

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

videogame **& COMPUTER WORLD**

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 MARZO 1992
ANNO V N. 6
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70



L. 3000

**LA SOLUZIONE DI
ROBIN HOOD
MONKEY ISLAND 2
LEISURE SUIT
LARRY 3
MANIAC MANSION
QUACKSHOT**

**STAR TREK
SVELATO!!!**

**RINGS OF
POWER
3D PER
MEGADRIVE**



B.C.S.

IN VIA MONTEGANI,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
GHOUL'SN 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 N. CIVICO
TIPO DI COMPUTER
CAP, CITTA'E PROV.
VIDEOGAME & CW
PREFISSO CON N. TEL.

INCLUDERE L.700 PER IL FRANCOBOLLO GRAZIE

FOTOCOPIABILE

**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 Schirinzì - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Paganì, Mauro Paganì, 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 Blessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano Elaborazione Prepress/Quadr cromatica by PIAZZAXILO (BO) In copertina: STAR TREK 25° ANN. by Interplay

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA PROVATI PER VOI:

ANIMAKER (Amiga)

MS-DOS:

BUSH BUCKS

STAR TREK 25° ANN.

SUPER SPACE INVADERS

SHANGHAI 2

ELENCO ARRETRATI

LE PAGINE DEI LETTORI

CONSIGLI TRUCCHI E...

SOLUZIONI

L'ANGOLO DEL CRITICO

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

LEISURE SUIT LARRY 3

MANIAC MANSION PROVATI PER VOI:

**SCHERMO ANTIRIFLESSO
"FOCUS"**

GAME BOY:

QUARTH

RADAR MISSION

UNIVERSO PARALLELO:

DOMAIN

MS/DOS:

DRAGON'S LAIR 2

TILT

HARPOON 2

WESTERN FRONT

WING COMM. SPECIAL

OPERATIONS 1

SPACE ACE 2

AMIGA:

CRIME CITY

PGA TOUR GOLF DATA

DISK

MEGADRIVE:

RINGS OF POWER

SUPER FAMICOM:

LEMMINGS

NEO GEO:

EIGHT MAN

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

THE LEGEND OF ROBIN

HOOD (Sierra)

MONKEY ISLAND 2

(2° parte)

I prezzi delle console e del software dedicato si stanno abbassando sensibilmente; ciò è senza dubbio un buon segno che preannuncia un prossimo futuro ancor più glorioso per il videogame su cartuccia, adorato ed anelato da molti ormai anche in Italia.

Home e Personal Computer riescono dunque a coesistere pacificamente con il mondo delle "macchine per giocare", uniformando alcuni standard di vendita ad un sensibile bilanciamento dei prezzi: in questo modo l'utente finale potrà davvero decidere cosa vuol comprare e cosa desidera effettivamente estrapolare dal solito ammasso di silicio e circuiti stampati, spendendo cifre finalmente accessibili per qualsiasi tipo di divertimento informatico. Alcuni punti vendita italiani, presi come campione relativamente a questa trasformazione del mercato, si impongono all'attenzione di ogni utente/acquirente con offerte e promozioni significative che vale la pena osservare da vicino. Scopriteli dunque tra le pagine di questo e del prossimo numero, sempre in compagnia di tante novità ed anteprime italiane che solo VG&CW vi può dare!

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 Gabbio 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 dai Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



Mauro Paganì 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 Vallum 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 di 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. Parla, legge e gioca da giapponese...., è il Dio in terra di PC Engine e Megadrive: vi basta?!



Mirko Cavalloni, alias "il fratello Bello di 'Gallo' (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!!

ULTIMA

2-DIRECTA



E' NATO IL DUNGEON-SIMULATOR!

BLACK CRYPT è finalmente terminato; annunciato e presentato alla stampa da Simon Jeffrey, responsabile PR dell'ELECTRONIC ARTS, questo nuovo, splendido RPG per Amiga ed IBM PC si preannuncia sicuramente come uno dei migliori prodotti del genere, capace di tener testa persino all'imminente WIZARDRY VII targato SIR-TECH. BLACK CRYPT ci offre dunque un'entusiasmante realizzazione grafica, tridimensionale (64 colori Extra-Half-Brite),

sposata al classico, insuperabile sistema di interazione con il manopolo di quattro avventurieri. Ai game designer di BLACK CRYPT piace etichettare questo capolavoro come Dungeon-Simulator e, dopo un paio di partite, anche i nostri esperti si sono trovati d'accordo su questa affermazione. BLACK CRYPT è in uscita per AMIGA (1 Megabyte RAM) e per PC (VGA - Ad Lib/Sound Blaster/Roland).



BASEBALL CINEMAWARE?

L'ormai mitico BO JACKSON, indimenticabile Quarterback dei Los Angeles Raiders, ha appeso al chiodo casco e para-spalle, per dedicarsi, anima e corpo, al baseball della Major League statunitense. Nasce dunque, quasi automaticamente, una sponsorizzazione computerizzata che vede le spettacolari gesta dell'atleta di colore trasferite anche sugli schermi AMIGA e PC in BO JACKSON BASEBALL. L'impostazione del gioco è senza dubbio di chiara impostazione CINEMAWARE, anche se il noto team di programmazione sta vivendo un difficile momento di sviluppo ed affermazione sul mercato internazionale. BO

JACKSON FOOTBALL è perciò la versione definitiva e più centrata (dal punto di vista commerciale) del già annunciato TV SPORTS BASEBALL CINEMAWARE. Gli amanti del Baseball potranno trovare BO e la sua mazza nei negozi di tutt'Italia entro pochissimi giorni.





IL RITORNO DEI FORMICONI!

No, aspettate, per una volta l'entomologia non c'entra con la CINEMAWARE: questa volta è la MAXIS a produrre una originalissima e complessa simulazione di... vita nel formicaio, mettendoci nei panni di una regina a sei zampe, incaricata di far proliferare la sua specie a dispetto di mille fattori ambientali avversi e facendola in barba al DDT! SIM ANT viene infatti estrapolato dal classico sistema di gioco di SIM CITY, sostituendo il fertile terreno di un giardino alle fumose metropoli, ed un bel formicone gigante al posto del sindaco della città. Nasce perciò una insolita, simpaticissima, ma quanto mai complessa ed attenta simulazione, sviluppata con poderoso impiego di opzioni e menu a scomparsa, proprio come accadeva nelle analoghe produzioni distribuite da INFOGRAMES. Se vi piace SIM CITY e non vi fanno ribrezzo gli insetti... ora sapete cosa comprare! SIM ANT sarà presto disponibile per AMIGA, ATARI ST ed IBM PC.

LE CATACOMBE DOMARK

DOMARK ha recentemente presentato alla



stampa il suo primo esempio di RPG tridimensionale. Intitolato SHADOW LANDS e strutturato a guisa di SHADOW SORCERER (gli amanti del genere avranno già capito!), questo nuovissimo RPG permette di sviluppare l'esplorazione di una cinquantina di dungeon in compagnia di quattro potentissimi stregoni, gestiti, chiaramente, attraverso la solita interfaccia-utente ad icone. Grafica a 32 colori e realizzazione tridimensionale prospettica sono alcune delle caratteristiche di maggior rilievo per quello che dovrebbe essere il capostipite di una lunga serie scaturita dai design team DOMARK. SHADOW LANDS sarà disponibile entro la fine di marzo per AMIGA, ATARI ST ed IBM PC. La manualistica sarà tradotta in italiano.

IN PISTA CON LANKHOR

La famosa software house produttrice, fra gli altri, di MORTVILLE MANOR e MAUPITI ISLAND, ha deciso di sposare il rutilante mondo della Formula 1, sviluppando forse il più veloce, scattante e divertente gioco di guida mai apparso per AMIGA e ATARI ST. Cercate dunque nei negozi VROOM!, un classico campionato del mondo di F1, sviluppato con chiara impostazione prospettica tridimensionale ed una velocità di animazione, unita ad una fluidità di scrolling davvero impressionanti. VROOM! costerà poco e riuscirà, incredibilmente, a tener testa all'attualissimo e vendutissimo FORMULA ONE GRAND PRIX targato MICROPROSE. LANKHOR a tutto sprint!!!!



ENTREMEZ-DIRETTA

ALLE OLIMPIADI CON

ATARI®

OLYMPIC GAMES



Tossa de Mar

C O S T A B R A V A

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, PROVIERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC,
C.S. LAMARCA 33
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA, V.C. SERENO GALLERIN SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA, V.C. BARBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA, V.C. CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA, V.C. SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.S. NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA,
C.S. INDUSTRIA 30
IVREA, TO, FULVIA PAGLUGHI SNC,
C.S. VERCELLI 254
NICHELINO, TO, CASA DEL RUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO, TO, ROGRO, P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI, TO, AGARTI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALIZO, CN, BOLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVALLO 38/4
SUSA, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO, PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO, AUCHAN, C.S. ROMANIA 460
TORINO, TV MIRAFIORI,
C.S. UNIONE SOVIETICA 393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO, GIOTTONDO SAS, VIA S. MARINO 32/B
TORINO, MAGGIOLA, VIA NICOLA PORFORA 1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO, MICRONET SRL,
C.S. GIULIO CESARE 56 bis
TORINO, ALEX COMPUTER, C.S. 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 COMM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 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.S. 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 F.LI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA
CINISELLO B.M.O. MI, MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA, MI, PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA, CR.EL.COM, VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO,
C.S. MATTEOTTI 100
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE, VA, COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN,
C.S. SEMPRONE 33
GALLARATE, VA, VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO, BS, MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BAUCO 11
LEGNANO, MI, NEW GAME SNC,
C.S. GARIBOLDI 199
LENATE, SU, SEVESO MI, PIEMONTE,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBINI 11
MANTOVA, TENDINI FRANCO MAGAZ,
C.S. 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, VIE 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, PERGIACO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO, GIOCATTOLO NOE, VIA MANZONI 40
MILANO, FLOPPERIA, VIE MONTE NERO 15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO, TORLASCHI F. SRL, VIA TOLEZZO 5/1
MILANO, SELECT, P.E. GAMBARA 9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.S. VERCELLI 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO, LU. MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTENAPOLI 11
MILANO, ELETTRONICA BRAHA,
VIA PIER CAPRONI 5
MILANO, VIRGIN RETAIL ITALY, 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 ADUA 45

PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO, BS, IL MAGGIORINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODONGO SAIANO, BS, COMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL. SE, MI, VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
S. REGNO, MI, BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO, SO, SICONI NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFIBB
VIMODRONE, MI, MISTER BIT C/O CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER,
VIE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO
GIOCATTOLO, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, NIDO SNC,
VIA CARITVECCIO 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 XXXI APRILE 2/A
CEGUGLIA, VE, SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE, PD, PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE, PD, ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO, VI, COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE, VE, S.M.E., VIA TORINO 101
MESTRE, VE, MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA, FRIGOBERTTA, VIA S. LUCIA 25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLO, VIA S. LUCIA 11
PADOVA, COMUMUNIA 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, BE, IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPARE 20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO, TV, TK SRL, VIA GALVINI 1
SUSEGANA, TV, S.M.E., VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO, RG, 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 AQUILEIA 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, TELESTRO 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA, ZATTARIN SPA, VIE VERONA 79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.S. PALLADIO 78
VILLAFRANCA, VR, M.B.E. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRUILI V.G.

PORDENONE, FRIGOBERTTA,
C.S. VITT. EMANUELE 14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE, VIDEOANDGAMES DI SPARTA R.,
VIA RISMODO 4
ZOPPOLA, PN, S.M.E., 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 32/4
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 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARIPI, MO, BAMBOLOCCO CARPIANO, VIE FASSI 3
CARIPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.S. CABASSI 28
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO, S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA, PR, MONGUINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLÌ, FO, TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLO 15
FORLÌ, CENTRO GIOCHI 2000, VIE ITALIA 30
FORLÌ, MARCO POLO SNC, VIE ROMA 171
LUGO, RA, MONTANARI ILARIO,
LGO CAIDERONI S.n.
LUGO DI RAVENNA, RA, BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGUONE 19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA, ORSA MAGGIORE C.
COMM. LE "PORTALI", VIE DELLO SPORT 50
MODENA, CIRCUS, VIA S. EUFEMIA 62
MODENA, REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA 293
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA, LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA, REGINALDI, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA, PINOCCHIO GIOCATTOLO,
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, GIOCATTOLO BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANO, GE, MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA, ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA, LA BAFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.S. BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA, LOBANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA, INGROGOLA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.S. ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA, PT, CALICE, VIA PANARO
AREZZO, VIERI ELETTRONICA, VIA VITT. VENETO 68
AULIS, MS, FUMANTI, VIA LUNGIANA
CAMAIORÉ, LU, IN CA. BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA, MS, CHIARI 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, ACUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE, EUROSTO, VIA DEL ROMITO 10/R
FIRENZE, F.LI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCOCODA 1/R
FIRENZE, F.LI CHERIO SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO, CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIE DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORÉ, LU, I COMPUTER DI VECCHI
LINA, VIE COLOMBO 216
LIVORNO, DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASSOLI 52
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA, COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA, CIPIOLA 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, MS, PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA, PT, GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA, ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVA 10
PONTASSIEVE, FI, TELEFAMA, VIA PRAGA 10
PONTASSIEVE, FI, ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI, FI, BELIANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA, TURFANI DI PERINI, VIO DELLO SPORTELO 13
SIENA, VIDEO MOVIE, VIA GARIBOLDI 17

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA,
C.S. VITT. EMANUELE 51

FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO, PS, FUGNINI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FANO, PS, FUSI HI 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
FOIGNO, PG, VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAROLI 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.S. FEDERICO 213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO, FR, PETRACCONI, 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.S. CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA,
C.S. MARCONI 35
FORMIA, LT, LUIGI GIUGO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, VIE ITALIA 12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FIORENTINO 8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTROTTONO, 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 AUGHERI 74
POMEZIA, RM, COMAS SAS, VIE DANTE AUGHERI 7
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA, METROMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA, CLIFF-CLIFF, VIA ETURIA 4/A
ROMA, BABY'S STORE, VIE XII APRILE 56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, VIE MARCONI 277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRACCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA, MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/B
ROMA, MARZI OTTELO, P.ZZA FIUPO CARLI 4
ROMA, F.LI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPA 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPA NUOVA 146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCIA 245
ROMA, SUPERGIOCATTOLO C/O CENTRO COMM.LE
CINECITA' 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 NOMBENTANA 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,
VIE IPOCRATE 25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PAULINI 94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPA NUOVA 501/505
ROMA, VANGUARD ELETTRONIC,
P.L.E. PRENESTINO 16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFLO CASTALDI 7
ROMA, CIMINI ANTONIO GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLO SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, VIE EUROPA 72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA, UNION SHOP SAS,
VIE REGINA MARGHERITA 9
ROMA, UNION SHOP SAS,
LGO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.S. TRIESTE 188
ROMA, UNION SHOP SAS, LGO SOMALIA 19
SIENA, TURFANI DI PERINI, VIO DELLO SPORTELO 13
SIENA, VIDEO MOVIE, VIA GARIBOLDI 17

ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOFANA 134
TIVOLI, RACASAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VIELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAQUINA 55
VITERBO, CARTELLERIA 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, IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA, NA, SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA, STR. COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO, NA, PRIMAD SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFSYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI, ODOIRINO SRL, LGO LAIA 22/48
NAPOLI, SANTANIELLO SAS,
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSAVO 191
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLO,
VIA DIOCEZIANO 354
NAPOLI, DARVIN GALLERIA UMBERTO 179
NAPOLI, CIAN, GALLERIA VANITELLI 32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CLEA 115
NAPOLI, LA GRANDOLA, VIA NICIARDI 158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA,
VIE KENNEDY 103/123
NAPOLI, VIDEO SUD 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 TRIPOLI 41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.S. CAVALLO 196
BARI, DISCORAMA, C.S. CAVOUR 99
BARI, DISCORAMA 2, VIE EINALDI 17 C.D.E.
BARI, BARIETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL
BARI, CENTRO
CASARANO, LE, DETTAGLIOSO 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, COPYRUGIA,
VIA BARI 42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 68/B
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.S. ITALIA 92/94
TARANTO, ELETTRIOBILI, VIA ZARA 75
TARANTO, TECNOCITY, VIA PLATEIA 68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGLIANO, BA, BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM.810, 200

CALABRIA

CATANZARO, ANGER SAS, LGO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEI 71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI, AG, CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA S.n.
CATANIA, COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA, PETER PAN, VIA XXV LUGLIO 21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA, RG, CARTOTECA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/G
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO, SCI GIUCCA, VIA S. CRO 23/A
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBELO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI, SARDA COMPUTING,
VIE MONASTRI 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, ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIE CAMPANELLI 15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.S. VICO 37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNZEDDA 6
TORTOLU, NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

Prouati per Voi!!!



ANIMAKER SOUNDWARE

PREZZO: L. 99.000
USCITA: ADESSO
VAL.GLOBALE:

100%

Q/P = A

VG & CW
YEP!

Nulla da eccepire, ANIMAKER è proprio un bel pacchetto, indispensabile anche agli utenti professionali che utilizzano l'Amiga come titolatrice e per effettuare piccoli montaggi.

A tutto ciò va aggiunta la manualistica, completamente in italiano. Strabillante anche la facilità d'uso, basta poco tempo per prendere interamente controllo del software e delle sue numerose potenzialità.

ANIMAKER è un software che permette di creare animazioni bidimensionali partendo da: immagini, oggetti e suoni registrati in formato IFF. Chi ha ideato e creato il programma, è partito dal giusto presupposto, che sul mercato esistessero già un buon numero di pacchetti in grado di soddisfare le esigenze di creazioni di immagini e di manipolazione dei suoni della maggior parte

degli utenti anche professionali, che non fossero in grado (per motivi economici) di acquistare sistemi assai più potenti di una Amiga, ma dal costo di decine e decine di milioni. I programmatori della SOUNDWARE, una volta deciso di non competere con

i vari DE LUXE PAINT IV ed AUDIOMASTER, hanno pensato di creare un software in grado di eseguire un vero e proprio montaggio di immagini e suoni creati con altri pacchetti già presenti nella biblioteca degli utenti. La possibilità di utilizzare i file IFF nei vari formati LoRes, LoRes-Interlaced 64 o 4096

inserire nei propri film domenicali. Tutti gli appassionati ben conoscono il salto di qualità fatto dai propri filmati con l'inserimento di locandine e piccoli disegni animati. ANIMAKER oltre ad essere un ottimo titolatore, permette di utilizzare sfondi ed immagini creati con tutti i modellatori solidi ed i paint che girano in ambiente Amiga,

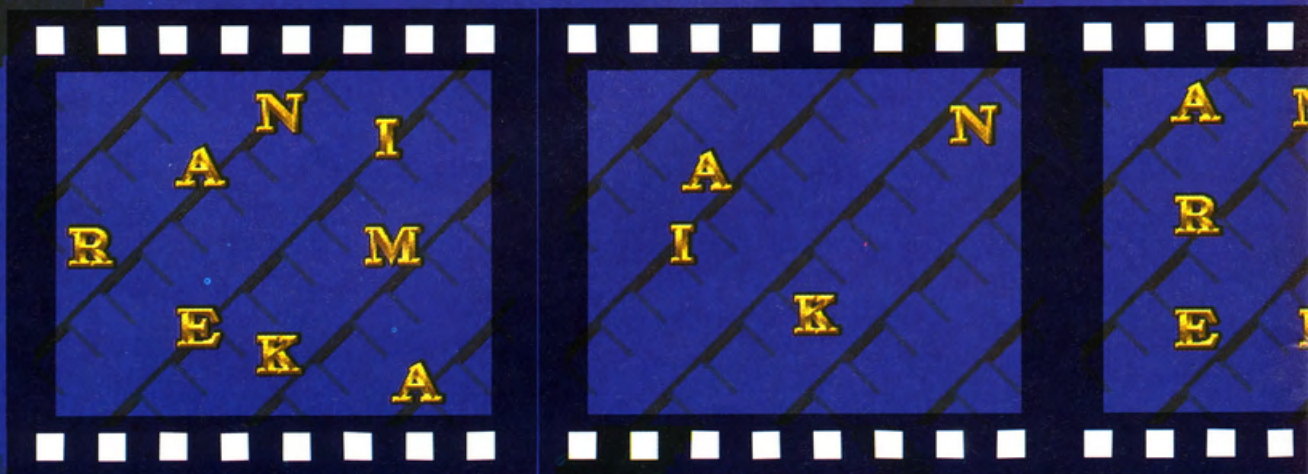
ANIM

QUEST

Software

colori nei modi HAM o EHB, fanno di ANIMAKER un pacchetto assai interessante, non solo per i professionisti, ma anche per gli appassionati che utilizzano l'Amiga per creare intestazioni da

l'importante è la possibilità di creare immagini in formato IFF. Lo stesso dicasi per la musica, in pratica potete montare la colonna sonora di qualsiasi animazione bidimensionale. Tenete comunque presente che molto



dipende dalla quantità di memoria di cui disponete. Il programma è in grado di girare anche con 512 K di ram, ma per i lavori più elaborati si consigliano almeno 2 mega di espansione. Per ogni singolo frame potete definire: la risoluzione, le modalità speciali di visualizzazione (HAM o EHB), la

palette, il numero di colori utilizzabili e la loro composizione. E' inoltre possibile scegliere il tipo di brush, controllare il volume del suono e la frequenza. Sono inoltre disponibili un buon numero di effetti speciali e di dissolvenze. E' anche possibile utilizzare i cicli di colore e si può stabilire il ritardo che deve intercorrere fra un

frame ed il successivo. Il tutto gestibile semplicemente con il mouse, cliccando sui tasti di un pannello che occupa la parte inferiore del video. Se avete abbastanza memoria potete gestire fino a 9999 frame, con un numero massimo di 100 sound e 512 brush. Come vedete il programma offre

infinite possibilità, i limiti sono da ricercarsi nell'abilità dell'operatore e nella quantità di memoria che la macchina ha a disposizione. Intendiamoci nulla di paragonabile ai sistemi più sofisticati, che usano come unità centrale un PC o un Mac magari con scheda VISTA o NEWVISTA a 16

milioni di colori, anche perché i costi sono assai differenti. Quindi, ANIMAKER è utilizzabile in tutte quelle operazioni, anche professionali, dove non è necessario utilizzare l'alta risoluzione: i classici 1024 per 768 punti o risoluzioni addirittura superiori, come avviene con i sistemi professionali, dove volendo si può lavorare anche su

ANIMAKER

ANIMAKER

every frame
can change also:

COLOR PALETTE

ANIMAKER

every frame
can change also:

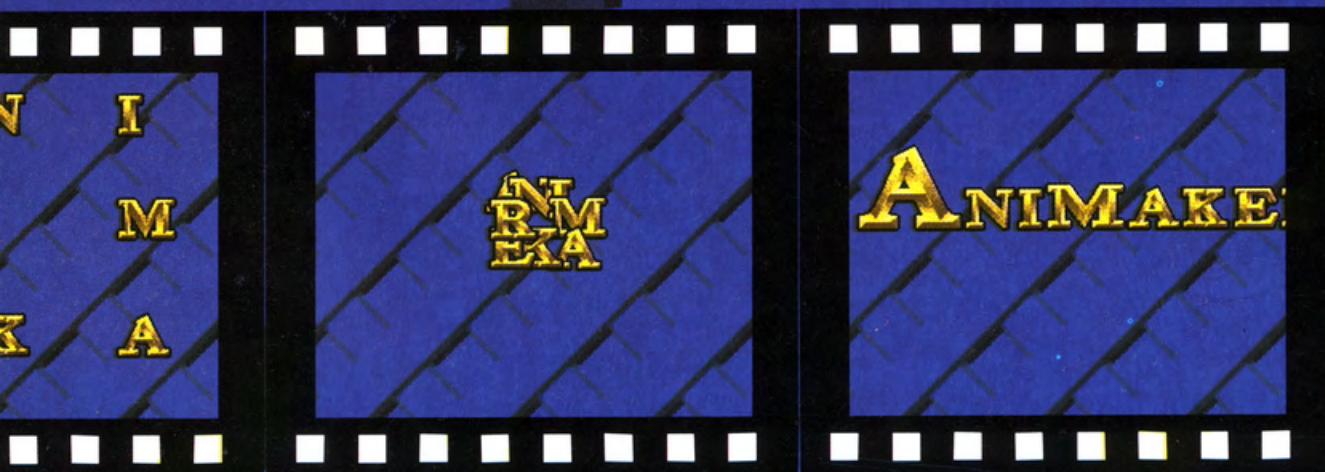
COLOR PALETTE

SCREEN OFFSET

SOUND

(With VOL./RATE)

immagini con una risoluzione superiore ai 4000 per 4000 pixel!
Sicuramente il rapporto qualità prezzo gioca a favore di questo pacchetto che offre molto ad un costo assai contenuto.



