

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

videogame **& COMPUTER WORLD**

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 APRILE 1992
ANNO V N. 7
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70



L. 3000

**SIM ANT:
RECENSIONE
ESCLUSIVA**

**LA SOLUZIONE DI:
ROGER RABBIT
KNIGHTMARE
EYE O/T BEHOLDER 2
FUTURE WARS
KING'S QUEST V**

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 HEDGEHOG
MICKEY MOUSE 2
GOLDEN AXIE
AFTER BURNER M.S.
WONDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULN GHOST
XENON II

AMIGA 500/2000

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

SETTORE COMMODORE

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

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

SETTORE COMMODORE

ESPANSIONE DA 512KB PER A500	L. 59000
ESPANSIONE DA 1MB PER A500PLUS	L.140000
ESPANSIONE DA 512KB CLOCK A500	L. 69000
ESPANSIONE DA 1.5MB PER A500	L.190000
ESPANSIONE DA 2,8MB SUPRA A500	L.330000
ESPANSIONE DA 2,8MB A2000	L.390000

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

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI E ACCESSORI

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

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

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

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

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA

LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE

LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX

BUONO D'ORDINE PER CATALOGO GRATIS HARDWARE E SOFTWARE

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E 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: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Liso, 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** - **Direzione:** V.le Espinasse 6 20156 Milano - **Tipografia:** Grafiche Blessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - **Direttore responsabile:** Giuseppe Biselli - **Iscrizione al tribunale di Milano in corso** - **Prezzo di copertina:** L. 3.000 - **Numero arretrato:** L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 **Pubblicità inf.** al 70% - **Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano - **Elaborazione Prepress/Quadricromatica by** PIAZZAXILO (BO) **In copertina:** SIM ANT by Maxis

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA AMIGA:

**THE BLACK CRYPT
CASTLE
DYLAN DOG
HARLEQUIN
HOLO SQUASH
KID GLOVES 2
PANZER BATTLE**

MS-DOS:

**HYPER SPEED
CHARGE OF THE LIGHT
BRIGADE**

ELENCO ARRETRATI

LE PAGINE DEI LETTORI CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

L'ANGOLO DEL CRITICO GAME BOY:

**TRACK MEET
WWF SUPERSTARS**

PROVATI PER VOI:

SISTHEMA PLUS (Ms/Dos)

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

**KING'S QUEST V
FUTURE WARS**

MS/DOS:

SECOND CONFLICT

SIM ANT MEGADRIVE:

MARBLE MADNESS

SUPER FAMICOM:

PRO FOOTBALL

PC ENGINE:

SHERLOCK HOLMES

NEO GEO:

KING OF THE MONSTERS

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

**EYE OF THE BEHOLDER 2
KNIGHTMARE**

HAIR RAISING HAVOC

(Roger Rabbit)

Qualcuno ci ha scritto che le recensioni per Amiga sono diminuite; lasciando da parte le varie critiche sconsolatorie di qualche altro lettore (che andrebbe a parare là dove il povero Game Boy si porta via una semplice paginetta della rivista), questa osservazione dovrebbe farvi meditare. VG&CW è sempre pronto a presentare e recensire (il più delle volte addirittura in anteprima) qualsiasi nuova produzione per Amiga, ma nell'ultimo periodo il software dedicato alla mitica ammiraglia Commodore si è fatto un po' desiderare. Crisi del mercato? Calo delle vendite? Mancanza di creatività da parte dei programmatori? No, forse non si tratta proprio di questo, i best seller dedicati ad Amiga continuano infatti a fioccare regolarmente (leggetevi la vera anteprima di Black Crypt proprio in questo numero), ma probabilmente le potenzialità di questo grande elaboratore sono state sfruttate al massimo per troppo tempo. Ora assistiamo ad una tipica inversione, determinata da un definitivo assestamento del genere, della qualità e del numero di prodotti sviluppati su Amiga. Non più centinaia e centinaia di videogame di ogni genere e tipo dunque, bensì pochi, ma buoni esemplari, sviluppati coerentemente alle vere esigenze e possibilità del grande parco utenti di Amiga. Non vorremmo essere additati come la Cassandra della situazione, ma non è stata la stessa cosa anche per il CBM64?!

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



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

potenza e ci costringe a imbottirci di 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 dì con il suo Picci. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.



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

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



Pierfranco Merenda (nonnante 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 Galla" (chi vuole intendere intenda...) è il fido scudiero di Alex

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



IL FAR WEST US GOLD

WILD WEST WORLD è l'ultimo capolavoro SOFTWARE 2000 targato US GOLD. Ambientato nel più classico scenario western di eroi come Tex Willer e Lone Ranger, WILD WEST WORLD inizia il primo marzo 1741, facendoci vestire i panni di Jack Putter, modesto maniscalco assetato di denaro, potere e gloria laggiù nell'Arizona. Scopo del gioco sarà quello di diventare il più potente e rispettato cittadino dell'intera regione di gioco,

magistralmente descritta su molteplici locazioni grafiche. Compriamo un pezzo di terreno allora, inagiamo personale che possa aiutarci (contadini, cowboys, cacciatori, minatori, ecc. - in tutto ci sono più di 240 personaggi!), trasportiamo merci, depositiamo i nostri guadagni in banca, organizziamo servizi di diligenza e, ovviamente, impariamo a guardarci dagli attacchi di tagliagole, assassini prezzolati, indiani, banditi, ecc., ecc.!! WILD WEST WORLD è la simulazione più attenta e completa della vera storia del selvaggio Ovest, sviluppata su un'interfaccia utente ancor più semplice, precisa e versatile di quella di SIM CITY e SIM ANT. Un vero capolavoro che, per il momento, solo gli utenti Amiga potranno godersi. WILD WEST WORLD è già disponibile in tutt'Italia.



CDTV
MULTIMEDIA

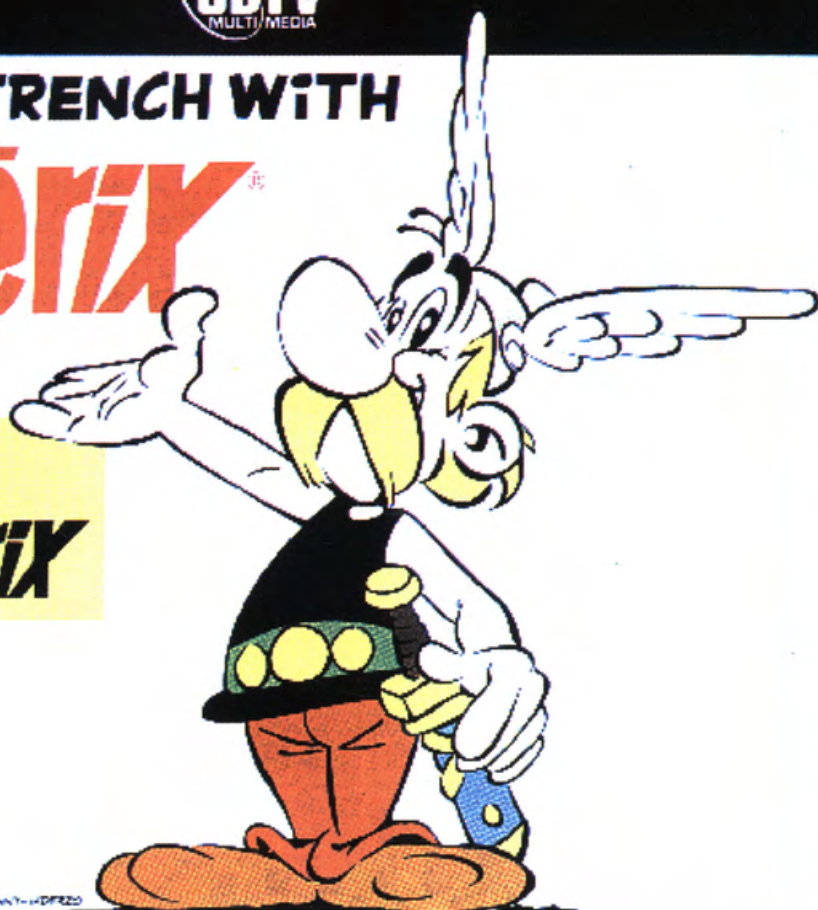
LEARN FRENCH WITH

Astérix

LE FILS
D'ASTÉRIX

Produced by
EuroTalk

© 1988 EURO-TALK. ALL RIGHTS RESERVED. MICRODEAL



Education
For All Ages



NOVITA' PER CDTV

Se vi siete fiondati a comprare l'ultimo ritrovato della tecnologia multimediale COMMODORE e, ora come ora, avete seri problemi nel reperire software dedicato, vi farà senza dubbio sapere che la EURO-TALK anglosassone, distribuita dalla MICRODEAL, ha recentemente commercializzato alcuni corsi di lingue interattivi per il CDTV. Prima a comparire nei negozi di tutta Europa è allora la collana di inglese-francese sviluppata attraverso le avventure di ASTERIX il GALLICO. LEARN FRENCH WITH ASTERIX è infatti un prezioso cofanetto di tre CD che ci permetteranno di leggere, scrivere ed imparare l'idioma francese senza particolari difficoltà, in un tipico clima cartoon. Previsti molto presto i corrispettivi dello stesso prodotto sviluppati sull'apprendimento dell'inglese stesso, dello spagnolo, del tedesco e dell'italiano. Sempre per CD arriva poi, questa volta da C.T.O., TOWN WITH NO NAME, un simpatico lungometraggio interattivo western dove ci troveremo a ripulire un'intera cittadina da bande di predoni, pellerossa sul sentiero di guerra e banditi d'ogni genere. Duelli a mezzogiorno, assalti alla diligenza e rapine al treno faranno da contorno ad un CD decisamente originale e divertente.

STRATEGHI AMIGHISTI

Dopo circa un anno d'attesa, arriva anche in versione Amiga il celeberrimo STRATEGO, ideale miscela tra i più classici wargame e l'amatissimo Risiko, etichettato ACCOLADE nella sua realizzazione computerizzata. Facile da capire e da apprendere, divertente e strategicamente complesso da sviluppare, su mille e mille battaglie contro il computer o contro un avversario umano, STRATEGO per AMIGA è già disponibile in tutti i negozi d'Italia.



ASTÉRIX
N
DIRETTA



BLACK CRYPT (1 Megabyte) ELECTRONIC ARTS

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

99%

SONORO:

95%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

97,6%

Vi piacciono i dungeon, non vi spaventano orde di mostri inferociti e creature d'oltretomba, non disdegna un pizzico di sana esplorazione e nemmeno il mappaggio sistematico di sotterranei che si estendono a perdita d'occhio? La risposta alla vostra scriterata sete di avventura e di manie suicide è targata Electronic Arts: batte di gran lunga qualsiasi precedente episodio, è garantita per farvi dannare per mesi e mesi e si chiama semplicemente Black Crypt: irrinunciabile!!!!

Tanto tempo fa i vigorosi Guardiani usarono i loro arcani poteri per scacciare il Signore Della Morte, Estoroth, dal Mondo conosciuto; Estoroth fu congelato nella Cripta Nera del suo castello. Tuttavia, nel sigillare il suo destino, i Guardiani morirono in battaglia. Dopo cento anni la prigione di Estoroth è stata riaperta... al pubblico ed il biglietto d'ingresso è decisamente a senso unico: penetrare nella Black Crypt significa morte sicura al 100%! Le forze del male che vi albergano hanno perciò intravisto la possibilità di scatenarsi nuovamente ai danni del mondo esterno ed



colore meteorologicamente! o b) formare l'immane manipolo di eroi, salutare mamma, depositare un bel testamento dal notaio

suddetti Guardiani per debellare Estoroth. I manufatti sono evidentemente nascosti in qualche sperduto cunicolo del dedalo di stanze e corridoi che compongono la Black Crypt: devono essere perciò esplorati, in totale, dodici sotterranei intercomunicanti. Ognuno di essi viene portato alla luce con uno sfavillante impiego di 64 colori in modalità Half-Brite Amiga, con grafica terribilmente curata e pericolosamente

realistica (occhio a non farvi graffiare dagli orchi bicipite che vi daranno il benvenuto al primo livello!). I mostri che albergano nel sotterraneo differiscono notevolmente dai loro cugini di altri simili dungeon computerizzati: le creature scaturite dalle menti bacate dei designer EA non si limitano ad attaccare sempre e solamente dallo stesso quadrante di ogni sotterraneo, bensì inseguono gli avventurieri, imparano a muoversi e studiano



il terrore atavico regna perciò sovrano. Ora, potrete scegliere tra: a) evitare di entrare nella cripta e limitarvi a comprare qualche souvenir in vendita all'ingresso (ossa di avventurieri, denti di drago, unghioni di troll, poster, magliette e via dicendo - non manca neanche la statuette di Estoroth che cambia

di fiducia (e i dischi di Little Tony a chi li lasciate?!), e addentrarvi nell'ultimo, fantastico capolavoro-dungeon firmato EA. Il giocatore umano veste dunque i panni di leader del manipolo di avventurieri che cercheranno di rientrare in possesso degli oggetti mistici, un tempo sfruttati dai





attentamente ogni nostro singolo progresso. Certi mostri possono persino imparare alcuni nostri incantesimi (precedentemente formulati) e ritornarci prontamente con effetti devastanti. Il nemico può dunque pianificare i propri attacchi, rendendoci la vita ancor più dura! Il combattimento si avvale di alcune fasi animate con le immancabili icone che mostrano lo status di ogni membro del nostro team. Le parole magiche che formano i

vari incantesimi disponibili (che vanno impiegati di pari passo alle classiche armi) vengono pronunciate in tempo reale ed ognuna si avvale di una particolare animazione (nel contesto di una magia completa formulata). Ogni comando di gioco viene chiaramente eseguito attraverso la comodissima interfaccia punta-e-clicca e, ad esempio, una volta scoperto un oggetto, lo si potrà trascinare fuori dalla

schermata di gioco



sono i trabocchetti e le trappole che la EA ha studiato appositamente per farci impazzire. Dovremo perciò imparare a viaggiare sott'acqua (iniziate a trattenere il fiato! Un intero livello di gioco risulta infatti inondato ed infestato da terribili creature partorite nientepopodimeno che da Medusa), scavalcare pozzi e baratri, riconoscere muri invisibili ed evitare attentamente alcuni campi di forza che potrebbero sigillarci in eterno in qualche

qualcosa di unico e definitivo nel suo genere, grazie anche alla superba confezione audio-visiva di cui si avvale. Grossi sprite, tantissimi colori, effetti speciali da brivido e, nel complesso, un livello di realismo decisamente stravolgente, celebrano forse il miglior prodotto fin'ora pubblicato da Electronic Arts. Imperdibile!



frazione di secondo negli inventari dei vari personaggi. Libri, armi, incantesimi, chiavi e vettovagliamenti vari compongono una vastissima serie di oggetti chiave che andranno recuperati ed utilizzati, unitamente al costante e preciso lavoro di mappaggio dei dungeon. Durante l'avventura numerosi

vicolo cieco dei dungeon. La Raven Software che ha sviluppato l'intero game ha dunque fatto le cose in grande, lasciandosi alle spalle qualsiasi altra analoga produzione (Eye Of The Beholder II compreso!). Black Crypt si impone dunque all'attenzione di tutti gli utenti Amiga come





CASTLES

INTERPLAY/
ELECTRONIC ARTS

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

88%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

84%

VAL. GLOBALE:

84%

Qualcuno ha definito questo nuovo gioco della Interplay come una insolita miscela tra Populous, Sim City e Railroad Tycoon, fatto sta che, una volta caricato il programma, ci troviamo di fronte a

modi. Castles è dunque un immenso "cantier" europeo dove i giocatori, sfidandosi a vicenda, si impegnano a costruire fortezze su fortezze, lanciati in una classica corsa al potere, senza

dunque conto di sviluppare fin nei dettagli il semplice abozzo di insediamento urbano descritto ai tempi di Defender Of The Crown, quando il conquistatore di una

intervento di variabili politiche da parte dello stato, dei vari sovrani e del clero, spesso in contrasto con i nostri ideali "socio-edilizi"! La parte comunque più interessante e spassosamente divertente del game è proprio quella che interessa la costruzione del castello, durante la quale potremo osservare i nostri operai lavorare per noi, affrontare in sanguinose repressioni i contadini infuriati ed oberati dai tributi, nonché difendere il nostro reame con arcieri, catapulte e olio bollente! Castle ci offre anche un'alternativa di gioco di palese impostazione fantasy, che prevede la costruzione di fortezze incantate, ancor più divertenti da sviluppare e gestire (non foss'altro che per la genia di creature da favola di contorno). Il tutto viene gestito attraverso un saggio e continuo impiego di menu ed icone che, proprio come vuole la tradizione dei Sim City e dei Populous, offre un'altissimo livello di



regione piazzava il suo bel castello qua e là per la blonda Albione. Ora, per realizzare lo scopo primario di Castles, dovremo innanzitutto scegliere, esplorando il terreno di gioco, il luogo più adatto per costruire il nostro maniero, quindi gestire un fracco di problemi e di difficoltà

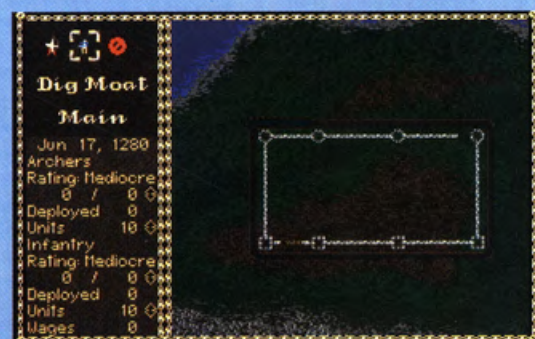
Castles è il Sim City del 1991, ricco, variato, sempre più

interessante, partita dopo partita, in grado di sfregare anche i giocatori più esigenti per ore ed ore. Ottima la grafica, validissima la gestione interattiva, simpaticissimo il sonoro.

Cosa si prova ad essere "sindaci" di una città del medioevo? Lasciate Sim City e giocate a Castles per saperlo!

qualcosa di effettivamente innovativo e senza dubbio entusiasmante. Fra tutte le opere di ingegno e di architettura del genere umano, senza dubbio spiccano, dopo le piramidi, i sontuosi manieri, status simbol del feudalesimo, eretti un po' ovunque in tutta Europa durante il medioevo. I castelli hanno da sempre evocato maestosità e regalità, spesso unite a fitti misteri e a tutto un microcosmo di romanticismo, poesia e leggenda che in molti, fra poeti, narratori e cronisti, hanno cercato di focalizzare e descrivere in mille

esclusione di colpi. Da qui dunque l'analogia con Populous che si sposa più avanti con le atmosfere a la Sim City in quanto, nelle vesti di feudatari, dovremo chiaramente creare e tutelare i vari agglomerati urbani delle nostre genti. L'ambientazione prende spunto dal 13esimo secolo di Edoardo primo e sfrutta come teatro di battaglia il romantico Galles dove potremo costruire il castello dei nostri sogni e quindi impegnarci in campagne e conquiste dei territori circostanti. Fate



inerenti alla disponibilità finanziaria (direttamente in relazione con tasse e gabelle), alla quantità di persone da alloggiare, al numero e posizione di muri, torrioni, spalti e postazioni difensive, nonché al possibile

interazione. La semplicità di utilizzo si unisce allora all'estrema giocabilità, decisamente intesa per gli strateghi in erba della situazione e non per tutti coloro che dei castelli conoscono solo gli spalti sui quali sono solito combattere a suon di joystick.





DYLAN DOG SIMULMONDO

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

86%

SONORO:

71%

GIOCABILITA':

65%

VAL. GLOBALE:

74%

Q/P = C

Dopo i soliti due anni di attesa la Simulmondo esce con un altro dei suoi capolavori; il mitico Indagatore dell'Incubo Dylan Dog rivive quindi una delle sue più avvincenti imprese nell'ambito di uno scenario in pixel terribilmente scontato ed analogo a moltissime, altre precedenti produzioni. Non si parla certo di originalità o spiccata giocabilità, ma semplicemente di una noia mortale alla quale pochi aficionados del Dylan nostrano sapranno, ahimè, resistere. Studiateli meglio 'sti videogame!!!

