

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

videogame **& COMPUTER WORLD**

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 MARZO 1992
ANNO V N. 5
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70



L. 3000

**LA SOLUZIONE DI
ECOQUEST
GOBLIINS
LOOM**

**BLUE BOY
ANTEPRIMA
ITALIANA**

**NOVITA'
LASERGAME**



B.C.S.

IN VIA MONTAGANI,11
a MILANO

Tel.02/8464960 r.a.
fax.02/89502102

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE

TURRICAN
MIKE DITKA 2
OUT RUN M.D.
JOHN MADDEN 2
CENTURION
ROBOCOD
PACMANIA

MASTER SYSTEM

BACK TO FUTURE II
SONIC THE EDGEHOG
MICKEY MOUSE 2
GOLDEN AXE
AFTER BURNER M.S.
WONDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULN GHOST
XENON II

AMIGA 500/2000

TOP WRESTLING
WING COMMANDER
RED BARON
TURTLES 2
HARLEQUIN
FORMULA ONE G.P.
KNIGHTS OF THE SKY
EPIC

SETTORE COMMODORE

A500 V.2.0 COMMODORE	£. 700000
A500 V.2.0,1084S COLORE	£.1190000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1190000
A2000 NUOVA VERSIONE	£.1190000
A2000 CON 1084S COLORE	£.1700000
A3000	£.TEL.....

DRIVE ESTERNO A500 PAS+DISC.	£.145000
DRIVE INTERNO A2000	£.139000
DRIVE ESTERNO A500/A2000 360KB	£.245000
STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.330000
STAMPANTE LC200 STAR COLORE 9AGHI	£.480000
STAMPANTE LC24-200 STAR COL. 24 AGHI	£.790000
MONITOR COLORE 1084S COMMODORE	L.450000

SETTORE COMMODORE

ESPANSIONE DA 512KB PER A500	L. 59000
ESPANSIONE DA 1MB PER A500PLUS	L.140000
ESPANSIONE DA 512KB CLOCK A500	L. 69000
ESPANSIONE DA 1,5MB PER A500	L.190000
ESPANSIONE DA 2,8MB SUPRA A500	L.330000
ESPANSIONE DA 2,8MB A2000	L.390000

VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	L.480000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	L.420000
AMIGA ACTION REPLAY III A500/A1000	L.150000
AMIGA ACTION REPLAY III A2000	L.170000
MINIGENLOCK A500	L.490000
ANTIVIRUS,PENNE OTTICHE,SCANNER,EMULATOR C64,SOUNDMASTER, TELEVIDEO,SYNCO SUPER,RICHIEDI IL CATALOGO GRATIS...	

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI E ACCESSORI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1300000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1800000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2150000
AT486/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2750000

SOUND BLASTER V.2.0	L. 280000
MODEM 2400 MNP5	L. 350000
GENISCAN GS4500	L. 280000
ION STILL RC.260	L.1400000
TAVOLETTA GRAFICA	L. 550000

**RICHIEDI IL CATALOGO
ILLUSTRATO CON TANTI
ALTRI ACCESSORI**

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE O SCRIVETE !!!

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

BUONO D'ORDINE PER CATALOGO GRATIS HARDWARE E SOFTWARE

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E CIVICO

CAP/CITTA' E PROVINCIA

VIDEOGAME & CW

PREFISSO CON NUM.TEL.

INCLUIDERE L.700 PER IL FRANCOBOLLO GRAZIE

**PURTROPPO LO SPAZIO NON E' SUFFICIENTE PER ELENCARE I MIGLIAIA
DI GIOCHI E DI PROGRAMMI GESTIONALI,RICHIEDETE IL CATALOGO GRATIS**

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO



Direttore responsabile: Rocco Schirizzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Liso, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserelle - **Redazione e uffici:** DTP Videowrite / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano Elaborazione Prepress/Quadricromatica by **PIAZZAXILO** (BO) In copertina: **ABANDONED PLACES** by Electronic Zoo

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA

MS-DOS:

BUCK ROGERS 2
MIGHT & MAGIC 3
GODS
OCEAN RANGER
HARPOON BATTLESET 4

AMIGA

BLUE BOY
KILLERBALL

LE PAGINE DEI LETTORI

CONSIGLI TRUCCHI E...

SOLUZIONI

L'ANGOLO DEL CRITICO

PROVATI PER VOI:

FAX-IT

SCREEN SAVER PLUS
STRIKER
HYPERBOY

ELENCO ARRETRATI

UNIVERSO PARALLELO:

BATTLESYSTEM

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LOOM (ristampa)

AMIGA:

INDY HEAT
ABANDONED PLACES
TEAM YANKEE 2
SPACE ACE 2
GUYSY

MEGADRIVE:

SPEEDBALL 2

SUPER FAMICOM:

SUPER GHOULS' N'
GHOSTS
HOME ALONE

NEO GEO

ROBOARMY

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

ECO QUEST
GOBLINS

L'Italia s'è desta! Dopo anni ed anni di tentativi, insuccessi, best seller "a metà", sperimentazioni e prodotti più o meno riusciti, una neonata software house italiana è riuscita, in poco tempo fra l'altro, a sfornare un vero e strabiliante arcade, capace di tener effettivamente testa a molti, blasonati concorrenti d'oltremarica. Il gioco in questione è BLUE BOY, la software house che lo produce Micromania. Potrete dunque scoprire tutti i segreti di un degno emulo di Turrigan "casalingo" nella nostra recensione esclusiva, in anteprima assoluta per l'Italia.

Celebriamo dunque tutti insieme la nascita di quella che dovrebbe diventare una grande software house nazionale, finalmente capace di imporre l'orgoglio, la perseveranza, la creatività e la passione di chi, da tempo, si adopera per rivalutare l'immagine di una nazione straziata e martoriata dalla assurda pirateria.

Un'altra novità: abbiamo aggiunto un **nuovo sistema di classificazione e giudizio** per le recensioni dei videogiochi trattati su VG&CW. Oltre ai classici punteggi di giocabilità, sonoro e grafica, abbiamo pensato bene di aggiungere un valore relativo al rapporto qualità-prezzo; tale votazione viene espressa in base alle prime tre lettere dell'alfabeto, **A, B e C**, in ordine decrescente. Un rapporto **Q/P** con la lettera A significherà dunque il massimo della classificazione in base al costo del prodotto e a quello che ci viene offerto. Chiaro, no?



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 Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!



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!



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.



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!



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!



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!).



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

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



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.



Pierfranco Merenda (nonostante a che fare con quella del Capo Redattore) è l'ennesima, nuova acquisizione

di VG&CW. Parlagiapponese, legge giapponese, gioca esclusivamente giapponese... è il Dio in terra di PC Engine e Megadrive: vibasta?!!



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!!!

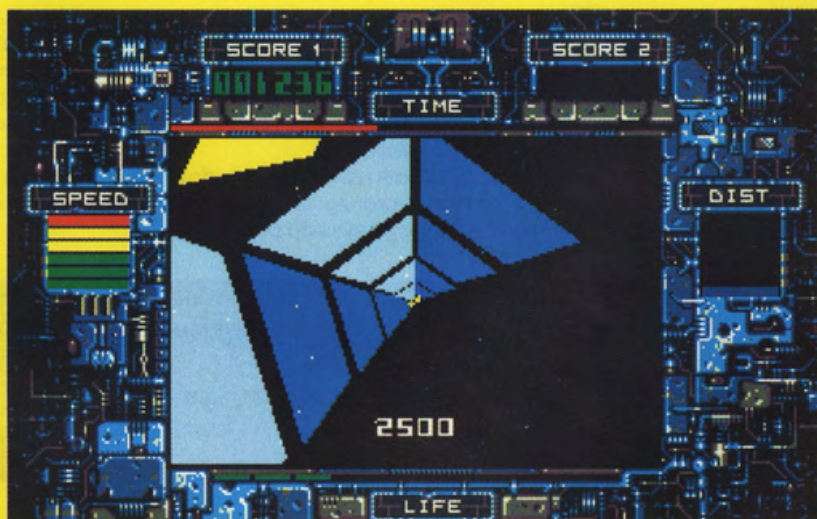
ANTEPREMI N DIRETTA

La GENIAS ha acquistato i diritti per la realizzazione di videogiochi basati su un colossale cinematografico di prossima produzione: ZORRO. Il film dovrebbe essere proiettato nelle sale cinematografiche di tutto il mondo a partire dal 1993. La GENIAS detiene i diritti mondiali per tutto il software realizzato per home e personal computer, escluso quello per console. Il rilancio del personaggio è stato affidato anche ad una serie di nuovi cartoon in fase di realizzazione in U.S.A. e una serie di telefilm già in onda in Spagna ed in Germania. La GENIAS ha quindi firmato un accordo con un licenziatario NINTENDO per la conversione dei maggiori titoli sulle console giapponesi (8, 16 Bit e Gameboy). La realizzazione software del fumetto NATHAN NEVER è stato affidato dalla BONELLI alla GENIAS. Per la realizzazione dei prossimi games (ZORRO e NATHAN NEVER fra i primi) la GENIAS utilizzerà tecniche basate su sistemi di computer grafica Broadcast. In particolare, sfruttando MAC IIFX con scheda grafica NuVista (32 Bit),

scanner (24 Bit) a 1200 DPI, controller Diaquest, tavoletta grafica a risonanza magnetica e supporto video Beta. Questo sistema coadiuvato da relativo software (Mac Topas, Stratavision, The MMDirector, Photoshop e Oasis) permetterà l'acquisizione perfetta delle immagini sia dal film che da eventuali tavole tratte dal fumetto. Altre tecniche di elaborazione (e compressione) dell'immagine tramite standard JPEG e MPEG permetteranno di implementare la grafica acquisita, sia statica che dinamica, in VGA e Amiga, senza una elevata perdita qualitativa e fluidità. Il sistema permetterà inoltre di



GRANDI AFFARI A BORDO



NUOVE AVVENTURE TRIDIMENSIONALI TARGATE LORICIELS



MANIAC MANSION PER PC... FINALMENTE IN ITALIANO

vedere, provare e correggere le animazioni in tempo reale direttamente dalla mano del designer sulla stazione di computer graphic. Ciò consentirà tempi di sviluppo sensibilmente inferiori ed una resa qualitativa migliore. Per CDTV e molto probabilmente per CD-I (se la Philips riuscirà ad imporre sul mercato questo standard) ZORRO verrà realizzato con la tecnica del FULL-MOTION VIDEO in



DELLA IMPRESSIONS

due versioni: quella cartoon e quella cinematografica.

La C.T.O. S.p.A., premesso che nella notte tra il 31 gennaio ed il 1 febbraio 1992 ha subito un furto presso i propri magazzini di propri prodotti, AVVERTE e DIFFIDA chiunque dall'acquistare i predetti beni (portanti marchio QUICKJOY, ELECTRONIC ARTS, LUCASFILM, SIMULMONDO, ACCOLADE, TOMAHAWK, C&C EDUCATION e INFOGRAMS) e specifica che gli unici legittimati alla vendita dei prodotti C.T.O. sono i distributori ed i rivenditori autorizzati. Uomo avvisato...!

Esce anche per Sega Master System (convertibile anche per Game Gear tramite l'apposito adattatore) lo stupendo WORLD CLASS LEADERBOARD marchiato US GOLD-SEGA. Un successone da

giocare per ore ed ore, già disponibile anche in Italia. Volete mettervi al comando di un classicissimo Dakota, volare per i cieli di tutto il mondo e guadagnare un sacco di soldi (in pixel, ahimè!)???. Comprate al volo AIR BUCKS,

l'ultima, originalissima simulazione targata IMPRESSIONS, in arrivo sul mercato italiano entro pochissimi giorni. Fama, gloria, pericolo ed avventura vi aspettano su Amiga, Atari ST ed IBM PC. PSYBORG è invece l'ultima fatica del gruppo LORICIELS e prende spunto da un classico LIGHT CORRIDOR, senza palline questa volta e con una lunghissima serie di piattaforme estendibili, costruite nello spazio profondo. Una specie di viaggio intergalattico sulle autostrade dei nostri pronipoti vi aspetta, con grafica tridimensionale mozzafiato, su tutti i formati più diffusi. GREMLIN ha lanciato sul mercato anglosassone la versione computerizzata di SPACE CRUSADE, il famoso RPG da tavolo della GAMES WORKSHOP. Realizzato come un'originale miscela tra il precedente HERO QUEST e lo stesso LASER SQUAD della REFLEX, SPACE CRUSADE sposa al

classico, complesso meccanismo di gioco, una grandissima cornucopia di grafica tridimensionale solida e di numerosissime schermate di background. Un appuntamento imperdibile per tutti gli amanti del genere. Ultimissima, golosa novità: la C.T.O. di Bologna ha finalmente commercializzato su tutto il territorio nazionale la versione completamente in italiano di MANIAC MANSION in versione IBM PC al prezzo di Lit. 69.900. Imperdibile!!!!



NATHAN NEVER - GENIAS: MISCELA ESPLOSIVA!

ENTREME
-
N
DIRETTA

ALLE OLIMPIADI CON

ATARI®

OLYMPIC GAMES



PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI 1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando uno dei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

**SPEDISCI ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL (MI)**

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.
- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

**AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL
TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!**

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA, CH, BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO, TO, HOBBI MARKET SNC, VIA P. 2/C
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
INTRA, TO, FULVIA PAGGIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
MIGLIANO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINECOLO, TO, ROGRO, P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI, TO, AGARTI SNC, VIA MONTGRAPPA 112
SALIZADA, CN, BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA, TO, SAVY GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO, ALIA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA P. 46
TORINO, PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO, ALCHIAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO, TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO, GIOTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO, MAGLUA, VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO, MICRONET SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO, M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA, PO, AL CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROI 5
VERCELLI, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC,
VIA BROSETTA 1
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA, VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDI 3
BRESCIA, MASTER INFORMATICA,
VIA UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA, MI, PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA, CR, EL.COM, VIA UBERO COMUNE 15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE, VA, COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 3
GALLARATE, VA, VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BAUCIO 11
LEGNANO, MI, NEW GAME SNC,
C.SO GARIBOLDI 199
LEGNATE, SI, SEVESO, PIEMONTE,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA, TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO, LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO 43
MILANO, PERGOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO, GIOCATTOLO NOE, VIA MANZONI 40
MILANO, FLOPPER, V.LE MONTE NERO 15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO, TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO, LU MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTAGNA 11
MILANO, ELETTRICO BRAHA,
VIA PIER CAPRONI 5
MILANO, VIRGIN REGAL STORE, VIA DOGANA 2
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA 4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNO, VA, VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADIA 45

PAIAZZOLO S/O, BS, MILLEGGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODONGO SAIANO, BS, COLMAR SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CARRINI 44
S. GIULIANO MILSE, MI, VIDEOEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
Seregno, MI, BONSAGGIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO, SO, SICOM NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI 88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT C/O CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO
GIOCATTOI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, NIDO SNC,
VIA CAPITELVECHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, D.E. SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIV APRILE 2/A
CEGUGLIA, VE, SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'OSTIA 2
ESTE, PD, PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE, PD, ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
C.D. BATTISTI 21
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNANO, VR, ZANON DI ISALBERTI E,
VIA BEZZECCA 3
LEGNANO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO, VI, COVEARI, VIA COPERINO 19
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE, VE, S.ME, VIA TORINO 101
MESTRE, VE, MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA, FRIGORRETTA, VIA S. LUCIA 25
PADOVA, TESTI GIOCATTOI, VIA S. LUCIA 11
PADOVA, COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO, PD, EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPERI
S. GIUSTINA, BELL, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPARE 20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA S. TRINITA' 35
S. PIERO, TV, TV SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA, TV, S.ME, VIA CONIGLIANO 57
TAGLIO DI PO, RG, G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AGUILEA 15/A
VENEZIA, CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA, PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA, NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA, TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE, FRIGORRETTA, C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE, VIDEOGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISOMONDO 4
ZOPPOLA, PN, S.ME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO, MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLFO, TN, MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/A
MERANO, BZ, KONTSCHEIDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERILINO,
VIA MURRI 73/75

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERILINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA, CARTOL PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/A
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI, MO, BAMBOURIO CARPIANO, V.LE FASSI 3
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LI ROSSOLI 5
DOGANÀ, S. MARINO, S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA, RA, ARGENTINI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA ROMANO MAYR 85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLÌ, FO, TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLÌ, CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLÌ, MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO,
L.G.O. CALDERONI S.N.
LUGO DI RAVENNA, RA, BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA, ORSA MAGGIORE C.
COMM. LE "PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA, CIRCUS, VIA S. EUFEMIA 62
MODENA, REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTON, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGUO 23
PARMA, LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA, REGINALDI, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA, PINOCCHIO GIOCATTOI,
VIA FARINI 16/A
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBOLDI 59
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLTO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANO, GE, MARTINELLI NARA,
VIA C. RITA 7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA, ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 2/A
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA T. ASPETTI 168
GENOVA, LA BAULIA, VIA F. APRILE 112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA, LOBANO MARCO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DAUMAZIO 2
LA SPEZIA, INGOLOGIA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA, PT, CAICE, VIA PANARO
AREZZO, VIERI ELETTRONICA, VIA VITT. VENETO 68
AULIA, MS, FUMANTI, VIA LUNGARNA
CAMAIORE, LU, IN. CA. BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA, MS, CHARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA, MS, MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA, LU,
TOGNINI G., VIA GARIBOLDI 22
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE, ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 10/R
FIRENZE, F.LI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE, F.LI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO, CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIBO DI CAMARNO, LU, IL COMPUTER DI VECCHI
LINA, V.LE COLOMBO 216
LIVORNO, DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASSOLI 52
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA, COMPUTER SHOP, P.ZZA TRIESTE 103
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTEGGIONI, SI, ELETTRONICOMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO, SI, PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OUMI QUARRATA, PT, GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA, ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANIVA 10
PONTASSIEVE, FI, TELEGRAMA, VIA PRAGA 10
PONTEREDICE, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTGRAPPA 15
SCANDIGLIONE, PI, BELIANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA, ELETTRICA DI PERINI, V.LE DELLO SPORTELO 13
SIENA, VIDEO MOVIE, VIA GARIBOLDI 17

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CARMERINO, MC, GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51

FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO, PS, ANGELINI VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO, PS, FUGNOLI GIOCHI, VIA NOLI 1/A
FERMO, AP, PASSI HIFI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTINO NUNZI 72/74
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO, REAL CIOGNA, VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI S.N.

UMBRIA

DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOUGNO, PG, VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROI 29
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI, STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO, CIPONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO, FR, ALTRI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELE 32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA, LT, LUIGI GIUGIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI, RM, A.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA, ANDREOLI SRL, V.LE F. RUBERTO 8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA, RM, COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA, METTIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA, CUFF CLIFF, VIA ETURIA 4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE 100 APRILE 56
ROMA, CHIOCCIA LEONIDE, V.LE MARCONI 277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRACI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/B
ROMA, MARZI OTTELO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA, F.LI PER MATTEI & C. SNC, VIA APPA 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPA NUOVA 146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCIA 245
ROMA, SUPERGIOCATTOI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA, COMPUSHOP, VIA MONTANANA 265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPRONI 11
ROMA, F.LI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPOCRATE 25
ROMA, KYNDIS, VIA AURELIA 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA, PK COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPA NUOVA 501/505
ROMA, VANGUARD ELECTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFLO CASTALDI 7
ROMA, CIMBINI ANTON GIUGIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VAKO 15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECOCHA 100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNINI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA, UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA, UNION SHOP SAS,
L.G.O. GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.G.O. SOMALIA 19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA, FOTO FRANK, V.LE DEI MILLE 26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA, ELETTRONIC MARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA, V.M.O. SNC, VIA FRUMINATA 4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.G.O. BOCCA 12
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88

ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOITANA 134
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA 55
VITERBO, CARLOTERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO, EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA, CE, JOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA, NA, SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA, STR. COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFSYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI, ODORINO SRL, L.G.O. LIA 22/AB
NAPOLI, SANTANIELLO SAS,
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOI,
VIA DIOCELEZIANO 354
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO 179
NAPOLI, CHAN, GALLERIA VANITELLI 32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CLEA 115
NAPOLI, LA GRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI, VIDEO SD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTÀ 185/191
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUAIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOI 41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE ENALDI 17 C.D.E.
BARI, BARI BA, PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL,
BARI, CENTRO
CASARANO, LE, DETTAGLI GROSS D'AMICO, VIA POLA 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPIGIA,
VIA BARI 42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO, ELETTRICOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO, TECNIBOT, VIA PLATEA 68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGNI 49
TRIGLIANO, BA, BABY PARK SRL,
TRING. BARI SD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, ANGER SAS, L.G.O. SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPPI 71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI, AG, CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. RICARDA S.N.
CATANIA, COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA, PETER PAN, VIA XXIV LUGLIO 21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPINO 58
MISTERBANDU, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORE 21/23-25
MODICA, RG, CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/G
PALERMO, GALLERIA DEI GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO, CIELI SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO, SMO GIUCCA, VIA S. CRO 23/A
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO ILEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI, SARDA COMPUTING,
VIA MONASTIR 155
CAGLIARI, REAL TIME, VIA CAVARO 21/B/C
ELMAS, CA, ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO, ERE DI DANCARDIO SNC,
VIA CAMPANELLI 15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRINZEDDA 6
TORTOLI, NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

MS-DOS

BUCK ROGERS 2

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA
SONORO: ADLIB,
SOUNDBLASTER,
ROLAND LAPC1 /
MT-32
HARD DISK:
OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE,
JOYSTICK, TASTIERA
MEMORIA: 640K
GRAFICA:

85%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

88%

VAL. GLOBALE:

84,33%

Q/P = B

Grafica gustosa e sonora apprezzabile, trama interessante e giocabilità elevata fanno di Buck Rogers 2 un bellissimo gioco di ruolo, ma solo se questo è uno dei vostri primi titoli SSI o se avete una notevole resistenza psico-fisica agli elementi già visti un'infinità di volte. Se non possedete questi requisiti dopo mezz'ora di gameplay sarete inevitabilmente addormentati sulla vostra amata tastiera!!!



LOADING... PLEASE WAIT

Finalmente dopo oltre un anno di attesa la SSI si è decisa a pubblicare il seguito di uno dei suoi RPG meglio riusciti: Buck Rogers. In questo nuovo episodio avremo il compito, sotto il controllo del già

Nel corso della nostra avventura incontreremo molti personaggi ostili, ma potremo trovare anche alcuni aiuti che ci si presenteranno sotto diversi modi e forme. Il gioco si apre con un messaggio di Buck



LOADING... PLEASE WAIT

citato e mitico eroe, di imbarcarci in una missione molto pericolosa che ci porterà ai confini dello spazio civilizzato e anche oltre. Per salvare il nostro pianeta infatti, dovremo far superare a diverse specie aliene il reciproco senso di sfiducia che aleggia tra di loro, al fine di unire tutti i popoli sotto un'unica bandiera per poi sconfiggere la temibilissima R.A.M. (che non ha niente a che fare con la memoria di un computer!!!).



LOADING... PLEASE WAIT

Rogers, il quale ci affida una missione di notevole importanza: scortare e proteggere Lord Berkeley, potenziale fautore della alleanza cosmica contro il male (mi sembra di essere diventato un pò apocalittico!!!). Da qui in avanti lo svolgersi degli eventi è completamente affidato a voi... La trama è abbastanza interessante, ma il game è guidato ancora una volta dal solito sistema della SSI come è avvenuto nei

negli ultimi 4 anni???, andrò ad illustrare il game system che è, ripeto, identico a tutte le precedenti realizzazioni. Dopo le schermate di presentazione si giunge al menù principale dove è possibile creare il proprio party composto da un massimo di sei Player

precedenti Gateway to the Savage Frontier e Pool of Darkness, e ciò inizia a darmi leggermente fastidio. Comunque, per tutti coloro che non sanno di cosa sto parlando (ma dove siete vissuti

Characters (più due Non Player Characters, o NPC) che si potranno unire più avanti. Le razze disponibili sono 6 (Terran, Martian, Venusian, Mercurian, Tinker e Desert Runner) mentre le classi sono 5

(Rocket Jock, Medic, Warrior, Engineer e Rogue) e ciò consente una ampia personalizzazione del gioco permessa grazie alle molteplici combinazioni possibili. Inoltre, ogni singolo componente del gruppo possiede degli skill o abilità, suddivise in 6 aree (Career, Technical, Mathematics, Dexterity, Charisma e Wisdom skill) tra le quali cito: Programming, First Aid, Diagnose, Bypass Security e Demolitions



(in totale sono una cinquantina). Quindi si può dotare ognuno di essi di un'icona rappresentativa usata durante i combattimenti e di caratteristiche peculiari ottenute con l'opzione Modify Character (che in fin dei conti è il modo più spudorato di barare,

degli ambienti circostanti, nei quali sono visualizzati singolarmente i nostri personaggi e quelli nemici. Durante l'avventura è poi possibile accedere ad un menù nel quale esaminare la mappa dell'area in cui ci si trova, cercare la locazione attuale per eventuali oggetti, cambiare la velocità dei messaggi, la difficoltà degli scontri, nonché salvare il gioco.

Se vi sembra che il game system sia accettabile

BUCK ROGERS

consentendo al giocatore di aumentare al massimo tutti gli attributi di ogni personaggio). Infine, tralasciando alcune opzioni minori, ci si può imbarcare nell'avventura

sicuramente non lo avete "rodato" come il sottoscritto, che dopo una decina di "seguiti" analoghi nel modo di svolgersi delle vicende, ha individuato delle pecche notevoli che

tutto in una settimana? Perché la finestra grafica è così piccola, e per quale motivo ci si può curare solo in seguito ai combattimenti? Infine vorrei far notare che anche l'oggettistica è uguale agli altri titoli SSI: limitata e senza varietà.

Questi e altri difetti rovinano in parte Buck Rogers 2, che nonostante tutto è ancora un ottimo gioco, visto che



RANGE = 2 (SHORT)
(USE CURSOR KEYS) EXIT

almeno la velocità di esecuzione delle varie azioni è migliorata notevolmente (se però usate un 8088 non aspettatevi grandi cose!!!). La grafica è gustosa, ma non raggiunge vette incredibili, e sfrutta alcune immagini statiche di notevole effetto che ne costituiscono la parte migliore. Il sonoro, invece, è composto da una serie di musiche che personalmente apprezzo moltissimo, a cui sono contrapposti degli FX un pò scialbi. Mouse e Joystick non servono a nulla, è meglio la tastiera. La conclusione è

sempre quella (fai merenda con girella!!!): se non li avete giocati tutti e non vi spaventa un pò di senso di Deja Vù questo gioco fa decisamente per voi.



