUNE	X	
TV SPORTS BOXING	X	X	DOUBLE DRAGON III	49.000	
MONKEY ISLAND 2	X	X	MYTH SYSTEM 3	X	
DYLAN DOG	X	X	ROBOCOP 3	X	
SMASH TV	X	X	VIDEO KID	49.000	
ELVIRA ARCADE	49.000	59.000	HARLEQUIN	49.000	
THE SIMPSONS	29.000	49.000	WOLFCHILD	49.000	
TURTLES 2 COIN UP	49.000	49.000	TIP OFF	49.000	
CRUISE FOR A CORPSE	59.000	59.000	WRESTLING WWF	29.000	49.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000	G-LOC	29.000	
S. FRANCISCO HERT	29.000	29.000	MEGA TWINS	29.000	
IL PADRINO	49.000	59.000	LOTUS 2	49.000	
ROLLING RONNIE	29.000	29.000	MEGA-LO-MANIA	69.000	
THE BLUES BROTHERS	29.000	49.000	LEANDER	49.000	
STUNT CAR RACE	19.000	19.000	FIRST SAMURAI	49.000	
POLICE QUEST III		99.000	GRAND PRIX	79.000	
LINKS - HEIMDALL		69.000	WARM UP	49.000	
KING QUEST V		99.000	BABY JO	49.000	59.000
LAST BATTLE	49.000		METAL MUTANT		49.000
THUNDERHAWK	59.000		OPERATION COMBAT		69.000
FALCON 3		99.000	BRIGADE COMMANDER	56.000	

CD MEGADRIIVE -New-	PC-ENGINE LT -New-	PC-ENGINE SUPERGRAFX
SUPER FAMICOM	PC-ENGINE GT	CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE
MEGADRIIVE GIAPP. SCART	PC-ENGINE COREGRAFX II	NEO GEO HOME VERSION
GAME BOY SYSTEM	SEGA GAME GEAR	

SUPER FAMICOM L.12.29/169.000	PC-ENGINE L.18.62/130.000	MEGADRIIVE L.18.69/129.000	GAME GEAR L.18.45/65.000
Castlevania IV	Dragon Egg	Nostalgia 1907 (CD)	Sonic
Dimension Force	Lady Fantom (CD)	Heavy Nova (CD)	Ninja Gaiden
Final Fantasy IV	F1 Circus 91	Joe Montana II	Out Run
Fire Pro-Wrestling	Fire Pro-Wrestling 2	Marco Lemieux Hockey	Solitaire Poker
Asceley	Gradus	Burn Knuckle	The Lucky Dime
S.Formation Soccer	Salamander	Beast Warrior	Fantasy Zone Gear
Joe & Mac	Raiden Demotau (CD)	Devil Crash	Mickey Mouse

OFFERTE SPECIALI

DB_SPECIAL: 4 Giochi a sorpresa Amiga/Dos Lit. 19.000 (titoli 90/91)

ACTION REPLAY per Megadrive L. 139.000 CONVERTITTORE Euro/J L. 25.000 Floppy Disk 3,5" DSDD L. 790-3,5" DSHD L.1390 Per ogni tappetino Db_Line per mouse... MOUSE IN OMAGGIO!!! MiniModem 2400 per Amiga L. 170.000 - Scheda Voce BigMonth per PC

PC386SX 25Mh - Floppy Disk 1.44Mb - Disco fisso 40Mb - Monitor VGA colore Tastiera italiana avanzata - Ms Dos 4.01 - Manuali - Modem 2400v42Bis Mnp5 Esterno - Mouse - Joystick - 4 Giochi - Garanzia 1 anno L. 2.650.000 + IVA

STAMPANTE CITIZEN switch24E 24 aghi 80 col. COLORI L. 700.000 + IVA (2 anni garanzia)

STAMPANTE CITIZEN switch24E 24 aghi 132 col. COLORI L. 880.000 + IVA (2 anni garanzia)

CALCOLATRICI CASIO SF 9500 L. 399.000 // SF 4500 L.150.000 // DC-1000 L. 59.000 // DC-200 L. 24.000 (IVA inclusa)

Ad ogni telefonata listino in omaggio. Vendita per corrispondenza, evasione ordini in 24 ore. Telefonare per listino prezzo, altri titoli, offerte promozionali sconti quantità, prenotazione prossimi arrivi. Modalità di pagamento: C/C Postale - Vaglia postale - Assegno bancario Carta di Credito - Contrassegno.

Hello Folks, we came back! Mentre queste parole sgorgano copiose sul monitor Super VGA del 386 25MHz, HD da 80, servosterzo, ABS, EDS, sedili in pelle, stereo con CD, tettuccio apribile, volante in noce, air bag, cx 00030, ripresa da 0 a 200 Km/h in 1 secondo e cerchi in lega, sul quale stiamo scrivendo (mi piacerebbe vedervi: che fate, uno batte le vocali e l'altro le consonanti? NdR), abbiamo sott'occhio una copia del f... o numero 24 (questa non l'ho brisa capitta?!) NdR) del vostro giornale. Heavy Compliments! A parte la risposta seriamente pesante da "bischeri", la qualità del Vostro giornale è tornata quella ottima (quasi) dei vecchi tempi! Siamo ancora noi, Francesco "Sciuzzi" Suzzi ed io che sono l'originario Parrosh (e non Benotti). Questa a volta (a botte) non vi mandiamo i trucchi (perchè Manuela e Laura non ne hanno bisogno). Vi scriviamo perchè (perchè vi scriviamo? Bah! Se voi siete offesi per la nostra lettera, noi ci siamo offesi per la vostra risposta) abbiamo cambiato fede: ci siamo comprati dieci Super Famicom, due Neo-Geo ed un Megadrive a testa, ed ora siamo in carcere per debiti (eppure abbiamo comprato solo TRE giochi per ogni console). Puntualizziamo che non esiste alcun amico possessore di Neo-Geo (per sua fortuna) e che il cuginetto di 10 anni, che non sa ancora usare decentemente il C64 comprato dal rigattiere dietro l'angolo senza manuale, sbava ogni volta che vede Wing Commander 2. Lasciando da parte le sconclusionarie diatribe, vorremmo chiedere alle Signorie Vostre alcune cose.

Primo: togliete le foto sugli sfondi delle recensioni; ci tengo alla vista!

Secondo: per le soluzioni delle avventure va bene proteggerli dalle fotocopie, ma non tutti hanno un faro da 30 Giga Watt in camera (NOI sì!!!).

Contorno: pubblicate la foto di qualche bella lettrice, se ve ne mandano (SIGH!).

Formaggio: (che puzza! E' verde e marcio) qual'è il miglior simulatore, simulatore-arcade, simulatore-arcade-shott'em up, simulatore-arcade-shoot'em up-RPG....

insomma c'è qualcosa di meglio della saga di Wing-Commander, finiti entrambi in una settimana? (Io so che non ci credete, ma sono il miglior pilota dell'USAF, dell'US-Navy e della Confederazione di Terran).

Dessert: perchè non dedicate uno spazio per PC (il comunismo è morto, ma la sigla è sempre quella!) simile a quello per AMOS?

Frutta: Salutateci Manuela (meniamo pure noi e anche forte!).

Digestivo: buuurrrppp!
Vi lasciamo qui perchè
dobbiamo cambiare CD
(a proposito, preferite gli
AC/DC o i Metallica?).

Ciao da Matteo Parolini e Francesco Sciuzzi (ma non era "Sciuzzi"?! NdR).

P.S.: ci sarà Wing Commander 3? Quanti anni avrà il pilota?

P.S./2: A quando la soluzione di Battletech 2-The Crescent Hawk's Revenge?

P.P.P.S.S.S.: Ebbene sì, abbiamo ancora problemi di incontinenza (Buona Pasqua!).

Il "famoso" duo Parrosch-Scluzzi torna tra le pagine di VG&CW per la gioia di tutti i suoi fans (ma ce ne saranno davvero?). Ormai siamo diventati tutti bischeri (Nufi Doceti) e quindi, bischerata più, bischerata meno, passiamo a rispondere ai vostri quesiti, lasciando ogni speranza per quanto riguarda l'introduzione di una terminologia un tantinello più forbita da parte vostra!

Antipasto: Avete fatto bene a cambiare fede: forse prima avreste dovuto rapinare un paio di banche, vincere il primo premio di tutte le lotterie e concorsi possibili (compreso quello dei sederini asciutti), nonchè acquistare una bella stampante a colori con cui contraffare banconote (vedete che i computer servono sempre a qualcosa?).

Primo: Picche, negativo, ciccia, nisha, nada, insomma... NO WAY! Gli sfondi ci stanno bene, piacciono alla gente che piace e, grazie alle ripetute nerbate sulla schiena di chi li impagina, da ora in poi non faranno più a pugni con il testo, finalmente leggibilissimo. Del resto stiamo parlando di videogames, dove il colore abbonda a non finire, e non di articoli religiosi, utensileria per ferramenta o prodotti sanitari, no?!

Secondo: C'è gente

che di farli ne possiede più d'uno o che, addirittura (al massimo del masochismo) ci chiede di rendere il meno leggibile possibile ogni soluzione (ai fine di non cadere in tentazione - mi sa che ho fatto un pò troppe rime, vabbè!). La colorazione delle pagine dell'avventura va bene così com'è: non risultano perciò né troppo facili, né troppo difficili da leggere, accontentando tutti coloro che vorrebbero sbirciare, ma non ne hanno il coraggio o che sbirciano di brutto e sul più bello il Signore li punisce, facendo strabuzzar loro gli occhi dopo ore ed ore di "nongio" passate a leggere senza far lavorare fantasia, immaginazione e cervello!

Contorno: Oè, ragazze,
belloccone, fatalone e
biondine in ascolto,
avete sentito? Qui vi si
richiede a gran voce!
Vogliamo accontentare il
duo più strambo
d'Italia? Mandate foto
urgentemente - stop! Se
poi Sciuzzi & Co. sapessero
che le foto già pervenute
in redazione sono state
abilmente soffiate alle
stampe e riposte in molti
portafogli per poi dire
"Vedi, questa è la mia
ragazza, bella vero? Chi
l'avrebbe mai detto che
uno schianto di donna
così potessero mettersi
con uno sgobbone come
me, eh? Crep d'invidi,
crep d'invidiiiiiii".

Formaggio (non troppo grasso, altrimenti perdiamo la linea!); migliore di Wing Commander 2? Ma Strike Commander, naturalmente!!! Peccato che debba ancora uscire!!! Ah! (ghigno satanico). Ne è comunque prevista la pubblicazione entro la primavera di quest'anno, perciò rispolverate i joystick e fate la scorta di bavaglino per arginare le "sbavate" del cuginetto! Dessert (Profiteroles o mortel!); perchè la Mandarin Software o chi per essa non ha ancora creato un bel PCMOs! Cercare di scrivere videogame in standard MS/DOS utilizzando "tool" come Wordstar, Lotus 1-2-3 ed il Ventura Publisher risulterebbe particolarmente scomodo, non trovate?! Digestivo: Antonetto!!! Preferiamo Metallica, ma i W.A.S.P. ed i Van Halen sono "er meio"!!! Per Wing Commander 3 si sa già che verrà ambientato in un'ospizio spaziale

dove, il nostro ottuagenario protagonista, dovrà pilotare una sedia a rotelle (munita di cannoniere laterali "spara-calci" alle infermiere), affrontando i terribili nemici del pulito che infestano dentiere, pannolini per l'incontinenza (Buona Pasquali), Pappagalli e pancere! Ma attenzione, per poter acquistare e giocare Wing Commander 3 dovrete possedere la Carta D'argento delle Ferrovie Dello Stato!!! A parte gli scherzi, rimanete sintonizzati per il modulo SPECIAL OPERATIONS, un ennesimo add-on previsto per prolungare il divertimento di WC2. Per Battletech dovrete aspettare ancora un po': perchè allora non telefonare in redazione e vomitare un mare di domande sul povero Alex Cantisani? Siamo qui per questo! Buon Ferragosto!!!!

Mega Redazione di Videogame & Computer World (perché Mega? La capirete tra poco), sono un possessore di Megadrive con Mega CD e di un Super Famicom (miticol); ho 17 anni appena compiuti e leggo con soddisfazione, da alcuni mesi, la vostra mitica (aridaggie!) rivista soprattutto anche per le console. Vi scrivo per la terza volta (sigh, speriamo sia quella buona!) ed ho alcune domande da porvi:

1) come giudicate il nuovo arrivato di casa Sega (l'unità a CD) in relazione alle prestazioni del Neo-Geo e del PC Engine + CD ROM?? 2) Mi posso ritenere un cosiddetto "felice possessore"?

3) Questo è il mio più grande dilemma, al quale spero possiate dare una risposta: come ho già detto possiedo un Megadrive d'importazione giapponese, ci tengo a sottolinearlo, e vorrei sapere se c'è effettivamente qualche differenza tra la mia console e il Genesis americano, in relazione alla qualità degli stessi giochi come, nel caso specifico, Thunderforce III, Shining In The Darkness e Strider.

4) Come giudicate i seguenti game (con un aggettivo): Actraiser, Pilotwings, F-Zero, Goemon, Area 88 e Street Smart?

5) Ultima domanda, il Super Famicom può essere considerato un degno rivale del Neo-Geo?

Vi prego vivamente di pubblicare questa lettera in quanto ci sono in palio ben 50.000 lire scommesse con mio fratello. In attesa di risposta vi faccio i miei più spontanei complimenti per la rivista, decisamente unica ed ineguagliabile!

Il vostro devoto
ULTRAMAN, Prato (FI).

Caro Ultraman,
1) Il lettore per CD della SEGA ci sembra un gran bel prodotto, capace di espandere gli orizzonti di tutti gli utenti Megadrive e, soprattutto, di reimpostare e diminuire sensibilmente i costi dei videogame dedicati (come supporto "vergine" il CD costa molto meno delle ROM in cartridge). Non si può tuttavia paragonare quest'accessorio, valutandone la resa globale, con le prestazioni di Neo-Geo e PC Engine + CD ROM. Ciò che effettivamente cambia, rispetto alle normali prestazioni di un Megadrive, è solo la velocità d'accesso ai dati, la capienza del supporto magnetico e la qualità degli effetti sonori e delle musiche.

L'architettura propria dello standard SEGA rimane perciò sempre quella, di poco inferiore cioè a quella del PC Engine. Il Neo-Geo poi è un mondo completamente a parte che "copia" fedelmente qualsiasi realtà arcade, coin-op. I sistemi di programmazione variano notevolmente rispetto a quelli "amatoriali" delle due precedenti console, offrendo una qualità decisamente superiore ed ineguagliabile.

2) Sì, decisamente (ora puoi far crepare d'invidia i tuoi amici!).
3) Indipendentemente dai titoli citati, le differenze tra il Megadrive Europeo (o Genesis che dir si voglia) e quello giapponese riguardano esclusivamente una maggior velocità d'elaborazione dei dati sulla console di originale fabbricazione nipponica. Non che con questo il Sonic "giapponese" sfrecci via a velocità della luce (risulterebbe ingiocabile, no?), ma osservando attentamente la dinamicità degli sprite e delle animazioni in genere si potrà riscontrare un sensibile aumento di

velocità.

4) Actraiser è completo, Pilotwings è originale, F-Zero è frenetico, Goemon è complesso, Area 88 è... arcade, mentre Street Smart è orrendo!

5) Assolutamente no! Sarebbe come paragonare una Ferrari F40 allo Space Shuttle! Fratello in ascolto: sgancia i 50 "sacchi", questa volta ti è andata male!!! Ciao!

Spettabile Redazione di VG&CW, sono un possessore di Amiga 500 e vi scrivo per porvi alcune domande (perché non ci scrivete qualche volta per uscire a mangiare la pizza insieme? Mannaggia!!!! NdR);

1) Sono bloccato sulla nave di Le Chuck in Monkey Island I e nella sua camera non riesco a prendere la chiave: come si fa?

2) Quando usciranno i seguenti titoli per il mio computer? Test Drive III, Dribbling, European Championship '92, Future Wars II.

3) Esistono Combo racer e Vette per Amiga?

4) Mi potreste dare le password di Lotus Turbo Challenge 2? Congratulazioni per la rivista! Lux The Eagle, alias Pastore Luigi, Barletta.

Caro "Aquilotto",

1) per prendere la chiave di Le Chuck usa la bussola magnetica su quest'oggetto, fermanoti sulla soglia d'ingresso alla cabina.

2) Test Drive III è ormai imminente, Dribbling è scomparso nella nebbia milanese, European Championship '92 è previsto per marzo e Future Wars II è ancora Top Secret!

3) Combo Racer sì, Vette no!

4) Come no? Apri bene gli occhi: Twilight, Pea Soup, The Skids, Peaches, Liverpool, Bagley, E Bow. Prova poi ad inserire password come Turpentine, Deeside o Dux: sorpresa!!! Ciao!!

Superlativa Redazione,

sono un felicissimo possessore di un PC 386 con schede video VGA, EGA e CGA (la più deludente) e vorrei chiedervi alcune cose.

1) Potreste fare una classifica tra i seguenti giochi? Monkey Island 2, Indiana Jones & The Fate Of Atlantis, Leisure Suit Larry 5, King's Quest 5 e

Pit Fighter.

2) Esiste qualche trucco per Dragon's Lair 2?

3) Vorrei poi sapere se il mio PC 386 con 40 MHz può appartenere alla cosiddetta fascia dei computer potenti. Tanti complimenti per la rivista e ricordate che sarete sempre i migliori! Masci William, Ancona.

Caro William,

1) al primo posto Monkey Island 2, seguono poi Indiana Jones IV, KQV, Larry 5 e Pit Fighter (se ci fosse il 99esimo posto in classifica, spetterebbe decisamente a quest'ultimo titolo!).

2) No, sorry!

3) Sì, senza dubbi!

Grazie per i complimenti, ciao!

Spettabile Redazione di VG&CW, il principale scopo di questa lettera era quello di far polemica sulle console e sulle pagine in più che, per me e per gli altri computeristi, sono sempre le stesse ma, letto il numero 24 di Dicembre mi sono deciso di astenermi dall'ennesima diatriba (bravo NdR).

Mi limiterò a farvi alcune "critichette" (non posso vivere se non polemizzo) e a dare, ovviamente, dei suggerimenti.

1) Perché non ci sono più le recensioni dei giochi che si cucchiavano un bel giudizio insufficiente (dal 6 in giù), mentre prima dell'estate abbondavano? Non siete per caso diventati troppo buoni?

2) Potete aggiungere il valore rispetto alla qualità-prezzo di ogni videogioco che recensite?

3) Che fine ha fatto la soluzione di Murder In Venice?

4) Dove posso procurarmi il libro con le tattiche e le strategie di Powermonger (Electronic Arts)?

Salutoni e auguri di Buon Anno, anche se quando verrà pubblicata questa lettera saremo già in febbraio (è comunque datata 28-12-91).

Salutoni anche a tutti i computeristi e a tutti i consollanti: che vivano sempre in "fraternità"!!! Matteo Manzanetto, Castelfranco Veneto (TV)

Caro Matteo "Polemeo" (come il cacaco meraviglioso, no?!).

1) I brutti voti

scarseggiano in relazione ad un particolare linea di pensiero che pervade la nostra redazione, e cioè: perché recensire giochi

brutti, sprecare pagine del quindicinale e penalizzare i prodotti migliori, togliendo loro lo spazio che si meritano? I giochi che vedete recensiti sono la cosiddetta "crème de la crème" (premetto che non so il francese, quindi non buttatevi a capofitto a sghignazzare e a criticare!!!), vale a dire l'élite dei prodotti migliori che vi presentiamo e vi consigliamo. I titoli che non trovate fra le pagine di VG&CW potete tranquillamente dimenticarli!

2) Sissignore, sarà fattol

3) Ehm..., dunque, l'ha mangiata il cane,

l'abbiamo persa, è finita nella zuppa, l'ha ingoiata il mio cuginetto di due anni, ecc., ecc.

(vol "scolari" ne sapete a bizzeffe di queste scuse, vero? Riempite lo spazio vuoto a piacere!!!!). La verità, "tutt'altro" che la verità? Non siamo riusciti a risolvere questa adventure: HELP!!!!!!

4) Lo puoi richiedere direttamente alla C.T.O. di Bologna (051/753133) o all'Electronic Arts (0044-753-549442).

Grazie degli auguri (contraccambiamo), ciao!!!

Uelà, redattori di VG&CW, innanzitutto perdonate la calligrafia e gli errori, ma scrivere a quest'ora (11:31 P.M.) nel mio letto e con gli Highliners che mi suonano il Benny Hill Show nelle roccie non si riesce a curare bene la "grafica"!

Permettete che mi presenti: Giovanelli Damiano, ma per tutti (anche per voi) sono Gioppa.

Perché vi ho scritto? Perché la vostra rivista mi piace in quanto è la più "scazza...", l'unica che fa vedere le foto di chi la legge e che, più

importante, è quindicinale (ma a chi sto scrivendo a Totem? Ah no, è quello dei videogiocchi!). Potete dunque girare a testa alta, non perché siete nella m... fino al collo, ma perché siete i migliori!