Groucho, lanciami la pistolaaaaaa!!!! Dopo circa una settantina di episodi su carta stampata, un Oscar Mondadori, qualche volumetto di racconti inediti, un'enciclopedia della paura, due classici RPG ed una marea di gadget strampalati (magliette, portachiavi, adesivi, ecc., ecc.), il più celebre eroe del fumetto italiano, dopo Tex Willer e Diabolik, viene gratificato di un videogame che gli calza come un guanto: il tutto grazie a Francesco Carlà e alla

stessi game designer del game), ci troviamo di fronte ad un tipico, scontato e stravisto sistema di gioco che viene pedestremente applicato al celebre soggetto comics. Tramite il joystick muoviamo Dylan (che si dice proprio DILAN e non Dàilan - del resto è uguale in tutto e per tutto al celeberrimo Bob della musica rock, quindi perchè creare pronunce differenti ed errate?!) attraverso le stanze di una casa, quella dove alberga il terribile Elvin e la sua banda di zombie uccisori (leggetevi il

succedendo. Ogni volta che apparirà una sequenza animata vorrà dire che avremo raggiunto un punto fondamentale ai fini della soluzione. Un limite di tempo prefissato scandisce le nostre azioni ed i nostri progressi: se la luna tramonerà completamente, sullo schermo di interazione con gli oggetti apparirà una bella lapide dedicata al povero Dylan e...., ti saluto!!!! Non l'avete già giocato un game così? Non l'avete forse già visto e rivisto il classico soggetto

arcade-adventure, animato alquanto rozzaemente (il controllo joystick fa spesso cilecca, specie quando bisogna aprire le porte), tedioso e particolarmente difficile come questo? Non di di no perchè non ci credo (a meno che non abbiate cinque anni e mezzo!). Ecco allora che tutta la magia del più mitico e stralunato investigatore dell'occulto frana in un giochino a la Mata hari (Utenti ST lo ricordate?!), Barbarian 2, Stryx, Spider Man, Switchblade, Mission Impossible e via dicendo, che non rende certo giustizia all'estrema originalità e popolarità del soggetto di base a fumetti. Qualcosa di scialbo, abbozzato e, come vuole la miglior tradizione Simulmondo, magistralmente confezionato in un package coloratissimo e rutilante che, ahimè, promette fin troppo bene agli incauti acquirenti. Se almeno fosse un po' più economico ed accessibile Dylan Dog sarebbe un acquisto abbastanza soddisfacente!



sua Simulmondo. Urla di gioia, gaudio e tripudio dunque tra la foltilissima schiera di sostenitori del Gore tutto italiano, firmato Bonelli Editore, di fronte ad un tipico arcade-adventure offerto insieme al seguito inedito della quinta avventura (in ordine di stampa) dell'Investigatore dell'Incubo. Alf,

fumetto, è meglio!). Possiamo camminare, correre, saltare, scegliere cosa avere in pugno ed usare i vari oggetti che scopriremo. Potremo anche ricevere delle informazioni che ci potranno avvicinare alla soluzione del caso, nonchè venire a conoscenza di modalità d'impiego di armi ed accessori



frenate i vostri istinti e prima di metter mano al portafoglio leggetevi attentamente questa recensione. Superato infatti l'astruso codice di protezione del gioco (tanto strampalato quanto gli

simili disseminati su tutto il percorso. Risce certe situazioni in vari punti del game, vedremo alcune sequenze animate che ci mostrerà, in modo particolarmente realistico, ciò che si





HARLEQUIN

GREMLINS

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

88%

SONORO:

75%

GIOCABILITA':

72%

VAL. GLOBALE:

78,3%

Q/P = C

Tutto l'estro, la creatività e la fantasia artistica dei designer Gremlins questa volta non è bastata a fare di Harlequin un vero best seller imperdibile. Si tratta infatti di uno stralunato platform game, trito e ritrito, dedicato quasi esclusivamente a chi di arcade non se intende per niente. Se cercate qualcosa di veramente divertente ed originale, passateci oltre e risparmiate il vostro denaro per occasioni migliori!

Se non fosse per un pizzico di scrolling parallattico e per una notevolissima omogeneità delle molteplici animazioni, Harlequin sarebbe un gioco da scaraventare al volo fuori dal vostro floppy disk, unitamente all'esclamazione: "Gremlins, faresti bene a ritornare alle simulazioni automobilistiche o a darti all'ippica!". Ahimè questo è infatti il

- Castle Of Illusion che gira sui Megadrive di tutto il mondo ed un tipico Wonderboy per home o personal computer, realizzato, com'è d'uopo, su maree di schermi platform strutturati con grafica tanto sbarazzina quanto dispersiva. Il piccolo sprite del nostro Harlequin rimbalza per ogni dove, alla ricerca di alcuni, tipici oggetti chiave che gli



portali e teletrasporti



amaro in bocca; non fatevi perciò ingannare dalle stupende immagini sul retro delle confezioni perché il sistema di interazione con il joystick e con il nostro sprite (si gioca meglio a Pac-Man) vi farebbero ben presto rimpiangere i soldi spesi per portarvi a casa qualche manciata di pixel multicolore, realizzati a guisa di pasticcini, tessere di puzzle, castelli di carte, ecc. Le istruzioni sono tuttavia in italiano e, vista l'estrema ripetitività del soggetto di gioco, per questo motivo ci sentiamo di consigliare l'acquisto di Harlequin solo a tutti i giovanissimi smanettoni Amiga, da sempre alla ricerca di qualche buon arcade. Se quindi masticate pane e floppy da parecchi anni, saltate tranquillamente a piè pari questo strampalato platform-game: tanto lo ritroverete più avanti in qualche compilation!

triste destino a cui questo tanto decantato platform per Amiga rischia di andare incontro, grafica simpatica a parte. A nulla vale nemmeno la dicitura che sulla confezione originale del programma lo descrive come l'arcade più pazzo e strampalato del mondo, producendo immagini particolarmente stuzzicanti. Harlequin è infatti uno strano miscuglio tra il celeberrimo Mickey Mouse

permetteranno di superare tutti i livelli del game. Si tratta, in particolare, di trovare quattro pezzi del cuore infranto di Chimerica (la terra fiabesca di Harlequin) e di riportarli allo stage con le sbarrette, i fogli e le note, per poi rintracciare l'uscita da questo universo tipicamente fantasy. I vari stage del gioco sono tutti collegati tra di loro attraverso

vari, in modo da formare un fitto network intercomunicante che dovremo scoprire e mappare. Non sempre l'aver terminato una zona di gioco significa chiudersela alle spalle, per cui la nostra impresa sarà più dura del previsto. Graficamente parlando Harlequin non è nulla di strabiliante, originale od innovativo e, a dire il vero, lascia moltissimo

CHIMERICA





HOLO SQUASH (1 MEGABYTE) LINDASOFT

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
AUREA
DISTRIBUZIONE
GRAFICA:

70%

SONORO:

65%

GIOCABILITÀ:

68%

VAL. GLOBALE:

67,6%

Q/P = C

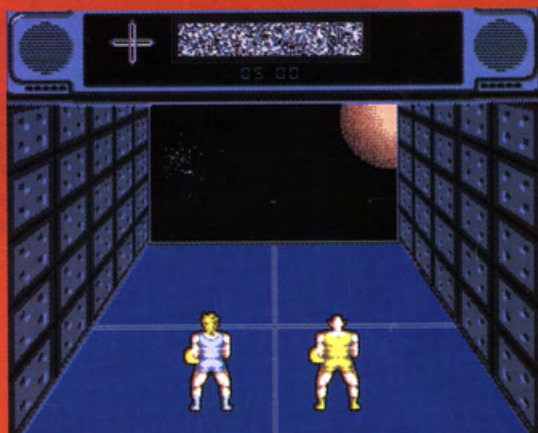
Ecco a voi il Tennis-Squash del domani, realizzato con l'AMOS di oggi. Tutti i campioni galattici sono pronti nella grande sfida e l'Holo-Squash Center ribolle di pubblico rumoroso e reggianti (occhio però, di pubblico rutilante non se ne vede proprio, neanche con 1 Megabyte di memoria!). Holo Squash è un gioco conosciuto nello spazio come uno standard di tipo E.T.S. (Electronic Tennis Squash). Due sfidanti giocano palleggiando contro un tabellone sul quale sono applicate due serie di otto cerchi l'una, aventi ognuno la possibilità di assumere un colore relativo a ciascun contendente. Se ad esempio il vostro

sempre divise di tonalità diverse (ma va?!). Ogni volta che un giocatore colpisce un cerchio sul tabellone, il bersaglio si illuminerà del suo colore. Scopo del gioco è quello di mirare ai cerchi, conquistandone il più possibile entro un determinato limite di tempo. Naturalmente l'avversario non se ne starà con le mani in mano e a sua volta farà il possibile per strapparvi i colori! Tre livelli progressivi di difficoltà caratterizzano le modalità base di Holo-Squash che può essere chiaramente giocato da uno o due atleti umani. Se giocate il Torneo Singolo i tempi saranno automaticamente determinati in 3 minuti per i primi due set e 5 minuti per il terzo e



fronte degli sfidanti, ma... un momento, manca qualcosa!!! Cosa? Grafica più curata, animazioni più dettagliate e, nel

originale, ma la spiccata mancanza di velocità e di realismo penalizzano terribilmente un prodotto così



giocatore avesse la maglietta rossa, i cerchi del tabellone diventerebbero di colore analogo se colpiti dalla pallina scagliata dallo stesso atleta. Per ovvie ragioni i partecipanti ad ogni incontro indossano

quello definitivo; se invece giocherete in due e singolo set potrete scegliere tra 3, 5 o 10 minuti per ogni set. Manca dunque pochissimo al segnale d'inizio, l'arena fredda di tensione, stille di sudore imperlano la



complesso, maggior velocità, dinamismo e realismo in un programma che trasuda AMOS da ogni poro. L'idea di base, nella miglior tradizione Lindasoft, è sempre buona ed indubbiamente

appetitoso. Si rischia di addormentarsi dopo solo un paio di colpi e questa non è certo l'idea base di uno sport del futuro particolarmente stimolante ed avvincente. C'è comunque da considerare l'opzione che rende Holo-Squash rivisitabile da ogni utente AMOS, anche se c'è ben poco da fare per capovolgere le sorti di un mezzo buco nell'acqua firmato Lindasoft. Se volete provare l'emozione di una vera partita ad Holo-Squash andatevelo a giocare a Monza nell'unica palestra attrezzata d'Italia (per informazioni telefonateci in redazione!).

Holo-Squash è uno strano ed insolito tennis del futuro. Tralasciando le stuzzicanti premesse fantascientifiche, questa volta l'AMOS della Lindasoft fa decisamente cilecca, penalizzando una buona idea di base con pochissimo dinamismo e giocabilità. Costa poco, ma vale anche poco. Siete sicuri di volerlo a tutti i costi e di provare poi a modificarlo, AMOS alla mano?!





KID GLOVES 2 MILLENIUM

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

88%

SONORO:

82%

GIOCABILITA':

83%

VAL. GLOBALE:

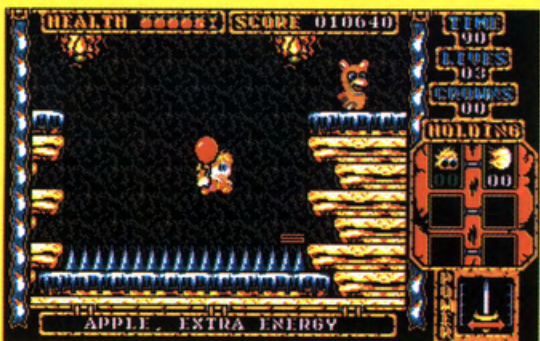
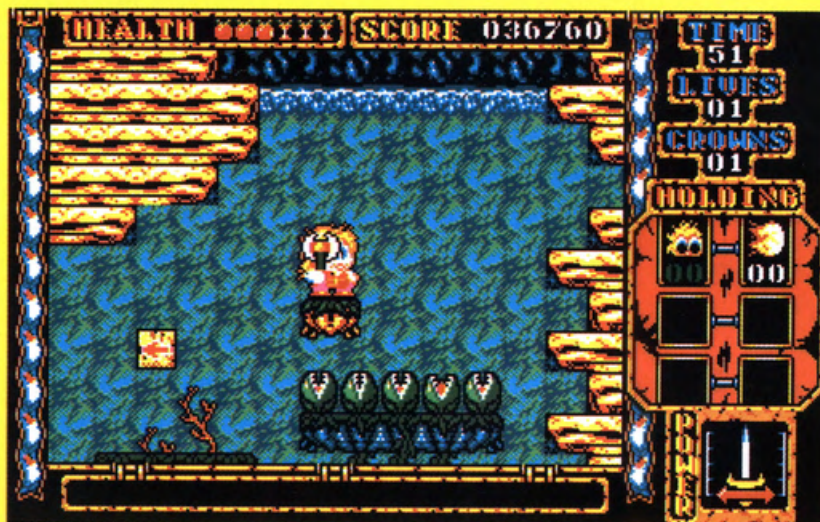
84,3%

Q/P = B

Kid Gloves 2 altro non è che una spicciata rivisitazione del mitico Wonderboy, in versione Amiga. Se da tempo siete alla ricerca di un buon platform, ricco di giocabilità elementare e di grafica appena accettabile, flionatevi su questo prodotto: in caso contrario tenete duro ancora un po' ed aspettate Parasol Stars!!



Se Kid Gloves 2 si fosse chiamato Wonderboy, Super Wonderboy o, ancora, Wonderboy II la Vendetta, il Ritorno, la Rivincita, la Bella, la Bellona, Ho vinto io e bastà, forse sarebbe stata una scelta più azzeccata. Il secondo episodio del famoso platform targato Millennium e pubblicato (con un notevole successo di pubblico) qualche anno fa, altro non è che una pressoché fedele trasposizione del classico soggetto di Super Wonderboy (Atari ST docet!) in



formato Amiga, senza particolare spreco di mezzi, potenzialità o grafica spettacolare con scrolling megaparrallattici. Si tratta perciò di vestire i panni di un paffuto bimbetto esploratore (che abbia vinto la giacca dell'avventura con i punti delle merendine?!), e di visitare ben sei lunghi stage di puro arcade-platform, a loro volta suddivisi in quattro livelli ciascuno (ci sono, a volte, anche alcuni sotto-giochini arcade tutti da scoprire). Irti di trabocchetti, difficoltà d'ogni genere e mostri particolarmente buffi e cartoon, i mondi da esplorare non ci metteranno tanto a dura prova perché il livello di difficoltà di Kid Gloves 2 è decisamente inferiore a quello della prima,

originaria versione del game. A migliorare le cose dal punto di vista grafico e sonoro è intervenuta l'Electronic Arts che, entrata in diretta collaborazione con la software house di Robin Hood e Cloud Kingdoms, ha voluto ridipingere con chiara impostazione fumettosa l'intero soggetto di gioco. Non mancano allora, oltre alle consuete animazioni cartoon di tutti i personaggi e gli sprite del gioco, i classicissimi bonus a pasticcino, stellina, hamburger, cono geleto, monetina, ecc., ecc., già visti appunto in analoghi videogame, primo fra tutti il Super Wonderboy Activision. La gestione joystick non è nulla di speciale anche perché il nostro simpatico eroe si

muove secondo pattern sensibilmente limitati e semplificati, elevando al massimo la giocabilità (della serie: anche un cieco potrebbe finire uno stage). La confezione audiovisiva del prodotto è relativamente curata e non presenta certo nulla di nuovo nell'ambiente Amiga

smania di battere in volata qualcuno che si chiama Ocean e che è quasi pronto a demolire il mercato con l'attesissimo Parasol Stars (altresì detto Rainbow Island 2). Se comprate oggi Kid Gloves 2 potreste saltare a piè pari il prossimo best seller Ocean, almeno questo è quanto pensano alla

dove, ormai, giochi di questo genere abbondano a iosa. La mossa di Millennium come di tante altre case specializzate negli arcade per Amiga è facilmente riconducibile alla

Millenium. Voi ci credereste?!!





PANZER BATTLES

SSG

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

88%

SONORO:

76%

GIOCABILITA':

89%

VAL. GLOBALE:

84,3%

Q/P = B

Grazie alla SSG australiana da oggi potrete rivivere anche su Amiga le più famose battaglie della Campagna di Russia combattuta durante il Secondo Conflitto Mondiale. Strategia, realismo e simulazione si fondono con un'estrema giocabilità ed un livello di interazione particolarmente immediato, confezionando un prodotto che farà gola a moltissimi appassionati

Panzer Battles è un intrigante wargame ambientato sul fronte russo, che permette di rivivere sei grandi battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Il campo degli scontri è suddiviso in esagoni, come nei più classici giochi di guerra. Unica differenza, rispetto a giochi simili, è la possibilità di utilizzare notevolmente le doti grafiche di Amiga, spesso trascurate nel macrocosmo dei wargame elettronici. Le varie porzioni del game sono chiaramente suddivisi in turni e permettono di passare dalla fase tattica a quella di rifornimento e quindi alla risoluzione dei combattimenti senza eccessivi problemi o troppe manipolazioni da tastiera. Ciò infatti è da imputare alla possibilità di gestire completamente il gioco tramite il mouse o i tasti cursore del pad numerico. Gli scenari possibili sono quelli che videro la prima vittoria e la folgorante avanzata delle forze dell'Asse e poi la clamorosa disfatta delle truppe d'invasione.

Ricordiamo dunque: 1) MINSK (27 giugno 1941): le truppe tedesche attaccano i sovietici cogliendoli di sorpresa e

completamente impreparati ad organizzare una difesa efficace; i panzer crearono numerosi vuoti tra le forze nemiche e distrussero cioè gran parte della Terza e Decima Armata sovietica.

2) MOSCA (4 dicembre 1941): le forze naziste tentano di conquistare la capitale russa; il grande freddo e la determinazione del popolo sovietico aprirono tuttavia le porte per l'imminente, grande disfatta germanica. 3) KHARKOV (12 maggio 1942): il terribile gelo allenta finalmente la sua morsa sulle steppe sovietiche e i soldati ricominciano l'avanzata. Con la fine dell'inverno si riacutizza tuttavia anche l'offensiva

loro. Furter, ideando questo tentativo d'invasione suicida. 4) PROKHOROVKA (12 luglio 1943): lo scenario prende in esame la scontro tra la Quinta Armata corazzata Rotmistrov e la Hausser IJSS Pz Korps tedesca. I teutonici cercarono di non rimanere intrappolati tra le forze

rapidamente possibile, la propria colonna di Panzer a Lysyanka. La tragica situazione militare per le forze d'invasione fa da sfondo a questa battaglia. I problemi vengono lasciati ai generali nazisti e non rientrano nel background del game. Dovremo solo aprire un



nemiche e pensarono di aprirsi un varco per la ritirata. Lo scenario è abbastanza semplice: vince chi riesce a

corridoio che permetterà la rottura dell'accerchiamento. Questi, a grande linee, sono alcune delle avventure che potrete rivivere in prima persona. Lo sfondo su cui è stato costruito Panzer Battles è comune a tutti wargame di questo genere. Nulla di nuovo dunque, se non fosse per l'estrema interazione e giocabilità del prodotto che, da sempre, contraddistingue le realizzazioni SSG. Ciò comporta, per esempio, una grande ricchezza di particolari grafici sempre visibili sullo schermo, sviluppati su una vasta tavolozza di colori. I comandi possono essere impartiti con semplicità estrema, mentre la giocabilità ne risente positivamente, caratterizzando Panzer Battle come un classicissimo wargame dedicato a qualsiasi tipo di appassionato.



russe. Le truppe tedesche subiscono grandi rovesci ed i generali iniziano a capire il clamoroso sbaglio commesso, dal

distruggere più unità avversarie. 5) KORSUN (10 febbraio 1944): Compito del giocatore tedesco è quello di portare, il più



MS-DOS

HYPERSPEED

MICROPROSE

PREZZO: LIT. 119.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA,
EGA, TANDY, CGA
SONORO: AD LIB,
ROLAND, SOUND
BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA, JOYSTICK
MEMORIA: 640 K
GRAFICA:

100%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

90%

VAL. GLOBALE:

93,3%

Q/P=B

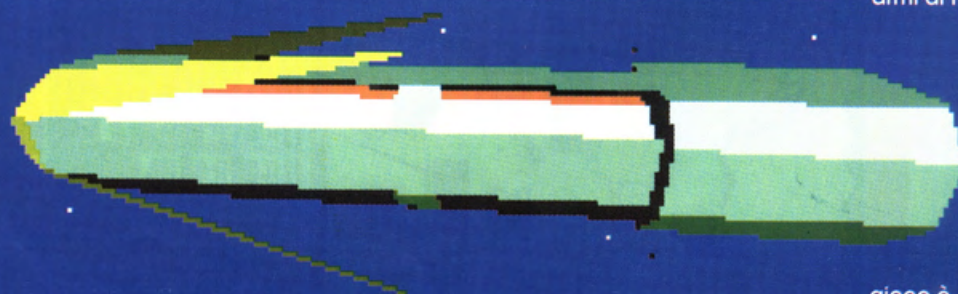
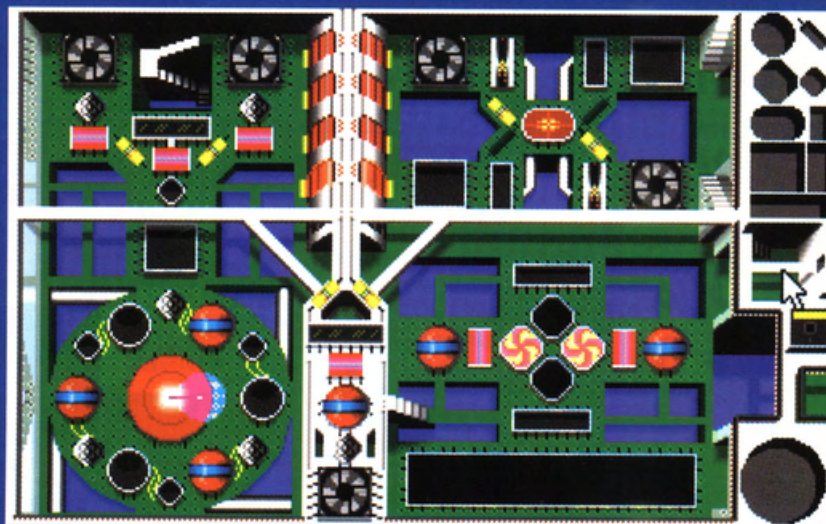
HYPERSPEED è un buon RPG, qualcosa di molto simile (almeno concettualmente) al vecchio STAR FLIGHT della ECA. La grafica è buona. In molte occasioni sembra di essere all'interno del computer a vivere in prima persona l'avventura.