(finalmente!!!). Una volta entrati nel gioco vero e proprio, lo schermo si presenta suddiviso in tre porzioni: una parte ospita una visione pseudo 3D della locazione attuale, una parte contiene lo status e le informazioni principali riguardanti tutti i componenti del nostro gruppo, ed infine in basso è presente una striscia riservata al testo. I combattimenti, invece, si sviluppano attraverso una visione a "volo d'uccello"

rendono l'interfaccia utente datata e scomoda. Ad esempio, dove diavolo è la possibilità di caricare una partita, presente in TUTTI gli RPG? Invece, per far ciò, si è costretti a ricaricare da capo il gioco, che vi assicuro non è il massimo della comodità. Poi, perché la SSI continua a mettere la dannatissima opzione Change Level? Non capisce che così la quasi totalità degli utenti setterà il livello più semplice finendo il



MS-DOS

MIGHT & MAGIC 3

NEW WORLD
COMPUTING

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA/MCGA 256
COLORI
SONORO: ROLAND,
ADLIB,
SOUNDBLASTER
HARD DISK:
OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA
MEMORIA: 640K
GRAFICA:

100%

SONORO:

100%

GIOCABILITA':

100%

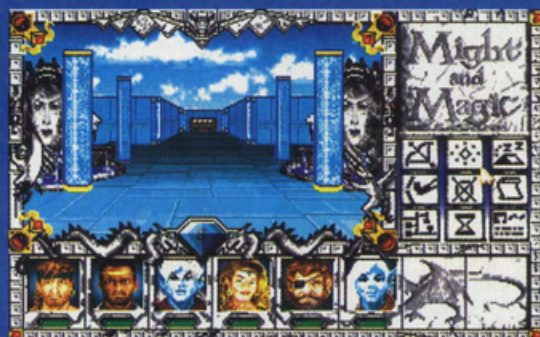
VAL. GLOBALE:

100%

VG & CW
YEP!

Might & Magic 3 spazza via letteralmente la concorrenza, proponendosi come uno dei migliori giochi dell'anno.

Facendo un confronto con i titoli più rappresentativi della categoria RPG, MM3 combina la grafica di Elvira 2, la giocabilità immediata di Eye of the Beholder 2, la complessità di Ultima 6 e la varietà e longevità di Wizardry 6: ne risulta inevitabilmente uno YEP, che merita veramente di essere acquistato da ogni videogiocatore che si rispetti: impossibile perderlo.



Dopo i precedenti due titoli della serie, abbastanza deludenti, non mi aspettavo niente di eccezionale da questo terzo capitolo ed invece, ancora una volta, sono stato smentito: Might & Magic 3 è tra i migliori RPG mai esistiti forse addirittura il più bello in assoluto, the best!!! La trama ci vede come sempre protagonisti, ma questa volta senza uno scopo ben preciso, infatti dovremo semplicemente scoprire se dietro alle catastrofi che stanno accadendo su Terra (che non è il nostro beneamato pianeta, ma l'environment fiabesco del gioco) ci sia o no lo zampino di Sheltem, diabolica entità da sempre nostra antagonista. Riguardo alla trama non voglio aggiungere nient'altro, anche per lasciarvi il gusto di leggere lo stupendo e suggestivo racconto

incluso all'interno della confezione (piratini miei, se volete gustarvi appieno il gioco DOVETE comprarlo originale, perché contiene, oltre al manuale, delle altre cosette indispensabili ai fini dell'avventura). Veniamo dunque al sodo ed esaminiamo più da vicino questo



creare degli effetti visivi che definirei psichedelici (vedere per credere - abbasso EGA!). Dopo una trepidante pausa di attesa la schermata iniziale: uno sfondo a la Wing Commander 2 sul quale si materializza Sheltem con una girandola di colori e sfumature superbamente realizzate. Il sopracitato besugo di turno ci narrerà dunque, in inglese praticamente perfetto (Ahil Ahil), gli elementi essenziali che ci hanno portato a questo



nuovo ed entusiasmante RPG targato New World Computing. Una volta caricato il programma ci si ritrova davanti alle schermate di

introduzione e già da qui si può intuire la notevolissima qualità della grafica, che fa sapientemente uso dei 256 colori di una scheda VGA per



ennesimo scontro tra le forze del bene e quelle del male (mai che ci si vada una volta in pizzeria con i vari cattivoni di turno, eh?). Verremo poi magicamente trasportati nella cittadina di Fountain Head, nella quale potremo ammirare (è proprio il termine giusto) le prime, stupende schermate. Si rimane sbalorditi dalla ricchezza di dettagli con cui sono definite tutte le locazioni; l'unico confronto che mi viene in mente è Elvira 2, ma a differenza di questo Might & Magic 3 possiede anche una animazione da Oscar! Pensate solo che mentre ci si muove per i vari scenari, in uno stile simile ad Eye of the Beholder 2, sarete strabiliati da

animazioni quali, mostri che si avvicinano (aspetto assente nella quasi totalità degli RPG complessi, tra i quali Wizardry 6), torce che



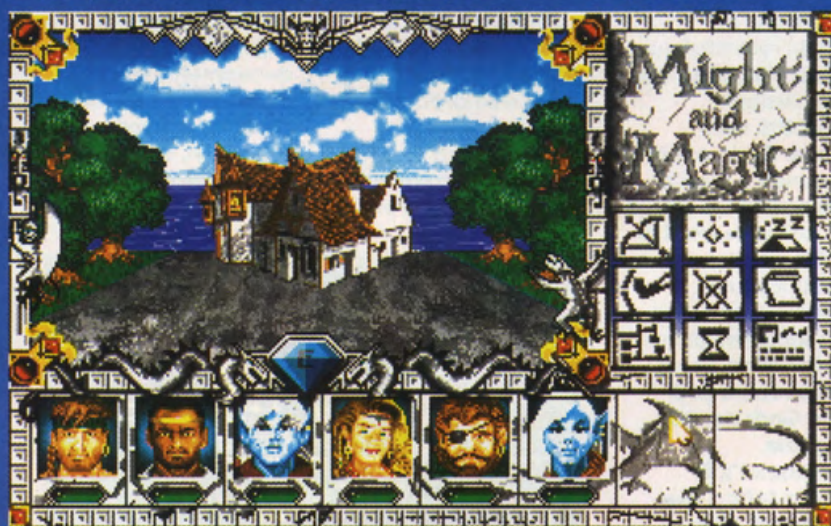
si tremolano, fontane che eruttano acqua, armi e incantesimi che volano in aria, per non menzionare le schermate semi-statiche (come ad esempio l'armaiolo o il tempio) che lasciano a bocca aperta anche il più stagionato e smaliziato giocatore. Il programma si avvale poi di una serie numerosissima di colonne sonore azzeccatissime che si intonano perfettamente con l'atmosfera, nonché di un altrettanto numeroso repertorio di FX realizzati impeccabilmente. L'aspetto giocoso, il gameplay cioè, presenta dei notevoli miglioramenti rispetto ai primi due episodi



della serie e, in generale, a TUTTI i titoli presenti attualmente sul mercato. Le principali differenze sono: la possibilità di salvare in ogni situazione (in Might & Magic 2, ad esempio non esisteva questa opportunità), l'impossibilità

attualmente impegnati. Il movimento si effettua contemporaneamente con tutti i personaggi/mostri presenti, ma a differenza di Eye of the Beholder 2, se non toccate la tastiera i mostri rimarranno fermi. Un sistema perciò simile, per certi versi, ad un Ultima 6, che consente di gustarsi immagini stupende senza penalizzare

un'aspetto strategico molto ben implementato... Devo comunque far notare almeno un'altra cosetta: avete presente giochi come Bard's Tale o Might & Magic 2? Non avete mai notato in essi un'aspetto perlomeno ridicolo? Ebbene, io mi sono sempre chiesto come sia possibile affrontare dei combattimenti con centinaia di mostri allo stesso tempo!!! E ciò non solo per la difficoltà che si viene a creare, ma anche perché è una incongruenza grossa come una casa: come diavolo vi pare possibile che in una singola stanza, anche grossa che sia, stiano comodamente e pronti per la battaglia qualcosa come 100, giganteschi, dragoni? Anche in questo campo MM3 porta un'innovazione, per mezzo della quale ci si potrà ugualmente trovare circondati da creature di ogni tipo, ma una singola locazione non potrà essere mai occupata da più di tre nemici: adesso sì che ci siamo!!! Unica limitazione per giocare: scheda VGA, hard disk con almeno 5 Megabyte liberi, processore 386 (con un minimo di 25 MHz - datemi retta!) e, possibilmente, una bella music card.



spudorata di barare (in molti RPG ciò è possibile), un reale aggiornamento degli scenari esplorati e una varietà di mostri, locazioni, incantesimi e armi da far paura!!! Per la gioia di tutti gli avventurieri stufo di mappare ogni locazione e prendere quaderni interi di appunti, infine, posso rivelare la presenza di una automapping feature e di una specie di blocco appunti elettronico che contiene informazioni sugli scenari del gioco e sulle missioni nelle quali siamo

MS-DOS

GODS

RENEGADE

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: EGA -
VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER -
ROLAND
MEMORIA: 640K
RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

100%

SONORO:

100%

GIOCABILITA':

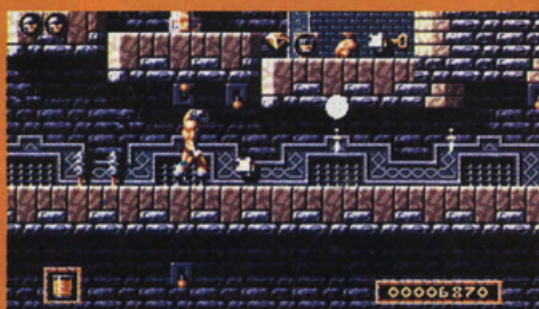
100%

VAL. GLOBALE:

100%

Q/P = A

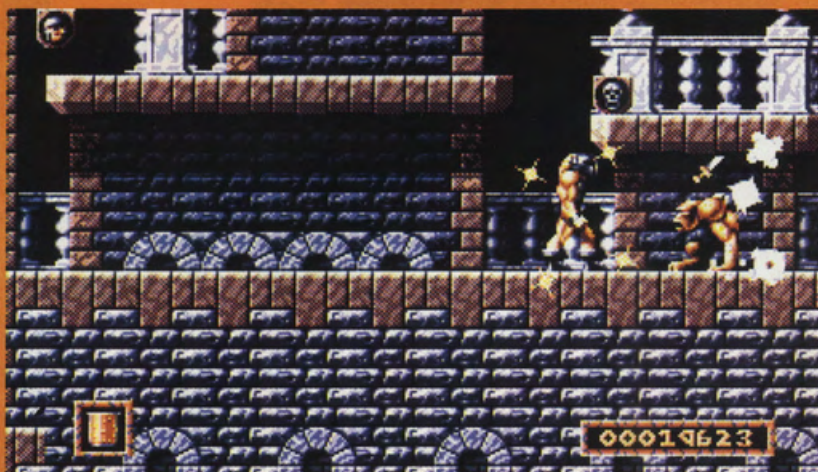
Avete da sempre cercato un vero, divertentissimo ed irrinunciabile arcade per il vostro PC: ora l'avete trovato! Nei panni di Ercole tuffatevi allora in un mondo fiabesco, in un oceano di stupenda grafica VGA e in una vera dimensione sonora arcade. Ore ed ore di sano coin-op sono assicurate e... si gioca benissimo anche con la tastiera. Se vi perdetevi Gods non telefonateci poi in redazione chiedendoci un buon arcade per PC, chiaro?!?!?!?



Gods è uno di quei giochi che lasciano il segno; non tanto per il soggetto, irrimediabilmente ripetitivo e già visto, quanto per l'originale ed egregia realizzazione grafica che sposa una notevolissima giocabilità tutta arcade. Gods, ormai dopo mesi e mesi di anticipazioni (lo sapete tutti, cari possessori di IBM PC, eh? Saluton a "quello" che mi telefona in redazione tutti i santissimi giorni, chiedendomi: "Scusi, volevo sapere se è uscito Gods per PC..., ah, grazie, buongiorno!"), è l'ultima fatica dei "famigerati" Bitmap Brothers, nonché la loro prima produzione sotto l'etichetta Renegade (cui, recentemente, si è affiancato Magic Pockets). Gods è un vastissimo platform con dodici livelli, grafica terribilmente coin-op, quindici differenti tipi di armi e venti di pozioni energetiche e magiche, nonché numerosissimi sprite di notevole grandezza dotati di fluidissime animazioni. Una giocabilità affidata ad un buon joystick o

anche alla tastiera (non è mai stato così facile e divertente utilizzare la keyboard del nostro PC per un videogame), lo rende terribilmente divertente ed irrinunciabile. Un gioco insomma che fa gola non solo a tutti i possessori di PC che ancora non ce l'hanno, ma soprattutto a qualsiasi "consoliano" che sente,

inevitabilmente, la mancanza di prodotti così divertenti sulla propria "game machine". Potremo allora vestire i panni di Ercole e diventare semi-dei combattendo contro un nugolo di forze del male che comprendono gli immancabili mostri di fine livello (e che bestioni!!!!) ed un'accozzaglia di creature d'incubo magistralmente portate alla luce in una manciata di pixel colorati. Il livello di difficoltà è decisamente quello giusto, bilanciato ed in grado di stordirvi, imbesuervi, divertirvi e farvi impazzire per lungo tempo, senza



tuttavia precludervi il completo svolgimento del game se non siete particolarmente abili con gli arcade. Degno emulo della saga degli Shadow Of The Beast, Gods arriva poi in una veste audiovisiva sotto standard MS/DOS di altissima e strabiliante qualità. Le animazioni, i dettagli, i movimenti degli sprite e la stessa ricchezza di colori e particolari risultano pressoché sconvolgenti anche per chi mastica pane e VGA ogni giorno. Il commento sonoro infine, a patto di possedere almeno una Sound Blaster, riesce ad ottenere l'impossibile dal vostro PC: musica, effetti, rumori e cicaline varie scatenano una vera e propria colonna sonora arcade che finalmente non ha nulla da invidiare a quelle di Amiga. Gods è dunque un prodotto imperdibile non solo per chi da molto tempo è alla ricerca di un ottimo arcade per PC, ma anche per chi ama la grafica ed il sonoro strepitoso, senza cadere nelle facili tentazioni di altri standard computerizzati. Un capolavoro!

MS-DOS

OCEAN RANGER

ACTIVISION

PREZZO: LIT. 39.000

USCITA: ADESSO

SCHEDE GRAFICHE:

EGA, CGA

HARD DISK: SI'

MEMORIA:

384KRAM

CONTROLLI:

TASTIERA, JOYSTICK,

MOUSE

GRAFICA:

40%

SONORO:

40%

GIOCABILITA':

50%

VAL. GLOBALE:

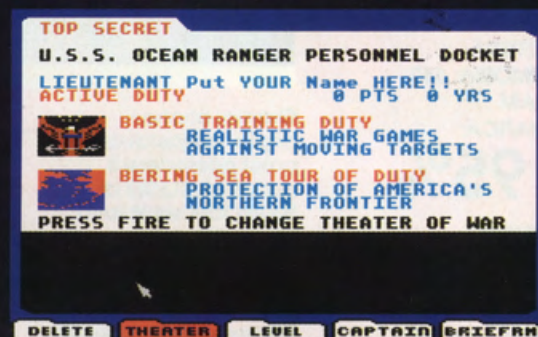
43,3%

Q/P=C

Potrebbero bastare poche parole, del tipo: - non lo consiglieremmo nemmeno al nostro peggior nemico - per dare l'idea dell'impressione altamente negativa che abbiamo avuto guardando OCEAN RANGER girare sul nostro PC. Se proprio non vi fidate acquistatelo e raccontateci la vostra impressione, siamo curiosi di conoscerla. Vorremmo solo sapere se l'idea di riproporlo al pubblico è tutta italiana od è nata in terra d'oltralpe!

Prima di dire cosa penso di questo programma della ACTIVISION sarà meglio che ve lo descriva, potreste essere tentati di non leggere l'articolo... e fareste male, ridere fa sempre bene e serve a mantenere in forma il fisico e la mente. Dunque... OCEAN RANGER è la simulazione (si fa per dire) di una nave da guerra americana, che ha il compito di intercettare e, se possibile, distruggere il naviglio nemico. Per eseguire la missione avete a disposizione un armamento assai variegato, oltre ai classici e sempre efficienti Harpoon. Attenti però alle navi russe della classe Odessa, hanno abbastanza armi per spedirvi sul fondo dell'oceano. Per riuscire nella missione potrete contare su un numeroso equipaggio al quale potrete impartire gli ordini dal ponte di comando. Durante le numerose azioni vi sposterete in varie zone della nave. Dopo avere consultato i vostri subalterni ed avere impostato la rotta, sulla carta di navigazione, potrete togliere le ancore ed iniziare la caccia. Attenzione, prima di partire imbarcate le munizioni ed il vettovagliamento

indispensabile per sopravvivere varie settimane in alto mare. Non dimenticatevi poi di caricare un buon numero di Harpoon, fanno sempre comodo.. non si sa mai. Letto questo molti di voi si chiederanno il motivo delle prime righe dell'articolo e della votazione scandalosamente bassa, effettivamente il background, anche se un po' sfruttato non è male. Ma veniamo al neo (si fa per dire)!!! Il gioco risale al 1989 ed all'epoca doveva essere una simulazione eccezionale, c'è da chiedersi chi abbia avuto l'idea di rispolverarlo nel 1992, va bene che l'ACTIVISION ha cambiato padroni, ma



tutto ha un limite. La grafica è infatti penosa, vedere per credere. Nell'epoca dei giochi di 5 o 6 mega, ci ritroviamo dinnanzi un programma che gira agevolmente su un disco da 360K, fate un po' voi!!! Ma lo sapete che FALCON 3 vuole più di dieci mega su hard disk per funzionare???? C'è da chiedersi dove vivano questi signori? Va bene che 39.000 lire sono poche per una buona simulazione, ma sono troppe per un programma pessimo, consigliabile solo a chi possiede una CGA od un computer senza disco fisso. In pratica a chi ha una macchina talmente obsoleta da essere un

fossile informatico. Sicuramente OCEAN RANGER 2 anni fa era una ottima simulazione, anche se ci ricordiamo game eccezionali della MICROPROSE targati 1989 ancora oggi validi e proponibili. Un gioco di questo tipo non necessariamente ha bisogno di grafica mozzafiato (anche se non guasta mai), ma qui si esagera! Se proprio volete lanciarsi, da perfetti taccagni, ad acquistare questo game super economico, vi diremmo che abbisogna solo di 384K di ram e non richiede computer particolarmente veloci, un XT va benone. La grafica è semplicemente ridicola, soprattutto se la si paragona ad altri programmi non necessariamente VGA. Anche la KOEI e la THREE SIXTY hanno nel loro carnet game eccezionali che sfruttano la grafica EGA, basti ricordare HARPOON, tuttora richiestissimo.



MS-DOS

HARPOON INDIAN OCEAN - PERSIAN GULF

THREE SIXTY

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

95%

SONORO:

90%

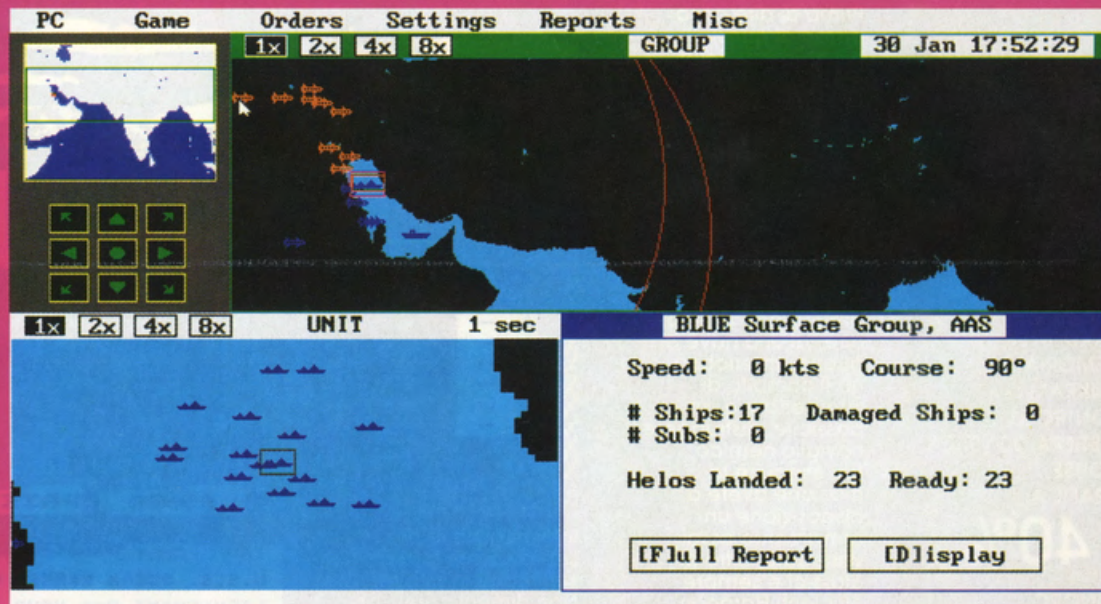
GIOCABILITA':

100%

VAL.GLOBALE:

95%

Peccato che i programmatori della THREE SIXTY non abbiano nel cassetto il progetto di una nuova versione di HARPOON: magari con grafica VGA e con effetti sonori più "esplosivi". Comunque una pietra miliare nel panorama dei giochi di guerra, sia per PC sia per AMIGA. Piccolo cruccio: la lunga attesa sopportata per poter avere il gioco.... ma quanti mesi fa era stato pubblicizzato ed annunciato come di imminente commercializzazione?



Oramai anche i migliori disperavano... poter possedere il nuovo BATTLESET di HARPOON sembrava una epica impresa.. resistere era oramai impossibile... la crisi per l'astinenza era insostenibile!!! A questo punto non restava che sperare nell'aiuto di qualche comunità!!! Novelli drogati del duemila, i fan di questo fantastico wargames, erano vicini al collasso mentale e fisico. Nessuno però si curava dei loro lamenti, anche quando, riuniti in sparuti gruppi, gremivano i negozi ed i club nella speranza di avere buone notizie. Ma, finalmente, giunse la buona notizia: BATTLESET 4 era disponibile nei negozi più famosi del mondo intero!

A parte gli scherzi, quanto finora detto non è stato tratto dal vangelo secondo HARPOON, ma da discorsi e lettere giunte alle più blasonate riviste del mondo informatico

occidentale... Effettivamente negli USA ed in Inghilterra gli amanti della strategia hanno fondato vari club di persone che si riuniscono per misurarsi "amichevolemente" con HARPOON e con le sue numerose espansioni, di cui non mancheremo di parlare nei prossimi numeri (non appena il nostro inviato negli States ce li avrà fatte avere, vista la loro irreperibilità in Italia). Ma, strano ma vero, BATTLESET 4 è commercializzato anche in Italia, tramite la onnipotente ECA, che ne ha curato la distribuzione e ce ne ha fatto pervenire (gentilmente) una copia. Come molti già sapranno INDIAN OCEAN - PERSIAN GULF contiene i dati ed i background dell'ultima grande guerra che ha visto contrapposti su fronti avversari (speriamo per l'ultima volta) la tecnologia

occidentale e quella sovietica. Vi ritroverete così nel golfo Persico, a capo dell'armata americana, con l'unico scopo di annientare le forze irachene e, se necessario, quelle degli altri stati arabi che si dovessero schierare al fianco di Saddam. Il tutto racchiuso in 16 differenti scenari che coinvolgono le forze armate di ben 24 paesi. Gli americani hanno a disposizione le più sofisticate armi che la tecnologia moderna è in grado di offrire. Gli iracheni dispongono del meglio della tecnologia sovietica, che come tutti ben sanno si dimostrerà inadeguata a contrastare le preponderanti forze nemiche. Anche (diciamo noi) per la mancanza di esperienza e di disciplina dei militari, soprattutto dei piloti che in molti casi non si sono neppure levati in

volo per cercare di contrastare i temutissimi top gun avversari. Il gioco offre tutto ciò che un appassionato di wargames si attendeva: dalla possibilità di lanciare i temuti missili Cruise, all'ausilio della più avanzata tecnica di ricognizione sonar e satellitare. Il tutto condito con: un pizzico di salsa pariglia, una spruzzata di elicotteri lanciati da navi di superficie ed una manciata di caccia-bombardieri... visibili ed invisibili! Inutile parlare del gioco: gli appassionati sanno tutto su HARPOON e conoscono le più recondite bellezze di questo fantastico gioco di guerra. Logicamente, i vari BATTLESET, funzionano solo se già si possiede il programma principale. Il game gira in modo EGA ed in CGA, se possedete una VGA vi potrete accontentare dei classici 640 per 350 punti a 16 colori. I vari rumori: elicotteri, jet, esplosioni... sfruttano le più diffuse schede musicali (leggi: AD LIB o SOUND BLASTER).