Posso sapere cosa fate con i videogiocchi che recensite e che poi risolvete, tipo King's Quest e altri? No, perché se per caso sono tutti originali ve li compro in blocco, tranne KQ5 e SQ4 della Sierra!

Non vi ho ancora detto che ho 18 anni e che costruisco macchine per l'industria alimentare, e che quest'anno, verso

febbraio, dovrò andare a "naja" ("spinazza"!!! NdR), dopodiché mi piacerebbe cambiare lavoro. Perché ho scritto a voi (un bel

"chisseneffrega" non ce lo vogliamo mettere?!)? Valevo qualche consiglio su come poter entrare a far parte di una redazione come la vostra, essendo un mago del flipper e delle avventure grafico-testuali. Mi piacciono anche i videogame veri e propri come Wing Commander 2, anche se sono incavolato nero perché all'undicesima missione, visto che la nave cisterna non voleva farmi il pieno al Broadsword,

sono stato costretto ad amazzare tutti (si sa, la rabbia...!) e a farla esplodere (nel frattempo mi è stato concesso il carburante) con tanto di commenti del tipo "abbandonare la nave", ecc. Pensate un po' agli uomini sull'astronave, mentre tutto (tipo Star Trek): ahi, ahi, ahi, che rideri!!! (che "semo"!).

E adesso l'Angelo Del Videogame (Yeah, I Spik Inglisc veri uelli!). Se per caso dicono che a stare troppo davanti al monitor si diventa scemi, rispondete "preferisci che mi vada a drogare?".

Tutte le versioni di King's Quest (1-2-3-4) funzionano anche con il seguente truccetto: premete ALT-D su PC, Amiga ed ST, dopodiché digitate TP (seguito da ENTER o RETURN): il computer vi chiederà WHAT ROOM e con un bel numero a caso potrete teletrasportarvi in un'altra stanza (magari non ancora esplorata).

Digitate altrimenti SHOW VAR (ENTER-ENTER e F6), oppure GET OBJECT (ENTER) ed un bel numero a caso. Altro che Bubble Bobble!!!!

That's All Folks! Come avete detto vi ho mandato la mia foto del davanti e del dietro (Gioppa, non possiamo pubblicarle, sono sfuocate e fanno davvero schifo come qualità grafica - tu sei bello, non ti preoccupare!), datate 16/08/90. Questa lettera era seria e lo è ancora, adesso vi saluto se no mi addormento! W John Belushi, tanti saluti da...

Giovanelli Damiano (Gioppa), Fontanellato Parma.

P.S.: no, niente, non so cosa scriverel

Carissimo "Gioppa", ci hai raccontato la storia della tua vita e, a dire il vero, non è che ci importasse molto

(scherzo)!!!! Hai avuto un lampo di genio, è vero, nel chiederci come finiscono i giochi (rigorosamente) originali che terminiamo qui in redazione, ma dato che entrano a far parte della infinita e perenne sofferta di riferimento e consultazione di VG&CW non sono, ahimè, in vendita!!! Per diventare un recensore di videogiochi devi possedere i seguenti requisiti: 1) abitare ad un "firo di schioppo" dai nostri uffici (max 10 Km.!!!), 2) saper scrivere bene in italiano (come noi!), 3) non pretendere compensi pecunari superiori alle 1.000 lire per articolo (e pensare che qualcuno ha detto che i redattori di VG&CW guadagnano 3.000.000 di lire al mese - MAGARI!!!!!!), 4) vantare una sperficata esperienza del settore (i flipper non bastano e poi sono fuori moda!), 5) essere particolarmente "scazz..."!! Chiaro?! Ah, dimenticavo, sarebbe meglio aver già fatto la naja!!! Per il momento non se ne parla, vero Gioppo?! SIGH!! Per i trucchi ti ringraziamo di cuore, anche se erano già apparsi qualche numero fa (rinfrescare la memoria ai lettori fa, comunque, sempre bene!). Ti facciamo i nostri migliori auguri per la naja, battendoti una "stecca" pazzesca!!!! In bocca al... sergente maggiore!!!! Ciao!

Carissima Redazione di VG&CW, questa è la seconda volta che vi scrivo. Il mio nome è Michele, ho un IBM e sono molto fiero di allegare a questa lettera un mio trucco per Rick Dangerous II. Vi pongo alcuni quesiti: 1) Ho saputo dell'uscita della Sound Blaster 2.0: quali sono le novità di rilievo? I cambiamenti sono solo a livello software o anche hardware? E' possibile (vale la pena, soprattutto) aggiornare la mia SB ver. 1.5? Quale dovrebbe essere il costo? Che mi dite della Sound Blaster Pro? 2) Cambiano molto le musiche e gli effetti sonori nei giochi con tutte le 24 voci? 3) Esiste qualche gioco che sfrutti la mia scheda grafica Super-VGA (640x480x256)? 4) Voglio comprarmi un'avventura: quale mi consigliate? Possibilmente Sierra! 5) Consigliatemi un soccer decente per il mio PC

(non ditemi Kick Off 2!). Sicuro di una vostra risposta vi porgo i miei più cordiali saluti. Michele Rosati.

Caro Michele, ringraziandoti per i trucchi di Rick Dangerous, possiamo ad esaudire i tuoi quesiti. 1) Le differenze tra la versione 1.5 e la versione 2.0 sono pressoché minime, in termini di qualche voce in più. Le differenze, quelle vere, si riscontrano sul modello PRO della Sound Blaster che, oltre ad offrire ben 24 voci audio, presenta la perfetta compatibilità con unità CD ed una ricchissima dotazione di software semi-professionale nella stessa confezione. Non ti conviene assolutamente aggiornare la tua scheda alla versione 2.0 (anche perché sarebbe praticamente impossibile), ma, al limite, sostituirla con la PRO. La vuoi sapere una chicca? La Sound Blaster Pro apparirà molto presto nei negozi di tutt'Italia in uno speciale package che offrirà anche un lettore per CD da installare all'interno o all'esterno del PC. In questo modo si potranno "beccare" i classici due piccioni con una sola fava, aprendo gli orizzonti ludici dei nostri elaboratori verso i capolavori su Compact Disk!!! (vedi King's Quest V della Sierra). 2) Nei giochi, per il momento, non cambia proprio nulla, perché di programmi che sfruttano tutte le 24 voci non ne esistono ancora! 3) Tutti e nessuno, semplicemente perché ogni VGA è uguale all'altra, in termini di videogioco. Lo stesso programma si può vedere a 256 colori su qualsiasi tipo di scheda VGA. 4) King's Quest V in italiano! 5) Ah! Ah! Ah! Non ti piace Kick Off 2, eh? Peccato, perché di altri soccer decenti per PC al momento proprio non ne esistono! Ciao!

E uan e ciù, e una e ciù e triffor.... indpendence limiteed, freeedom of choice is madeed.... sapete che una canzone dei Metallica si intitola Eye Of The Beholder? Mui Bien Amigos, che dei due ha copiato? Il kolpevole prima di sera sarà matato (scusate la rima!). Come avrete ben inteso



ANDREA MAZZONE

in vita mia non ho mai studiato né inglese, né spagnolo, per non parlare dell'italiano. Ki vi skrive è (ooh èèè! - Al uanna du de rait ting!! NdR) Mr. Mojo Roy, per gli amici Basoil-Man, che (il kuale) ha una missione da compiere: matare todos i piratos italcii torture del tipo, legarli ad una sedia e formattare tutti i dischetti. AHRI AHRI! Potreste suggerirmi altre torture?

Voglio anche NON farvi i complimenti per le photos (matate el fotografos) e i testi illeggibili (blusu grigio skuro di Devii Crush, vabbè che non vi piacciono le console, ma non esagerate!). Io non sono come quegli invidiosi che kritikano le suddette scatolette plastike-nipponeke perché non le posseggono, anzi, al più presto affiancherò (e qui hai dimenticato una "K"!!! NdR) all'esauisto Amigo 500 (di chiara nazionalità ispanika) un bel Konsole che potreste VOI suggerirmi (premessa: non ho a disposizione + di mezzo testone - le rime ormai si sprecano!) e amo le grafike a 2000 colori (altira "K" mancata, ahil, ahil! NdR) con sonoro da sballo (ormai, non te le correggo più!! NdR) e giokabilità kolino-p). A questo punto vi starete chiedendo: ma perché 'stò vigliacc, brutt, mangiapàn a tradiment (Cattivik docet!) non ci fa delle domande?! Non preoccupatevi perché di domande ce ne sono a bizzeffe. Ekkone un'antologia: uan) Ke fine farà il povero 1.3 kon l'arrivo del 2.0? ciù) Nel PC che differenza c'è tra desktop e tower? tri) Kual'è il gioko kon più Megabyte per l'Amigo mio? (1 Mega). for) Kuali RPG usciranno nel 1992? faiv) Ditemi il mese, il giorno e l'ora in cui uscirà E.O.B.!!!! sics) Esiste qualke trukko per Robocod? sett) Ti scongiuro in ginocchio, Alex, pubblica la soluzione antiforfora di Thief Of Fate!

Solo sette domande, direte voi, che frugalità! Ebbene dovete sapere che all'inizio erano trentacinque, ma poi rileggendole ho pensato che erano troppo stupide, perciò le ho spedite all'unika rivista che le avrebbe publikate (un'indizio: la più venduta d'...!). Non per semrare kualunkuista, ma voglio dirvi che siete i migliori nonostante tutto e perciò continuate così, che vabbenne!!! Un konsiglio, uno: scrivete da che gioco è tratta la copertina! Andrea Mazzone, Vicenza.

Karo Andrea De La Fuente I Amigos Del Todos Annihilado Enchilada Tacos, la tua missiva ci ha particolarmente kolpito (ahil) al punto che, per la gioia di tutti i nostri lettori abbiamo deciso di publikare il tuo stupendo autoritratto che non ha proprio nulla da invidiare ad un Van Gogh (è olandese, con gli spagnoli non c'entra nulla!). Torture per los piratones? Legali comunque alla sedia, ma oltre a formattare tutti i disketti, costringili a sentire, per 48 ore di fila, tutti gli LP di Pupo, Nino D'Angelo e Cristina, anzi, Kristina D'Avena: otterrai ottimi risultati! Non hai mezzo "kilo" da spendere per una Konsole? Opta allora per un Megadrive, un Super Famicom (sfoggia bene la pagine della nostra rivista, di prezzi interessanti ce ne sono a iosa!) o un bell'Atari VCS 2600 di seconda mano con in regalo la kartuccia Combat! Quest'ultima Konsole, tuttavia, la dovresti utilizzare esclusivamente per torturare los piratos di prima, con grafica a due colori e due soli, "ricchi" K di memoria! Al fotografo è stata concessa un'ultima chance: se continuerà a migliorare la qualità del suo lavoro potrà evitare inenarrabili punizioni (vedi Atari VCS 2600!). Ed ekkò le risposssssteeeeeee!

Vùn) Il "povero" 1.3 se ne andrà nel dimenticatoio, senza particolari rimpianti da parte di nessuno. I programmi per Amigo "karrozzato" 1.3 continueranno a funzionare sempre bene: no problem! Dù) Siamo un po' "gnurantelli eh? Il Desktop corrisponde al formato da tavolo (kuello con i segnalini, i dadi ed il tabellone kolorato), mentre il Tower si colloca, proprio come un kalorifero portatile, sotto la scrivania. Tri) The Godfather della US GOLD, King's Quest V e Rise Of The Dragon - anche se la dotazione di 1 Megabyte di RAM dell'Amigo non c'entra proprio nulla! Quater) Tanti, anzi, tantissimi: kuali? Continua a leggere VG&CW! Cink) Il 32 Febbraio alle ore 25:98! Moccolto presto: probabilmente, mentre starai leggendo questa risposta, il tuo negoziante di fiducia lo starà esponendo in vetrina. Sees) Per il momento noi Sèt) E' un po' troppo lunga per essere pubblicata! Molto probabilmente lo faremo in occasione del prossimo numero di Konsigli, Trukki e Soluzioni. Kontinui ad avere problemi? Non puoi aspettare? Telefonaci in redazione, ma, psst... psst, non farlo sapere a nessuno (brucia questa pagina dopo averla letta!!!). Solo sette risposte, eh? Che sfrucuglialinzettà!!! Meglio per noi Ke non ci dobbiamo sorbire le altre! Peggio per la rivista più venduta d.... del quartiere!!! Kiaol! Kiaol!

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
MICHELE ROSATI, MANUEL SPADONI, CHIMETTO CHRISTIAN (VC), PIERFRANCO MERENDA, LOMMANO PASQUALINO.

CHAMPION DRIVER (Per Amiga):
 ecco i codici: Rally (INDIA), Formula 3 (BRAVO), Prototipi (CHARLIE), Formula 1 (FOXTROT).

RICK DANGEROUS II (Per IBM PC):

Con questo trucco potrete giocare con il quinto livello del game senza dover necessariamente superare i primi quattro. Per prima cosa fate una copia dell'originale. Portandovi in A (o B, a seconda dei casi) digitate come segue:
 COPY RCA5ST.ECH
 RCA1ST.ECH
 COPY RCART5.DAT
 RCART1.DAT
 COPY RCH5BLKS.DAT
 RCH1BLKS.DAT
 COPY RCH5CGA.CCH
 RCH1CGA.CCH
 COPY RCH5DTAB.DAT
 RCH1DTAB.DAT
 COPY RCH5MAP.DAT
 RCH1MAP.DAT
 COPY RCH5SET.DAT
 RCH1SET.DAT
 COPY RCH5ST.ECH
 RCH1ST.ECH
 COPY RCH5TRG.DAT
 RCH1TRG.DAT
 COPY RCH5XMAP.DAT
 COPY RCH1XMAP.DAT
 COPY RSP5CGA.CSP
 RSP1CGA.CSP
 COPY RSP5ST.ESP
 RSP1ST.ESP

COPY
 RCA5CGA.CCH
 RCA1CGA.CCH
 Dopo tutta questa fatica provate a caricare il primo livello e, voilà, sullo schermo apparirà il quinto!

F1 CIRCUS (Per PC Engine):
 Nella schermata principale premete RUN e "giù" contemporaneamente per ottenere il Sound Test.

SPRIGGAN (Per PC Engine):
 Se le definizione e la velocità del gioco non vi soddisfa provate questo tip: selezionate NEW GAME dal menu principale e aspettate l'inizio della colonna sonora. Premete quindi RUN per mettere il gioco in pausa. Premete "Giù", "Giù", "Giù", SELECT, SELECT, SELECT, 1, 1, 1, "Sù", "Sù", "Sù" e scoprirete che la console non ha nulla da invidiare, graficamente, al Neo-Geo!

RODLAND (Per Amiga e Atari ST):
 Mettete in pausa il game, premete HELP cinque volte e ricominciate a giocare. Avrete ottenuto vite infinite!

GATES OF ZENDOCON (Per Atari Lynx):
 Continuate a premere il tasto A, senza sparare, fino a quando gli scudi della vostra navetta non si saranno esauriti. A questo

punto sarete invulnerabili ai colpi avversari.

VALIS IV (Per PC Engine):
 Se non riuscite a superare il mostro del terzo livello (il centauro alato) provate a mettere il gioco in pausa prima che il nemico vi attacchi. Premete quindi "Sù", "Giù", "Sinistra", "Destra", "Sù", "Giù", "Sinistra", "Destra", "Sù", "Giù", "Sinistra", "Destra", 1, 1, 2, 2. Volete un'altro trucco? Selezionate START ed aspettate la schermata di presentazione (quella a sfondo nero con la scritta oro e rosso), premete quindi "Giù", "Giù", "Sinistra", 2, 1, "Sinistra", "Destra" e il debugger verrà caricato. La scelta iniziale ricade su tre opzioni: selezione visiva, sound test e Talk Mode. Se volete da quale livello iniziare posizionatevi su Sound Mode e premete per 30 volte (trenta) il tasto SELECT. Apparirà una quarta opzione, lo Stage Select.

CHARIOTS OF WRATH (Per Atari ST):
 Quando vi trovate nello schermo di gioco con l'astronave, premendo HELP vi trasformate in una fenice di fuoco indistruttibile; occhio però, dopo un po' di tempo tornerete normali, ma con questo trucco potrete trasformarvi ogni volta che lo

vorrete. Premete poi INSERT per mandare al massimo l'energia delle armi convenzionali.

OH NO! MORE LEMMINGS (Per tutte le versioni):
 Ecco un po' di codici!!!
 TAME:
 2) IHRTDNCCAD, 3) LRTDNCADAQ, 4) RTDNCILEAJ, 5) TDNCAHVFA, 6) DNCIHVTGAL, 7) NCALVTDHAI, 8) CIVILTDNIAR, 9) CAHRUDNSAD, 10) IHRUDNCKAM, 11) MPUDNCALAI, 12) RUDNCILMAS, 13) VDNCAITNAK, 14) DNCIHVUOAE, 15) NCALVUDPAR, 16) CILVUDNOAK, 17) CAHRTFNBBN, 18) IHRFTNCCBG, 19) LRTFNCADBD, 20) RTNJCIMEBR.
 CRAZY:
 1) TFNCAHVFBF, 2) FNCIHITGBM, 3) NCALVTFHBL, 4) CILTFNIBS, 5) CAHRUFNJBG, 6) IHRUFNCKBP, 7) LRUFNCALBM, 8) RUFNCILMBF.
 WILD:
 2) IHRUDOCKCP, 3) MRWLKCELCH, 4) PUDOCIMMCE, 5) UDOCAHVNCO.
 WICKED:
 2) NKCIITWODP, 3) OCALVUFDPH, 4) CILVUFOQDQ, 5) GAIPTLJBEF.
 HAVOC:
 2) IHRTFNGCFO, 3) LPTFNGADFI, 4) RTFNGILEFE.
TERMINATOR 2 (Per Amiga e Atari ST):
 Mettete in pausa il gioco e quindi premete tutti i tasti funzione in sequenza. Togliete la pausa premendo il fire del joystick e

poi, per passare di livello, schiacciate tutte le volte che volete il tasto ESC.

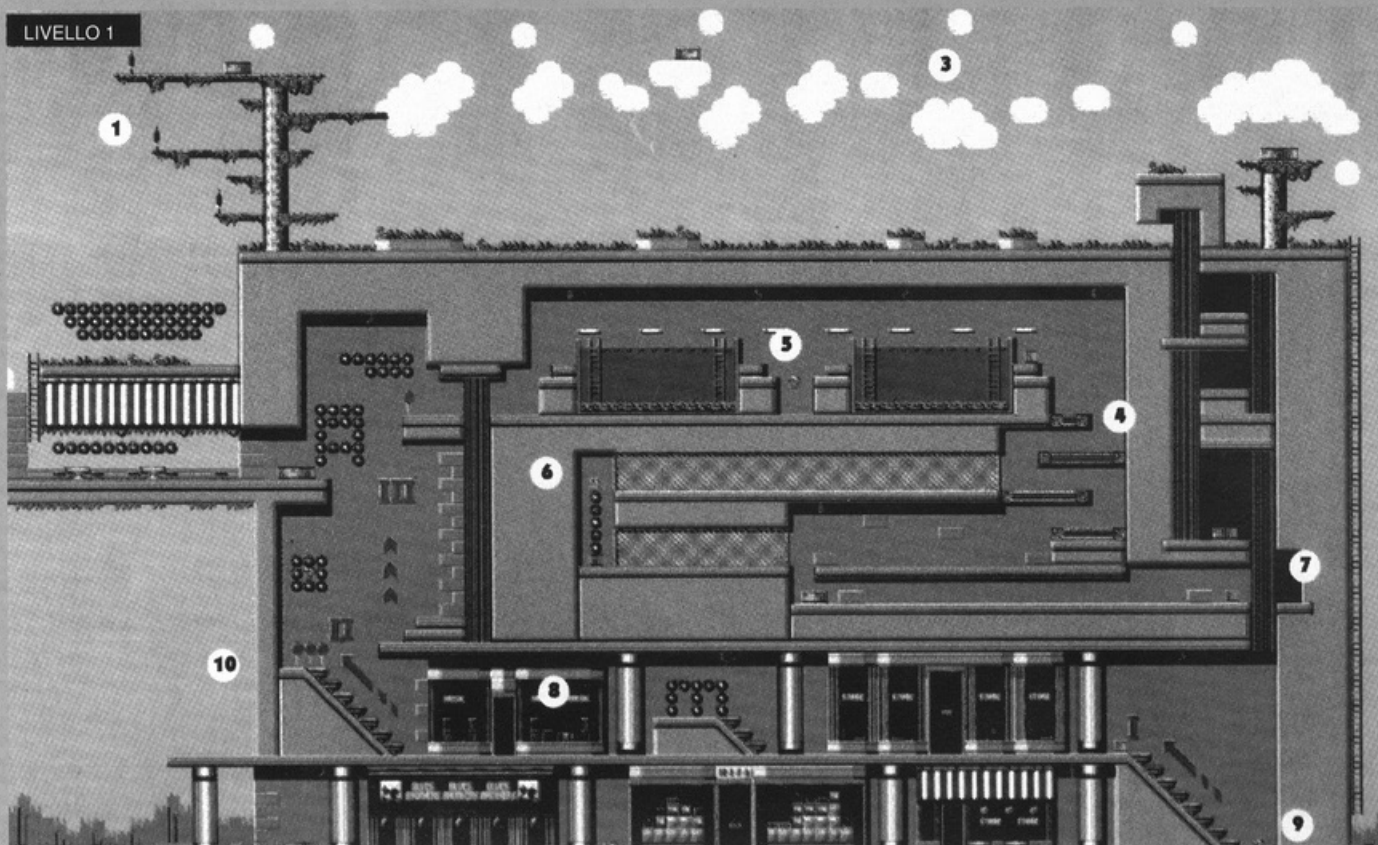
SUPER SPACE INVADERS (Per tutte le versioni):
 Quando collezionate il bonus che fa apparire le quattro basi a fondo schermo, sparate contro di esse per spingerle verso gli alieni in discesa. Potrete distruggere parecchi nemici facendoli entrare in contatto con le stesse basi!