Le fasi di esplorazione sono alternate a combattimenti interstellari, come nella migliore tradizione dei giochi di ruolo.

Peccato che in alcune situazioni il programma sia troppo uguale a LIGHTSPEED, del quale sono stati sicuramente sfruttati alcuni moduli grafici.



Una volta installato il software sul disco fisso, basta lanciarlo per essere morsi da un atroce dilemma: -ma io questo programma l'ho già visto.... forse ce l'ho già in libreria....- Mentre si prende dimestichezza con l'astronave (e si pigia sui tasti dei vari comandi per spostarsi da una zona all'altra della nave) si giunge



nell'area motori, dove, si fa un piccolo sobbalzo, e subito si pensa:

-ma questo è LIGHTSPEED!- della MICROPROSE...

Poi, sfogliando i vari depliant, ci si accorge che è stato annunciato addirittura un LIGHTSPEED II. A questo punto la confusione regna sovrana nella nostra mente. Iniziamo comunque a giocare

per vedere di risolvere i numerosi dubbi. Ed in effetti ci si accorge subito che HYPERSPEED, pure avendo molte parti in comune con LIGHTSPEED è un'altra cosa, della serie la saga continua, una specie di LIGHTSPEED II o III, fate un po' voi. In pratica vi ritrovate su una enorme nave da combattimento dove avete a disposizione armi di tutti i generi:

laser, phaser, cannoni la plasma, caccia-bombardieri interstellari e aerei kamikaze. Scopo del

gioco è

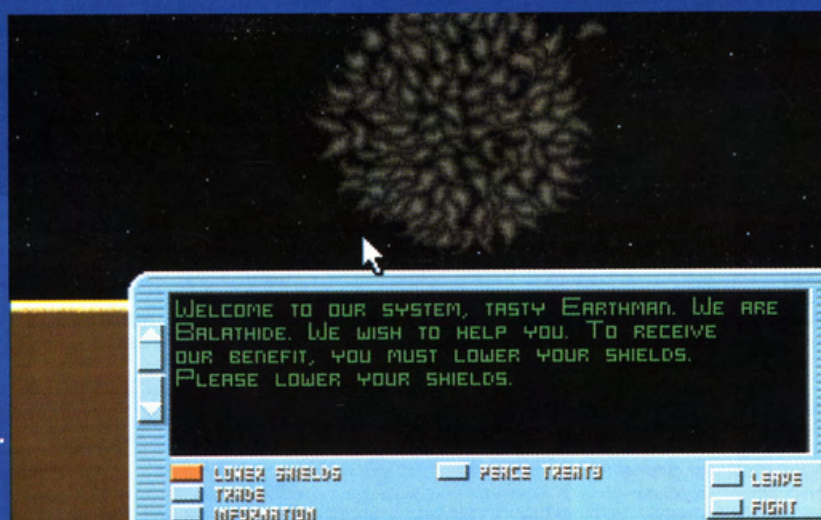
l'esplorazione dello spazio più remoto, per contattare nuove specie viventi, per acquisire nuova conoscenza e tecnologia. Se possibile dovrete iniziare dei proficui scambi e commerciare con queste razze aliene. In molti casi vi dovrete misurare con popoli ostili o dovrete difendervi dagli attacchi dei pirati.

rischi. Alcune zone, all'inizio del gioco, sono irraggiungibili vista la scarsa autonomia della nave. Per ovviare a questo inconveniente dovrete creare nuove basi d'appoggio o riuscire a convincere gli alieni più ospitali a cedervi del combustibile. La grafica è la solita vettoriale a tre dimensioni che già

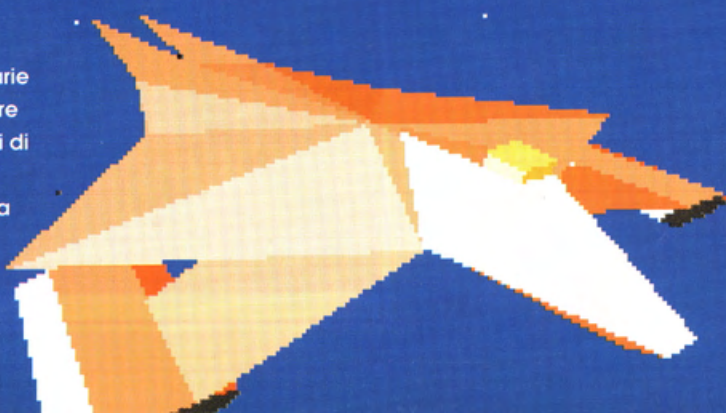


dialoga con gli alieni vengono proposti dei menu con delle domande e delle risposte standardizzate fra le quali potrete scegliere. Un corretto utilizzo delle frasi a disposizione determina il fallimento o la riuscita della missione. La velocità delle varie azioni è ottima, così come il susseguirsi delle schermate sul video.

La nave che comandate è enorme, lunga qualcosa come 15.000 piedi, con una potenza di fuoco impressionante. Questo però non toglie che in alcuni casi sia molto meglio usare la diplomazia ed evitare scontri inutili, tanto più che è molto meglio avere molti amici che troppi nemici. Il programma è un misto fra arcade ed RPG, in pratica si alternano fasi di combattimento a fasi di esplorazione. Le aree di universo da esaminare sono moltissime, ed ogni viaggio può essere denso di incognite e



abbiamo visto in LIGHTSPEED. Gli incontri con le varie razze sono sempre piacevoli e forieri di novità. Qui la grafica è ottima a due dimensioni. Quando si



MS-DOS

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

IMPRESSIONS

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL
GRAFICA: CGA -
EGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE
- TASTIERA
GRAFICA:

79%

SONORO:

82%

GIOCABILITA':

83%

VAL. GLOBALE:

81,3%

Q/P = B

Altro giro..., altro regalo Impressions. Se siete dei wargamer non troppo esigenti e non vivete di pane ed esagoni SSi (tanto per capirci), questa rivisitazione della battaglia di Balaklava del lontano 1854, potrebbe senza dubbio piacervi. L'interfaccia utente, sviluppata attraverso uno smodato impiego di icone e simboli chiave, risulta sufficientemente originale per stregare anche l'appassionato più esperto. Una ventata d'aria fresca nel mondo delle simulazioni belliche.



Questo nuovo wargame della Impressions è il terzo della serie di simulazioni di battaglie in miniatura. Gli autori sono gli stessi di Rorke's Drift e si vede... la grafica è infatti la medesima. Il game vi riporta nel 1854 a rivivere la battaglia di Balaklava: dove, un grosso contingente russo, cercò di prendere possesso di quest'area (la Crimea) geograficamente e strategicamente assai importante. Le truppe alleate (inglesi, turchi e francesi), in un primo tempo meno numerose dei nemici, cercarono con innumerevoli atti di eroismo di resistere alle

ampia area di gioco ed un numero maggiore di effetti sonori (grazie alle Ad Libi). Il programma permette ai giocatori di comandare individualmente tutte le unità dell'esercito, con una splendida grafica animata. Anche, se ad onor del vero, chi scrive ama i classici wargame ad esagoni, graficamente meno complessi, ma assai più giocabili. Tornando invece a

del manuale e del gioco, perseveriamo nel consigliarvi di leggere la versione in inglese e di giocare cliccando (all'inizio del game) sulla bandiera britannica, perché la traduzione lascia molto

lanciamissili, al massimo al posto dei missili, sui poveri soldati, piovevano proiettili di ogni sorta e che, il vocabolario COLLINS inglese-italiano della Mondadori, alla voce - missile - offre due alternative: missile o proiettile!!!!!! Tenete poi presente che: il manuale, la scatola ed il gioco sono cosparsi di errori di ortografia. Non per ripeterci ma perché non fate tradurre il programma ad uno che conosce l'italiano????? Se scordiamo questo

particolare e magari giochiamo in inglese od in francese ci accorgiamo che The Charge Of The Light Brigade è un buon wargame, che si rivolge ad un pubblico di appassionati che si avvicina per la prima volta al fantastico mondo della simulazione e non vuole avventurarsi in game più complessi e difficili da gestire. Sicuramente il programma è riuscito meglio dei suoi predecessori, leggi Cohort e Rorke's Drift, ma anche questa volta si poteva fare un po' meglio... non vi pare????



truppe invasori. In questo contesto si inserisce la mitica carica del 600 (chi non ha visto almeno una volta un film su questo glorioso episodio??), un atto di coraggio da parte della cavalleria leggera inglese che sfidò con successo i cannoni russi. Il programma permette di rivivere le fasi che portarono, dopo anni di combattimenti, gli eserciti alleati alla vittoria, contro un nemico assai più numeroso (peccato che gli autori del game si siano dimenticati di citare i nostri gloriosi bersaglieri, è vero che erano in numero assai ridotto 18.000 ed intervennero solo nel 1955, ma il loro eroismo impressionò anche i comandanti inglesi, sempre poco teneri con i militari italiani). Il sistema utilizzato per gestire il game è il solito già visto in Cohort e Rorke's Drift, migliorato in alcune parti: ora c'è una più

quanto già detto per Cohort (in un passato numero di VIDEOGAME & COMPUTER WORLD) parlando della traduzione in italiano

a desiderare... Si vede che gli esperti della Impressions non leggono la nostra rivista. In caso contrario si sarebbero accorti già da tempo che nel 1854 non esistevano le basi



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	WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90	FISH N.13/14 LUGLIO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91	ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90	HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89	FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90	BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE 91	MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90	BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
QIN N. 5 GIUGNO 89	ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90	HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91	LOOM N.5 MARZO 1992	DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91	PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90	THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89	OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90	SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92	MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90	SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89	SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90	OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89	CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90	BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91	CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91; N. 8 APRILE 91	PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89	AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91	HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90	TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91	SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90	CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91	WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
TIME N. 5 MARZO 90	NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91	MAD TV N. 19 OTT. 91
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90	SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91	WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
FUTURE WARS N. 7 APRILE 92	ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91	GODS N. 20 OTT.91
MANIAC MANSION N. 6 MAR 92	MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91	SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90	CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91	LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90	ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91	CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90	GEISHA N.6 MARZO 91	POLICE QUEST III N.24 DIC 91
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90	KING'S QUEST V N.7 APRILE 92	COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90	THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91	FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 MAR 92	COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91	MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90	PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91	WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90	QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91	THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91	ECO QUEST N.5 MARZO 1992
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91	GOBLINS N. 5 MARZO 1992
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90	SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91	ROBIN HOOD N.6 MARZO 92
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90	IVANOE N. 10 MAGGIO 91	EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 APRILE 92
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90	EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91	KNIGHTMARE N.7 APRILE 92
LEISURE SUIT LARRY I N.15/16 AGOSTO 90	RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91	ROGER RABBIT N.7 APRILE 92
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90	WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91	
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90	XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91	
POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91	
SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91	
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90	IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91	
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90	DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91	

Stimata redazione di VG&CW, chi vi scrive sono due amici di 15 anni che come moltissimi altri sono passati (mediante innumerevoli sforzi) da C64 all'Amiga 500. Noi due abbiamo comprato l'Amiga 500 esclusivamente per videogiocarci, ma adesso come adesso ci siamo decisi ad utilizzarla in modo più serio ma in certe cose non sappiamo scegliere adeguatamente perciò cerchiamo in voi un aiuto mediante queste 4 domande:

- 1) E' un'ottima idea, secondo un voi per chi possiede un Amiga 500 plus.2.0 comprare un Kick-Start 1.3 per usare entrambi i sistemi?
- 2) Ed invece chi possiede l'1.3 e vuole comprare un Kick-Start 2.0, fa bene?
- 3) Che tipo di stampante ci consigliereste di comprare cercando di spendere un cifra accettabile, ed avere una marca decente?
- 4) Vorremmo comprarci un digitalizzatore audio, ma molti nostri amici non ce lo consigliano perché pensano che non è utile, cosa ne pensate?

Queste qui sono le nostre domande e vorremmo dire inoltre che io ed il mio amico cerchiamo persone interessate al gioco della Anco, Kick-Off per organizzare tornei possibilmente zona Roma. Vi ringraziamo vivamente e spero che ci risponderete pubblicamente alla nostra lettera.

Un saluto da GIOVANNI e ALESSANDRO, ROMA.

Carissimi Amici,
1) Sì, l'idea è decisamente buona e soprattutto giustificata dalla precaria compatibilità del nuovo Amiga 500 Plus con gran parte del software dedicato al 16 Bit Commodore. Intanto di entrambi i sistemi operativi il vostro computer non andrete più incontro ai fastidiosi problemi di compatibilità e funzionamento.

2) Al contrario di quanto accade per la prima domanda, a questo quesito devo necessariamente rispondere negativamente: il Kick-Start 1.3 sta bene così com'è e funziona perfettamente: perché dunque inserire nelle ROM di Amiga il taraginoso 2.0 e tirarsi una gran zappata sui piedi?

3) Optate senza dubbio per la vasta gamma di stampanti STAR che: a) costano poco, b) offrono molto, c) sono veloci e silenziose, d) offrono molto spesso la possibilità di stampare anche a colori a costi decisamente molto contenuti. Diciamo quindi che prezzo di una buona stampante di questo genere dovrebbe aggirarsi sul mezzo milione. In questo modo potreste garantirvi velocità, affidabilità, versatilità e prestazioni accettabili.

4) I vostri amici non hanno, a dire il vero, tutti i torti. I digitalizzatori audio vengono sviluppati e commercializzati quasi ad esclusivo appannaggio di chi

programma videogiochi o software in generale e necessita di codesto hardware per implementare ai propri listati suoni e commenti sonori di qualsiasi tipo. Se voi due appartenete alla fortissima schiera di utenti-giocatori (e non volete neanche sentir parlare di programmazione) fareste meglio a lasciar perdere. In caso contrario riscriveteci e vi daremo ulteriori delucidazioni al riguardo della vasta gamma di audio-digiter in commercio! Sperando che i "lupacchioti" in ascolto (ma anche i laziali - verrebbe fuori un bel match!!!!) rispondano alla vostra iniziativa agonistica, rimaniamo in attesa dei risultati del vostro torneo!! CIAO!

Supremegagrandestratofistica redazione, sono il fiero possessore di un Amiga 500 espanso. Vi scrivo a riguardo di un mio amico che desidera comprare un computer soprattutto per giocare, ma un dubbio lo perseguita: quale scegliere? Amiga 500, Megadrive, PC, SuperFamicom o 386 Zenith? Potreste dirmi quali tra questi computer sono i migliori per grafica e giochi, senza tener troppo conto del costo? Inoltre, vorrei porvi dei quesiti.

- 1) C'è qualche trucco per avere vite infinite e company per Shadow Of The Beast I? E per War Zone? E per Pong?
- 2) Da circa 2 settimane mi sono arenato in un punto di Monkey I che non riesco a superare: dopo essere stato liberato non so più cosa fare: aiutatem! Inoltre vorrei sapere che fine fanno i vari Capitán Uncino se vengono colti sul fatto e se i giochi copiati possono davvero rovinare i computer.

Saluti a tutti e complimenti per la splendida rivista.
Bye GIOVANNI ANGELO MELES, LECCO

Caro Giogelo, Giovangelo, Angianni, Giovanni-Angelo-Meles-Lecco (ad, ma non ti potevi chiamare slo Giovanni o, al massimo, Gianluca?), devi dire al tuo amico che, innanzitutto, deve cercare di focalizzare l'attenzione sul tipo di utilizzo che dovrà fare del computer/console che desidererebbe acquistare. Un buon 386 potrebbe permettergli di giocare alla grande, senza trascurare assolutamente applicazioni più serie come, elaborazione testi, archiviazione dati, grafica, videoscrittura, ecc., ecc. Una console invece si limiterebbe a regalargli ore ed ore di sano divertimento arcade senza nulla in più. Diciamo allora che la scelta, per ciascuno casi, dovrebbe indirizzarsi verso un PC 386 o verso il Super Famicom.

- 1) Purtroppo per te al momento non siamo in grado di fornirti alcun trucco per i suddetti game: rimani in ascolto!
- 2) Dopo esserti liberato dai cannibali, devi andare alla locazione chiamata

"scimmia" (il punto cioè dove si trova la scimmietta, di solito vicino alla spiaggia iniziale) e dare all'animale tutte e cinque le banane (le hai raccolte nella capanne, vero? Se te ne manca qualcuna dovrai raccoglierla dalla palma sulla spiaggetta). Vai quindi, vi terra, alla testa di scimmia e tira il naso ad uno dei totem fino a quando non riuscirai ad aprire il cancello della palizzata. Molla poi il naso e, mentre la scimmietta ti imiterà, attraversa la porticina e vai a raccogliere il piccolo idolo insignificante che sporge, insieme agli altri, dal terreno. Toma quindi al villaggio, parla con i cannibali (frase 2) e dai loro il piccolo idolo. Buona fortuna!

Se la gente che copia, in particolare quella che mette su del gran bel negozio ove smercia tranquillamente software piratato, viene beccata in flagrante va dritto, dritto in galera. Proprio in questi giorni, negli Stati Uniti, un famoso pirata è stato punito con ben 40 anni di prigione (leggere i giornali, non stiamo raccontando balle): questo furbacchione aveva ultimamente pensato bene di copiare persino carte di credito oltre che videogame!!! Capitán Uncino tuttavia non è un pirata a quel livello: si tratta semplicemente di un ragazzo come tanti (in Italia e anche all'estero, sigh!) che, acquistando copie piratate per uso personale, non fa altro che rimpinguare le già ricche tasche di filibustieri come quello di prima. Occhio dunque a dove comprate software! Saluti!!!

Spett.redazione, questa è la seconda volta che vi scrivo, per esporvi un mio nuovo quesito su Monkey Island I; da ormai un mese sto perdendo la testa sul suddetto gioco. Sono bloccato nella terza parte e non riesco a trovare quegli stramaledettissimi cannibali: dove diavolo sono? Vi prego, vi spongo: AIUTATEMI!!! Ho fatto tutto il possibile ma, sigh! niente! Ho comunque un'idea su come raggiungere la parte di isola delimitata dalle montagne (vi prego, se mi sbaglio, non mi punite... è pur sempre la mia prima vera avventura!): usando la corda sul ramo nel crepaccio, si scende fino al tronco e da lì si riescono a raggiungere i remi sul fondo; a mio parere bisognerebbe prendere (ma in che modo?) la corda in mano al cadavere impiccato nel laghetto essiccato (lo dice la professoressa che ho la vena poetica...), per poi usarla sul tronco nel crepaccio, prendere i remi ed usarli sulla barca ormeggiata, raggiungendo via mare la parte di isola delimitata dalle montagne. Scusatemi per la rottura di "balls", ma vorrei suggerirvi un paio di cosette per quanto riguarda le recensioni dei giochi:

- 1) Scrivete il numero di dischetti per ogni gioco.