		Name: Roosevelt Class: CUN Nimitz Country: USA Length: 333 meters Displacement: 81600 tons Maximum Speed: 32/32 kts	
The largest warships ever built, the Nimitz class nuclear carriers are also potentially the most powerful. With an air wing consisting of over 50 fighters and attack aircraft, as well as EW, AEW, utility, and anti-sub. aircraft, each ship carries more airborne firepower than some national air forces. Used to project air superiority where there are no airbases, or are not enough, strike carriers are powerful instruments of national policy			
SENSORS SUMMARY		WEAPONS SUMMARY	
Air Radar:	Range: --- % Det: ---	AAW:	SR: 36 LR: 0
Surf Radar:	--- ---	ASuW:	36 0
Active Sonar:	--- ---	ASW:	0 0
Passive Sonar:	--- ---		
[Exit]		[Sensors]	
		[Weapons]	



BLUE BOY

MICROMANIA
SOFTWARE

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: MARZO
1992

DISTRIBUITO DA:
GRAFICA:

83%

SONORO:

85%

GIOCABILITÀ:

95%

VAL. GLOBALE:

87,6%

Q/P = B

Dopo anni di "buchi nell'acqua", produzioni mediocri e giochetti troppo astratti e farraginosi, una nuova software house nazionale riesce a risollevare lo standard qualitativo del videogioco all'italiana. Blue Boy è un classico arcade shoot'em up/beat'em up, realizzato con tantissima e frenetica giocabilità, senza trascurare una ottima impostazione grafica. Un prodotto finalmente competitivo: l'Italia s'è destal

ATTENZIONE! ATTENZIONE!
Il team di Micromania Software è alla ricerca di programmatori e sviluppatori per lo standard MS/DOS. Chi fosse interessato potrà contattare i responsabili della software house italiana a questo numero:
0332 / 970189.
Guadagni strepitosi all'orizzonte?!



Totalizzare un valore così alto per il primo videogioco commercializzato non è certo cosa facile per una software house che si rispetti. L'eccezione alla regola viene confermata dalla neonata ed italianissima Micromania Software dietro la quale si cela un nutrito team di appassionati, esperti e programmatori di tutto rispetto, che hanno resistito alla facile tentazione di varcare i confini del nostro paese e andare a far soldi nelle ditte d'oltremarica. Oltre all'inevitabile plauso per aver così creduto e supportato un mercato nazionale già in crisi ancor prima di affermarsi definitivamente (pirateria, prodotti scadenti, assurde speculazioni, mancanza di idee, ecc.), al team di Micromania

va il merito ineluttabile di aver creato qualcosa di effettivamente competitivo, valido e commercialmente concreto, senza rifugiarsi in scialbe, astruse e mediocri realizzazioni di cui ormai il software italiano

Scopo del gioco è quello di ripulire un'intera metropoli da una massiccia e letale presenza aliena, salvando da un triste destino anche i più sfortunati abitanti che verranno risucchiati in terribili baccelloni gialli dal nemico. Per far ciò il prode Blue Boy dovrà volare di quartiere in quartiere, prendendo a pugni gli alieni e recuperando i malcapitati terrestri racchiusi nei gusci, eliminandone i guardiani e, dulcis in

particolarmente buffo) che andranno poi selezionate con l'ausilio della tastiera. Per orientarsi nella metropoli il nostro Blue Boy potrà sfruttare una specie di schermo radar tratto direttamente dal classico Defender, su cui verranno tracciati in tempo reale gli spostamenti di tutti gli sprite presenti nel gioco. Al termine di ogni livello non manca poi lo scontro con il mega-mostro terminale, particolarmente duro da eliminare qualora non si possiede una buona scorta di armi extra. Scrolling parallattico, animazioni velocissime ed omogenee, effetti speciali e loda ed un insolito, originalissimo "fluttuare" del nostro personaggio (che risponde direttamente nei nostri joystick) confezionano egregiamente un prodotto di altissima



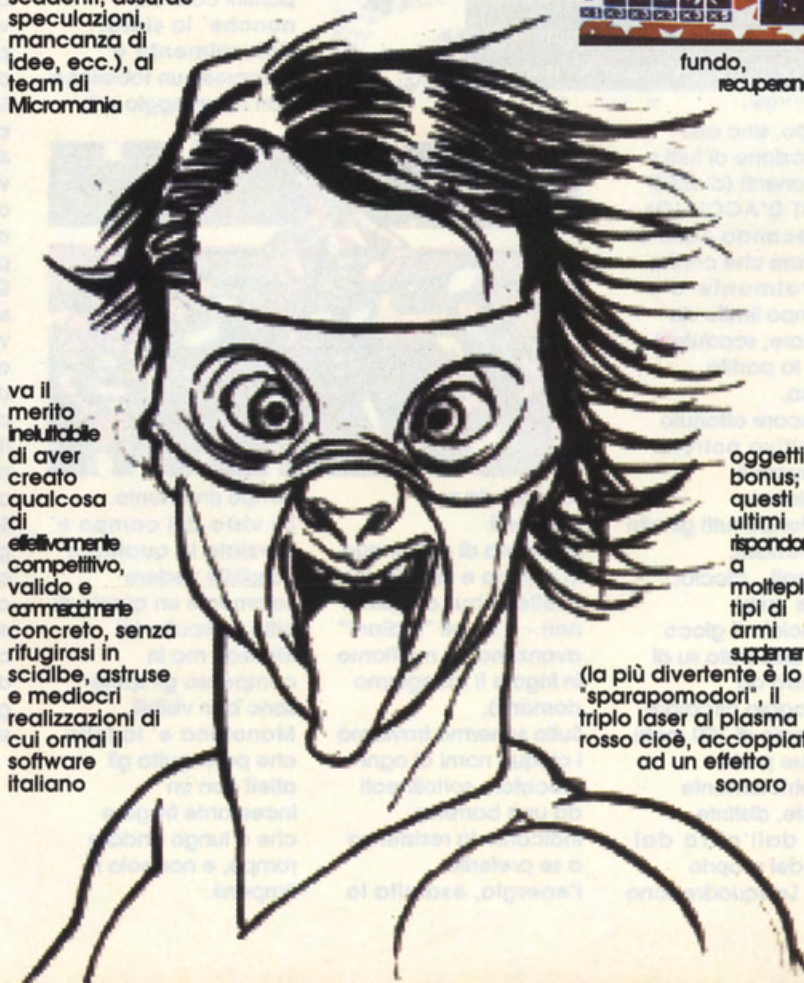
viene assurdamente costellato. Blue Boy nasce come tipico anti-eroe cartoon, dotato di ghigno beffardo, cappa, maschera e pugno assassino, e viene collocato in un tipico scenario arcade che prende direttamente spunto da molti best seller del genere (vi dice niente Turricon?).



fundo, recuperando

giocabilità e di notevole difficoltà. Renè Gazzoldi, uno dei "boss" di Micromania Software, afferma che non esiste nessun cheat mode o trainer nascosto: vogliamo metterlo alla prova? Tenete presente che Renè è di origine francese, quindi parole come Camembert, Chateaux e Souris (andatevi a comprare un bel dizionario!) potrebbero andare d'accordo con Blue Boy! Scherzi a parte: ottimo lavoro Micromania!

oggetti bonus; questi ultimi rispondono a molteplici tipi di armi supplementari (la più divertente è lo "sparapomodori", il triplo laser al plasma rosso cioè, accoppiato ad un effetto sonoro





KILLERBALL MICROIDS

PREZZO: LIT. 49.000

USCITA: ADESSO

GRAFICA:

82%

SONORO:

70%

GIOCABILITA':

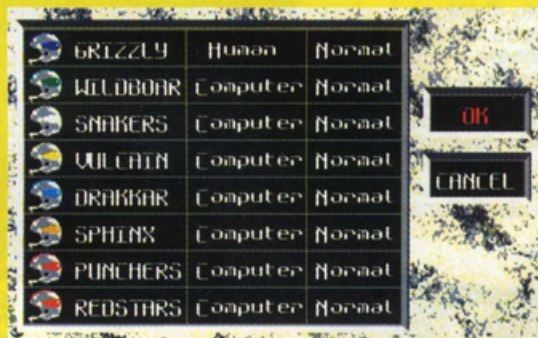
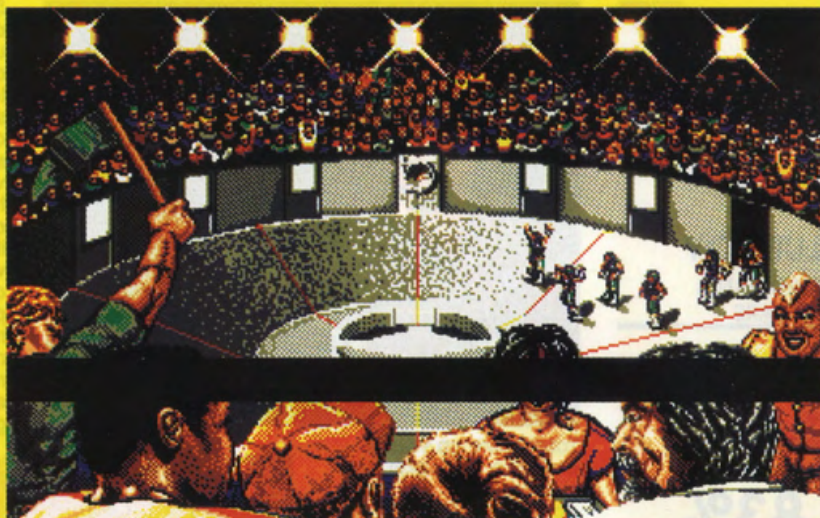
80%

VAL.GLOBALE:

77,3%

Q/P = C

Avete presente Speedball II? Ebbene Killerball della Microids non e' altro che il passaggio da un campo rettangolare ad uno circolare, dove i giocatori o meglio i Killer devono rincorrere una palla d'acciaio di ben 3 Kg per poterla imbucare "nella casetta della posta avversaria". Due sono le possibilita' di scelta (oltre a quella di poter caricare una partita precedentemente salvata): Training o League, che tradotto in italiano, sono i soliti allenamento e campionato. Se volete sfidare qualcuno il Training mode fa' per voi, potrete disputare l'incontro in tre differenti modi: Elite, Minor o Major League. Nel primo caso dovrete solo massacrare i vostri avversari con ogni tipo



quale il pover uomo viene eliminato dalla formazione in campo. E' anche presente una specie di radar raffigurante l'intero pitch con la disposizione dei giocatori tramite puntini colorati, nonche' la sfera. Naturalmente e' compreso un tabellone con il punteggio e il

Ogni giocatore possiede: forza, velocita' e resistenza. Queste caratteristiche aumentano automaticamente vincendo via via gli incontri.

Anche durante una partita e' possibile aumentare queste qualita', come? Raccogliendo sul perimetro esterno del campo dei Bonus specifici che possono conferire invincibilita', doppia velocita', resistenza, nonche' bloccare temporaneamente la squadra avversaria. Non dimentichiamoci che ciascuna gara vinta dà diritto a dei punti che serviranno per classifica generale. Se avete lasciato il gas acceso e l'arresto vi sta bruciando, o la vostra ragazza suona al citofono e vi obbliga a portarla al cinema per vedere il ritorno del Grande Puffo, (anche se quello non e' il suo vero scopo) non c'e' problema: usate l'opzione SAVE che vi permettera' di riprendere in un altro momento il campionato. Se quattro urla di un giocatore menato e calpestato me lo chiamate sonoro da sballo, la grafica comunque e' discreta, il pane l'ho già comprato stamattina!

Un gioco divertente sotto alcuni punti di vista. Killerball risulta una variante dell'ormai arcinoto Speedball II con molte variazioni, ma il succo e' sempre quello (non alla pera, graziet!). Cinque giocatori sui pattini a rotelle pur di accaparrarsi la solita sfera metallica sono disposti a tutto, ma proprio a tutto, tranne che a divertire l'atleta umano con un pizzico di originalità. Imperdibile?!?

di colpo, sino alla eliminazione di tutti i componenti (di JEEG ROBOT D'ACCIAIO). Nel secondo caso e' il risultato che conta; naturalmente c'e' un tempo limite da rispettare, scaduto il quale la partita termina.

Se lo score ottenuto e' positivo potrete continuare il campionato affrontando tutti gli altri Team rimasti, altrimenti... ciccial. Come gia' annunciato il gioco viene disputato su di una pista da pattinaggio circolare del raggio di 100 metri con due porte diametralmente opposte, distinte l'una dall'altra dai colori del proprio Team. Le squadre sono



formate da sei elementi ciascuna di cui cinque in campo e una riserva (della tribu' dei piedi neri - e se gli "Indiani" avanzano... li mettiamo in frigo e li mangiamo domani!). Sullo schermo troviamo i cinque nomi di ogni giocatore sottolineati da una barretta indicante la resistenza o se preferite l'energia, esaurita la

tempo rimanente. La vista del campo e' parziale in quanto e' possibile vedere solamente un quarto di tutto il circuito (di Monza), ma in compenso gli sprite sono ben visibili. Monotona e' la folla che perseguita gli atleti con un incessante fragore che a lungo andare rompe, e non solo i timpani!

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
ANTONIO LIONELLO (PADOVA), MICHELANGELO ROCCHETTI (SENIGALLIA).

LEANDER (Per tutte le versioni):
Ecco le password per i secondo e terzo livello: 2) ZXSP, 3) LVFT.

POWERMONGER (Per tutte le versioni):
Avete problemi di cibo? I vostri uomini ne consumano troppo per eseguire qualsiasi comando? Niente paura, impartite qualsiasi ordine al vostro comandante e poi mettete il gioco in pausa. Impostate sul massimo valore la velocità del game e aspettate che dallo schermo scompaia l'icona relativa all'ordine impartito (se si tratta di sviluppare un'invenzione l'icona non scomparirà mai, ma potrete di volta in volta controllare a che stadio di lavorazione sarà, togliendo la pausa e rimettendola). Quando l'ordine sarà stato eseguito, o l'invenzione sarà stata creata, potrete togliere la pausa e ricominciare a giocare, scoprendo che la vostra gente non avrà nel frattempo consumato neanche un'unità di cibo!!! Questo trucco vale anche per il Powermonger First World War Edition!

POWERMONGER (Per tutte le versioni):
Avete ancora problemi di cibo? I vostri uomini (solo quelli del primo Powermonger!) ne consumano troppo? Bene, decidete allora di attaccare una qualsiasi città impossibile da conquistare (in base alle vostre attuali risorse belliche) e, mentre sarete per morire, richiamate la schermata delle opzioni di gioco e selezionate il comando per ricominciare la stessa Isola. Una volta ricominciato il game, ogniquale volta ucciderete una pecorella potrete

ottenere ingenti quantità di cibo!!!

ROBOCOD (Per Amiga):
Volete energia infinita? Premete i tasti C, T, U ed L seguiti da RETURN ed il gioco sarà fatto. Se poi vorrete togliere le vite infinite, premete nuovamente RETURN.

RODLANDS (Per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco e premete il tasto HELP per cinque volte. Togliendo la pausa vi accorgete di avere vite infinite e di poter passare di livello con la semplice pressione della barra spazio.

BART SIMPSON (Per Amiga e Atari ST):
Digitate EAT MY SHORTS sulla schermata dei titoli per ottenere vite infinite!

THE BLUE BROTHERS (Per Amiga):
Offre alle mappe che finiamo di pubblicare proprio in questo numero, eccovi un bel cheat mode. Durante la schermata di presentazione e selezione dei due personaggi digitate HOUU per far cambiar colore allo schermo. Premete quindi un numero da 1 a 6, seguito dalla barra spazio, per iniziare a giocare dal rispettivo livello!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per PC):
Non riuscite a proseguire nel gioco? Ecco un truccetto che vi renderà le cose più facili. Quando iniziate a giocare premete contemporaneamente con un colpo secco i tasti Q W E R T Y U I O P, in basso allo schermo apparirà la scritta "ON" e non perderete più energia (tranne che con le alghe nel mare). Quando sarete invincibili però il computer non vi darà le varie armi disponibili nel gioco normale. Per disattivare il cheat mode appena descritto, ripremete nuovamente i suocitati tasti.

LA SOLUZIONE DI SPACE ACE II (Per tutte le versioni):

SCENA 1 - ATTACCO DEI GOONS: Non appena sarete attaccati premete una volta il tasto di fuoco e poi premetelo nuovamente.

SCENA 2 - MOSTRO GIALLO: Non appena indietreggerà spostate il joystick in SU'.

SCENA 3 - BLUE ALIEN CAT: Quando i gatti vi muoveranno incontro premete FUOCO per trasformare Dexter in Ace e sconfiggere i nemici.

SCENA 4 - MOSTRO GIALLO: Non appena riapparirà il mostro giallo spostate il joystick in SU' e poi FUOCO per sparare da distanza ravvicinata.

SCENA 5 - PONTE DI PIETRA: Per evitare il mostro giallo che vi insegue, premete semplicemente FUOCO.

SCENA 6 - MOSTRO GIGANTE: Per scappare dalla sua sgrinfie spostate il joystick semplicemente a SINISTRA.

SCENA 7 - SENTINELLE ROBOT: Quando il droide vi sparerà spostatevi a DESTRA, poi andate SU' e poi ancora SU'.

SCENA 8 - PIATTAFORMA VERSO LA SALVEZZA: Per entrare nell'edificio principale spostatevi a SINISTRA.

SCENA 9 - PIATTAFORME MOBILI: Quando le piattaforme si muoveranno andate SU' e poi spostatevi a DESTRA per evitare i laser.

SCENA 10 - TORRE CON MACCHINARI: Ci sono due buchi tra cui scegliere, tuttavia spostatevi a DESTRA per andarvene sani e salvi.

SCENA 11 - ATTENZIONE ALLE FORZE DEL MALE: Quando Kimberly si trasformerà nel vostro alter ego cattivo spostatevi in GIU' e poi a DESTRA.

SCENA 12 - DEXTER COMBATTE IL MALE: Mentre il Dark Side vi

sparerà dall'alto, spostatevi in GIU' e poi a DESTRA.

SCENA 13 - ACQUA NEL FORO: Premete semplicemente FUOCO per evitare di annegare.

SCENA 14 - IL DARK SIDE SI TRASFORMA: Spostatevi a SINISTRA per evitare i colpi del vostro alter ego cattivo.

SCENA 15 - DARK ACE ATTACCA: Mentre il vostro nemico distruggerà il ponte, spostatevi a SINISTRA e poi premete FUOCO.

SCENA 16 - DARK ACE VI VUOLE MANGIARE! Mentre verrete trascinati verso le fauci dell'Ace cattivo spostatevi a DESTRA.

SCENA 17 - ACE EVITA LE FAUCI DEL CATTIVO: Quando il vostro nemico riapparirà premete FUOCO.

SCENA 18 - DARK ACE VI SPARA: L'unico modo per sconfiggere il vostro alter ego cattivo consiste nell'osservarlo mentre spara. Spostatevi a SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA e poi a DESTRA.

SCENA 19 - TESTA ROTOLANTE: Tutto ciò che rimane dell'Ace Cattivo sarà la sua testa rotolante; per evitarla spostatevi a DESTRA e poi SU'.

SCENA 20 - INSTALLAZIONE CENTRALE: Borf ha in mano Kimberly e vi spara contro; Spostatevi GIU', a SINISTRA, DESTRA e poi SU'.

SCENA 21 - ACE SALVA KIMBERLY: Dexter si deve trasformare in Kimberly per salvarla. Premete FUOCO poi spostatevi a DESTRA, poi FUOCO e poi a DESTRA ancora.

SCENA 22 - TUNNEL VERSO L'ASTRONAVE: Due uscite ed un mostro; per cavarvela in bellezza dovrete spostarvi a SINISTRA e poi a DESTRA.

SCENA 23 - FUORI DALL'INSTALLAZIONE: Quando gli eroi si

baceranno apparirà Borf. Spostatevi a DESTRA per evitarlo e poi premete FUOCO.

SCENA 24 - SUL CIGLIO DEL POZZO: Quando Borf sparerà ad Ace un mostro cercherà di ingoiarlo. Spostatevi a DESTRA, SU', SINISTRA e SU' nuovamente.

SCENA 25 - BORF FA SCENDERE KIMBERLY NEL POZZO: Spostatevi a SINISTRA per recuperare Kimberly.

SCENA 26 - ACE NEL POZZO: Per uccidere Borf Ace dovrà spostarsi a SINISTRA e poi a DESTRA. L'orco blu diventerà così il pasto del mostro che vi insegue.

SCENA 27 - FINITO?: Premete FUOCO per evitare i mostri che si avvicinano.

LE PAGINE D'ORO

Cara Redazione (al posto di cara c'era qualcos'altro del tipo "Bonazza" - irripetibile, ma che siamo diventati una rivista da paginone centrale con seni al vento?! NdR) di VG&CW, come in ogni lettera che si rispetti vi faccio i miei complimenti più sinceri per la vostra (come ho detto prima) "cara" rivista (arida!!!!!! Vabbè che le segretarie sono carine, però c'è un limite a tutto!!!). Ho 15 anni, posseggo un AT IBM con hard disk e VGA a 256 colori. Sono disperato!!! (forse perché non trovi il paginone centrale in VG&CW?! NdR). Mi dovete assolutamente aiutare! In King's Quest V non so più cosa fare; ho lo scarponcino trovato nel deserto, il medaglione, il miele, la bacchetta magica ed un pezzo di torta. Nel deserto c'è un tempio dove due uomini a cavallo riescono ad entrarci, ma io nonostante i molteplici tentativi proprio non ci riesco. Dalla strega poi indosso il medaglione in modo da essere invulnerabile, ma poi mi perdo ed il serpente mi uccide non appena mi avvicino. La prima cosa che faccio quando compro la vostra rivista oltre a pagare è leggere la posta; mi sono accorto che c'è qualcuno che insulta sempre i computer degli altri e, nella stragrande maggioranza dei casi si tratta sempre di amighisti. Credono infatti di aver il miglior computer del mondo, ma secondo me non c'è niente di concretamente paragonabile ad un IBM PC sia per i programmi che per i game, mentre Amiga è un gran giocattolone. A miga se la conosci la eviti, se non la conosci ti uccidi! Spero che non cestinereste questa lettera perché mi piacerebbe vederla pubblicata sulla vostra bellissima rivista (bhè, non è più "bonazza" adesso?! NdR). Il mio nome? Glames, John Glames

Caro John, (perché poi "Glames"? Abbiamo forse sbagliato ad interpretare la tua calligrafia? Faccelo sapere!) se la memoria non mi inganna sulle pagine di VG&CW di qualche tempo fa è apparsa la soluzione completa di King's Quest V (con tanto di mappe): te la sei persa?! Male!!!!!! Comunque, visto che non siamo particolarmente avidi di denaro non ti diciamo, seccamente un bel "ordinati l'arretrato!" e stop, ma vedremo di darti un piccolo consiglio. Si tratta quindi di andare nella tenda dei predoni (quella piccola) e di cercare di rubare l'asta magica che loro stessi utilizzano per aprire la porta magica del tempio. Dentro a quest'ultimo potrai trovare alcuni oggetti indispensabili per eliminare la strega e proseguire nel gioco.

Per quanto riguarda la gente che insulta i computer altrui (in maggior parte amighisti, sono d'accordo!) mi pare che anche tu non sia certo da meno! Capisco comunque il tuo legittimo sfogo a causa delle missive e delle parole stesse di molte persone che, incredibilmente, si ostinano a criticare ciò che non possiedono, in un vano e tragico tentativo di "esorcizzare" la paura di possedere qualcosa di obsoleto, vecchio e, in generale, inferiore ad altri prodotti. E' un po' come se chi possiede una Fiat Uno si mettesse a dire peste e corna di una Ferrari Testarossa! Ma perché, dico io, ognuno di noi non cerca di accontentarsi e, nel nostro caso, di divertirsi con quello che ha?! Se comprate Amiga, PC o qualsiasi altro computer è chiaro che otterrete pregi e difetti che dovete imparare a sfruttare e con i quali dovete felicemente convivere: a che pro mangiarsi il fegato per colpa di un videogame o di un ammasso di silicone e plastica pressofusa (che poi dovrebbe invece procurarvi ore ed ore di spensierato divertimento?!). Meditate gente, anche una volta, meditate!!! Ciao John!!

Gentile Redazione di VG&CW, prima di fediarti con le mie domande fremende, vorrei farvi dei motivati complimenti. Solo un anno fa ero molto confuso per ciò che riguardava i videogame, riviste, ecc... In quei momenti di totale ignoranza mi sono messo a comprare quante più riviste del settore possibile per cominciare a formarmi delle idee chiare o, perlomeno, semplicemente delle idee.

Forse ero anche del parere che, con i giornali, bisognasse sempre comprare più riviste differenti, per farsi davvero un'idea globale ed attendibile sui vari aspetti del mondo videogiocistico. Mi sa che tuffavia ciò risultò possibile solo fino ad un certo punto; prima o poi si dovrà fare una selezione. All'inizio anche VG&CW mi rendeva perplesso. Dopo il cambio di impostazione però si è notato davvero un bel salto di qualità: anche le recensioni hanno fatto notevoli passi in avanti. I complimenti che vi rivolgo sono dunque motivati da ormai un anno di meticoloso "esame" della rivista, mai più da un disaffetto sfogliare le pagine! E ora le mie domande (che faranno venire le convulsioni a chi è più esperto di me!). 1) Un 386 VGA con Sound Blaster 2.0 (il mio?) eguaglia il sonoro di Amiga? 2) E' meglio l'A500 o l'A2000? Sentivo un negoziante che

apprezzava di più il primo: voi che ne pensate? 3) La Roland MT-32 e la LA-PC1 sono incompatibili? 4) E' molto netta la differenza tecnica tra Sound Blaster e Roland? 5) Com'è l'Ad Lib II? 6) Qual'è la differenza tra MCGA e VGA? Dopo tali sconvolgenti domande vi saluto con i miei motivati complimenti! Continuate così con le recensioni per PC: andate fortissimoooo!!!! Ciao! P.S.: In vostro onore ho deciso di aprire, nel mio Word 5.0, un file dedicato alle missive che vi scriverò; l'ho chiamato (con una originalità inesistente - è comunque suggestivo!) "VG&CW.DOC" con un volutissimo doppio senso nelle tre lettere dell'estensione... Luigi "Squinky", (Roma)

Caro Squinky, le tue "motivate" osservazioni ci hanno fatto infinitamente piacere (per una volta ci siamo concessi il lusso di gasarci un po' - Sssssshhhhh, arriva il direttore!) anche se devi tenere ben in mente che VG&CW non si adagia mai sugli allori di un facile successo, ma procede sempre, diretto verso il "top" della qualità delle informazioni e del servizio svolto a favore di tutti i lettori come tel te tue domande, alle quali ci accingiamo a rispondere, non sono assolutamente "terribili" come dici tu, anche perché nessuno, come ho già avuto modo di affermare, nasce sapendo tutto su home e personal computer, nonché sul mondo dei videogiochi (sì, è vero, ci sono tanti "saputelli" in giro, ma ricordiamoci il famoso detto: "Chi si loda...!!!!").