MS-DOS

BUSH BUCK ACTIVISION

PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: MARZO
1992
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: CGA -
EGA - MCGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 512K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA
GRAFICA:

80%

SONORO:

76%

GIOCABILITÀ:

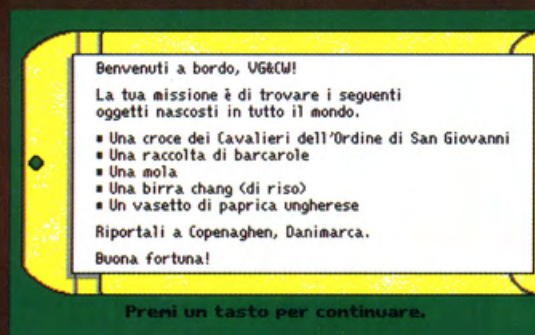
95%

VAL. GLOBALE:

83,6%

Q/P = A

Una caccia al tesoro attraverso tutto planisfero, condita da ottima grafica, un pizzico di sonoro di classe e tantissima giocabilità ed interazione (partecipano anche più sfidanti umani) si cela nell'accattivante scrigno di Bush Buck. Una deliziosa rivisitazione dei classici Carmen San Diego, realizzata interamente in italiano e dotata di una notevole carica di interesse e longevità, senza trascurare un pizzico di finalità didattiche che faranno la gioia di molti esploratori informatici.



Bush Buck, titolone a sorpresa targato Activision (gli altri "addetti ai lavori" non ne sapevano chiaramente nulla) altro non è che la risposta anglo-francese (lo sapete vero, che la Activision è stata rilevata dalla The Disk Company europea con sede a Boulogne-Billancourt?) alla forse più blasonata mega-saga dei Carmen San Diego Broderbund che hanno ormai invaso tutto il

mondo. Bush Buck è infatti un classico gioco d'esplorazione, una vastissima caccia al tesoro cioè, sviluppata su rapidi ed elastici spostamenti da una parte all'altra del globo, il tutto condito da un'ambientazione sbarazzina, dinamica ed un po' cartoon, con testi, commenti, icone e finestre dialogo INTERAMENTE IN ITALIANO. E' l'anno 2010 ed il vostro scopo è quello

di collezionare oggetti rari e magnifici per l'evento più importante del secolo: un festival di ricerca globale (Questfestival). A Bangkok, per esempio, potrete scoprire lo spettacolare tempio Wat Arun e scoprirvi all'interno degli indizi per proseguire la missione di ricerca di una preziosissima maschera Masai. Sfruttando le

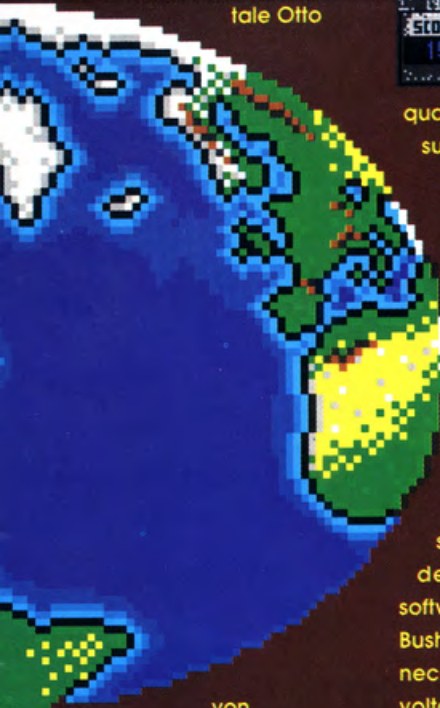
linee aeree internazionali (sempre pronte ai vostri comandi) potrete quindi visitare città dopo città, raccogliere indispensabili informazioni e, perché no, imparare non solo un pizzico di geografia, ma anche un po' di cultura generale. Sapete qual'è la città in cui il

famoso

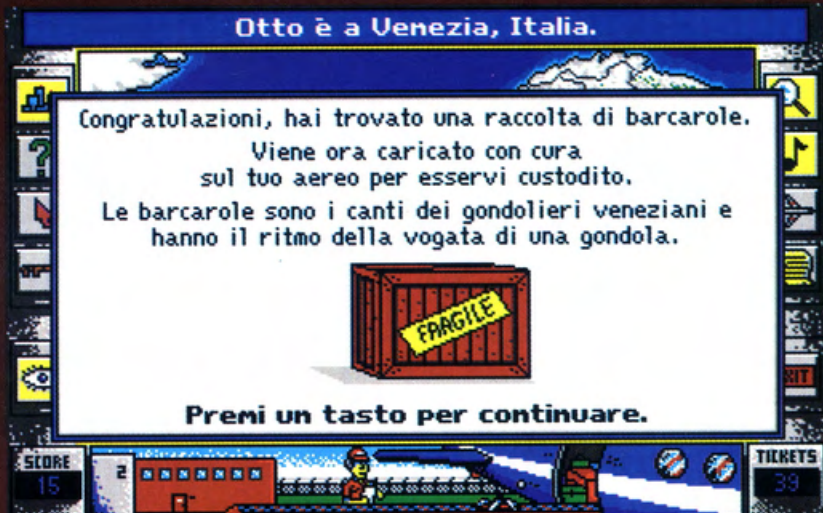


Dottor Livingstone inizio le sue esplorazioni? Cosa identifica il più famoso monumento delle Hawaii? Qual'è il mezzo di navigazione più usato in Giappone? A domande come questa troverete risposta durante le peregrinazioni in tutto il globo, realizzate a guisa di indagine pseudo-poliziesca. Non dimenticate che in

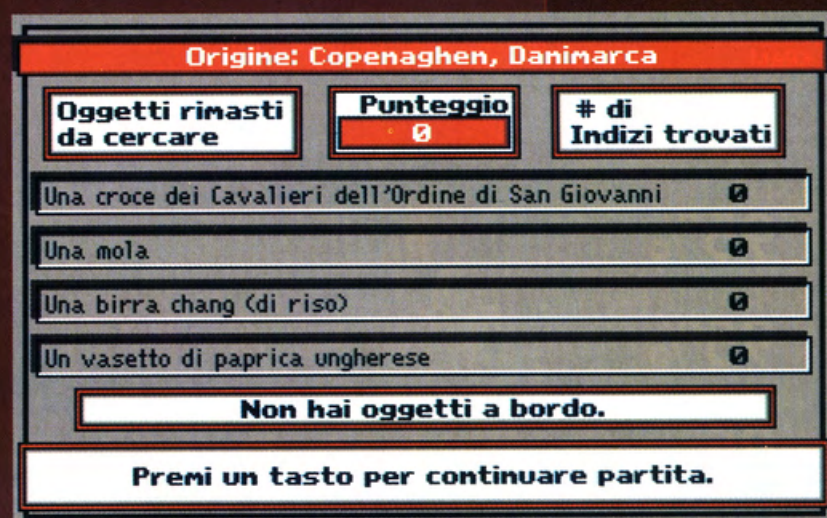
Bush Buck ci troviamo nel 2010 e quindi la nostra sarà la classica missione di un Indiana Jones del futuro, impegnato a recuperare frammenti di storia qua e là. A tallonarci da vicino ci sarà tuttavia un avversario computerizzato (onnipotente), tale Otto



von Slinkenrat, che, incaricato da un commerciante d'arte senza scrupoli e avido di denaro, si prodigherà per entrare in possesso dei vari tesori battendoci sul tempo, aggiungendo così un po' di sano spirito agonistico all'intera competizione. Attenzione però, anche se aerei e mezzi di trasporto di vario genere saranno a vostra completa disposizione, dovrete assicurarvi di spendere bene i vostri buoni-viaggio, purtroppo limitati, evitando di seguire piste sbagliate e, con un po' di fortuna, recuperando, oltre a prove ed indizi,



qualche ticket supplementare. Ben 175 paesi e 206 spettacolari ed interessanti città del mondo vi aspettano perciò, nella più simpatica e avvincente caccia al tesoro animata e musicata nella storia dell'entertainment software. Per giocare a Bush Buck non è necessario, per un volta, possedere una



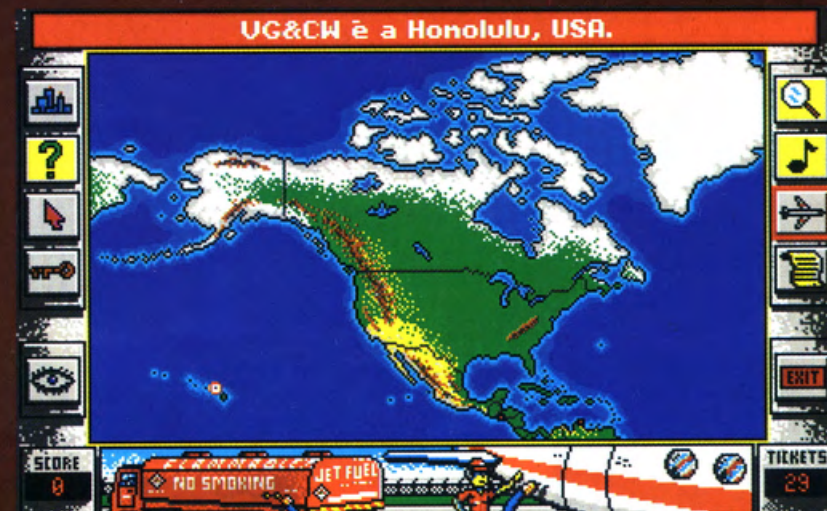
in Roland. Certo, se possedete anche una

Ad Lib potreste deliziarsi le orecchie con qualche simpatica rivisitazione di molti pezzi celebri della musica classica, togliendo di mezzo la fastidiosa cicalina interna del PC. Nel complesso, tenendo bene in mente la presenza di testi, istruzioni e software

avanti per spodestare dal trono la famosa collana Broderbund.



configurazione hardware particolarmente strepitosa: bastano infatti anche 512K RAM ed una scheda EGA (se non addirittura CGA) per godersi tranquillamente un classicissimo game d'esplorazione, lontano dalle spettacolari animazioni VGA e dai commenti sonori d'alta classe



MS-DOS

STAR TREK 25° ANNIVERSARY INTERPLAY

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA 256 COLORI
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER,
ROLAND
HARD DISK:
OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA
MEMORIA: 640
KRAM
GRAFICA:

95%

SONORO:

95%

GIOCABILITA':

95%

VAL. GLOBALE:

95%

Q/P=B

La serie di film e telefilm di STAR TREK in Italia non ha mai avuto il successo di massa ottenuto negli Stati Uniti, ciò non toglie, che questa avventura, dovrebbe entrare anche da noi nella top ten, vista la bellezza della grafica e l'elevata giocabilità. In pratica vi ritroverete all'interno di uno dei numerosi lungometraggi che hanno visto Kirk come protagonista. Invece di essere seduti sulla poltrona, davanti al televisore, vi ritroverete all'interno dell'avventura e ne potrete determinare la conclusione.

Ed eccoci nei panni del capitano Kirk, sul ponte di comando dell'astronave U.S.S. Enterprise, lanciati nello spazio profondo in una missione di pace e di esplorazione. Fin dall'inizio vi renderete conto che di pacifico la missione ha ben poco. Appena saliti sull'astronave ed accesi i reattori verrete attaccati da un vascello alieno ansioso di spedirvi nel paradiso dei viaggiatori



intergalattici. Come nella realtà sarete coadiuvati dal dottor Bones e dal capitano Spock, che daranno vita ai soliti battibecchi che li hanno resi famosi sui teleschermi di mezzo mondo.

Anche questa volta vi troverete ai confini della frontiera, dove lo spazio è sconosciuto e gli imprevisti sono la normalità. Avrete di fronte i soliti Klingon ed

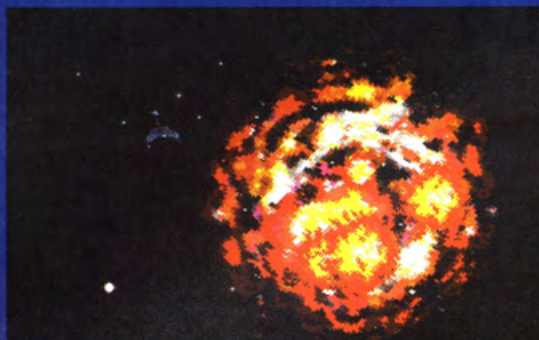
i Romuliani, entrambi mossi dal desiderio di distruggere l'incrociatore più famoso della Federazione. Anche in questo caso per difendere la pace dovrete utilizzare laser e torpedini fotoniche, nel tentativo di contrastare i nemici. Durante la missione entrerete in contatto con nuovi popoli, vi farete teletrasportare su pianeti inesplorati, dove farete strani ed interessanti incontri, il



Enterprise



tutto con un unico scopo: fare conoscere i desideri di pace e di giustizia dei popoli della Federazione. In alcuni casi sarete accolti in maniera amichevole, in altri dovrete utilizzare i laser per difendervi dalle imboscate e dagli attacchi degli alleati dei Klingon. A bordo dell'Enterprise avrete ai vostri ordini, oltre ai



già citati
Spock e

Interplay

Bones,
anche i

tenenti Uhura e Chekov, oltre a Sulu ed a Scotty, sempre pronto a riparare i danni subiti dalla nave durante i combattimenti. Pigiando sulle numerose icone potrete impartire gli ordini all'equipaggio e passare dalla fase di navigazione a quella di combattimento. Sarà buona norma innalzare gli scudi di energia alla prima avvisaglia di pericolo, solo così si potranno

contrastare gli attacchi nemici con qualche speranza di vittoria. Le armi di cui dispone l'Enterprise sono le solite, si va dai cannoni laser ai siluri fotonici. Il tutto è inserito in una ambientazione

grafica a tre dimensioni, non la classica grafica vettoriale (a wireframe), ma sprite enormi, solidi, che si muovono velocemente sullo schermo (occorre almeno un 386 a 25

MHz).

Il game deve essere per forza installato su disco fisso. Per eseguire questa operazione con un computer veloce (il nostro era un 486) occorre moltissimo

memoria EMS questa viene vista ed utilizzata. STAR TREK funziona a 256 colori in bassa risoluzione, i classici 320 per 200 pixel della MCGA. La colonna sonora è



quella famosa dei numerosi film della saga STAR TREK ed è assai piacevole, comunque se vi dovesse dare fastidio potete sempre disattivarla utilizzando l'apposita icona.



tempo, il che è probabilmente dovuto all'algoritmo di decompressione utilizzato dai programmatori della Interplay, anche perché il programma occupa più di otto mega di spazio. Per girare agevolmente STAR TREK richiede almeno 550 K di memoria ram disponibile, cosa questa non sempre possibile con i vecchi DOS della serie 3.30 e 4.0. Se possedete della

MS-DOS

SUPER SPACE INVADERS

DOMARK

PREZZO LIT. 39.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: EGA -
MCGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER -
ROLAND
MEMORIA: 640 K
HARD DISK: SI
CONTROLLI: MOUSE
- JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

94%

SONORO:

91%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

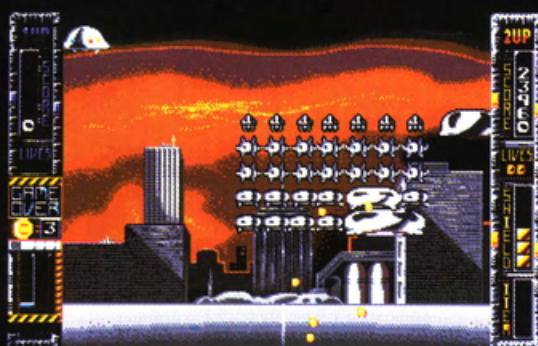
94,6%

Q/P = A

Uno stupendo tutto nel passato, offerto dal team Domark sempre più vincente! Se volete riscoprire il capostipite dell'intrattenimento computerizzato, in compagnia di tutto il meglio che l'attuale tecnologia ludica Amiga riesce a proporre, non perdetevi Super Space Invaders. Tantissimo gioco arcade, un sacco di suoni, colori e animazioni condisciono superbamente un sempre-verde che torna a furor di popolo sui nostri monitor. Non perdetelo, datemi retta!



Nel lontano 1979 un certo Toshiro Nishikado (no, non è quello di Tori Tori Tori!!!), di chiara origine giapponese (ma va?!) ebbe la felice idea di smettere di lavorare con il suo home computer (quei modelli che andavano ancora a carbonella!) per ideare l'archetipo, il capostipite, il progenitore, insomma, il primo videogame che fece poi da mamma alla marea di produzioni che, di lì a poco, investì, e



continua ad investire, l'intero mercato mondiale dell'intrattenimento elettronico. Ecco "rinascere" nel cuore e nei computer di tutti gli smanettoni più incalliti (e con parecchie primavere sulle spalle)

la versione Super del capostipite della storia del videogioco. Gli Space Invaders ritornano infatti all'attacco, in un game coloratissimo, divertentissimo e terribilmente sbarazzino, destinato a

stregare anche chi degli Invasori Spaziali non ha mai sentito parlare (troppo giovani?!) o non vuole sentir parlare (RPGisti e Strateghi in erba, sto parlando di voi - una raffinata pausa arcade non fa mai male!!!). Dunque, dunque,

Gli invasori dello spazio arrivano infatti con grafica a 32 colori, una marea di forme, fogge e razze diverse, si muovono con numerosi pattern aggiuntivi a quello classico "sinistra - destra - scendere - avanti marsch!" e



possono attaccare su una ventina di scenari diversi (coloratissimi e dettagliatissimi). Non mancano poi, come eredità degli attuali shoot'em up, i mega-mostri di fine livello da eliminare con una serie di colpi accuratamente mirati, e le armi bonus a disposizione con cui blastare più di un alieno alla volta. Le classiche navette che casualmente in alto allo schermo infatti, non ci regalano più

navetta: eh sì, perché non basta più un solo colpo nemico per farci esplodere in mille pezzi e perdere una vita, bisogna prima aver esaurito l'energia degli scudi deflettori! Al classico shoot'em up così reimpostato magistralmente, in termini di giocabilità, si affianca una sezione bonus denominata Mutilazione Delle Mandrie; no, non è uno scherzo: tra quadro e quadro, dovremo colpire alcuni dischi volanti che



punti bonus, una volta colpite, bensì dei cilindretti che potranno conferirci una maggior potenza di fuoco per qualche secondo. Assieme a questi bonus potremo anche raccogliere energia supplementare con cui difendere la nostra

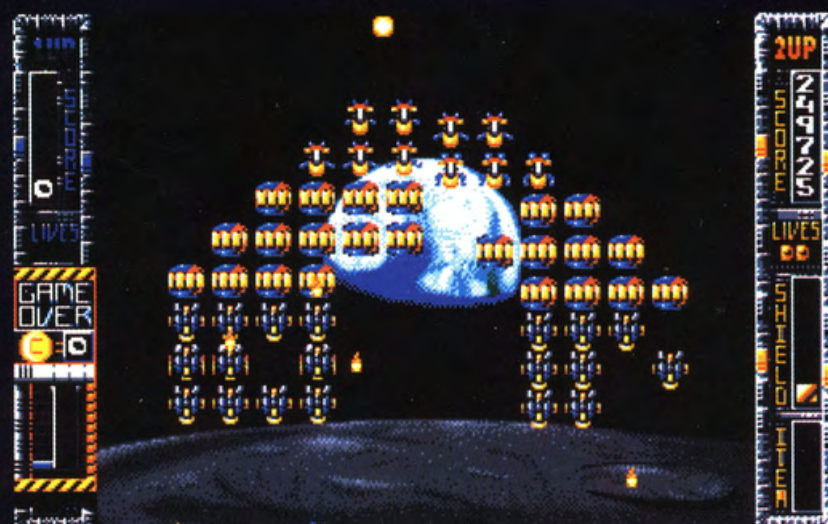
cercheranno di rapire un certo numero di "vacche sacre" da mutilare ed utilizzare per confezionare gustosi "alien-burger"! Ora, se tralasciamo per un attimo la variatissima e gustosissima giocabilità (mai troppo

frustrante o complessa, lunga e longeva quel tanto che basta per "durarvi" negli hard disk almeno un paio di mesi) potremmo spendere qualche buonissima parola al riguardo delle scenette animate di contorno, presentazione ed intermezzo del gioco. Ragazzi è proprio roba da cartoni animati! E il sonoro? E' incredibilmente sempre quello, campionato addirittura dall'originale coin-op, proprio per

furono alla rutilante ed aggressiva tecnologia dei giorni nostri. Ecco allora fuoriuscire dai nostri altoparlanti i famigerati "Tump! Fiscacccc" dei colpi esplosi dalla nostra navetta, che accompagnarono le nostre lughissime sedute in sala giochi per molti, molti anni felici! Lo so, magari degli Space Invader non vi importa più nulla: niente di più sbagliato, con questa versione Super targata Domark vi divertirte un mondo, ritornando giovani!!!!!! E per una volta EGA e VGA riescono a convivere felicemente, senza penalizzare od incrementare una giocabilità sempreverde ed irrinunciabile.



miscelare in maniera vincente un'epopea retrò dei tempi che



MS-DOS

SHANGHAI II: DRAGON'S EYE

ACTIVISION

PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: CGA -
EGA - MCGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640 K
HARD DISK: SI
CONTROLLI: MOUSE
- TASTIERA
GRAFICA:

91%

SONORO:

85%

GIOCABILITA':

97%

VAL. GLOBALE:

91%

Q/P = A

Il rompicapo dei rompicapi, che inaugurerà non solo questa serie di videogame, ma la stessa ammiraglia a sedici Bit Commodore (non che vi interessi molto, visto che si sta parlando di ambiente PC - è solo cultura generale informatico-ludica!), arriva inaspettatamente alla seconda versione, ancor più divertente ed intrigante. Shanghai II fa la sua comparsa nel migliore dei modi, sfruttando cioè una stupenda grafica in VGA su IBM

la novità consiste nell'aver affiancato al gioco base, riveduto e corretto soprattutto dal punto di vista grafico, la sfida contro il Dragone (ovverossia il computer) che introduce una sistema di gioco basato su movimenti di blocco e sblocco delle tessere ai danni dell'avversario. Inoltre, parlando sempre del gioco base, troviamo 12 differenti sistemi di posizionamento delle tessere che raffigurano

le sagome di alcuni animali (quelli del calendario cinese), pronti a prendere vita in carne pixel sullo schermo, ogniqualvolta verranno rimosse tutte le pedine. Nona mancano poi ben tre livelli di difficoltà con cui accostarsi al game. L'Activision ci offre infine un editor grafico che ci permette di ridisegnare a piacere i pezzi del gioco, sfruttando al massimo le possibilità della scheda grafica montata sul nostro PC.