2) Scrivete il genere di ogni gioco.
Mi dispiace farvi perdere tanto tempo, comunque scusatemi per l'orrenda grafia, egood bye!!
ADRIANO PROVVISIERO

Caro Adriano, forse se in questo numero, al posto delle risposte ai lettori, avessimo pubblicato la soluzione di The Secret Of Monkey Island I avremmo riscosso maggior successo! La tua supposizione, quella relativa alla corda del cadavere cioè, è decisamente giusta. Si tratta perciò di andare alla biforcazione del fiume, utilizzare la polvere da sparo (quella raccolta al fortino) sulla diga e quindi, senza spostare GuyBrush, utilizzare l'acclarino con la bussola magnetica (l'acclarino lo trovi sotto il foglietto di carta, sulla roccia alla biforcazione del fiume). La diga salterà per aria ed il fiume formerà un nuovo corso d'acqua che, investendo il cadavere dell'impiccato, lo farà cadere al suolo. Andando alla locazione del laghetto appena formatosi potrai recuperare il secondo pezzo di corda e andare quindi a recuperare remi e barchetta con cui circumnavigare l'isola. In questo modo arriverai dai cannibali e se avrai altri problemi... potrai andarti a leggere la precedente risposta a Giovanni Angelo Meles di Lecco!

1) Per quanto riguarda il numero di dischetti programma, non sempre potremmo risultare esatti: molto spesso infatti riceviamo le beta-release, vale a dire le versioni dei giochi ad esclusivo appannaggio dei recensori e della stampa in generale, dalle stesse software house; queste versioni non posseggono, il più delle volte, nemmeno l'etichetta definitiva od il package finale e sono quindi memorizzate su un numero di dischi variabile in fase di realizzazione terminale da parte degli stessi produttori.

2) Il genere di ogni gioco lo trovi descritto leggendo attentamente ogni recensione: non basta?!

Sono comunque previste moltissime modifiche all'impostazione delle nostre recensioni e, come sempre, se ci sarai fedele potrai gustartele molto presto!

L'orrenda grafia non era poi tanto male..., CIAO!

Spett.redazione chi vi scrive è un abbastanza felice possessore di AMIGA 500, (abbastanza perché mi si è rotto 2 volte in 3 anni) che vorrebbe essere illuminato su alcune cose:

- 1) Qual'è il miglior adventure senza espansione che non superi le 50.000 lire e che abbia i comandi in Italiano e con la tecnica di Indy?
- 2) Perché non realizzate una compilation di soluzioni di adventure come avete fatto con Consiglio Trucchi e Strategie?

3) Mi conviene acquistare "Dr.Doom Revenge"? Il prezzo è allettante, ma ho visto in una vostra foto, che non aveva una bella grafica (pensare che voi gli avete appioppato uno Yep).

4) Ho visto in altre riviste riviste delle pubblicità di negozi che vendono per corrispondenza con sconti molto alti (un'espansione a sole Lit.65.000). Sono tentato all'acquisto, ma vorrei sapere il vostro parere. Mi sembra di aver esaurito le domande, ma aspettatevi altre lettere!

Vi prego non cestinatela è la mia prima lettera e ci terrei molto a vederla pubblicata... MARCELLO "DISPERATO" GOLFIERI FERRARA

Caro Marcello ("Quando seeeelliiii, dispe-ratttttttttttt Masini Docet"), da oggi in poi non devi preoccuparti più, tanto ti risponde Viggieccivù!!!! Se continuo a perdersi in simile cretinate mi sa che qualcuno, che di cognome fa Schirlnzi, potrebbe menarmi di brutto! Sarà dunque meglio passare alle risposte ai tuoi quesiti!

1) Il miglior adventure, sulla scia di Indy, con comandi in italiano e che costi meno di 50.000 non è ancora stato pubblicato, nè inventato!!!! Cerca dunque di aggiungere almeno altri 20.000 lire a tale somma e rimani in attesa dell'ormai agognatissimo Monkey Island 2!!! A proposito, cara C.T.O., ve lo siete mangiato? NON-SE-NE-PUO'-PPPPPPPIU'!!!!

2) Perché il tempo delle... Mele e delle compilation ancora non è arrivato! Rimani in ascolto e verso giugno, luglio ne vedrai delle belle!!!!

3) Noi gli avremo anche appioppato un bello YEPI, ma si trattava di un gioco di un paio d'anni fa: dove vivi, su Plutone e torni sulla Terra una volta ogni lustro? Per Amiga, oggi come oggi, c'è molto, ma moooltoooo di meglio!

4) Compra, compila tagliandi, telefona, usa il fax, manda un piccione viaggiatore, ma comprati! L'unica cosa di cui ti devi sincerare è l'effettiva disponibilità del materiale pubblicizzato (ci sono tanti furboni che pubblicano già listini del 1999, con Monkey Island 7 e Falcon 89.0!) e di un'eventuale garanzia scritta relativa ai prodotti venduti. Informati bene, infine, sui costi effettivi di spedizione, onde evitare di risparmiare sì sull'hardware, ma di pagare poi cifre folli per la consegna dei benii!

Come vedi la tua lettera è stata pubblicata e non ti dovrai disperare più: tanto ci pensa... O.K., O.K., basta con le rime!!!! Ciaoi!!!

Carissima redazione, questa è la prima volta che vi scrivo. Sono un accanito lettore di tutte le riviste riguardanti AMIGA e giudico la vostra migliore di altre per completezza e chiarezza sui programmi da voi recensiti. Come ho già detto posseggo

un'Amiga 500 V1.3 da almeno 5 anni e ho una certa esperienza nel campo, anche perché frequento una scuola per programmatori. Figuratevi la mia faccia quando ho sfogliato la vostra rivista N.3 di Febbraio, quasi priva di recensioni per AMIGA, e sono arrivato al punto di essermi pentito di averla acquistata. Ho notato l'incremento delle pagine, ma ho anche notato la diminuzione dello spazio per quanto riguarda certi computers e questo mi rammarica molto e spero che in futuro possiate migliorare. A mio malgrado devo farvi notare un'altra imperfezione: a causa dei disegni, degli sfondi e dei colori dei caratteri (premetto che normalmente passo dalle 2 alle 8 ore davanti al monitor e che la mia vista funziona per mezzo di due lenti!), talvolta trovo difficoltà a leggere i vostri articoli o addirittura le pagine dei lettori, che con tutti quei disegni su e giù fanno male gli occhi. Capisco che ai lettori piacciono i disegni, ma in certi casi rendono impossibile la lettura. Spero vogliate ascoltare i miei consigli, che non sono critiche!!

Per me sarete comunque sempre i migliori nel settore! Appena potete fate una bella recensione sull'Action Replay MK III.

Salutoni dal vostro accanitissimo lettore PICCO MASSIMO VICENZA.

Caro Massimo (Picco da piccone, come quello di Mr. Cossiga?) Vedo che di picconate te ne intendi, vero?!, meno male che, se non altro, non sei caduto nella tentazione di dire: ma-perché-recensite-i-giochi-del-GeimBoy-e-non-usate-le-tanto-decanate-pagine-in-più-per-altre-recensioni-sul-computer?!? Mi sembra perciò una persona sveglia che, tuttavia, non si è accorta che, ultimamente, per Amiga non è uscito un gran che di giochi belli, o comunque degni di particolare menzione. Crisi del settore allora? Crisi dell'ammiraglia Commodore? Forse sì, visto che tantissime persone in tutt'Italia e nel mondo intero, stanno cambiando sistema e passano all'environment PC MS/DOS; qui i giochi si trovano con particolare abbondanza, non ci sono problemi di caricamento, di Guru_Meditation, di velocità o di memoria, ed il divertimento è decisamente superiore. Indipendentemente da quest'ultima considerazione (adesso non iniziate a telefonarci bersagliandoci con l'appellativo di Anti-Amighisti!!!), VG&CW continuerà a recensire e proporre qualsiasi software di alta qualità per i vostri amati sedici Bit Commodore. Se non troverete abbastanza pane per i vostri denti, dovete prendervela con chi scrive software (e chissà poi perché privilegia e predilige i PC!!). I colori, i testi, i caratteri e i fondali, questi sconosciuti!!! Lo

so, lo so, caro Massimo, in questo caso la tua picconata è andata perfettamente a segno. Stiamo facendo di tutto per colorare e ravvivare sempre di più Viggieccivù (e dagli con le rime!!!), ma come ben sai, chi lavora a volte sbaglia!!!! Vedremo di non commettere più questi clamorosi refusi di stampa (già da queste pagine puoi riscontrare la nostra effettiva buona volontà ed il nostro impegno!). La recensione dell'Action Replay III è in arrivo!!! Ciaoi!

Gentilissima redazione, vi scrivo ancora una volta, immerso come sono tra le soavi note della sigla finale dell'ennesima puntata di BBeautifol (proprio con due B). Non è il vostro caro lettore ULTRAMAN che vi scrive questa volta, bensì suo cugino acquistato, l'altrettanto famoso, GUNDAM, modello F-91, quello anticalcareo che non fa strapiù!!!

Vorrei a proposito complimentarmi con Diego, per la smagliante forma fisica di cui gode, essendo il sottoscritto inorridito dopo aver visto una sua fotografia pubblicata sul numero 21 della vostra stramitica rivista!!!

Dopo una bella spaginata di sana follia letteraria mi sento in arteria (sta per vena) di porvi un allarmante quesito che incessantemente rimbomba dentro la mia mente, provocando emicranie a tutto spiano, alle quali spero possiate prestare le dovute cure. Rispondete al mio seguente, drammatico, ultimo appello volto alla Vostra infinita bontà. Mi sorge infatti il dubbio atroce di aver preso una bella fregatura, nel momento in cui, per telefono circa 3 mesi fa, dissi sì all'incomparabile Renè Gazzoldi, proprietario del negozio Micromania, il quale mi propose vivamente l'acquisto della nuova fantomatica e fin troppo pubblicizzata, unità a CD per il Megadrive, il Mega CD appunto. Vorrei a tal proposito ringraziare voi immortali redattori per avere realizzato un'intervista ai due mitici varesini, i quali come giustamente reclamizzano sui loro annunci sono: prima gli unici...ora i primissimi!

Dopo questa breve ma necessaria digressione, con sconcerto, mi domando dove diavolo sia finito tutto il numeroso software annunciato per il Mega CD prima ancora che quest'ultimo venisse lanciato ufficialmente in Giappone. Comunque quello che voglio dire è che il CD Sega è in commercio già da alcuni mesi ed i games disponibili sono quattro, di cui si salva solo Earnest Evans. Ho speso, dopo tutto, la bellezza di novecento "sacchi" per una macchina che, ci crediate o no, ho utilizzato 3-4 volte nel giro di due mesi. Certo, i loghi grandiosi che senza sosta zumano, espandendosi e rimpicciolendosi nella

presentazione iniziale mostrano davvero le enormi capacità grafiche di cui è dotato il Mega CD, ma da soli certo non bastano a giustificare l'acquisto. Non sarebbe forse stato meglio che con tutti quei soldi avessi comprato un bel PC-Engine Duo oppure un Neo Geo con un paio di cartucce? Quindi suggerisco a chiunque stia prendendo in considerazione l'ipotesi di un acquisto importante, di valutare bene ed a fondo le specifiche della macchina e soprattutto le prospettive per il futuro, onde evitare costosi passi falsi o grandi delusioni come è successo a tutti coloro che hanno acquistato un Amstrad GX 4000.

Freniamo dunque gli istinti che ci porterebbero da soli ad acquistare qualcosa di cui ben presto ci potremmo pentire (e leggiamo regolarmente VIDEOGAME & COMPUTER WORLD Ndr.). Smettiamo per un attimo di sbavare di fronte alle meraviglie di cui è capace il Neo Geo, non montiamoci la testa solo perché leggiamo 700 Mega di memoria, 10.000 colori su schermo da una palette di 1.000.000 64 bit e scemate simili.

Guardiamo alla sostanza e non all'apparenza. A voi la parola e l'Inchostro, fiducioso in una futura ed esauriente risposta, finalizzata ad un utile scambio di opinioni sull'argomento.

Vi saluto porgendovi i miei complimenti per l'ottima rivista (ALEX sei grande)!!!!

P.S.: Abbreviatela pure ma vi prego di pubblicarla e di lasciare il problema di fondo intatto: sarebbe infatti molto utile che questo argomento venisse affrontato pubblicamente, impedendo che altra gente, come forse è accaduto a me, commetta un errore per la troppa irruenza ed impulsività.

Il vostro umile difensore dell'intera umanità. GUNDAM F-91!! ROZZI RICCARDO PRATO

Caro Riccardo, chi ti risponde è il cugino acquisito di Mazinga Z, vale a dire MaZenga X (che ormai come portiere non vale più una cicca!), dedito al lavaggio senza ammollo e agli ammorbidenti profumati al prosciutto.

La tua accorata esternazione di disappunto, dolore e autocritica personale (che, come dici proprio tu, in molti dovrebbero farsi tutti i giorni, dopo i pasti) è l'esempio più lampante della cosiddetta presa per il... fondello di cui tu, come moltissimi altri lettori, sei stato vittima. Se ben ricordi sulle pagine di VG&CW (questa volta non ho fatto la rima - che bravo!) non è mai apparsa la presentazione o la recensione dell'unità a CD del Megadrive, mentre su tutte le altre riviste del settore i vari super-esperti si sono prodigati a tessere lodi sperficate di questo farraginoso e costosissimo gadget.

L'ignoranza e, soprattutto, la

strumentalizzazione più cruda e scriterata del media ha fatto sì che vi venisse data in pasto una marea di insulsaggini e di clamorosi, ma sterili, dati tecnici, sviluppati a guisa di specchietto per le allodole o, se preferisci, di esca particolarmente invitante. E' nata quindi la falsa leggenda che voleva il MEGA-CD degno rivale della potenza giapponese Nintendo, promettendo mari e monti a tutti coloro che l'avessero bevuta!

Morale della favola: diffidate di chi vi propina tali bocconi (amari - purtroppo lo si scopre dopo), andate cauti nello spender denaro a destra e a manca e, in generale, non tuffatevi mai a capofitto sugli ultimi ritratti della tecnologia. Chi a piano va sano, compra bene e non si becca fegature; chi compra subito e non osserva attentamente l'evoluzione del mercato, bevendosi le parole di un recensore o di un esperto qualunque, rischia grosso, proprio come è capitato a te! Quando uscirà l'unità CD ROM del Famicom spero che tu ti sia già liberato dell'inutile fardello del Mega CD: in caso contrario piangerai lacrime amare!!! Meditate gente, meditate anche davanti alle affascinanti copertine nelle edicole!!!!

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: MANUEL SPADONI (FANO), GILBERTO ANGELETTI (PORDENONE), RAFFAELE SOMMA (AVELLINO). INFINE UN CLAMOROSO MEA CULPA, MEA CULPA, DA TUTTA LA REDAZIONE PER NON AVER PUBBLICATO, DUE NUMERI FA, IL NOME DEL BRAVO RISOLUTORE DI DRAGON'S LAIR II - SI TRATTA DEL SIMPATICISSIMO CLAUDIO PALMERI DI MILANO CHE, OLTRE A NON ESSERSI ARRABBIATO PIU' DI TANTO CON I NOSTRI IMPAGINATORI (C O M ' E ' UMANO LEI!!!!) CI HA COMUNICATO UN TRUCCHONE PER GRAN PRIX CIRCUIT CHE POTRETE LEGGERE IN QUESTO NUMERO. CIAO CLAUDIO!

1943 (Per PC Engine): Provate i seguenti codici per avere accesso al menù segreto di selezione: 03-04-03-08-00-01-04-01-14-14. Ci sono inoltre tre differenti sequenze da digitare durante la fase di gioco: 1) Destra - 1 - 2 - Sinistra - 1 - 2 - Sù - 1 - 2 - Giù - 1 - 2 - Select - Sù - Giù: otterrete un insolito effetto visivo. 2) Destra - Sinistra - 1 - 1 - Sù - Giù - 1 - 2 - Sù - Giù - Sù - Giù: per un blastaggio facile facile! 3) Sù - Destra - Giù - Sinistra - Giù - Destra - Sù - Sinistra - 1 - 1 - 2 - 2 - Select: per non essere più soli!

ALIEN BREED (Per Amiga): Collegatevi al computer del secondo livello e provate queste password: 1) ALIENS ARE FAGGOTS, 2) PUFFNUTS MODE, 3) BEN JOHNSTONE TRAINED THESE ALIENS, 4) GALLUP, 5) LIVERPOOL.

AMNIOS (Per Amiga):

Un po' di codici-livello? 1) PLFRmnlLQSn, 2) LSnBRGnSLQ, 3) LKMcTKSCDF, 4) LKMcTKSCDF, 5) STBnLmRCHL, 6) RCHLmCLRMS, 7) THBSTSTFT.

ANOTHER WORLD (Per Tutte le versioni): A grande richiesta, ecco tutti i dodici codici ripubblicati per voi! 1) EDJI, 2) HICI, 3) FLLD, 4) LIBC, 5) CCAL, 6) EDIL, 7) FADK, 8) KCIJ, 9) ICAH, 10) FIEL, 11) LALD, 12) LFEK.

APPRENTICE (Per Amiga e Atari ST): Premete TAB e poi digitate una delle seguenti password: 1) DRUID, 2) WIZARD, 3) SPELLS, 4) FAERIE.

ATOMINO (Per Amiga e Atari ST): Provate a vedere cosa succede con queste password: 1) PLANKTON, 2) INFERNAL, 3) TAURUS, 4) PHOTON, 5) SOUP, 6) SULPHATE.

BEAST BUSTERS - CABAL (Per Amiga e Atari ST): Mettete il gioco in pausa: potrete spostare tranquillamente il cursore-mirino!

BUDOKAN (Per IBM PC): Spostate il vostro atleta nell'angolo in basso a destra e premete B: attiverete uno strano sottogioco!

CARDIAXX (Per Amiga e Atari ST): Mettete il gioco in pausa e digitate RACHAEL. Ora premete lo SHIFT di sinistra e poi il tasto H. Alternativamente provate a digitare CAROLILY.

CASTLE MASTER (Per Amiga e Atari ST): Iniziato il gioco, premete SHIFT ed L e poi il tasto destro del mouse per circa 25 volte (fino a quando non udirete un rumorino). Guardate avanti e vedrete quattro scatolelle

colorate. Colpitele per ottenere vite infinite, tutte e 10 le chiavi, la fine del gioco istantanea o qualche altro simpatico aggeggio supplementare.

DARK MAN (Per Amiga e Atari ST): Digitate MEA CULTA durante il gioco e poi premete il tasto magico (i tasti funzione vi dicono nulla?) per ottenere qualcosa di terribilmente interessante!

DEUTEROS (Per Amiga): Andate nella schermata di superficie (del pianeta) o nelle Orbital Stores. Tenete premuto SHIFT e premete C: lo schermo lampeggerà ed otterrete...? Tenete poi premuto SHIFT e schiacciate nuovamente C. Il sistema normale di gioco verrà ristabilito, ma in un angolo del monitor apparirà una serie di numeri. Cliccate su qualsiasi icona (preferibilmente il Master Control) e portatevi nuovamente nella schermata delle riserve di materiale (Stock Screen). Ogni prodotto sperimentato (researched) apparirà in magazzino (un'unità per tipo). In realtà la quantità di ogni singolo materiale risulterà virtualmente infinita! Potrete dunque costruire anche una stazione orbitale con una sola frame section. ù

DRAGON SLAYER - Y'S 4 (Per PC Engine): Nella schermata idiota, in cui compare la card di sistema 3.0 e i due personaggi in versione SD, premete SU' e contemporaneamente RUN per avere accesso alla schermata in cui selezionare i due tipi di Debugger.

ENCHANTED LANDS (Per Amiga e Atari ST): Digitate TCB RULES FOREVER durante la schermata dei titoli e lo screen lampeggerà. Ora premete i tasti da 1 a 5 per scegliere il livello o i tasti da F2 a F10 per ottenere differenti effetti.

F15 STRIKE EAGLE II (Per Atari ST): Caricate il gioco e scegliete un pilota normalmente; quando imposterete il livello di abilità (SKILL) scegliete DEMO, scegliete quindi uno scenario e procedete normalmente. Il gioco inizierà con l'aereo per aria, controllato dal computer. Muovete il joystick per ottenere il comando del jet e continuate a giocare: i nemici non potranno farvi più nulla, avrete armi e munizioni infinite (utilizzando il tasto R) e, a differenza delle missioni d'allenamento, potrete tranquillamente guadagnarvi medaglie ed onorificenze.

FANTASY WORLD DIZZY (Per Amiga e Atari ST): Inserite al posto del vostro nome la parola IMMORTAL nella classifica degli high score. Dalla prossima partita sarete invincibili!

FINAL BLOW (Per Amiga e Atari ST): Mettete il gioco in pausa e premete F10 per sei volte. Quando toglierete la pausa avrete energia infinita.

FINAL FIGHT (Per Amiga): Guardate l'introduzione fino a quando un personaggio non esclamerà: "Not so fussed, turn on the TV". Premete HELP ed attiverete il cheat mode.