1) Sì e no: teoricamente ciò sarebbe possibile, ma in pratica nessun software ludico o musicale per PC possiede una programmazione "sonora" analoga a quella dei migliori prodotti Amiga. Dipende dunque dai programmatori e non certo dalle già verificate e testate, altissime potenzialità della Sound Blaster. 2) E' decisamente migliore, sotto ogni punto di vista, l'A500 che, risultando ormai lo standard universalmente riconosciuto e testato del 16 Bit Commodore, risulta perfettamente compatibile con tutto il software e l'hardware dedicato al mondo Amiga. Il modello 2000, ormai fuori produzione, non risponde certo ad alti requisiti di affidabilità, compatibilità e funzionalità, ormai destinato a scomparire dal mercato mondiale. 3) Ma chi l'ha detto? E' come parlare di incompatibilità tra Sound Blaster 1.5 e Sound Blaster 2.0! La Roland MT-32 è semplicemente un modello "antiquato", risalente a cinque anni fa, mentre la favolosa LA-PC1, oltre a risultare

perfettamente compatibile, con emulazione della precedente sound board, sviluppa ulteriormente le eccezionali capacità musicali dello standard Roland. Quando si trova quindi un programma che prevede la MT-32, si potrà tranquillamente impostare lo stesso driver sonoro anche per la LA-PC1. C'è poi anche da considerare il fatto che tutto il software che sfrutta il primo modello Roland, funziona perfettamente anche con il secondo. No problem! 4) E' una differenza a dir poco abissale! Sound Blaster e Ad Lib sfruttano un sistema di digitalizzazione dei suoni, mentre Roland, in particolare la scheda LA-PC1, sfrutta una vastissima biblioteca di suoni campionati (tratti direttamente dalla realtà, cioè), memorizzati nei banchi di memoria ROM della scheda. E' come possedere una vera e propria orchestra completa, "impacchettata" e pronta per l'uso su music card. Sentire per credere! Non a caso il modello LA-PC1 costa molto di più di Sound Blaster ed Ad Lib. 5) La Ad Lib II, alias Ad Lib Gold, costa poco ed offre moltissimo: è senza dubbio la scelta più giusta per chi vuole solo videogioicare in "compagnia" di ottimi commenti musicali! 6) La MCGA è una scheda che offre soltanto una risoluzione massima di 320x200 punti con 256 colori. Il sistema VGA invece può arrivare fino a 1024x768 pixel su schermo con la stessa quantità di colori. Per gran parte dei videogiochi attualmente in commercio basta e avanza dunque il primo tipo di graphic card. In tuo onore apriremo un nuovo file della corrispondenza, intitolato (con estremo sforzo di fantasia!) "Squinky": contento? Ah, comunque la nostra scelta è stata "motivata"! CIAO!

Spettabile Redazione era da molto tempo che non comprovo più il vostro giornale, non perché non mi piacesse, ma perché avevo lasciato un po' in disparte il mio Amiga negli ultimi tempi. Così, qualche tempo fa, passo in edicola e lo acquisto. Pur essendo stato informato del cambiamento in peggio che aveva subito la rivista sono rimasto totalmente sconcertato. Passi pure il fatto (per me catastrofico, ma per altri purtroppo vantaggioso - e dico purtroppo perché ciò vuol dire che esiste ancora una marea di dementi o di bambini viziati che comprano console) che avete sprecato le tante attese pagine in più con le recensioni di giochi per console (anche il Game Boy che ha un'età media d'utenza che va dai 7 ai 10 anni), ma la cosa più grave è che il peggioramento del giornale è stato

complessivo:

1) Le recensioni sono inspiegabilmente diventate noiose (non sono riuscito a finire una!)
2) Il metodo di votazione, con licenza parlando, fa schifo: ma vi pare che il valore globale debba essere una media strettamente matematica tra grafica, sonoro e giocabilità? Così uno stupendo Strip Poker da 9, che è quasi esclusivamente da vedersi, prende solo 7 a causa di un sonoro da 5! Ma dico, siete impazziti? Il valore globale deve considerare tutto! E se lo Strip Poker possiede un sonoro scarso ciò non deve influire sulla votazione finale! Infine, a dimostrazione del giudizio che ho dato prima sui consollari, resta da notare l'abbassamento di età ed intelligenza media di coloro che vi scrivono (me escluso - non se sarei così sicuro! NdR) e che rappresentano poi coloro che vi leggono (me escluso - E non mi sembra proprio, altrimenti come avresti fatto a notare tutte queste terribili "lacune" di VG&CW? NdR). A questo punto mi scuso se eventualmente sono stato troppo duro, ma credetemi, ve lo meritate. Saluti!
Buonsanti Matteo, Vicenza.

Vedi Matteo, qualche anno fa una certa rock star americana, passata al secolo con il nome di Lou Reed, incise un LP di ben 65 minuti di solo rumore, cacofonia più assoluta e suoni disorganizzati (ben lontani dal costituire alcun tipo di melodia), vendendolo benissimo e dimostrando così che in giro ci sono tanti, ma tanti stupidi che, seguendo la classica politica dello "struzzo" (o delle tre scimmiette, se preferisci), si parano gli occhi e si ostinano a concretizzare, verbalmente (alcuni purtroppo anche concretamente - vedi un certo Saddam iracheno) il proprio egocentrismo e la propria, abissale asocialità. Ciò che l'autore di Sweet Jane ed Heroin è riuscito a dimostrare cioè è proprio la capacità di controllare e gestire le masse, conducendole a svolte forzate e a scelte obbligate, facendo loro credere di agire per il meglio. Inutile dunque sottolineare che a questa folta schiera di persone fondamentalmente ignoranti (nel senso letterale del termine - che ignorano cioè parte della realtà che li circonda) appartieni anche tu, retrogrado ed antiquato personaggio pseudo-polemico che, trincerandosi dietro affermazioni prive di fondamento, idee personali errate, presunzioni varie ed un'ottusità intellettuale da far paura ad una tartaruga dal del "deficiente" a destra e a manca, improvvisandoti "giustiziere" del

videogioco e della microinformatica. Sinceramente non so neanche perché sono qui a risponderti (perdendo tempo prezioso, sottratto inevitabilmente alla stesura del nostro quindicinale e alla redazione di nuovi articoli ben più interessanti di queste inutili filippiche), ma visto che nessuna lettera pervenuta in redazione non viene mai cestinata non posso fare una irresistibile eccezione. Quindi ributtiamoci a capofitto a spiegare a tutti quelli come te che chi possiede una console non è necessariamente alieno al mondo del personal computer e non è neppure uno stolto, bambinone viziato: è semplicemente una persona come tutti noi che ha fatto una scelta dettata da mille motivazioni ed ha probabilmente imparato a convivere felicemente, lasciandosi alle spalle il tuo tipo di rancori e pregiudizi da ragazzina bizzosa. Poi magari dietro alle tue parole si cela un bel pirata in guanti gialli che si dimostra effettivamente viziato e drogato di copi su copie che abbelliscono gli anonimi e grigi contenitori portadischetti da mostrare con orgoglio agli amici e a chi possiede magari solo un paio di sudatissime cartridge. Le recensioni di VG&CW sono noiose?

Vorresti forse che parlassimo a vanvera come fai tu, usando magari un linguaggio particolarmente cretino ed infarcito di termini dialettali e volgarità varie (sono in molti a farlo già in Italia)? No, qui non attaccano proprio queste tue critiche particolarmente assurde e gratuite: se non possiedi un quoziente intellettuale abbastanza elevato da capire l'effettiva utilità di una recensione (che spesso può salvare da un acquisto sbagliato e realizzare in un contesto editoriale effettivamente utile e costruttivo - non tutti sono così "viziati" da spendere 3.000 ogni quindici giorni per della carta stampata!) è meglio che ti rifugi in altri ambienti editoriali, forse più corrotti, strumentalizzati e poveri sotto il punto di vista culturale e tecnico. I lettori come sono un insulto all'intelligenza di tutte le altre persone che comprano VG&CW. Oh, ma forse siamo troppo "duri", è vero?! Tu hai tutti i diritti di sparir insulso bordate a destra e a manca, mentre noi dovremmo starcene qui, buoni, buoni a leccarci quali ferite non si sa e a barrare con una crocetta il nome di un "lettore" perduto? No caro, è ora di finirla con queste diatribe da asilo d'infanzia perché è proprio la gente come te che risponde al tanto abortito target dai 7 agli 11 anni e che non capisce proprio nulla di videogiochi. Se, infine, un valore globale di uno Strip

Poker risulta basso a causa di un commento sonoro scadente tieni presente che: a) dovresti sforzarti di leggere le "noiosissime" recensioni fino in fondo (si parla sempre della precarietà del valore globale, qualora sia in relazione con un sonoro scadente), b) faresti meglio a pensare che chi si è applicato per sviluppare un test ed una presentazione di quel prodotto ha cercato di amministrare, il più saggiamente possibile, il potenziale impiego del tuo danaro (come quello di qualsiasi altro acquirente di software), fornendoti gli strumenti più adatti per far funzionare a dovere la tua testolina. Ah, già, ma tanto questa lettera probabilmente non la leggerai nemmeno e del sangue e del sudore di tutti noi che cerchiamo di mantenere alto il nome dell'editoria informatica italiana (senza cadere preda di frenetiche e fuorvianti estrofille) non te ne importa proprio nulla. Forse avrei dovuto scrivere un migliaio di "Bla, bla, bla" ed avrei sicuramente ottenuto lo stesso risultato. Se tu sei l'eccezione alla regola che vede il videogiocatore italiano intelligente, esigente ed attento agli sviluppi del mercato, non è certo colpa nostra. Buona fortuna!

Carissima Redazione di VG&CW, prima di tutto vi faccio i miei sinceri complimenti per la vostra rivista: è la migliore (vallo un po' a spiegare a Matteo di Vicenza! NdR). Mi chiamo Davide Pisano e vi scrivo da Cagliari: ho da porvi alcuni problemi dato che sono da poco in possesso di un PC 386.

1) Conoscete qualche negozio ben fornito di giochi da queste parti? Per piacere non fatemi nuotare! In alternativa, potreste consigliarmi qualche altro modo per poter effettuare acquisti "seri"?
2) Consigliatemi 5 giochi "seri" (i più belli) relativi alle simulazioni, wargame, avventure, strategie, ecc. Niente giochi sportivi o di macchine, aerei, navi, arti marziali, ecc.!!!!
3) Sul vostro numero 3 del 1992 recensite il gioco The Perfect General della QQP dicendo che si potrebbe avere direttamente dagli "States" (per chi possiede carta di credito e fax). Essendo possessore delle due cose, che devo fare? Mi potete aiutare? Tanti saluti e ancora complimenti dalla Sardegna!!!!

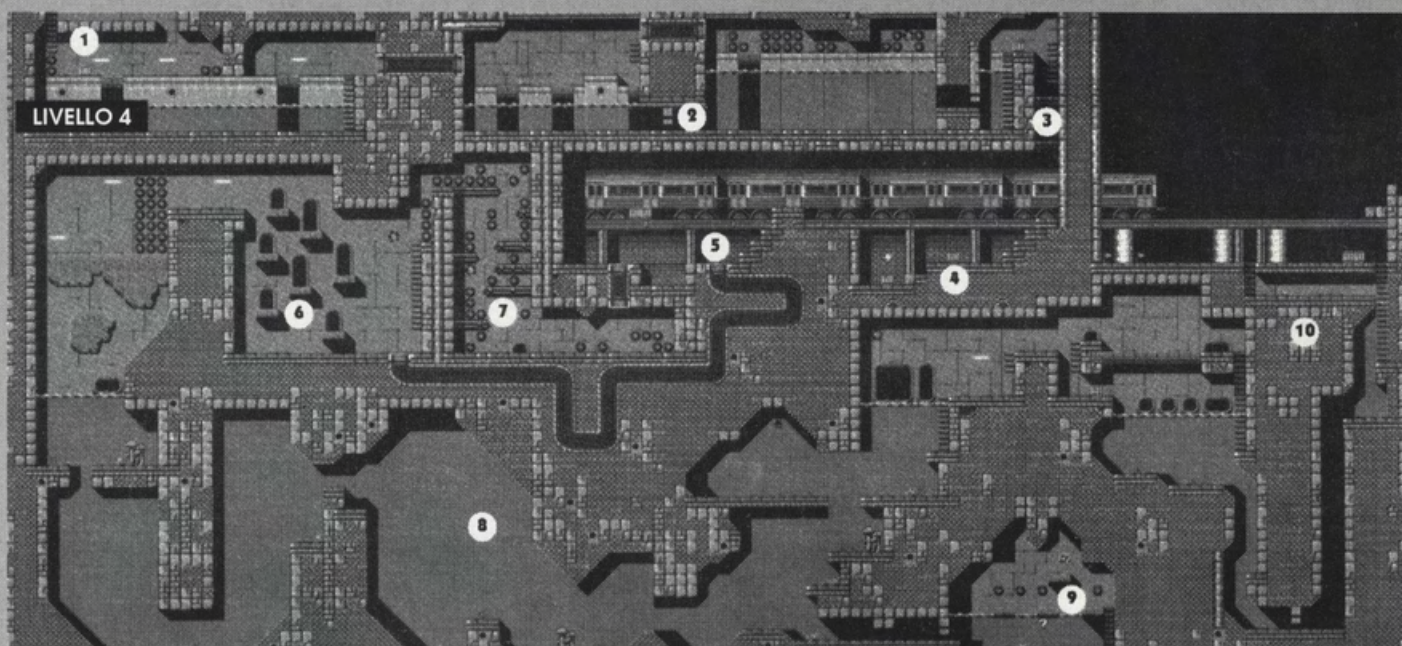
Caro Davide,
1) Purtroppo per te non conosciamo alcun buon negozio dalle tue parti e l'unico consiglio che possiamo darti, per effettuare acquisti "serissimi" (e garantiti) è quello di rivolgerti a B.C.S. di Milano (02-8464960) o a Pergio sempre di Milano (02-867811), che

effettuano entrambi vendita per corrispondenza in tutt'Italia.
2) Questa domanda è un po' sibillina: vuoi sapere cinque titoli per ciascun genere o in generale? Visto che rispondere a Matteo di Vicenza ci ha stancati non poco, opteremo per la prima scelta!
The Perfect General (QQP), The Lost Admiral (QQP), Populous II (EA), Utopia (Grimlin) e Uncharted Waters (Koei): contento?
3) E' molto semplice: basta inoltrare la richiesta scritta per l'acquisto dei relativi programmi al numero di fax della QQP, ricordandosi di citare nome, cognome, indirizzo, tipo di computer posseduto, titolo del gioco (eventualmente seguito dal formato floppy su cui lo si desidera ricevere), tipo e numero di carta di credito, nome e cognome del proprietario e data di scadenza della suddetta. In alternativa, se vuoi accorciare notevolmente i tempi d'attesa, potrai inviare lo stesso "malloppo" di dati alla Strategic Plus Software (un negozio fidatissimo e riformatissimo di Londra), indirizzando il fax a Mr. Stephen Harper (il loro numero è: 0044 - 81 - 977 - 4822). Ricordati di dire che ti manda VG&CW! Se hai altri problemi o vuoi ulteriori informazioni telefonaci in redazione! Ciao!

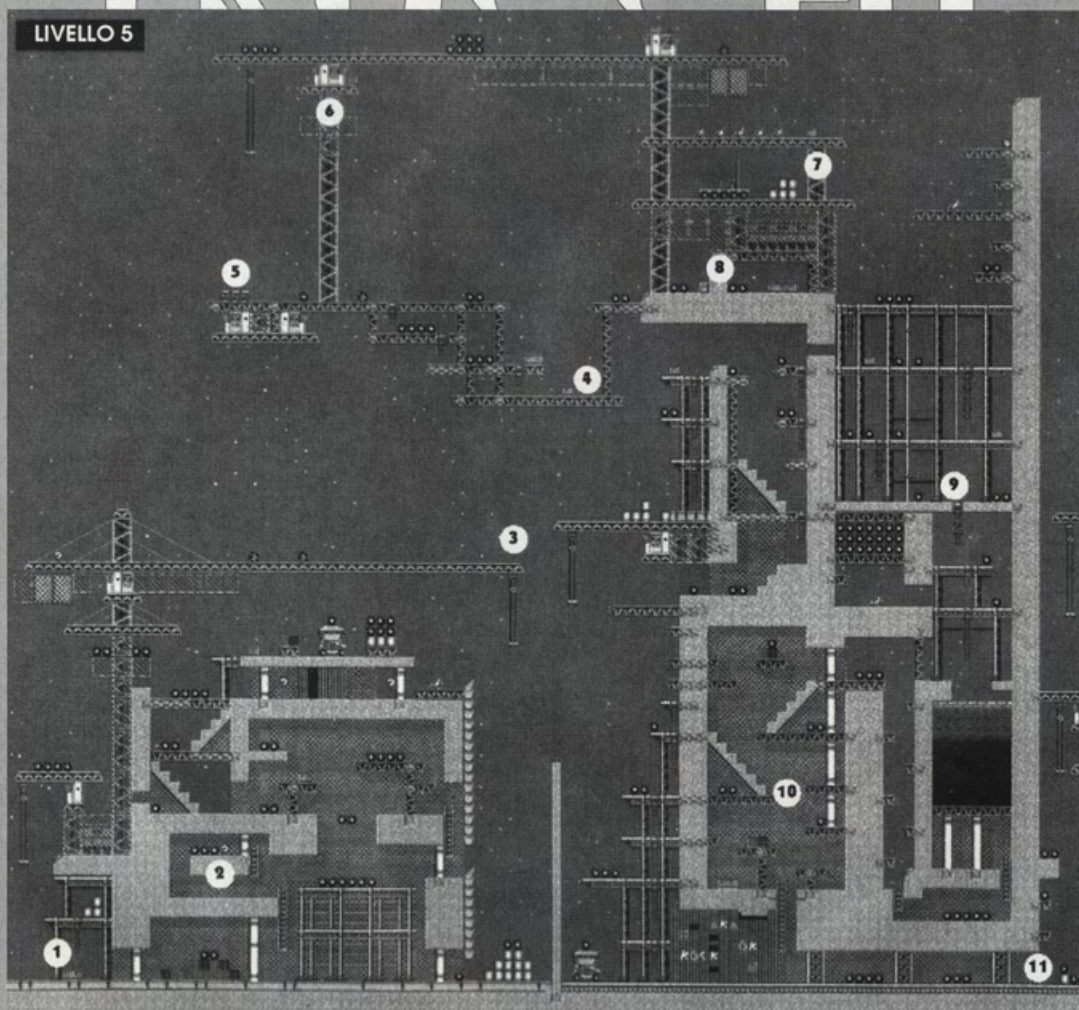
Spettabile Redazione di VG&CW, mi chiamo Dario Cova e vi voglio ringraziare per aver pubblicato, in passato, tutte le lettere che vi ho scritto. Un mese fa tuttavia ve ne ho mandata una con la soluzione completa di Death Knights Of Krynns sperando che venisse ugualmente pubblicata al fine di saldare il debito con il vostro insuperabile Mirko Marchesi (che mi ha aiutato moltissimo in Captive - come ha fatto a superare 1000 livelli di gioco?! Le altre riviste se li sognano esperti di questo calibro!!!!). Per fortuna avevo fatto delle fotocopie, che trovate incluse nella lettera, nel caso essa fosse stata smarrita o disintegrata da qualche redattore folle! Già che ci sono vorrei farvi qualche chiarimento circa la "tristemente nota" Fidelity Card della Leader. Uno sconto del 10% su 29.000 lire (equivalente a circa 3.000 lire!) dà un po' di presa in giro perché passi per prodotti tipo "budget", a basso costo cioè, ma per i game come di deve, che si aggirano sulle 50-70.000 lire, non basta neanche a recuperare l'I.V.A.!!!! Inoltre bisogna fare sei acquisti, mentre solo dopo 6 mesi è possibile richiedere gratis la tessera!!! Ora è meglio che smetta, altrimenti rischio un collasso nervoso... Ho apprezzato molto Hero's Quest II della Sierra e volevo

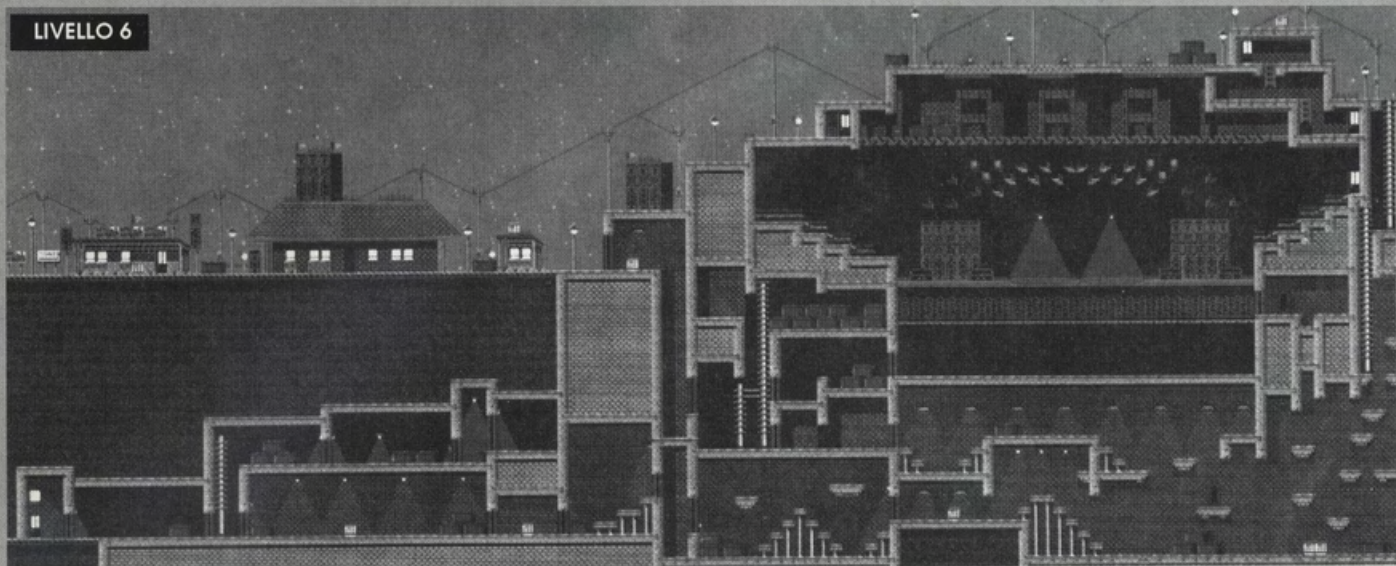
informazioni sul terzo capitolo di questa saga, intitolato Shadow Of Darkness. Dove sarà ambientato? Avrà la stessa impostazione grafica dei precedenti giochi? Ci saranno sempre i comandi da tastiera? Chi dovremo sconfiggere questa volta? Quando arriverà per Amiga? Quanto costerà? Infine vorrei pregarvi di far sapere alla Sierra di non usare più i sistemi ad icone (come in Police Quest III e King's Quest V), poiché si rischia di perdere la gioia di superare un ostacolo con la parola giusta (non so se mi spiego). Con il sistema ad icone basta cliccare qua e là a caso e tutto si risolve in pochissimo tempo! Nell'attesa di veder pubblicata la mia soluzione (e questa lettera) vi porgo i miei più simpatici saluti. Ciao anche a Fabio, Lorenzo e Ravettal!!! Dario Cova, Arsago Seprio (VA).

Caro Dario (un nome, una storia, un mito!), la tua soluzione di Dead Knights Of Krynns giace da qualche tempo nei nostri archivi, tale e tanta è la quantità di dati che ci hai inviato e che ci impedisce, per il momento, di pubblicarla. Se ne dovrebbe parlare entro marzo-aprile, quindi, seguaci degli AD&D US GOLD-SSI, rimanete in ascolto!!!!
Hero Quest III sarà ambientato nello stesso mondo di fiaba dei primi due episodi e, purtroppo per te, impiegherà la nuova interfaccia utente ad icone che sembra piacere molto non solo alla Sierra, ma soprattutto alla stragrande maggioranza degli avventurieri di tutto il mondo. Con questa intelligente trovata la software house californiana è riuscita infatti ad allargare il target d'utenza dei propri prodotti, abbattendo sensibilmente le barriere linguistiche, supportate spesso da stressanti e complicati input da tastiera. Siamo d'accordo con te a metà, quando dici che si perde gran parte del divertimento a causa delle icone; devi infatti considerare che sono pochi a conoscere molto bene l'inglese (almeno quanto basta per "dialogare" con un adventure) e ancor meno a voler impazzire su un dizionario alla ricerca di un singolo vocabolo che possa sbloccare ogni fase di gioco. Molte persone riescono persino a "stopparsi" per mesi e mesi sulle "facili" adventure ad icone, figurati un po'!!!! Se ti piacciono quelle con grafica e testo ripiega sulle produzioni Legend come, Sorcerer's Apprentice, Sorcerer Gets All The Girl e Timequest: di pane per i tuoi denti ne troverai moltissimi! Stendiamo un velo pietoso sulla controversia vicenda della Fidelity Card (vedi perché VG&CW non ne ha mai parlato?) e possiamo ai saluti: CIAO!!!!



THE BLUES BROTHERS





CONSIGLI

LEGENDA

LIVELLO QUATTRO

- 1) Si incomincia da qui; fate attenzione a non lanciare una cassa proprio sopra alla testa del piccolo nemico che ci troverete.
- 2) Occhio ai pesci!
- 3) E' impossibile scendere giù di qui senza venir colpiti dal nemico? Parrebbe proprio così, ma... perchè non esaminate attentamente il muretto?!
- 4) Percorrere il tetto del treno risulta particolarmente difficile. Saltate giù, prendete la cassa, mettetela in alto, posizionatevi sotto il livello del pavimento e fate in modo che i due nemici corrano verso la cassa e muoiano.
- 5) Lasciatevi risucchiare dal condotto; giunti all'altra estremità saltate via velocemente, altrimenti verrete nuovamente risucchiati.
- 6) Se vi porterete un cassone dentro al condotto potrete eliminare la bolla in quest'area. Entrate quindi nelle porte, cercando di beccare quella che vi farà apparire sulla piattaforma in alto.
- 7) Se volete potrete saltare questi ultimi due stage e collezionare un sacco di bonus. Probabilmente morirete tuttavia!
- 8) Nuotate attraverso le fognature evitando di entrare in collisione con i pesci.
- 9) Ecco l'oggetto che cercavate. Utilizzate la scaletta e non cercate di saltare verso l'alto altrimenti vi bloccherete (a causa di un bel bug nel programma!!!).
- 10) Dirigetevi verso le bandierine per finire il livello, uccidendo i nemici con le solite casse.