Shanghai II è un

gioco che, come il precedente, non ha bisogno di particolari presentazioni; è bello, intrigante, sempreverde e tanto, tanto divertente. Parlare di software ludico senza basare la propria collezione su un prodotto come Shanghai sarebbe a dir poco ridicolo. In questa seconda versione poi, i commenti sonori vengono ulteriormente enfatizzati grazie alla presenza di molteplici driver per music card Ad Lib e Sound Blaster (lasciando sempre a bocca asciutta i "Rolandiani" della situazione - Gneeeeeee!!!!). Si gioca, si rigioca e si conserva gelosamente nella propria soffeca, perchè c'è sempre un momento giusto per giocare a Shanghai!



SHANGHAI II

DRAGON'S EYE

Shanghai lo conoscete ormai tutti, non ha bisogno di particolari

presentazioni. La seconda versione invece, che propone un nuovo make-up grafico e, soprattutto un incrementato gameplay, si rivela particolarmente degna di essere scoperta pian, piano, durante ore ed ore di sano ed intelligente rompicapo elettronico. Più grafica, più schermi, più difficoltà, più agonismo "mentale": un best seller, nella sua versione definitiva e completa.

PC. Scopo del gioco è sempre quello di rimuovere, a due a due, le tessere di un mosaico a piramide, disposte casualmente sullo schermo in ogni partita (ancora un po' di cultura? Bhè, originariamente questo tipo di puzzle cinese si chiamava Mah-Jongg ed è addirittura vecchio di tre secoli!). Nove sono i set differenti di tessere, oltre a quello consueto, descritti magistralmente, con nuovi soggetti e temi, dagli artisti Activision;



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 INOLTATA 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. 6 MAR 92
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. 6 MAR 92
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
LEISURE SUIT LARRY I N.15/16 AGOSTO 90
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST 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
HOUD OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
MAD TV N. 19 OTT. 91
WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
GODS N. 20 OTT.91
SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
POLICE QUEST III N.24 DIC 91
COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92
ECO QUEST N.5 MARZO 1992
GOBLINS N. 5 MARZO 1992
ROBIN HOOD N.6 MARZO 92

Cara Redazione di VG&CW,
chi vi scrive è nuovamente
Cristian, e questa volta mi
trovo nel pasticci con il game

Shadowgate della Mindscape. Purtroppo è un'adventure molto vecchio, ma mi piacerebbe portarlo a termine chiedendovi (se potete) un piccolo consiglio: come posso uccidere il drago che si trova nella sua tana, o perlomeno riuscire a prendere gli oggetti e le armi che custodisce, senza che mi arrischi? Possedgo il gioco Grand Prix Circuit della Accolade e quando carico il circuito di Monaco il sistema si blocca e lo schermo scompare: sapreste aiutarmi? Ringraziandovi anticipatamente per le risposte, vi saluto cordialmente. P.S.: L'Angolo Del Critico è molto interessante! Vorrei anche salutare Santini di Verona che ora sta facendo la naja. Ti saluta anche Massimo Cristian Maffioletti.

Carissimo e fedelissimo Cristian, Shadowgate è davvero un gioco molto vecchio, ma ciò non significa che il team di VG&CW non possa aiutarvi. Allora, per scongiurare il drago devi fare una cosa sola: telefonarci in redazione! Spiegarti per filo e per segno cosa devi fare per risolvere i quesiti che ci hai posto, richiederebbe un paio di pagine che, adesso come adesso, non possiamo utilizzare!!! Chiamaci dunque quando vuoi e saremo pronti ad aiutarvi! Per Grand Prix della Accolade di converrebbe farli sostituire il programma: è senza dubbio difettoso ed è per questo motivo che ti causa i suddetti problemi. Salutiamo anche noi il Santini "spinazza"!!!! CIAO!!!

Supercalifragilistichepsalidosa Redazione (ooooooooh, finalmente un lettore con un po' di fantasia! ndr) How Are You? I'm O.K. Stupidaggini a parte io sono un felice, anzi, felicissimo possessore di un PC 386 con 40 MHz e scheda grafica, indovinate un po', VGA! Sono entrato in possesso di un hard disk (a parer mio straffigo) e perciò vi scongiuro di consigliarmi i giochi più belli per il mio computer! Sono venuto a sapere che è uscito il seguito di Roger Rabbit, ditemi se è o non è un gioco straffigo. Sapete per caso il codice finale di Gobliins? Per giocare con Dragon's Lair II è necessario l'hard disk? Se sì, soccontentitool! Avete tuttavia commesso un grave errore su uno dei numeri scorsi di VG&CW, perché avete piazzato al 99esimo posto di una ipotetica classifica il gioco Pit Fighter della Domark: e no, cari amici, Pit Fighter si dovrebbe invece meritare il 100esimo perché non è un gioco, ma una super bidonata! Secondo voi farei bene a comprarmi una bella Sound Blaster?

Vi voglio fare una stupidissima domanda: quali sono i giochi migliori, quelli per PC o quelli per il Sega Megadrive? Ho scommesso 50.000 lire con un mio grande nemico per veder pubblicata questa mia lettera... Ora è il momento dei saluti, a risentirci e tanti bacioni ad Enrichetta che è un sacco bella, e a tutti voi della redazione che siete straffighi! William Masci, Ancona

Caro William, a dire il vero voleva risponderti l'Enrichetta, ma poi è arrisita tutt'un tratto e si è andata a nascondere fra il mare di scartoffie che popolano, incessantemente la

sua scrivania! Ecco mi allora qui a rispondere ai tuoi quesiti. I giochi migliori per... hard disk? I? E' semplice, basta collezionare tutti gli YEPi che abbiamo recentemente appoppato ai game che se li meritavano, ed il gioco è fatto! Un programma che necessita di hard disk non è sempre bello e da comprare al volo e tale metro di giudizio risulta quantomai impreciso e inadatto (comunque sia, Wing Commander 1 e 2 li hai già? Comprailiti). Hair Raising Havoc, il seguito di Roger Rabbit cioè, è un simpatico rompicapo animato che, ahimè, non sfrutta al massimo le potenzialità delle schede VGA: morale, c'è in giro di meglio! Il codice di Gobliins che ci chiedi è apparso, insieme a tutti gli altri e alla soluzione completa del gioco, sullo scorso numero! Per giocare a Dragon's Lair 2, così come a Space Ace II, è caldamente consigliato l'hard disk (illuminati pure d'immensità). Ebbene sì, Pit Fighter è proprio una vera clofeca, ma sai, non abbiamo voluto incattivirci più di tanto...!

Se hai il PC che dici di possedere compra la Sound Blaster al volo altrimenti non risponderemo più alle tue lettere!!!! In effetti la stupidissima domanda è veramente assurda: sono moooltooooo meglio i game del Megadrive!!! Buffa via VGA, hard disk e 40 MHz e "divertiti" pure con Sonic The Hedgehog e Alien Storm, scordandoti tranquillamente Wing Commander, Gunship 2000, Falcon 3.0., Might & Magic III, ecc., ecc. Anzi, a ripensarci, perché non li compri un bell'Atari VCS 2600 e passi il resto della tua vita giocando a Space Invader a due colori su schermo?!!!!? Va bene, hai vinto le 50.000 lire (vorrei proprio sapere se il tuo acerrimo nemico te le darà!!!!), ti sei beccato le risposte che volevi ed ora l'Enrichetta custodisce gelosamente nel cassetto la tua lettera: come bilancio non c'è male, vero?!! CIAO!!!

N.B.: This letter may contain language which some readers may find objectionable. They can F*!\$ OFF and read something from rival magazine (G'n't'n R's docunt). Radioattiva Redazione (chi non avesse capito guardi bene le pagine della posta), avete per caso un bel bidone aspiratutto? Se sì, mandatecelo, dato che abbiamo finito tutti i plum cake e non sappiamo ancora cosa scrivere (se ne avete altri, di plum cake, mandateci pure quelli!) Non preoccupatevi, non vogliamo fare pubblicità, ma dirvi soltanto che siamo ancora NOI! Come chi?!! NOI (nos, us, nous, noi altri...) alias IO (alias Francesco, alias "Sciuzzi") & LUI (alias Cristian, the so-called "Benotti"). Questo è ormai il quarto rigurgito di stampante (sono poetico, eh?!) che vi inviamo (Use Your Illusion II) e ormai ci fidiamo di voi e delle Poste Italiane, quindi niente maledizioni (contenti?!!). Indovinate perché siamo stati assenti dalle vostre pagine per (si fa per dire) così lungo tempo: semplicemente perché... IT'S A LONG WAY TO THE TOP, IF YOU WANT A CHEAT MODE!!! (Bon Scott si rivolta nella tomba!!! ndr). Stiamo parlando del trucco, unico ed insuperabile cheat per GUNSHIP 2000. Quindi, cari

bari in ascolto (e bare sottoterra), armatevi di PC Shell (o editor di testo, per i più masochisti...) e modificate il ROSTER.DAT in this way (long way...):

1) VITA (life, vie...): settima coppia della seconda riga dopo il nome dello squadrone = 01.
2) GRADO: quinta coppia della riga di prima = 09.
3) MEDAGLIE: prima riga dopo il nome del pilota = tutti FF
4) PUNTI: undicesima coppia della terza riga dopo lo squadrone = tutti FF.
5) PUNTI 2 (la vendetta): terza e quarta coppia della quarta riga dopo lo squadrone = FF.
6) MISSIONI (non religiose): penultima coppia della terza riga dopo lo squadrone = FF. N.B.: la posizione delle righe dipende dalla lunghezza dei nomi, ergo ATTENZIONE, o manderete tutto a dar via i pèi! Dato che in natura niente è gratis, pagare moneta - vedere cammello: ci servono (sic) assolutamente (doppio sic) trucchi per Terminator 2, quindi, burbe, datevi da fare!!! IF YOU WANT A CHEAT, YOU'VE GOT IT!!!! PS/1: fa troppo schifo, vai al 2. PS/2: Conoscete lo Stacker? Cosa ne pensate? Un Hard Disk (da 200 Mb con lo Stacker) di saluti a tutti! Francesco "Sciuzzi" e Cristian "Benotti", Valeggio Sul Mincio (VE).

E... alloraaaaaaa, il duo "Sciuzzi-Benotti" (chissà perché mi viene da chiamarlo Ciro Benotti, come se avessi il raffreddore durante l'interrogazione di storia) torna a colpire!!!! Lu-huuuuuuuu!!!!!! Per la gioia di tutti i "gunshippari" e di tutti i metalitari (di chiara ispirazione Angus-siana - dati che l'avete capita questa) ecco uno stupendo cheat mode che, grazie alla vena poetica-tragica del duo veronese non può esser relegato nell'apposita, ma aettica rubrica dei Consigli, Trucchi e Soluzioni. Mi sa tanto che Antonello Venditti dovrebbe dedicarci una bella canzone, infilata "Grazieeeeeee Scuffiliiii, grazieeeeeee Nottiiiiiii (cantare sulle note di Grazie Roma per tutti i baluba in ascolto). Eh sì, lettere come queste fanno stringere il cuore (e venire il mal di stomaco - scherzi! Glaaaab!) ed il joystick e ci fanno pensare alle notti insonni passate dal duo ormai più famoso della storia del videogame, a scovare trucchi e cheat mode per far felici tutti i lettori di VG&CW. E allora, cari amici vicini e lontani (questa l'ho già sentita da qualche parte...), vogliamo contraccambiare la cortesia di Francis Ford Sciuzzi e di Ciro Menotti (thò, mi è passato il raffreddore!), sviluppando un bel cheat mode per Terminator 2? Ricordatevi che il duo possiede PC, quindi non fate subito i saputelli bersagliando la redazione con il cheat mode per Amiga che ormai conoscono anche in Siberia, O.K.?! Soluzioni On The Rock!!! (che non c'entra nulla, però c'è la parola Rock e mi è venuto in mente adesso e... bastà!).

Cari lettori di VG&CW, mi chiamo Antonio e sono l'ideatore dell'AMIGA ACTION REPLAY CLUB. Vi scrivo per spiegarvi cos'è e come funziona questa particolare associazione. Innanzitutto per chi non lo sapesse, l'ACTION REPLAY è una scheda multifunzionale che permette di entrare in un programma qualsiasi, bloccandoli e

permettendoci di manipolare a piacere grosse porzioni del listato, in modo da modificare parametri come, vite, energia, tempo a disposizione, armi, livelli, quantità di denaro, ecc., ecc. In sostanza l'ACTION REPLAY può trasformare un videogame mediocre o troppo difficile in un prodotto discreto e giocabile. Purtroppo però, per fare tutto questo occorre avere una discreta conoscenza del linguaggio macchina in quanto i comandi ed i parametri per i Trainer, descritti nel manuale di istruzioni della cartuccia, non sono sempre validi ed applicabili a tutti i game senza un'opportuna manipolazione supplementare da parte dell'utente.

Questo è uno dei motivi principali che mi ha spinto a creare l'ACTION REPLAY CLUB, permettere sempre a più persone di sfruttare al massimo questa cartuccia. Per tutti i soci del Club, ad esempio, stiamo preparando una speciale guida pratica all'utilizzo dell'ACTION REPLAY, nonché una lista, continuamente aggiornata, con tutti i trucchi ed i trainer appena scoperti. Questo promemoria in particolare, prevede un elenco di modifiche-trainer applicabili a tutti i giochi pubblicati durante il mese e anche ad altre, passate produzioni (in base alla richiesta specifica dei soci del Club - sempreché i giochi in questione risultino ancora reperibili). Attenzione però, le modifiche-trainer vengono sempre studiate ed applicate per il programma residente in memoria (durante lo svolgimento del game) e mai sul supporto magnetico originale (semprechè possediate l'ACTION REPLAY). Un altro problema che abbiamo deciso di affrontare nell'ambito del Club è quello di ripartire in qualche modo gli eventuali bug od errori di programmazione che possono verificarsi in molti programmi. I soci potranno quindi inviarmi i loro giochi per farceli analizzare e, se ci sarà possibile, cercheremo di risolvere ogni problema di funzionamento. I prodotti

verranno quindi restituiti e ci saranno dovute solo le spese di spedizione. Per tutti i soci ci sono poi a disposizione alcuni servizi gratuiti come, L'Espresso Risponde (una particolare hotline a cui potrà essere indirizzata qualsiasi tipo di richiesta o quesito tecnico), il CLI Vocale (in fase di ultimazione - morite dalla curiosità, vero?!!), nonché un vero e proprio workbench informatico, strutturato sulla base di un vero programmatore che si mette a disposizione di ogni socio per esaudire richieste, quesiti, domande, ecc., ecc. Per diventare soci dell'AMIGA ACTION REPLAY CLUB non serve perciò possedere necessariamente la suddetta cartuccia (se non avete ancora capito, i trainer potremmo eventualmente inserirvi noi), ma basta essere sfigatati come noi, amore Amiga alla follia e... possedere solo 10.000 lire da investire come quota fissa d'associazione al Club. Un'appello a tutti i possessori dell'ACTION REPLAY che avessero problemi di funzionamento o di compatibilità: FATECELO SAPERE!!!

In questo modo potremo sviluppare ancor più a fondo il servizio-utenti su cui si basa la vera forza del nostro Club. Tantissimi saluti a tutti ed un grazie enorme a tutta la redazione ed uno in particolare ad Alessandro (santo uomo dalla grande pazienza) e a Mauro, con il quale condivido perfettamente le varie critiche! RICORDATE: ACTION REPLAY VI PERMETTERE DI CHIEDERE ED OTTENERE IL MASSIMO DAL VOSTRO AMIGA - L'ACTION REPLAY CLUB VI OFFRE IL MASSIMO PER L'ACTION REPLAY!!!! TUTTI COLORO CHE FOSSERO INTERESSATI AD ASSOCIARSI ALL'AMIGA ACTION REPLAY CLUB POTRANNO UTILIZZARE IL COUPON QUI SOTTO, RITAGLIARLO (O FOTOCOPIARLO), COMPILARLO ED INVIARLO, UNITAMENTE A 10.000 LIRE, AL RELATIVO INDIRIZZO.

COUPON DI ISCRIZIONE

COGNOME NOME.....

ETA'.....

VIA.....

CITTA'.....

CAP..... PROV.....

TIPO DI ACTION REPLAY.....

TEL.....

DESIDERO RICEVERE I CODICI DEI SEGUENTI GIOCHI:

1.....

2.....

3.....

4.....

PER TUTTI COLORO CHE USASSERO IL SEGUENTE COUPON PER L'ISCRIZIONE MANDEREMO IN OMAGGIO UN POTENTISSIMO ANTI VIRUS.

INVIARE A:

LOZAR MARINA

VIA DESENZANO 2/9
30038 SPINEA VENEZIA

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
GIACOMO NUCERA (LA SPEZIA), RAFFAELE SOMMA (AVELLINO), MICHELANGELO ROCCHETTI (SENIGALLIA).

CLIK CLAK (Per Amiga):

Ecco le password di tutti i livelli, 2) 2518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2385, 6) 5924, 7) 1267, 8) 7208, 9) 6532, 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

WING COMMANDER I & II (Per IBM PC):

Il seguente cheat mode è attivabile ed utilizzabile anche per tutti i vari data disk (delle missioni supplementari) previsti per i due giochi. Quando caricate il programma dal DOS allora, digitate WC1, WC2, SO1, ecc., ecc. (a seconda del gioco che avete su hard disk), seguito da uno spazio, quindi da Origin (con la O maiuscola), da un'altro spazio e poi dal segno "meno" (-) e la lettera K (minuscola). Ad esempio, se state caricando Wing Commander II digitate al prompt: WC2 Origin-k. Durante tutto il gioco avrete energia infinita per gli schermi deflettori di ogni astronave e, premendo i tasti ALT e DEL (o Canc) contemporaneamente, potrete fare esplodere tutte le navi nemiche che avrete nel mirino di fronte a voi. Comodo vero?!

POPULOUS (Per tutte le versioni):

Ecco alcuni codici per giocare a Populous in mondi più avanzati. 15) ALPOUTOND, 32) SHIDIEHOLE, 58) VERYELIN, 86) BINEHAM, 100) CALEOLD, 103) KILLSODPAL, 200) EOAMPMET, 300) BILQAZOUT, 400) BADMEILL, 494) WEAVUSPERT (L'ULTIMO!!!).

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per Amiga):

Per non perdere più energia dovete premere contemporaneamente e con un colpo secco i tasti Q W E R T Y U I O P

(la fila in alto); il truccetto funziona in tutti i livelli tranne che nell'acqua. Per passare attraverso corsi d'acqua o palazzi bisogna premere contemporaneamente e con un colpo secco i tasti A S D F G H J K L; il truccetto funziona solo quando c'è la visione dall'alto.

TURRICAN 2 (Per Amiga e Atari ST):

Sulla schermata dei titoli premete la barra spaziatrice per attivare il menu principale; premete poi 1, 4, 2 ed ESC. Iniziate a giocare e scoprirete di aver guadagnato vita ed energia infinite.

PRINCE OF PERSIA (Per Amiga):

Prima di caricare il gioco digitate POPHELP; quando schiacterete i tasti F1, F2, F3 ed F4 sarete rispettivamente immuni alle cadute, ai picchi, alle tagliole e alla caduta dei mattoni. Le altre funzioni trovate da soli. Io mi limito a dirvi che con Shift ed X si potrà passare al muro successivo. Alla fine della prima parte del dodicesimo muro, quando incontrerete la vostra ombra dovete metterci dentro la spada (l'ombra farà la stessa cosa) e poi saltargli contro; rientrerà nel vostro corpo così come ne era uscita nel quarto muro.

R-TYPE 2 (Per Amiga e Atari ST):

Mette in pausa il game e premete F1 seguito da F2. Togliete la pausa e potrete ricominciare a giocare con vite infinite!

TERMINATOR 2 (Per Amiga e Atari ST):

Mette in pausa, premete F1 ed F2, premete il pulsante di fuoco e poi ESC per poter avanzare di livello.

PIPE DREAM (Per tutte le versioni):

Ecco a voi un po' di codici. HABA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

ROLLING RONNIE (Per

Amiga):

Iniziate il gioco normalmente e poi premete C durante l'azione. Ciò dovrebbe rendere Ronny immune alla forza di gravità! In altre parole, Ronnie sarà in grado di volare!!

HUDSON HAWK (Per Amiga):

Una volta caricato il gioco digitate SCIENCEFICTION. Ora dovrete essere in grado di proseguire con vite infinite. Premendo poi DEL potrete avanzare di livello!

SWITCHBLADE II (Per tutte le versioni):

Quando appare la schermata dei titoli digitate LEVEL e poi il numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare. Se invece digitate CHROME potrete avere accesso al sottogioco di cui vi forniamo le password di tutti i livelli. 2) TRUTH, 3) JELLY, 4) STORY, 5) CLOUD, 6) MOUSE, 7) HUMAN, 9) PAPER, 10) EARTH, 11) SPACE, 12) GENAM, 13) APPLE, 14) JUICE, 15) CHESS, 16) WORLD, 17) AUDIO, 18) LOGIC, 19) TITLE, 20) VENUS.

ARMOUR-GEDDON (Per Atari ST):

Quando iniziate il gioco andate nella sala messaggi (attivando quest'opzione dal quartier generale). Ci sarà solo una linea di testo, in giallo, che dice DAY1. Tenete premuto allora il tasto sinistro del mouse posizionandovi in alto a sinistra su questo messaggio per produrre un beep, beep continuo. Premete ESC mentre farete ciò ed otterrete un messaggio che dice YOU WOULDN'T LET IT LIE! Ora sarete invincibili, avrete una scorta illimitata di qualsiasi elemento che raccoglierete. Potrete tuttavia sempre schiantarvi al suolo o distruggere i carrelli, ma il nemico non vi eliminerà mai! Subito dopo aver distrutto un veicolo andate nell'opzione EQUIP e cliccate sull'icona dello stesso mezzo. Potrete quindi immagazzinare

POPULOUS II - CODES

POWER CODE

AEADBDSCRUSNZGAF

LEVEL CODES

4 - OMJIAD
 6 - OPOPAK
 14 - UGSIAC
 20 - NGAF
 26 - UXCCAF
 29 - WIUPAK
 31 - SOERAB
 34 - ABAL
 35 - HOINAC
 39 - WOOOAD
 40 - ATNEAF
 44 - MEACAT
 45 - UPITAB
 49 - SUSOAC
 53 - CCUXAD
 57 - NETTAK
 62 - JIPE
 68 - OMTHAF
 73 - AMINAB
 76 - UGVEAK
 79 - LEEMAT
 84 - NGWOAC
 88 - VESUAD
 92 - DDLYAK
 98 - ABUNAC
 103 - WOAGAG
 109 - UPMMA
 113 - SULDAK
 116 - EGVEAD
 120 - PIABAF
 124 - INMEAG
 127 - THACAF
 130 - LOLYAD
 136 - OPUMAB
 142 - UGTIAT
 147 - NEMMAC
 149 - ITIMAT
 153 - TIOW
 159 - SOEGAG
 163 - HOJIAT
 167 - WOOP
 171 - UNTUAB
 172 - MEAKAK
 178 - ERNGAB
 183 - MNPEAF
 188 - INUP
 194 - LOINAG

-(COOL LEVEL)

199 - AGNEAB
 201 - AMJIAG
 205 - HEOPAT
 210 - TUADAD
 211 - NESIAF
 214 - MMFEAK
 218 - UXPIAF
 224 - LDAGAD
 229 - OWOMAG
 234 - ALAAAC
 240 - PEQUAT
 246 - IISOAF
 247 - MNSUAT
 249 - NEIIAK
 253 - LLDOAF
 259 - ACPEAD
 265 - AMTH
 271 - LEUGAG

-(VERY HARD LEV

qualsiasi
apparecchiatura
supplementare
trasferendola
normalmente in
inventario.