FULL CONTACT (Per Amiga): Per uccidere il

vostro avversario digitate QAZWXCDFVGBHNUM. Occhio a non premere anche la S!!!!

FUSION (Per Atari ST): Digitate SWAMP THING nella classifica degli high score. Iniziate a giocare e tenete premuto il tasto di fuoco, spingendo il joystick in avanti a sinistra, e schiacciate E. Eccovi nell'editor di ogni livello di gioco!

GAZZA 2 (Per Amiga e Atari ST): Pare che se tirate a piena potenza proprio dal dischetto centrale sul campo riuscirete sempre a segnare!

THE GODFATHER (Per Amiga): Mettete il gioco in pausa e digitate PIZZA HUT per rendervi invincibili. GRAND PRIX CIRCUIT (Per Amiga): Fate il giro di qualificazione senza preoccuparvi troppo del posto in cui finirete. Prima di iniziare il gran premio, quando apparirà sul monitor la scritta Prepare To Race premete il tasto ESC. Uscirà la scritta Towed To Pit, non dovrete perciò disputare la gara, ma otterrete automaticamente 25 punti in più nella classifica generale!

JUDGE DREDD (Per Amiga e Atari ST): Collegatevi al computer e digitate BRUCKEN PLAYING HERO QUEST e premete Return. Uscite dal computer e premete HELP per avanzare di livello.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY (Per Amiga e Atari ST): Se fate goal mettete in pausa il gioco fino a quando non finirà la musicchetta ed otterrete punti extra!

LINE OF FIRE (Per Amiga e Atari ST): Digitate OPERATION FERRET per attivare il

cheat mode.

LEANDER (Per tutte le versioni):
I codici per il secondo ed il terzo livello sono: ZXFT e LVFT.

MAGIC GARDEN (Per Amiga e Atari ST):
Qualche consiglio: innanzitutto cercate di non portar mai con voi più di nove oggetti contemporaneamente. Nella capanna poi c'è una chiave nascosta nei cassetti. La seconda volta che entrerete nel vecchio albero dovrete trovare un cuoricino. Utilizzate quest'ultimo dietro alla tavolinetto degli uccellini per riuscire poi a volare.

MAGIC POCKETS (Per Amiga e Atari ST):
Quando morirete continuate a tener premuto il tasto di fuoco. Ricomincerete a giocare dall'inizio, ma con il precedente punteggio inalterato! In questo modo potrete totalizzare score particolarmente ghiotti, raggiungendo facilmente i 100.000 punti (diventando super-powered!).
MANCHESTER UNITED (Per Amiga e Atari ST):
Premete il tasto sinistro del mouse per trasformare una partita contro il computer in un game a due giocatori, rendendo particolarmente facile il vostro compito! Alternativamente, se sarete stufo di vincere, tenete premuti CONTROL ed ESC per perdere automaticamente di 5 a 0!

NARC (Per Amiga e Atari ST):
Andate a destra, inginocchiatevi e colpite il bidone fino a quando non diventerà di colore blu. Ora avrete vite infinite.

NAVY SEALS (Per Amiga e Atari ST):
Digitate PSBOYS sul tabellone degli high score. Ora, durante il gioco, premete H per mettere in pausa ed ESCape per avanzare di livello. I possessori di ST dovrebbero utilizzare la password WOZZIE.

NEBULUS 2 (Per Amiga):
Provate un po' questi codici di livello: 1) ICEHOUSE, 2) LANDANDLOVE, 3) GREENTREES, 4) HOUSEBLUES, 5) BLUEHOUSE.

PIPEMANIA (Per tutte le versioni):
I codici-livello sono: 1) BALL, 2) BLOB, 3) WILD, 4) DOCK, 5) GRIP, 6) TICK, 7) Ooze. Se poi riempite lo schermo completamente con i vostri tubi otterrete un bonus segreto di 50.000 punti. I codici livello relativi alla versione PC sono: 1) HANA, 2) GRIN, 3) REAP, 4) SEED, 5) GROW, 6) TALL, 7) YALL.

POPULOUS (Per Amiga):
Caricate normalmente il Conquest Game e cliccate quindi sull'icona del Game Setup. Selezionate quindi il comando Custom Game e andate nelle Game Options, cambiando tutto ciò che vorrete. Infine cliccate su Evil, su Two Players e poi su Cancel. Ora, a gioco iniziato, il nemico non sarà più in grado di alterare il paesaggio, bloccandosi così ogni possibilità di sviluppo e successo!

POPULOUS II (Per Amiga):
Digitate MUSIC come codice speciale. Otterrete alcuni accompagnamenti sonori particolarmente strani. Provate anche la password THOMAT, NEIT, WOOP, EMLOW e MMUPAB.

THE POWER (Per Amiga e Atari ST):
Qualche password? INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSET e XUQZOX.

PRINCE OF PERSIA (Per PC):
Quando caricate il gioco da DOS digitate PRINCE MEGAHIT. A gioco iniziato potrete saltare i livelli premendo SHIFT ed L, invertire lo schermo con SHIFT e I, aumentare/diminuire il tempo con + e -, aumentare l'energia con SHIFT e T, nonché spegnere le luci con SHIFT e B.

RBI BASEBALL 2 (Per Amiga):
Quando batte il computer premete P per attivare lo schermo delle sostituzioni e cambiate il battitore attuale con uno notevolmente più brocco. Il computer verrà così penalizzato!!

ROBIN HOOD (Per Amiga):
Non abbiamo compilato la soluzione, ma, udite, udite, abbiamo scoperto un gran bel truccetto per rendervi la vita più facile. Durante il gioco allora premete il tasto ALT e digitate uno dei seguenti codici per ottenere sorprese particolarmente gradite: 370, 371, 372, 373, 441, 213, 214, 659, 103, 166, 167, 828, 666.

ROBOCOD (Per Amiga e Atari ST):
Premete CONTROL e poi RETURN: il vostro sprite sfarfallerà, avrete vite infinite e la musicchetta suonerà più veloce. Una volta terminato il livello del bagno scendete in fondo al castello. Andate a sinistra fino ad incontrare i pupazzi di neve femminili e saltateci su per tramutarli in piattaforme semovibili. Una volta giunti alla sommità dello schermo,

andate a sinistra in aria. Saltate e potrete così vedere alcune porte. Entrateci per arrivare nella zona del bonus! Seguite lo stesso truccetto anche per il livello dei dolciumi, ma andate a sinistra del castello. Salite nuovamente sui pupazzi di neve e, alla sommità dello schermo, prendete l'ombrellino per ridiscendere lentamente e collezionare tutti i bonus presenti. Infine, all'inizio del castello, andate a destra fino a quando finirà lo schermo; saltate sul tetto vicino e andate a sinistra fino a quando non verrete trasportati in un livello extra!

ROBOCOP 3 (Per Amiga e Atari ST):
Tenete premuto il tasto SHIFT e digitate THE DIDDY MEN. Premete quindi ESCape per passare al livello successivo.
ROLLING RONNY (Per Amiga e Atari ST):
Premet semplicemente F9 per ricostituire tutta la vostra energia.

ROTOR (Per Amiga e Atari ST):
Alcune password: GAG, SLY, LIP, MEN, AWE, TNT, PIT.

R-TYPE II (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e premete F1. Il bordo dello schermo lampeggerà e voi sarete invincibili.

STORMBALL (Per Amiga e Atari ST):
Digitate LET ME WIN durante il gioco: cosa succederà?!

STRIDER II (Per Amiga e Atari ST):
Digitate SWIFT durante il gioco; apparirà la parola CHEAT. Premet la barra spazio per trasformarvi in un robot, T per ottenere la super velocità, S per per smart bomb,

E e D per più energia.

SUPERCARS II (Per Amiga):
Inserite il nome del primo giocatore come WONDERLAND e del secondo come THE SEER. Avrete a disposizione un sacco di soldi!

SWITCHBLADE II (Per Amiga):
Sulla schermata dei titoli digitate (tenendo premuto SHIFT) la parola LEVEL seguita dal numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare.

THEXDER (Per PC):
Premete il tasto delle maiuscole (CAPS LOCK) ed iniziate a giocare. Durante il gioco premete ESCape, Y e poi nuovamente ESCape per riacquistare tutta l'energia persa.

THUNDERJAWS (Per Amiga):
Tenete premuto il tasto sinistro del mouse ed il tasto S. Ora premete il tasto destro del mouse per avanzare di livello.

TOKI (Per Amiga):
Per ottenere vite infinite digitate la parola KILLER. Con i tasti da F1 a F8 potrete anche saltare i vari livelli.

UNDER PRESSURE (Per Amiga e Atari ST):
I possessori di Amiga dovrebbero digitare GRYMALKIN durante qualsiasi momento del gioco; premendo poi F1 si potrà saltare di livello e con i tasti da 1 a 9 si otterranno armi differenti. I possessori di ST dovranno utilizzare il codice OCCAI THE NOO.

THE END OF THE

By Cantisani

Uella, ragazzi, ho visto che il mio articolo sul futuro dei videogiochi e dei relativi computer da casa ha suscitato un pò di movimento nel settore dei videogamers. Recentemente mi sono sentito rivolgere una marea di contro critiche che mi reputavano una sorta di pazzo o qualcosa di simile, il che denota, come minimo, il fatto che nessuno di voi abbia letto fino in fondo ciò che io ho scritto. Evidentemente, quando ci si sente colpiti in una delle cose che si ama di più (leggi gli amati "giochini"), è normale comportarsi così: è per questo che ho deciso di riesporvi la mia critica, alla luce di tutto ciò che mi sono dovuto sobire e sperando che cerchiate di capire cosa io voglia dire, anche perchè non lo stò facendo solo per me. E' infatti mia intenzione farvi evitare delle sonore fregature, che se non immediate, lo saranno sicuramente in un

futuro sempre più prossimo. Dunque, per prima una domanda: ma chi cavolo ha detto che il genere arcade scomparirà? Io, forse? No di certo, ho solo detto che ci sarà una flessione, non una completa estinzione. Per quanto riguarda poi lo stratosferico 90% di maggioranza di RPG/Avventure/Simulazioni, provate a pensare oggiogiorno quale sia la reale percentuale ... ci avete pensato? Sì? Allora sarete sicuramente giunti alla conclusione che solo il 25-30% dei videogames sono arcade, quindi la mia suddetta previsione non è campata per aria. E' poi inutile che mi andiate a prendere che per quanto riguarda la spesa ci pensano i genitori, o che le vendite di questo genere sono talmente elevate da dare il pane ai programmatori. E' vero che ci sono ed esisteranno sempre i bambini (ovviamente non ci penso

assolutamente a sottoporre ad una sessione di Wizardry a tale categoria di utenti), ma è altresì vero che in questi primi 20 anni di videogiochi, le software house hanno imparato come il guadagno di un prodotto serio siano almeno il quadruplo di uno semplicemente "spensierato", e quindi solo le case neonate si tufferanno a capofitto in questo genere di giochi, non perchè sia effettivamente il più richiesto, ma perchè è il più semplice da realizzare ed il più facile da commercializzare: potete intuire così come il gran numero di titoli sbarazzini tutt'oggi sul mercato sia opera in gran parte di team di programmatori nuovi, o perlomeno recenti (si sa, ci si fa le ossa sui programmini, poi si passa ai "veri" programmi). Bisogna annotare anche che un ragazzino in cerca di un Mille Miglia, tipico esponente

arcade, nel 90% dei casi si rivolgerà al pirata di fiducia, con relativo annullamento dei ricavi per chi ha realizzato il gioco, con conseguenti imprecazioni da parte degli importatori e realizzatori di tale prodotto. Con una riduzione di tutta la spazzatura arcade in circolazione, i pirati non avranno più nulla da piratare (mi piacerebbe vedere una copia di Ultima 7 senza istruzioni!!!), ci sarà sempre meno ripetitività nei titoli, e non per ultimo, farà piacere all'utente acquistare un paio di giochini originali, finalmente diversi (il solo vedere decine di titoli uguali mi fa venire la nausea: R-type2, Super ghouls'n ghosts, G-loc) e, si spera, migliori. Tale discorso sulla varietà non è pensabile per i games da me "supportati" (definizione datami da voi), in quanto le limitazioni di un gioco di ruolo non

sono neanche paragonabili a quelle di un arcade, visto che in quest'ultimo lo scopo è sempre quello di muovere qualche sprite sullo schermo e sparare fino all'usura del dito. Passiamo adesso ad una affermazione di un mio collega che mi ha lasciato perplesso: "l'importante per le software house è vendere, non rispettare la qualità". Per prima cosa mi sorprende che lo abbia detto quasi per dare un torto a me: guarda che poi ci rimetteremo tutti, quindi ... E poi, voglio proprio vedere fino a quando esisteranno le maree di acquirenti spasmodici per l'ultima licenza dell'ultimo film di successo, secondo me presto vedremo calare le vendite anche di questi giochi (che, guarda caso, sono arcade al 95%). Un'altra affermazione mi è sembrata quasi una battuta: (riguardo le

ARCADE ? - part 2

i Alessandro

console) "tanto a pagare le 150000 lire di Super Tennis per Super Famicom ci pensa papà ...".

Figli di Berlusconi, fratelli di Agnelli, miliardari tredicisti?

Sarà, ma io non conosco nessuno che posseda una console con una media acquisti superiore ai 3-4 giochi al mese (del costo di circa 50000 lire, non le 150000 lire sopracitate!!!), sia bambino che adulto.

Passiamo adesso al discorso sala gioco: lo so che sono malfrequentate (anche se ultimamente lo sono di meno, a mio avviso), ma rappresentano un'attrattiva troppo grossa per non essere considerate, e visto il costo, sono incredibilmente economiche (si fa una partita, il gioco non piace, si è sprecato solo un gettone, e non decine di migliaia di lire).

Se poi mi venite a tirar fuori che con la tecnologia CD avremo risultati da far impallidire le sale, non posso che ricordarvi che

i prezzi saranno sicuramente superiori a quelli delle console, per cui fate un pò voi.

Alla fine di tutto questo discorso, vi rendete conto di quanto il mercato degli arcade sia traballante e di quanto macchine pensate solo per gestire tali programmi siano già condannate?

In definitiva, secondo il mio modesto parere, l'environment computerizzato sarà costituito, oltre dalla parte "utile"

dell'universo informatico, da una grossa fetta (diciamo il 90%, tanto per cambiare) di programmi "seri" accoppiati da una quantità di giochini decisamente inferiore a quella odierna, ma caratterizzata da una qualità superiore.

Infatti, con una maggior varietà e minor ripetitività dei titoli arcade, l'utente sarà più invogliato a comprare qualche buon originale (per il gusto di avere anche la confezione), il che non potrà che

avere un effetto benefico per programmatori/ produttori, con un quasi certo (sperem) incremento di valore del prodotto giocoso per eccellenza: l'arcade.

Per concludere, non posso che essere favorevole al suddetto genere, ma solo se propinatoci in una quantità adeguata, come spuntino tra un gioco vero ed un altro.

Per conseguenza non posso che pensare che in un futuro non molto remoto l'unica macchina sopravvissuta sarà quella in grado di combinare una certa utilità ad un fattore passatempo costituito per lo più da giochi di un certo spessore.

Evito, per non rischiare di essere monotono (lo sei già abbastanza, NDTuttalaredazione) (grazie, NDM) il citare quale sia il genere di gioco "eletto", e non mi prendo neanche la responsabilità di forzarvi a comprare un computer specifico ... ah, un'ultima

cosa, lo sapete, ho appena preso un 486, e ... (per questa volta è meglio legargli le dita, per evitare che continui a scrivere a sproposito, ma che ci volete fare, gli RPGomani (opiedi) sono così, NDTuttalaredazione).

GAME BOY

TRACK MEET

HIRO

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

98%

SONORO:

92%

GIOCABILITA':

95%

VAL. GLOBALE:

95%

Q/P = A

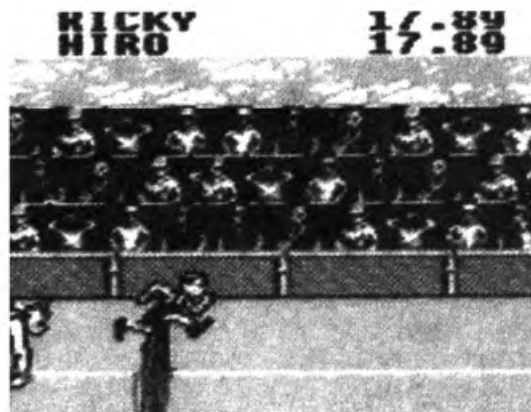
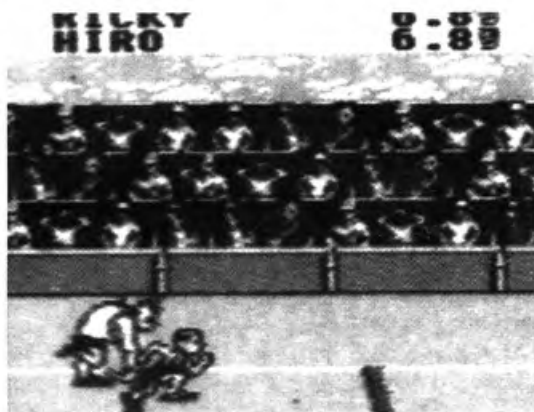
Il piccolo Game Boy non finisce mai di stupirci; dopo vere e proprie maree di produzioni d'ogni genere e tipo, ecco che anche la notissima Interplay (quella di Star Trek e The Bard's Tale su Amiga e PC) vuol dire la sua, in pixel monocromatici, con uno stupendo Decathlon tipicamente arcade. Le discipline previste comprendono allora, i 100 metri piani, gli ostacoli, il lancio del giavellotto, il salto con l'asta, il salto in lungo, il lancio del disco ed il sollevamento pesi. Si può chiaramente giocare da soli,

cercando di battere i favolosi primati stabiliti da ben 5, temibilissimi avversari elettronici, o sfidare un atleta umano, grazie all'immane opzione di link tra due console con identici Game Pak. Non manca perciò nemmeno la classica fase di allenamento che dovremo sfruttare per qualche mezz'oretta in modo da presentarci in perfetta forma alle gare vere e proprie. Si può inoltre salvare su cartuccia una partita in corso e ciò rende quantomai versatile questo Track Meet che si rivela un gioco

decisamente avvincente, duraturo e completo. Graficamente parlando pochi altri prodotti per il Game Boy riescono ad eguagliare la velocità e la perfezione delle animazioni di Track Meet, senza dimenticare poi la ricchezza di dettagli e scenari, particolarmente piacevole da vedere sul fondo schermo. Anche il sonoro dal canto suo riesce a ricreare una certa atmosfera agonistica di sicuro effetto, confezionando perfettamente un gran videogame sportivo

ricchissimo di giocabilità arcade. Bisogna solo prenderci un po' la mano per far correre il nostro atleta a suon di joystick (senza la fastidiosa levetta del joystick), ma se nel frattempo vi sarete comprati un bel Hyper Boy (vedi recensione sul numero scorso!) non avrete senz'altro problemi.

Volete giocare anche sul Game Boy un bel Summer Games, ricco di eventi, superbe animazioni e longevità? Track Meet è la risposta giusta con le sue sette discipline sportive, cinque avversari computerizzati e la possibilità di sfidare un atleta umano. Ottima grafica, tantissimo divertimento arcade. Da gustare con una bella bottiglia di Gatorade al fianco!



GAME BOY

WWF SUPERSTARS

HOT-B

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

94%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

88%

VAL. GLOBALE:

90,6%

Q/P = B

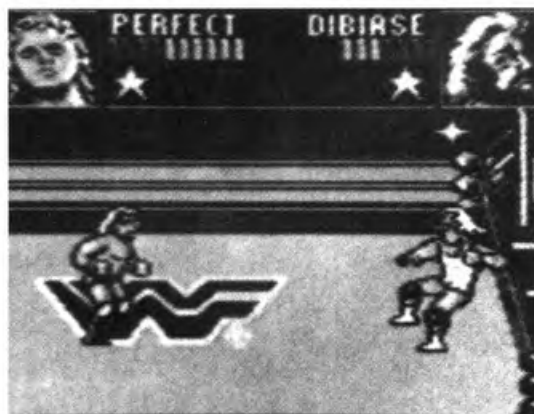
Se potessimo rietichettare la confezione di WWF Superstars con il marchio della Ocean, nessuno si accorgerebbe della differenza e noi potremmo sfruttare la stessa recensione dell'omonimo videogame già disponibile per Amiga. WWF Superstars è infatti la solita sfida all'ultimo bicipite combattuta sul ring contro cinque fra i più blasonati, rispettati e gasati eroi del Wrestling professionistico americano. Ecco allora comparire, in sequenza a stage, Hulk Hogan ed altri quattro soci, che metteranno

a dura prova la nostra abilità di videosmanettoni (specie se già non ci saremo accaparrati un bel Hyper Boy con cui giocare a WWF Superstars). Il manuale di gioco è ahimè tutto in giapponese (almeno per questa versione gentilmente fornita dal mitico Renè di Micromania) e perciò scoprire e capire tutte le mosse a disposizione del nostro atleta LCD risulta pressoché impossibile. L'unica cosa da fare è impugnare saldamente il Game Boy, accenderlo e prepararsi al peggio, al fine di scoprire tutti i segreti di questo Game Pak dopo

qualche buona oretta di sperimentazione. Giocare, al fine, diventa istintivo ed automatico, grazie soprattutto alla possibilità di evitare e schivare i colpi avversari (appollaiandosi magari sulle corde del ring), con qualche secondo di tempo a disposizione per studiare le mosse successive. I grossi sprite sullo schermo si muovono in modo rozzo e farraginoso e, nel complesso, questo Game Pak differisce

davvero di molto poco dall'analogo videogioco già amato e subito dopo disprezzato su Amiga.