LIVELLO CINQUE

- 1) Con un paio di casse posizionate correttamente potrete liberarvi dei vari nemici.
- 2) La maggior parte dei punti interrogativi in questo livello, rispondono a bonus penalizzanti. Lasciate perdere gli altri, ma non questo!
- 3) Da qui potrete scegliere la strada da seguire. Sia che scendiate o continuiate a salire, arriverete comunque agli ascensori che vi permetteranno di proseguire nel livello.
- 4) Qui dovete continuare soltanto a salire. Prima di saltare, qui dovete avere l'accortezza di recuperare una cassa e di spostarla nell'apertura che vi separa dalla piattaforma, in modo da poterne recuperare poi un'altra con cui eliminare i nemici che incontrerete in seguito.
- 5) Prendete con voi una bella cassa su questa specie di trampolino e saltate per un po' fino a quando non arriverà l'ascensore...
- 6) ...ciò significa che potrete eliminare il poliziotto ed il suo cane all'estremità della gru senza correre alcun pericolo. Occhio tuttavia ai nemici che presidiano la centralina di comando della gru.
- 7) Andate sull'estremità destra della gru prima di saltare verso il basso. In questo modo potrete evitare il fuoco che si trova al livello inferiore.
- 8) Ecco la Concert Licence che vi permetterà di organizzare il concerto dei Blues Brothers. Si tratta cioè dell'oggetto chiave di questo livello. Per recuperarlo dovrete purtroppo ripercorrere tutto il su e giù per la gru!
- 9) Assicuratevi di possedere una bella cassa con cui eliminare gran parte dei nemici sotto di voi.
- 10) Fate attenzione mentre scendete, al fine di evitare di cadere nel pozzo!
- 11) Uscite dal quarto livello in quest'area. Vedetevela da voi, non vogliamo togliervi tutto il gusto!!!

LIVELLO SEI

- 1) Non è nulla di particolarmente impegnativo, in quanto si tratta più che altro di una sequenza di gioco estesa, più che di un vero, nuovo livello a sè stante. Troverete un sacco di casse da utilizzare per sbarazzarvi comodamente dei nemici. Trovate dunque da soli la strada che porta alla sala dei concerti, terminando senza troppi sforzi questo simpatico videogioco.

STAMPANTI E DINTORNI

di Mauro Pagani

Negli scorsi numeri, abbiamo parlato (ed in alcuni casi sparato) di: schede grafiche, mother board, hard disk e monitor.

Alcuni lettori ci hanno fatto notare che ci siamo scordati (scandalosamente) delle stampanti, siano esse ad aghi, a getto d'inchiostro o laser.

Purtroppo, anche in questo settore, dove i prodotti sono tutti rigorosamente di marca (di case conosciute, riverite e blasonate) ci sono alcune cose che non vanno nel verso giusto. Non solo per le disparità di prezzi e di trattamento, ma anche per la quantità enorme di materiale di importazione parallela che sfugge a molti controlli e che non viene poi assistito, in caso di bisogno, dall'importatore ufficiale, che praticamente se ne lava le mani. Che il distributore ufficiale non ripari (gratuitamente) macchine non importate tramite la sua struttura è comprensibile e giusto fino ad un certo punto, poiché è impensabile che un qualsiasi

importatore "parallelo" possa comperare un grosso quantitativo di materiale senza che la casa madre ne sia a conoscenza.

Diciamo pure che le varie società non hanno nessun interesse (poiché poco lungimiranti) a frenare questa situazione, che serve solo a mettere in difficoltà gli operatori che trattano materiale "ufficiale" e, soprattutto, i rivenditori, che spesso spuntano gli stessi prezzi che un importatore "parallelo" pratica all'utente finale!

Tutto questo disordine non giova certo al cliente che spesso non sa di acquistare una macchina con 12 mesi di garanzia non ufficiale e, in alcuni (sporadici) casi, praticamente senza nessuna assistenza futura.

A questo punto vi chiederete: come faccio a distinguere una stampante di importazione ufficiale da una di importazione parallela?

Una risposta non è sempre possibile, alcuni indizi sono: la presenza di un manuale in italiano e non in inglese e,

nel caso di alcune marche (come ad esempio la Epson) la presenza di un certificato di garanzia rilasciato (in questo caso) dalla Epson Italia. Lo stesso discorso vale per Compaq e per Hewlett Packard.

Certo, alcuni possono soppesare l'utilità o meno di pagare quasi il 20% in più per avere una garanzia più seria (si fa poi per dire, infatti in alcuni casi anche le marche più blasonate fanno aspettare 30 o 40 giorni per riparare un computer od una stampante, venduti solo pochi mesi prima). Per non parlare di alcune case come Citizen, che recentemente ha subito un notevole danno di immagine, per la liquidazione di un importatore. Fatto, questo, che ha creato non pochi disguidi ad alcuni sfortunati clienti, che in alcuni casi si sono visti negati i loro diritti alla riparazione di materiale in garanzia..., ma si sa in Italia tutto è possibile, negli USA o in Inghilterra la legge avrebbe tutelato in maniera più idonea il cittadino-acquirente!

Su questi fatti abbiamo raccolto una discreta documentazione, visto che anche il sottoscritto si è visto negare, dall'unico distributore Citizen rimasto sul mercato, il diritto di vedere il proprio monitor riparato, alla faccia dei 24 mesi di garanzia. Il tutto con le scuse del vicepresidente della Citizen inglese!!!!

(Ma intanto il monitor continua a rimanere guasto!).

A prescindere da tutto ciò, una volta scelto da chi acquistare la stampante, rimane la decisione più ardua: laser, getto d'inchiostro, tradizionale ad aghi???

La domanda è cruciale e la risposta assai soggettiva, legata alle esigenze di ogni acquirente. Se si hanno pochi soldini da spendere la scelta si riduce drasticamente: l'unica opzione è una stampante a nove aghi ad un prezzo che può oscillare dalle 300 alle 400 mila lire. Se si hanno delle risorse maggiori si può guardare con una certa tranquillità ad un acquisto più impegnativo,

magari di una 24 aghi, con la possibilità di montare un dispositivo per la stampa a colori. In questo caso tenete sempre presente che la stampa di immagini colorate è legata alla possibilità di mescolare i pochi colori presenti sul nastro. Se invece siete "ricchi" potete optare per una stupenda laser, od in seconda battuta, per una getto d'inchiostro, magari a colori (HP ne fa una stupenda!).

A questa scelta è legato anche il tipo di lavoro che fate ed il futuro, probabile utilizzo della periferica. Se volete stamparvi la tesi o se volete usare il computer per giocare (e solo sporadicamente per battere testi) vi basterà una dignitosa 9 aghi, il cui costo varia soprattutto in funzione alla velocità: si va dalle 300.000 lire di cui abbiamo parlato in precedenza al milione, per un attrezzo super veloce. Se invece usate programmi del tipo WINDOWS o che girano sotto WINDOWS, dovreste per forza di cose

optare per una 24 aghi o, meglio ancora, per una laser. Infatti il programma in questione gestisce il testo in modalità grafica, il che vi offre la possibilità di utilizzare un grosso numero di font, a discapito della velocità di stampa e della qualità (se possedete una 9 aghi). Se volete usare programmi del tipo EXCEL, PAGEMAKER, COREL DRAW, ecc., insomma tutti quelli che girano sotto WINDOWS, dovrete per forza di cose optare per una laser od una getto d'inchiostro. Sempre se vorrete produrre documenti in grado di suscitare l'invidia e l'ammirazione di chi li riceve. La differenza fra una getto d'inchiostro ed una laser è soprattutto nella velocità; la qualità è spesso (quasi) simile e salta all'occhio solo alle persone più esperte, o del mestiere. Tutto questo, logicamente, vale per le stampanti in bianco e nero, per le printer a colori il discorso è totalmente diverso: variano i prezzi e cambiano gli obiettivi degli acquirenti. Con una stampante ad aghi non riuscirete mai ad ottenere un buon prodotto a colori,

specialmente se dovete usare pellicole o fogli d'acetato. In questo caso è indispensabile possedere almeno una stampante a getto d'inchiostro. Attenzione ai driver di gestione, se il nome della macchina non è uno standard o non è fra i più blasonati: ad esempio HP PAINTJET (potreste avere dei problemi). Gira che ti rigira le stampanti che creano lo standard sono le solite due: EPSON fra le aghi, HP fra le laser o le inkjet. Ci sono poi macchine fuori dalla portata delle tasche dei comuni mortali (le Ferrari della situazione): quelle a trasferimento termico o a sublimazioni. In alcuni casi addirittura a 16.000.000 di colori (proprio sedici milioni, non avete letto male), con costi altrettanto "milionari"! Ma questo è un altro discorso, diciamo che siamo fuori target. A questo punto, se mi avete seguito, se non vi ho persi per strada, facciamo un piccolo riassunto: - meglio un importatore ufficiale (con qualche beneficio d'inventario) - se dovete stampare a colori

meglio una inkjet - se dovete produrre un documento quasi perfetto indispensabile una laser. Mi raccomando, non spaventatevi davanti al nome laser, ormai i prezzi sono scesi anche per queste macchine sotto i due milioni. Se volete scegliere una marca meno blasonata od un modello dalle caratteristiche ridotte, potrete spuntare un prezzo che gira attorno al milione e mezzo. Per una laser dignitosa, da 6 pagine al minuto, magari con due Mega di RAM, sarete attorno ai due milioni più IVA. Se optate per una laser dovrete porvi anche un altro problema: mi serve il POSTSCRIPT o mi accontento dell'HPCL... o, addirittura, non mi interessano nessuno dei due? Se (per caso) non sapete chi sono questi due signori, vi rimando ad un testo specializzato, troppo lungo farvelo capire nelle poche righe che ho ancora a disposizione. Sappiate comunque che sono una specie di linguaggio (e non me ne vogliano gli esperti che potrebbero considerare questa spiegazione una emerita str....ta). Se usate font

particolari, magari della ADOBE, il POSTSCRIPT vi risulterà indispensabile, ma qui i costi salgono vertiginosamente (verso i cinque milioni). Sappiate comunque che sono in commercio degli ottimi emulatori software che fanno più che egregiamente il loro lavoro. Se ancora non sono riuscito a confondervi le idee a sufficienza potrete iniziare a parlare dei vari buffers di stampa, che possono rendersi molto utili nel caso dobbiate manipolare documenti molto lunghi. Per iniziare vi dirò che un buffer altro non è che una espansione di memoria da aggiungere alla stampante, in grado di liberare il computer dalla coda del documento in stampa e, quindi, di rendere il PC libero per ulteriori lavori. La stampante agisce perciò in maniera sensibilmente autonoma. Il costo di questi aggeggi è assai vario, molte stampanti hanno già inserito di serie buffer di 32 o 64 KRAM. In altri casi questi chip vengono venduti, in un secondo tempo, a parte. Lo stesso discorso vale per gli inseritori automatici

di fogli singoli che quasi sempre vengono offerti come optional, ad un prezzo di svariate centinaia di biglietti da mille (solitamente dalle 200.000 lire in su, dipende dal modello e dal formato). Ultima cosa, che però dovete decidere in prima persona, è il formato: 80 o 132 colonne? Questa è una scelta tutta vostra, dipende dall'uso che intendete fare del mezzo. Ed ora vi lascio, mi sono stancato ed ho una gran voglia di cimentarmi con i chip del mio 486, magari battendolo per l'ennesima volta con una simulazione od un wargame (rigorosamente marchiato SSI)!!! Arrivederci alla prossima!

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

9266

BATTLESYSTEM™

Miniatures Rules

An all-new game!
Rules for playing
tabletop battles
with miniature
figures

UNIVERSO DELLA BATTAGLIA BATTLESYSTEM MINIATURE RULES

TSR

PREZZO: LIT. 29900

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE PRESSO: PERGIOCO (MILANO)

La TSR, avendo ormai portato alla luce tutte le regole immaginabili da mente umana riguardanti gli RPG da tavolo, ha ben pensato di dettar "legge" anche per quanto concerne il boardgame sviluppato con l'ausilio delle miniature: ecco allora Battlesystem Miniature Rules che altro non è che un bel librettino di circa 130 pagine, come al solito scritte in inglese (se non conoscete bene la lingua anglosassone

farete bene ad impararla in fretta!!!). Il manuale è suddiviso in più parti che permettono un graduale incremento del livello di dettaglio e di complessità, permettendone l'uso sia ai neofiti che ai veterani.

La prima parte contiene le regole basilari, ossia: come identificare le miniature e cosa rappresentano, la sequenza di eventi che si succedono in un turno, come determinare il morale delle truppe, come muovere le unità sul campo di battaglia e, ovviamente, come combattere (che, in fin dei conti, è l'elemento più importante).

Una volta masterizzato questo livello di gioco potrete tranquillamente definirvi dei veri e propri miniaturamani. Comunque, per i più esigenti, è presente anche un livello intermedio che introduce speciali unità belliche come gli "skirmishers" e gli "arquebusier",

rispettivamente adepti del mordi e fuggi (ossia attacca e scappa) e nel tiro con l'arco. Vengono poi spiegate altre regole, tra le quali il modo in cui leader carismatici possano influenzare l'esito delle battaglie nonché delle precisazioni sul modo di muoversi e di combattere, che aggiungono delle difficoltà, ma incrementano anche il divertimento. Non siete ancora contenti? Il tutto vi

sembra ancora un pò troppo semplice per i vostri gusti? No problem, se questo è il vostro caso, tuffatevi pure nelle regole avanzate che introducono gli aspetti migliori di un universo fantasy ossia: creature volanti, magie, non-morti (i cosiddetti "undead") ed uso dell'artiglieria. Imparerete inoltre come affrontare combattimenti intorno a fortezze, torri e altre strutture, scalare muri e usare catapulte. Tutte le informazioni contenute sono del tipo modulare, così che le possiate usare solo in caso vi servano, tralasciando le più ostiche e quelle che non vi aggradano. Era intento della TSR permettere di fare ciò senza alterare più di tanto il modo in cui si svolgono le varie fasi, e giocando questo prodotto ci si può accorgere che tale proponimento è stato rispettato. Un RPG non è però formato solo da regole, quindi la sopracitata board-house ha incorporato anche tre scenari da usare e vivere senza far dannare il Dungeon Master, e le stesse, possibili modalità di svolgimento sono tarate in modo che giocandole si apprenda passo dopo passo TUTTO ciò che può insegnarvi questo manuale. Non potevano mancare le consuete appendici presenti ormai un pò dappertutto: in questo caso ci si può deliziare trasferendo personaggi

dal game system AD&D, esaminando una lunga lista di creature fantastiche e leggendarie (con le relative caratteristiche), oppure fare un pò di pratica nel costruire e colorare miniature. Come avete potuto notare sembra un background molto completo ed interessante, ma ha alcuni difetti che lo fanno rientrare nella categoria del "pensaci - bene - prima - di - comprarlo" nonostante il costo notevolmente allettante. E già, è bello pensare ad una rappresentazione concreta dei campi di battaglia dove muovere realmente i proprio personaggi, ma all'atto pratico ciò si rivela di una complessità e difficoltà disarmanti. I requisiti di questo prodotto sono infatti:

- Una buona dotazione di dadi (decisamente abbordabile).
- Delle miniature, anzi, molte miniature (iniziano ad esserci dei problemi).
- Più campi di battaglia, possibilmente ricchi di particolari (aggiungere alla terra "nuda" case, costruzioni varie, erba, alberi e magari ponticelli - vi farà sicuramente alleggerire il portafoglio, credetemi).
- Un qualcosa per misurare, visto che i movimenti delle truppe vengono stabiliti in base a distanze prese dalla realtà (i pigri, come me, non si adatteranno mai).



Se tutto ciò non vi spaventa, prendete in considerazione che dovete avere anche la pazienza di un santo (facciamo due) perchè per costruire lo scenario, colorare le miniature (indispensabile) e crearvi le avventure impiegherete sicuramente buona parte delle vostre giornate!!! Vi ho detto tutto, se vi

piace il genere, avete molti amici, molto tempo da spendere e magari siete novelli-pittori, questo prodotto TSR fa decisamente per voi. Per quanto mi riguarda, board game di questo tipo non mi attireranno mai più di tanto: una volta abituati alle comodità dell'environment computerizzato è quasi impossibile staccarsi!!!

Prouvati per Voi!!!

SEGA

STRIKER - STEREO CONTROL PAD

BEESHU

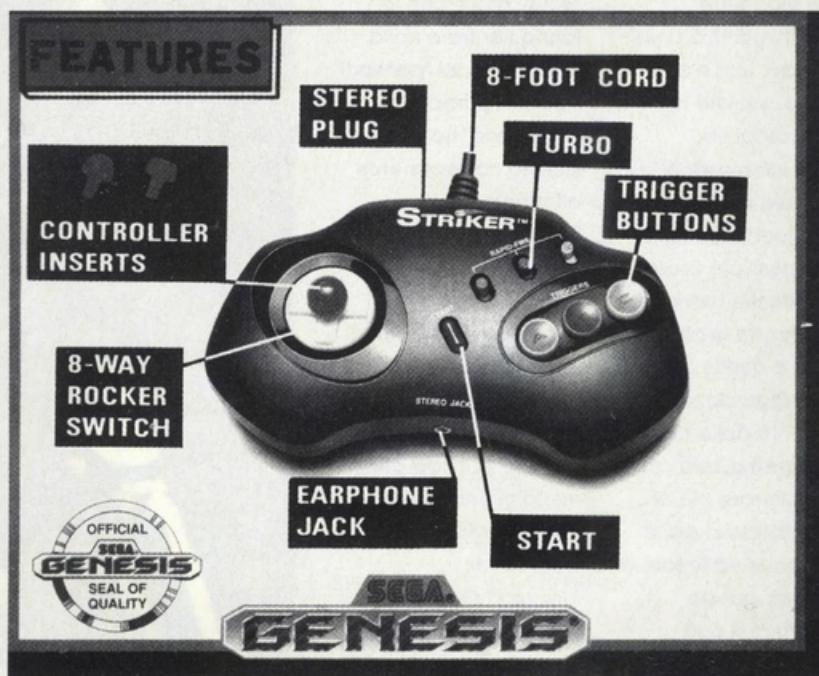
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

A giudicare dalla confezione si direbbe che al normale joystick del Sega Megadrive siano stati aggiunti tre canditi ed un pasticcino alla crema con tanto di ciliegina sopra! La realtà è tuttavia meno golosa, anche se comunque sempre appetitosa per tutti i possessori dei Megadrive che a) hanno già fuso un pad, b) sono alla ricerca di un controller particolarmente robusto, versatile ed originale. Lo Striker è infatti una rivisitazione particolarissima del classico joystick che avete tutti trovato nella confezione del vostro Megadrive; si tratta infatti di un joystick che comprende gli switch per l'autofire (comodissimi ed evidenziati con tre differenti colori, relativi ai nuovi tasti A, B e C), nonché una comoda manopola posizionata sulla "crocetta" (la ciliegina in questione! Se volete potrete sostituirla con

un'altra a forma di chiodo - sempre nella confezione) che farà la gioia di tutti coloro che ancora non riescono a recidere il cordone ombelicale con i classici joystick a levetta. Lo Striker inoltre viene etichettato come "Stereo Control Pad" per il semplice fatto che, sempre nella scocca del controller,

viene inserita una comoda presa jack a cui collegare la cuffia audio, precedentemente prevista per la stessa console. Bypassando così il collegamento al Megadrive, potrete avvalervi di ben due metri di cavo joystick, per gustarvi comodamente qualsiasi videogame, senza incollarvi allo schermo. Lasciando per un attimo da parte i ritocchi estetici apportati al classico pad Sega, lo Striker si

rivela altrettanto robusto, elastico ed affidabile, nonché in grado di sopportare qualsiasi sovraeccitazione, sforzo ed "heavy duty" proprio come siete abituati a giocare voi! Considerato, in ultima analisi, il costo decisamente competitivo (rispetto ai normali pad di ricambio del Megadrive), non posso che consigliarvi caldamente l'acquisto dello Striker.



GAME BOY

HYPER BOY

AXELAY - KONAMI

PREZZO: LIT. 87.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND

Volete aggiungere al Game Boy luce, casse stereo esterne, lente d'ingrandimento e controlli da bar (miniaturizzati)? Da oggi potrete farlo e ad un costo particolarmente basso e conveniente! La scelta giusta risponde dunque al nome di Hyper Boy, finalmente disponibile anche in Italia grazie al frenetico e costante lavoro d'importazione. Che volete di più?

Avete mai sognato di tramutare il piccolo Game Boy in una vera macchina arcade? Bhè, aprite gli occhi e sgranateli bene! Da oggi è finalmente disponibile in Italia il comodissimo Hyper Boy, un particolare "astuccio-box" in plastica pressofusa che, alloggiando perfettamente l'unità portatile Nintendo, la trasforma in un mini mobiletto coin-op da casa. Nella scossa dell'Hyper Boy troviamo già la lente d'ingrandimento dello schermo, ben due casse stereofoniche, la luce per illuminare il display, nonché una comoda manopola da bar in

miniatura con la classica serie di pulsanti di controllo, in versione ingrandita rispetto agli originali. Un accessorio così si rivela perciò particolarmente indispensabile, nonché conveniente per tutti coloro che non se la sentono di spendere quasi 200.000 lire per agganciare al Game Boy tutti gli accessori sopra descritti, di serie per l'Hyper Boy. Alimentato dalle classiche batterie a stilo (per far funzionare la comodissima illuminazione dello schermo, l'Hyper Boy si rivela la scelta giusta per chi vuole posizionarsi sulla scrivania il Game Boy

e giocarci in tutta comodità. Si perde infatti un tantino di "portabilità" qualora si volesse viaggiare in compagnia dell'Hyper Boy, anche se questo ingegnoso accessorio trova comodamente

spazio in treno, sulle ginocchia in auto e magari sul tavolino dell'ombrellone. Fate vobis!!!!!!



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

A500 Upgrade 2.0

L. 99.000

Scheda con kickstart 2.0 per
avere i due sistemi operativi

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
El's 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 Ital. no	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Directo 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	89000	99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Another World	69000		
Barbarian II	49000		
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Cadaver		79000	
Conan The Cimmerian		69000	
Conquests Of The Longbow		99000	
Cruise For A Corpse	59000	59000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Exile			25/25
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		99000	
Fate Gates Of Down	49000		
Fight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	39000		
Gazza II		39000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	39000		
Jetsons	39000		25/29
Leisure Suit Larry 5	89000	89000	
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000		
Moonstone	59000		
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rugby World Class	29000		
San Francisco Hert	29000	39000	
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Speedball II		79000	
Starflight II	59000	69000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Gretzky Hockey II		69000	
Wizardry 6	Soon	Soon	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE

Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAMEBOY

Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

SUPER FAMICOM

Big Run
Super Mario World
Final Fight
Gradius III
Darius Twin
Super Ghouls'n'Ghost
Castelvania IV

GAME GEAR

Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Cast Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX

Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

PC ENGINE

Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

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

GAME BOY

TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY

LJN

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

95%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

96%

VAL. GLOBALE:

93,6%

Q/P = B

JOSHY EGG

NAMCO

PREZZO: LIT. 38.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND

Q/P = A



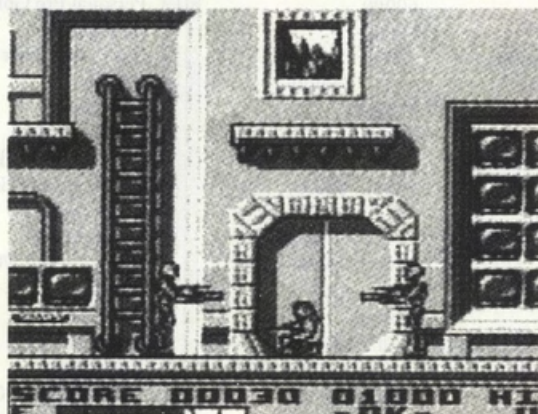
Ennesima trasposizione del già noto videoarcade da casa? Altro buco nell'acqua supportato da un irresistibile Tie-In? No, niente di tutto questo, almeno su Game Boy dove potrete giocare forse la miglior versione videogame dell'attualissimo Terminator 2 fin'ora pubblicata. Lasciandosi da parte la classica ed assurda (!) impostazione "AMOS" che caratterizza la conversione per home computer, questo nuovo, strepitoso Game Pak per il portatile Nintendo ricalca fedelmente la trama del film supportandola a colpi di shoot'em up e

"picchiaduro" di altissima qualità. Scopo del gioco è chiaramente sempre quello di salvare il giovane John Connors dalle sgrinfie del nuovo, letale Terminator (fatto di acciaio liquido, pressoché indistruttibile), ma per portare a termine questa difficilissima impresa potremo attraversare ben sei, lunghi livelli di sparatutto arcade, particolarmente simile ai già vincenti Batman, The Punisher e Navy Seals. Si inizia dunque nei panni del John Connors del 2039, alle prese con un classico sparatutto a scrolling orizzontale contro le macchine ed i T-800 che vorrebbero

soggiogare l'umanità intera. Si procede poi con alcuni sotto-livelli puzzle (riprogrammazione dei terminator, localizzazione delle scorte nemiche, ecc.) per rituffarsi infine nei panni di Arnold-T-1000 alle prese con Sarah, i microchip depositati al Cyberdyne Central Building e numerose fasi di inseguimento, tratte sempre dal lungometraggio. Stupende animazioni e impeccabili dettagli dei fondali si mescolano ad un gameplay furibondo, avvincente e, sotto certi aspetti, abbastanza originale. Se volete non solo rivivere Terminator 2, ma "vedere" e combattere le

sequenze che vanno al di là delle due ore di pellicola, questo gioco fa sicuramente per voi. Un gran giocone con un ottimo rapporto prezzo-qualità.