RAILROAD TYCOON

(Per Atari ST):

Richiamate la
schermata della
regione in cui vi
trovate e poi premete
\$ per incrementare i
vostri fondi a 500.000
unità!

LEISURE SUIT LARRY (Per Atari ST):

Questo trucco
funziona per tutti e tre i
primi episodi delle
avventure di Larry
Laffer. Selezionate
allora LOAD GAME
(come se doveste
caricare una partita
precedentemente
interrotta), ma invece
di inserire nel drive il
vostro disco con i
salvataggi, utilizzate
uno dei tre floppy del
programma
indifferentemente: in
questo modo potrete
avere accesso a
molteplici sezioni
avanzate delle
avventure.

OH NO! MORE LEMMINGS

T A M E :

LEVEL 01: -----
LEVEL 02: IHRTDNCCAD
LEVEL 03: LRTDLCADAO
LEVEL 04: PTDLCLILEAF
LEVEL 05: TDLCAHTFAO
LEVEL 06: DLCIHVTGAJ
LEVEL 07: LCAMTTDHAF
LEVEL 08: CIMVVLHIAG
LEVEL 09: CAHRUDLJAR
LEVEL 10: IHRUDLCKAK
LEVEL 11: LRUDLCALAH
LEVEL 12: RUDLCILMAO
LEVEL 13: UDLCIAHVNAJ
LEVEL 14: DLCIHVUOAS
LEVEL 15: LCALVUDPAP
LEVEL 16: CILTUDLQAG
LEVEL 17: CAHRTFLBBL
LEVEL 18: IHRTFLCCBE
LEVEL 19: LRTFLCADBR
LEVEL 20: RTFLCILEBK

C R A Z Y :

LEVEL 01: TFLCAHVFBDB
LEVEL 02: FLCIHITTGBK
LEVEL 03: HBALTTFHBS
LEVEL 04: BILTTFHIBL
LEVEL 05: BAHPUFHJBN
LEVEL 06: IHPUFHBKGB
LEVEL 07: LPUFHBALBD
LEVEL 08: PUFHBILMBM
LEVEL 09: UFHBAHTNBF
LEVEL 10: FHBIHTUOBO
LEVEL 11: HBALTUFHBL
LEVEL 12: BILTFHQB
LEVEL 13: BAHPTDIBCE
LEVEL 14: IHPTDIBCCN
LEVEL 15: LPTDIBADCK
LEVEL 16: PTDIBILECD
LEVEL 17: TDIBAHTFCM
LEVEL 18: DIBIHTTGCF
LEVEL 19: IBALTTDHCS
LEVEL 20: BILTTDIICL

W I L D :

LEVEL 01: BAHPUDIJCN
LEVEL 02: IHPUIDBKCG
LEVEL 03: LPUDIBALCD
LEVEL 04: PUDIBILMCM
LEVEL 05: UDIBAHTNCF
LEVEL 06: DIBIHTUOCO
LEVEL 07: IBALTUDPCL
LEVEL 08: BILTUDIQC

LEVEL 09: BAHPTFIBDH
LEVEL 10: IHPTFIBCDQ
LEVEL 11: LPTFIBADDN
LEVEL 12: PTFIBILEDG
LEVEL 13: TFIBAHTFDP
LEVEL 14: FIBIHTTGDI
LEVEL 15: IBALTTFHDF
LEVEL 16: BILTTFIIDO
LEVEL 17: BAHPUFIJDQ
LEVEL 18: IHPUFIBKDJ
LEVEL 19: LPUFIBALDG
LEVEL 20: PUFIBILMDP

W I C K E D :

LEVEL 01: UFIBAHTNDI
LEVEL 02: FIBIHTUODR
LEVEL 03: IBALTUFPDO
LEVEL 04: BILTFIQDH
LEVEL 05: FAHPTDHBEJ
LEVEL 06: IHPTDHFCE
LEVEL 07: LPTDHFADPE
LEVEL 08: PTDHFILFEEI
LEVEL 09: TDHFAHTFER
LEVEL 10: DHFIHTTGK
LEVEL 11: HFALTTDHEH
LEVEL 12: FILTTDHIQ
LEVEL 13: FAHPUDHJES
LEVEL 14: IHPUDFHFKEL
LEVEL 15: LPUDHFALEI
LEVEL 16: PUDHFILMER
LEVEL 17: UDHFAHTNEK
LEVEL 18: DHFIHTUOED
LEVEL 19: HFALTUDPEQ
LEVEL 20: FILTUDHQEJ

H A V O C :

LEVEL 01: FAHPTFHBFM
LEVEL 02: IHPTFHFCFF
LEVEL 03: LPTFHFADFS
LEVEL 04: PTFHFILFEL
LEVEL 05: TFHFAHTFFE
LEVEL 06: FHFHTTGFN
LEVEL 07: HFALTTFHFK
LEVEL 08: FILTTFHIFD
LEVEL 09: FAHPUFHJFF
LEVEL 10: IHPUFHFKFO
LEVEL 11: LPUFHFALFL
LEVEL 12: PUFHFILMFE
LEVEL 13: UFHFAHTNFN
LEVEL 14: FHFHTTUOFG
LEVEL 15: HFALTUFPPD
LEVEL 16: FILTUFHQFM
LEVEL 17: FAHPTDIBGM
LEVEL 18: IHPTDIFCGF
LEVEL 19: LPTDIFADGS
LEVEL 20: PTDIFILEGL

CONSOLE vs COMPUTER, ARCADE IL MER

Qualche anno fa il mercato dei videogame e delle macchine da gioco era ridotto a pochi prodotti, Atari ed Intellivision per fare un esempio; poi le grandi major americane ed inglesi incominciarono ad investire in questo settore immettendo sul mercato prodotti sempre più sofisticati. Oggi la situazione del mercato si è notevolmente evoluta e gli interessi attorno al mondo del divertimento informatico si sono moltiplicati. Alla luce di questa premessa la posizione dell'esimio Cantisani in merito, espressa sul n.4 di VG&CW, risulta scricchiolare perchè ad un'analisi attenta e disincantata dei trends di mercato si può chiaramente notare un proliferare delle console e degli arcades che almeno per il momento non sembra destinato ad arrestarsi ma bensì ad evolversi sempre di più.

Risulta difficile, a mio modesto parere, un'inversione di tendenza tale da permettere ai computer e agli r.p.g. di soppiantare completamente le console e gli arcades domestici. Se andiamo a vedere l'andamento delle vendite degli ultimi anni noteremo che il genere arcade non ha mai avuto forti flessioni neppure con la comparsa degli r.p.g.; questo per due importanti motivi:

- 1) l'arcade rappresenta un divertimento spensierato senza frustrazioni mentali o elucubrazioni varie che sono invece presenti nei giochi di ruolo o nei wargames; ricordiamoci che una grossa fetta di utenza, sia ragazzi che adulti, vede il divertimento ludico come un'evasione pura e molte volte non ha nè la pazienza nè il tempo di leggersi manuali di centinaia di pagine (magari in inglese) prima di incominciare a giocare.
- 2) una parte del

mercato ha risposto perfettamente a questa esigenza, sfornando prodotti adeguati ai target di vendita, inoltre con l'avvento delle licenze cinematografiche (o Tie-In che dir si voglia) si sono coinvolti molti interessi che difficilmente rinuncerebbero a questa nuova forma di pubblicità. In molti di questi casi la qualità del prodotto è inversamente proporzionale ai volumi di vendita, ma ciò non ci deve stupire più di tanto; è ormai cosa nota che il binomio qualità-successo del prodotto non viene quasi mai rispettato; a chi opera nel mercato poco interessa che il prodotto sia effettivamente di buona qualità, l'importante è che venda. Il costo eccessivo delle console e soprattutto del software non sembra preoccupare più di tanto sia gli operatori che i consumatori, ne è testimonianza la nascita e la

crescita a vista d'occhio di riviste italiane e straniere interamente dedicate ad esse e la grossa quantità di denaro investita in pubblicità. I prezzi delle cartucce o dei giochi arcade non ci deve inorridire, pensate a qualche tempo fa e a quanto costavano le cartridge per l'Intellivision o l'Atari, facendo quattro conti e tenendo conto dell'inflazione: costavano molto di più!!! Il problema poi non sta nel fatto che il ragazzino di 12 anni non ha le 100.000 per comprarsi il giochino, perchè tanto ci pensa papà; conosco un genitore che ha comprato l'Amiga per il figlio di 4 anni!!!! E' altresì discutibile che le sale giochi soppianteranno questo genere di divertimento casalingo; da sempre le arcade hall sono state all'avanguardia rispetto ai videogames domestici, non impedendo agli

stessi di esistere e di evolversi continuamente; inoltre il genitore preferisce spendere e tenere il figlioletto tranquillo in casa piuttosto che lasciarlo uscire per andare nelle sale che come sappiamo molte volte sono malfrequentate (vi si aggira spesso un certo Cantisani!!!!). Ricordiamo anche che la tecnologia attuale ci porterà in un futuro ormai prossimo i CD; sono già presenti sul mercato videogiochi al laser capaci in tutto e per tutto di emulare le macchine che si trovano nelle sale; inoltre le ricerche per la realtà virtuale sono orientate per portarci a casa un modo nuovo di "interpretare" il videogame. Tali indicazioni ci permettono, a differenza di quanto dice Cantisani, di prevedere un futuro assai roseo e prospero per le macchine domestiche da gioco perchè l'idea di base sarà sempre quella di ottenere

E vs R.P.G., UN UNICO VINCITORE: MERCATO

la stessa resa delle macchine da sala, standosene comodamente a casa propria. Per quanto riguarda la pirateria come sappiamo è un problema solo dei computers, ma è un problema di impossibile risoluzione allo stato attuale delle cose e non solo per una legge che non è mai stata fatta, cosa frequente in Italia, ma anche perché attorno ad essa girano molti interessi che si sono fatti sempre più importanti con il passare del tempo. Cari lettori credete veramente che un'eliminazione dei pirati porterà ad un abbassamento notevole dei prezzi? Ognuno può illudersi finché vuole, ma sarà meglio parlarci chiaro: difficilmente le software house e i distributori rinunceranno all'attuale sistema di prezzi soltanto per far sparire i pirati. Con questo non voglio dire che non vada

colpevolizzato il comportamento di queste persone, ma non bisogna erroneamente pensare che i prezzi, a volte molto alti, del software siano causati esclusivamente dalla pirateria. Il mondo del software illegale c'è sempre stato fin dai tempi del mitico ZX SPECTRUM e allora i videogames non avevano prezzi così alti come oggi; sta nel buon senso del consumatore scegliere quale prodotto acquistare, se preferire un gioco originale supportato da una garanzia e da una manualistica che gli permetta di godere appieno le potenzialità del prodotto oppure se rivolgersi ai pirati assumendosi tutti i rischi della scelta. E' anche molto difficile che la pirateria possa annichilire il genere arcade, cito ad esempio il campo della musica dove sono sempre esistite le registrazioni pirata (chi non ha mai registrato un disco ad un amico?) e

nonostante questo la gente va a comprarsi sia il compact di Jovanotti che quello di Bob Dylan. In sostanza la posizione di Cantisani risulta imprecisa in quanto viene analizzata la questione da un punto di vista esclusivamente personale, la fascia di mercato da lui rappresentata non è che una parte del tutto; non dobbiamo dimenticare che il mercato del videogioco si rivolge ad un bacino di utenza ampio ed ETEROGENEO che va dal ragazzino di 12-13 anni all'adulto di qualsiasi età. Non vedo quindi come sia possibile soddisfare una così variegata utenza senza proporre una scelta di prodotti altrettanto varia. Penso che almeno per il prossimo futuro non dovremo aspettarci grossi cambiamenti della attuale situazione di mercato; mi sembra utopistica l'idea che il 90%

dei giochi casalinghi sarà costituito da r.p.g., wargames e avventure e che i giochi che Cantisani definisce "mediocri" spariranno dal mercato. Ricordiamoci che il mercato dell'informatica non sfugge alla generale regola del profitto e che la mediocrità è di questa terra. Ai posteri l'ardua sentenza. Colombo Michele

**PROSSIMAMENTE
SU QUESTI
SCHERMI, IL
CONTRATTACCO
DI CANTISANI!!!**

LA SOLUZIONE DI QUACKSHOT PER SEGA MEGADRIVE

Il nuovo redattore di VG&CW, Pierfranco Merenda, non ha certo perso tempo, durante il periodo di acclimatamento, ed ha sfornato, in quattro e quattr'otto, la soluzione completa di uno dei più amati e giocati videogame per Sega Negative. Ecco dunque la soluzione del simpaticissimo Quack Shot per la gioia di molti consoliani! Tenete presente che la seguente guida al game è soprattutto intesa per tutti coloro che hanno la versione giapponese di Quackshot e che ancora non sono riusciti a raccapezzarsi per sviluppare e capire la trama e le azioni da compiere.

DAL VANGELO SECONDO PIERFRANCO-SAN:
Se siete tra i fortunatissimi possessori di Quackshot e se appartenete a quella razza per cui il giapponese vale quanto una granita in una sera d'inverno in Groenlandia, smettetela di imprecare contro i programmatori, fustigatevi per espiare la vostra mancanza di cultura riguardo al mondo nipponico e andatevi a leggere la soluzione di questo game, dopo aver ringraziato il sottoscritto, VG&CW, i creatori di Quackshot ed in giapponesi in generale!
SARABA!

1) PAPEROPOLI
Il tizio che incontrate alla fine dello stage vi dice che nei suoi numerosi viaggi gli è capitato di passare anche dal Messico e vi

deride per il vostro abbigliamento.

2) VOLATE IN MESSICO
La leggiadra fanciulla che incontrate al terzo stage vi confessa che la chiave per entrare nelle rovine incas è in possesso, da molti anni, di un esploratore non meglio identificato, vestito da vero idiota: chi sarà mai?!

3) RITORNATE A PAPEROPOLI
Giunti nuovamente in città impossessatevi, a forza, della famosa chiave.

4) RITORNATE IN MESSICO
Posizionatevi innanzi alla porta dell'edificio incas. Selezionate la chiave e successivamente la prima opzione in alto delle tre a disposizione (nell'ordine: usa, leggi, vola). Giunti alla fine dello stage incontrerete Pippo che, oltre a donarvi nuove e potenti ventose, si prenderà la briga di farvi avere una misteriosa mappa il cui scopo vi sarà chiarito più avanti. Ripercorrete il cammino a ritroso e tornate alla bandierina.

5) TORNATE A PAPEROPOLI
Alla fine del secondo stage incontrerete Archimede Pitagorico in compagnia del fido Eta-Beta che coglieranno l'occasione per regalarvi nuove e terribili armi devastanti: gomme da masticare (gum) formato palloncino. Inutile dire che dovrete tornare al punto di partenza del livello.

6) VOLATE IN TRANSILVANIA
Appena entrati nel castello di Dracula incontrerete un simpatico fantasma lavasbianca che ondeggia in cima ad una colonna formata da pietre grigiastre. Tali ostacoli possono essere rimossi usando

l'ultima arma acquisita. Nello stage acquatico cercate sempre di nuotare verso sinistra e verso l'alto non appena sarà possibile, poiché il percorso è meno irto e più ricco di bonus rispetto a quello inferiore. Arrivati al cospetto di Dracula potrete far sfoggio della vostra furbizia: i pipistrelli che vi piovono sul cranio volano difficilmente rasentando il pavimento per cui, non appena vi si parano incontro, chinatevi e mettetevi a scivolare a destra e a sinistra come se foste completamente rincitrulliti (se ogni tanto vi ricordate di sparare a Dracula le vostre azioni saranno più redditizie!!!).

7) MIGRATE IN EGITTO
E' ovvio che la porta d'accesso alla piramide è saldamente sigillata!

8) VOLATE IN INDIA
Nel secondo Stage il Maraja vi sottoporrà due prove per donarvi lo smeraldo capace di aprire la porta della piramide d'egitto.

9) LABIRINTO
Andate GIU', DESTRA, ENTRATE NELLA PORTA 7, ANDATE A SINISTRA, PRENDETE IL POLLO, ESATTAMENTE SOPRA DI VOI C'E' LA PORTA 5, PERCORRETE IL CUNICOLO ED ENTRATE NELLA SUDETTA PORTA. ANDATE SU', SINISTRA, ENTRATE NELLA PORTA 4, ANDATE A SINISTRA, SALTATE LA PORTA 2, ANDATE SU', A DESTRA C'E' UN CUNICOLO CHE RACCHIUDE LA PORTA: ENTRATECI. ANDATE A DESTRA, NEL CUNICOLO, SOPRA LA TARTARUGA C'E' LA PORTA 6: ORA SARETE VICINI ALLA TIGRE.

10) RITORNATE IN EGITTO
Dopo aver preso lo smeraldo del maraja tornate in Egitto, posizionatevi di fronte

alla porta della piramide ed utilizzate lo smeraldo. Dentro alla costruzione incontrerete uno stage in cui il soffitto cascherà verso il basso. Niente paura: leggete la mappa (opzione centrale delle tre disponibili) e se non ci capite un tubo perché avete la versione giapponese di Quackshot, non preoccupatevi. Sul pavimento ci sono 4 pietre con simboli diversi. Dovete saltarci su in quest'ordine: Sole, Luna, Stella (la quarta lasciatela perdere). Il soffitto ritornerà al suo posto originario. Prendete lo scettro in alto sulla destra: si aprirà un passaggio che lascia libera la scalinata.

11) ANDATE AL POLO SUD
Alla fine del primo stage posizionatevi sul blocco di ghiaccio ed usate lo scettro: prendete quindi il corno.

12) VOLATE SULLA NAVE DEI VICHINGHI
Arrivati al capo vichingo posizionatevi sulla botola ed usate il corno per aprirla. Giunti in prossimità del dio vichingo (passaggio segreto celato da un simil-muraglione) sconfiggetelo ed otterrete l'amicizia e la riconoscenza eterna del capo della tribù. Dato che a voi non importa proprio nulla di ciò, preferirete cuccarvi le ventose verdi e andarvene alla svelta!

13) TORNATE AL POLO SUD
Usate le ventose verdi per attaccarvi agli uccelli prima del crepaccio. Al quarto stage nel labirinto di ghiaccio usate le Gum per rompere i blocchi azzurri. In uno di questi troverete un libro: prendetelo. Tornate indietro e vi accorgerete che Gambadilegno ha rapito Qui, Quo e Qua. Ora sarete pronti per lo

scontro finale.

14) SCONFIGGETE GAMBADILEGNO!!!!
Dopo esservi liberati del vostro nemico date una leggiucchiata al libro recuperato fra i ghiacci. Esso vi svelerà la locazione precisa dell'isola del tesoro.

15) ISOLA DEL TESORO
Da qui in poi saranno Kaiser amari, anzi, amarissimi!!! Il terzo stage è una simil-piramide egizia-costruzione incas: al secondo piano andate verso l'alto alla prima apertura sul soffitto. Due prove in stile Indiana Jones vi attendono: camminare nel vuoto e scontrarsi con il feroce saladinol! Nel primo caso abbiate l'accortezza di saltare un pochino più avanti del masso sospeso e di tornare indietro; il blocco successivo sarà visibile per pochi istanti. Per il saladinol (che non è quel coso di pane carré con su l'olivetta o il carciofinol!) dovrete combattere sul lato di destra: i massi, rotolando, non vi colpiranno se starete appiccicati al muro quando la spada sarà conficcata dentro. Colpite il saladinol al volto, posizionandovi sul masso centrale dei tre che appaiono sullo schermo. Al termine di quest'ultima prova il tesoro sarà finalmente vostro. All'aeroporto Paperina non sarà molto entusiasta del vostro viaggio (ah, le donne!), ma voi saprete senz'altro farla felice!

LA SOLUZIONE DI MANIAC MANSION

Scegliete fra i personaggi: Dave, Syd e Razor.

All'entrata prendete l'erba sulla sinistra, lo zerbino e la chiave.

Aprirete la porta e entrate. Aprirete la porta a destra e entrate, accendete la lampada e andate a destra fino al pannello rovinato. Aprirete la porta ed entrate.

Aprirete la porta in fondo al corridoio ed entrateci. Aprirete l'ultima porta in fondo alla stanza ed entrate anche in questa. (notate la chiave sul lampadario)

Accendete la lampada e andate in fondo alla stanza, al pannello mobile. Tirate il pannello. Prendete la cassetta e uscite dalla stanza. Premete il pomo di destra mentre un altro giocatore entra nel sotterraneo che si è aperto.

Accendete la luce, prendete la chiave d'argento e uscite dal sotterraneo. Entrate nella porta vicino al vecchio orologio e prendete la torcia. Aprirete il frigorifero e prendete le vecchie batterie e la lattina di Pepsi. Passate la sala da pranzo a destra prendete la giara e il succo di frutta. Aprirete la porta con la chiave d'argento e entrate nella stanza con la piscina. Riempite la giara nella piscina e ritornate all'entrata principale. Posizionate la bandierina del Mail Box per attendere il pacchetto. Salvate il gioco in "A". Salite le scale e entrate nella porta a sinistra, prendete la frutta e il Paint Remover. Uscite dalla stanza. Entrate nella porta di sicurezza digitando i codici esatti. Andate alle scale a destra e salite. Date al Green Tentacle la frutta e il succo di frutta. Salite sulle scale a sinistra e entrate nella porta a sinistra. Prendete il soldo e andate alle scale a sinistra del letto. Salite le scale. Prendete il registratore e la chiave

a destra della stanza. Uscite dalla stanza. Andate nella quarta porta a destra e usate la Hunk-a-Matic Machine. Uscite. Salvate il gioco in "B". Quando suona il campanello andate su un personaggio al piano terra e avvicinatevi al Mail Box e aprirete il pacchetto (non prendetelo).

Ritornate al personaggio al più alto piano. Finché Ed è fuori dalla stanza, voi dovete entrare nella stanza e prendete il Hamster, la Card key, aprirete il salvadanaio a forma di maiale, prendete più monete possibili.

Se non riuscite ricaricate il gioco e rieprovetelo. Se ci riuscite salvate il gioco. Entrate nella porta a destra e usate la Jar of Water e la Can of Pepsi con il vaso della Man-Eater e il Paint Remover con la parete a destra.

Tornate al secondo piano e riaprirete la porta segreta con i codici.

Andate verso la porta a destra e entrate nella stanza dove c'è il pianoforte. Usate la cassetta in Player, usate Record in Victrola. Accendete il record e Victrola. Spegnete il Record e prendete la cassetta. Uscite. Andate al piano di sotto, entrate nella porta a destra. Aprirete il Cabinet mettete la cassetta nel registratore, accendetelo e prendete la chiave per terra (questa vi permetterà di uscire dalla prigione).