BART SIMPSON (Per Amiga):
 Durante il gioco digitate SHEEP IN A GROUP WEARING HATS per ottenere all'istante vite infinite.

LAST NINJA 3 (Per Amiga):
 Inserite le seguenti password al posto del vostro nome, nella classifica degli high score; potrete così giocare i livelli successivi del game.
 1) SUSS, 2) IMED, 3) URTI, 4) BASD, 5) NOUS, 6) REOO.

BATTLE ISLE (Per tutte le versioni):
 Ecco i codici!
 Two Player: GHOST, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GRANT.
 One Player: COURA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER.

LIVELLO 1



LEGENDA

Livello 1:

1) Gli ombrellini qui appesi sono indispensabili per saltare le nuvole.
2) Qui potrete scendere, galleggiando nell'aria, per raccogliere

abbastanza dischi da guadagnare una vita in più (un cuoricino); fate però attenzione agli LP rotti perché vi toglieranno 10 punti.
3) Queste nuvole sono in gran parte solide!
4) Questi tappeti rotanti sono indispensabili per proseguire nel livello.
5) Questo punto interrogativo vi ruberà

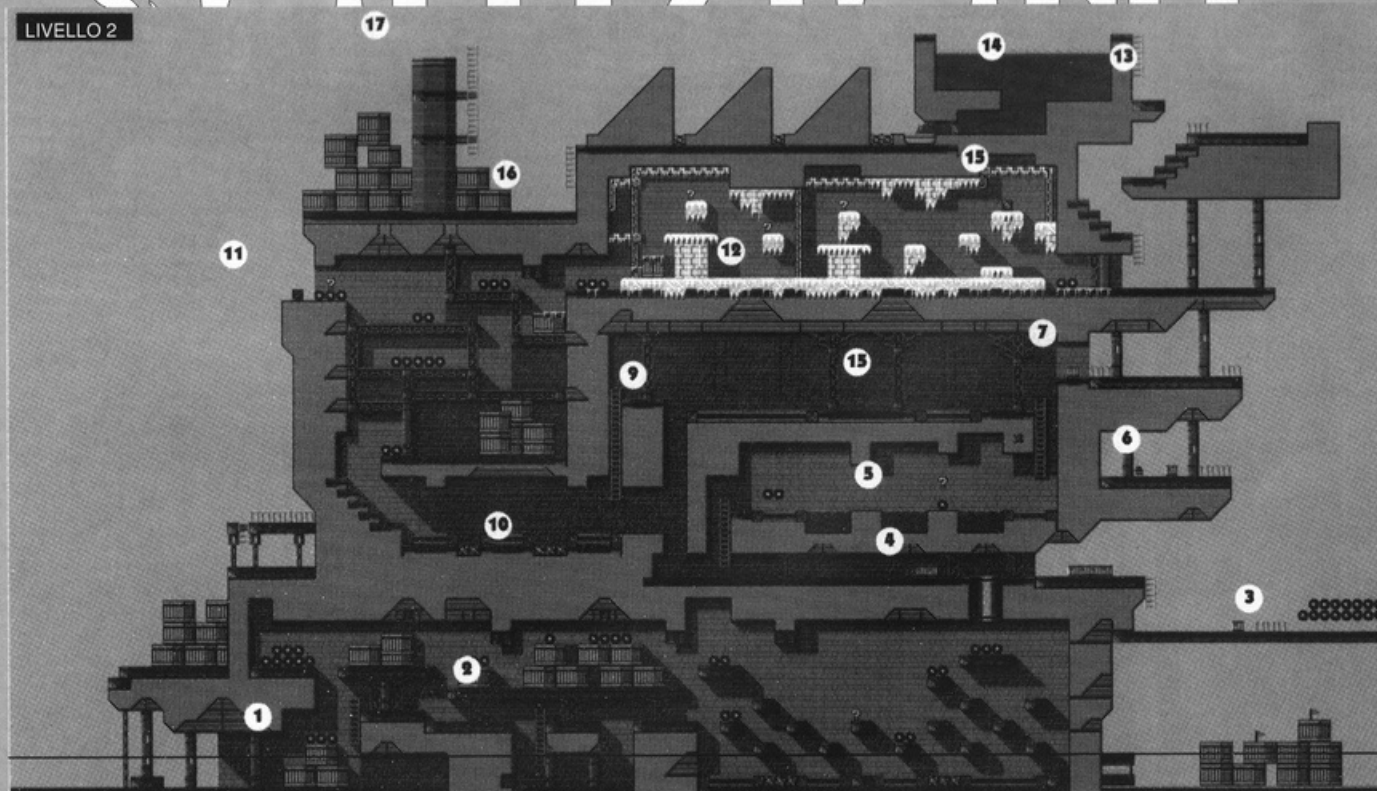
sempre 20 dischi!
6) Raccogliendo questo orsacchiato potrete sempre guadagnare un cuoricino extra o un altro punto vita.
7) Qui fate molta attenzione a non perdere l'ascensore, pena una fragorosa caduta nel vuoto!
8) Esplorate questo negozietto per

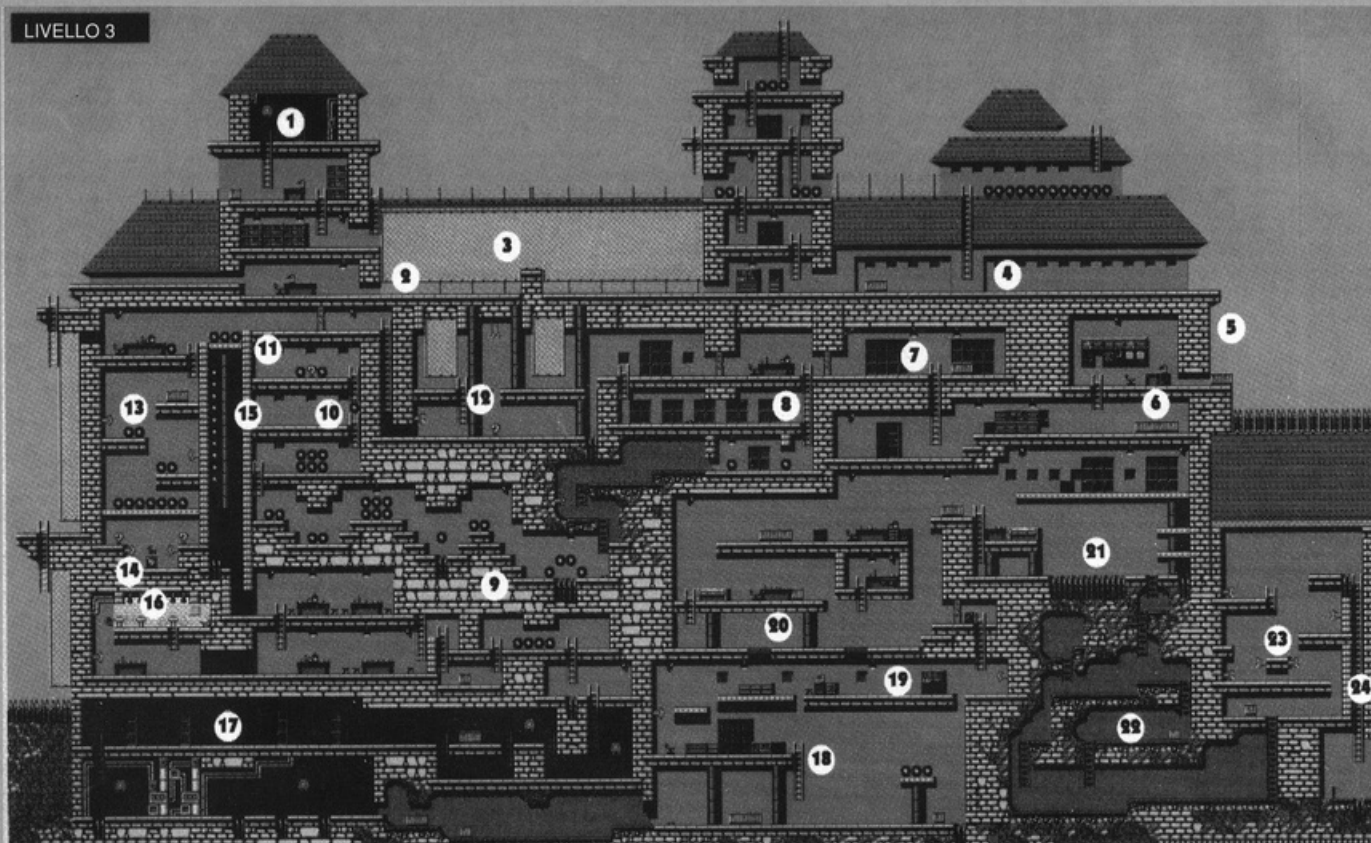
ritrovare la chitarra perduta!
9) Ecco l'icona del Dance Bonus - raccoglietela e fatevi una ballatina!
10) I palloncini sono particolarmente utili per raggiungere le grandi altezze; non fateli scoppiare!

1) Proprio all'inizio del livello troverete un ragazzino antipaticissimo che vi darà seri problemi; visto che di casse non ce ne saranno in giro molte, saltate alla svelta e andatene.
2) Il fratello gemello del moccioso di prima vi aspetta da qualche parte in quest'area; saltate sulle casse e

Livello 2:

LIVELLO 2





mantenetevi in posizione sopraelevata per evitare guai.

3) Un'ispezione veloce della zona vi permetterà di ritrovare parecchi LP.

4) Raccogliete una delle casse che troverete qui; non vi servirà per difendervi dai raggi della morte, ma ne avrete bisogno di lì a poco.

5) Utilizzate la cassa per liberarvi dell'operaio; in caso contrario questo "simpaticone" vi rifarà i connotati con la sua chiave inglese!

6) Uno dei due punti interrogativi che penzolano sopra queste vasche di liquido tossico corrisponde ad un Dance Bonus; un'altro di questi vi darà un Record Bonus. Scopriteli da soli.

7) Recuperare il cappellino e le visiere in questa zona potrebbe rivelarsi molto complicato. Evitate attentamente le "cure" dell'operaio e cercate di raccogliere i bonus.

8) Dopo aver salito la scaletta per la seconda volta (se avrete preso la

deviazione per guadagnare una vita extra) prendete questa cassa e dirigetevi verso sinistra.

9) Se sbagliate il salto alla fine del tappeto rotante dovrete ripercorrere tutto il secondo livello fino a qui. Fate attenzione!

10) Questa sezione è relativamente facile da superare; fate comunque molta attenzione perché morire qui, dopo aver oltrepassato il punto

(9), sarebbe terribilmente frustrante.

11) Qui dovrete recuperare il vostro microfono smarrito.

12) Il pavimento è tutto ghiacciato e, se non vi sentite particolarmente sicuri, potreste lasciar perdere gran parte delle icone bonus. Fra di esse si cela tuttavia un cuoricino extra: se ne avrete bisogno ci sarà da sudare sette camicie!

13) Dribblate l'operaio, salite la scaletta senza fermarvi e tuffatevi in piscina.

14) Cosa se ne fanno di una piscina in un magazzino lo sa solo la Titus; voi non stateci su troppo a pensare: dirigetevi verso il fondo e attraversatela a

balzelloni.

15) Questo è un punto dannatamente difficile; dovrete vedervela con tappeti rotanti, schiacciasassi appesi al soffitto e altre simili "amenità". Liberatevi

dell'operaio con una cassa e temporizzate i vostri movimenti per passare alla zona successiva.

16) Dopo il terzo salto, scendete al termine della scaletta e preparatevi ad affrontare un nemico.

Fate un bel salto e...

17) ... avrete terminato il secondo livello!

Livello 3:

1) Eccoci all'inizio, in un piccolo solaio.

2) Da qui potrete dirigerli verso il muro esterno.

3) Cercate di evitare lo scontro con i nemici qui presenti.

4) Se volete utilizzare una cassa per liberarvi dei nemici, anche se risulta più facile superarli in velocità.

5) Dopo aver raccolto tutti i dischi, scendete e dirigetevi verso sinistra.

6) Raccogliete una cassa e proseguite.

7) Salite la scaletta,

sbarazzatevi della guardia utilizzando la cassa e tirate la leva per aprire la porta.

8) Lo so, qui non ci volevate entrare, ma per il momento sarà meglio prendere questa deviazione.

9) Scendere nelle fogne sarà lungo e complicato: cercate allora di non rovinare tutto perdendo una vita a causa degli spuntoni acuminati.

10) Salite con attenzione le scalette e liberatevi degli avversari.

11) Spostate l'interruttore e ritornate al punto (8).

12) Attraversate la piattaforma superiore, scendete e correte via SENZA TOCCARE L'ICONA!

13) Superare la serie di tappeti rotanti e raggi della morte sarà un'impresa a dir poco disperata: bisogna tuttavia riuscirci per poter proseguire nel gioco!

14) Qui troverete un altro degli oggetti smarriti; peccato che poi dovrete ritornare da dove siete venuti e ricominciare da capo!

15) Lasciatevi cadere qui, ma fate attenzione agli

spuntoni se vorrete raccogliere qualche LP in più.

16) Se vi addentrate nella zona docce fate attenzione al pavimento bagnato e scivoloso!

17) Alcune celle possono essere visitate ed ispezionate a piacere; volete approfittarne?

18) Niente di complesso a questo punto; con un po' di abilità ve la caverete egregiamente.

19) Occhio al raggio elettrico che attraversa il corridoio!

20) Analogo discorso va fatto per le trappole che si aprono nel pavimento!

21) Attenzione alla mega-fossa con spuntoni!

22) Si scende nuovamente nelle fogne! E che cosa ci si trova di solito? Topi? Giusto!!!

23) Fra raffi della morte e piattaforme scorrevoli potrete guadagnare...

24) ... la scaletta che porta verso il quarto livello!

BUON 1992!!!!!!

OVVERO ANNO NUOVO... SOLITI PROBLEMI

DI MAURO PAGANI

Oh..., finalmente mi hanno ridato la penna! Il che renderà senz'altro infelice la maggioranza dei lettori, facendo però contente quelle due o tre persone che mi seguono da tempo. Ma veniamo a noi...: anche se con parecchio ritardo vi faccio i migliori auguri di un buon 1992, in fin dei conti il mio calendario è indietro solo 30-40 giorni rispetto a quello della nazione. Veniamo poi ai ringraziamenti... è sì qualcuno mi legge per davvero! Che ci volete fare, i critici ed i rompiballe sono sempre più amati nella nostra nazione ed io faccio esperienza da parecchi anni... oramai sono un veterano: pensate, appena mi vedono arrivare in redazione, nascondono i layout della rivista e tutto ciò che possa attirare la mia attenzione e quindi anche le mie critiche! Anche perché criticare VIDEOGAME & COMPUTER WORLD e le altre testate simili è assai facile (a proposito "sti" malfidenti mi hanno detto che alcune volte non azzecco neppure il nome della rivista e mi ritrovo a scrivere i

nomi della concorrenza: senz'altro più corti)! Ma torniamo ai ringraziamenti: il primo della lista è GIOVANNI di IVREA che mi ha fatto avere una copia di BARBIE (n.d.r.: per la mia cuginetta che ha il PC ed ama visceralmente questa creazione della Mattel) il game in questione è uscito alcuni mesi fa negli USA, purtroppo non si è ancora visto in Italia. Veniamo poi agli incensamenti (per me medesimo !!!!): grazie, a quei due o tre "disgraziati" che si sono letti le mie critiche e si sono sentiti in dovere di telefonare per farmi i complimenti per avere parlato chiaro su HARD E SOFT... nulla a che vedere con la bella Moana Pozzi! Ora vorrei tornare un attimo su questo argomento che ha suscitato anche molta perplessità in quel negoziante che forse si sono sentiti un attimo discriminati. C'è da dire che in molti casi, soprattutto quando ci si trova di fronte a fatti clamorosi, come ai numerosi fallimenti ed insoluti che stanno facendo vittime illustri nel settore, le perplessità sono più che legittime.

Pensate che un recente studio pubblicato su un inserto tecnico-finanziario parlava addirittura di un buon 50-60% di crediti in sofferenza nell'ambiente informatico, il che rende chiaramente l'idea dei rischi che corrono sia gli operatori più onesti, sia gli acquirenti. Se seguite anche in maniera superficiale l'andamento del mercato finanziario vi sarete accorti che il valore del dollaro è in forte flessione, il che implica prezzi più bassi per le varie schede acquistate all'estero (nel nostro caso a Taiwan) pagate regolarmente con la divisa USA. Ma vuole dire anche un grande rischio di insolvenza per chi ha molto materiale in magazzino. Materiale che rischia di essere fuori mercato per il costo non più adeguato ai prezzi della concorrenza. Ciò significa, per questi sfortunati signori, la svendita a prezzi che alcune volte non coprono neppure le spese di rappresentanza e di mantenimento dell'attività. E, se questi commercianti, sono della persone serie, e non se la sentono di immettere il materiale sul mercato

rimettendoci dei quattrini, rischieranno lo stesso di chiudere, perché i clienti si rivolgeranno (non sempre giustamente) verso chi ha prezzi inferiori. Inoltre se vi intendete anche in maniera superficiale di regole di mercato vi sarete più volte posti il seguente quesito: come può un commerciante vendere un computer con ricarichi che vanno nell'ordine del 20-30%? La risposta è: - Impossibile - . I casi sono due: o il signore in questione fa quadrare le entrate con altri mezzi più o meno legali: come ad esempio la vendita di software copiato, od il materiale è particolarmente scadente (cosa questa spesso assai vera). Purtroppo pochissimi utenti sono in grado di capire cosa sia il chip set di una macchina o la bios. Pochi sanno che chip set di una marca costano molto più di altri, anche perché sono montati solo su schede di determinate caratteristiche ad alta qualità. Ad esempio una mother board 286 può avere un prezzo che varia dalle 70 alle 240.000 lire.