Terminator 2 su Game Boy non ha nulla a che vedere con l'omonima, mediocre conversione per home computer targata Ocean. Qui il gioco si fa subito duro, anzi, durissimo, avvalendosi di una classica impostazione arcade a la Batman tanto variata quanto irrinunciabile. Vestite dunque i panni di Arnold "Testadilatta", salvate John Connors e l'umanità intera e bruciate letteralmente qualche ora con uno dei più intriganti Game Pak per il portatile Nintendo. "No Problemo"!!!!

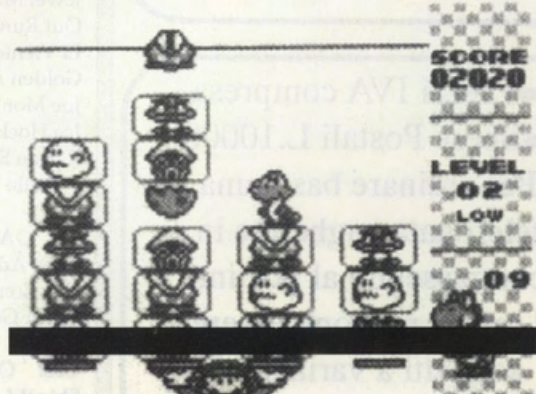


L'ennesima rivisitazione del Tetris? Un altro rompicapo stupidino e ripetitivo? No, niente di tutto questo! Anche se l'immagine sulla confezione di Yoshi Egg potrebbe farci venire in mente un quinto episodio delle avventure del mitico Mario, in questo Game Pak per il portatile Nintendo troviamo una specie di insolita riproposta dei classici rompicapi con i mattoncini in caduta. Se il soggetto potrebbe dunque apparire ridondante di primo acchito, in realtà Yoshi Egg sprizza originalità da tutti i pori; oltre ad un'impostazione grafica particolarmente bella, curata e facilissima da

"vedere" sul display (sprite grossi e ben dettagliati), ci viene offerto un sistema di gioco particolarmente divertente ed innovativo. Al posto dei mattoncini del Tetris troviamo infatti uova, fiammelle e mostriciattoli vari (tratti appunto dal mondo di Mario & Luigi) che vanno impilati e combinati a due a due per farli scomparire dallo schermo. Mario, posto alla base del quadro, potrà tuttavia spostare e ruotare le varie coppie di elementi cercando la disposizione migliore per liberare lo schermo, dimostrandosi cos' impegnato in una missione decisamente insolita, versatile ed interessante. Yoshi Egg

si tramuta, ben presto, in un gran gioco adatto alle menti più sveglie ed elastiche, da sempre alla ricerca di Game Pak stimolanti per il proprio Game Boy. Ottimo il commento sonoro.

Mario sposa il Tetris degli anni 2000 e da questo matrimonio nasce uno stupendo e dannatissimo rompicapo per il Game Boy. Mettete dunque nel pentolone Tetris, Hatris, i fratelli idraulici più famosi del mondo ed un pizzico di magia arcade, ed otterrete un giocone duraturo, avvincente ed intelligente. Dategli un'occhiata!!



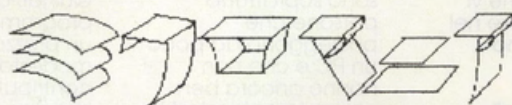
" Prima gli unici Ora i primi anche con il PC-Engine LT "

SUPER FAMICOM

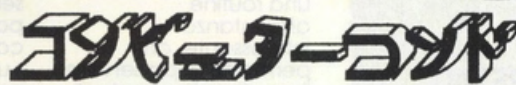
NEO-GEO

MEGADRIVE

PC-ENGINE



MICROMANIA



COMPUTER LAND

Via XXV Aprile 80 - Besozzo - 21023

Varese - Italy

Tel / Fax: 0332 - 970189

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
Verius 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

Prouati per Voi!!!

MS-DOS

SCREEN SAVER PLUS WIZARDWORKS

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
VAL.GLOBALE:

65%

SCREEN SAVER PLUS è una routine abbastanza interessante, che permette di preservare il monitor da eventuali danni provocati dalla permanenza di immagini fisse. In pratica se lasciate per un certo periodo di tempo il monitor acceso e non utilizzato questo software (a seconda della vostra scelta) si prenderà cura di avvisare i vostri colleghi sul dove siete andati, oppure inizierà ad animare il video con linee colorate, oppure..... Quando tornate al vostro posto pigiate ESC e tutto ritornerà normale. Oltre a questa utility il dischetto contiene altri file interessanti fra i quali un ottimo editor che vi permetterà di guardare e se necessario modificare i vari config.sys od autoexec.bat che popolano il vostro hard disk. Dandovi inoltre la possibilità di creare facilmente tutti i file

.BAT o .DOC che vi servono. Sempre nel pacchetto sono contenuti:
- un buon programmino di modem (non certo paragonabile ai vari CARBON COPY o TELIX) che vi risulterà molto utile per collegarvi con le più conosciute banche dati
- un programma "guardone", il classico VIEW che vi permette di ficcare il naso nei vari file dati tipo .DBF o .WRK o .WK1.
Per non parlare di un simpatico WIZ-PRINT che può risultare utile nella stampa di file ASCII.
Questi ultimi programmi (tutti chiaramente di pubblico dominio) sono, secondo noi, assai più interessanti dello SCREEN SAVER PLUS che dà il nome alla confezione, ma della cui utilità dubitiamo fortemente. Questi software sono corredati da un piccolo manuale,

interamente in italiano che rende assai semplice il loro utilizzo. Cosa questa molto importante, visto che i potenziali acquirenti sono soprattutto persone che posseggono da poco un PC e che non hanno ancora ben chiare le potenzialità di questo fantastico attrezzo. Il pacchetto non si rivolge certo a chi già possiede

programmi di calibro superiore, fatti da grosse case di software e dal costo di varie centinaia di biglietti da mille. Quindi: dei piccoli programmi, offerti ad un prezzo assai modesto, in pratica un contributo per le spese della confezione e per il manuale completamente tradotto in italiano.

SCREEN SAVER PLUS

8 PROGRAMS

that will protect your monitor from "phosphor etching" and prevent "ghosting"

FEATURES:

- SCREEN BLANK: Allows "random" color to fill screen when blanked out.
- SCREEN EFFECTS: Various art programs that are run as well as other screen effects.
- MESSAGE MINDER™: Lets you store notes of your whereabouts and lets them last as a message in your computer.
- WORKS WITH: VGA, EGA, CGA and Hercules Compatible Monitors.

PLUS:

4 Bonus Utilities and 5 DOS File Utilities in an easy-to-use menu system.

Protects Against Monitor Damage



ISTRUZIONI IN ITALIANO

DUAL PAK Includes both 5-1/4 inch and 3-1/2 inch disks.

Requires MS-DOS 2.1 or greater • 512K • 2 Floppy Drives, 1 Hard Drive Recommended! • Monitor or Keyboard Compatible Works with VGA/EGA/Color, CGA and HERCULES Monitors.

MS-DOS

FAX-IT WIZARDWARE

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
VAL.GLOBALE:

65%

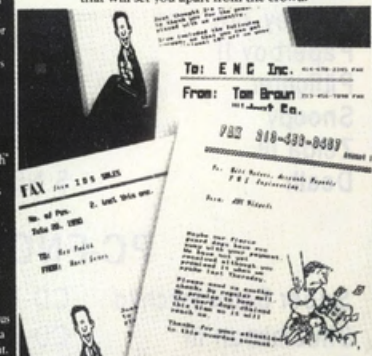
FAX-IT! è un software grafico, che permette di impaginare documenti che, in un secondo tempo, potranno essere inviati tramite fax. Il programma è in grado di gestire anche alcune schede fax americane, non sappiamo se ciò sia possibile anche con il materiale in commercio in Italia, visti i differenti standard telefonici. Certo è che sul retro della scatola in inglese si parla della possibilità di mandare i documenti fax tramite una apposita scheda inserita nel computer, mentre sul manuale, tradotto in italiano, di ciò non si fa menzione. In ogni caso il programma serve sicuramente per impaginare testi, inserire immagini o loghi in formato PCC. Il tutto: utilizzando diversi font, creando riquadri, tracciando linee ed inserendo piccole figure già acquisite in

precedenza tramite scanner. Il programma ha la stessa interfaccia grafica di un software che abbiamo recensito tempo fa in grado di fare etichette. Come in quel caso sono utilizzabili le stampanti più diffuse: dalle Epson a 9 ed a 24 aghi alle HP-Laserjet. Per far girare FAX-IT! sono necessari almeno 512K di ram ed una scheda grafica del tipo EGA o CGA. FAX-IT! è di una semplicità estrema, logicamente a facilità di utilizzo non corrisponde flessibilità: quando un programma è troppo semplice da usare vuole dire che fa poche cose e non sempre bene. Anche in questo caso si tratta di software di pubblico dominio, corredato da manualistica in italiano, il tutto racchiuso in una elegante scatola di cartone. Il manuale in

FAX-IT!

- Design your own custom FAX cover sheets that will add style to your business messages and inject humor into special occasions.
- Choose from 10 type styles and many custom images with captions.
- Ruled lines, boxes and ovals make cover design quick and easy.
- Use graphics in Paintbrush and Print Shop™ formats, including scanned images to add creative eye appeal to your FAX cover sheets.
- Send FAX sheets directly from your computer to save time and improve the appearance. (FAX Card Required)
- Easy to use pull-down menus and dialog boxes provide a user-friendly environment.

Create unique and exciting FAX cover sheets that will set you apart from the crowd.



ISTRUZIONI IN ITALIANO

DUAL PAK Includes both 5-1/4 inch and 3-1/2 inch disks.

Requires MS-DOS 2.1 or greater • 512K • 1 Floppy drive • CGA/EGA or Monitor • Drivers Supported: HP Laserjet, Epson 9 pin or 24 pin and compatibles, including Panasonic, Telex, Canon, and others.

italiano e la confezione giustificano le poche decine di migliaia di lire chieste per l'acquisto. Come già detto per gli altri prodotti della WIZARDWARE: nemmeno un mago vi può regalare nulla, a poco potete avere solo dei software di piccole pretese, adatti ad un uso non professionale,

adeguati alle esigenze di un giovane con pochi quattrini che prima di investire cifre consistenti nell'acquisto di un programma importante vuole chiarirsi a sufficienza le idee.

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
KEEP 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 I N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST I 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.5 MARZO 1992
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
OBITUUS 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
WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
THE SECRET MONKEY ISLAND 2 prima parte N.4 FEBB 92
ECO QUEST N.5 MARZO 1992
GOBLINS N. 5 MARZO 1992

LA SOLUZIONE DI LOOM

I vari sortilegi che vengono scoperti durante le fasi del gioco sono (come vedrete poi) delle sequenze di quattro note musicali, queste sequenze variano per ogni utente (vengono create all'inizio del game in maniera random), quindi, armatevi di carta e penna e trascrivete le note musicali che vi verranno date dal vostro computer. Le sequenze da noi descritte hanno valore puramente indicativo: chiaro?????

Le uniche due sequenze uguali per tutti sono quella di partenza (OPEN/CLOSE) e quella finale TRASCENDENCE (che permette di trasformarsi in cigno). Ogni sortilegio digitato al contrario crea l'effetto opposto esempio: ECED=OPEN DECE=CLOSE. Un particolare ringraziamento va ad Alessandro Zanini che ci ha inviato la sua soluzione, che ci è stata molto utile nella stesura della soluzione.

Tutto inizia sulla collina dell'isola di Loom. Scendete nel villaggio (sulla sinistra) ed entrate nel santuario. Qui assistete ad una conversazione fra maghi ed alla trasformazione di vostra madre in uovo.

Dopo avere raccolto il magico distaff cliccare col mouse sull'uovo per avere la sequenza OPEN/CLOSE ed aprire l'uovo con ECED.

Ora bisogna uscire dal santuario ed andare nel bosco in alto a sinistra, esaminando i buchi sui tronchi delle piante vi accorgete che uno è vuoto, proseguite e una volta nel cimilero esaminate i rovi posti alla sinistra delle tombe, uscirà un coniglio che verrà catturato dalla civetta addormentata sulla lapide. Esaminate con cura la lapide e leggete l'iscrizione. Ritornate nel bosco e riconfollate i buchi sugli alberi, le note ora sono quattro e vi forniranno il vostro secondo sortilegio, utile per creare la luce. Tornate al villaggio, andate sul molo ed aprite la conchiglia sulla sinistra (gli uccelli presenti ve ne saranno grati). Adesso entrate nella seconda capanna, andate al buio e digitate la sequenza dell'incantesimo per creare la luce, per noi CCCC. Ora potrete esaminare la ruota per filare la lana, vi verrà data la sequenza di un incantesimo che vi permetterà di trasformare il mucchio di paglia in oro. Fatto ciò uscite dalla capanna e dirigetevi verso il laboratorio di HETCHEL (vostra madre) qui prendete il libro dal tavolo, esaminate la bottiglia con la pozione verde (vi verrà data un'altra sequenza musicale) ed il pentolone

sul fuoco. Esaminando il pentolone, apprenderete il sortilegio per cambiare il colore alla stoffa, usatelo per fare diventare verde il mucchio di stracci sulla vostra sinistra. Se avete seguito alla perfezione le indicazioni vi verrà data una nuova nota che andrà ad incrementare quelle che già possedete. Se non avete questa nuova nota non dovete lasciare l'isola (vuol dire che avete sbagliato qualcosa).

Ora tornare sulla collina dove è iniziata l'avventura, cliccate sul cielo e lanciate l'incantesimo ECED, la volta celeste si apre ed un fulmine colpisce l'albero il cui tronco cade in mare. Tornate sul molo e salite sul tronco. L'avventura ha finalmente inizio.

In mezzo al mare vi imbatterete in una tromba d'aria, esaminandola vi verrà data una sequenza musicale detta TWIST, per noi CFCC, suonando al contrario questa sequenza la colonna d'acqua sparirà e potrete passare.

Continuando il viaggio arriverete su un'isola, appena toccate terra vi verrà data un'altra nota. Ora andate nel bosco sulla sinistra, qui verrete circondati da quattro uomini prima invisibili, scrivete la sequenza di note, permetterà anche a voi, alla bisogna, di diventare invisibili. Andate nella città di cristallo, entrate nella cupola verde e parlate con il leader del paese, vi permetterà di restare in città e di guardarvi in giro. Uscite ed utilizzate l'incantesimo dell'invisibilità con gli uomini che lavorano sulla torre, entrate nella torre ed utilizzando il cristallo e le campane spostatevi nei vari locali. Esaminate tre volte il globo di cristallo e trascrivete le note musicali. Esaminate il calice di cristallo e l'arma appesa (una falce), vi verrà data una nuova sequenza. Il sortilegio più importante appreso in questo frangente è quello che genera la paura in chi vi vede (datovi esaminando il globo di cristallo).

Tornate nel bosco e spaventate con questo incantesimo i pastori che vi circondano. Proseguendo vi ritroverete in mezzo ad alcune pecore, esaminandole apprenderete la sequenza magica per fare addormentare o svegliare le persone, per noi CDEA o viceversa. Proseguendo entrere in un villaggio, qui all'interno di una capanna troverete un agnello che sta morendo, dopo poco arriverà una stupenda fanciulla che con un incantesimo riporterà in vita l'agnello, segnatevi le note, vi torneranno molto utili in futuro. Nel frattempo avrete appreso che un drago si mangia le pecore di questi poveri pastori, quindi uscite nel campo e fate diventare verdi tutte le pecore presenti (utilizzando l'Idoneo incantesimo). Ora giungerà il drago,

giustamente arrabbiato, che vi rapirà e porterà nella sua tana. Tramutate l'oro in sterpaglie CDED ed addormenterete il drago AECD. Così facendo il drago incendierà la paglia e, spaventato, scapperà con la coda in fiamme. Entrate nella caverna e nel sottostante labirinto, fate luce (con l'apposito incantesimo) ed esplorate i vari cunicoli, dopo alcuni tentativi, troverete un laghetto (esaminatelo, vi verrà data una nuova sequenza magica). Ora prosciugate il lago (con la sequenza OPEN/CLOSE) ed esaminate tre volte il globo posto sul fondo. Rimettete l'acqua nel lago ed andatevene. Usciti dalle caverne vi inoltrerete su di una scalinata a chiocciola interrotta nel mezzo da una frana, con la sequenza UN-TWIST raddrizzate la scalinata e proseguite.

Ora vi trovate vicino ad un ragazzo addormentato, svegliatelo ed ascoltate ciò che vi dice, quando si riaddormenta fate l'incantesimo detto "reflection" (imparato esaminando il laghetto), cambierete così le vostre sembianze con le sue. Ora proseguite fino al castello, aprite la porta ed entrate. Girovagando per i sotterranei verrete presi da un uomo ed imprigionati. Perderete il distaff e solo con l'ausilio di vostra madre riuscirete a recuperarlo.

Ora aprite la porta della cella e scendete nella sala grande, qui in un attimo di silenzio fate un incantesimo (del tipo TWIST) sulla spada che il fabbro sta battendo. Verrete portati in un castello ed imprigionati in una gabbia per uccelli. Aprite la porta della gabbia e subite il resto dell'azione, ora siete senza distaff (vi è stato preso da un mago megalomane che vuole dominare il mondo), guardate per tre volte nella sfera di cristallo e vedete il vostro futuro e quello dell'universo. Il mago userà il distaff per fare una magia che apre il mondo al chaos ed alla confusione. La morte coglierà il mago e voi potrete riprendervi il magico bastone. Ora dovrete porre rimedio all'incantesimo operato dal perfido sciamano e sconfiggere il male.

Entrate nel buco nero, verrete catapultati nell'infinito. Per primo chiudete l'apertura che vi ha permesso di uscire nello spazio, poi procedete verso il buco nero più vicino. Qui troverete il ragazzo nel quale vi eravate trasformati che è stato divorato dal drago, riportatelo in vita, per noi l'incantesimo è ACCA.

Ora uscite nello spazio e richiudete anche questo buco nero. Proseguite fino alla prossima fenditura, troverete i pastori incontrati in precedenza morti: riportateli in vita ed una volta tornati nello spazio chiudete il buco.

Entrate ora nella terza apertura: troverete le rovine di Crystalgard, parlate col maestro che sta morendo ed una volta usciti chiudete anche quest'ultimo foro.

Procedete ora fino al regno dei cigni (sempre sulla sinistra). I cigni si complimenteranno con voi per avere chiuso tutti i buchi neri, se non l'avete fatto vi pregheranno di chiuderli il più rapidamente possibile. Avrete una conversazione chiarificatrice con la vostra vera madre. Proseguite verso sinistra e ritornate sull'isola di Loom. Andate nel santuario per la battaglia finale.

Davanti a LOOM assisterete allo scontro fra vostra madre ed il Male. In un primo tempo un sortilegio le impedirà di parlare, esaminate LOOM ed eseguite al contrario la sequenza datavi, libererete così vostra madre dall'incantesimo.

Ora il Male la trasformerà in un pollo, consultate LOOM ed eseguite al contrario questa nuova sequenza magica. Ora verrà trasformata in una piuma e dispersa dal Malefico nel nulla. A questo punto, esaminate per l'ennesima volta LOOM ed eseguite su LOOM stesso l'ultima sequenza trascritta, sempre digitando le note al contrario. Questo provocherà la distruzione di LOOM. Si creerà una enorme voragine che bloccherà il Male, il caos verrà così fermato ed il mondo tornerà alla normalità. Ora siete in possesso di tutte le note del pentagramma.

Eseguite su di voi l'incantesimo finale C'FGC (la trascendenza) che vi trasforma in uno stupendo cigno. Vi unirete agli altri uccelli e riporterete la pace e la tranquillità sul mondo sconvolto da questi terribili avvenimenti.

Il demone è però riuscito a fuggire e lo rivedremo sicuramente in una nuova puntata di LOOM della LucasFilm.



INDY HEAT STORM

PREZZO: LIT. 49.000
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

86%

SONORO:

82%

GIOCABILITA':

96%

VAL. GLOBALE:

88%

Q/P = C

Super Sprint attraversa una fase di metamorfosi, sponsorizzata dalla software house di Rodland, ed esplode sul mercato sotto le mentite spoglie di Indy Heat. Decine di circuiti internazionali da vivere attraverso un sistema di gioco tipicamente arcade (semplicissimo, preciso ed immediato), vi aspettano su un dischetto programma che molti giovanissimi smanettoni non potranno assolutamente perdere. Se tuttavia amate i cruscotti 3D Electronic Arts e Microprose codesto "giocchetto" non fa proprio per voi!



Prendete un classico Super Sprint (ve lo ricordate, ai tempi del CBM64 e anche sull'Atari ST?), aggiungeteci una serie di circuiti automobilistici interazionali (tutti rigorosamente in... due dimensioni e mezza!), la possibilità di giocare in tre (lo sfortunato che userà la keyboard verrà estratto a sorte - mi raccomando, non barate!!!), l'etichetta Storm e... cosa otterrete? Sicuramente il giochino (sì perché proprio di "giocchino" si tratta - basti osservare le dimensioni minutissime delle autovetture!) automobilistico più

divertente, irrinunciabile ed appassionante per la fascia di videogiocatori che va dai 6 ai 15 anni!!! Indy Heat è infatti una tipica rivisitazione di un tema sempreverde, che, sposando la teoria dei "corsi e ricorsi storici" del caro Giambattista Vico (vedete che videogiocchi e cultura vanno d'accordo?!), ripropone un sistema di gioco visto e stravisto, ma sempre accattivante e stuzzicante. Videogiocare non è mai stato così semplice: basta impostare una sigla di tre lettere per il nostro nome, scegliere un

pilota in pixel, acquistare qualche comodo optional (trazione, treni di gomme, sospensioni,

contendere a più avversari (umani o computerizzati) il titolo di Campioni del Mondo. Si accelera con il tasto di fuoco e si sterza con il joystick: tutto qui! Le animazioni delle minuscole macchinine sfrecciano via, proprio come accadeva nel passato Super Sprint, si entra spettacolarmente in collisione con i guard-rail, gli spartitraffico e gli stessi avversari, ci si ferma ai box per eventuali riparazioni e rifornimenti e si dà la scalata alla classifica generale dei migliori piloti. In base alla nostra qualificazione, al termine di ogni gara, ci verranno assegnati fondi monetari extra con cui potenziare al



alettoni, ecc.) e buttarsi quindi a corpo morto sul primo dei circa venti circuiti a disposizione, su quali

massimo il nostro bolide per le corse successive (della serie: "Aspetta un po' che mi arrivi tra le mani un bel cheat mode e vedrai con che macchina stratosferica inizierò a giocare!!!"). Una manciata di schermate riassuntive per le classifiche, i consigli e le descrizioni dei tracciati completano un prodotto decisamente appetibile, come ripeto, per tutti i giovanissimi smanettoni. Se amate alla follia le simulazioni automobilistiche tridimensionali lasciate perdere!!!





ABANDONED PLACES

ELECTRONIC ZOO

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: GENNAIO '92
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL
GRAFICA:

94%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

100%

VAL. GLOBALE:

91,3%

Q/P = A

Dalla software house di Germ Crazy e Magic Garden uno stupendo clone di Dungeon Master, tutto in italiano, non se lo aspettava proprio nessuno. Presentato allo scorso E.C.E.S. nel settembre scorso, Abandoned Places sarà pronto ad investire i negozi di tutta Europa entro pochissimi giorni: e allora ci saranno da fare le nottate, nel tentativo di percorrere settanta, intricati dungeon alla ricerca del terribile Bronakh, fratello maggiore dell'ormai arcinoto Lord Chaos? Riuscirete nell'impresa?! Tanto c'è sempre Mirkol!!!!



Abandoned Places non si merita uno Yep! esclusivamente perché non è installabile su hard disk (capirete, con cinque dischi programma lo swapping su Amiga si rivela particolarmente noioso!) e perché i suoi designer grafici non sono riusciti a battere quelli FTL che, un paio d'anni fa, sconvolsero il mondo degli RPG computerizzati con l'ormai mitico Dungeon Master. Tuttavia, questo degno erede della celeberrima saga, targato Electronic Zoo, si rivela un prodotto d'eccezione che nessun, e dico proprio nessun, amante di questo genere di game dovrebbe perdere. Abandoned Places è infatti una stupenda clonazione di Dungeon Master e di Eye Of The Beholder, realizzato su un territorio di gioco incredibilmente ancor più vasto e ricchissimo di sfide continue per gli RPG-isti in erba. Sul pianeta Kalyntia (profumo d'intesa?!), un tempo florido e prospero, le forze del male e del caos si sono scatenate (guarda un po' che novità!). L'intera popolazione vive dunque nel terrore ed i mostri più terribili scorrazzano



liberamente per ognidove, dilaniando gli ignari e pacifici abitanti. Il gran consiglio dei maghi, convocati dal principe regnante di Kalyntia, ha perciò focalizzato la propria attenzione sulle modalità per sconfiggere e debellare la tremenda minaccia. Dodici

avventurieri sono stati perciò selezionati per intraprendere una lunghissima e ardua

le rispettive categorie di Warmage e Warpriest. Detto

spedizione di guerra che dovrà portare necessariamente all'eliminazione di... "Lord Chaos", ribattezzato, questa volta, come Bronakh. Il giocatore umano può dunque scegliere quattro eroi fra questa rosa di dodici elementi, per poi avventurarsi nell'impresa, dungeon dopo dungeon, confrontandosi con una miriade di ostacoli, nemici e trabocchetti. A darci il benvenuto ecco comparire alcuni scheletri assassini ed un paio di tarantoloni giganti, ma tanto per noi, incalliti "dungeoniani", eliminare questi simpatici sarà facile come bere un bicchiere d'acqua e formulare un incantesimo appropriato. E sì, perché nel nostro manipolo di eroi avremo necessariamente due guerrieri e due stregoni, suddivisi per





stili morfologici differenti. Sono poi popolati da 20 tipi di mostri, particolarmente intelligenti ed in grado di anticipare e contrastare le nostre mosse. Per gli incantesimi è prevista una vastissima selezione che supera di gran lunga il modesto carnet dei maghi di Dungeon Master; l'accompagnamento sonoro offre, infine, quasi due ore di musica digitalizzata e campionata. Considerando dunque

L'unica vera pecca di Abandoned Places è quella minima mancanza di qualità a livello visivo che porta alla luce sprite e dettagli grafici un tantino rozzi e forse troppo elaborati, rispetto a quelli FTL. Nel complesso, tuttavia, tale lacuna viene ampiamente superata e dimenticata da qualsiasi tipo di giocatore che potrà trovare in Abandoned Places ore ed ore, se non addirittura mesi, di sana e frenetica esplorazione in un universo tanto vasto quanto complesso. Electronic Zoo fa dunque centro alla grande con un prodotto destinato a far parlare di sé per molto tempo a venire. ATTENZIONE: la versione disponibile in Italia, importata e distribuita in esclusiva dalla SOFTEL di Roma è interamente tradotta in italiano (manuale e programma): YEP!!!!

questo, detto tutto, perchè da qui in poi Abandoned Places si sviluppa ad immagine e somiglianza di un Dungeon Master, sfruttando persino la stessa impostazione grafica. Sullo schermo troviamo infatti la classica finestra che ci mostra la porzione di mondo in cui ci troviamo (chiaramente con rappresentazione tridimensionale solida), unita ai quattro status dei personaggi, alla finestra dei messaggi, nonché all'area destinata al personaggio leader del gruppo, con le varie slot per l'inventario, le armi, il vestiario, ecc., ecc. Giocare risulta perciò estremamente semplice ed immediato, proprio come accadeva negli RPG tridimensionali FTL, grazie soprattutto all'interfaccia comandata esclusivamente dal mouse. Si raccolgono perciò oggetti, armi e



tesori con un semplice Point'n'Click e si piazzano quindi in mano agli eroi o nel loro zainetto, pronti ad essere richiamati ed impiegati in qualsiasi momento. Le varie animazioni si succedono a ritmo impressionante, con numerosissime finesse grafiche come, personaggi che sanguinano, nemici che corrono qua e là per lo schermo, muri di fuoco, porte scorrevoli, botole, ecc., ecc., in una vera apoteosi dell'RPG



tridimensionale dinamico. Per quanto riguarda le dimensioni di Abandoned Places, c'è veramente da rimanere sbalorditi; i dungeon da esplorare sono più di 70, articolati su ben dodici

lo spessore qualitativo di Abandoned Places non si può non esclamare un fragoroso Eureka! perchè di giochi come questo in circolazione se ne trovano sempre molto pochi.





TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS EMPIRE

PREZZO: LIT. N.P.
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

90%

SONORO:

72%

GIOCABILITA':

86%

VAL. GLOBALE:

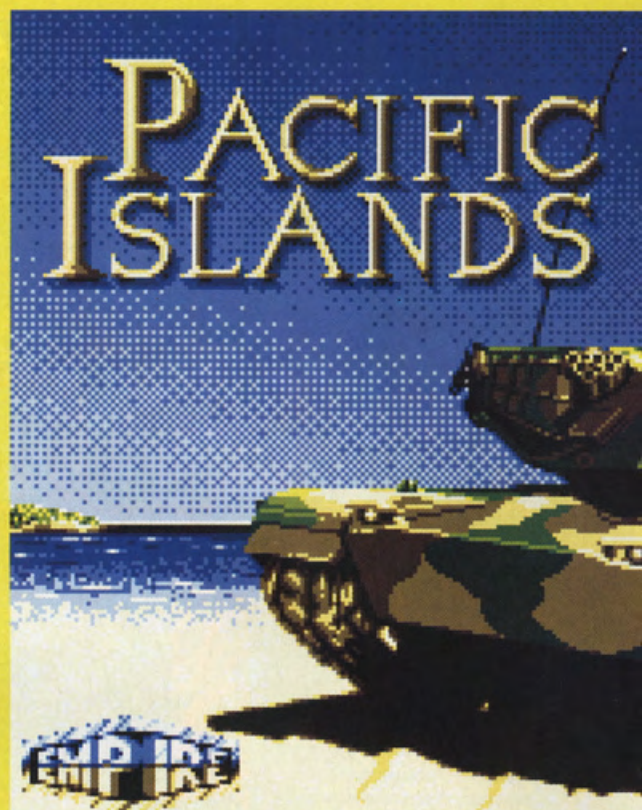
82,6%

Forse non c'era bisogno di prolungare la saga di Team Yankee, il famoso wargame-action di carri armati, ma la Empire ha dimostrato di non volersi adagiare sugli allori di un facile, secondo successo, sviluppando comunque il capitolo due tanto intrigante e coinvolgente quanto il primo. Grafica ed animazioni risultano sensibilmente migliorate, la giocabilità è stata di un pizzico incrementata e, nel complesso, Pacific Island si impone come un gran giocone a sè stante in grado di ritagliarsi la sua bella fetta di successo.



Guidare un carro armato è ormai diventato facile come bere il fatidico bicchier d'acqua; grazie alla miriade di software house che si sono buttate a capofitto nel produrre simulazioni di questo genere, molti videogamer hanno

giostrando gli interventi bellici di quattro pattuglie blindate su alcuni tipici scenari da guerra fredda. Visto il notevolissimo successo riscosso da Team Yankee non solo in Europa, ma persino negli States, la Empire ha pensato bene di

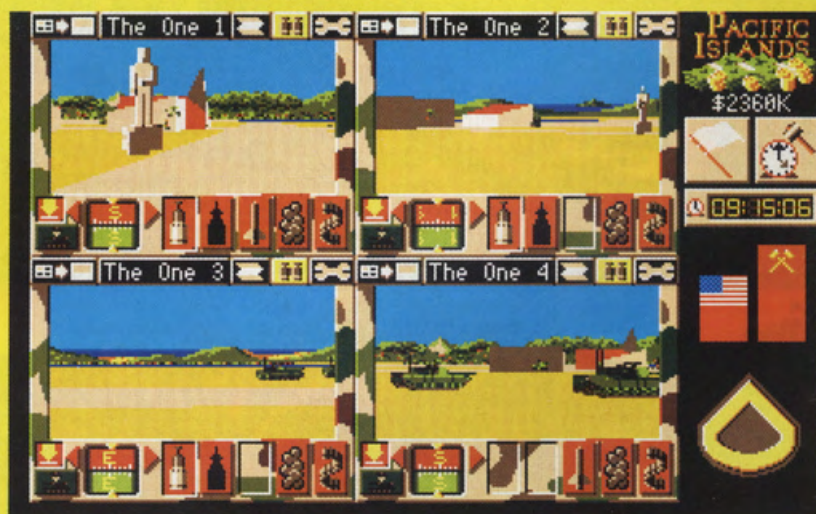


rivisitare questo best seller, ritoccandolo e gratificandolo di un nuovo look anni '90, nella seconda, avvincente versione. In

Pacific Island ci troviamo sempre al comando delle quattro pattuglie di altrettanti carri l'una, impegnati questa volta a ripulire dagli insediamenti nemici ben 40 isole del Pacifico. Tutto quello che succede ad ogni carro viene quindi devoluto e sottoposto alla nostra attenzione attraverso un sistema di divisione dello schermo che arriva ad un massimo di quattro finestre di gioco, gestibili contemporaneamente. Ciò si rivela basilare per poter osservare quattro differenti punti del campo di battaglia, lasciandosi sfuggire meno dettagli



fatto amicizia con i possenti bestioni cingolati senza troppa difficoltà. Fra tutti i titoli proposti fino a ieri spiccava tuttavia il cosiddetto top delle simulazioni belliche del genere, realizzato dalla Empire e battezzato Team Yankee. In questo originale miscuglio di simulazione, strategia ed ambientazioni tridimensionali, il giocatore poteva controllare ben 16 carri armati in tempo reale,





possibile e, al contempo, concretizzando la possibilità di molteplici attacchi. I movimenti dei carri si studiano sempre sulla serie di carte topografiche richiamabili, via icona, in qualsiasi istante. Qui potremo impostare la destinazione di ciascuna pattuglia, la velocità di movimento, nonché il tipo di formazione da assumere. Sul terreno troviamo numerosi elementi e dettagli grafici che, oltre a risultare particolarmente realistici (grazie ad un corposo impiego della tridimensionalità solida), nel caso delle

isole del Pacifico propongono uno scenario totalmente diverso rispetto a quello del primo Team Yankee. Ogni singolo



particolare od elemento viene poi dotato di una specifica sequenza di animazione nel caso venga colpito e distrutto durante le battaglie. Per sparare si carica il cannone, si gira la torretta, si punta e ci si avvale di una visione all'infrarosso (di notte) o di un sistema telescopico per ingrandire il bersaglio. Inoltre in questo secondo episodio si potrà



acquisire e mantenere in memoria qualsiasi target anche nascondendosi dietro

dunque strettamente tri-di (a volte quasi "cartoon"), un pizzico di sonoro esplosivo, tanta strategia e, non per ultima, una maggior intelligenza e caparbietà da parte del computer che controlla i carri avversari, confezionano un sequel che ha tutte le carte in regola per continuare una tradizione di successo ed originalità. Si gioca sempre con il semplice ausilio del mouse, tuffandosi in una marea di comodissime ed immediate icone che popolano ogni fase del gioco. Un classicissimo wargame che potrà piacere anche a chi smanetta con l'ultimo shoot'em up da mattina a sera.



edifici o costruzioni distrutte, sfruttando una reale linea di tiro. Ben presto giocare a Pacific Island diventa un vero incubo di strategia ed azione, magistralmente miscelate; riconoscere i propri carri attraverso l'accozzaglia di metallo roboante che popola lo schermo non è certo da tutti, mentre impartire ordini alle varie unità senza tralasciarne nessuna si rivela impegnativo e complesso. Grafica



SPACE ACE II - BORF'S REVENGE

READY SOFT

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

95%

SONORO:

93%

GIOCABILITA':

61%

VAL. GLOBALE:

83%

Q/P = C

Space Ace 2 arriva al secondo, atteso capitolo. Borf è incavolato più che mai, i mostri che ci sguinzaglia contro si rivelano ossi duri, la bella Kimberly si dibatte tra le sgrinfie dei cattivi di turno e a colpi di joystick dovremo risolvere anche questa spinosissima situazione. La giocabilità è sempre la stessa, si passano ore ed ore a cercare la mossa giusta al momento propizio, e ci si gode un mare di grafica e sonoro cartoon. Solo per gli appassionati irriducibili degli "pseudo-lasergame".

Lo aspettavate in molti eh, dite la verità? Il primo capitolo delle rutilanti avventure di Space "Dexter" Ace non poteva certo finire lì, vista la inarrestabile proliferazione dei Dragon's Lair, ormai giunti al terzo capitolo della lunghissima saga. Purtroppo per voi, amanti dello "pseudo-lasergame", in Space Ace II non c'è proprio nulla di nuovo, nel senso che, mettendo per un attimo da parte le inevitabili, nuove ambientazioni grafiche, il sistema di gioco "mossa-giusta-al-momento-giusto" è sempre quello. Space Ace dunque potrebbe essere tranquillamente etichettato con il solito "O lo ami, o lo odi", in quanto l'unica

proprio non guasterebbe - a momenti non ci sta nello

sterco
Ciò che dà più fastidio in questo game, a parte la suddetta, povera giocabilità (che ci rende particolarmente passivi), è la mancanza di una bella routine di installazione su

game.
Risulta perciò quasi indispensabile possedere almeno un disk drive supplementare per alleviare di un pizzico questa "sofferenza" e velocizzare sensibilmente lo svolgimento del programma. Sonoro digitalizzato e grafica cartoon la fanno sempre da padroni, strutturando una confezione audiovisiva di notevolissimo impatto sul pubblico. Non vi dirò niente di più, anche perché se appartenete alla folla

schiera di sostenitori dei game Ready Soft e state per fiondarvi a comprare Space Ace 2, sfogliando le pagine di questa rivista ci troverete anche la soluzione completa (meglio di così?!). Se, tuttavia, siete indecisi nell'acquisto, leggetevi per bene la recensione di Guy Spy sempre targato Ready Soft: allo stesso prezzo vale forse la pena di aspettare qualche giorno in più!

buona scusa per sorbirsi ore ed ore di affannosa ricerca dei comandi giusti per proseguire, è la grafica coloratissima, sempre più spettacolare e completamente aliena alla stragrande maggioranza dei normali arcade per Amiga. Con un bel Megabyte intero di memoria potrete dunque rivestire i panni del prode eroe dello spazio e tuffarvi in altre 27 scene animate, piene zeppe di mostri, trappole e pericoli mortali, sempre orchestrati dal terribile Borf (una bella dieta a quest'ultimo "faccione di tozza"

Hard Disk che renderebbe molto felici tutti i possessori di questa periferica per Amiga, evitando loro il noioso cambio dei molteplici dischetti programma fino al termine del





GUY SPY

READY SOFT

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: MARZO 1992
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

93%

SONORO:

94%

GIOCABILITA':

86%

VAL. GLOBALE:

91%

Q/P = B

Guy Spy nasce da Ready Soft, sfrutta tutta la magica grafica a la Dragon's Lair, ma, udite, udite, si propone come vero e proprio arcade completo, su ben 14 livelli di furibondo shoot'em up e beat'em up. Nei panni di un inarrestabile agente segreto, potremo dunque tuffarci a capofitto in uno dei migliori action game degli ultimi cinque anni, sfatando la leggenda che vuole ormai tutti i prodotti Ready Soft poco entusiasmanti, realistici e privi di elevata giocabilità.

Fresco, fresco dal Canada arriva l'ultimo prodotto targato Ready Soft e chiaramente ispirato alla saga degli "pseudo-lasergame" per Amiga a la Dragon's Lair e Space Ace. Questa volta lo stesso team di programmatori che ha portato alla luce anche su Amiga le stupende creazioni cartoon di Don Bluth, ha pensato bene di rivedere l'intero sistema di interazione, la giocabilità e, finalmente, anche il soggetto del game. Guy Spy è infatti un classicissimo "007" in carne e pixel che si muove su ben 14 differenti stage, che vanno dallo shoot'em up al beat'em up, orchestrati su una lunga missione per recuperare alcuni cristalli energetici, non meglio identificati; vi basti

conoscere

sapere che il destino dell'umanità sarà nelle vostre mani perchè, se questi

manufatti dovessero cadere nella mani dello scienziato pazzo Von Max, egli diventerebbe padrone incontrastato del pianeta e di sviluppare una lunga serie di scene semi-animato con la classica gestione dello stick su mossa-giusta-al-momento-giusto. David Whittaker & soci, alla Ready Soft, ha pensato bene di sposare veri e propri filoni arcade action alla tipica, stupenda impostazione grafica di Dragon's Lair. Ecco allora comparire sul monitor uno scenario di battaglia completamente tridimensionale (spesso animato), con sprite di

grosse dimensioni che si muovono a tutto schema,

celebrando al

le potenzialità di Amiga.

Già dal primo livello di Guy Spy risulta tutto molto evidente; all'interno di una cabinovia il nostro eroe potrà spostarsi, chinarsi ed appiattirsi contro le pareti (sfruttando frame d'animazione particolarmente elastiche e realistiche) per evitare i proiettili di un manipolo di killer dotati, per giunta, di candelotti di TNT. Vetri infranti, esplosioni, scenari in movimento,

caricatore della pistola, ammaliano il giocatore e gli danno, nel

completare una vera libertà di movimenti arcade.

E' chiaramente indispensabile la presenza di 1 Megabyte di memoria per gestire il poderoso ammasso di grafica e di sonoro (quest'ultimo decisamente da film!) impacchettato su più dischi programma. Peccato che, ancora una volta, quelli della Ready Soft si siano tranquillamente dimenticati di tutti i possessori di hard disk (ma perchè mai, dico io!!!), costringendo qualsiasi utente Amiga ad un noioso "swapping" dei dischetti programma fino alla fine del game. Guy Spy si distacca quindi dal ridondante filone "Dragon's Lair", offrendo finalmente una grande esperienza arcade, supportata da una confezione audiovisiva mai vista prima in questo genere di programmi. Un prodotto per il momento unico nel suo genere e, anche per questo, imperdibile!

icone a fondo

schermo (per energia e numero di colpi a disposizione) ed un personaggio principale che si ferma persino per sostituire il



SEGA

SPEEDBALL

2

SEGA

PREZZO: LIT. 110.000

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE

PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:

95%

SONORO:

92%

GIOCABILITÀ:

97%

VAL. GLOBALE:

94,6%

Q/P = B

Se cercate una buona, avvincente, ennesima rivisitazione del classico e mitico Rollerball di James Caan & company, Speedball II si rivelerà l'acquisto giusto. In un'arena futuristica eccovi dunque impegnati in un infuocato soccer degli anni 3000, condito da velocità, animazioni aggressive, una marea di fondali, dettagli e schermata di contorno, nonché un sonoro da vero coin-op. Si può anche giocare in due!

Realizzato dai gloriosi Bitmap Brother arriva finalmente anche per Sega Megadrive il tanto pubblicizzato Speedball 2. Destinato a far dimenticare il brutto, incompleto ed insoddisfacente primo episodio, questa ennesima rivisitazione dell'ormai mitico Rollerball si avvale di molta più giocabilità, condita da una mare di ottima grafica.

Possiamo dunque scegliere cinque tipi di tornei, comprendenti anche l'opzione d'allenamento, che rispecchiano altrettanti stili di gioco, sempre più spettacolari e violenti. Nella modalità Exhibition, ad esempio,

particolare importanza, messa in stretta relazione con le disponibilità economiche di ogni coach. Non mancano, proprio come nel primo Speedball, i classici gettoni bonus che appaiono

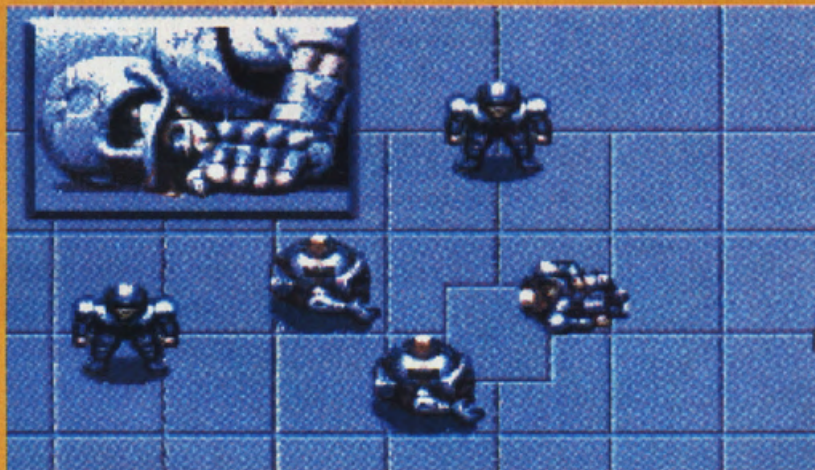
e adatto a strabiliare i veri amanti della "violenza pixelata" anche su Megadrive. I controlli via joypad differiscono sensibilmente rispetto all'originario sistema di gestione con il joystick, rischiando di

richiede infatti particolare precisione e capacità, maturabili appunto con qualche oretta di sano allenamento. Il tutto viene comunque incorniciato in una perfetta giocabilità arcade che sviluppa ulteriormente il già frenetico ed avvincente soggetto del game. Speedball II su Megadrive ci lascia perciò favorevolmente colpiti anche per la sua sensibile longevità e per la possibilità di gareggiare contro un avversario umano. Un gran gioco sportivo, in grado di sfruttare ottimamente le potenzialità arcade della vostra console a 16 Bit.

potremo competere contro ben sedici team gestiti dal computer, mentre nella League o nella Cup potremo sfidare le compagini migliori del mondo in una vera e propria esplosione di agonismo e violenza apocalittica. Per ogni singolo componente del nostro team potremo impostare differenti livelli di abilità e potenza per quanto riguarda l'aggressività, la resistenza e la capacità di effettuare passaggi, tackle, ecc., ecc. Anche le armature di gioco rivestono una

casualmente sul campo. Le animazioni sono molto più fluide ed omogenee, potenziando quindi la giocabilità. Sempre frenetico, comunque, un po' troppo veloce

penalizzare con qualche ora di training in più chi è già campione di Speedball su Amiga o su Atari ST. Giostrare i movimenti degli atleti con la "crocetta" del pad





HOME ALONE

T-HQ

PREZZO: LIT. 149.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

67%

SONORO:

84%

GIOCABILITA':

74%

VAL. GLOBALE:

75%

Q/P = C

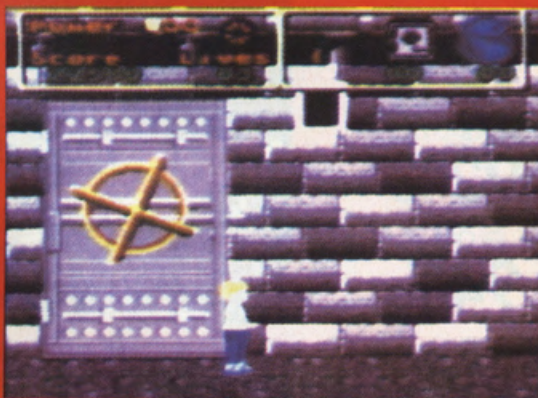
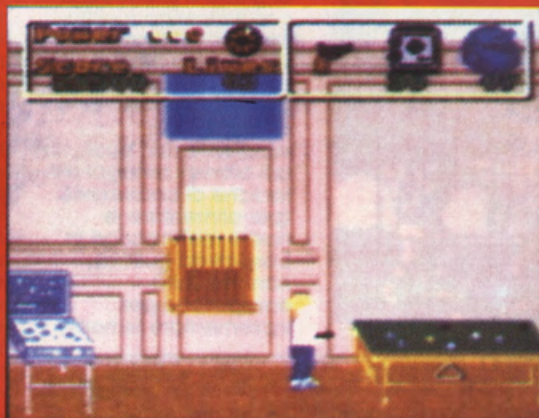
A dire la sincera verità ci aspettavamo un po' di più dalla conversione per il Famicom di questo "Mamma Ho Perso L'aereo" targata Toy HeadQuarters (la stessa software house che ne ha realizzato la versione per home computer). Manca infatti una particolare cura nei dettagli, nelle animazioni e, in generale, nella definizione dei fondali, nonché un maggior spessore ad un gioco che stanca fin dalle prime schermate. Scopo dell'avventura è quello (per chi non avesse visto lo spassosissimo film) di difendere la propria,

suntuosa abitazione, dall'attacco di due topi d'appartamento particolarmente agguerriti, anche se stupidi. Nei panni del padrone di casa (un inarrestabile bimbetto di sei anni!), rimasto appunto solo, dovremo recuperare oggetti ed armi chiave da impiegare nel gioco, nonché depositare nella cassaforte di famiglia denaro, preziosi ed argenteria, collezionabile nelle moltissime locazioni del game. Kevin, il nostro eroe, potrà dunque avvalersi non solo di una pistola ad acqua e di una inseparabile fionda, ma soprattutto della

sua intelligenza per preparare trappole devastanti ai danni dei due ladruncoli. Un arcade-adventure sviluppato dunque senza troppa inventiva e, ahimè, senza neanche sfruttare al meglio le potenzialità grafiche del Super Famicom. Sembra quasi di aver tra le mani una cartidge per il N.E.S.! Una modesta serie di immagini digitalizzate dal film concludono poi un prodotto che non riesce neanche ad avvalersi di un accompagnamento sonoro decente. Ecco dunque il risultato lampante di un "Tie-In" mal sfruttato, che farà

comunque guadagnare parecchio alla T HQ se molti utenti Famicom non si leggeranno prima la recensione!

Home Alone, trasposizione di "Mamma Ho Perso L'aereo" altro non è che uno scialbo ed insipido arcade-adventure, che sembra tratto direttamente dalla realtà dell'8 Bit Nintendo. Siamo ben lontani dalla stupenda grafica a cui ci ha da tempo abituati il Famicom. Peccato sprecare un soggetto così originale su una delle migliori console in circolazione!



SUPER GHOULS'N' GHOSTS

CAPCOM USA

PREZZO: LIT. 139.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

95%

SONORO:

96%

GIOCABILITA':

98%

VAL. GLOBALE:

96,3%

Q/P = A

Perché riproponiamo Super G'n'G? Semplicemente per due motivi: primo, perché arriva finalmente in versione Super Nintendo (per il Famicom Americano cioè) con tanto di commenti e testo in inglese, secondo per sfatare la leggenda che vuole il 16 Bit giapponese più veloce e potente di quello recentemente immesso sul mercato dalla Mattel americana. Arthur, il prode cavaliere della celeberrima saga arcade targata

Capcom, parte ancora una volta per una lunga e difficilissima missione di salvataggio della sua bella, rapita ninetepopodimeno che dal principe delle tenebre in persona. Organizzato su ben 8, lunghi livelli di gioco Super G'n'G ci permette di rivivere tutta la magica atmosfera del coin-op arcade, grazie ad una elevatissima giocabilità e ad una confezione audiovisiva di superba fattura. Per il resto Super Ghouls'n'Ghosts è un classicissimo

arcade che non dovrebbe mancare alla collezione di nessun possessore di Famicom. Tre livelli di difficoltà concludono egregiamente un prodotto di altissima fattura che, dulcis in fundo, "gira" alla perfezione ed in maniera identica (al 100%) sia sul Super Famicom giapponese che su quello americano: contenti?

Super Ghouls'n'Ghosts è un giocone, tratto direttamente dalla celeberrima saga coin-op che vi ha fatto spendere fortune inenarrabili al bar ed in sala giochi. Ottima grafica, tantissime animazioni ed otto livelli di frenetico divertimento platform vi aspettano in una cartuccia finalmente tutta in americano che si rivela esattamente identica a quella originariamente prodotta in Giappone.





ROBO ARMY

SNK

PREZZO: LIT. 399.000

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE

PRESSO:

MICROMANIA e

COMPUTER LAND

GRAFICA:

96%

SONORO:

94%

GIOCABILITA':

92%

VAL. GLOBALE:

94%

Q/P = A

Prendete Burning Fight o Sengoku Densho e tuffatevi in una latta di "vernice"

fantascientifica, particolarmente Heavy Metal (Robocop docet), aggiungetegli un sonoro

spaccatimpani ed offerrete l'ennesima rivisitazione sul tema picchiaduro, con la perfetta realizzazione

coin-op di cui solo il Neo-Geo è capace. Un gioco frenetico ed appassionante (specie se non possedete una Ra-Card!!!) solo per chi già non possiede nessun titolo analogo o ama tuttavia all'ennesima

potenza questo genere di spacca-pad computerizzati.