Prendete la cassetta e uscite. Usate Razor e andate nella stanza del pianoforte. Usate Dave e fate lo stesso. Mettete la cassetta nel registratore, accendetelo e suonate il pianoforte con Razor. Accendete la televisione e aspettate. Prendete la cassetta e uscite dalla stanza. Andate nella stanza del Green Tentacle e dategli la cassetta. Prendete la cassetta Demo e uscite. Attivate un altro membro del gruppo al piano superiore e dategli tutti e due i soldi. Questo deve

andare nella stanza con la Man-Eater e passate sopra Dave. Posizionate Dave davanti alla porta alla destra della stanza della radio. Salvate il gioco in "C". entrate nella stanza della vecchia signora e andate velocemente alle scale a destra. Accendete la luce e tirate la pittura troverete una cassaforte. Passate sulla persona nella stanza della Man-Eater e salite sulla pianta.

Usate un soldo nel Coin Slot e premente il bottone di destra, usatene un altro e ripremete il bottone di destra. Usate il telescopio e leggete la combinazione della cassaforte. Andate sul personaggio della stanza della cassaforte. Andate sul personaggio della stanza della cassaforte e apritela con il numero trovato prima.

Prendete la busta ma non apritela. Tornate nella stanza della vecchia signora e quando siete nella prigione usate la Old Rusty Key per uscire. Cambiate sul personaggio nella stanza del telescopio, uscite da questa e uscite anche dalla stanza della pianta.

Usate la Hunk-a-Matic Mascine e tornate all'ingresso principale. Portate Dave alla piscina e andate al garage. Aprirete il garage, aprirete il bagagliaio con la chiave gialla e prendete il Tools Box. Andate alla piscina. Passate a Syd uscite dalla casa e aprirete la grata. Andate alla valvola dell'acqua e apritela. Andate su Dave e entrate nella piscina, prendete la Glowing Key e la radio. Uscite. Passate su Syd, chiudete la valvola e uscite dal tunnel. Passate su Dave e tornate in cucina.

Usate la giara con il lavandino e riempitela, aprirete il Microwave usate la Jar Of Water e l'Envelope in Microwave, chiudetelo e accendetelo. Quando ha finito, spegnetelo attendete qualche attimo e apritelo, prendete la giara e la busta, apritela e salvate il

gioco in "D". Andate nella stanza della pianta e usate la busta con la macchina da scrivere. Sempre con Dave andate nella porta sulla sinistra e accendete la luce e andate ai fili della luce scoperti. Aprirete la radio e mettete le nuove batterie nella torcia, Andate su un altro personaggio e andate la reattore nucleare sotto le scale aprendo la porta tirando il Gargole. Aprirete il Fuse Box e salvate il gioco in "E". Spegnete i Breakers nella stanza del reattore e passate a Dave. Accendete la torcia e "Fix Wires With Tools". Spegnete la torcia e riattivate l'elettricità nella stanza del generatore.

Tornate all'entrata e usate le Stamps nella busta, il Demo Tape nella busta e usatela nel Mail Box. Alza la bandiera e lascia tutto nel Mail Box. Dopo che il Dr. Fred ha giocato al video game, andate in quella stanza (la seconda al secondo piano), entrateci e andate al gioco "Meteor Mess". Usate l'ultimo soldo in questo e leggete il punteggio massimo in basso (High Score).

Ritornate alla porta principale e aspettate che suoni il campanello. Andate al Mail Box, prendete il contratto e rientrate nella casa. Salvate il gioco in "F". Date il contratto al tentacolo verde nella stanza con i grossi altoparlanti. Andate nella stanza del reattore nucleare in basso e aprirete la porta a sinistra con la Old Rusty Key. Aprirete i due lucchetti con la Glowing Key. Aprirete la seconda porta con i numeri che avete trovato sul Video Game. Salvate il gioco in "G". Entrate nel laboratorio e andate a destra, aprirete la porta e entrate. Aprirete il Cabinet e prendete il Suit. Usate la Card Key nella porta e entrate. Spegnete il Switch e prendete la meteora a destra. Aprirete la porta e entrate nel garage. Usate la meteora in Trunk e usate la chiave gialla nella portiera e..., FINITA!!!!

Provati per Voi!!!

FOCUS PLUS

PREZZO: LIT. 179.000
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

UNO SCHERMO PER LA VITA

Giocate, rigiocate, stragiocate, passate tantissime ore della vostra giornata e della vostra vita davanti ad un piccolo schermo a colori e non vi rendete conto che ciò potrebbe causarvi, a lungo andare, qualche serio problema alla vista. Ora non voglio certo esser scambiato per l'uccellaccio del malaugurio o per vostro padre che vi fa spesso lo stesso predicozzo, al contrario, mi sento di consigliarvi caldamente l'acquisto di un buon schermo antiriflesso in grado di garantirvi il

guidarvi nell'acquisto di uno schermo antiriflesso: il costo. Comprare certi esemplari mantenendosi sotto le 100.000 lire è pura follia perchè si butterebbero via letteralmente i propri soldi, scegliendo un prodotto decisamente inadeguato e di scarsissima qualità. Diciamo perciò che un modello base dovrebbe costarvi poco più di una bella simulazione Microprose o di un gioco Sierra e che, soprattutto, dovrebbe essere accompagnato da una dichiarazione/certificazione di un ente specializzato a valutare le effettive

SCELTA

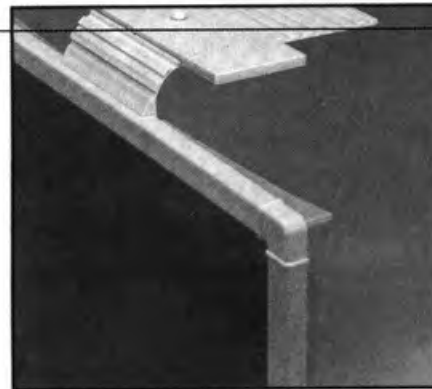
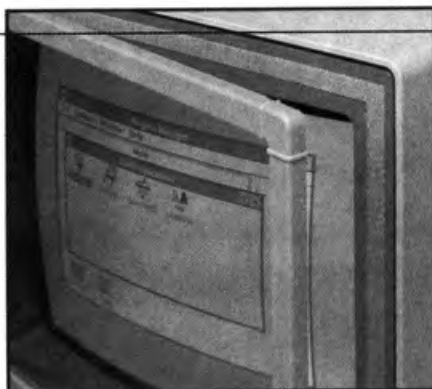
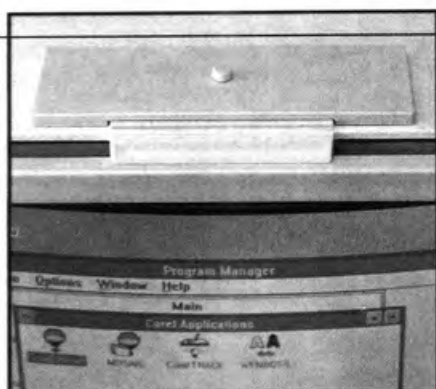
Tra i tanti schermi antiriflesso che abbiamo potuto testare, spiccano senza dubbio i vari modelli marchiati FOCUS, facilmente reperibili in moltissimi punti vendita italiani. Eccone le caratteristiche vincenti:

RIFLESSO: Cinque strati di rivestimento antiriflesso su entrambe le superfici del cristallo riducono il 95% dei riflessi. Il penetrante riverbero proveniente dal video viene ridotto e non avrete occhi stanchi anche dopo molte ore di lavoro.
NITIDEZZA: La purezza al 100% del cristallo ottico ed i rivestimenti antiriflesso migliorano la nitidezza delle immagini, smorzando l'illuminazione

al cavo di messa a terra. Elimina quindi il campo elettrostatico e protegge sia dalle radiazioni ELF/VLF che UV e IR. Alla frequenza di 100 Hz il campo elettrico alternato è ridotto a valori inferiori all'1%.

FACILITA' DI INSTALLAZIONE

L'esclusivo sistema di fissaggio a lamella permette una facile e corretta installazione per ogni tipo di monitor. Lo schermo sarà sempre perfettamente centrato sul video e facilmente sollevabile per una rapida pulizia. Gli schermi FOCUS di grande dimensione (per monitor DTP/CAD/CAM) sono provvisti addirittura di un doppio sistema di fissaggio. Nel caso di



La gamma di schermi antiriflesso FOCUS PLUS, frutto di un considerevole sforzo di ricerca e sviluppo, è un mezzo efficace per eliminare alcuni effetti collaterali del computer come, occhi affaticati, dolori ai muscoli del collo e della schiena, esposizione a diversi tipi di radiazione, ecc. FOCUS PLUS è stato certificato dall'Istituto Nazionale Protezione dalle Radiazioni di Stoccolma, rivelandosi conforme alle severe specifiche svedesi di protezione per gli operatori di computer. La prossima volta, comprate un videogame in meno, ma portatevi assolutamente a casa uno schermo antiriflessol

massimo confort durante l'utilizzo del vostro personal del cuore. Ve lo dice un vero e proprio esperto in materia che, anch'egli scettico come voi che mi state leggendo, ci ha messo un paio d'anni per scoprire che con un bello schermo antiriflesso fra i suoi occhi ed il display del monitor non ci si stancano gli occhi e ci si gode ancor di più qualche lunga seduta di gioco o lavoro con il computer.

BELLI E BRUTTI

Innanzitutto vale la pena di puntualizzare una caratteristica principale che deve

potenzialità del prodotto. L'estetica dunque è un particolare del tutto secondario che non dovrebbe assolutamente intaccare la vostra facoltà di giudizio e scelta; è anch'egli vero poi che la maggior parte degli ottimi schermi antiriflesso viene offerta con design particolarmente avveniristici ed accattivanti, studiati bell'apposta per entrare a far parte integrante della vostra stazione di lavoro, aggiungendo al tutto una nota tanto piacevole quanto "professionale".

FOCALIZZIAMO LA

dell'ambiente; fatto che assicura una ottimale definizione dei caratteri e degli stessi pixel.
CONTRASTO: Il cristallo a trasmissione di luce al 61% diminuisce la necessità di incrementare l'intensità luminosa del monitor ed è consigliabile quando non sia necessario un alto livello di contrasto. Il cristallo a trasmissione di luce al 30% è quello maggiormente diffuso e assicura un'innalzamento del livello di contrasto sia sui monitor a colori che su quelli monocromatici.
RADIAZIONI: Il cristallo è rivestito da uno strato invisibile, altamente conduttivo, connesso

monitor con cornice piatta il sistema di fissaggio a lamella può essere facilmente rimosso e lo schermo può essere fissato direttamente con strisce autoadesive di Velcro. Nel caso, infine, di monitor a cornice curva si possono inserire dei profili che chiudono le aperture laterali e superiore per impedire infiltrazioni di luce. La gamma degli schermi antiriflesso FOCUS PLUS è dunque la scelta più azzeccata per proteggersi gli occhi, assicurarsi il maggior comfort e garantirsi un sano e saggio utilizzo del proprio personal computer. Meditate gente!!!

DOMAIN

THE WARLOCK'S CHALLENGE



HOBBY PRODUCTS

UNIVERSO BABY TETO

DOMAIN - THE WARLOCK CHALLENGE

HOBBY PRODUCTS

PREZZO: LIT. 59.000

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE PRESSO: PERGIOCO

"Entra disarmato, ci sono armi da trovare, i miei guardiani sono forti e non potrai prevalere. Magia e tesori sono abbondanti per chi osa entrare. Se la fortuna ti abbandona e la morte richiede un pedaggio, tutto quello che chiederò sarà la tua inutile anima. Algrim."

L'avviso che avete appena letto è stato scritto con il sangue sul portone d'ingresso all'ennesimo

dungeon RPG sviluppato, questa volta, dalla Hobby Products della "Grande Germania" (vi aspettavate tutti la Games Workshop, eh?!). Sono dunque passati alcuni giorni da quando avete letto il preoccupante messaggio ed avete, nel frattempo, scoperto che Algrim era uno stregone praticante la magia nera e che si divertiva a lanciare sfide agli abitanti del luogo (da consumare, chiaramente, all'interno del suo terribile dungeon). I partecipanti a questo letale tipo di caccia al tesoro non furono però mai più rivisti, dopo essersi addentrati in labirinti di stanze, passaggi e corridoi. Algrim, al fine, fu messo al rogo, accusato di servire e consacrare le forze del male e del caos. Il tristemente noto dungeon allora dovrebbe risultare

particolarmente facile da esplorare e particolarmente privo di insidie, per cui non c'è più tempo da perdere: mitici tesori come, la Pietra di Sangue, il Mantello dell'Invisibilità, il Grande Grimoire (chissà perché mi viene in mente H.P. Lovecraft) ed il Bastone della Vita ci aspettano! A dire il vero c'è anche un'altro oggetto preziosissimo la cui identità è tuttavia sconosciuta, che dovrebbe conferire al suo possessore un infinito potere.

ALLA RICERCA DI ALGRIM

Avrete già capito che Algrim è ben lungi dall'essere morto, sepolto e dimenticato, e che vi aspetta da qualche parte per darvi il suo più caloroso (si parla di vampate di fuoco assassino, ovviamente!) benvenuto nella sua dimora. Ciò non vi spaventa affatto, vero? Specie se siete ormai divenuti veri intenditori del genere HERO QUEST a cui DOMAIN si ispira direttamente. DOMAIN è un gioco da due a quattro partecipanti ed è compatibile anche per il solitario. Il giocatore deve muovere i suoi personaggi nel regno dello stregone, raggiungere la stanza del tesoro e quindi portar fuori dal labirinto uno dei quattro tesori principali. I giocatori incontreranno un certo numero di ostacoli e pericoli utili ed inutili al fine della loro missione. Non c'è la certezza di riuscire a sopravvivere! Il tentativo di portare a termine il fine ultimo del gioco più la vasta gamma di variabili, che assicurano la differenziazione di

centinaia di partite sempre originali e nuove, assicurano a DOMAIN un gameplay stupendo e perfettamente compatibile con le esigenze degli appassionati più esigenti.

A prima vista le regole possono apparire lunghe e complicate, ma presto scoprirete il contrario. Il regolamento è semplice e facile da apprendere e la struttura tematica rende possibile rintracciare velocemente qualsiasi argomento; il risultato di tutto questo è un prodotto adatto a tutte le età a partire dai 10 anni.

ALLA CARICAAAAA!!!

Il materiale di gioco compreso in DOMAIN è formato da una grande mappa suddivisa in quadrati, che viene utilizzata per tracciare la pianta di ogni stanza durante l'esplorazione e, in generale, il vero e proprio network che compone il dungeon. Troviamo quindi, all'interno della ricca confezione, un comodo libretto di istruzioni (TUTTO IN ITALIANO), due dadi a sei facce, dieci supporti di plastica per i personaggi e dieci fustellati a colori contenente pedine di stanze, mostri, ed altro materiale. Le pedine dei personaggi rappresentano nove diversi eroi controllabili dai partecipanti e uno stregone. All'inizio del gioco ogni sfidante si addentra nel dungeon completamente sprovvisto di armi o vettovagliamenti, con una semplice lanterna in mano (della serie: "Vai è arrangiati! Hai voluto comprare DOMAIN? E 'mò sò cavoli tuoi!!!!"). Le

mattonelle delle stanze vengono utilizzate per creare l'area di gioco, divisa in sezioni interne ed esterne. La zona dominata direttamente dallo stregone (ve l'avevo detto che non era morto!) e non dalle sue creature d'oltretomba (Orchi, serpenti, giganti, fantasmi, demoni, topi giganti, guerrieri, scheletri, draghi, meduse, ecc.) viene creata di volta in volta durante lo stesso svolgimento delle esplorazioni. Algrim potrà anche apparire casualmente in alcuni punti del dungeon. Tutti gli incontri con lo stregone provocano una perdita automatica di due punti vita al giocatore in questione e non prevedono alcuna forma di combattimento/difesa. Nel momento in cui Algrim appare sulla mappa tutti i poteri relativi ai quattro tesori principali vengono annullati e rimangono tali per tutto il resto della partita. In ogni caso, i suddetti manufatti riacquisteranno le loro proprietà non appena un giocatore li rimuoverà dal territorio occupato e controllato direttamente da Algrim. Trappole a pozzo, con gas tossico, con spuntoni acuminati, folate di vento, scale, stanze magiche, stanze buie e mille altre simili amenità vi attendono poi per farvi dannare nel tentativo di portare a termine questa rischiosissima caccia al tesoro. Non mancano poi incantesimi di vario tipo, oggettistica e vettovagliamenti vari, nonché alcuni manufatti bonus come, il mantello dell'invisibilità, anelli magici, ecc., ecc. Invece di giocare fino

alla fine i partecipanti hanno la possibilità di stabilire di comune accordo un limite di tempo all'inizio della partita; verrà poi dichiarato vincitore che sopravviverà dopo aver recuperato il tesoro di maggior valore. Ciascun sfidante inizia a giocare con le seguenti caratteristiche: punti vita, fattore fortuna ed esperienza/iniziativa. Per aggiornare e registrare i variamenti dei relativi indicatori si impilano più pedine specifiche su ciascuna scheda-personaggio, proprio come accadeva, a grandi linee, in STAR QUEST.

LA PAROLA AD...
ALGRIM!!!

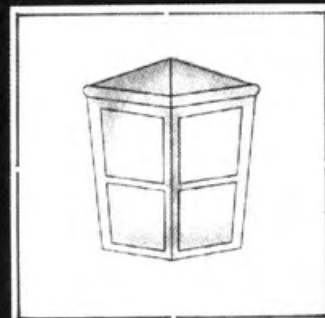
DOMAIN è un RPG
fantasy

particolarmente facile ed immediato da imparare e, manco a dirlo, terribilmente avvincente da giocare. La possibilità di creare di volta in volta (in relazione ad ogni mossa cioè) la mappa del dungeon da esplorare, gratifica il prodotto di una elevatissima giocabilità, senza mai proporre due partite simili od uguali. L'immediato sistema di interazione con il gioco priva DOMAIN di quel classico spessore strutturale (la mattonata di regole, variabili e calcoli/ conteggi vari) proprio di RPG più impegnativi come HERO QUEST o addirittura WARHAMMER. Ne risulta perciò una produzione estremamente appetitosa che, senza toglier nulla al vero,

inarrestabile divertimento dell'esplorazione di un vastissimo e complesso dungeon (con tutte le sue creature, gli oggetti, i trabocchetti ed i tesori), si indirizza ad un target d'utenza particolarmente vasto ed omogeneo. DOMAIN prevede anche l'impiego di qualsiasi tipo di miniatura-personaggio, consigliando caldamente la vastissima, ottima gamma Metal Magic. Una validissima alternativa ai classici filoni Games Workshop e TSR.

DOMAIN

© 1991 HOBBY PRODUCTS
All rights reserved.



DOMAIN
Sheet/Blatt No. 1

		+8	+2 LP	100 GOLD
		+8	+2 LP	7+11 16
	+10	+1 LP	6+11 14	30 GOLD
	+10	+1 LP	6+11 14	10 GOLD

GAME BOY

QUARTH

ULTRA GAMES

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

85%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

83%

VAL. GLOBALE:

82.6%

Q/P = B

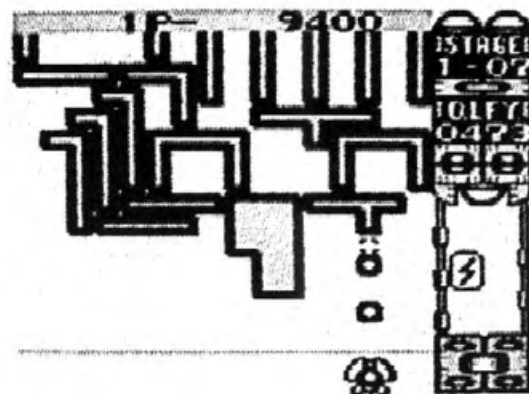
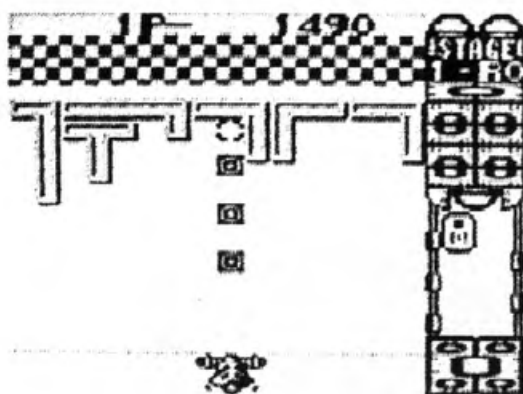
Insomma, c'è poco da dire: dopo centinaia e centinaia di videogiochi d'ogni genere e tipo, i capostipiti del software ludico, Tetris primo fra tutti, continuano a riaffiorare, intaccando sensibilmente l'estro e la creatività dei programmatori di tutti il mondo. Quarth perciò si rivela una specie di Tetris rovesciato e miscelato ad una strana atmosfera shoot'em up che rivernicia completamente un classicissimo e scontato soggetto di gioco con un look sci-fi relativamente appetitoso. Scopo del gioco è infatti quello di

arrestare l'avanzata di alcuni, stranissimi invasori alieni (formati da figure geometriche in estroflessione), senza colpirli con laser, ordigni nucleari o palline di carta (!), bensì aggregando alla loro morfologia alcune gemme quadrate esplose dall'immancabile astronave. L'idea di base è quella di tramutare i lunghi tentacoli alieni in altrettanti quadratini o rettangoli, facendoli così scomparire dallo schermo. Ben presto l'intero game si rivela un'ennesima variazione del Tetris dove noi stessi potremo aggiungere

tessere supplementari al quadro in formazione sul display. Quarth risulta forse più difficile da spiegare che da giocare anche se un'attenta elucubrazione sul modesto manuale di gioco non guasterebbe anche al più scafato videogamer. C'è anche la possibilità di giocare in due, contemporaneamente, grazie alla comoda opzione di Link (comoda soprattutto per i negozianti, visto che per attivarla dovrete possedere due Game-Pak identici!). Quarth non è certo un prodotto originalissimo,

imperdibile od unico, ma si allinea rispettosamente fra i molteplici rompicapo che hanno fatto la vera fortuna del piccolo portatile Nintendo. Se amate il genere...

Prendete Tetris, ribattatelo, aggiungetegli una navetta spaziale, un pugno di gemme e la possibilità di sfidare un avversario (tramite il sistema di Game Link): otterrete Quarth, un classico rompicapo pervaso da tantissima, frenetica azione e da un'impostazione grafica particolarmente immediata e divertente. Se vi piacciono i puzzle portatili non perdetevi!