Chi è in grado di vedere questa differenza...? Certamente chi vi propone l'acquisto! Chi vi viene a spiegare: che una VGA TSENG 4000 costa un buon 30% in più di una TRIDENT ad un mega ram? Che un hard disk QUANTUM è giustamente più blasonato e più costoso di altri di marche più scadenti? Ciò non toglie che tutto si possa rompere: anche il materiale più curato, certo le probabilità sono assai inferiori rispetto a macchine non collaudate e di bassa qualità. Il voler risparmiare a tutti i costi porta solo a rovinare il mercato, quando saranno spariti tutti i rivenditori onesti (perché saranno senz'altro i primi a soccombere) non rimarrà altro da fare che andare ad acquistare prodotti marchiati tipo IBM o COMPAQ, perché il resto sarà solo robbaccia. A questo punto i più smaliziati si chiederanno: ma questi negozianti sono proprio così fessi? La risposta è: no! Il fatto è che molti hanno dei problemi finanziari e per risolverli cercano di vendere a tutti i

costi per acquisire liquidità, peccato che il giochetto non possa durare a lungo e dopo un periodo che può durare anche alcuni anni (grazie alla legislazione italiana, che non sempre fa gli interessi degli onesti) questi esercizi devono chiudere, raramente per fallimento spesso per liquidazione. Ed i tapini che hanno fornito materiale su materiale nel tentativo di evitare questa fine ci rimetteranno un bel mucchietto di denari. E, tutto ciò non va certo a favore dell'acquirente che ha sì pagato poco il suo PC, ma ora se si rompe chi glielo ripara? Un intervento in garanzia ha costo zero, presso un laboratorio privato può raggiungere anche varie centinaia di biglietti da mille! Alla faccia del risparmio! Sempre concludendo in bellezza il 1991 passiamo ad un altro tema già dibattuto tempo addietro e che aveva attirato la vostra attenzione (oltre alla mia): che utilità ha questa rincorsa a computer sempre più veloci: 486 a 33MHz... a 50MHz... addirittura (fra breve) 586. Nessuna, per lo meno per la maggior parte dei lettori. Solo gli utenti professionali: quelli che utilizzano i vari AUTOCAD, LUMENA,

CRYSTAL ed altri pacchetti grafici di modellazione solida sentono il bisogno di macchine così inutilmente potenti per gente come noi, che al massimo usa WINDOWS, WORD e tutti i giochi e giochini immessi continuamente sul mercato. C'è però da dire che oramai molti programmi ludici come WING COMMANDER II, SEGRETE WEAPONS OF LUFTWAFFE, FALCON 3 esigono la presenza di computer molto veloci del tipo 386 a 33MHz. In caso contrario ci ritroveremo di fronte videate lentissime ed astronavi che vanno a carbonella, con schermate prive di molti particolari essenziali per rendere realistica la scena. Quindi si alla rincorsa moderata verso l'innovazione, no alla sostituzione del PC ogni 6 mesi come fa qualcuno di mia conoscenza (sic... il sottoscritto). A parte questo continuiamo con la stesura del manuale delle Giovani Marmotte sull'acquisto di un MS-DOS compatibile (chi acquista IBM o COMPAQ non ha bisogno di consigli, non potrà correre troppi rischi: se non quello di essere dissanguato vivo). Primo non acquistate un 286 con la scusa che dovete solo battere la tesi ed una volta laureati butterete il computer alle

ortiche: non è vero! Oramai tutti hanno in ufficio o sulla scrivania un personal od un terminale... quindi al bando i 286 e buttatevi almeno su un 386 a 25Mhz, ottimi anche i nuovi AMD a 40Mhz che funzionano perfettamente. Veniamo alla ram... quanta memoria occorre per non avere problemi? Almeno 2 mega (gli altri due potete sempre aggiungerli in un secondo tempo, ad un costo moderato). La scheda video: che VGA ci vogliamo comperare? Visto il costo oramai ridotto una TSENG 4000, magari con il chip Sierra, che ne aumenta il numero dei colori: fino a 32.000, con un aumento assai limitato di costo (attorno alle 260.000 + IVA per la scheda completa di 1 mega di memoria). Il monitor... e qui vengono le dolenti note: non fatevi illusioni, un monitor da 350.000 lire non sarà mai un ottimo apparecchio, sarà solo un monitor a colori dignitoso. Un video a colori buono: che tenga senza distorsioni la risoluzione di 1024 per 768 punti a 256 colori o a 32.000 colori deve agganciare almeno 38KHz, a 32.000 colori almeno 48KHz. Il pixel deve essere almeno di 0,28, o inferiore. Solo così avrete un buon monitor (certamente non

spendendo 350.000 lire). La tastiera: una tastiera deve essere rigorosamente a microswitch (deve fare clic.. clic ad ogni pressione) bleah per le tastiere a membrana. Anche per il disco fisso vale lo stesso discorso di prima: marche più blasonate come QUANTUM o CONNER costano un 20-30% in più rispetto ad altre case più economiche. Anche per il mouse vale lo stesso discorso: prendetevi fra le mani un Microsoft (che costa quasi 200.000 lire) ed un taiwanese da 30.000 e poi ditemi la vostra impressione. Idem per tutti gli altri aggeggi che volete attaccare al vostro PC, consiglio: documentatevi e poi documentatevi! Non ne saprete mai abbastanza. A questo punto qualcuno obietterà che con i pochi soldini che si ritrova in tasca seguire i miei consigli non gli riuscirà tanto facile. Ed anche questo è vero. Vedete di trovare il giusto compromesso fra il materiale migliore ed il negoziante che pratica i prezzi più bassi. Guardatevi bene in giro, diffidate di chi vende anche software copiato, non può essere troppo onesto se ruba le opere altrui per duplicarle e rivenderle! Assicuratevi che il negoziante sia in grado tramite un

proprio laboratorio di eseguire la riparazione di eventuali guasti. Fatevi sempre dare la confezione originale del DOS sia esso della Digital o della Microsoft. Non fatevi abbindolare con la scusa che non vi fa lo sconto ma vi mette un paio di programmi copiati sul disco fisso, perché si rasenta la truffa! Capito.... Ed ora il vostro rompiballe critico di fiducia vi saluta: ciao, ed alla prossima volta... sempre che mi ridiano il permesso di parlare e sparare su tutti e su tutto!

Benvenuti alla terza parte di questa rubrica dedicata all'AMOS; anche in questo numero ci occuperemo del programma ALAN DEVE EXPERIMENT, quel famoso (si fa per dire) programma creato da me (ANDREA DE VENEZIA per quei pochi che non lo sanno...) dedicato a tutti gli aspiranti programmatori che vogliono incominciare da qualche cosa di veramente semplice e non di estremamente complicato come la maggior parte dei programmi in commercio. In questo numero ci occuperemo dello 'SPECIAL STAGE' quello schema 'strano' che viene, in ordine, dopo i primi tre schermi del gioco. Prima di passare alla parte più tecnica voglio ricordare che questo programma è disponibile da subito alla LINDASOFT (Quindi telefonate! telefonate! telefonate! IMMEDIATAMENTE!!!!!!) Ci risentiamo fra una quindicina di giorni tanti baci a tutti e a risentirci.

- cls 0
Questo comando colora lo schermo di nero (0)
- screen open 3,320,200,64,lowres
Apre uno schermo numero tre grande 320 pixel orizzontali e 200 pixel verticali, avente 64 colori in bassa risoluzione.
- Screen 3
Rende attivo lo schermo 3
- Screen open 2,320,200,64,lowres
Apre uno schermo numero due grande 320 pixel orizzontali e 200 pixel verticali, avente 64 colori in bassa risoluzione.
- Screen 2
Rende attivo lo schermo 2
- Flash off

Toglie il fastidioso effetto flash del cursore
- curs off
Toglie il cursore
- led off
Elimina i filtri e spegne il led power
- mvolume 17
Regola il volume della musica
- screen open 1,320,200,64,lowres
Apre uno schermo numero uno grande 320 pixel orizzontali e 200 pixel verticali, avente 64 colori in bassa risoluzione.
- Screen 1
Rende attivo lo schermo 1
- load iff "f:iff/1"
Questo comando carica una schermata iff
- Spack 1 to 1
unpack 1 to 1
compatta e rispettivamente scompatta la schermata iff
- Screen display 1,140,50,
Mostra l'attuale schermo alle coordinate 140 e 50
- channel 1 to screen display 1
Assegna un canale allo schermo 1
- Screen show 1
rende visibile lo schermo 1
- load "f:sprite/1.abk"
Con questa istruzione si carica uno sprite dal disco f
- Double buffer
Si crea un secondo schermo, per evitare lo sfarfallio dei bob
- priority on
Questo comando fa in modo che i bob vengano piazzati sullo schermo in un ordine ben preciso.
- Channel 11 to bob 11
Assegna il canale 11 al bob 11
- bob 11,50,50,24
mostra il bob sullo schermo alle coordinate 50,50 (il fotogramma 24)
- load "f:musiche/1.abk"
Carica la musica 1.abk

dal disco f
- channel 2 to bob 2
Assegna il canale 2 al bob 2
- bob 2,10,-130,2
Mostra il bob sullo schermo alle coordinate 10,-130
- if GJL=5 then goto s1
else goto gt
se la variabile GJL è uguale a 5 il programma viene rimandato all'etichetta s1 altrimenti viene mandato a gt.
- move freeze
blocca ogni movimento del bob (o sprite)
- bob off 10
Spegne il bob 10
- move on
Fa ripartire i movimenti dei bob bloccati precedentemente
- music 1
Questo comando fa partire la musica 1
- Mvolume 63
Questa istruzione fa in modo di regolare il volume al valore 63
- goto s1
rimanda il programma alla sopraccitata etichetta
- GJL=5
La variabile GJL è uguale a 5
- Reserve zone 1
Riserva la zona 1
- LI=15
La variabile LI è uguale a 15
- Get bob 22,0,100 to 320,120
La traduzione, in parole comuni, di questa istruzione è la seguente:
prendi bob 22 dalle coordinate 0,100 fino alle coordinate 320,120
- repeat
Questa istruzione segna l'inizio di un ciclo
- if COUNT=800
goto fine
end if
In poche parole se la variabile COUNT ha raggiunto il valore 800 il contenuto della if (goto fine) verrà eseguito.
- inc count
Incrementa la variabile count di una unità

- if bob col (9)
move off
goto fine
end if
Se la collisione del bob numero 9 viene rilevata il contenuto della if verrà eseguito
- if jup(1)
move y 11,"(1,5,2)"
move on
end if
Se la leva del joy, viene mossa in avanti il contenuto della if verrà eseguito
Il comando move fa muovere un bob o uno sprite; la formula che spiega il tutto è la seguente:
MOVE Y
N*(VELOCITA'PASSI/CONTEGGIO)
dove N è il numero del bob, VELOCITA' è la velocità del movimento
PASSI è la quantità di pixel che deve percorrere durante l'operazione
CONTEGGIO è il numero del tempo che deve passare per ogni ciclo
Quanto detto sopra vale anche per Jdown,jright,jleft
- if fire(1)
Se il tasto fire del joy, viene premuto...
- channel 6 to bob 6
Riserva la banca 6 per il bob 6

- bob 6,xbob(11)-10,ybob(11)-5,5
Mette il bob 6 sullo schermo alla coordinata x uguale alla coordinata x del bob 11 meno 10 unità; idem per la coordinata y
- anim 6,"(5,1)(6,1)..."
Questo comando anima il bob 6 con i fotogrammi cinque, sei ecc... per un periodo di tempo che in questo caso è uguale a 1
- locate 0,0
Piazza il testo alle coordinate 0,0
- paper 0
rende il fondo del testo nero
- AFG=AFG+100
La variabile AFG è uguale a se stessa più 100 unità
- Print AFG
Scriva sullo schermo il numero equivalente alla variabile AFG
- bob off 5
Spegne il bob 5

P.S. SE AVETE QUALCHE DUBBIO O VOLETE DEI CHIARIMENTI IN PROPOSITO, POTETE SCRIVERE AL SEGUENTE INDIRIZZO:
ANDREA DE VENEZIA
VIA DANTE ALIGHIERI N.° 35
28041 ARONA (NO)
P.P.S. STO CERCANDO DELLE PERSONE VOLONTEROSE E CAPACI DI PROGRAMMARE (ANCHE A LIVELLO AMATORIALE) PER CREARE UN GRUPPO DI PROGRAMMAZIONE, CHIUNQUE FOSSE INTERESSATO PUO' TELEFONARMI AL SEGUENTE NUMERO TELEFONICO: TEL. 0322-45867 (DALLE 17.30 ALLE 21.00).

Prouati per Voi!!!

MS-DOS

IMAGE CHART

WIZARDWARE

PREZZO: L. 59.000
VAL. GLOBALE:

70%

IMAGE CHART fa parte di una serie economica di programmi commercializzati dalla WIZARDWARE. Questi software, particolarmente a buon mercato, sono rivolti ad un pubblico che non ha grandi esigenze, che però vuole utilizzare pacchetti originali corredati da manualistica. IMAGE CHART permette di comporre tabelle relazionali, prospetti e diagrammi di flusso (su carta). Utile ad esempio in una scuola od in un ufficio per stendere delle piccole tabelle con gli orari delle lezioni o che ne so... per organizzare le presenze o le future ferie. IMAGE CHART è un programma assai flessibile, facile da usare: anche perché fa poche cose, ma bene. Il trucco per avere un risultato decente è il possesso di una stampante

laser: in questo caso la modulistica risulterà ben fatta e creerà non poche invidie nei colleghi. Intendiamoci nulla di paragonabile ai vari project di case più rinomate come la MICROSOFT, ma un programmino economico, dignitoso, che può essere utile a risolvere non pochi problemi. L'utilizzo del mouse è vivamente consigliabile, le varie operazioni risulteranno così più veloci e semplici. La grafica su video è decisamente scadente, il tratto è grossolano: in pratica la risoluzione della CGA in bianco e nero. Questo anche in presenza di schede di qualità superiore come EGA o VGA. Le stampanti utilizzabili sono le solite di questa serie di programmi della WIZARDWARE, che offre con i propri prodotti i driver per le laser della HP, per le EPSON a 9 e 24 aghi e per le Toshiba.

Il software è particolarmente economico, fatto per chi non si fida delle banche dati (che oltre tutto sono invase da numerosi tipi di virus), ma vuole un prodotto corredato da una sia pur minima manualistica. IMAGE CHART assomiglia molto ad un software di pubblico dominio, dove si paga una cifra simbolica: per il supporto magnetico e per le

istruzioni. Ed infatti il prezzo è assai contenuto. Ciò però non toglie nulla alla validità del pacchetto, ideato per un uso amatoriale e poco professionale, adatto a tutti quelli che hanno acquistato un PC da poco tempo e sono alle prime armi. Chiaramente c'è di meglio.

MS-DOS

SPREADSHEET - IT!

WIZARDWORKS

PREZZO: L. 59.000
VAL. GLOBALE:

75%

Siete alla ricerca di un foglio elettronico che costi poco e che abbia la manualistica in italiano? Bene lo avete trovato. Questo spreadsheet della WIZARDWORKS fa per voi. Il piccolo manuale in italiano vi permette in poco tempo di prendere possesso del programma e di iniziare a fare tabelle ed ad impostare: lo spreadsheet, il tutto con una spesa assai moderata. Questo foglio di lavoro elettronico permette di eseguire tutte le operazioni più semplici: dalla copia di celle, alla risoluzione di formule relativamente complesse, all'inserimento di dati in zone predeterminate. Intendiamoci, nulla di paragonabile ai vari EXCEL o LOTUS 1-2-3, ma anche il prezzo non è rapportabile: alcune decine di migliaia di lire contro varie centinaia di bigliettoni! C'è però da dire che

il programma è stato studiato per un utilizzo amatoriale: può andare bene per gestire una piccola contabilità familiare, o per tenere sotto controllo l'andamento del proprio conto corrente. Insomma per eseguire tutte quelle operazioni senza troppe pretese tipiche di una gestione personale oculata. Certo in un ufficio, dove si devono eseguire bilanci, pianificare budget, tenere sotto stretto controllo andamenti finanziari assai complessi, questo software risulta insufficiente ed inadatto. SPREADSHEET - IT! è in grado di funzionare con tutte le schede grafiche più diffuse: dalla CGA all'EGA. Chi possiede una VGA si deve accontentare di andare in emulazione EGA. Il programma è in grado di funzionare con le più diffuse stampanti ad

aghi: sfruttando il driver dell'EPSON, e con le laser compatibili HP. Uno spreadsheet chiaramente simile ai software di pubblico dominio che normalmente circolano negli USA, con in più una manualistica assai ridotta che, però, permette anche ai più

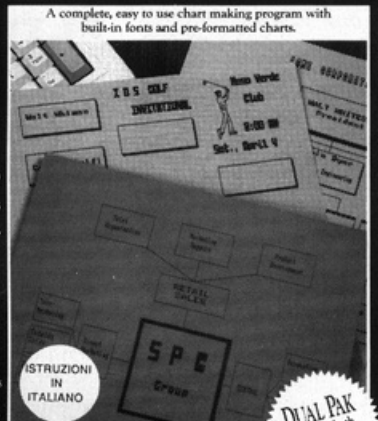
imbranati di iniziare a lavorare con il proprio PC senza utilizzare programmi troppo complessi, che spesso per essere usati in maniera appropriata richiedono lo studio di grossi manuali.

IMAGE CHARTS

A complete, easy to use chart making program with built-in fonts and pre-formatted charts.

Includes Pre-formatted Charts

- Edit, fill-in and print from many pre-formatted charts provided, (top down, sideways etc....), or custom design your own charts.
- Customize your charts with 10 box border patterns, 6 line patterns and 50 pieces of electronic clip art.
- Use graphics in Paintbrush and Print Shop formats, including scanned images, to add creative eye appeal to your charts.
- Up to 10 type styles can be used for text.
- Full page display of chart layout.
- Easy to use pull-down menus and dialog boxes provide a user-friendly environment.

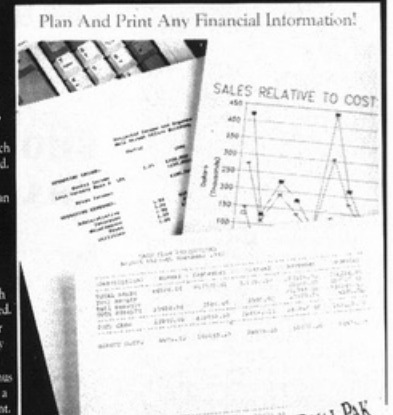


Requires MS-DOS 2.1 or greater • 12K • 1 floppy disk
• CGA, EGA or Monochrome
Printers Supported: HP Laserjet, Epson 9 pin or 24 pin
and compatibles, including: Ricoh, Toshiba, Canon,
Okidata plus others.

SPREADSHEET-IT!

Includes Pre-formatted Spreadsheets

- Performs calculations for business, home or school, quickly and easily.
- On-Line help explains each function and how it's used.
- Change conditions and information and receive an instant update.
- Includes a library of pre-formatted spreadsheets, including property management, profit loss, personal budgets and cash flow to help you get started.
- Print out Pie, Line or Bar Graphs to visually display your results.
- Easy to use pull-down menus and dialog boxes provide a user-friendly environment.



Requires MS-DOS 2.1 or greater • 12K • 1 floppy disk
• CGA, EGA or Monochrome
Printers Supported: HP Laserjet, Epson 9 pin or 24 pin
and compatibles, including: Ricoh, Toshiba, Canon,
Okidata plus others.

DUAL PAK
Includes both
5.14 inch and
5.12 inch disks.

GAME BOY

FIST OF THE NORTH STAR

ELECTRO BRAIN

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
GRAFICA:

91%

SONORO:

84%

GIOCABILITÀ:

90%

VAL. GLOBALE:

88,3%

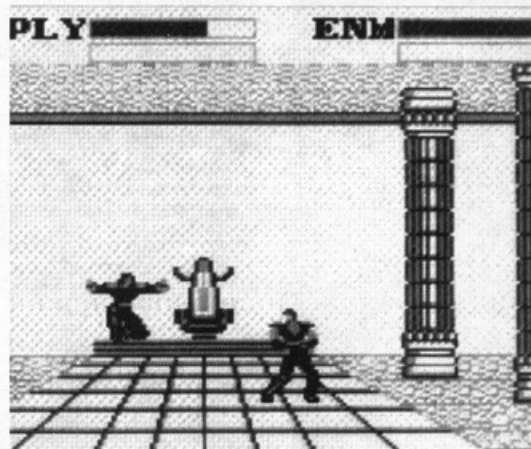
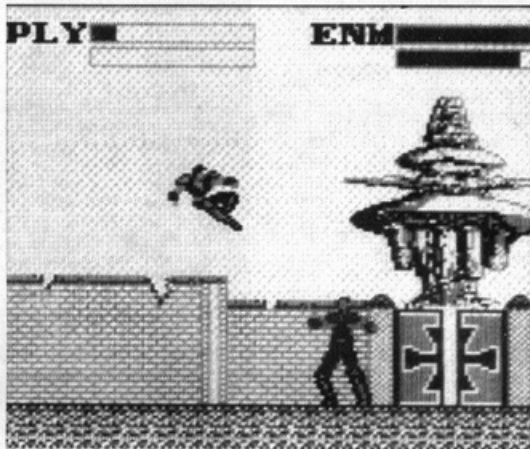
Fist Of The North Star è il gioco di Kenshiro formato Game Boy. Un ennesimo scontro al vertice tra i karateka più in gamba dell'universo, vissuto in prima persona e grazie ad una giocabilità decisamente analoga ad un vero coin-op. Si picchia duro, si procede a suon di password e si possono sfidare più avversari insieme, computerizzati o controllati da un amico. Che volete di più?

Dopo Kung Fu Master ecco un'altro simpaticissimo episodio di arti marziali per il Game Boy. Fist Of The North Star risponde infatti al classico mega-arcade di combattimento (a pugni nudi, tanto per intenderci) dove il nostro eroe deve vedersela con una miriade di nemici, animati stupendamente ed inseriti in un fondale magistralmente portato alla luce con scrolling fluidissimo. Ma,

attenzione, il nostro Karateka di turno risponde al nome di Kenshiro: quale miglior garanzia allora per un giocone spacca-pad, da vivere fino all'ultima stilla di sudore? Alla classica tematica coin-op "picchiaduro" si affianca un sistema di sviluppo delle caratteristiche fisiche di Kenshiro (o di uno degli altri dieci atleti) che tiene conto delle sue prestazioni in combattimento e che permette di salvare i

progressi raggiunti attraverso un sistema di password. In particolare, una volta scesi in campo, potremo impostare tre differenti tipi di gioco: Normal (un giocatore contro il computer), VS Mode (due avversari umani, uno contro l'altro) e Team Mode (cinque contro cinque, tutti gestiti da giocatori in carne ed ossa). Durante il combattimento potremo poi tener d'occhio la potenza d'attacco ed il livello

di energia di ciascun atleta grazie ai comodi indicatori a sbarra posizionati all'estremità dello schermo. L'azione è frenetica e dinamicissima, mentre la tipica giocabilità arcade viene perfettamente rispettata e riproposta devolvendo al solo Joypad ogni sistema di interazione con i personaggi. Simpatico, anche se ripetitivo, il commento sonoro.