WWF Superstars altro non è che la semplice conversione dell'attualissimo videogame di Wrestling che impazza su Amiga (aspettate che arrivi quello della Genias e ne vedremo delle belle!). Se dunque amate il genere, preparatevi ad un corposo, ma semplificato assaggio di questa disciplina in formato LCD monocromatico. Giocabilità decisamente limitata e uno sporuto manipolo di avversari non giustificano certo il costo decisamente troppo alto di questa cartuccia. Ah, già, ma c'è anche l'opzione per due giocatori... fate vobis!!!



SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE



MICROMANIA

Via XXV Aprile 80 - Besozzo - 21023

Varese - Italy

Tel : 0332 - 970189 Fax : 0332 - 970462



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

Soul Blader	Lire: 145.000
F1 Exhaust Heat	Lire: 140.000
Super Kontra	Lire: 139.000
Rocketeer	Lire: 149.000
Xardion	Lire: 145.000
Final fight Guy	Lire: 139.000
S.T.G	Lire: 145.000
Super FamiStadium	Lire: 129.000
Super Valis	Lire: 139.000
Smash T.V	Lire: 129.000
GPX Cyber Formula	Lire: 145.000
Hattrick Hero	Lire: 129.000
Battle Grand Prix	Lire: 139.000
Ranma 1/2	Lire: 149.000
Magical Taruto	Lire: 130.000
Super Gachapon World	Lire: 155.000
Great Battle II	Lire: 135.000
Super Birdie Rush	Lire: 145.000
Top Racer	Lire: 130.000
Rushing Beat	Lire: 145.000

PC-ENGINE

Human Sport Festival	SCD	Lire: 100.000
Shubibiman III	SCD	Lire: 110.000
Parodius	8 Mb	Lire: 150.000
Kinsenka	SCD	Lire: 110.000
Browning	SCD	Lire: 110.000
Devil Hunter Yoko	CD	Lire: 105.000
Pachio-Kun Juban Shodu	CD	Lire: 120.000
Psychic Storm	SCD	Lire: 110.000
Hawk F-123	SCD	Lire: 105.000
Rising Sun	SCD	Lire: 120.000
Gokuraku Chukataisen		Lire: 105.000
Conan	SCD	Lire: 115.000
Kawa no Nushitsuri	CD	Lire: 105.000
Toilet Kids		Lire: 105.000
The Kick Boxing	SCD	Lire: 105.000
Shadow of the Beast	SCD	Lire: 110.000
Taikoki	CD	Lire: 130.000
The Davis Cup	SCD	Lire: 105.000
Far East of Eden II	SCD	Lire: 120.000
Babel	SCD	Lire: 110.000
Forgotten World	SCD	Lire: 123.000
Valis	SCD	Lire: 110.000

MEGADRIVE

Cosmic Fantasy Stories	MCD	Lire: 110.000
Toragia		Lire: 130.000
Battle Mania		Lire: 100.000
Steel Empire		Lire: 115.000
Take the A Train		Lire: 100.000
Shining Force		Lire: 125.000
Feiarie	MCD	Lire: 110.000
Shadow of the Beast		Lire: 115.000
Turbo Outrun		Lire: 95.000
Pit Fighter		Lire: 115.000
Nostalgia	MCD	Lire: 122.000
Tecmo World Cup 92		Lire: 91.000
Cold Buster		Lire: 115.000
Thunder Pro-Wrestling		Lire: 109.000
Lunar	MCD	Lire: 115.000
Wani Wani World		Lire: 100.000

**IL TUO PC-ENGINE HA I COLORI TROPPO SCURI ? Micromania ha risolto il tuo problema !
Finalmente i suoi 256 colori sullo Schermo**

GAMEBOY

Adventure Island II	Lire: 57.000
Hudson Hawk	Lire: 52.000
WWF Super Stars	Lire: 57.000
Ikari no Yousai 2	Lire: 57.000
Laver Saver II	Lire: 52.000
Spy vs Spy	Lire: 57.000
Metroid II	Lire: 52.000
Pro Soccer	Lire: 57.000
Super Street Basketball	Lire: 60.000
Robocop II	Lire: 57.000

GAME GEAR

Monster World II	Lire: 57.000
Alien Syndrome	Lire: 67.000
Phantasy Star Adventure	Lire: 57.000
Buster Ball	Lire: 57.000

NEO - GEO

Football Frenzy	Lire: 399.000
Soccer Frenzy	Lire: 399.000

Vendita per Corrispondenza su rete Nazionale ed Estera . Servizio assistenza Tecnica . Prodotti Originali Giapponesi e Americani

Provati per Voi!!!

scegliere fra due tipi di riduzioni:
- semplice per sistemi integrali

PC per questo scopo e, poverini, più volte hanno tentato di farmi capire come

SISTHEMA PLUS

PROGETTO SOFTWARE

PREZZO: L. 169.000
USCITA: ADESSO
VAL. GLOBALE:

90%

SISTHEMA PLUS è un pacchetto molto interessante, perché, oltre al prezzo abbastanza contenuto, offre la possibilità di stampare in proprio le schedine, senza dover acquistare una Velox o senza dover andare per forza di cose dalla ricevitoria sotto casa.

Per far girare il programma basta avere un monitor a colori e se possibile un disco fisso. Sono indispensabili almeno 512K di memoria. SISTHEMA PLUS è interamente gestibile con il mouse, attraverso una serie di menu a tendina.

estione	laborazione	tampa	Nome sistema: NONAME.STH
		Dati sul sistema F6	
		Vedi colonne condizionate F7	
		Vedi colonne ridotte F8	
Immissione		Cerca colonna vincente F9	BASE ERR SOR
Incontri Pronostico	1-		
	2-		
	3-		
	4-		
	5-		
	6-		
	7-		
	8-		
	9-		
	10-		
	11-		
	12-		
	13-		
Condizionamenti			
Totale segni			
Consecutività			
Interruzioni			
Formule			
Correzioni			
Filtri			

estione	colonne	tampa	Nome sistema: NONAME.STH
		PLUS	
	Sviluppo veloce F3		
	Riduzione semplice F4		
	Riduzione ottimizzata F5		
Immissione			BASE ERR SOR
Incontri Pronostico	1° Gruppo: 1° arrivato		
	2° Gruppo: 1° arrivato		
	2° Gruppo: 2° arrivato		
	3° Gruppo: 1° arrivato		
	2° Gruppo: 2° arrivato		
	4° Gruppo: 1° arrivato		
	2° Gruppo: 2° arrivato		
	5° Gruppo: 1° arrivato		
	2° Gruppo: 2° arrivato		
	6° Gruppo: 1° arrivato		
	2° Gruppo: 2° arrivato		
Condizionamenti			
Totale segni			
Consecutività			
Interruzioni			
Formule			
Correzioni			
Filtri			

Ecco finalmente qualcosa in cui noi Italiani eccelliamo: il sapersi ingegnare per cercare di guadagnare dei denari extra, con il totocalcio, il totip o l'enalotto. Chi di noi non è mai andato almeno una volta nella sua vita dal tabaccaio più vicino a casa, per giocare le fatidiche quattro colonne? Con la recondita speranza, di vedere incrementate a dismisura, le poche lire spese con una vincita milionaria. Bene, se non fate parte di questa schiera di giocatori casuali, ma siete degli accaniti scommettitori ed ogni domenica, magari in compagnia degli amici, giocate sistemi complessi con un grande numero di colonne, investendo cifre considerevoli e, se volete sganciarvi dal computer della vostra ricevitoria abituale, senza però spendere delle cifre folli per l'acquisto di un programma per l'elaborazione

colonnare SISTHEMA PLUS è il software che fa per voi. Anche perché, a differenza dei programmi venduti a poche lire dalle ricevitorie, questo è in grado di stampare le schedine direttamente con la vostra printer, sia essa una Epson od una Nec. Se possedete una Star vi dovrete accontentare di stampare le colonne del totocalcio, mentre quelle del Totip e dell'Enalotto ve le dovrete fare a mano. Il programma è in grado di gestire le operazioni più comuni di riduzione colonnare, partendo da sistemi di 13 triple. L'elaborazione dei dati è velocissima fino a 5000 colonne al secondo con un 386SX a 20 Mhz. Sono possibili fino a sei tipi di condizionamento:

- interruzioni
- totale segni
- formule derivate
- colonne filtro
- correzione d'errori
- consecutività differenziata.

E' poi possibile

- ottimizzata per sistemi condizionati. Le colonne elaborate sono visualizzabili in tempo reale. Fra gli altri dati ottenibili dal programma c'è il costo totale del sistema, lo spoglio automatico e la stampa su tabulato e su video delle colonne dei condizionamenti e del sistema finale. Chiaramente per ottenere degli ottimi risultati (e magari qualche vincita) occorre avere una certa dimestichezza con questo tipo di pacchetti, se non sapete nulla di condizionamenti, di interruzioni, di colonne filtro, ecc.... non vi basterà certo il SISTHEMA PLUS ed il suo manuale per capirci qualcosa. In questo caso vi consiglio vivamente di contattare delle persone che da tempo sfruttano il computer con il malcelato scopo di diventare milionari, magari azzeccando un tredici favoloso. Chi vi scrive ha parecchi amici che utilizzano il

funzionino questi sistemi di filtro e di correzione degli errori. Purtroppo mi sono reso conto: o di essere particolarmente tardo nel comprendere (anche se i miei docenti universitari erano di diverso avviso) o di essere completamente negato alla comprensione delle regole (per me abbastanza fumose) che permettono ad un giocatore incallito di filtrare un sistema, magari di 10 triple, e di ridurlo a 3 o 400 colonne. Intendiamoci un simile rapporto di riduzione non assicura nessun tipo di vincita, ma è quello più usato dai giocatori del sabato sera. Anche perché poca gente è in grado di giocare vari milioni alla settimana. Solitamente giocate di questo livello vengono fatte da associazioni di persone, che all'inizio di ogni stagione, si riuniscono e mettono a disposizione una cifra consistente, da giocare durante l'anno calcistico. In questi casi il risultato è quasi sicuro, raramente alla fine della stagione ci si rimette, nella maggior parte dei casi si guadagna un piccolo gruzzolo. Intendiamoci nulla di paragonabile ai tredici miliardari, ma anche questo è un sistema per passare in compagnia qualche serata.

MasterPix

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

Super Nintendo
2 Joypad + Cavo Scart
Super Mario World
L. 499.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L.129000
Battle Chess L.189.000
Wing Commander + Ultima6 L.199000
Composer Quest L.189.000
Collection L.189000 - Pack 2 L.199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

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. 170.000

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	59000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
Age	49000	69000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain		99000	
Civilization		99000	
Cluk Clak	49000		
Deuteros	49000		
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest "Sierra"		99000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Football Champ	59000		29/29
Freakin Funky Fuzzballs		49000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Gobliins	49000	69000	
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hyperspeed		119000	
Jonny Quest			/29
Kick Off Giants	20000		
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Monkey Island II	69000	69000	
Obitus		79000	
Ork	49000		
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	59000	69000	
Retee!	39000		25/29
Riders Of Rohan		69000	
Robocod	39000		
Rolling Ronnie		39000	
Rubicon	59000		25/29
Secret Weapons Luftwaff		99000	
Shuttle		99000	
Space Quest IV	89000		
Star Trek		59000	
Super Space Invaders		39000	
Tip Off	49000		
Ultima VI	69000		
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish	89000	99000	
Wing C. II Special Oper.		49000	
Wolfchild	49000		

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		
Flight 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	79000	79000	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE

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

GAMEBOY

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

SUPER FAMICOM

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

GAME GEAR

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

ATARI LYNX

Ninja Gaiden
Strider II
Tokyo
World Cup Soccer
PC ENGINE
Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

Supernes manuali e software Inglese

Actraiser L. 139.000	Nosferatu L. 139.000
Big Run L. 129.000	Pga Tour Golf L. 129
Bill Lambeer Basket 139	Paperboy 2 L.139.000
Bombuzal L.129.000	Pilots Wing L. 129.000
Castlevania IV L.139.000	Populous L. 129.000
ChessMaster L.129.000	RPM Racing L. 129.000
D-Force L. 139.000	Radio Flyer L. 139.000
Darius Twin L. 139.000	Raiden L. 139.000
Dennis Baseball L. 139	Robocop 3 L. 139.000
Drakken L. 139.000	Robomech L. 139.000
Dream TV L.139.000	Rocketeer L. 139.000
Dungeon Master L.149	Shanghai L. 129.000
Earth Defence L. 129	Sim City L. 129.000
Equinox L. 129.000	Simpsons L. 139.000
Extra Innings L. 129000	Smartball L. 129.000
F-Zero L.129.000	Smash TV L. 129.000
Final Fantasy II L.149	Solstice 2 L. 129.000
Final Fight L.139.000	S. Adventure Is. L.139.
Gradius 3 L.129.000	S. Baseball 1000 L.139.
Hole 1 Golf L. 129.000	S. Bases Loaded L.129.
Home Alone L.149000	S. Battle Tank L. 139000
Hyperzone L.129.000	S. Double Dribble L.139
Lemmings L. 129.000	S. F1 Built L. 129.000
Might Magic 2 L.149	S. R-Type L. 139.000
Ncaa Basket L. 149000	Turtles L. 149.000
Nolan Ryan L.129000	Zelda 3 L. 129.000

BY FEDERICO BASAGNI E
MASSIMO GAIFA DI ARESE
(MI)

Ora dovreste essere veloci: per prima cosa esaminate il tastierino numerico di fianco alla porta. Adesso dovete digitare il codice che avete annotato. Se sarete abbastanza veloci, il soffitto non vi schiaccerà e si aprirà la porta davanti. Entrateci. Avvicinatevi ai tasti della macchina in mezzo alla stanza e prementе il tasto verde. Inserite il fascio di carte nello sportello aperto. Prementе il tasto rosso e, appena uscita la carta, prendetela e andate sopra la macchina bianca del pavimento. Verrete così mandati indietro nel tempo fino al 1304 D.C.. Ora fate attenzione a non cadere nella palude. Avvicinatevi abbastanza alle api per poter usare

l'insetticida. Proseguite facendo attenzione a dove andate. Quasi fuori dalla palude vedrete per terra un bagliore: esaminate quel punto e troverete un medaglione. Una volta usciti dirigetevi all'albero a sinistra. Esaminate le sue radici: c'è una corda; usatela sul ramo destro più lungo e vi ritirerete su. Aspettate, arriverà un uomo che andrà a farsi il bagno. Prendetegli i vestiti. Il nostro eroe si cambierà dietro ad un albero. Andate a destra. Avvicinatevi alla guardia e mostrategli il medaglione; dopo averlo esaminato vi dirà di venire più tardi. Andate a destra. Avvicinatevi alla guardia e mostrategli il medaglione; dopo averlo esaminato vi dirà di venire più tardi. Andate a sinistra del castello. Scuotete l'albero di fronte a voi e cadrà una moneta. Esaminate il terreno e la troverete. Tornate indietro ed entrate nella locanda. Date al locandiere la moneta trovata, vi sederete così ad un tavolo. Da qui ascolterete i discorsi degli avventori. Appena finito uscite e tornate dalla guardia; mostrategli il medaglione al colloquio tra voi e Torin, Lord di queste terre. Dal discorso verrete a sapere che sua figlia è stata rapita: a voi il compito di ritrovarla. Usciti dal castello troverete la guardia addormentata. Prendetegli la lancia. Tornate di fianco al castello a sinistra. Piazzatevi sotto la tunica appesa al ramo e usate la lancia per prenderla: se non ci riesce riprovate sistemandovi meglio. Il nostro eroe si cambierà di nuovo gli abiti. Tornate dove vi siete cambiati per la prima volta. Ora dovrete essere ancora una volta veloci: avvicinatevi alla riva del lago e riempite d'acqua la borsa di plastica. Andate a destra e poi in basso. Qui troverete un lupo a guardia del ponte. Avvicinatevi abbastanza per farlo ringhiare, lanciategli addosso la borsa piena d'acqua e sorpresa! Il lupo esploderà (è un lupo meccanico). Entrate nella porta a destra. Il Padre superiore vi dirà di portargli da bere. Uscite e andate nella porta sinistra. Prendete la coppa. Tornate fuori ed entrate nella porta

davanti. Avvicinatevi alla botti. Per sapere qual'è piena basta che le controlliate tutte. Riempite la coppa e ritornate dal Padre superiore. Dopo aver bevuto, si prenderà una sbronza. Esaminatelo e troverete un telecomando. Usatelo per aprire il mobile sotto la libreria e scoprirete una carta magnetica. Tornate in cantina. Usate il telecomando per aprire la botte in cima alla scala, rivelerà un passaggio segreto; entratevi. Vi troverete così nella stanza dove è tenuta prigioniera Lana (la figlia di Torino). Esaminare il tubo di vetro dove è rinchiusa: troverete una capsula di gas. Usate la carta magnetica sul computer. Lana e Torino non sono quello che credevate; sono bensì Lo'Ann e Lear Barley, agente del TRIANGLE. Usano la macchina del tempo per scoprire le attività dei Croughon nel passato (anche loro possono viaggiare nel tempo).

Dopo di ciò sarete spediti nel lontano 4315 D.C.. Avvicinatevi alla macerie in basso a destra ed esaminatelo; troverete un lanciafiamme. Andate a destra e, una volta saliti, esaminate la lineetta bianca sopra le macerie; è un contenitore con dentro dei fusibili.

Alla vostra destra c'è un altro mucchio di detriti: togliendoli scoprirete una botola; apritela e scendete nelle fogne. Andate sempre avanti fino a quando non troverete un tappo sul muro. Usate il lanciafiamme sul tappo per riempirlo. Ora siete pronti per fare i fuochi. Proseguite avanti fino alla creatura; inceneritela. La donna vi ringrazierà e vi farà risalire.

Avvicinatevi alla porta e usate la lancia per pulire la telecamera; entrate. A sinistra c'è una macchina vendi-giornali. Esaminare il raccoglitore di monete, troverete 1 ECU. Inseritelo nella scanalatura le monete. Non succederà niente. Riesaminare il raccoglitore di monete. Reinserite la moneta nella scanalatura. Stavolta uscirà un giornale. Salite sul metrò (non vi preoccupate se lo avete perso, ripasserà), giungerete in un'altra stazione. Andate nei bagni e sostituite il fusibile rotto del dispositivo alla vostra sinistra con quello che avete voi.

Tornate fuori; troverete la guardia assorta dalle televisione.