GAME BOY

RADAR MISSION

NINTENDO

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

96%

SONORO:

95%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

96,6%

Q/P = A

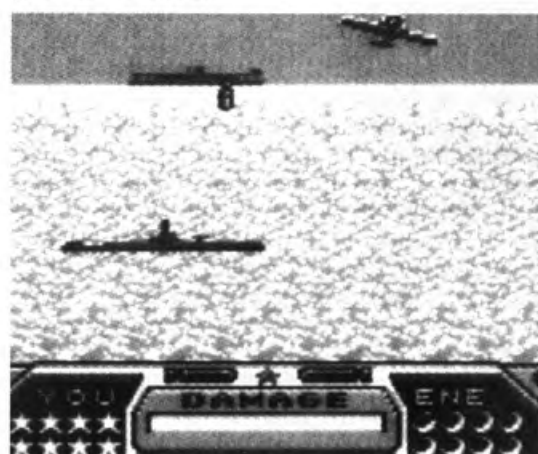
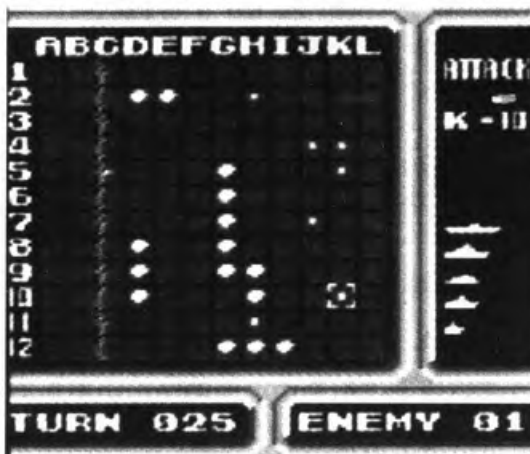
Finalmente anche per Game Boy ecco il gioco dei giochi, il passatempo universale più amato e combattuto tra i due poli del globo. Sto parlando del vostro game più amato, del classicissimo e sempreverde sostituto alle tediose ore di Filosofia e Matematica (io lo facevo anche durante l'italiano! Ecco perché scrivo così male!), altrimenti detto LA BATTAGLIA NAVALE!!!! Realizzato in maniera stupenda all'interno di un esplosivo Game Pak, Radar Mission vi permette allora di sfidare la flotta

nemica (controllata dal Game Boy o da un amico) su un mare di tre dimensioni diverse (si arriva ad un massimo di 12 per 12 quadrati)), con altrettanti livelli crescenti di difficoltà. Si posizionano le navi allora, si spara utilizzando un comodissimo puntatore e si osserva l'esito di ogni colpo esplosivo grazie ad una simpatica sequenza animata, tipicamente arcade. Ma non è finita qui! C'è infatti anche una battaglia combattuta esclusivamente a bordo di un sottomarino che ci

vedrà impegnati a localizzare, tramite sonar, i vascelli avversari nonché ad affondarli a colpi di siluri. In questa dimensione potremo guadagnare denaro in base al numero di navi nemiche affondate e quindi potenziare la propulsione e le caratteristiche del nostro sommergibile, in vista di nuovi e sempre più impegnativi combattimenti. Radar Mission è perciò un Game Pak che vale davvero quello che costa: due giochi, grafica straordinaria,

gameplay esplosivo e possibilità di Linkaggio per due player: cosa volete di più per 79.000 lire?!!

La battaglia navale fa il suo rutilante ingresso nel macrocosmo delle cartucce per Game Boy. Due differenti giochi e tre livelli di difficoltà infarciscono fino all'osso un Game Pak irrinunciabile, divertentissimo e particolarmente lungo. Al Game Boy difficilmente si potrebbe chiedere di meglio!



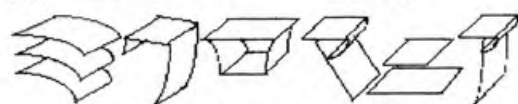
" Prima gli unici Ora i primi anche con il PC-Engine LT "

SUPER FAMICOM

NEO-GEO

MEGADRIVE

PC-ENGINE



MICROMANIA

Via XXV Aprile 80 - Besozzo - 21023

Varese - Italy

Tel / Fax: 0332 - 970189



COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012

Varese - Italy

Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese and American Import

SUPER FAMICOM / S.NES

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

MEGADRIVE

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

MEGA CD

PC-ENGINE

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

NEO-GEO

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

Gameboy

Metroid II		Lire: 52.000
Gambare Goemon		Lire: 56.000
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

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	
Heimdal	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			25/29
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		99000	
Fate Gates Of Down	49000		
F.ight 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
Castlevania IV

ATARI LYNX

Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

GAME GEAR

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

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

MS-DOS

DRAGON'S LAIR II: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

READYSOFT

PREZZO: LIT. 89.900

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE

PRESSO: B.C.S.

GRAFICA: EGA -

VGA

SONORO: AD LIB -

SOUND BLASTER

MEMORIA: 640 K

HARD DISK: SI'

CONTROLLI:

JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA:

92%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

53%

VAL. GLOBALE:

78,33%

Q/P = B

Il secondo episodio del mitico Dragon's Lair arriva anche su PC carrozzati in VGA (se avete una EGA vi perderete gran parte delle stupende pagine grafiche animate).

Dirk, il prode cavaliere, deve, questa volta, scappare dal castello del mitico Re-Lucertola, scegliendo la mossa giusta al momento giusto, proprio come accade in sala giochi. Ottimo il sonoro in Ad Lib e Sound Blaster.

Se vi piace il genere...

A sorpresa (accade spesso recentemente, non trovate?!) esce fresco, fresco il secondo episodio computerizzato del Dragon's Lair a sedici bit per IBM PC. Non che ne se sentisse la mancanza, a dire il vero, visto che, una volta tolta l'incredibile popolarità dell'omonimo serial arcade, in questo genere di game di giocabilità ed interazione ce n'è ben poca. Ad ovviare a questo problema contribuisce la cornucopia di schermate grafiche una meglio dell'altra (specie se possedete una bella VGA), che rendono perciò abbastanza invitante il prodotto. Dirk il prode si ritrova, a spanne, nella stessa situazione del game precedente: pericoli e trabocchetti lo attendono infatti all'interno della fortezza di Re-Lucertola-Singe dalle cui sgrinfie dovrà scappare, attraverso una trentina di schermate action. La bella e la bestia ancora una volta insieme (e sì, perché c'è anche l'avvenente Daphne!) con il "terzo incomodo", armato di spada, coraggio e... joystick di ferro. Il gioco si sviluppa attraverso numerosi schermi, appositamente ideati dal mitico Don Bluth che ne ha ovviamente curato la stessa versione al bar. Il gameplay è sempre quello: bisogna fare la

mossa giusta al momento giusto (e se avete un bel PC

particolarmente dotato in fatto di Mhz vi troverete a rimpiangere il vecchio XT o AT, dovendo impostare le varie scelte di movimento

con una rapidità bestiale!!!). Non ci sono purtroppo le frecce indicatrici che apparvero, per la gioia di tutti, nel secondo episodio del primo Dragon's Lair (non andate in fitt, mi

raccomando!). Il sonoro risulta particolarmente simpatico, digitalizzando gli stessi originali accompagnamenti arcade laser-game, ma purtroppo non sfrutta nessun driver per music card Roland, limitandosi agli standard Ad Lib e Sound Blaster. Si gioca bene anche con la tastiera, anzi, forse meglio, godendosi ore ed ore di ripetizioni delle stesse scene, impegnati a trovare la giusta sequenza di mosse per proseguire (!). A chi piace, Dragon's Lair II - Escape From

Singe

Castle rimane sempre un bel gioco, longevo e divertente, che "arreda" benissimo i nostri PC-VGA!



MS-DOS

HARPOON NUOVA VERSIONE AGGIORNATA THREE SIXTY

PREZZO: L. 79.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: CGA,
EGA-VGA, TGA
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER,
ROLAND
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
TASTIERA, MOUSE
GRAFICA:

90%

SONORO:

90%

GIOCABILIA':

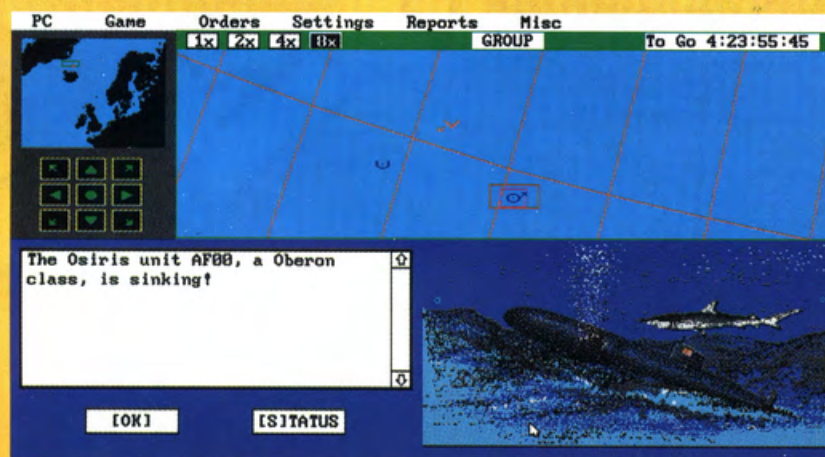
100%

VAL. GLOBALE:

95%

Q/P= A

Che si può dire di HARPOON che non sia già stato detto o scritto? Nulla o ben poco, gli appassionati sanno già tutto. Se già possedete la vecchia versione del programma noterete le numerose novità apportate. Ah... dimenticavo, questa nuova release è compatibile con tutti i BATTLESET in commercio e con l'editor. Giocabilità e grafica sono le solite delle vecchie versioni.



Harpoon.... Harpoon, quanta gente è disposta a litigare con la moglie ed a piantare in asso l'amante in tuo nome?

Solo per correre in uno dei tanti club sparsi nelle città d'America e d'Inghilterra?

Per cimentarsi in uno scontro all'ultimo sangue, nel tentativo di sconfiggere gli odiati nemici: siano essi russi od americani?

.....gli appassionati non hanno bisogno di ulteriori spiegazioni, conoscono da tempo il programma e sanno cosa voglia dire (alcune volte) dovere scegliere fra lui e la propria amante. Novella droga elettronica: colpisce a livello psichico e miete vittime anche fra i meno giovani.

Si è vero... stiamo impazzendo (ma non ce ne importa)! HARPOON non è solo una simulazione di

battaglie aereo-navali, che vedono contrapposte le forze di mare e d'aria dei due patti militari, quello sovietico e la NATO, ma il più grande connubio fra realtà e fantasia.

Il tutto si svolge su una cartina dove si impartiscono gli ordini alle unità dei due eserciti, in pratica viene emulata la sala comando di una delle fazioni in lotta.

All'inizio del game potrete scegliere da che parte stare, per chi tifare: per la NATO o per il Patto di Varsavia. Questa nuova versione del gioco ha mantenuto le stesse regole ed i medesimi comandi della precedente release. Le modifiche maggiori sono state apportate alla grafica:
- la mappa si presenta in maniera più piacevole
- le unità hanno dei segnalini di

identificazione nuovi e più leggibili. Inoltre, quando una nave viene colpita, si vede sullo schermo la scena e si può rilevare immediatamente il grado del danno inflitto all'unità. Per il resto il gioco è sempre quello, con i difetti ed i pregi che tutti conosciamo. Fra i lati negativi, prendiamo nuovamente atto, che il programma funziona solo in modo EGA, a 16 colori, 640 per 350 pixel. I 640 per 480 della VGA sono una delle cose che ci mancano di più. Giriamo la domanda ai signori delle THREE SIXTY, dai quali ci saremmo aspettati qualcosa in più, visto che hanno aggiornato il game e che per invogliare gli appassionati all'acquisto regalano col programma il BATTLESET n.2: North Atlantic Convoys. La confezione

commercializzata in Italia contiene la manualistica completamente tradotta in italiano, il che rende ancora più agevole interpretare le varie battaglie ed imparare ad utilizzare i numerosi dispositivi d'arma a disposizione. Molti leggendo queste righe sorrideranno, magari sotto i baffi, immaginando gli appassionati di wargames come una accolta di presuntuosi, che gratificano il proprio IO emulando le gesta dei più grandi strateghi del passato e del presente. Bene, sappiano questi signori, che la maggior parte dei generali in forza nei vari eserciti del mondo (fortunatamente) non hanno mai potuto dimostrare la loro bravura sul campo di battaglia, vista la penuria (si fa per dire) di guerre nel mondo occidentale. Quindi anche loro simulano le battaglie con i computer e con i modem, collegando i terminali di mezza Europa. Dando vita a scontri infuocati che provocano decine di migliaia di morti (fortunatamente solo nei chip del computer). Quindi non prendeteci in giro, potremmo arrabbiarci, e lanciare le nostre divisioni verso le vostre misere dimore!

MS-DOS

WESTERN FRONT

SSI

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA
SONORO: NO
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA
GRAFICA:

100%

GIOCABILITA':

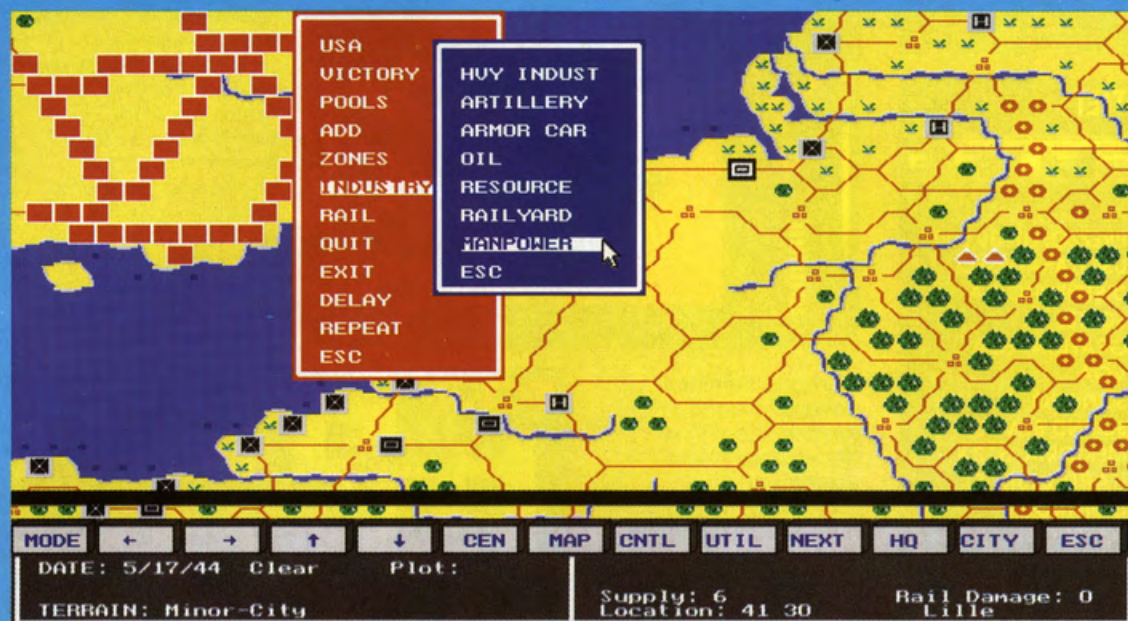
100%

VAL. GLOBALE:

100%

VG & CW
YEP!

Come già detto all'inizio dell'articolo WESTERN FRONT non utilizza nessuna scheda musicale e va a 640 per 350 punti a 16 colori. Classica risoluzione EGA, che però non toglie nulla alla bellezza del programma ed alla sua giocabilità. Per eseguire le numerose operazioni basta utilizzare il mouse e cliccare sui vari comandi o sulle unità presenti sul tavoliere.



Quanto leggerete fra poco è riservato a quei pochi pazzi, amanti degli wargames, in grado di apprezzare e magari dare uno YEP ad un programma che gira solo in modo EGA e che non sfrutta nessuna scheda sonora... anzi è totalmente senza colonna musicale (tolti alcuni rari bip). Il tutto su un tavoliere ad esagoni dove si scontreranno i maggiori eserciti della Seconda Guerra Mondiale. A tutto ciò dovete aggiungere che la lunghezza media di una partita è di circa 100 ore! Ora, se non avete ancora girato pagina, ne leggerete delle belle, anche perché i pochi rimasti saranno in grado di gustare le recondite bellezze di un gioco di guerra della SSI.

A tutto aggiungete che (mentre sto scrivendo) il game non è ancora giunto in Italia, almeno tramite i normali canali di importazione, se

proprio lo volete o aspettate qualche settimana o lo ordinate all'estero (leggi U.K. o U.S.A.) risparmiando anche dei soldini. Tutto questo grazie alla velocità dell'importatore che con i prodotti della SSI è stranamente latitante, anche se questa fantastica casa è distribuita in Europa dalla U.S. GOLD... Bah..., misteri della fede!

Ma veniamo al gioco! Il background è uno dei più classici: la Seconda Guerra Mondiale e l'intera Europa. Con SECOND FRONT ci eravamo occupati della campagna di Russia, ora, i programmatori della SSI, hanno creato un nuovo grande scenario, comprendente tutta l'Europa centrale, Italia compresa. Si va dallo sbarco in Normandia, alla battaglia d'Italia, all'operazione Overlord, per terminare con il grande scontro

del Bulge. Potrete così gestire una mole impressionante di uomini e di mezzi: dalle fanterie, alle unità meccanizzate, ai panzer, alle forze aeree, sempre presenti su scenari di queste dimensioni. Le operazioni di bombardamento sulle città e sulle infrastrutture industriali, influiranno sull'esito finale degli scontri, soprattutto per la possibilità di avere un maggior numero di rinforzi e di sostituzione delle unità distrutte. Anche in questo caso la potenza della macchina industriale e bellica americana avranno una parte considerevole sull'esito finale della guerra.

Un avviso per i meno esperti: se vi siete avvicinati da poco a questo fantastico mondo della simulazione e dei giochi di guerra vi conviene acquistare qualche altro prodotto SSI, di livello inferiore,

WESTERN FRONT è classificato ADVANCED LEVEL dalla stessa SSI, che lo consiglia solo ai giocatori più esperti. I dati da elaborare ed il numero impressionante di unità da dislocare sul terreno degli scontri, fanno di questo ultimo lavoro della SSI un qualcosa di unico nel fantasmagorico mondo degli wargames. Solo questa casa americana è in grado di cimentarsi con programmi di queste dimensioni, se si toglie la SSG, noi poveri amanti dei giochi di guerra ad esagoni, potremo solo piangere lacrime amare.

Ma fortunatamente possiamo contare su entrambe queste software house, che stanno spronando i propri programmatori a dare sempre il meglio nel tentativo di superarsi a vicenda. Non dimentichiamoci infatti che ad aprile la SSG ci regalerà un fantastico CARRIERS AT WAR e la SSI ha da tempo annunciato la commercializzazione di un nuovo programma sulla guerra civile americana... basta portare un po' di pazienza e (se possibile) informarsi in America.

MS-DOS

TILT

GENIAS

PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA
SOFTEL
GRAFICA: EGA -
VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 512 K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

92%

SONORO:

89%

GIOCABILITA':

92%

VAL. GLOBALE:

91%

Q/P = A

Genias colpisce ancora, realizzando la versione per PC del celeberrimo rompicapo animato con la pallina nel labirinto. Per godersi tutta l'avvincente e frenetico gameplay di Tilt non sono, per una volta, necessarie configurazioni hardware spropositate: vi basta una EGA/VGA, una tastiera (ce l'avete quella almeno?!), e, dulcis in fundo, una bella Ad Lib o Sound Blaster. Un arcade strepitoso caldamente consigliato!



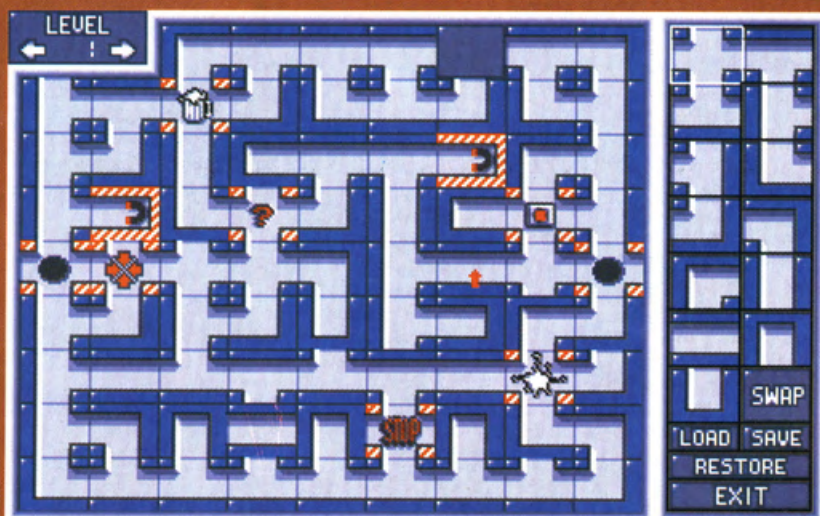
Se mai la Genias si trovasse a corto di fantasia e dovesse necessitare di uno slogan per Tilt, si potrebbe suggerire: un gioco simpatico e sfizioso ad un prezzo incredibilmente basso! In questo originale e divertente game lo scopo principale è infatti quello di far uscire una sferetta di metallo dai vari labirinti di crescente complessità. Il problema è che i labirinti in questione sono pieni zeppi di trappole e che il tempo a disposizione è chiaramente tiranno, proprio come direbbe il caro Biscardi! Ogni schermata di gioco è



composta da parecchie tesserine che, come accade analogamente nel

Raffaele Valenzise, quando ancora non si occupava delle Public Relations Softel e si

dilettava a programmare videogame (caro Raffaele: che ne diresti di un bel ritorno di fiamma?!). Tilt è dunque uno di quei rompicapo computerizzati nati sulla scorta di "antenati" come Pipe Mania, Loopz e Loco-Motion (questo apparteneva alla serie



di cartucce Intellivision - ve lo ricordate?!). La vera nota originale che caratterizza perciò questo game Genias risponde all'aspetto grafico del programma, terribilmente curato, piacevole e basato su una rappresentazione tipicamente fumettosa. Ottima resa dunque in ambienti VGA anche se Tilt non sfigura certo con 16, semplici colori EGA. Predominante è anche la simpatica colonna sonora arcade che sembra messa lì apposta per confonderci le idee e rendere il tutto molto più difficile e avvincente (Ad Lib o Sound Blaster permettendo!). Di tutto ciò dobbiamo ringraziare l'amico Raffaele Valenzise (è il suo articolo questo, gli vedo già luccicare gli occhilli), che non ha certo lesinato in fantasia e creatività per confezionare superbamente un gran bel passatempo computerizzato. Per sfidare Tilt ci vogliono nervi saldi, colpo d'occhio e velocità. Infine, Tilt si rivela piacevolissimo da giocare con la tastiera, offrendo un altissimo ed immediato livello di controllo-interazione.

MS-DOS

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS VOL. 1

ORIGIN -
MINDSCAPE

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: EGA -
MCGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER -
ROLAND
MEMORIA: 640 K
HARD DISK:
OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE
- JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

99%

SONORO:

99%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

99%

Q/P = A

C'è poco da dire oltre ad un caloroso consiglio di comprarvelo al volo; il nuovo data disk di Wing Commander 2 inizia là dove l'ultimo superstita della flotta Kilrathi prometteva tremenda vendetta, rotolando sul seggiolino del suo caccia nei spazi intergalattici. Un nuovo e fiammante cacciabombardiere da guerra, 20 missioni e una trama quantomai complessa e sorprendente vi aspettano, per regalarvi ancora tantissime ore di spensierato divertimento arcade. Odiati Kilrathi: arrivano i nostri!!!