NBA ALL STAR CHALLENGE

NINTENDO

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
GRAFICA:

94%

SONORO:

85%

GIOCABILITÀ:

93%

VAL. GLOBALE:

90,6%

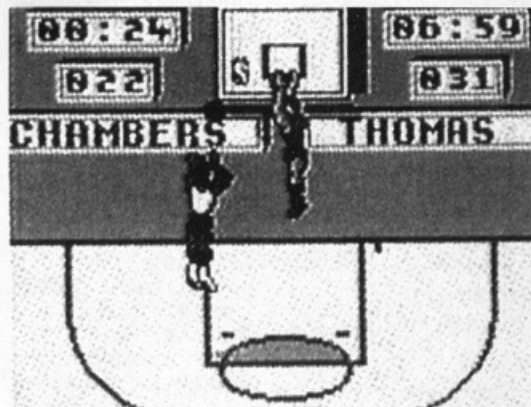
Se cercate una buona simulazione-arcade di pallacanestro, da giocare e rigiocare da soli o in compagnia, non potreste trovar di meglio di NBA All Star Challenge. La grafica arcade, fluida e spontanea, si mescola ad un gameplay facile ed immediato, per offrire un prodotto di alta qualità che intriga anche il neofita o il non-appassionato. Imperdibile!

Con NBA All Star Challenge, non solo potrete scegliere i giocatori migliori del massimo campionato di basket americano, ma giocherete anche in un campo ufficialmente "proposto" dalla NBA, dotato di tabellone elettronico, orologio-segnapunti, linea dei tre punti ed ingrandimento delle fasi di gioco più calde grazie al sistema computerizzato di telecamere. Usando il

sistema di "linkaggio" di più Gameboy si potranno selezionare cinque tipi diversi di gioco, contro il computer o contro altri partecipanti. Avremo quindi lo scontro Uomo-a-Uomo, la gara di tiri liberi, il cosiddetto H.O.R.S.E. (una versione basket dell'Asino - si tira a canestro da differenti posizioni sul campo e ad ogni errore si colleziona una lettera che compone il nome

dell'animale: indovinate un po' chi vince!), la sparatoria di precisione ed il vero e proprio Torneo All Star. In ogni caso la giocabilità e la fluidità di animazioni e scorrimento dei fondali risulta decisamente notevole e particolarmente aliena a molte altre produzioni per il Game Boy dalle quali NBA All Star Challenge si distacca nettamente. Ecco allora un Game Pak terribilmente

divertente, appassionante e, soprattutto, dotato di una eccezionale carica di interesse che, da soli o in compagnia, potremo goderci per ore ed ore. La manualistica è tutta in italiano. Probabilmente il miglior basket per Game Boy.



MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.299.000
SEGA GAME GEAR L.295.000
SEGA MASTER SYSTEM II L.230.000
NINTENDO GAMEBOY L.155.000
SUPER FAMICOM L.499.000
PC ENGINE CORE G. L.285.000
ATARI LYNX NEW L.199.000
NEO GEO L. 750.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

Scheda Joystick

Microchannel
L. 129.000

AMIGA 500 PLUS

L. 800.000

Con 1 gioco originale omaggio
Garanzia Commodore Italiana

A500 PLUS KICK

L. 99.000

Scheda con kickstart 1.3 per
avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa

➡Spese Postali L.10000

Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma

☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	60000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
AGE	49000	69000	
Alien Breed 1Mb	60000		
Baby Jo	49000	59000	
Big Game Fishing	60000	70000	30/30
Blues Brothers	30000	50000	20/
Castle Of Dr. Brain		99000	
Cisco Heat	29000	29000	20/26
Dark Man	30000		20/26
Deluxe Strip Poker II	50000	60000	
Deuteros	49000		
Double Dragon III	49000		20/26
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Elvira Arcade	49000	59000	20/30
Face Off	49000		
Fascination in Italiano	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Director II	60000		
Gateway Savage..... S.S.I.		70000	/69
Gauntlet III	29000		
Gobliins	49000	49000	
Golden Eagle	49000	59000	
Gunship 2000		90000	
Heimdall	69000	69000	
Hoyle Book Of Games III		99000	
Indiana Jones IV	79000	89000	
Italian Night	60000		
Knightmare	59000		
Knights Of The Sky	79000		
Laffer Utilities		99000	
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Microprose Golf	79000		
Monkey Island II	79000	89000	
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness S.S.I		70000	
Populous II	70000	70000	
Riders Of Rohan		70000	
Robocod	30000		
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Space Wrecked		59000	
Star Trek	49000	59000	
Tip Off	49000		
Warm Up	49000		
Willy Beamish		99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Barbarian II	49000		
Beast Busters	30000		
Battletech II		79000	
Bloodwych		70000	
Birds Of Prey	59000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Connan The Cimmerian		69000	
Falcon III		100000	
Cadaver		79000	
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		20/26
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Hudson Hawk	30000		20/26
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Eye Of The Beholder II		79000	
Fate Gates Of Down	49000		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Fuzzball	39000		
Lotus II	50000		
Floor 13		79000	
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Moonstone	59000		
Midwinter II	70000		
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	20/26
Pro Tennis Tour II		50000	
Robocop III	59000		
Realms	69000		
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	20/26
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	20/26
Space 1889	69000	70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	30/30
Strike Manager	60000		
TV Sports Boxing		69000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	29/29
Utopia	70000		
Timequest		79000	
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		20/26

MEGADRIVE	GAMEBOY
Adapter JPN 25.000	Super Mario Land
Adapter M.S.II 99.000	Double Dragon
Joystick Tac 49.000	Kung Fu Master
Joystick Arc. 120.000	Bubble Bobble
Fantasia	The Punisher
Last Battle	Batman
Super Monaco G.P.	Simpson
Turrican	
Sonic The Hedgehog	SUPER FAMICOM
Jewel Master	Big Run
Out Run	Super Mario World
El Viento	Final Fight
Golden Axe II	Gradius III
Joe Montana Football	Darius Twin
Ice Hockey	Super Ghouls'n'Ghost
Rastan Saga II	Castelvania IV
Wrestle War	
	ATARI LYNX
	Ninja Gaiden
	Strider II
	Toky
	World Cup Soccer
	PC ENGINE
	Pc Kid II
	Death Angel Legend
	Bubble Gun Crash
GAME GEAR	
Sega Adapter 49.000	
Pop Breaker	
Super Golf	
G-Loc	
Castle Of Illusion	
Shinobi	
Super Monaco G.P.	
Dragon Crystal	

Scheda Musicale

Sound Blaster V2.0 L. 299.000
Sound Blaster Pro L. 499.000
Sound Bl. Microchannel L. 790000
Midi Kit Adapter + SP L. 149.000
Box Uscita Midi L. 199.000
C/MS CHIPS L. 79.000
Developer Kit - SBK L. 169.000
Voice Editor Software L. 109.000
Spell Box Software L. 119.000
C/MS Pop-Up Music L. 59.000
C/MS Composer L. 119.000
Developer Kit Windows L. 289000
Tetra Composer L. 179.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

Prouati per Voi!!!

MASTER GEAR CONVERTER

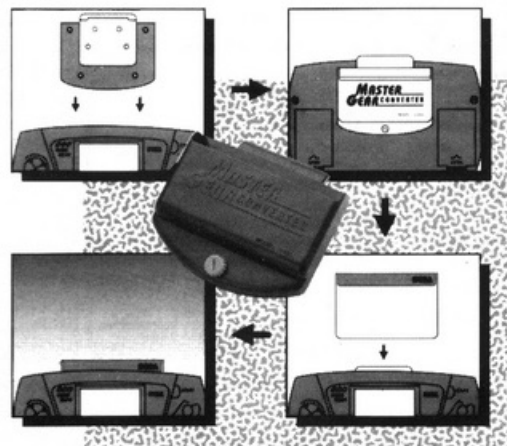
PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

Avete il portatile Sega Gamegear? Possedete già un Sega Master System con un mucchio di sudatissime cartridge? Non vi va di spendere altri soldi per acquistare nuovi giochi (G-Loc non perdetelo però!) e vi lamentate della carenza di titoli per il vostro portatile? Niente paura, dal cappello magico del vostro negoziante di fiducia esce l'attesissimo MASTER GEAR CONVERTER, un utile accessorio che da ora in poi vi permetterà di trasferire nel portatile Sega tutta la magia dei game da casa. Il Master Gear Converter funziona

con qualsiasi SEGA GAMEGEAR, non necessita di alcun tipo di alimentazione, e si inserisce nella console al posto della solita cartuccia. L'apposito alloggiamento del convertitore ospiterà quindi qualsiasi cartridge inizialmente compatibile solo con il Sega Master System e permetterà quindi di giocare gli stessi videogame sullo schermo LCD del portatile. Attraverso una piccola vite di fissaggio potrete quindi allacciare il convertitore in maniera inscindibile al Gamegear e quindi rimuoverlo... all'acquisto del

nuovo game, dopo G-Loc! Un prodotto perciò insostituibile che corona felicemente la già notevole gamma di accessori/convertitori Sega. Il Megadrive sta al Master System come quest'ultimo "conversa"

compatibilmente con il Game Gear. Una grande famiglia di console, dove la praticità e la comodità sono di casa!



COIN-OP!

IRME ITALY

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
COMPATIBILE CON:
C64 - AMIGA -
ATARI ST - AMSTRAD
CPC464
DISTRIBUITO DA:
SOFTTEL

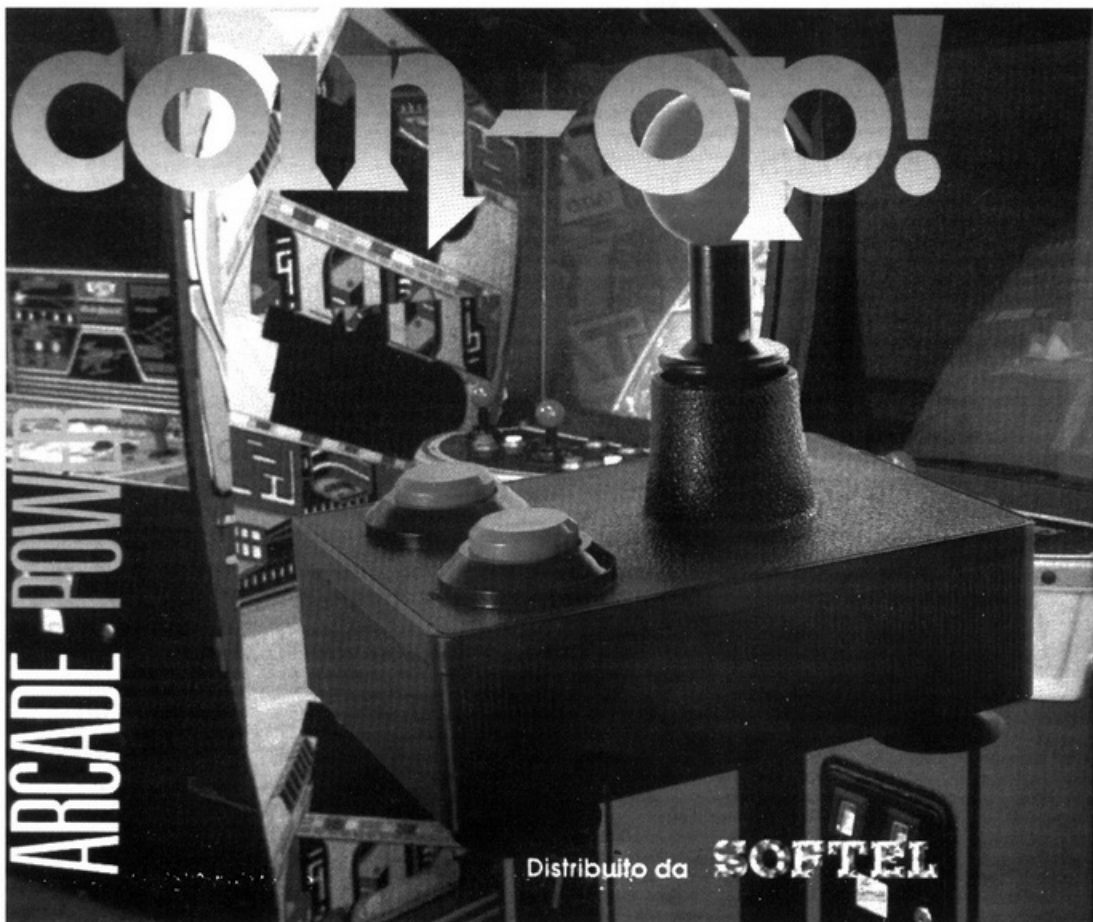
Coin-Op! è il nome del nuovissimo, e robustissimo, joystick distribuito in esclusiva dalla Softel di Roma. Si tratta di uno stick a microswitch che garantisce affidabilità e grandiose prestazioni ad un costo particolarmente competitivo.

La speciale struttura in resina della scocca, cos' come della levetta e dei due grossi pulsanti di fuoco, si rivela al tatto particolarmente "gustosa" e piacevole, incrementando la gioia d'utilizzo di questa periferica. La linea estetica sposa un

pizzico di design alla classica, spartana, ma inevitabile scocca del joystick più robusti e grintosi, analoghi a quelli delle stazioni operative arcade. I due pulsanti di fuoco (intelligentemente colorati in modo diverso) si rivelano elastici alla pressione,

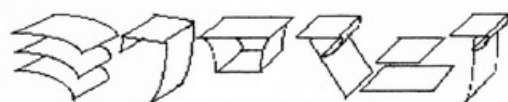
nonchè garantiti per migliaia e migliaia di operazioni. Non mancano infine le ventose (del tipo fisso, già montate in scocca) che garantiscono un'ottima "tenuta di strada" durante le sedute più infuocate. E' garantito un anno.

Coin-Op! è un ottimo device di input, particolarmente dedicato a tutti coloro che ne fanno un uso indefesso e indiscriminato, impegnati a nutrirsi di pane ed... arcade tutto il giorno.



" Prima gli unici Ora i primi anche con il PC-Engine LT "

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE



MICROMANLA

Via XXV Aprile 80 - Besozzo - 21023

Varese - Italy

Tel / Fax: 0332 - 970189



COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012

Varese - Italy

Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese and American Import

SUPER FAMICOM / S.NES

Home Alone	S.NES	Lire: 135.000
Super Off-Road	S.NES	Telefonare
Big Adventure Island		Lire: 155.000
Super Cinese World		Lire: 143.000
F1 Exhaust Heat		Lire: 140.000
RPM Racing	S.NES	Lire: 145.000
Dragon Ball Z		Lire: 155.000
Thunder Spirits		Lire: 140.000
Pro Football		Lire: 129.000
Super Pro-Wrestling		Lire: 139.000
Super Shanghai Dragon's Eyes		Lire: 129.000
Ultraman U.S.A.	S.NES	Lire: 119.000
Lemmings		Lire: 139.000
Monkey Jiro		Telefonare
Paperboy II	S.NES	Lire: 159.000
Pitfighter	S.NES	Lire: 129.000
Snoopy	S.NES	Lire: 149.000
Zelda III	S.NES	Lire: 149.000
Death	S.NES	Lire: 149.000

MEGADRIVE

John Madden 92		Lire: 110.000
Woodstock	Mega-CD	Lire: 120.000
California Games		Telefonare
Earnest Evans	Mega-CD	Lire: 109.000
Sol-Feace	Mega-CD	Lire: 100.000
Master of Monster		Telefonare
Feiarie	Mega-CD	Lire: 110.000
Dahna		Lire: 130.000
Heavy Nova	Mega-CD	Lire: 120.000
Joe Montana Football II		Lire: 102.000
Nostalgia	Mega-CD	Lire: 122.000
Tecmo World Cup 92		Lire: 91.000
Robocod II		Telefonare
UndeadLine		Lire: 129.000

MEGA CD

PC-ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire: 120.000
Shubibiman III	CD-Rom	Lire: 115.000
Parodius	8 Mb	Telefonare
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire: 89.000
Browning	CD-Rom	Lire: 107.000
Dragon Sauber		Lire: 104.000
Baron Don		Lire: 105.000
Adam's Family	CD-Rom	Telefonare
Mizubaku Adventure		Lire: 110.000
Ninja Gaiden		Lire: 100.000
Saver Dodge		Lire: 105.000
Conan	CD-Rom	Telefonare

NEO-GEO

Trash Rally		Lire: 420.000
The Battle of Destiny		Lire: 420.000
Robo Army		Lire: 399.000

Gameboy

Metroid II		Lire: 52.000
Gambare Goemon		Lire: 56.000
Varius II		Lire: 63.000

Game Gear

Aleste		Lire: 70.000
Heavy Weight Champ		Lire: 62.000
Sonic the Hedgedog		Lire: 57.000
Donald Duck Lucky Time		Lire: 57.000

SUPER CD-ROM II - PC ENGINE LT - PC ENGINE DUO - PC ENGINE COREGRAFX II

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica - Prodotti Originali importati da Giappone & America

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato è il doppio di copertina.

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. 15/16 AGOSTO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE 91
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
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 I 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
XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
FISH N.13/14 LUGLIO 91
HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
MAD TV N. 19 OTT. 91
WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
GODS N. 20 OTT.91
SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
POLICE QUEST III N.24 DIC 91
COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92

MS-DOS

THE PERFECT GENERAL

QQP

PREZZO: 34 \$
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640
KRAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
MOUSE, TASTIERA
GRAFICA:

100%

SONORO:

100%

GIOCABILITÀ:

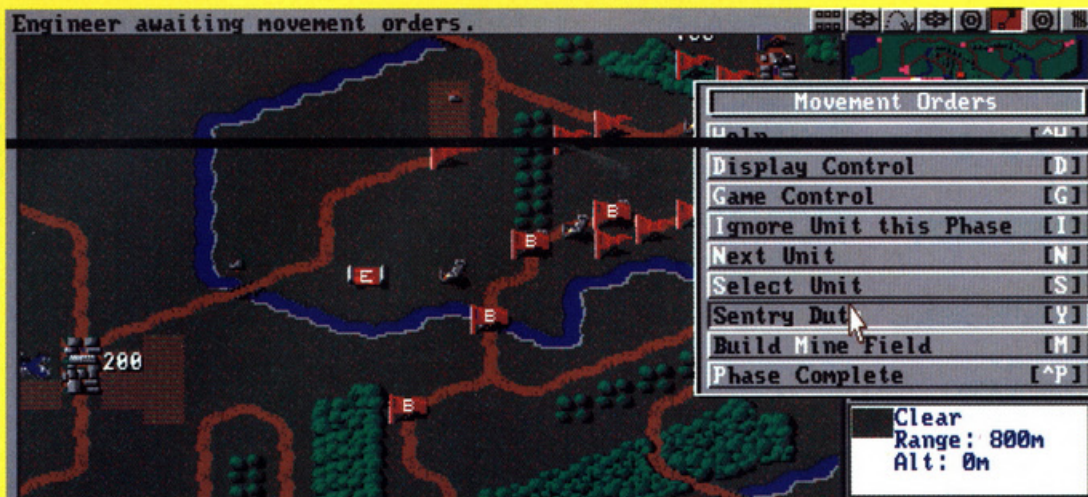
100%

VAL. GLOBALE:

100%



THE PERFECT GENERAL e THE LOST ADMIRAL sono due vere chicche, che non dovrebbero mancare nella biblioteca di un appassionato di wargames. Il programma offre la possibilità di disporre le unità a proprio piacimento sul terreno degli scontri (il classico tavoliere ad esagoni) e di decidere le varie tecniche di combattimento, non sempre chi sconfigge le forze avversarie alla fine risulta essere il vincitore. Come già detto in precedenza la vittoria viene determinata dal punteggio ottenuto tenendo sotto il proprio controllo le città presenti sul terreno degli scontri.