Ahhhhh, ce risemo con gli arcade "picchiaduro"!!!! No, no, fermi, non ricomincio con la solita storia (anche se non vedo l'ora che a qualcuno venga in mente di convertire un bel G-Loc o F-15 Strike Eagle su Neo-Geo!), Robo Army è un gran gioco, dannatamente coinvolgente ed esplosivo, anche se, al fine, decisamente poco originale, una volta immerso fra la marea di analoghe produzioni che punteggiano l'universo Neo-Geo. C'è poco da fare, ai giapponesi piacciono un sacco gli arcade di questo tipo e fino a quando la SNK non aprirà una bella



succursale oltreoceano, dovremo sorbircene uno dietro l'altro senza fiatare. Vediamo allora i pro ed i contro (ma soprattutto i pro), che possono eventualmente distaccare da altre simili cartridge questo nuovo Robo Army. Prendendo un notevolissimo spunto da lungometraggi sci-fi/action (Robocop primo fra tutti), la SNK ha creato un classicissimo arcade picchiaduro a scrolling orizzontale che rivernicia con l'originale impostazione fantacibernetica il tipico filone dei Burning Fight e Sengoku Densho. Ecco allora gioire tutti gli aficionados di Arnie-"testadilatta" e Murphy-Cop alle prese con un nuovo personaggio in pixel che si può frantumare in un blindato da combattimento, o in un tipico mini-mazinga, formato anti-crimine metropolitano. La cornucopia di nemici che vi affronteranno non sarà quindi da meno, giostrando le stupende (come sempre) animazioni del



Neo-Geo su sprite di grossissime dimensioni, raffiguranti animali cibernetici, macchine assassine (stupenda

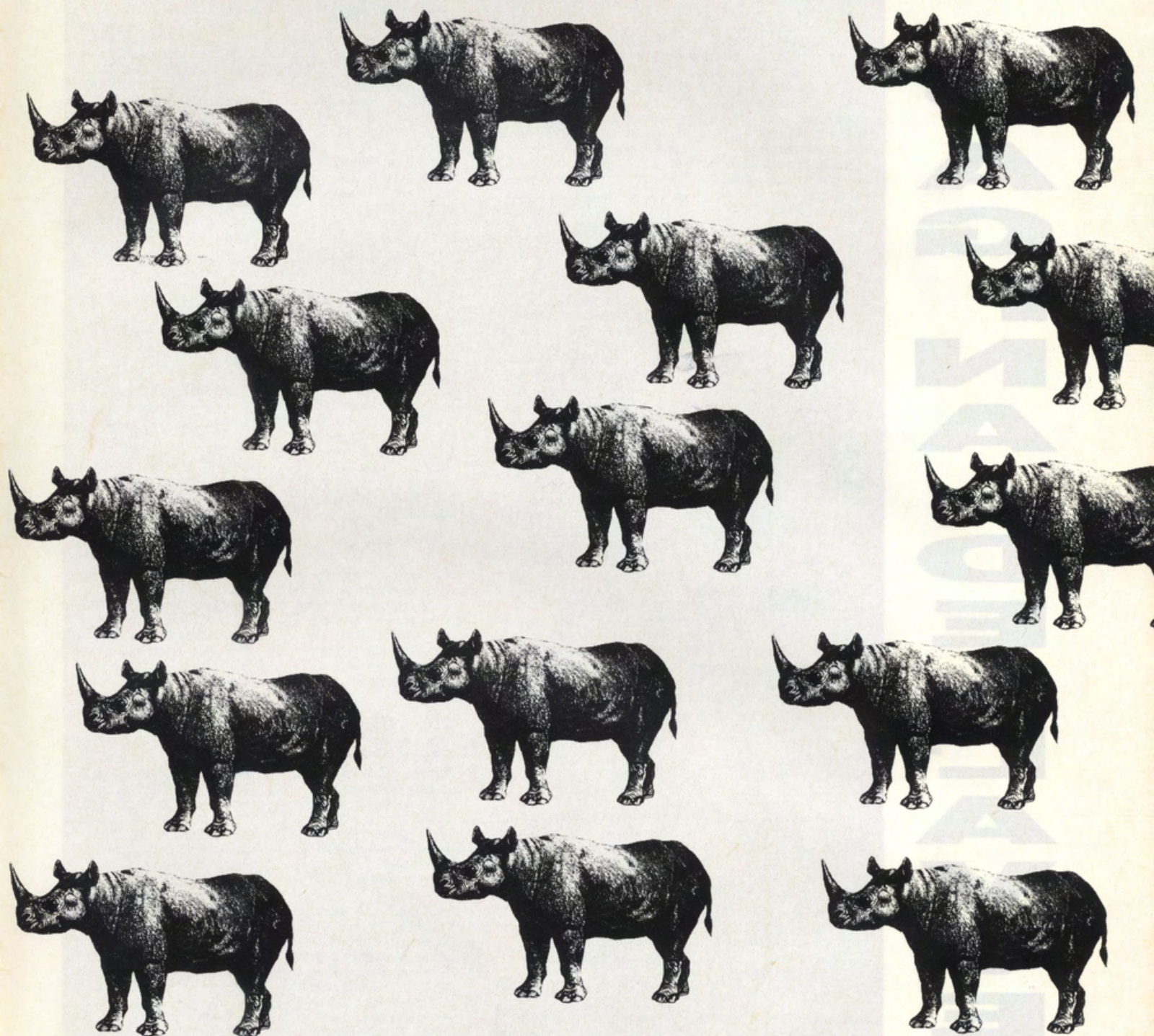
quella con le tenaglie - versione incattivita della quattroruote di Roger Rabbit!), insetti d'acciaio e decine e decine di cyborg-killer, tanto spaventosi quanto letali. Sei livelli di gioco si succedono con il classico mostro finale, ambientando la sfida in una futuristica metropoli. Sul percorso troveremo oggetti bonus supplementari quali, arii bionici, manganelli, taniche di carburante (per alimentare le nostre metamorfosi in blindati da guerra), nonché unità energetiche per incrementare le nostra

potenza distruttiva. Non mancano infine le classiche armi supplementari, amministrabili attraverso un prodigo impiego di tutti e quattro i tasti action del joypad, che controllano altresì i numerosi colpi a pugni nudi. Colonna sonora eccezionalmente chiassosa e possibilità di salvare il game su Ram-Card completano egregiamente un prodotto decisamente valido. Se, tuttavia, siete già in possesso di uno dei sopracitati titoli arcade, spendere altre 400.000 lire per un'ennesima variazione sul tema mi sembra un po' avventato, anche perché, se avete la Ram-Card, Robo-Army vi durerà non più di qualche ora. In caso contrario, fateci una bella partita dal vostro negoziante di fiducia e... lo amerete alla follia (il gioco, non il negoziante!).



Rinoceronti di Roma.

Pergiooco apre in via degli Scipioni, 109-111.



I rinoceronti di Roma si danno appuntamento nel centro storico (fermata Metro Ottaviano): finalmente ha aperto il negozio con tutti i videogames, console e consolegames che si possono immaginare. Tutti i giochi, esclusivamente originali, per qualsiasi computer (PC,



Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad) e poi ancora giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames e aquiloni. Da Pergiooco anche a Roma il gioco è diventato una cosa seria.

Il N°1 dei negozi di videogames e console di Milano.
Milano, via San Prospero 1 • Roma, via Degli Scipioni, 109-111

LA SOLUZIONE DI ECO QUEST

Anche questa soluzione è stata realizzata a guisa di "questionario" in modo da risolvere i vostri problemi senza togliervi il gusto dell'esplorazione e della scoperta. Diteci cosa ve ne pare!

RESEARCH CENTER

1) COME SI SALVA IL GABBIANO (OILY BIRD)?
Esaminatelo attentamente e recuperate il flacone di detergente e lo straccio a fianco della scatola che contiene l'uccello. Aprite quindi la finestrella dell'inventario ed utilizzate la bottiglietta di detergente sullo straccio. Usate poi lo straccio con l'uccello per ripulirlo.

2) DOVE SI TROVA L'ACQUA PER IL CRICETO (GERBIL)?
La piccola tanichetta d'acqua è proprio sul tavolo subito a destra della gabbiola. Raccoglietela ed usatela sulla gabbia.

3) COSA BISOGNA FARE CON L'ACQUARIO SPORCO?
Vostro padre vi avrà sicuramente dato una boccetta di fertilizzante sperimentale (è quel misurino che avete in inventario): usatela dunque nell'acquario e conservatene un po' per uso futuro.

4) CHE COSA SIGNIFICA IL TESTO SU COMPUTER? E L'ILLUSTRAZIONE SULLA LAVAGNA?
Entrambi questi dati si riferiscono alla possibilità di costruire una boa di segnalazione collegata al satellite. Ciò servirà, ad un certo punto del gioco, per rimuovere dal fondo marino alcuni fusti di materiale radioattivo. Assicuratevi dunque, durante le vostre esplorazioni, di recuperare la boa, il cavo e la trasmittente.

5) CHE CI FACCIO CON LA BUSTA SULLA SEDIA?
Apritela! Raccoglietene poi il contenuto e quindi prendete la busta vuota per poi gettarla automaticamente nel cestino dei rifiuti.

6) CHE OGGETTI BISOGNA RECUPERARE DAL RESEARCH CENTER?
Dovrete assicurarvi di avere in inventario il fertilizzante sperimentale (che vi avrà dato vostro padre, all'inizio del gioco) ed il sacchetto di Adam per raccogliere i rifiuti (Adam's Reusable Garbage Can) che si trova per terra vicino al tavolo del computer.

7) COME SI APRE LA PORTA DEL RESEARCH CENTER?
Cliccate sulla porta in alto a sinistra dell'acquario ed inserite il codice di sicurezza che troverete nel manuale di gioco.

IL DELFINO

1) COME SI FA AMICIZIA CON IL DELFINO?
Ricordando ciò che vi ha detto vostro padre, date un'occhiata alla lavagna di fianco alla piscina. Parlate quindi al delfino per tre volte, dategli poi tre pesciolini da mangiare (li troverete nel secchio a lato della porta d'ingresso) e quindi entrate nell'acqua (cliccando sulla scaletta). Quando il delfino si fermerà per iniziare a giocare con voi cliccate con la "mano" sulla sua pinna dorsale. Uscite quindi dalla piscina, prendete il frisbee sul tavolo e tiratelo al delfino per un po' di volte, fino a che l'animale non esclamerà "I'VE GOT IT!" ed inizierà a parlare con voi.

2) COME SI PUO' AIUTARE DELPHINEUS?
Dopo la lunga serie di dialoghi, cliccate con la "mano" sulla leva a destra della piscina, per restituire la libertà al cetaceo.

3) DELPHINEUS E' TORNATO: ORA CHE SI FA?
Aprite l'armadietto sotto alla lavagna e prendete tutti gli oggetti che ci troverete dentro. Portatevi sul ponticciolo al di fuori del Research Center e tuffatevi in acqua. Adam indosserà maschera e pinne e potrà quindi allontanarsi in compagnia di Delphineus.

4) DOVE SI VA DOPO AVER LASCIATO IL RESEARCH CENTER?
Nuotate verso nord di due schermi fino ad incontrare una grande nave da crociera.

NAVE DA CROCIERA E LABIRINTO DI ALGHE

1) CHE SI FA CON I RIFIUTI DELLA NAVE?
Utilizzate la sacca per i rifiuti di Adam su due o tre oggetti che galleggiano sul lato sinistro, in basso allo schermo. In questo modo potrete aprirvi un varco attraverso cui passare insieme a Delphineus.

2) A COSA SERVE IL VASETTO DI VETRO?
Conservatelo, conservatelo. Lo userete più avanti!

3) COME SI FA PER RECUPERARE I PALLONCINI PERSI DAL BAMBINO?
Lasciateli perdere per il momento: ve ne occuperete più avanti!

4) COME SI ESCE DAL LABIRINTO DI ALGHE?
Prima di entrare nel labirinto salvate la partita. Nel primo schermo nuotate verso sud attraverso l'apertura blu centrale in basso. Nel secondo schermo nuotate verso l'angolo inferiore destro. Nel terzo schermo passate attraverso l'apertura nell'angolo inferiore sinistro. Arriverete così ad Eluria.

5) E' POSSIBILE TOTALIZZARE PUNTI EXTRA RECUPERANDO ALTRI RIFIUTI?
Certò! Con la Reusable Garbage Can di Adam potrete raccogliere qualsiasi tipo di oggetto abbandonato in mare per incrementare il vostro punteggio. In particolare, dovunque si trovino un po' di rifiuti, potrete guadagnare 10 punti in più ripulendo interamente ciascuna area.

ELURIA - LA CITTA' SOMMERSA

1) DOVE SI TROVA L'ORACOLO?
Cercatelo nel tempio di Poseidone (la costruzione sull'estrema destra del primo schermo della città). L'oracolo vive dietro ad un muro di marmo su cui sono raffigurati alcuni graffiti e tre occhi.

2) COME SI APRE IL MURO DI MARMO?
Avrete bisogno del tridente di Poseidone, da utilizzare sui tre occhi dipinti sul muro. Nel primo schermo della città vedete quella statua bronzea sulla destra? Esaminatela attentamente!

3) COME SI OTTIENE IL TRIDENTE DI POSEIDONE?
Dovrete mettere la Bronze Conch Shell sulla statua del servo di Poseidone, per far sì che egli allenti la stretta sul tridente. Cliccate poi su quest'ultimo per recuperarlo.

4) COME SI RISOLVE IL PUZZLE DEL MURO A TESSERE?
Dovete formare un'immagine con un uomo, un delfino, un cane ed un cuore. Se proprio non ce la fate continuate a cliccare su HELP per far sì che il programma risolva il puzzle da solo.

5) QUAL'E' LA RISPOSTA AL QUESITO DELL'ORACOLO CHE COMINCIA CON: "WHOSE MARCH PROGRESS DOOMS US ALL"?

Dovete cliccare sulla figura dell'uomo.

6) QUAL'E' LA RISPOSTA AL QUESITO DELL'ORACOLO CHE COMINCIA CON: "WHAT GLIDES LIKE BIRD BUT DOES NOT FLY"?

Dovete cliccare sull'immagine del delfino.

7) QUAL'E' LA RISPOSTA AL QUESITO DELL'ORACOLO CHE COMINCIA CON: "WHAT REACHES OUT THOSE IN NEED"?

Dovete cliccare sull'immagine del cuore.

8) BISOGNA PRENDERE IL CESTELLO DELLA BICICLETTA (BICYCLE BASKET) DAL GIARDINETTO (ELURIAN COURTYARD)?
Sì, raccoglietelo: vi servirà più avanti.

9) DOVE SI TROVA IL "GUARDIAN OF THE GREEN" DI CUI MI PARLA DELPHINEUS?
Il Guardian Of The Green si trova nei giardini reali (Royal Gardens). Andateci perciò (si tratta della schermata dove si trova la piccola balena) ed utilizzate il fertilizzante sperimentale (quello di vostro padre) sulla balena. In questo modo la ripulirete dalle incrostazioni e farete apparire il guardiano.

10) DOVE SI TROVA IL SINDACO (MAYOR)?
Il sindaco si nasconde dentro alle Council Chambers; si tratta perciò di entrare in quel piccolo tempio centrale che si trova in fondo alla schermata principale di Eluria. Tuttavia, prima di far comparire il sindaco, dovete risolvere l'enigma delle colonne.

11) L'ENIGMA DELLE COLONNE
Ognuna delle tre colonne sulla sinistra dello schermo ha tre sezioni girevoli autonomamente. Scopo del puzzle è di girare ciascuna sezione in modo che si combini con quella rispettiva della colonna seguente. Trovate allora i pezzi delle colonne che girano su loro stessi senza causare lo spostamento di altre sezioni. Continuate a cliccare su questi pezzi fino a che non si bloccheranno nella posizione giusta, sottolineata dal programma con la scritta "The column piece locks in place". Continuate dunque a far girare solo questi pezzi fino a che non otterrete lo stesso messaggio nove volte, risolvendo così il puzzle.

12) COME CI SI GUADAGNA LA FIDUCIA DI SUPERFLUOS (IL SINDACO)?

Avete parlato con il Guardian Of The Greens nei giardini reali? Il problema di Superfluos è tutto nelle dimensioni della sua conchiglia, che gli va decisamente stretta. Dopo aver utilizzato il fertilizzante sperimentale sulla balena dei Royal Garden parlate perciò al guardiano: otterrete una bella conchiglia in cambio. Pulfela con uno straccio e poi datela a Superfluos!

13) DOVE SI TROVA LO STRACCIO PER PULIRE LA CONCHIGLIA DI SUPERFLUOS?

Potrete recuperare uno straccio adatto di fronte agli appartamenti dei pesci (a sinistra dei giardini reali).

ELURIA E LE ABITAZIONI DEI PESCI (FISH APARTMENTS)

1) COME RECUPERARE IL PASS PER ENTRARE NELLE ABITAZIONI?

Il pass ve lo potrà dare il sindaco in cambio di una nuova conchiglia pulita recuperata dal guardiano dei giardini reali.

2) COME AIUTARE NARCISSUS IL BLOWFISH?

Utilizzate la "mano" sul pesce per farlo entrare in casa e poi nuovamente per toglierli di dosso il sacchetti di plastica.

3) DOVE TROVARE CIBO PER EPIDERMIS, L'ANGELFISH?

Utilizzate i ricci mangialghe (Algae-eating Urchins) che vi avrà dato Narcissus sulle piante nella stanza di Epidermis.

4) COME AIUTARE HIPPOCRATES, LO SWORDFISH?

Utilizzate la conchiglia tagliente (sharp shell) che vi avrà dato Epidermis per rimuovere la retina di plastica dal muso di Hippocrates.

5) COME AIUTARE ERRONEUS, LA TARTARUGA MARINA?

Utilizzate le forbici (Tweezers) datevi da Hippocrates sulla tartaruga. Dovrete impiegare questo attrezzo per ben due volte al fine di liberare la tartaruga dal palloncino ingolato.

6) COME AIUTARE GREGARIOUS?

Avete fatto caso alle eliche della barchetta ormeggiata al Research Center? Erano chiuse dentro alle gabbiette, vero? Attaccate dunque il cestino della bicicletta alle eliche della barca del pescatore, che troverete risalendo in superficie dalla schermata principale di Eluria.

Ricordatevi tuttavia di attaccare innanzitutto al cestino le quattro viti regalatevi da Erroneus. Parlate poi al pescatore e quindi agganciate il cestino alle eliche.

7) COME AIUTARE OLYMPIA, IL LIONFISH?

Per aiutare Olympia avrete bisogno della pompa per l'acqua caduta in acqua dalla barchetta del pescatore. La pompa di trova in mezzo ai rifiuti di fronte alle abitazioni dei pesci. Nell stanza di Olympia usate perciò la Reusable Garbage Can di Adam con la bottiglietta di candeggina e poi utilizzate la pompa sulla finestra di Olympia per depurare l'acqua.

8) COS'E' IL "SIGN OF TRUST" CHE MI CHIEDE L'ORACOLO?

Dovete dare all'oracolo la maschera d'oro che Superfluos vi avrà dato dopo la riunione di tutti i pesci. Ora l'oracolo vi darà fiducia e vi comunicherà la profezia.

IL FONDO DELL'OCEANO

1) CHE SI FA CON L'ORECCHIO LUMINOSO DELLA GROSSA TESTA MARMOREA?

Dentro all'orecchio c'è un pesce-lucciola. Utilizzando il vasetto di vetro che avrete già in inventario dovete recuperare e liberare il pesciolino. Se non possedete ancora il vasetto (bisognava recuperarlo dalla scia di rifiuti lasciata dalla nave da crociera) potrete trovarlo alla base della festa di pietra, sul fondo dell'oceano.

2) COME SI TOGLIE IL COPERCHIO DEL VASETTO DI VETRO?

Avete notato il grosso polpo annidato sotto le rocce nella seconda schermata a destra della festa di pietra? Bene, recatevi lì e posizionate il vasetto o sui tentacoli o sulla sabbia subito antistante alla tana. Andatevi poi a nascondere tra le spugne di mare e poi ritornate a prendervi il vasetto aperto.

3) IL POLPO NON MI VUOL DARE IL CAVO D'ACCIAIO!

Raccogliete lo specchio sulla sporgenza della scogliera alla base della festa di pietra. Mostratelo quindi al polpo per spaventarlo e fargli abbandonare la tana. Ora potrete recuperare il cavo.

4) COSA BISOGNA FARE CON LO SCHELETRO DEL PIRATA?

Prendete la lancia dei Conquistadores che lo scheletro tiene in mano.

La prima volta cadrete nell'acqua, ma la seconda riuscirete ad allentare la presa e a far cadere in acqua la piccola chiavetta d'oro. Andatevi a prendere sul fondo.

5) UN PESCE ROSSO SI E' INGIOIATO LA CHIAVE D'ORO!

Seguite il pesce in questione di schermo in schermo fino a quando non verrà catturato e divorato da un grosso anemone.

6) COME SI FA A RECUPERARE LA CHIAVE D'ORO DALL'ANEMONE?

Utilizzate l'esca (fishing lure) con l'anemone. L'esca in questione si trova appesa ad uno dei pilastri portanti della piattaforma petrolifera.

7) DOVE SI TROVA IL "FLOATING ORB"?

Lo vedete il water semidistrutto sul fondo del mare, di fronte alla piattaforma petrolifera? Utilizzate il tridente di Poseidone per aprire il water (la scatola quadrata) e acchiappare il galleggiante (floating orb).

8) COSA NASCONDE L'AEREO AFFONDATO?

Esaminatelo ed ispezionatelo attentamente; in uno dei vani portaoggetti potrete trovare un arnese particolarmente utile.

CAVERNA SOMMERSA

1) COME SI ACCENDE LA LUCE NELLA BUIA CAVERNA?

Dovrete catturare il pesce-lucciola (che si trova nell'orecchio della statua di pietra) prima di entrare nella caverna. Una volta qui aprite il vasetto che contiene il pesciolino e liberatelo (cliccate semplicemente con il vasetto sulla caverna).

2) CHE C'E' DA FARE NELLA CAVERNA?

In fondo, sulla parete in alto a destra c'è un passaggio segreto bloccato da un cumulo di rocce; utilizzate la "mano" per rimuoverle tutte, ad una ad una, liberando così l'apertura.

3) NON RIESCO AD ENTRARE NEL PASSAGGIO!

Tagliate di mezzo tutte, ma proprio tutte le rocce. Utilizzate la "mano" per rimuovere ciascuna pietra.

4) DELPHINEUS CONTINUA A DIRMICI DI NON ENTRARE NEL PASSAGGIO!

Utilizzate la chiavetta d'oro per aprire la scatola metallica che si trova semi-nascosta sotto al passaggio segreto. Dentro ci troverete una

tuta protettiva per le radiazioni che dovete indossare prima di entrare nell'apertura. Cliccate perciò sulla tuta e poi su Adam per indossarla. Ogniqualvolta vi capiterà di aver bisogno della tuta, aprite la scatola e ripetete il procedimento appena descritto.

5) DOVE SI TROVA LA CHIAVETTA D'ORO PER APRIRE LA SCATOLA?

Andate nella piccola grotta, subito sopra alla prima schermata a destra del testone di pietra, e troverete lo scheletro di un pirata. Cercate di afferrare la lancia del pirata per due volte e poi seguite la chiavetta in fondo al mare.

6) HO LA CHIAVE, MA LA SERRATURA DELLA SCATOLA E' ARRUGGINITA!

Servirebbe un po' d'olio, non vi pare? Utilizzate allora lo strofinaccio impiegato per ripulire il gabbiano dal petrolio. Sporco ed unto dovrebbe senz'altro servire allo scopo. Utilizzate allora l'icona dello straccio sulla scatola e poi apritela con la chiave.

7) COME CI SI SBARAZZA DEI FUSTI RADIOATTIVI?

Vi ricordate lo schema cavo-boc-trasmittente disegnato sulla lavagna del Research Center? avrete perciò bisogno del galleggiante del water (Floating Orb), del cavo d'acciaio rubato al polpo e della trasmittente che avrete in inventario sin dall'inizio del gioco. Unite questi tre oggetti nella finestra dell'inventario e poi utilizzatene il risultato sui barili radioattivi.

8) ATTENZIONE ALLO SQUALO!!!

Per uscire dalla caverna, qualora uno squalo dovesse bloccarvi il passo, ritornate sui vostri passi o cercate di localizzare un altro passaggio.

9) IL RELITTO DELLA BALENIERA (HARPOONING VESSEL)

Esaminare attentamente il relitto e poi cliccate con la "mano" sulla caverna scura che si apre nella montagna in lontananza, verso destra. Osservate la scena!

IL SALVATAGGIO DI CETUS

1) DELPHINEUS E' STATO CATTURATO: COME FARE PER SCAPPARE?

Tagliate la rete con la conchiglia affilata regalatevi da Epidermis, l'Angelfish.

2) COME FARE PER SALVARE DELPHINEUS?

Dovrete innanzitutto trovare la balena Cetus, prima di poter salvare il delfino.

LA PAGINA DEL
RECHNEVAL'

CRIMINAL CITY

Disponibile per
AMIGA

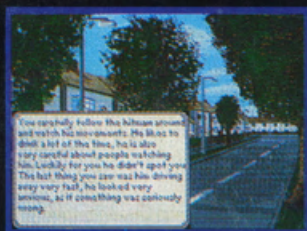
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA
SOFT
ROMA - TEL. FAX (06) 723111

IF...

SOFTEL

ROMA - TEL. FAX 06 7231811 - 7231812

IF...



Sei sotto pressione, in questa avventura drammatizzata da brivido. Hai solo pochi brevi giorni per provare l'innocenza di tuo padre in un omicidio per il quale è stato condannato... o dovrai subire la Sentenza di Morte! Usa il suo ufficio di Investigazioni Private per condurre le tue indagini. Dovrai penetrare il suo computer, telefonare ai suoi confidanti, parlare con strana gente e scarpinare per la città alla ricerca di indizi vitali! Tutto questo necessita di denaro — per cui sarai bene che tu sia fortunato in Borsa, o dovrai ricorrere ai prestiti degli strozzinili.

Il testo sullo schermo è in italiano e si accludono istruzioni complete in italiano.