Non andategli vicino ed

uscite dalla scala. Se non vi siete fatti notare, la guardia non si accorgerà di voi e potrete passare. Salirete su un aereo, il quale verrà attaccato dai Croughon; sarete catturati e portati nella loro prigione. Usate la chiave per aprire la grata. Batteteci dentro la capsula di gas e tappate subito con il giornale. La porta si aprirà; troverete tutti i Choughon morti stecchiti. Aspettate che l'astronave sia presa dai terrestri. Verrete condotto davanti al CONSIGLIO, verrete spediti indietro nel tempo ben 65 milioni di anni prima. Raggiungete Lo' Ann che vi darà una pistola ad aria compressa; seguitela. Ora è il momento di usare la pistola contro i Croughon. Per terminare il combattimento basta che uccidete il Croughon che di tanto in tanto passa volando sopra gli altri con una piattaforma. Alla fine Lo' Ann sarà ferita. Esaminate per tre volte la ragazza. Troverete una pillola per l'invisibilità e il medaglione; usatelo su di lei, verrà trasportata di nuovo nel 4315 D.C. per essere curata. Intanto vi dirigerete all'astronave. Esaminate il Croighn morto: ha una carta magnetica. Entrate nell'astronave. Avvicinatevi al dispositivo di controllo di fianco alla porta ed inseritela la carta magnetica. Aprite la capsula di ibernazione; prendete l'indumento e ponetelo sopra la telecamera. Entrate nella capsula e chiudetela; verrete così portati sull'astronave madre dei Croughon. Appena alzati piazzatevi di fianco alla porta, mangiate la pillola dell'invisibilità, aspettate che i Croughon entrino ed uscite. Nascondetevi dietro le casse. Aprite la più grande (a sinistra); vi nasconderete dentro. Appena usciti leggete attentamente il testo. Ora dovete fare una bella corsa per trovare la sala del computer. Una volta entrati usate la carta magnetica sul computer a sinistra. Terminato di riprogrammare la bomba, uscite e stavolta dovrete trovare l'hangar per prendere un'astronave di salvataggio. Se ci riuscite, avrete finito il gioco e potrete godervi la scena finale. END

SECOND CONFLICT

JISOFT (USA)

**USCITA: ADESSO
GRAFICA:**

95%

GIOCABILITA':

90%

VAL. GLOBALE:

92,5%

Un gioco di guerra veramente interessante, non troppo difficile, adatto anche ad un pubblico alle prime armi, che si è avvicinato da poco a questo strano mondo della simulazione. L'idea di utilizzare una interfaccia del tipo WINDOWS è ottima, peccato che non tutti posseggano questo programma della Microsoft, in questo caso, l'acquisto di entrambi i pacchetti potrebbe dimostrarsi eccessivamente oneroso.

Prima di iniziare a parlare del gioco, vi devo dare delle spiegazioni sulla mancanza dei dati che solitamente fanno da contorno all'intestazione dell'articolo, informazioni del tipo scheda: grafica utilizzata o quantità di memoria, in questo caso non hanno senso, perché il game gira in ambiente WINDOWS 3.0 e si adegua alla configurazione installata. Ad esempio sul mio computer funziona a 32.000 colori a 800 per 600 punti. Noterete inoltre che mancano anche i dati riguardanti il prezzo ed il rapporto costo qualità, questo dipende dal fatto che il programma ci è stato inviato direttamente dagli USA da un nostro amico, costa 38 dollari, da noi probabilmente non verrà mai importato. Detto questo passiamo al gioco vero e proprio. Come avrete già capito dal nome si tratta di un wargames spaziale, una specie di REACH FOR THE STARS della SSG, migliorato ed in grado di funzionare solo in presenza di WINDOWS 3.0 della MICROSOFT.

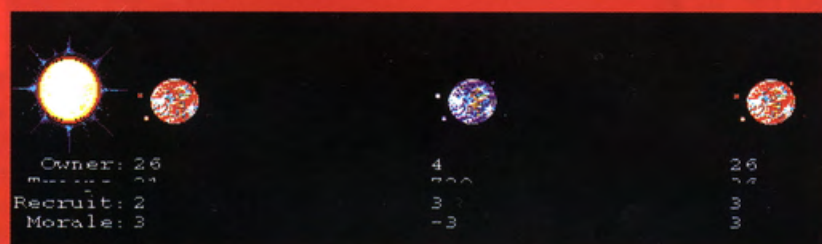
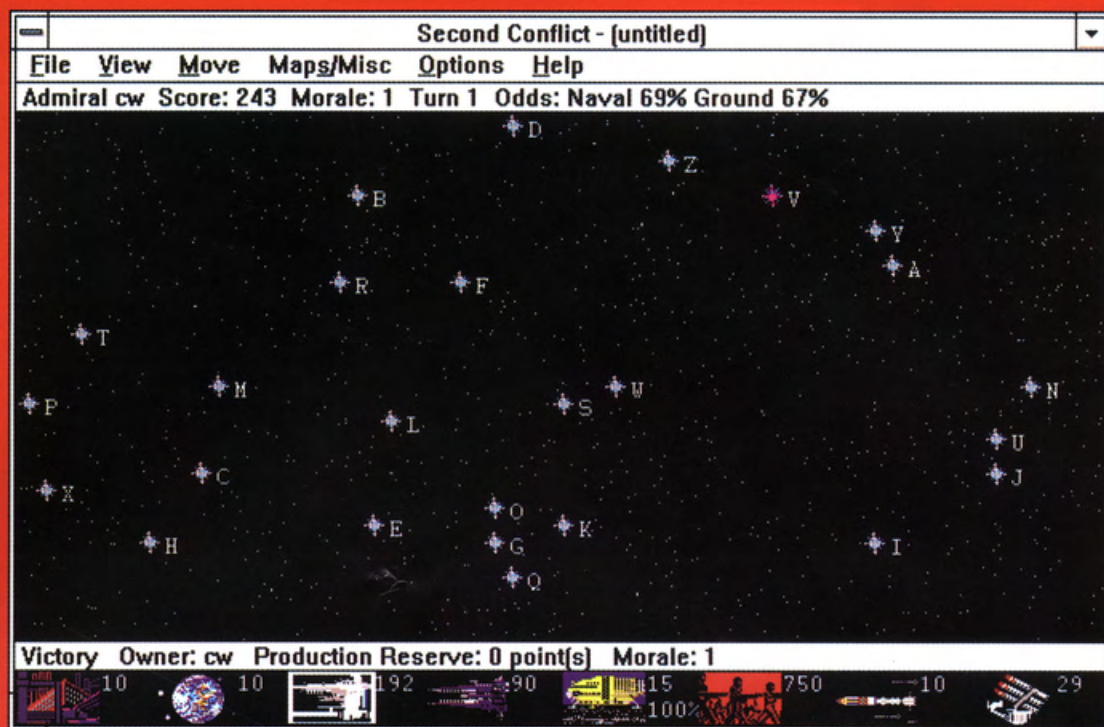
La storia è sempre quella, partendo da una pianeta madre, dovete esplorare e conquistare tutti i mondi alieni. Per riuscire nell'impresa dovrete bilanciare le risorse che avete a disposizione, incrementare le potenzialità delle industrie ed aumentare il grado di sviluppo dei pianeti. Avrete ai vostri ordini un grande numero di navi spaziali, di mezzi terrestri e di truppe, per non parlare delle corazzate stealth, che hanno avuto il loro precursore centinaia di anni prima nell' F-117A. Per riuscire senza troppa fatica nell'impresa finale (distruggere gli avversari e le truppe dell'Impero) dovrete cercare di aumentare il livello tecnologico delle armi e cercare di mantenere sempre un alto tenore di vita sul

planeti della federazione. Il game è concettualmente molto simile ad altri giochi di guerra, commercializzati sia dalla SSG sia dalla SSI. Come già detto quello che presenta più similitudini è REACH FOR THE STAR. SECOND CONFLICT è game molto piacevole, anche per le soluzioni grafiche utilizzate, intendiamoci rimane pur sempre un wargames, con le limitazioni di questo tipo di programmi. Una ottima grafica per un gioco di guerra non vuole dire animazioni mozzafiato, ma più semplicemente un tavoliere ben disegnato e gli identificatori dei vari reparti militari facilmente riconoscibili, anche ad un colpo d'occhio superficiale. Il game è gestibile interamente con il solo

utilizzo del mouse, il lavorare in ambiente WINDOWS rende più facili ed immediate le operazioni, in pratica il tutto viene gestito attraverso dei menu a tendina, sul video si aprono e chiudono numerose finestre che mostrano lo stato dei vari reparti o spiegano alcune situazioni in corso.

Anche per questo la giocabilità è molto alta e basta una lettura superficiale del manuale per entrare subito nello spirito del game. All'interno del programma è contenuto un help molto dettagliato, che può essere sfogliato come se fosse un libro vero e proprio, come è nella tradizione di WINDOWS.

E' possibile scegliere fra sei scenari differenti, oppure se volete, potete crearvi un teatro di battaglia tutto vostro, utilizzando l'editor che viene fornito col programma.



MS-DOS

FORT APACHE IMPRESSIONS

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL
GRAFICA: EGA -
VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE
- TASTIERA
GRAFICA:

88%

SONORO:

84%

GIOCABILITA':

87%

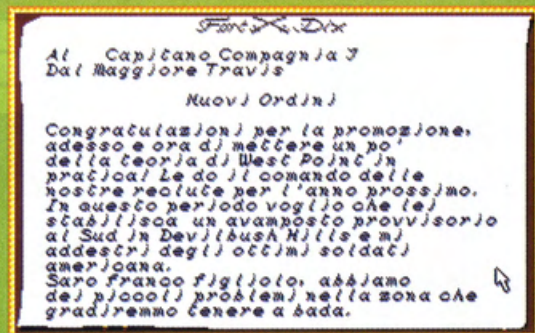
VAL.GLOBALE:

86,3%

Q/P = B

Fort Apache è un wargames anomalo, nulla a che vedere con gli usuali giochi di guerra ad esagoni. Qui le varie unità sono i singoli soldati che dovete disporre sul territorio da controllare. Potete dislocare le truppe in gruppi più o meno numerosi.

Il programma è indicato soprattutto per chi non ha ancora molta dimestichezza con gli wargames e vuole avvicinarsi per gradi alle simulazioni di guerra. Il game all'inizio è molto simpatico, le varie fasi di dislocazioni dei "soldatini" sul territorio fanno ritornare alla mente per un attimo sfuggente gli anni dell'infanzia, quando giocavamo con gli amici con i soldatini: con i cow-boy ed i pellerossa.



Fort Apache è il tipico wargames della Impressions: vi trovate nel lontano west e siete il comandante di un forte disperso nella prateria. Il vostro compito è il mantenimento della pace nella regione. Con gli uomini del vostro distaccamento dovete cercare di mantenere la calma nella regione e, se possibile, attaccare e fare prigionieri i banditi ed i bandoleros che spesso sconfinano dal Messico, con il chiaro intento di fare razzie e distruzioni.

Con le giacche azzurre del distaccamento, oltre a mantenere la pace nel territorio, dovete cercare di non provocare gli indiani, racchiusi in una riserva, che non vi creano problemi fino a che non sconfinerete nei loro territori. Il vostro compito principale sarà quello di proteggere le installazioni della ferrovia, le carovane e le fattorie.

Per fare questo dovete organizzare la truppa in piccole unità di controllo e perlustrazione. Appena vi giungeranno avvisaglie di grossi pericoli dovete riunire gli uomini ed attaccare il nemico, cercando di sconfiggerlo il



più rapidamente possibile. Potrete disporre sulla mappa i vari uomini uno ad uno, siano essi semplici soldati, caporali, sergenti o tenenti. In pratica Fort Apache utilizza lo stesso modulo di Rorke's Drift, rivisto e migliorato in alcuni particolari. In questo caso la storia si svolge negli Stati Uniti all'epoca della

colonizzazione del Far West. Se sarete abili potrete senza troppa difficoltà avere ragione dei cattivi e sconfiggerli prima che vi possano causare grossi danni. Fate molta attenzione alle bande di messicani che

grossi e disegnati con dovizia di particolari, in pratica potrete tornare bimbi e giocare con i soldatini ed il fortino, invece dei mobili di casa come background avrete la console del computer. Ottima resa anche in ambiente EGA (anche se in VGA si avranno i fatidici, impressionanti 256 colori). Simpatico, anche se molto limitato, il sonoro ad esclusivo appannaggio di Ad Lib (o Sound Blaster in emulazione della stessa scheda). Vi ci vuole quasi necessariamente



sconfinano dal loro territorio, sono molto agguerrite e non perderanno occasione per attaccarvi e cercare di infliggervi grossi

anche un mouse. La giocabilità è eccellente, con il solo ausilio del mouse potrete disporre tutti i soldatini e dirigerli nelle varie fasi delle battaglie.

Se sarete abbastanza bravi riuscirete ad evitare di scontrarvi

con gli indiani che hanno stipulato un accordo di pace con il governo. Per fare ciò dovete evitare che i bianchi sconfinino nel territorio della riserva.

Il mantenimento della pace dipenderà anche dalla vostra abilità.

danni. Cercate inoltre di non inimicarvi gli indiani, perché non avranno pace fino a che non avranno incendiato e distrutto il forte. Il game graficamente molto simile a Rorke's Drift, gli sprite dei vari soldati sono



MS-DOS

TIMEQUEST LEGEND

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: EGA -
MCGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER -
ROLAND
MEMORIA: 640K
RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE
- TASTIERA
GRAFICA:

91%

SONORO:

92%

GIOCABILITA':

80%

VAL. GLOBALE:

87,6%

Q/P = B

Timequest, terzo adventure targato Legend, è una classicissima avventura nel tempo, vissuta a bordo della più alta tecnologia interattiva computerizzata. L'interfaccia utente è di quelle più immediate, comode e complete, ma l'unica condizione sine qua non per potersela godere è la perfetta conoscenza della lingua inglese. Se vi siete ormai affrottati le meningi a forza di icone Sierra, lasciate perdere: ci vuol ben altro per risolvere Timequest!

Il team di sviluppo del nuovo Timequest è lo stesso dei due precedenti Sorcerer targati Legend che, ancor oggi, fanno impazzire moltissimi avventurieri in tutto il mondo (impazzire letteralmente, perché si tratta di adventure particolarmente difficili da risolvere). Quale miglior occasione allora, per rovinarsi ulteriormente la vita, se non quella di fondarsi a capofitto su Timequest? Il sistema di gioco è infatti sempre quello, basato sulla complessa interfaccia utente quasi interamente testuale, senza alcun tipo di supporto ad icone per facilitarci il compito di esplorare le ere temporali descritte



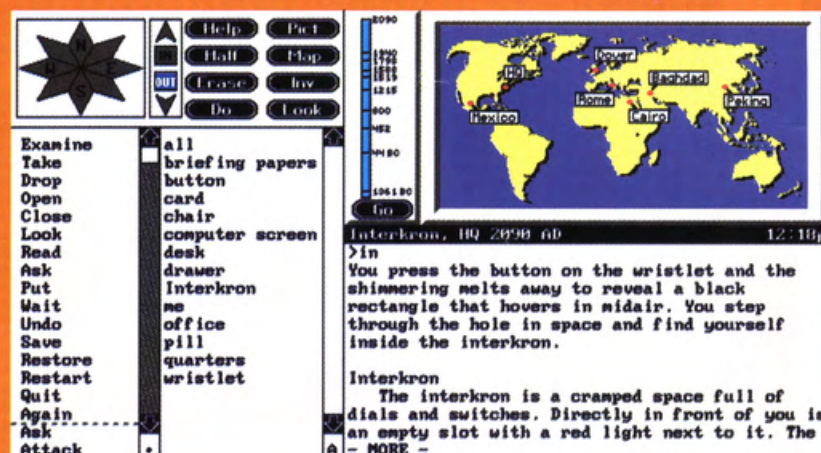
Drexler's office, HQ 2090 AD

12:00p

dovremo perciò viaggiare con una sofisticata macchina del tempo e andare ad aiutare, in tutta discrezione e segretezza, personaggi celebri come Cleopatra, Winston Churchill, Attila, Napoleone Bonaparte, Montezuma, Carlo

tempi aztechi, la Grande Muraglia Cinese, il Circo Massimo, i monoliti di Stonehenge, nonché alcune ipotetiche ambientazioni futuristiche nate dalla fantasia di Bob - Arthur Infocom - Bates, designer capo della Legend. Una colonna

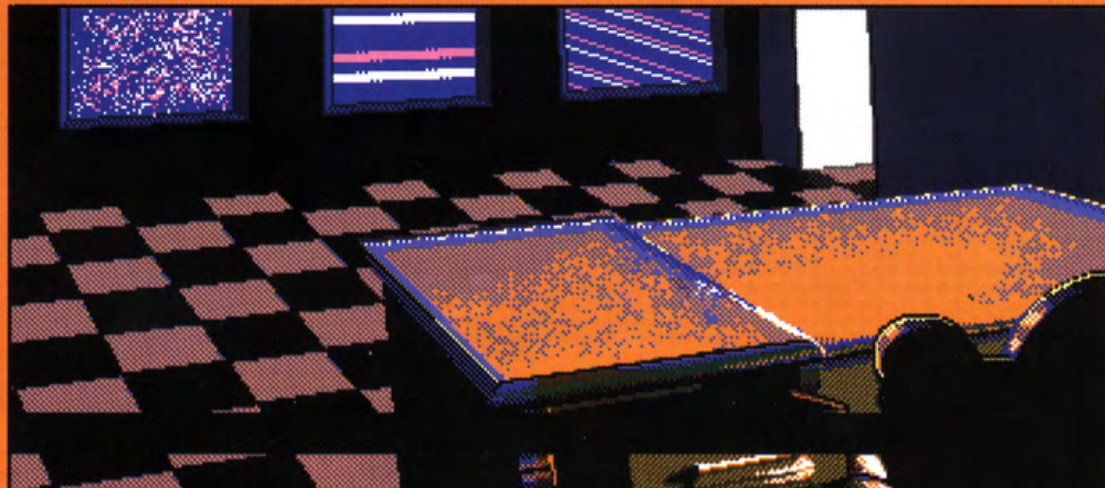
Giocare a Timequest può tuttavia rivelarsi particolarmente divertente solo se si conosce bene la lingua inglese; oltre all'interfaccia utente che sfrutta input testuali da keyboard (si possono comunque richiamare i verbi e le parole più usate da un menu sempre presente su schermo), sullo schermo troviamo sempre moltissimo testo che va letto, riletto e digerito, nonché sviscerato fino in fondo per carpire il quesito o l'indizio giusto per proseguire. Come dicevo all'inizio, Time quest è un adventure per veri duri, anzi, per super esperti delle storie interattive computerizzate. Non fatevi perciò trarre in inganno dalle accattivanti immagini grafiche: per vederne la fine dovrete vivere a pane e vocabolario per molto, molto tempo!



nel gioco. Si tratta infatti di visitare alcune locazioni-chiave della storia dell'umanità per ricostruire il vero corso degli eventi, pericolosamente alterato da un gruppo terroristico del lontano futuro. Prendendo in prestito la stessa idea di base di Back To The Future, in Timequest

Magno, Giulio Cesare, ecc., ecc. Descritti magistralmente da una grafica hi-res a sedici colori (come vuole la miglior tradizione Legend) gli scenari che faranno da sfondo alle nostre peregrinazioni temporali includeranno la Grande Piramide di Cheope, i favolosi

sonora di superba fattura (soprattutto in presenza di schede Roland) supporta egregiamente ogni singola fase del gioco, sfruttando una simpatica integrazione di qualche effetto digitalizzato (che passa sempre attraverso la cicalina interna del PCI).



Vettenmyer's quarters, HQ 2090 AD

12:06p

MS-DOS

SIM ANT

MAXIS

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA,
MCGA, EGA,
HERCULES, TANDY
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER,
ROLAND
HARD DISK:
INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA
MEMORIA: 640K
GRAFICA:

100%

SONORO:

100%

GIOCABILITÀ:

100%

VAL. GLOBALE:

100%

VG & CW
YEP!

SIM ANT non deve assolutamente mancare nella biblioteca di ogni appassionato. Chi già conosce i prodotti della MAXIS può immaginare le potenzialità, anche educative, di questo nuovo software. Molto di più della solita simulazione o di un wargames: una lezione di vita e di sopravvivenza. L'unica finalità del game non è la conquista del territorio, ma la sopravvivenza della specie. Cosa questa che noi umani abbiamo da tempo dimenticato.