Dopo THE LOST ADMIRAL ci è appena arrivata dagli Stati Uniti una copia di THE PERFECT GENERAL della QQP, che speriamo voi possiate già trovare nei negozi italiani quando acquisterete questo numero della rivista. Purtroppo i prodotti di alcune case di software americane "minori" sono poco distribuiti in Italia e difficilmente reperibili nei negozi di casa nostra, non vorremmo che ciò valga anche per la QQP che ha da poco commercializzato due wargames veramente eccezionali. Se proprio non lo trovate nel negozio sotto casa potrete sempre ordinarlo negli USA, al costo di 34 \$ più 12 \$ per le spese di spedizione per via aerea. Se possedete una carta di credito ed un fax nel giro di dieci giorni potrete

ricevere a casa l'agognato gioco, ad un prezzo senz'altro inferiore di quello di mercato che dovrebbe aggirarsi attorno alle 80.000 lire. Ma ora torniamo al gioco. Si tratta di uno stupendo wargames, concettualmente simile al mitico KAMPFGRUPPE della SSI, dal quale differisce soprattutto per la possibilità di scegliere fra numerosi scenari, tutti frutto della fantasia, che non vogliono ricalcare battaglie o scontri già avvenuti nel passato. Eccezione fatta per ALAMEIN e per PATTON KICKS BUTT. All'inizio del gioco, dopo avere scelto lo scenario ed esservi studiati con attenzione le regole della battaglia che andate ad iniziare, potrete spendere i punti che avete in dotazione per acquistare le vostre unità: fanterie, forze

meccanizzate, carri armati, artiglierie, campi minati, ecc.... Tenete presente che chi sceglie di essere l'attaccante ha a disposizione più punti all'inizio del gioco, ma riceve meno rinforzi durante le fasi successive. Lo scopo del game è totalizzare più punti dell'avversario, per fare ciò bisogna conquistare il maggior numero di città e di fortificazioni. Le città hanno un diverso valore si va da 100 a 1500 punti. In alcuni scenari sono inserite delle zone neutrali, chi dovesse invaderle vedrà passare dalla parte del suo nemico le unità dello stato invaso. Tutte le operazioni avvengono semplicemente con il solo uso del mouse, la tastiera viene utilizzata raramente per alcune funzioni particolari: come il caricare le

truppe e le artiglierie sui carri per poterle spostare più velocemente. Il gioco è gestito tramite una serie di menu a scomparsa, richiamabili cliccando il tasto di destra del mouse. La giocabilità è elevata, anche per la semplicità delle numerose operazioni, ad esempio: per spostare una unità basta cliccare sul punto di destinazione ed il gioco è fatto. Cosa unica per un wargames THE PERFECT GENERAL sfrutta le qualità delle schede sonore più diffuse, non strimpellando una inutile colonna sonora che spesso da solo fastidio, ma riproducendo i rumori delle cannonate e dei cingolati in movimento.



MS-DOS

THE BARD'S TALE CONSTRUCTION SET

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: CGA, EGA, VGA/MCGA (256 COLORI)
SONORO: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER
HARD DISK: SI
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
MEMORIA: 512K
GRAFICA:

87%

SONORO:

74%

GIOCABILITA':

85%

VAL. GLOBALE:

82%

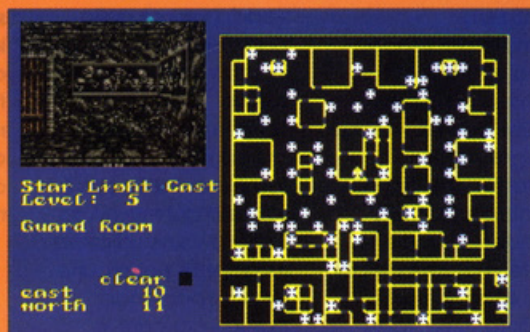
Vi ricordate quale è stato il primo gioco di ruolo, o meglio, uno dei primi giochi di ruolo su computer a riscuotere un certo successo? Sicuramente non molti di voi se lo ricorderanno, ma molti altri che come me amano questi games alla follia, non possono non ricordare quella pietra miliare che è stato Bard's Tale: Tales Of The Unknown. Da questo che si può definire uno dei veri e propri capostipiti degli RPG computerizzati, sono poi scaturiti, col tempo, gli attuali AD&D, Eye Of The Beholder, Dungeon Master, Wizardry, e così via. La Electronic Arts, visto l'enorme successo ottenuto, pubblicò ben due seguiti (fatto oggi normalissimo, la serie Wizardry è ormai alla settima puntata!!! Siurp!): il primo si intitolava Bard's Tale 2: The Destiny Knight, mentre il più recente Bard's Tale 3: The Thief Of Fate. Appurato quindi che la serie effettivamente era di gradimento degli utenti, la stessa software house ha pensato ad una mossa astuta: perché utilizzare lo stesso sistema per un'ennesimo gioco della serie e correre così il rischio di annoiare gli utenti? Quindi, a differenza di altre software house

(vedi la SSI, per non far nomi), EA ha deciso di pubblicare un kit con il quale l'utente possa crearsi il proprio mondo, includendo tutte quelle cose che non sono state mai inserite nella trilogia. Dunque, a prima vista l'idea potrebbe sembrare ottima, e lo è effettivamente: pensate al divertimento che potrebbe generarsi dal fatto che due utenti creino dei mondi e poi se li scambino a vicenda, utilizzando un'editor che, nonostante alcune limitazioni, consente una infinità di combinazioni. Lo so, lo so che non aspettate altro; che vi dica, cioè, che il programma è stupendo per precipitarvi a svuotare gli scaffali (e non quelli dei negozi-pirata, perdereste un'indispensabile manuale), ma purtroppo The Bard's Tale Construction Set presenta alcune imperfezioni che ne sminuiscono il grandissimo valore. Prima di descriverne pregi e difetti, però, lasciatemi il tempo di menzionare ciò che è possibile fare con questo prodotto. Il pacchetto si presenta come una serie di editor (di mostri, di incantesimi, di oggetti e di mappe) accoppiati ad un utility

di "assemblaggio". Analizziamo uno per uno i vari editor. Editor di oggetti: con questo tool è possibile dare agli oggetti un nome, una classe di utilità, un prezzo, degli attributi speciali e tante altre cose interessanti. Editor di incantesimi: con questo è possibile definire tutti gli incantesimi fin nei minimi particolari come la durata, l'effetto, la classe che li può masterizzare, e il raggio di azione. Editor di mostri: questo forse è il più divertente e permette di creare una moltitudine impressionante di nemici differenti. E' possibile differenziare ogni creatura in base all'armatura, alla resistenza magica, alle mosse per round, agli hit points, al tipo di attacco e all'oro portato. Oltre a ciò esistono altre variabili che non elenco per ragioni di spazio. Editor di mappe: con questo editor è possibile creare tutte le mappe che vi passano per la testa, includendo in ognuna di esse mostri, trappole e indovinelli a volontà. Una volta che avete creato il vostro mondo, potete assemblare il tutto con l'apposito generatore. Potrete quindi giocare (o far giocare) il VOSTRO gioco ed esaltarvi per tutte le

diavolerie che siete riusciti a includere (e bravi Dungeon Master!). Dopo questa breve panoramica, molti di voi saranno ancora notevolmente motivati all'acquisto, ma è mio dovere avvertirvi sia anche dei difetti di questo kit. Questi difetti vanno ricercati non nell'editor vero e proprio, che è semplicemente eccellente, ma nel sistema di gioco vero e proprio. Infatti molte caratteristiche marginali, ma utili, che erano presenti in Bard's Tale 3, sono sparite facendomi non poco incavolare: ad esempio, dove è finita la possibilità di salvare la partita in ogni locazione? L'unico modo di salvare il gioco è tornare alla Gilda, il che mi dà sui nervi in una maniera pazzesca, dato che risulta scomodissimo. A parte i difetti di "concetto" ce ne sono almeno altri due legati alla realizzazione: primo, durante i combattimenti non si riesce a settare la velocità di scorrimento del testo in una maniera decente (se lo faccio andare a 25Mhz, non si capisce niente, se lo faccio a 8Mhz mi viene il latte alle ginocchia, mi servirebbe una velocità di 12-16Mhz, ma il mio computer non me lo permette!!!).

BTCS è il gioco ideale per un gruppo di due o più utenti che abbiano voglia di creare oltre che giocare: in questo caso la vostra smisurata fantasia si troverà perfettamente a suo agio in questo programma, che consentirà la realizzazione di pressoché ogni avventura immaginabile da una mente umana. Non dovete dimenticare comunque la presenza di alcuni difetti, che se fossero stati eliminati, avrebbero reso questo programma uno "YEP" da non perdere.



Secondo: l'aspetto sonoro; mi "sfagiola" che sia permesso l'uso della Soundblaster e altre schede sonore, ma non mi va giù che per gli effetti è obbligatorio sorbirsi la cicalina del PC. A questo punto credo proprio di avervi dato tutte le informazioni utili sul programma, non mi resta che aggiungere che nei dischetti è inclusa anche una mini avventura che potrete giocare o esaminare per apprendere facilmente la nobile arte del "dungeon master".



POPULOUS WORLD EDITOR

ECA

PREZZO: LIT. 33.000

USCITA: ADESSO

GRAFICA:

85%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

85%

VAL.GLOBALE:

83,3%

POPULOUS WORLD EDITOR è una appendice interessante, utile per chi è particolarmente affascinato dai mondi di POPULOUS e non si è ancora stancato di misurarsi con le forze del male. Questa espansione offre infinite possibilità, tutte nuove, una differente dall'altra. Il programma è dedicato soprattutto ad un pubblico di appassionati che già da tempo si occupa di simulazioni di questo tipo. Non lo consiglieremmo certo ad un giocatore inesperto e che si sta avvicinando per la prima volta a questo mondo immaginario ed irreale, potrebbe rimanere scioccato e rifiutare ulteriori approcci.

Avere oramai esplorato tutti i mondi di POPULOUS e siete incerti sul da farsi, su quale nuovo game comperarvi? Ecco, la BULLFROG, che da tempo aveva avvertito queste vostre esigenze, ha pensato di fare un programma che vi desse la possibilità di costruire nuovi mondi e di manipolare quelli già esistenti. Come recita la confezione: all'inizio c'era POPULOUS, dove due nazioni si confrontavano per prendere il predominio una sull'altra, adesso potrete prendere in prima persona il controllo della situazione con questo WORLD EDITOR. Noi aggiungerei che, ora, oltre a tutto ciò, potete scegliere anche fra: POWER MONGER e POPULOUS II, comunque transeati.....

Chi però amasse ancora alla follia il vecchio POPULOUS potrà trovare nuove emozioni con questa espansione. Le possibilità insite nell'editor sono infinite, non solo potete costruire nuove terre, nuovi mondi, ma anche nuovi popoli, nuove tecnologie. In pratica potrete modificare quasi tutte le opzioni del vecchio game. Il che fa di questo abbinamento un miscela altamente esplosiva, un'avventura interminabile, con sempre nuove opzioni possibili, da provare e da testare. Come già detto in altri articoli, spesso le

software house dimenticano le potenzialità di un editor, o per lo meno fanno finta di non ricordarsele, questo discorso vale per tutti gli wargames, i migliori, che offrono più possibilità, sono quelli che contengono un editor, o che per lo meno permettono di manipolare i dati e la conformazione del territorio e delle varie unità. POPULOUS WORLD EDITOR consente tutte queste cose con l'aggiunta di una marea di nuove possibilità. Ora potrete emulare le gesta del pellirossa contro le giacche azzurre o scontrarvi con nuovi nemici nello spazio, su pianeti sconosciuti. Unica cosa sgradevole è la complessità del programma, come tutte le cose troppo vaste, come tutti i



POPULOUS GRAPHICS EDITOR V1.0 - PROGRAMMED 1991 BY ALEXANDER HOCHMANN AND OLIVER REIFF



POPULOUS GRAPHICS EDITOR V1.0 - PROGRAMMED 1991 BY ALEXANDER HOCHMANN AND OLIVER REIFF

software che fanno quasi tutto, anche in questo caso ci ritroviamo davanti ad una marea di opzioni, di icone su cui cliccare, di file da salvare e da richiamare in un secondo tempo. In pratica le possibilità sono infinite, ma prima di giungere ad un risultato apprezzabile dovrete sudare le classiche sette camicie. Intendiamoci tutto ciò non vale per

chi vuole usare l'editor in maniera superficiale e senza troppe pretese. La grafica è la solita del programma principale: le icone delle opzioni ed i numerosi frame dei territori a disposizione sono ben disegnati e facilmente riconoscibili anche ad un approccio superficiale. Cosa importante: tutte le operazioni avvengono con il solo utilizzo del mouse.



POPULOUS GRAPHICS EDITOR V1.0 - PROGRAMMED 1991 BY ALEXANDER HOCHMANN AND OLIVER REIFF



GOLDEN EAGLE

LORICIEL

PREZZO: LIT. 49.000

USCITA: ADESSO

GRAFICA:

80%

SONORO:

70%

GIOCABILITA':

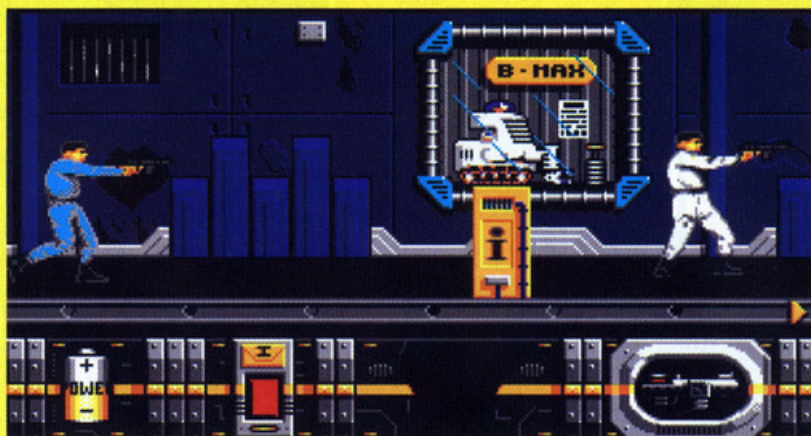
80%

VAL.GLOBALE:

76,6%

Bah... mi pare che sia già stato detto tutto nelle righe precedenti... e qui tanto per cambiare ci ripeteremo! Ma che ci volete fare...

Ah.... dimenticavo... per giocare a GOLDEN EAGLE bisogna anche essere dei piccoli campioni di REVERSI (il nostro otello) perché in alcuni casi dovrete misurarvi con il computer tramite questo gioco... per cui allenatevi prima. A parte ciò il game è il classico arcade con varie fasi di esplorazione con tanto di mappe.



GOLDEN EAGLE.... o.... MISSION IMPOSSIBLE... ve lo ricordate quel vecchio arcade, misto a fasi di esplorazione, che anni fa imperversò prima sul C64 e poi con meno fortuna sull'AMIGA? Bene questa ultima fatica della LORICIEL per molti aspetti assomiglia a quel vecchio game che ha lasciato un segno indelebile nelle menti di tutti i commodoriani. GOLDEN EAGLE, ovvero l'aquila d'oro, è una statuetta mitica, plasmata con un materiale sconosciuto. Brilla come se fosse fatta d'oro a 24 carati ed emette una potente energia, cose

mitica statuetta e la porta nella propria città per cercare di sfruttarne il potere. Nel tentativo di studiare il prezioso reperto il sacerdote ne causa la rottura in più parti. A questo punto inizia la storia che vi vedrà protagonisti.... Infatti una leggenda racconta di un uomo venuto da lontano che risveglierà l'aquila d'oro e dominerà il futuro, portando alla morte il perfido sacerdote e causando la distruzione della sua setta. Per una strana combinazione vi ritrovate nei panni di questo novello eroe che con le sue gesta deve riaffermare la

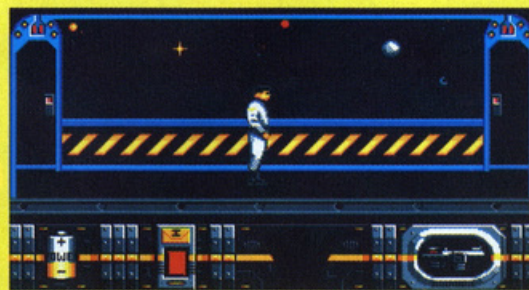
supremazia del bene sul male.... nulla di più difficile. L'eroe in questione si trova racchiuso nel sotterranei della città, reso schiavo dagli uomini del sacerdote. I mutanti, strani esseri, banditi dalla città, sono alla ricerca del loro condottiero (voi) che li porterà alla rinascita ed alla riconquista della loro città, con l'aiuto della statuetta. Con il joystick dovrete guidare il nostro eroe nelle varie fasi del game che si svilupperà in numerosi ambienti, come se fosse un vero e proprio gioco di ruolo. Le varie schermate che si susseguono sul video

sono piene di nemici che hanno il solo desiderio di causare la vostra fine.

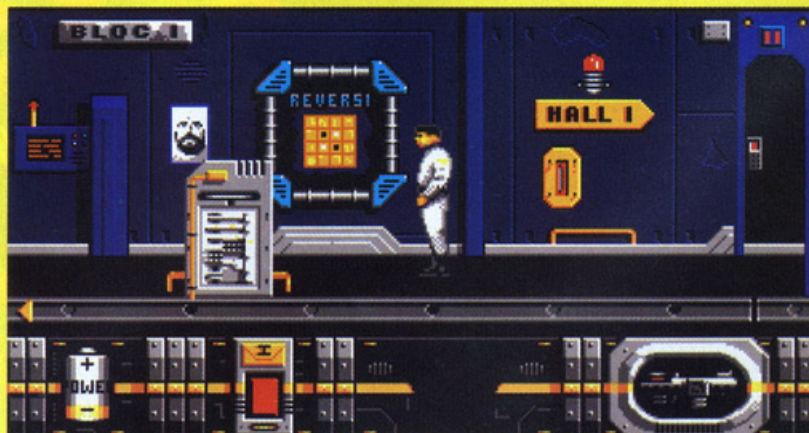
Girovagando nei sotterranei troverete numerosi oggetti utili e parecchie armi, fatene un buon uso se volete riuscire nell'impresa finale.

GOLDEN EAGLE in pratica è il solito platform, dove solo i joystick più veloci potranno sopravvivere.... niente da fare per gli amanti delle simulazioni e dei giochi "pensati". Parola d'ordine: riflessi pronti e indice veloce....

Ma a parte gli scherzi.... L'AQUILA D'ORO è veramente un bel arcade... nulla di stratosferico, ma un game ben fatto con una grafica ottima ed il giusto grado di velocità.... ditemi se è poco!



queste che l'hanno resa famosa fra tutti i popoli dell'antichità. In questo mondo, frutto della fantasia dei programmatori della LORICIEL, che però potrebbe anche essere la TERRA del ventesimo o ventunesimo secolo, una potente setta comandata da uno stregone si impossessa con la forza della





GREAT NAPOLEONIC BATTLES

IMPRESSIONS

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

90%

SONORO:

75%

GIOCABILITÀ:

80%

VAL.GLOBALE:

82%

Purtroppo per la IMPRESSIONS scontrarsi con degli wargames della SSI ed uscire vittoriosi dal confronto è una impresa ardua!

BATTLES OF NAPOLEONS è un classico di casa SSI e l'unico vantaggio offerto alla IMPRESSIONS è la non reperibilità sul nostro mercato di questa pietra miliare della STRATEGIC SIMULATION INC.

Per altro il gioco della IMPRESSIONS è curato nei minimi particolari e la giocabilità è elevata. C'è da dire che non esisterà mai una versione per AMIGA di BATTLES OF NAPOLEONS!!!!!! Comunque, se non possedete un PC, e quindi non avete mai sentito parlare di BATTLE..... della SSI acquistate pure questo wargame della IMPRESSIONS, vista anche la penuria di giochi di guerra di un certo livello che da sempre investe i possessori di una AMIGA!

Questo nuovo wargame della IMPRESSIONS ricalca le orme del mitico BATTLES OF NAPOLEON della SSI. Il game consente di rivivere tre fra le più importanti battaglie che hanno deciso le sorti del grande generale francese. Da Marengo a Waterloo, passando da Quatre Bras. Anche in questo caso è possibile utilizzare un editor che permette di modificare le battaglie esistenti o di crearne di nuove. Ogni battaglia è suddivisa in tre parti: il terreno degli scontri, le forze in campo e le regole che consentono di gestire i combattimenti ed i movimenti. In pratica vengono forniti quattro programmi: il primo, che permette di giocare, ed altri tre, che consentono di modificare: il background, le forze schierate e le regole del gioco. Questa possibilità di creare nuovi scenari rende il game molto interessante per gli appassionati (studiosi di cose di guerra) che vogliono vedere cosa sarebbe successo se..... Tutto diventa possibile, soprattutto misurare la propria abilità e confrontarsi con le menti degli autori dei vari algoritmi che gestiscono il



cervellone del computer. Inutile parlare delle



condizioni storiche che hanno visto molti anni fa confrontarsi eserciti e generali, quando in gioco non era solo la supremazia in Europa, ma anche la sopravvivenza di un nuovo concetto di

stato, uno stato (quello francese) che era riuscito a liberarsi da una classe egemone (quella nobiliare) per cadere sotto il controllo della famiglia

Bonaparte e della oligarchia borghese. Un impero caduto sotto i colpi inferti dai cosacchi e soprattutto per la mancanza di una flotta da poter contrapporre allo strapotere inglese sui mari.