Tremate, tremate, le astronavi Kilrathi son tornate!!!! E alla grande devo dire, perchè in questo primo capitolo delle Operazioni Speciali (affiancabile al Wing Commander 2 originale), gli odiati "palle di pelo" si rivelano più decisi che mai a concretizzare in una nefasta realtà per gli umani il preoccupante "I will return" esclamato dal loro condottiero durante la sequenza finale del precedente episodio (opps, vi ho rovinato la fine di WC2?! Non l'avete ancora vista? Datevi da fare allora con quei benedetti Fraltha!!!). Una volta installati i quattro dischi di Special Operations tuttavia (ricordate che si possono giocare solo in accoppiata con il game base originale), le cose si rivelano più complesse e preoccupanti del



combattimento con gli assi nemici, dovremo soprattutto vederla con molti, ottimi piloti umani che hanno così defezionato, dandosi al brigantaggio. Attraverso 20 lunghe e difficilissime missioni (sapete già di non farcela? Date un'occhiata all'appetitoso cheat mode nei Consigli e Trucchi di questo numero!!!) potremo

dunque prolungare il grandioso divertimento della celeberrima epopea spaziale Origin, pilotando anche un nuovo caccia da guerra, il Crossbow, particolarmente agile e potente, nonché dotato delle comodissime cannoniere di coda. Un nuovo partner, il tenente Bondarevsky, ci aspetta poi per

insegnarci qualche tattica supplementare e divertirci ulteriormente con la sua spumeggiante personalità, mentre all'interno dei quattro dischi programma troveremo anche uno speciale editor per i messaggi tra i piloti (potremo dunque personalizzare i già coloriti scambi d'opinione con il nemico, con dei bei:

SPECIAL OPERATIONS 1

previsto. Oltre a dover affrontare una nuova offensiva aliena, anche un nutrito gruppo di pirati e rinnegati spaziali ci metterà i bastoni tra le ruote, catturando persino una corazzata ed alcune basi della Federazione Terrestre e ammutinandone gli equipaggi. Oltre a doverci impegnare in



vammo'iammazato, ...tu e quella leonessa di tua madre, ecc., ecc.) nonché una speciale routine per rigiocare, da qualsiasi punto della storia, ogni singola missione del Wing Commander 2 originale. Ad un costo decisamente basso (per una volta - ed era orai) ecco dunque un imperdibile data disk che farà la felicità di tutti piloti stellari della situazione, prolungando nel tempo l'intatta, irrinunciabile giocabilità di uno dei migliori game in assoluto che la storia dell'entertainment software ricordi.



SPACE ACE II - BORF'S REVENGE READY SOFT

PREZZO: LIT. 89.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: CGA -
EGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640 K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

95%

SONORO:

93%

GIOCABILITA':

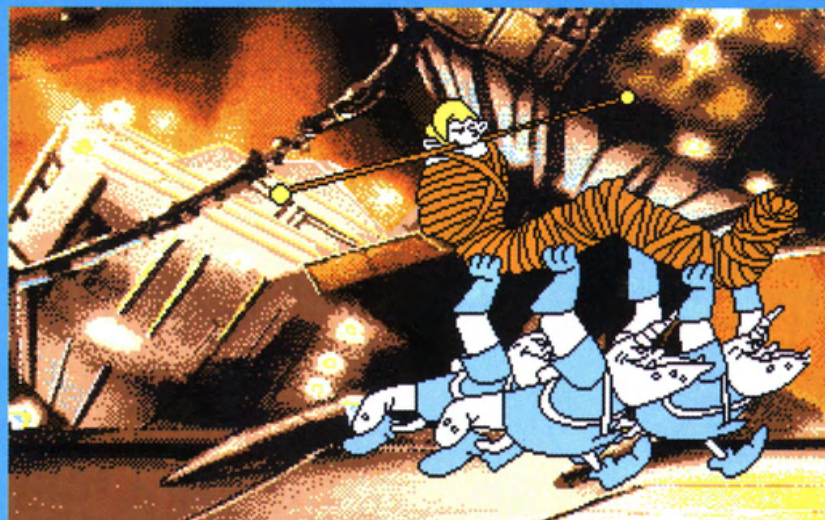
61%

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".



Il primo capitolo delle rutilanti avventure di Space "Dexter" Ace non poteva certo finire lì, vista l'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, anche in ambiente PC, 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 buona scusa per sorbirsi ore ed ore di affannosa ricerca dei comandi giusti per proseguire, è la grafica coloratissima e spettacolare che, unita ad un pizzico di gameplay, gratifica di

un nuovo look tipicamente arcade il vostro PC EGA o VGA (In CGA non c'è proprio ragione di farlo girare - Bleahh!). 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 tola" proprio non guasterebbe - a momenti non ci sta nello schermo!). La comoda routine di installazione su Hard Disk batte lo Space Ace II per Amiga 1 a 0, annullando completamente problemi di caricamento, cambio di dischi ed attese varie fino al termine del game. Risulta perciò quasi indispensabile

possedere la suddetta periferica (e del resto, chi ha il PC e non ha l'Hard Disk?!) al fine di non incappare nelle stesse sofferenze degli utenti Amiga e velocizzare al massimo lo svolgimento del programma. Si gioca molto bene anche da tastiera. 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 folta schiera di sostenitori del game Ready Soft e state per fiondarvi a comprare Space Ace 2, le vostre VGA, Sound Blaster, Ad Lib, ecc., ecc., staranno già fremendo di gioia. Se tuttavia siete indecisi, leggetevi la recensione di Dragon's Lair II - Escape From Singe's Castle, sempre per PC: chissà che il genere



fantasy non vi piaccia di più!



CRIME CITY

IMPRESSIONS

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL
GRAFICA:

89%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

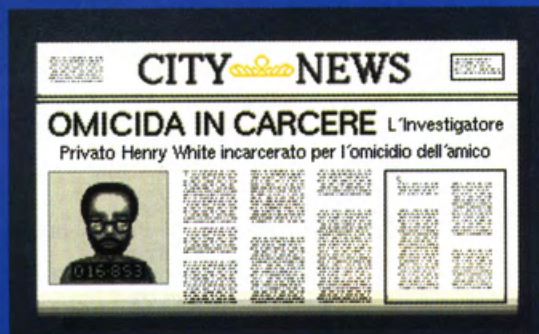
96%

VAL. GLOBALE:

88,3%

Q/P = A

Volete una bella avventura poliziesca, con icone, immagini tri-di, un sacco di locazioni, tutta in italiano? Non ce la fate più ad aspettare Monkey Island 2 (in italiano)? Bhè, anche se in questo caso non si parla di pirati, Crime City è un ottimo prodotto, destinato a farvi perdere molte ore di sonno, impegnati fino al collo in un classicissimo giallo computerizzato. Ottima grafica, un pizzico di sonoro, tantissimo pathos: che volete di più?

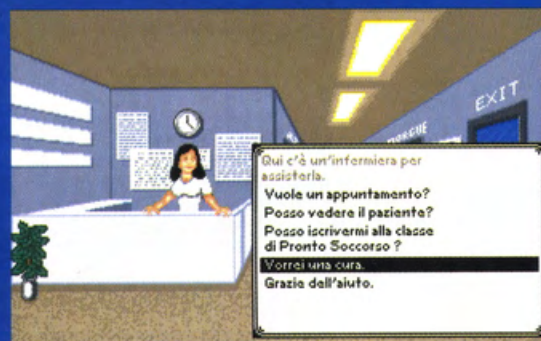


David Walker è stato assassinato e, visto che si tratta di un pezzo grosso della Big City creata bell'apposta dalla Impressions, la polizia inglese si è messa a completa disposizione delle indagini. Sfortuna vuole che proprio nostro padre (no, non quello che in questo momento starà probabilmente sprofondato in poltrona, sorvegliandosi una birra e scioppandosi il tiggì - si tratta del nostro papà in pixel del gioco!) sia stato incriminato, come presunto responsabile dell'efferato gesto, e che ora si trovi dietro le

sbarre in attesa di giudizio! Di investigazioni private, questa era l'attività del genitore, noi proprio non ce ne intendiamo, ma dovremo fare buon viso a cattivo gioco, impegnandoci a fondo per sciogliere la trama di fitto mistero che aleggia sulla vicenda. Per riuscire nell'impresa potremo perciò visitare tutte le locazioni chiave della tipica cittadina inglese ove si svolge la vicenda, passando dalla centrale di polizia all'ufficio di papà, dalla chiesetta al nostro appartamento, dall'ospedale all'immane

pub, ecc., ecc. Crime City si avvale poi di un sistema di gestione ad icone su schermo (no, non pensate subito alla Sierra, che vi viene voglia di un bel PC!!!), nonché di una pressoché impeccabile traduzione completa in italiano (manuale e programma) che rende ancor più piacevole e stimolante questo ennesimo "andar per l'avventura". Troveremo dunque lettere e rapporti (sulla nostra scrivania) tutti in italiano e potremo dialogare telefonicamente o personalmente senza alcun problema,

giostando la nostra investigazione su un tempo limite accordato dal programma, entro il quale dovremo necessariamente provare l'innocenza di papà. Per foraggiare la nostra missione (eh sì, perché per spostarsi con i mezzi pubblici ed il taxi, corrompere alcuni personaggi e persino regalare un bel mazzo di rose alla nostra ragazza - bruttina però, i designer Impressions potevano disegnarla meglio!!!) ci sarà da fener d'occhio il nostro conto in banca, rimpinguandolo, di tanto in tanto, con alcuni astuti investimenti in borsa. Per fare ciò potremo sfruttare a piacere il terminale computerizzato del nostro ufficio sempre accessibile durante tutto il gioco. Crime City non è perciò un'avventura da prendere sotto gamba solo perché non è targata Sierra o Accolade: mistero, puzzle e trabocchetti affiorano da ogni dove ed anche il più esperto risolutore verrà messo a dura prova. La confezione audiovisiva del programma è ben curata, si avvale di



molteplici immagini statiche d'effetto e sfrutta un pizzico di colonna sonora, decisamente azzeccata, per sottolineare le fasi più salienti del gioco. Crime City è un classico gioco che, se fosse in inglese, potrebbe capitolarlo di fronte all'egemonia Sierra, ma che nel nostro caso si rivela una scelta azzeccatissima per portarsi a casa una grande avventura, finalmente godibile al 100%.



PGA TOUR GOLF - TOURNAMENT COURSE DISK

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 33.000

USCITA: ADESSO

GRAFICA:

93%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

95%

VAL. GLOBALE:

92,6%

Q/P = A

La nuova serie di percorsi e di tornei per il PGA Tour Golf è proprio quello che ci vuole per prolungare nel tempo la permanenza di questo stupendo golf computerizzato nelle RAM dei nostri Amiga. Tre prestigiosi tornei, disputati in altrettante amene e spettacolari località statunitensi, ci terranno impegnati allo spasimo in una lunga stagione agonistica computerizzata, vincente già in partenza, grazie al grandioso successo del programma base.

L'ANTEFATTO... PGA Tour Golf viene creato dalla ECA è sponsorizzato dall' US PGA TOUR, ovvero l'associazione americana dei golfisti professionisti. Unico nel suo genere a vantare questo tipo di "gemellaggio" con la realtà di questo interessante ed elegantissimo sport, il gioco riesce a spingersi laddove altri esempi e prodotti del genere mai hanno osato spingersi, limitando notevolmente il livello di interazione e l'effettiva carica di interesse. Possiamo giocare numerosi tornei su percorsi di altissima complessità, mai proposti in nessun golf computerizzato. Si



passa allora dal TPC a Sawgrass, a quello di Avenel, fino al West Stadium, in una vera cornucopia di green tutti rigorosamente a stelle e strisce. Dieci professionisti computerizzati del vero PGA Tour ci daranno, durante il gioco, non solo molto filo da torcere, ma persino la loro singolare interpretazione del campo, dei tiri da effettuare e della politica di gioco da adottare. Il tutto verrà quindi miscelato alle nostre prestazioni con tanto di schede statistiche che terranno conto della precisione e del numero dei colpi, del putting, della media dei tiri sotto il par, e via dicendo. La realizzazione grafica del gioco sfrutta un'originalissima panoramica aerea e la vista all'indietro in perfetto stile da telecronaca USA, mentre il replay immediato ci consente di rivedere i tiri più belli. I commentatori ci tengono al corrente di colpi importanti e di variazioni nella classifica. Il posizionamento casuale dell'asta della bandierina ci mette poi

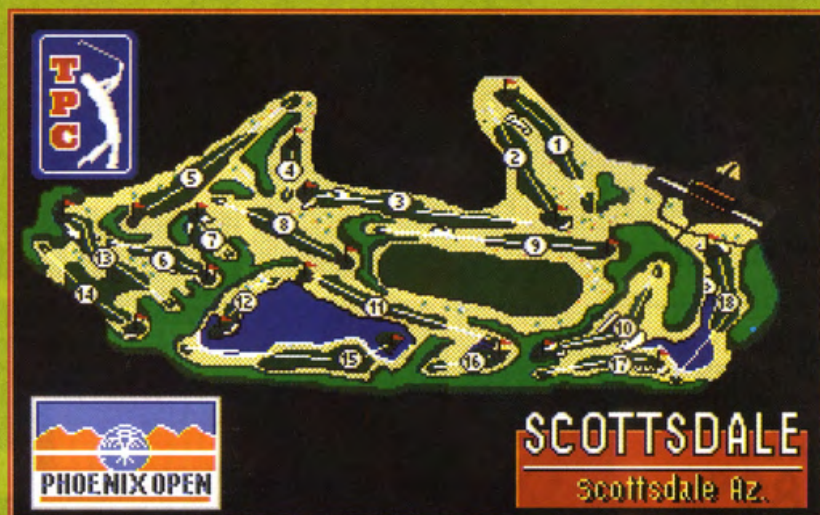
continuamente alla prova, evitando che ogni green lamenti, dopo qualche partita, una noiosissima



ripetitività. Si gioca con mouse, joystick o tastiera. La compatibilità dell'ottima e rivoluzionaria grafica di PGA Tour Golf viene

estesa per offrire un secondo, vero paio di occhi computerizzati sul mondo in pixel che ci circonda. Anche l'aspetto sonoro viene sviluppato a fondo, per quanto consenta l'environment golfistico, decisamente alieno alle vere dimensioni arcade. Da una confezione rutilante, che ci regala tanto di cartoncino originale segnapunti e adesivo originale del PGA Tour, esce dunque la simulazione definitiva del golf; un prodotto di altissimo

livello, dedicato per soddisfare anche le esigenze dei veri intenditori e dei veri giocatori. Un altro imperdibile appuntamento con



L'Electronic Arts!

... IL PRESENTE!

Nel nuovo Course Disk il PGA Tour Golf rivive una seconda giovinezza (anche se dubito che vi siate già stancati della prima serie di percorsi), mostrando i nuovi tornei sulle spettacolari vedute di Scottsdale, Eagle Trace e Southwind (rispettivamente nel Tennessee, Florida e Arizona). Ci aspettano dunque le prestigiose competizioni del Phoenix Open, del Federal Express St. Jude e dell' Honda Classic, magistralmente ricreate dalla EA attraverso la stessa impostazione grafica vincente del prodotto base. ATTENZIONE: IL TOURNAMENT COURSE DISK NON PUO' ESSERE GIOCATO SEPARATAMENTE - E' NECESSARIO POSSEDERE LA COPIA ORIGINALE DI PGA TOUR GOLF.





EIGHTMAN

SNK

PREZZO: LIT. 399.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

96%

SONORO:

97%

GIOCABILITÀ:

90%

VAL. GLOBALE:

94,3%

Q/P = B

Se cercate un buon arcade di combattimento, con spettacolare ambientazione futuristica, livello di difficoltà particolarmente ostico e tantissimi effetti speciali, comprate, a colpo sicuro, Eight Man. Nei panni di un vero e proprio Terminator bionico potrete dunque affrontare a calci, salti, pugni ed armi supplementari, la classica accozzaglia di tagliagole cibernetici che, più di una volta, vi ha letteralmente rapito in sala giochi!

Eightman è un vero e proprio Terminator: lo si può tranquillamente constatare dallo schema tecnico accluso al manuale di istruzioni di questo ultimo beat'em up targato SNK. Costruito come un perfetto esemplare di Cyborg da guerra il nostro Eightman appare sotto le mentite spoglie di un agilissimo, ma minuto atleta con tanto di immancabile tutina a la Super Pippo e sguardo assassino tipicamente giapponico-cartoon! Eightman deve quindi impegnarsi a sconfiggere la solita orda di nemici... del pulito, che infarciscono sino all'inverosimile quattro lunghissimi livelli, suddivisi ciascuno in molteplici stage. Le armi a disposizione del nostro eroe sono quelle classiche, vale a dire calci, salti e pugni bionici, nonché delle particolari bombe dirompenti (simili ai lampi energetici del Sengoku Densho)

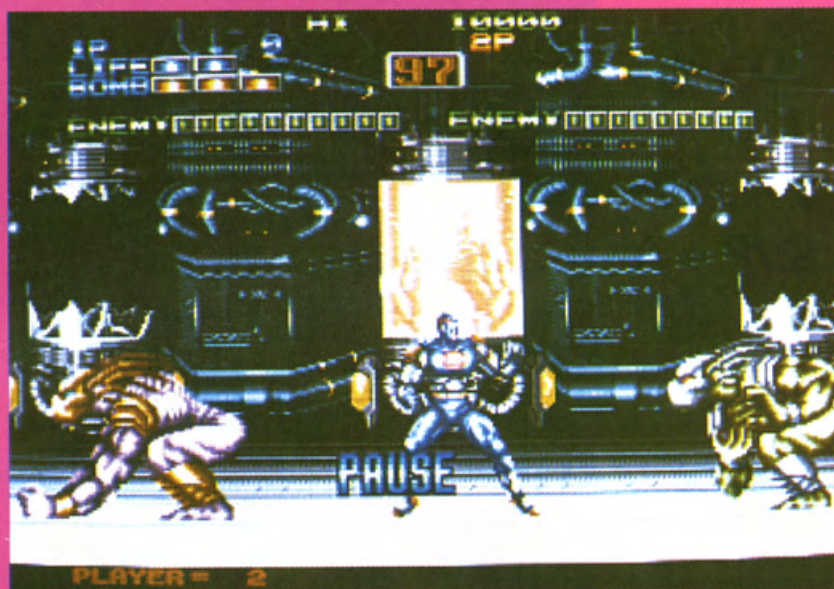
collezionabili durante il gioco, partendo dalle tre iniziali. I nemici da affrontare sono, chiaramente, disegnati ed animati in maniera decisamente

spettacolare (simpatici quella specie di giullari "spezzettati" ed i mostri di metà livello che assomigliano al celeberrimo Predator, rivale del vero Terminator cinematografico!), senza tuttavia grande spreco di fantasia o creatività, visto che ammontano ad una semplice decina di specie differenti. A farla da padrone sono perciò i mostri di fine livello che, sfruttando tranquillamente le



Man. Non manca perciò la possibilità di salvare la partita in corso sulla faticosa Ram-Card (ormai divenuta un optional obbligatorio per la

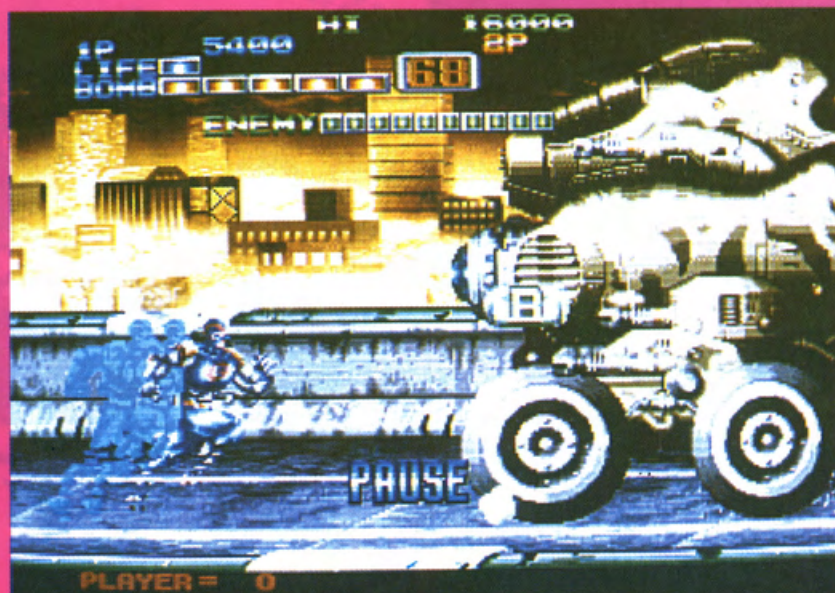
infatti particolarmente ostico da finire anche se si memorizzano su card i vari stage già completati. Un arcade per eccellenza dunque, che vanta



altissime capacità del Neo-Geo, realizzano un bel tutto-schermo animato, tanto spettacolare quanto preoccupante per il nostro povero Eight

console SNK), anche se, al contrario di quanto avviene per altri cartridge, questa opzione non ci facilita particolarmente le cose: Eight Man è

ahimè un basso livello di impatto sul pubblico a causa della poco blasonata figura di Eight Man, nuovo supereroe pressoché sconosciuto anche nella terra del sol levante. Se si fosse chiamato Kenshiro...!!!!



SEGA

RINGS OF POWER

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 139.000

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE

PRESSO:

MICROMANIA e

COMPUTER LAND

GRAFICA:

96%

SONORO:

95%

GIOCABILITÀ:

93%

VAL. GLOBALE:

94,6%

Q/P = A

La grafica tridimensionale a la Populous sposa l'RPG d'alta classe ed è subito best-seller.

Esplorazione, avventura, atmosfere fantasy e tantissime, infinite locazioni di gioco vengono perciò alla luce, sul vostro sedici Bit Sega, con incredibile vivacità e realismo, regalandovi ore ed ore di insolito ed irrinunciabile divertimento. Rings Of Power è un vero fiore all'occhiello della console più venduta in Italia, che vale davvero quello che costa.

Chiedete il massimo ed il meglio per il vostro Megadrive e vi sarà dato, guarda caso, dall'Electronic Arts. Associate dunque, all'interno di una bella cartidge, tutti gli elementi più famosi di RPG come Might & Magic e Phantasy Star, nonché di giochi come Populous e Centurion, ed otterrete una stupenda action-adventure tipicamente fantasy che va oltre agli standard qualitativi prefissati da tutte le precedenti produzioni per Megadrive.

Riunite perciò sei potentissimi stregoni, che formeranno il classico manipolo di avventurieri, e mandateli in cerca di tesori inenarrabili, attraverso un vastissimo mondo di fiaba, descritto tridimensionalmente con lo stesso sistema di Powermonger e Populous. Durante la vostra missione potrete collezionare i famosi Anelli del Potere che, oltre a conferirvi fama, gloria, forza e prestigio, vi permetteranno di salvare il mondo dalle



camminare, veleggiare, attraversare ponti, crepacci e burroni, utilizzare vari mezzi di trasporto, nonché affrontare in combattimento qualsiasi tipo di avversario con una vasta "biblioteca" di formazioni d'attacco e strategie offensive. In quest'ultima fase potrete anche impostare lo scontro automatico o manuale

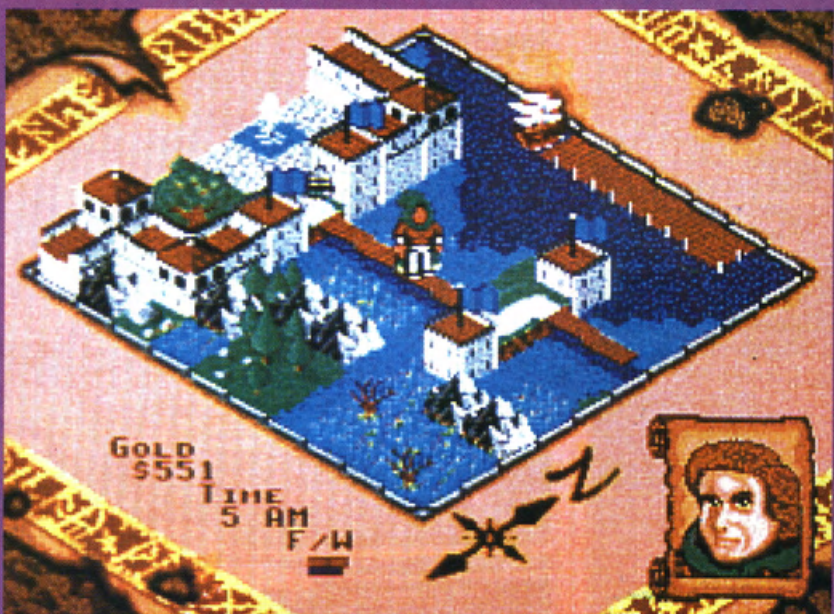
per far sì che incantesimi, armi e pozioni per guarire le ferite vengano o meno amministrate dallo stesso algoritmo del gioco.