Purtroppo la possibilità offerta dalla IMPRESSIONS di agire automaticamente sia sul background, sia sulle unità schierate, sia sulle regole della partita rendono non poco macchinoso il caricamento del gioco. All'inizio, quando volete iniziare un game ex novo

dovete caricare tre file distinti, i quali vi permetteranno poi di rivivere in prima persona le gesta del grande Napoleone. Questa macchinosità iniziale viene ampiamente ripagata dalla flessibilità dell'editor e dalla semplicità del programma. La grafica è ormai allineata allo standard, vi ritroverete di fronte al classico tavoliere ad esagoni, gestibile sia con la tastiera sia con il mouse.

Il programma è interamente tradotto in italiano, come del resto il manuale. Ad un controllo superficiale la traduzione sembra ben fatta e la terminologia abbastanza appropriata, consigliamo comunque di utilizzare la versione in inglese che chissà perché ci sembra più curata.





ROBOCOP

3

OCEAN

PREZZO: L. 59.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

95%

SONORO:

80%

GIOCABILITÀ:

75%

VAL. GLOBALE:

83,3%

Niente da dire... la saga continua... aspettiamo (senza troppa ansia) il numero quattro. A parte questa disquisizione, che molli non contraccambieranno, il gioco è assai piacevole, se amate questo genere di programmi non fatevelo sfuggire... anche per voi l'avventura continua.

Comunque, il susseguirsi delle azioni, è avvincente anche per le ottime trovate grafiche. Purtroppo in alcuni casi la giocabilità è molto bassa, almeno per un imbranato del mio calibro.

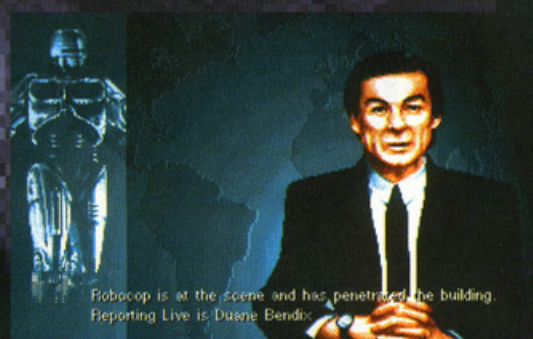


Guardando questo gioco della OCEAN viene da chiedersi dove sia il limite della legalità: dove termini la giusta difesa dei propri diritti, dove sia il confine fra la propria libertà e quella altrui. Vi state chiedendo il perché di queste parole? Beh... ci sembra veramente eccessivo proteggere un gioco con un chiave hardware, anche perché la copia piratata di ROBOCOP 3 è arrivata in Italia prima dell'originale!!!! Comunque prendiamo atto del fatto che la OCEAN ha protetto un giochino da poche decine di migliaia di

lire con un dongle, manco fosse AUTOCAD. Ma ognuno si tutela come meglio crede. Sta di fatto che, prima di caricare il game, dovete spegnere la macchina, inserire la chiave hardware e riaccendere il computer. Se come il sottoscritto possedete ancora una vecchia, ma insuperata, Amiga 1000 dovete pure ricaricare il kickstart, una vera rottura di.... Veniamo comunque al gioco... vi ricordate sicuramente tutti i vari film su ROBOCOP, questo essere metà uomo metà droide che ha come unico

scopo il riportare la legalità nella sua città, infestata da ogni tipo di individui senza scrupoli, dediti al crimine ed a ogni tipo di nefandezza. All'inizio potete decidere se giocare il game in maniera arcade o in modo "strategico", in ambedue i casi il programma si presenta come un misto fra simulazione ed arcade. Avete a disposizione vari mezzi di movimento con i quali potrete spostarvi da una parte all'altra della città per cercare di ammazzare i criminali. Il game si presenta con grafica vettoriale a tre dimensioni, un po' come il vecchio VETTER della MIRROR SOFT. Il gioco è fatto soprattutto per chi ama giochini di violenza gratuita, cosparsi di morti e di distruzioni, manco si stesse vivendo lo

sbarco in Normandia. Purtroppo se non possedete un hard disk dovete adattarvi alla lentezza di caricamento dei dati dal floppy, il game è su tre dischi, zeppi di informazioni e di immagini. La grafica è piacevole, il fatto che vi ritrovate in un ambiente a 3D vettoriale non toglie nulla alla bellezza delle immagini ed alla veridicità delle azioni. Tutto questo va alcune volte a discapito della velocità che in alcuni casi è assai bassa. La versione per IBM sembra risentire meno di questi problemi. La giocabilità è elevata, anche se pilotare l'automobile all'interno del monitor in un ambiente abbastanza irreale a tre dimensioni, non è sempre facile.



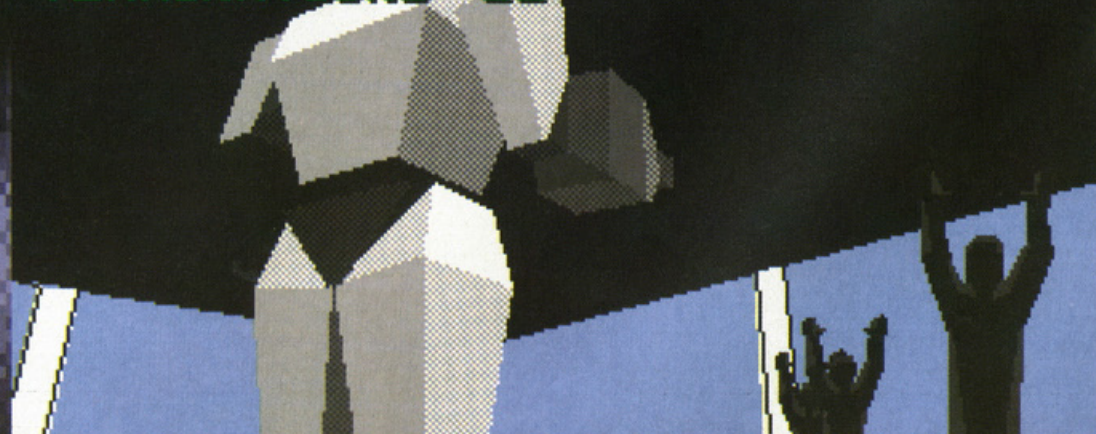
TERRORISTS ELIMINATED

HOSTAGES SAFE, WELL DONE.

EFFICIENCY 31%

SCORE: 061200

TERMINATIONS 12





WARM-UP

GENIAS

PREZZO: LIT. 49.000

USCITA: ADESSO

GRAFICA:

92%

SONORO:

86%

GIOCABILITA':

83%

VAL. GLOBALE:

87%

Warm-up risulta un piacevole game di guida, veloce e giocabile, e seppur non di livello eccezionale, potrà piacere a tutti i fanatici di automobilismo e velocità.

E' da notare che negli Amiga con almeno 1 Mb di Ram il programma aggiunge un maggior numero di monoposto e scuderie in gara, maggior velocità di gioco e caricamenti più veloci; in caso contrario la performance generale verrà sensibilmente ridotta.



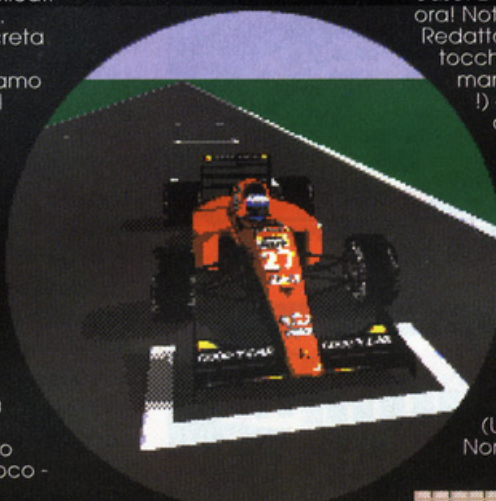
Dal sole della California di Over the Net all'asfalto cocente di Warm-up della Genias, un divertente gioco di guida sulle famose monoposto, che tanto interesse hanno suscitato nelle varie software house vista la mole di giochi analoghi pubblicati recentemente.

Dopo una discreta introduzione animata, veniamo catapultati nel menu principale nel quale avremo la possibilità di scegliere tra più opzioni, quali: Championship, One race, Practice e Demo (quest'ultima risulta utilissima se non vi va di sorbirvi l'intero manuale di gioco - pigroni!).

Partiamo dalla possibilità di fare della pratica. In questo caso non ci sarà nessuna macchina in pista e potremo fermarci ripetutamente ai box, per modificare l'assetto della vettura scegliendo tra: 3 tipi di gomme,

l'inclinazione degli alettini anteriori e posteriori, la taratura delle sospensioni, la sensibilità dello sterzo e... il modello di autoradio installata (non ci telefonate in redazione se non trovate quest'opzione: boccaloni!). Per quanto riguarda la "One race" è possibile scegliere tra 16 percorsi diversi obbligando il pilota ad una sessione di prove prima della gara vera e propria. L'unica differenza dalla pratica consiste nel fatto che durante le soste ai box non è

possibile modificare l'assetto della vettura, limitando l'azione dei meccanici alla sola sostituzione dei pneumatici o alla riparazione delle parti danneggiate. A fine gara il gioco avrà termine con una premiazione dei primi



tre arrivati. Una volta diventati abbastanza abili, si potrà affrontare il campionato mondiale di Formula 1, che in fin dei conti è la parte principale del programma. Un campionato è

SELECT CAR

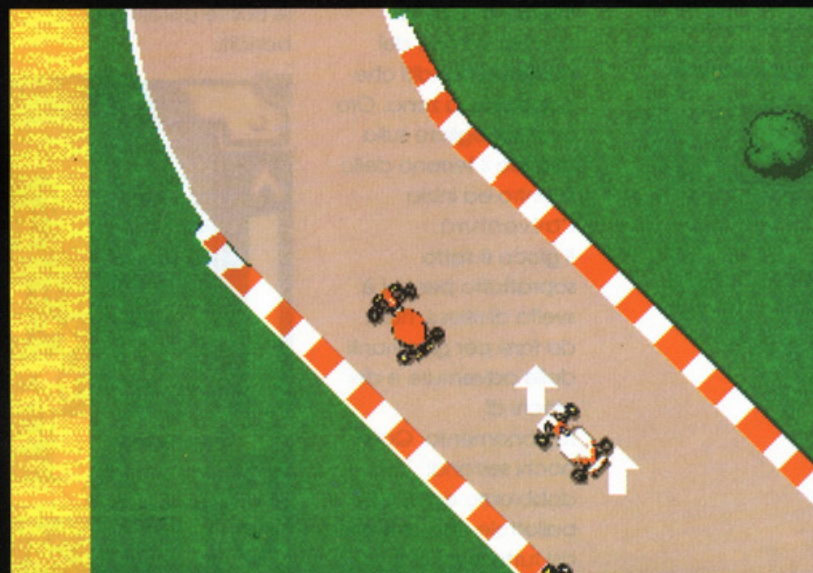
SPEED	320
ACCELERATION	290
STRENGTH	500
AERODYNAMICS	500
GEAR	AUTO
DRIVER	CAPELLI



formato, per chi non lo sapesse ('gnuranti) da 16 gare sui relativi circuiti internazionali, abbinate ad altrettante prequalificazioni. Al termine della stagione automobilistica simulata videoludicamente (sto' diventando un letterato, non fateci caso! E sarebbe anche ora! Nota Del Capo Redattore!), la vittoria toccherà (via le mani, maleducato !)

al pilota che avrà racimolato più virgole, oops, più punti. Come ultima osservazione posso evidenziare la presenza di tre livelli di difficoltà, rispettivamente Baby (Ueeeeee !), Normal, Super

(senza piombo, se non inquina, grazie!) ed una scelta tra 8 monoposto di altrettante diverse scuderie. Come secondo ultimo appunto (più reclamo che appunto), non posso fare a meno di citare la mancanza di un'opzione di salvataggio nella sessione "championship", la quale vi obbliga a sorbirvela tutta d'un fiato. In compenso, a questa lacuna la Genias ha saputo unire ad una più che discreta grafica, che vanta un fluidissimo scrolling, anche un decente sonoro e una giocabilità accettabile.





STEVE MC QUEEN WESTPHASER

LORICIEL

PREZZO: L. 49.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

80%

SONORO:

70%

GIOCABILITÀ:

85%

VAL. GLOBALE:

78,3%

Niente di nuovo, almeno per questa volta, nei chip della nostra AMIGA. La LORICIEL con STEVE MC QUEEN ha fatto un giochino che, sfruttando il nome di un personaggio famoso, accalappierà parecchi acquirenti. Però il game è abbastanza scontato... in pratica direi già visto. Complessivamente una idea già sfruttata in passato, riproposta con una nuova veste grafica ed una ottima ambientazione.

Ed eccoci nel farwest, lontano non solo geograficamente, ma anche storicamente. Nelle vesti di STEVE MC QUEEN dovremo rivivere in prima persona le gesta di un grande sceriffo. Dovremo tentare di catturare i peggiori lestofanti che popolano questi desolati territori, cercando di non arrecare danni alle persone oneste delle città e dei ranch. All'inizio del game possiamo scegliere chi impersonare, fra le più

colpire i cattivi, facendo ben attenzione a non ammazzare i buoni, la

Tutto ciò avviene ad una velocità supersonica, almeno per un vecchietto del mio calibro... auguro a tutti i giovincelli che ci stanno leggendo di essere più svegli e... soprattutto di avere più fortuna.

La giocabilità risente molto della velocità di movimento dei numerosi sprite sul video, alcune volte c'è il rischio di lasciarci la vista e di colpire gli individui onesti, ma stupidi, che trovano sempre il modo di impedirci di uccidere gli avversari. Se riuscite a catturare il bandito ricercato, che avete scelto all'inizio del gioco, potrete avere un bonus ed un aumento della lunghezza della vita che si assottiglia ad ogni colpo subito. Graficamente il game è ben fatto, disegnato

con dovizia di particolari. Abbastanza avvincente, anche se dopo un paio d'ore, vi accorgete che il tutto si ripete in maniera ciclica e monotona. L'interesse per questo programma della LORICIEL rischia di essere limitato nel tempo, dopo poco il giocatore è già stufo ed alla ricerca di un nuovo arcade con cui cimentarsi.



veloci pistole del west. Fatto ciò potremo iniziare a dare la caccia ad uno dei numerosi banditi che popolano la zona. Ora basta scegliere sulla mappa il terreno dello scontro ed inizia l'avventura. Il gioco è fatto soprattutto per chi è svelto di riflessi, nulla da fare per gli amanti delle adventure e dei giochi di ragionamento. Qui in pochi secondi dobbiamo evitare le pallottole che arrivano da tutte le parti e

gente inerte, che spesso si interpone fra le nostre pistole ed i banditi.



ELVIRA THE ARCADE GAME

FLAIR SOFTWARE

PREZZO: 49.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL
GRAFICA:

94%

SONORO:

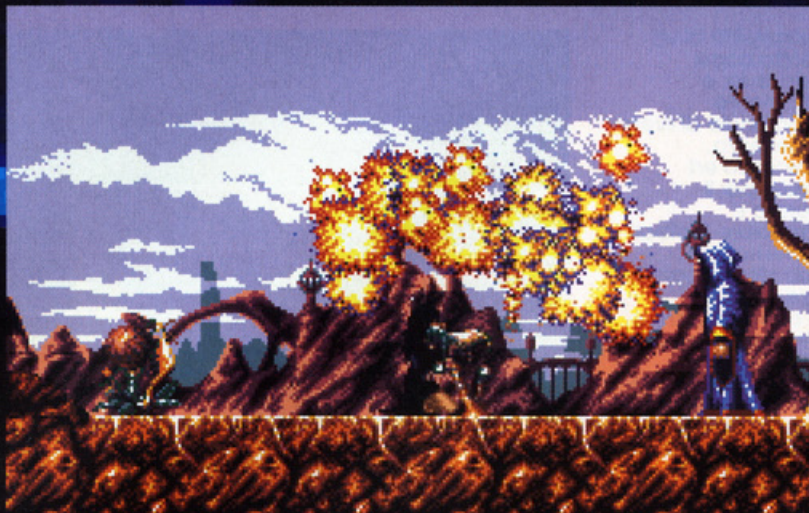
88%

GIOCABILITA':

80%

VAL. GLOBALE:

87,3%



In contemporanea all'uscita di Elvira II The Jaws of Cerberus, l'avventura firmata Accolade, arriva Elvira the Arcade Game della Flair Software; l'affascinante Elvira (ormai gli aggettivi si sprecano - fatecela conoscere!!!) dovrà perciò oltrepassare due mondi, particolarmente ostili, prima di poter entrare nel castello del Re Gustavo, dove sarà incoronata regina di Transilvania: il tutto in chiara dimensione coin-op. Dopo una suggestiva presentazione, curata ottimamente sia nella grafica animata che nel sonoro, abbiamo la possibilità di scegliere fra tre livelli di difficoltà: Hard, Medium ed Easy. Dopo i preliminari decideremo se addentrarci nel mondo di Fuoco o in quello di Ghiaccio, comunque sia avremo a disposizione la bellezza di 9 vite.

proprio come quelle di un gatto (troppe? Aspettate a dirlo!). Se proprio non ce la faremo (e che siamo, stupidi?!) potremo affidarci ad un bel paio di "Continue" (con 6 vite ciascuno però!). Il gioco è molto semplice: la cara (bona!) ragazza, vestita in abito lungo con i tacchi a spillo (abbigliamento adatto ad un gioco di esplorazione/combattimento, non trovate?!), si ritrova a camminare, povera lei, in mezzo alla neve a cascate d'acqua gelide, di lava fusa, vampiri, maghi, serpenti, animali carnivori, piante strane, vigili, postini, scippatori, polizia stradale, netturbini, ecc. ecc. (togliete voi quelli che non ci entrano e vincerete la bambolina!). I due livelli sono formati in parte da piattaforme sospese

nel vuoto e in parte da caverne; alcune di queste sono chiuse e per aprirle dovrete recuperare le rispettive

di offesa viene incrementato raccogliendole in numero crescente (più icone dello stesso tipo, più forza!). La fattucchiera può anche servirsi di ben 9 incantesimi che l'aiuteranno nell'impresa, ma sarà possibile metterli in pratica solo in particolari momenti del gioco. Nel vostro cammino vi capiterà di raccogliere delle Rune che vi serviranno per acquistare vite extra o informazioni per proseguire la vostra avventura: attenzione però, solo uno strano mercante potrà



chiavi sparse nel gioco. Vi sono tre tipi di armi disponibili, il cui potere

darvele. Un Mb di ram per 32 colori, un sonoro eccellente, sprite ben fatti, effetti sonori buoni, sono il risultato vincente di questo Arcade, a dire il vero un po' più facile di quanto sembri. Il fondale è ricco di particolari come tutto il resto, i colori sono fin troppo luminosi e pare che ce ne siano 32: ma, dico, avete mai visto Shadow Of the Beast?

Elvira ritorna con un giocone arcade; abbandonate per un attimo le dimensioni RPG, la nostra eroina della magia nera si tuffa a capofitto in un universo platform. Il gameplay è buono, la confezione audiovisiva pure, ma nel complesso 49.000 lire sono un po' troppe per un classico, e decisamente già visto, arcade adventure che non vi piacerà molto.



SEGA

JOHN MADDEN FOOTBALL '92

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 115.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

95%

SONORO:

91%

GIOCABILITÀ:

97%

VAL. GLOBALE:

94,3%

John Madden: un nome, una storia, un mito, una garanzia di giocabilità, carica di interesse e altissimo realismo firmato Electronic Arts. Il football, quello a stelle e a strisce, non è mai stato così vivo, spettacolare e gustoso su una console a 16 Bit. Se già possedete il primo John Madden Football, tuttavia, evitate di acquistare questa seconda versione: si tratta di una realizzazione notevolmente migliore e più sofisticata di un prodotto base di per sé stesso già altamente vincente.

La giocabilità di un prodotto come questo, si sa, è direttamente proporzionale al livello di esperienza, conoscenza ed interesse per il fragoroso e spettacolare football all'americana, spesso dimenticato in favore dell'onnipresente e più "nostrano" soccer. Electronic Arts è tuttavia una software house statunitense e, per accontentare quindi i numerosissimi seguaci di questa disciplina sportiva, ha pensato bene di migliorare il suo precedente ed omonimo best-seller per Megadrive, sviluppando un secondo e definitivo capolavoro, effettivamente difficile da eguagliare. Ora, invece di reimpostare globalmente la sostanziale giocabilità e gli stessi meccanismi del game base originario, la EA si è "limitata" ad aggiungergli numerose caratteristiche supplementari, incrementando al massimo, realismo, dinamicità, confezione audio-visiva ed impatto finale, joypad alla mano. Si può sempre giocare da soli o in due, selezionando una dei



team più noti della NFL, sviluppando, proprio come vuole la miglior tradizione di questo sport, azioni d'attacco o di difesa, più tutte le mille sfaccettature tattico-strategiche, magistralmente supportate dal menu di gioco. Partendo all'attacco, per esempio, potremo, innanzitutto selezionare gli atleti da impiegare (se vorremo effettuare un Passing Play dovremo impiegare i nostri migliori Receivers ed il più affidabile Quarterback), quindi impostarne la formazione sul campo, infine scegliere un pattern di movimento e sviluppo di

quest'ultima, per cercare di coprire e ipotizzare qualsiasi reazione avversaria. Per fare tutto questo John Madden in "pixel" ci offre una serie di chiarissimi menu a scomparsa, facilmente gestibili via joypad, nonché numerose "lavagnette elettroniche" esplicative. Attenzione però, per effettuare questa serie di scelte non dovremo impiegare più di 45 secondi, pena l'assegnazione di 5 iarde in più al team avversario (giocatevela di Pausel). Ora, sempre in questa dimensione d'attacco, all'inizio dell'azione ci troveremo in diretto controllo del nostro Quarterback, rappresentato sul campo con una stelletta ai piedi (proprio come accade nell'Ice Hockey della stessa EA). Sullo schermo, tuttavia, apparirà anche il numero di quel giocatore e grazie a questo speciale indicatore potremo effettivamente renderci conto delle

nostre azioni, effettuando eventualmente anche le inevitabili sostituzioni. Una volta effettuato il lancio, attraverso il joypad e tre finestre grafiche dei "ricevitori" potremo quindi guadagnare il controllo di un altro atleta, pronto a ricevere la sfera ovoloale ancora a mezz'aria. Da ora in poi tutto diventerà terribilmente "action", nel tentativo di agguantare la palla e, possibilmente, guadagnare qualche iarda in corsa, evitando il placcaggio degli avversari; a questo proposito il joypad ci verrà in aiuto per far sì che il nostro ricevitore possa disimpegnarsi dagli avversari a suon di strattoni, piroette su sé stesso e scatti in proiezione. All'avversario dunque non rimane altro che cercare di contrastare tutto il lavoro svolto d'attaccante, sviluppando la stessa miscela di schermate/fasi tattiche e dinamiche. L'avrete capito dunque: John Madden Football '92 è un gran giocone, ricco di "intelligenza elettronica" (non a caso la maledetta console "impara" ancor più alla svelta del migliore avversario umano!), ottimo gameplay e fantissima, realistica strategia. Se al tutto uniamo una rappresentazione audiovisiva di eccezionale fattura, non possiamo che decretare un successo per questo ennesimo gioiello EA. Se poi non siete capaci di giocare a Football e desiderate accostarvi a questa disciplina, quale miglior "tutore"?





BATTLE DODGE BALL

BANPRESTO

PREZZO: LIT. 139.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

92%

SONORO:

67%

GIOCABILITÀ:

52%

VAL. GLOBALE:

70,3%

Vi va di giocare a "palla prigioniera" sul Super Famicom? Da oggi potrete farlo in compagnia dei classici robottini dagli occhi a mandorla, ma non aspettatevi grandi cose. La giocabilità di questa cartidge non rende certo giustizia alla console più celebrata degli ultimi tempi, offrendo un arcade terribilmente ostico e sempliciotto che forse solo i ragazzini potranno apprezzare fino in fondo.



Ecco un esempio di videogioco per il Super Famicom con grafica spettacolare, animazioni, dettagli e colori cartoon e... pessima giocabilità. E' infatti molto basso il valore attribuibile a Battle Dodge Ball in termine di gameplay perchè, a parte il soggetto decisamente scontato e senza dubbio poco spettacolare, la stessa gestione del game attraverso il joypad risulta quantomai precaria e faragginosa. Battle Dodge Ball altro non è che una partita a "palla prigioniera" giocata da alcuni robottini di chiara origine giapponese, già visti in molti cartoon, comics e gadget del "sol levante". Si possono scegliere tre modalità di gioco che comprendono la partita vera e propria, uno scontro testa a testa con due partecipanti sul campo, nonché un torneo con set di regole avanzate e modificabili dall'utente. In quest'ultima dimensione sarà anche possibile strutturare a piacere la propria compagine atletica, salvandone su cartuccia le caratteristiche

agonistiche peculiari. Da qui possiamo dedurre alcune delle motivazioni che spingono il costo di Battle Dodge Ball verso vette difficilmente raggiungibili dall'acquirente medio (!). All'inizio del gioco quindi ci troviamo su differenti terreni, magistralmente colorati e portati alla luce in due dimensioni e mezza (prospettiche) ed animati con fluidissimi scorrimenti a finestra. Ma, ahimè, lanciare la palla o rispondere ai tiri avversari, con le mille finenze previste dai programmatori giapponesi, risulta particolarmente difficile, se non impossibile, a causa dell'immane manuale di istruzioni tutto, rigorosamente in linguai Ecco allora

perdersi gran parte della giocabilità nei meandri di una lingua "aliena", decisamente indecifrabile dalla maggior parte dei videogiocatori europei. Ad ogni modo il tipo di gioco stesso non offre particolari emozioni o profondità agonistiche, limitandosi ad offrirci un arcade alquanto sempliciotto, forse ambito esclusivamente dal pubblico più giovane. Si gioca da soli o in due e, come ripeto, grazie alla

batteria tampone inserita in cartuccia si potranno salvaguardare gli high score più eclatanti e le formazioni atletiche più potenti e temibili. Il commento audio è ancor più deludente della giocabilità; pernacchiette, effetti vari e musicchetta onnipresente non fanno altro che scaricare nei nostri poveri timpani una cacofonia di suoni indecifrabili ed obsoleti, se non addirittura fastidiosi. Battle Dodge Ball è perciò un arcade mediocre dove soltanto l'aspetto grafico rende piena giustizia alla console per cui viene prodotto.



ARCHZEVAF,MDANZ-GAPAL

Soluzione di Fascination

by Corrado Capretti

ATTENZIONE! I numeri telefonici ed i codici numerici citati in questa soluzione potrebbero differire da quelli che incontrerete durante ogni partita. Il programma infatti casualizza questi codici e li propone in differenti combinazioni. Non spaventatevi dunque se i nostri non corrispondono ai vostri! Limitatevi semplicemente a sostituire tutti i numeri che dovrete osservare ed annotare durante il gioco con quelli menzionati nella nostra soluzione: chiaro?!

Quando si giunge in un albergo, generalmente ci si rinfresca; in questo caso, poi, interpretate un personaggio femminile, quindi a maggior ragione fate una doccia. Cliccate sul bagno. A questo punto aprite la valigetta, la combinazione è AARGH, e cliccate sullo spazzolino; aprite il cassetto della scrivania prendete il riduttore di corrente e inseritelo nella spina di fianco al frigorifero. Prendete la presa dello spazzolino elettrico e mettetela nel riduttore. Regolate ora la tensione dello spazzolino su 220 V, e avviatelo; et voilà, eccovi la fialella chimica. Staccate spazzolino e riduttore dalla corrente ed inserite la presa del frigo. Aprite il frigo, e mettete la fialella dentro il contenitore del ghiaccio. Prendete la caraffa d'acqua e versatela nel contenitore. Telefonate al n. 734-0825 che si trova nell'annuario sotto la scrivania. Accidenti, il presidente del Q.U.L. non c'è! Scendete allora nel salone. Prendete il portachiavi sul tavolo con i fiori, il gettone nel portacenere, il giornale, e leggete la rivista porno che sta

sotto il quotidiano sul tavolino. Sfolgiando le pagine della rivista scoprirete un angolo strappato con scritto il n. 674. Leggete anche il giornale sotto e troverete il numero di J. Miller - 999-4444. Mostrate il portachiavi a Isalinda che vi darà le chiavi della cabina in piscina. Tornate in stanza, telefonate a Miller che vi darà il codice dell'immobile A2146. Andate in piscina, ma mentre uscite ricevete una telefonata di Robaire de la Cafeterie, uno che ha la sfortuna di conoscervi. Parlate con Prisca che vi darà una torcia elettrica; prendete il cappello e datelo a Prisca, premete l'interruttore e si accenderà la luce sotto la piscina e cliccate sulla scintilla in basso a destra. Prendete il pendaglio-microtrasmettitore. Cliccate sulla cabina e con la chiave aprite l'armadietto; cliccate sul walkman, usate il gettone sullo scomparto ed estraete la batteria (per la torcia!). Tornate alla piscina e cliccate su Sharon (la cameriera), cliccate sul caffè, rubate una zolletta di zucchero e poi prendetene un'altra da mettere nel caffè. Usate il cucchiaino sul caffè e bevete. Andate verso il Q.U.L. (Robaire non si sa trattenerne dal mettere le mani addosso!). Cliccate ora sul telefono, usate il gettone nella fessura e chiamate ancora J. Miller che vi darà il codice per l'appartamento 258. Cliccate sulla bandiera e digitate il codice immobile A2146. Ora cliccate sulla chiave a sinistra, e apparirà il cane da guardia del portiere; dategli lo zucchero e prendete le chiavi del ripostiglio. Andate verso la strada; cliccate sulla P

delparcheggio, usate la chiave sull'armadietto. E' tutto buio, ma niente paura, usate la torcia elettrica. Cliccate sul gancino a destra che tiene aperta l'antina, cliccate sulla tasca dell'uniforme. Prendete le chiavi dell'auto, è la prima a sinistra del barbone. Usate le chiavi sulla serratura della vettura e parlate con il barbone il quale vi dirà come aprire la porta bloccata: con un calcio sulla gomma. Prendete la carta d'accesso dentro la macchina. Usate la card sulla tastiera digitale a sinistra e componete il codice 258; in questo modo salite da Miller ma, ahimè, troppo tardi! Miller sarà già cadavere. Cliccate sul bavero di Miller e prendete il fazzoletto da tasca, cliccate sopra quest'ultimo e prendete la cassetta. Cliccate ora sulla molla che sta sotto il manuale nella libreria, e poi sul cordone; prendete il dittafono. Premete il pulsante sul seno della statua-lampada e inserite la cassetta nel dittafono. Leggete tutto accuratamente. Andate verso la boutique. Se volete parlare con la commessa fatelo pure. Prendete il giornale, entrate nel camerino di sinistra e leggete il pezzo di carta sotto la panca. Entrate nel camerino di destra. Da lì si scorge una porta privata; cliccate sopra la porta e vi avvicinerete; cliccate nuovamente sulla porta, fermate il campanello che si scorge in alto (cliccateci sopra) ed entrate pure. Prendete l'etichetta magnetica sullo scaffale, spostate la scatola in basso a sinistra. Cliccate sugli 'attributi' dell'uomo

sul poster (il poster si alzerà), e prendete la chiave nascosta sotto. Usatela sul lucchetto della cassaforte. Tornate verso la boutique. Entrate nel camerino centrale, prendete la scarpa che sta sotto la panca e tornate alla cassaforte. Usate la scarpa sulla barra e questa scorrerà. Usate ora l'etichetta magnetica sulla cassaforte. Cliccate sulla serratura a combinazione e premete la lettera D, ancora la serratura e la lettera O, la serratura e la lettera C. Si aprirà un passaggio segreto per il laboratorio. Cliccate sugli strumenti e prendete lo scalpello. Cliccate sul camice e poi sulla tasca e prendete la maschera, ancora la tasca e prendete la chiave. Cliccate sulla segreteria telefonica; riavvolgete il nastro e ascoltate i messaggi. Riavvolgete il nastro ancora una volta e premete il tasto di cancellazione (sapete come usare un registratore, vero? Mica abitate in Burundi, no?!). Usate la chiave e aprite l'armadio. Cliccate sui documenti e prendetele foto scattate da Lou Dale. Cliccate sul boccale e usate la scarpa su di esso; il boccale si rompe e voi potrete prendere le fiale. Tornate verso la strada. Una volta all'hotel, Isalinda vi informa che Robaire è nel vostro appartamento. Cliccate sui giornali e scoprirete l'indirizzo di Lou Dale. Salite in stanza. Troverete Robaire svenuto e l'appartamento a soqquadro. Il povero Robaire deve aver bevuto la fialella che stava nel frigo. Prendete i cioccolatini sul tavolino e la spilletta vicino all'angolo del tappeto. Chiamate quindi la reception per telefono la quale vi avverte che un

MARTIAN MEMORANDUM

Dopo averci deliziato con Countdown la Access ci regala Martian Memorandum che graficamente si rivela migliore della precedente ma sotto l'aspetto del gioco si dimostra poco accattivante. Introducendo l'Help, fin troppo eloquente, quelli della Access hanno tolto lo "spirito di ricerca e tentativo" che sta alla base dei giochi d'avventura. Questo non vuol dire che M.M. non sia giocabile ma se non ci fosse stato l'Help (e nessuno mi venga a dire "...tanto io l'help non lo guardo nemmeno!") sono sicuro che, per la quantità di cose da fare e per i molti puzzles che ci sono, questa avventura avrebbe divertito e tenuto impegnati per diverso tempo molti avventurieri. Ad ogni modo ecco la soluzione passo passo:

locazione:
TEX'S OFFICE
Istruzione:
GET COMLINK
GET CAMERA
GET LENS
USE CAMERA ON TRIPOD
GET GUN
GET AMMO
GET LOCKPICK KIT
OPEN FILE DRAWER

locazione
LOOK MAIL
Istruzione

GET MAIL
MOVE SWITCH
MOVE SWITCH

locazione
TRAVEL TERRAFORM
Istruzione
MOVE SWITCH
GOTO WASHROOM

MOVE TOWEL
GET EARRING
GOTO DOOR
TALK SECRETARY 1
GOTO OFFICE
TALK MARSHALL
TALK SECRETARY
OFFER EARRING

locazione
TRAVEL ALEXIS' HOME
Istruzione
LOOK PAPER
GET PAPER
MOVE BED
OPEN BOX
LOOK INSIDE BOX

locazione
TRAVEL ROCKWELL
BACHE
Istruzione
ASK ABOUT

locazione
TRAVEL PLAZA HOTEL
Istruzione
GOTO SHOP
GET ROSE
USE CASH ON LADY
GOTO RESTAURANT
OFFER ROSE
RISPONDERE A RHONDA:1213121
ASK ABOUT

locazione
TRAVEL JOCQUES
SPARROW
Istruzione
OFFER CASH
RISPONDERE A JOCQUES:31111
ASK ABOUT

locazione
TRAVEL TEX'S OFFICE
Istruzione
USE FILM ON CAMERA
LOOK CAMERA
SHOOT PHOTO (CONSEGNA DROGA)
EXIT
GET PHOTOS
USE COMLINK

locazione
TRAVEL CHANTAL
VARGAS
Istruzione
OFFER PHOTOS
ASK ABOUT

locazione

TRAVEL MAC MALDEN
Istruzione
RISPONDERE A MAC MALDEN:22112

locazione
TRAVEL JOCQUES
SPARROW
Istruzione
ASK ABOUT (LOGAN)

locazione
TRAVEL TERRAFORM
Istruzione
TALK SECRETARY 2
ASK ABOUT
USE COMLINK

locazione
TRAVEL GUY
CALLABERO
Istruzione
ASK ABOUT

locazione
TRAVEL MAC MALDEN

Istruzione
OFFER ANDRETTI'S FILM
ASK ABOUT

locazione
TRAVEL NORA
DESMOND
Istruzione
ASK ABOUT

locazione
TRAVEL JOHNNY
FEDORA
Istruzione
OPEN DOOR (SHED)
GET LADDER
USE LADDER ON BOX CAR
GOTO LADDER
GOTO HOLE
GET KNIFE
LOOK PAPER
OPEN DRAWER
GET CAT FOOD
MOVE DRESSER
OPEN TEAR
OPEN DOOR
GOTO LADDER
USE CAT FOOD ON CAT
GOTO LADDER
OPEN DOOR (SHACK)
MOVE LEVER
GOTO DOOR(BOX CAR)
OPEN SAFE

LOOK STUFF

locazione
TRAVEL MURDER SCENE
Istruzione
TALK POLICEMAN
TALK PHOTOGRAPHER
MOVE COVER
MOVE BUCKET
GET DAGGER
GET KEYS
LOOK GRAFFITI

locazione:
TRAVEL TERRAFORM
Istruzione
GOTO OFFICE
MOVE PICTURE
USE KEYS ON SAFE
LOOK RECEIPTS
USE COMLINK

locazione:
TRAVEL MAC MALDEN
Istruzione
OFFER DAGGER

locazione:
TRAVEL RICK LOGAN
Istruzione
GET LOG
GOTO STONE (GUARDATE L'HELP)
USE LOG ON PIT
GOTO HUT
OPEN CABINET
USE GUN ON SNAKE
LOOK MESSAGE
GET SHOVEL
MOVE SCREEN
GET KEY
USE KEY ON CHEST
LOOK STUFF
GOTO DOOR
USE SHOVEL ON MOUND
OPEN BOX
LOOK INSIDE BOX

locazione:
TRAVEL SMUGGLERS
BASE
Istruzione
GET STONE
USE STONE ON JUG
GOTO PYRAMID
GET FOOD
GET REMOTE CONTROL
USE REMOTE CONTROL ON BUTTONS
GOTO CRATE

MARTE

locazione:

**L
A

P
A
G
I
N
A

D
E
L
L'
A
V
V
E
N
T
U
R
A**

Il **video-game** che hai sempre sognato... Il programma **educativo** adatto alle tue esigenze...

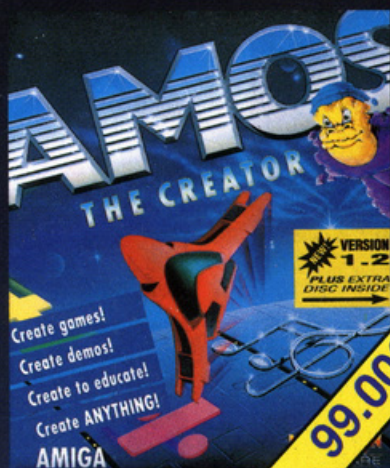
Il **database** grafico per il tuo lavoro... Il **demo** che stupisce i tuoi amici...

La **titolazione** per le tue videocassette...

SCATENA LA TUA IMMAGINAZIONE!

Tutto questo, e molto altro, da oggi potrai realizzarlo tu stesso!

AMOS



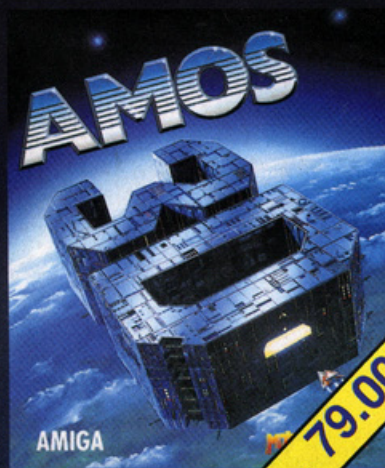
L. 99.000

AMOS - The Creator:

Amos Basic è un sofisticato linguaggio di sviluppo che comprende più di **500 comandi**, che consentono di sfruttare il tuo Amiga al massimo delle sue possibilità.

- Puoi creare ed animare sprites e bobs ad una **velocità incredibile**
- Puoi aprire fino ad **8 schermi** contemporaneamente, ciascuno con una propria palette di colori ed una propria risoluzione (comprese le modalità **HAM** ed **Half-Brite**)
- Puoi realizzare **scrolling parallattici multi-strato** (per degli shoot-em up incredibili!)
- Puoi utilizzare le **musiche** che preferisci, nei formati Sonix, Sound Tracker, GMC, e riprodurre **suoni digitalizzati** nel formato IFF

Se hai un **AMIGA**, devi avere **AMOS**!



L. 79.000

AMOS 3D:

Esplora l'affascinante mondo della "**Realtà Virtuale**"!

Ora puoi ricreare gli incredibili **effetti 3D** che hai visto in giochi come Elite, StarGlider II, e Xiphos.

Puoi aggiungere la tridimensionalità ai tuoi **grafici** e alle tue **presentazioni**.

Con l'**Object Modeller** incluso nella confezione puoi creare complessi oggetti a 3 dimensioni, modificarli, schiacciarli o allungarli a piacimento.

AMOS 3D aggiunge **30 nuovi comandi AMOS** che ti permettono di manipolare gli oggetti e le superfici.

Puoi realizzare animazioni velocissime (da 16 a 25 frames al secondo) gestendo fino a **20 oggetti** presenti contemporaneamente sullo schermo!



L. 69.000

AMOS COMPILER:

Finalmente puoi **aumentare la velocità** dei tuoi programmi AMOS: alcuni comandi verranno eseguiti addirittura **5 volte più rapidamente**!

In aggiunta uno speciale compattatore consente di ridurre la lunghezza dei tuoi programmi addirittura dell'**80%** (una compressione del 60% è la media), consentendoti di risparmiare spazio su disco e di ridurre i tempi di caricamento.

Il pacchetto comprende l'**AMOS Assembler**, un nuovo modulo molto potente che ti permette di incorporare i comandi dell'assembly 68000 nei tuoi programmi AMOS.

Se sei rimasto colpito da **AMOS**, sarai impressionato da **AMOS Compiler**!

MANDARIN
SOFTWARE

Distribuito in esclusiva da
SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812