L'ambientazione rigorosamente tridimensionale, che permea ogni istante dell'esplorazione, viene miscelata a numerosissime schermate statiche qualora si penetri in un edificio, si esplori una particolare locazione o si dialoghi con un personaggio del gioco. In ogni caso, proprio come accade in Populous, ai bordi dell'area di gioco ci saranno sempre tutti gli indicatori relativi alla missione, facilmente identificabili e consultabili, al fine di incrementare ulteriormente l'altissima interattività con l'avventura. Il ricco manuale di gioco

(ahimè tutto in inglese, o in francese, tedesco e spagnolo se preferite!) ci illustra, dal canto suo, ogni singolo aspetto dell'avventura, sviluppando chiaramente alcune tabelle esplicative sui punti-caratteristica di ogni personaggio e sulle modalità di vittoria in caso di combattimento; il tutto senza tralasciare un ricco dossier su tutti gli incantesimi disponibili che potranno, più d'una volta, risolvere la situazione. Un innovativo sistema di impostazione audio-visiva sposa perciò uno dei più classici ed impegnativi soggetti dell'RPG, sviluppando su Sega Megadrive un gran prodotto che fa già gola ai più blasonati PC, Amiga, ecc.



terribili insidie di un mega-avversario di turno che comanda legioni intere di mostri d'ogni tipo. Potrete dunque visitare più di 300 locazioni, interagendo con abitanti di 30 città e raccogliendo oggetti ed incantesimi che vanno oltre ai 100 tipi disponibili. La grandissima libertà di movimento e di esplorazione di cui potrete avvalervi, supera di gran lunga tutte le analoghe produzioni per Megadrive e per gli stessi, più famosi home computer, gratificandovi con numerose opzioni per





SUPER FAMICOM

LEMMINGS

SUNSOFT-
PSYGNOSYS

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

96%

SONORO:

97%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

97,3%

Q/P = A

Lemmings su Famicom non se lo aspettava proprio nessuno (bhè, noi addetti ai lavori lo sapevamo già da tempol Hill Hill), ma si rivela comunque una grande e piacevolissima sorpresa per i tutti i possessori di Famicom, ormai arcistufi di blastatutto, picchiaduro, ecc., ecc. Lemmings è un giocone che vi spaccherà la testa dall'inizio alla fine, regalandovi tantissima grafica cartoon ed un commento sonoro spiritosissimo. Un sempreverde per grandi e piccini.

In un centinaio di livelli, meglio dire paesaggi bidimensionali ricchi di ostacoli ed asperità naturali di vario tipo, si muove e vive il popolo dei Lemmings. Questi buffi, simpatici ed inarrestabili omini sono mossi da dall'irrefrenabile desiderio di

serie di icone posizionate a fondo schermo dovremo incaricare ciascun omino di scavare, costruire, saltare, paracadutarsi, nuotare, costruire passerelle, bloccare i propri simili, scalare montagne, ecc. Scopo del gioco è infatti

viene fornita una password che evita il dover ricominciare tutto da capo (se vi viene in mente "Lemmy" dei Motorhead scordatevelo: non funziona!). Trasferito magistralmente sul Super Famicom, Lemmings si rivela un

previsto per i Lemmings Amiga, ST e PC, non è certo un problema: basta prenderci un po' la mano, durante un paio di partite di allenamento, e voilà, il gioco è fatto!



raggiungere la propria abitazione, percorrendo l'intero scenario che li circonda nel minor tempo possibile. Per fare ciò dovranno tuttavia scalare montagne, scavare gallerie, costruire ponti, nuotare ed, in generale, aprirsi il varco attraverso una flora particolarmente ostile. Un perfetto pretesto per introdurre le persona di un coordinatore e leader del gruppo (noi!) in grado di sviluppare la migliore strategia per raggiungere, sani e salvi, l'agognata meta. Il gioco si sviluppa come una specie di "mini-Populous" dove impartiremo ordini a ciascuno dei cento o più Lemming che affollano ogni livello di gioco. Grazie ad una



quello di guidare il maggior numero di Lemming a destinazione limitando le immancabili perdite ad una minima percentuale stabilita dal programma in ogni livello. Un game frenetico, veloce, inarrestabile e terribilmente divertente. Ad ogni livello completato ci

passatempo azzecatissimo, duraturo e coinvolgente, nonchè una validissima alternativa all'ormai incessante approvvigionamento di arcade e shoot'em up che pervadono l'universo del 16 Bit Nintendo. Giocare con il pad, al posto del classico mouse

SOLUZIONE THE LEGEND OF ROBIN HOOD

BY BIANCO ALESSANDRO

GIORNO 1

Impadronitevi subito del corno e dei soldi nella ciotola, poi, una volta usciti all'esterno dirigetevi qualche schermata ad est del campo per trovare l'overlooks waiting streets. Qui attendete che passi la signora e poi scendete in strada. Cliccate con l'arco sull'uomo dello sceriffo e, dopo la scena, date un quarto di moneta alla donna. Dirigetevi a casa della vedova (window) e parlate coi suoi figli. Infine tornate al campo e dirigetevi a nord-est per trovare il poligono di tiro. Fate un pò di pratica.

GIORNO 2

Una volta svegliati dallo strano sogno, uscite e gironzolate per il bosco a sud del capo, fino a trovare la fanciulla in pericolo. Cliccate con l'arco sul prete nero, ammazzandolo. Pigliate la scarpa che Lady Marian vi lancerà. Suonate il corno ed uscite dallo schermo.

GIORNO 3

Andate all'overlook (il punto d'osservazione sulla strada) e attendete che passi il barbone. Fermatelo e offritegli un quarto di moneta in cambio dei suoi vestiti. Andate in città nel negozio del gobbler. Entrate nel negozio a destra cioè e mostrate la scarpetta all'uomo. Ascoltate le sue parole e poi uscite dalla città.

GIORNO 4

Andate nel boschetto

sacro (Willow), mostrate prima il pettine e poi il mezzo diamante (il cuore di smeraldo) a Lady Marian. Fatto il discorso andate all'overlook e salvate il pover uomo esattamente come avete fatto prima con la donna.

GIORNO 5

Andate dalla vedova e poi all'overlook. Fermate il monaco e cliccate con la mano su di lui. Una volta rubatigli i vestiti, dirigetevi all'abazia di St. Mary. Localizzate la lavanderia (la piccola camera davanti all'entrata) e impadronitevi dei vestiti dei frati. Entrate poi nella grossa stanza a sinistra e prendete la botticella sul tavolo. Uscite dalla chiesa e andate al Pub. Qui sedetevi al tavolo (salvate il gioco!!!) e disputate qualche bella partita a "Mulinò" con il vecchietto. Dovrete vincere per forza (ricordate Codename Iceman?) e accaparrarvi l'ametista. Date quindi la botticella al barista e cliccate sulla porta sbarre per farvi aprire. Entrate nella seconda botte a partire dall'alto (dopo averla aperta!). Percorrete il passaggio a destra, sino ad arrivare in chiesa. Accettate di bere con il vescovo e, appena vi sarà possibile, utilizzate l'ametista nel bicchiere. Quando l'uomo di chiesa cadrà ubriaco, depredatelo e poi andate nella sua

camera, a destra della mappa. Sotto un cuscino troverete la scatola misteriosa. Tornate al Pub, date dodici monete al barista ed entrate nel passaggio segreto con lo stesso procedimento di prima. Stavolta andate a nord. Troverete una porta, guardate nello spioncino, apritela, mettete due quarti di moneta sul tavolo ed uscite velocemente, tornando nel passaggio segreto. Dopo la scena rientrate nella stanza, aprite la botola ed utilizzate i vestiti dei frati su questa.

Ritornate nel bar, seguendo a ritroso il passaggio segreto (verso sinistra) e dite di sì, benedicendo lo sceriffo e i soldati.

GIORNO 6

Andate all'overlook, fermate il prete nero, minacciatelo con l'arco e accettate di combattere con lui (impostate il livello di difficoltà come volete - se lo mettete a zero, potrete saltare a piè pari questo combattimento, risultando comunque vincitori). Andate al monastero, vestendovi precedentemente da prete nero (con i vestiti rubati durante il combattimento) e suonate il flauto. Una volta giunti al monastero date il flauto e la sacca al frate di guardia. Salvate il gioco e rispondete alle domande servendovi del manuale originale del gioco. Nel monastero andate nella torre in basso a

destra e cercate tra le pergamene quella giusta. Andate nella stanza al centro e poi nella torre in alto a sinistra. Cliccate con la mano sulla corda attaccata al muro per liberare il nano. Ritornate poi nella torre in basso a destra. Qui fate cadere il bicchiere ed impadronitevi della pergamena. Ritornate dal nano e dategliela. Una volta sulla barca premete in serie, a partire da sinistra, la prima, la quarta ed infine la terza pietra-faccia che, compongono l'arco.

GIORNO 7

Andate nel boschetto sacro e date la pergamena con la mano e lo smeraldo a Lady Marian. Andate in una radura qualsiasi e cercate di catturare con la rete dorata (che vi avrà regalato Lady Marian) uno di quegli strani folletti. Giunti a cospetto della grande quercia rispondete agli indovinelli. Per semplificarvi un po' la vita, vi consiglio di salvare il gioco prima di iniziare gli indovinelli e quindi di annotarvi tutti, cercando di svelarne le soluzioni. In questo modo, anche se continuerete a morire, potrete sempre ritentare fino a beccare una sequenza di tre indovinelli a cui saprete rispondere. Alcune domande-risposte sono: Golden Treasure... - BEEHIVE, Metal or bone... - COMB, High born... - SNOW, I'm two faced... - Money, I'm

LA PAGINA ARCHEVALE

the outstretched... -
FEATHER.

GIORNO 8

Andate all'overlook e fermate l'arcere, offritegli del denaro in cambio dei vestiti e poi andate in città, al mercato. Salvate il gloco e poi gironzolate un po', cercando l'uomo con il librone sottobraccio. Parlate con costui (attenzione, se nel frattempo arriveranno le guardie, il personaggio non sarà l'uomo giusto!) e riconoscete lo scudo utilizzando il manuale originale del gioco. Dategli quindi la pergamena e andate al torneo a sinistra. Pagate le guardie (per iscrivervi) e vincete nel tiro con l'arco (anche qui, se abbasserete a zero il livello di difficoltà potrete realizzare il massimo punteggio automaticamente).

GIORNO 9

Andando tre schermate a sud del campo troverete un boschetto di alberi druidi. Quando sarete in pericolo tornate lì, riconoscete la pianta giusta sul manuale, cliccate con la manina su di voi e digitate il nome magico di quella pianta (ruin). Andate poi all'overlook e fermate il mercante. Cliccate due volte su di lui. Una volta nei suoi panni usate la piccola scatola su di voi quattro volte e andate al castello. Mostrate i gioielli alla guardia e poi metteteli sul tavolo dello sceriffo. Dopo il discorso riprendeteveli e

godetevi la scena.

GIORNO 10

Leggete la pergamena e segnatevi la serie di iniziali dei nomi dei saggi. Questa è la parola che vi servirà per aprire la scatola magica (Se siete impediti, si tratta di CISTERNA!). Indossate l'anello che troverete dentro e uscite. Suonate il corno e scegliete il primo piano strategico che vi proporranno i vostri compagni. Andate al Pub e pagate al barista 10 monete. Attraversate il passaggio segreto fino in chiesa. Andate all'altare e entrate nel labirinto per la porta a destra. Salvate e raggiungete la porta dall'altra parte il più velocemente possibile. Aspettate il segnale e, una volta liberata Marianne, per non farla morire usate su di lei il mezzo diamante. Infine segnatevi la parola d'ordine che vi dirà.

GIORNO 11

Andate all'overlook e suonate il corno. Scegliete il quarto piano d'attacco fra quello proposti dai vostri uomini.

GIORNO 12

Ripetete la prima parte del nono giorno per sfuggire alle guardie, poi andate all'overlook. Digitate la parola d'ordine con il codice della mano e ammazzate con l'arco il cavaliere. Frugatelo per capire che era un traditore. Suonate il

corno.

GIORNO 13

Indossate l'anello che comanda l'acqua, andate al monastero e parlate con le fatine sulla spiaggia. Sulla barca uscite a sinistra dallo schermo. Dall'altra parte riconoscete sul manuale la pianta rampicante e digitate il suo nome magico con il solito sistema (dovrete utilizzare il nome druido; se non avete il manuale originale del gioco... CICCIA! Così imparate a comprare software copiatoli). Salite ed entrate nella finestra (anche qui c'è una fase arcade: se impostate il livello più basso la supererete automaticamente). Fatevi riconoscere dal cavaliere digitando la parola d'ordine, uscite dalla finestra, fatevi l'arcade e godetevi la fine.

L A P A G I N A D E L ' A V V E N E R A

seconda parte (versione inglese)

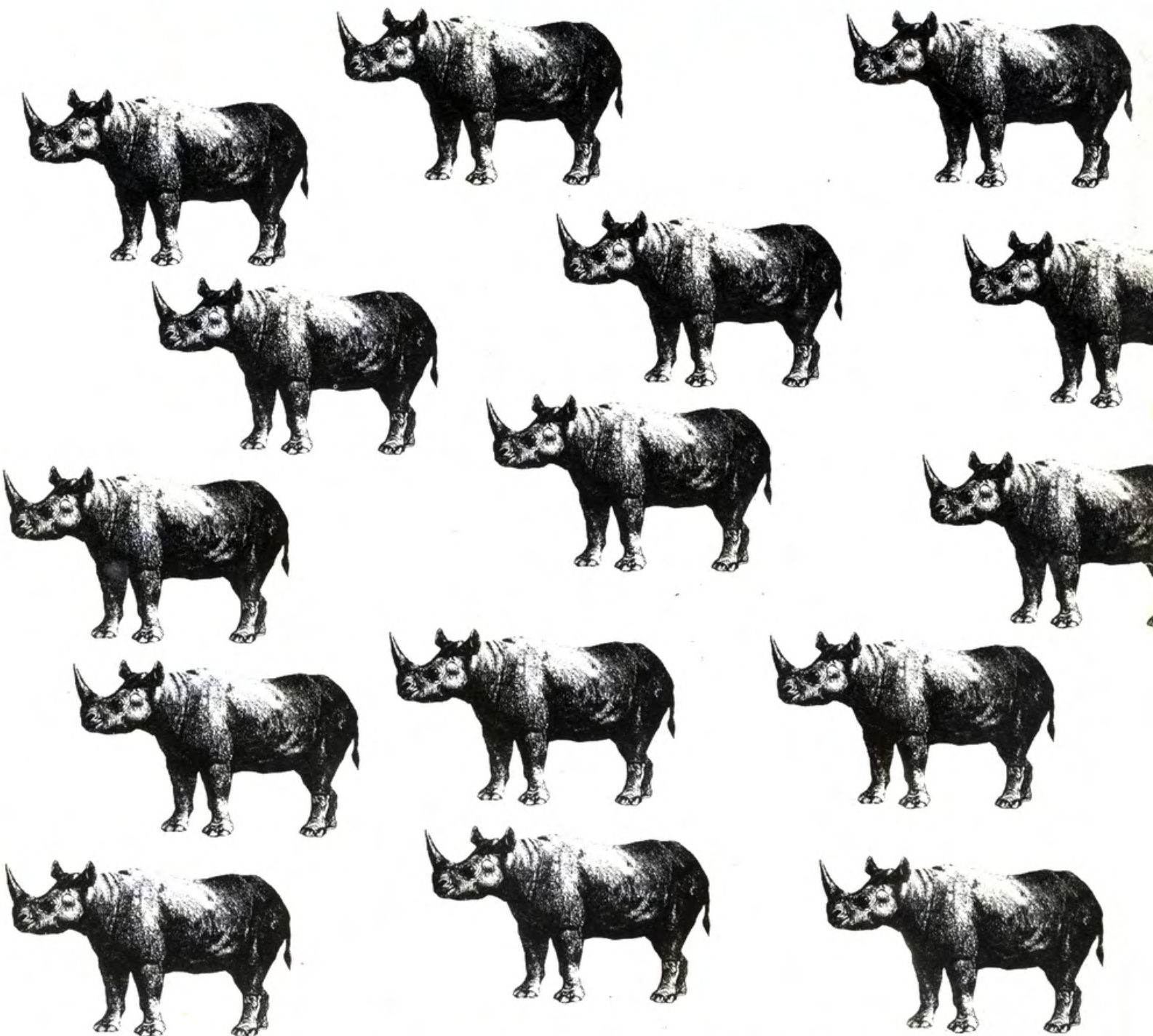
Intravedere il famoso pezzetto di mappa sulla scogliera? Bene, impostate il comando USE FISHING POLE WITH PIECE OF MAP per utilizzare la canna da pesca e recuperare il prezioso oggetto. Quando sarete quasi in possesso del pezzetto di mappa un uccellino ve lo porterà via, depositandolo su di un grosso albero (Big Tree). Lasciate la scogliera e, utilizzando la mappa, portatevi al BIG TREE. Qui giunti vedrete alcuni fori nel tronco: il primo ha qualcosa conficcato dentro e vi servirà come gradino, nel secondo invece dovete metterci il remo (USE OAR WITH HOLE). Salite quindi sulla grossa radice sporgente a sinistra, quindi sul primo scalino e poi sul remo. Quest'ultimo si spaccherà e voi cadrete a terra, rimanendo svenuti per qualche tempo. Farete un sogno e poi vi risveglierete; raccogliete il pezzo di remo rotto e lasciate questa schermata, tornando alla mappa aerea di prima. Portatevi quindi alla barca di Dread e fatevi portare a Scab Island. Qui andate verso sinistra ed entrate nella prima porta che incontrerete. Eccoli nel negozio del falegname (Woodsmith's Workshop) dove dovete impostare il comando GIVE BROKEN OAR TO WOODSMITH. Il falegname vi riparerà il remo spezzato, lo rinforzerà e ve lo restituirà. Lasciate la bottega, portatevi verso sinistra e andate a trovare Wally il cartografo. Da Wally dovete rimpiazzare il suo minoccolo con qualcosa che gli serva ugualmente per vedere: dategli perciò la lente del faro in miniatura, recuperata nella biblioteca. Impostate allora il comando GIVE LIGHTHOUSE LENS TO WALLY. Andatevene e dirigetevi al Bloody Lip Bar. Qui, una volta disceso il poccaporto d'ingresso, ordinate un po' di drink. Il barista vi proporrà alcuni esotici cocktail: ordinatene uno per ciascun tipo. In omaggio offerrete una cannuccia pazerellona che dovete utilizzare più tardi con le bevande per poterle bere. Per il momento chiedete al barista qualcosa di analogo al Grog. Egli vi dirà che Kate ha comprato tutta la scorta di "near-Grog". Osservate allora Jojo la scimmietta: vedete il suo metronomo? Mettete una banana su di esso (USE BANANA ON METRONOME) e

l'animaletto impazzirà per seguire il frutto con gli occhi. Selezionate il comando PICK UP JOJO per rapire la scimmietta e metterla in inventario. Lasciate il bar, salendo le scale verso la superficie. Procedete quindi verso sinistra e verso l'alto fino ad incontrare il fizio della lavanderia ed i pirati. Questi ultimi staranno dormendo. Avrete bisogno di recuperare alcune cose dal negozio del falegname quindi dovrete far sì che il Woodsmith lasci la bottega, magari per una chiamata urgente di servizi! Vedete il vecchio pirata "ole Pegleg"? Vedete la sua gamba? Selezionate il comando USE SAW ON PEGLEG per tagliare la gamba di legno al bucaniere. Ora lasciate questa schermata. Il pirata si sveglierà, noterà il moncone al posto della gamba e si dispererà. Ora andate nella bottega del falegname. Qui scoprirete che il proprietario se ne andato: prendete allora il martello (Hammer) appeso al muro ed alcuni chiodi (Nails). Lasciate il negozio e percorrete in sentiero verso destra fino ad arrivare alla mappa dell'isola. Selezionate la nave di Dread e fatevi trasportare a Booty Island. Qui giunti andate nel negozio di Stan (quello delle bare usate). Il proprietario è uno dei personaggi più simpatici di tutta l'avventura. Chiedetegli perciò di mostrarvi una bara per farvi quattro risate di gusto! Quando Stan salterà dentro ad un feretro per mostrarvene la spaziosità selezionate velocemente il comando CLOSE COFFIN per chiudere la bara. Durante questa fase Stan dovrebbe regalarvi un fazzoletto (Hanky) con la reclamè della sua ditta. Sempre molto velocemente impostate il comando USE NAILS ON COFFIN per sigillare la bara con i chiodi. Se non sarete abbastanza abili e Stan dovesse uscire dalla bara niente paura: chiedetegli di mostrarvene un'altra ed aspettate che rientri in un feretro per ritentare l'operazione. Una volta che Stan sarà imprigionato nella bara se ne sentiranno delle belle (si ride!) e, per divertirvi ancor di più, provate a suonare il campanello sul bancone del negozio! Ora prendete la CRYPT KEY, la chiave della cripta cioè, che si trova sul muro dietro al bancone. Potreste anche aprire il registratore

di cassa con il martello, anche se dentro non ci trovereste neanche una lla (lasciate perdere). Uscite dal negozio di Stan (povero Stan!!!!). Dirigetevi verso destra e portatevi al concorso di sputo (Spitting Contest). Posizionatevi vicino alle bandierine conficcate nel terreno e selezionate il comando USE SHIP HORN per suonare il corno acquistato nel negozio di antichità. Fatto questo lo Spiltmaster se ne andrà per qualche istante; selezionate allora velocemente il comando PICK UP FLAG per spostare gli indicatori a bandierina in modo da rendere più facile il concorso per il titolo di miglior "sputatore"1. Lo Spiltmaster tornerà; osservate i vostri drink colorati in inventario: dovrete mescolare quello blu con quello giallo per formare una bevanda verde che vi permetta di sputare bene. Impostate allora il comando USE YELLOW DRINK WITH BLUE DRINK e poi USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK. Berrete un po' di miscela verde ed i vostri sputacchi saranno perfetti per la gara! Ora parlate con lo Spiltmaster (TALK TO SPITMASTER) e ditegli che volete partecipare al concorso; selezionate il vostro nome (inventatevelo pure) e preparatevi a gareggiare. Il trucco per vincere sta tutto nel vento. Osservate bene l'ultimo spettatore in fondo a destra: la sciarpa che indossa si alza al vento di tanto in tanto. Tenetela ben d'occhio; puntate il comando PTOOIE (per sputare) e premete il tasto del mouse non appena la sciarpa si alzerà spinta dal vento. Riuscirete così a classificarvi primi nel concorso, vincente un bel premio (una placca commemorativa con una scritta incisa). Una volta terminato il torneo andatevene verso sinistra e tornate al negozio di antichità. Qui giunti impostate il comando GIVE PLAQUE TO SHOPKEEPER per dare la placca appena vinta all'antiquario. All'inizio egli non ne vorrà sapere e compravela, ma se nella conversazione continuerete a scegliere le frasi che descrivono la placca come qualcosa di unico, raro e pregiato, riuscirete a strappargli ben 6000 pezzi da otto. Accettate perciò e sbarazzatevi del trofeo quindi lasciate il negozio. Ora disporrete di denaro a sufficienza per noleggiare una barca dal fondo trasparente per andare a

Continua....

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