Dopo SIM CITY e SIM EARTH la MAXIS ci propone una simulazione abbastanza anomala, non si tratta più di gestire un città abitata da umani, ma una colonia di formiche che deve costruire il proprio nido e vedersela con i nemici di tutti i giorni: dalle aggressive formiche rosse ai vari insetti che popolano il giardino di

casa come ragni e millepiedi. Oltre a questi avversari naturali le nostre formichine si devono misurare con un ospite indesiderato ed enorme (sia per dimensioni sia per stupidità): l'uomo. In questo caso con una famiglia di umani ed il loro cane. Per il popolo delle formiche questo vuole dire seguire attentamente le mosse

dell'umano e dare l'allarme non appena i suoi enormi piedi si avvicinano al nido. Specialmente se l'essere ha in mente di tagliare l'erba o di giocare con il cane rincorrendosi sul prato. Non parliamo poi della pioggia: una goccia d'acqua può causare la morte per annegamento nostra o di un nostro consimile. Lo scopo del game è

prendere possesso di tutto il giardino, invadendolo, dopo avere sconfitto le formiche rosse. Per fare questo bisogna riprodursi velocemente. Per occupare il riquadro confinante bisogna fare nascere una formica regina, in grado di creare una nuova colonia ed iniziare la procreazione di nuovi insetti. Dopo



Patch	House	Strat	Graphic	MATE	Queens	AUTOMATIC	MANUAL	PLACE	?	BLACK COLONIES	2	RED COLONIES	3
					0								



avere sconfitto le odiate formiche rosse, sarà necessario invadere la casa e convincere, con le buone o con le cattive, la famiglia di umani a prendere armi e bagagli ed a trasferirsi in un altro luogo. Così facendo si entrerà in possesso di tutto il territorio e la vittoria finale sarà assicurata. Che ve ne pare? Una simulazione fantapolitica ad un wargame? Sicuramente un po' di entrambi: lo scontro fra il mondo della natura e l'uomo, visto

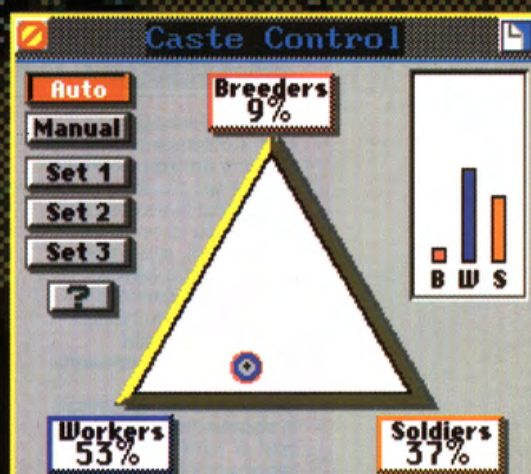
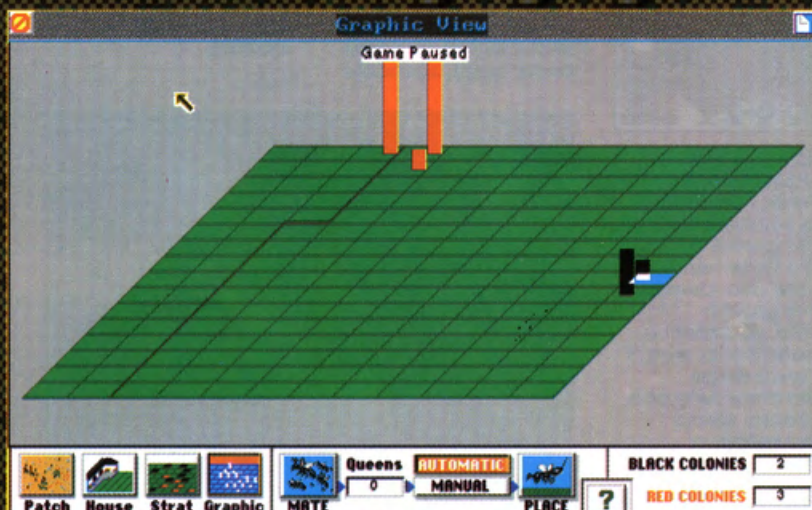
da una angolazione anomala, vissuta combattendo dalla parte delle formiche, popolo di esseri laboriosi ed intelligenti. Durante le fasi del gioco dovrete guidare le vostre armate alla conquista della città nemica. Solo con l'uccisione della regina avversaria avrete sconfitto le formiche rosse che popolano la vostra porzione di giardino. Fate molta attenzione agli altri insetti, più grossi e più voraci di voi, potrebbero uccidervi e nutrirsi con

il vostro corpo. Se per caso morirete, prenderete subito le sembianze della prima formica nata dopo la vostra scomparsa. L'importante è che la regina ed il nido vengano preservati dagli attacchi ostili. Tramite dei quadri di controllo potete gestire la nascita della nuova generazione ed influire sul tipo di formica in gestazione, scegliendo fra: soldati, operaie o regine. Quando viene al mondo una regina questa creerà una nuova colonia in un riquadro vicino a

quello di partenza, iniziando così la conquista di tutto il giardino. Le stesse operazioni vengono effettuate anche dalle formiche nemiche, quindi lo scontro per la conquista del territorio sarà cruento ed inevitabile. Fra le vostre armate potrete contare anche sull'aviazione, delle potenti formiche con le ali vi daranno man forte durante le numerose battaglie. Per il potenziamento della colonia è necessario avere sempre a disposizione una gran quantità di

cibo, solo così le larve si schiuderanno rapidamente e la popolazione aumenterà velocemente di numero.

Come vedete la storia è avvincente, una volta seduti davanti al PC vi risulterà assai difficile scostarvi dal monitor ed abbandonare al proprio destino le vostre formichine. La grafica è ottima, 640 per 480 pixel a 16 colori (se possedete una VGA). Si gioca col solo ausilio del mouse, passando da una finestra all'altra, il sistema a windowing è uguale a quello già usato per SIM EARTH, in pratica sullo schermo si possono avere contemporaneamente vari riquadri che mostrano le differenti azioni che stanno avvenendo in quel momento nei chip del computer.



SEGA

MARBLE MADNESS

ELECTRONIC ARTS

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

85%

SONORO:

83%

GIOCABILITA':

81%

VAL. GLOBALE:

83%

Q/P = C

Solo se siete stati o forse siete ancora degli irriducibili aficionados del famoso gioco delle biglie colorate (che in sala giochi era targato Atari), potreste comprare ad occhi chiusi questo Marble Madness per Megadrive. Se già lo possedete o lo avete giocato su Amiga o persino su Sega Master System lasciate perdere: si tratta di un conversione piatta e quantomai scialba che decisamente non vale i soldi che costa.

Marble Madness lo conoscete tutti e non ha certo bisogno di particolari presentazioni; si potrebbe fare un'eccezione alla regola solo se questa ennesima trasposizione, l'interessato oggi è il Sega Megadrive, brillasse di particolare luce propria, con animazioni e grafica particolarmente strabilianti, ma purtroppo non è proprio questo il caso. Il famoso arcade che mandò in rovina, quasi un decennio fa, bimbi, ragazzini, adolescenti e... genitori (bhè, che c'è di strano? Ci vanno anche loro in sala giochi, di notte per non farvi vedere, ma ci vanno!!!), monetina dopo monetina, approda sui ridenti e capaci lidi del sedici Bit Sega solo per regalarci un semplice ed abbozzato ricordo del tempo che fu. Si tratta allora di guidare, joystick alla mano (in sala giochi c'era la comoda trackball - qualche furbo utente Amiga se la accaparrò e ancor oggi se ne fa vanto e lustro! Telefonare in redazione per darci soddisfazione, AHI AHI!), la classica biglia di vetro lungo sei difficilissimi percorsi, irti di ostacoli, trabocchetti, discese, passaggi obbligati e precipizi senza fondo. Il tutto scandito da un

perchè tutti noi abbiamo, almeno per una volta, goicato a biglie quand'eravamo bimbettini (come dite, c'è ancora gente

esperti smanettoni. Si compete dunque contro il tempo per poi accaparrarsi il miglior posto in classifica; ci sono tre livelli di difficoltà (relativi al tempo messo a disposizione per terminare ciascun livello), ma tutto ciò non basta proprio a decretare un successo di questa costosissima cartridge. Se consideriamo infatti che la realizzazione grafica è decisamente inferiore a quella dell'omonima versione per Amiga (vero e proprio fiore all'occhiello del sedici Bit Commodore ancor oggi), spendere

tutti quei soldini per Marble Madness non vale di certo la pena. Se poi siete videogiocatori tosti, potrete scoprire e terminare l'ultimo stage in poco più di un'ora e... addio cartridge!!! A conti fatti risulta senza dubbio più accettabile e piacevole la conversione di Marble Madness per Sega Master System piuttosto che questa per il Megadrive, dove le tipiche potenzialità della console a 16 Bit non vengono assolutamente sfruttate.



limite di tempo particolarmente tiranno (Incrementabile grazie ad alcuni sporadici bonus e alla manciata di secondi risparmiati, a partire dal secondo livello, cumulabili durante il gioco). La giocabilità più semplice del mondo quindi, sposata ad un soggetto decisamente dinamico e sbarazzino, caro un po' a tutti gli smanettoni proprio

che lo fa a 40 anni? Noooooooooooooo!). Anche se i livelli di gioco sembrano pochi, raggiungere il quinto (quello dove tutto funziona alla rovescia - forza di gravità invertita, piattaforme all'incontrario, ecc.) ed il sesto stage (quello dove tutto può succedere, senza alcuna regola o preavviso) risulta particolarmente difficile anche ai più





PRO FOOTBALL

IMAGINEER -
ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 135.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

95%

SONORO:

91%

GIOCABILITA':

97%

VAL. GLOBALE:

94,3%
Q/P = A

John Madden, alias Pro Football: un nome, una storia, un mito, una garanzia di giocabilità, carica di interesse e altissimo realismo firmato Electronic Arts ed etichettato Imagineer. Il football, quello a stelle e a strisce, non è mai stato così vivo, spettacolare e gustoso su una console a 16 Bit. Una grande cartridge sportiva molto difficile da battere su Super Famicom!

La giocabilità di un prodotto come questo, si sa, è direttamente proporzionale al livello di esperienza, conoscenza ed interesse per il fragoroso e spettacolare football all'americana, spesso dimenticato in favore dell'onnipresente e più "nostrano" soccer. L'Electronic Arts ha tuttavia pensato bene di cooperare con la Imagineer (quella di Pro Soccer - Kick Off) e di trasferire il suo precedente best-seller per Megadrive (John Madden Football), sviluppando un altro capolavoro per il Super Famicom.

Ora, invece di sfruttare il secondo episodio (la versione 1992 di John Madden, recentemente apparsa su Megadrive - notevolmente migliorata) la EA si è limitata a travasare nelle ROM del 16 Bit Nintendo l'intero soggetto del gioco base originario, riuscendo comunque a proporre qualcosa di innovativo (è il primo football per Famicom) e divertente.

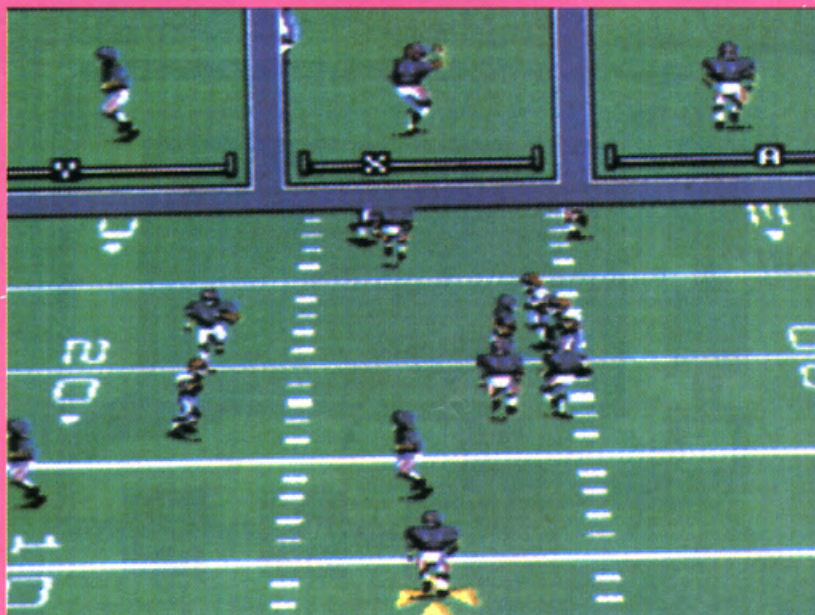
Si può giocare da soli o in due, selezionando una dei team più noti della NFL, sviluppando, proprio come vuole la miglior tradizione di questo sport, azioni d'attacco o di difesa, più tutte le mille sfaccettature tattico-strategiche, magistralmente supportate dai menu di gioco. Partendo all'attacco, per



esempio, potremo, innanzitutto selezionare gli atleti da impiegare (se vorremo effettuare un Passing Play dovremo impiegare i nostri migliori Receivers ed il più affidabile Quarterback), quindi impostare la formazione sul campo, infine scegliere un pattern di movimento e sviluppo di quest'ultima, per cercare di coprire e ipotizzare qualsiasi reazione avversaria. Per fare tutto questo John Madden in "pixel" ci offre una serie di chiarissimi menu a scomparsa, facilmente gestibili via joypad, nonché numerose "lavagnette elettroniche" esplicative. Ora, sempre in questa dimensione d'attacco, all'inizio dell'azione ci troveremo in diretto

controllo del nostro Quarterback. Sullo schermo, tuttavia, apparirà anche il numero di quel giocatore e grazie a questo speciale indicatore potremo effettivamente renderci conto delle nostre azioni, effettuando eventualmente anche le inevitabili sostituzioni. Una volta effettuato il lancio, attraverso il joypad e tre finestre grafiche dei "ricevitori" potremo quindi guadagnare il controllo di un altro atleta, pronto a ricevere la sfera ovoidale ancora a mezz'aria. Da ora in poi tutto diventerà terribilmente action, nel tentativo di agguantare la palla e, possibilmente, guadagnare qualche iarda in corsa, evitando il placcaggio degli avversari; a

questo proposito il joypad ci verrà in aiuto per far sì che il nostro ricevitore possa disimpegnarsi dagli avversari a suon di straton, piroette su sé stesso e scatti in proiezione. All'avversario dunque non rimane altro che cercare di contrastare tutto il lavoro svolto d'attaccante, sviluppando la stessa miscela di schermate/fasi tattiche e dinamiche. L'avrete capito dunque: Pro Football è un gran giuoco, ricco di "intelligenza elettronica" (non a caso la maledetta console "impara" ancor più alla svelta del migliore avversario umano!), ottimo gameplay e tantissima, realistica strategia. Se al tutto uniamo una rappresentazione audiovisiva di eccezionale fattura (grafica 3D fluidissima, molteplici animazioni, commenti digitalizzati, un mare di indicatori, ecc.), non possiamo che decretare un successo per questo ennesimo gioiello Imagineer-EA. Se poi non siete capaci di giocare a Football e desiderate accostarvi a questa disciplina, quale miglior "tutore-avversario" elettronico del vostro Famicom? Peccato per le istruzioni, tutte in giapponese: se però avete un amico con Megadrive...!





SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE ICOM

PREZZO: LIT. 110.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

90%

SONORO:

89%

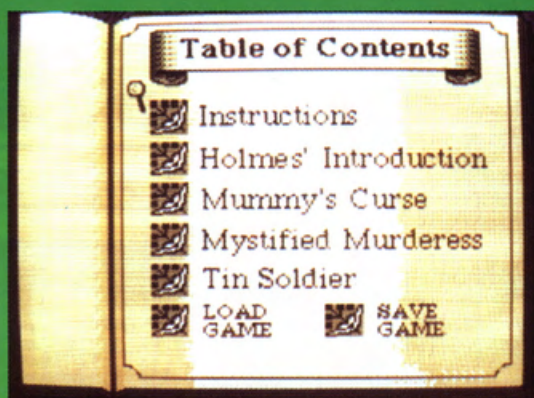
GIOCABILITA':

91%

VAL.GLOBALE:

91%

Sherlock Holmes è un vero esempio di lungometraggio interattivo, vissuto in prima persona, al cospetto di veri attori digitalizzati che parlano ed agiscono sul piccolo grande schermo del PC Engine. Bisogna avere buona padronanza della lingua inglese perciò, e, manco a dirlo, tantissimo acume, logica e deduzione, per poter risolvere gli intricati casi polizieschi proposti. Datemi retta: a volte giocare col cervello può risultare assai più coinvolgente che spaccare crani a destra e a manca.

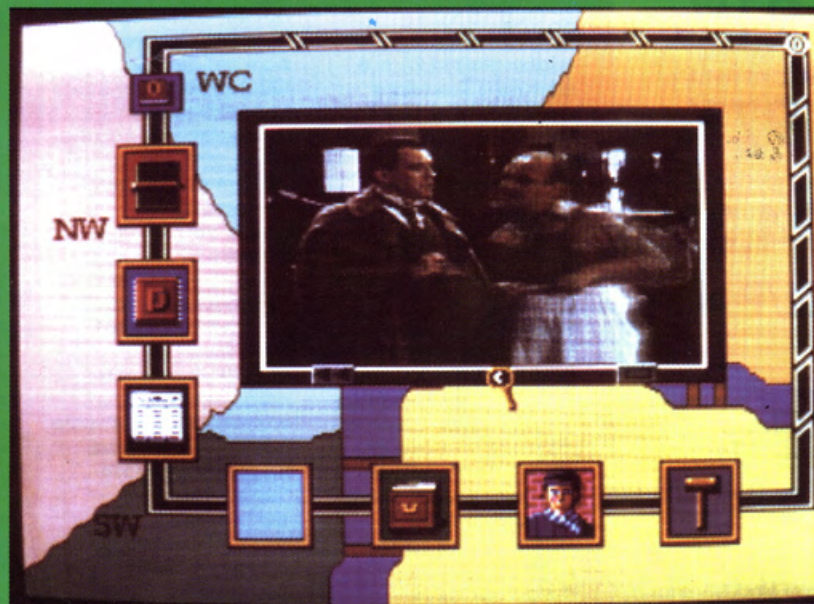


Sherlock Holmes lascia probabilmente interdetti tutti coloro i quali pensano che le consoles siano fabbricate unicamente per smanettare e nulla di più. I 3 livelli di difficoltà sono infatti piuttosto elevati e sapete che non è richiesta alcuna dote di scavezzapad per portare a termine le varie fasi di gioco. L'impressione globale è quella di trovarsi dinanzi ad un vero film interattivo, su cui è possibile agire a piacere sulla trama. Attenzione però: usare con cautela; chi possiede meningi ormai atrofizzate dalla monotonia del consueto sparpicchia-fuggi farebbe meglio a starne alla larga o ad incominciare un'opera di redenzione con qualcosa di più leggero e meno complesso. Ho sempre pensato che il CD ROM del piccolo-grande Engine fosse la

macchina ideale per programmare qualsiasi tipo di gioco ed i titoli ultimamente usciti non fanno altro che avallare questa mia ipotesi. Nel caso specifico di Sherlock Holmes Consulting Detective il fattore più apprezzabile è

delle possibili azioni. Ciò contribuisce a rendere la trama di gioco fitta e di grande spessore. Purtroppo devo ammetterlo: ho sempre avuto un debole per il famoso personaggio di Sir Arthur Conan Doyle (non fraintendete) ed il fatto che la Icom abbia pensato anche a chi ama giocare col cervello, oltre che coi cazzotti e con le monoposti di Maranello, mi ha fatto letteralmente sbavare. E' possibile ravvisare un'analogia di gioco col non troppo entusiasmante Hound of the Baskerville, uscito alcuni mesi or sono in formato CDTV Commodore, il quale

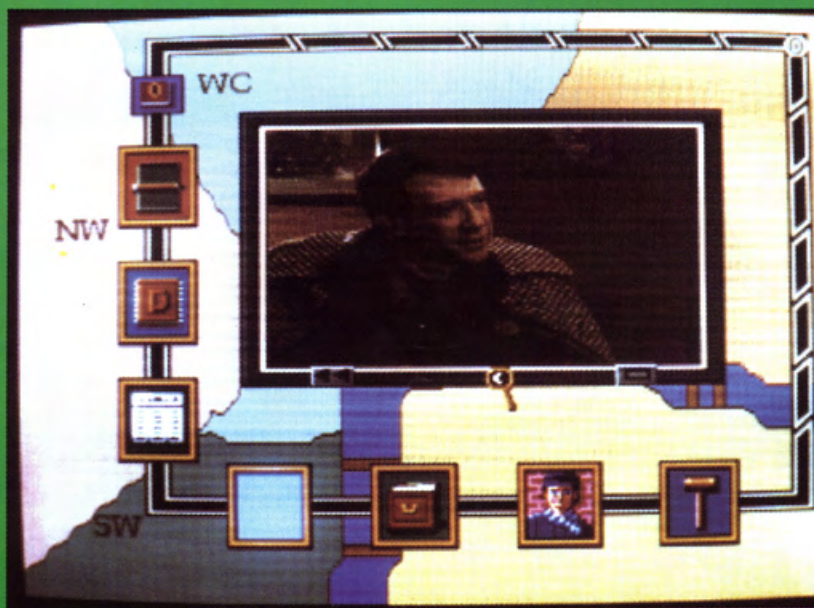
all'alto grado di professionalità dimostrato dai programmatori della Icom \ Nec. L'azione si articola su 3 diversi casi, ognuno dei quali è caratterizzato da un differente livello di difficoltà e da diversi eventi caratteristici. E' disponibile inoltre un immenso elenco di nomi e locazioni che devono essere esaminate nella loro totalità, per dedurre l'effettiva utilità e ricondurle al caso preso in esame. Oltre a tener presente il fattore temporale è doveroso concentrarsi sulla lettura delle 8 diverse edizioni del Times che, costituendo un compendio



sicuramente il filo conduttore che si viene a creare fra ognuna

presenta un modulo di gestione simile, ma non riesce ad elevarsi

indispensabile per riconoscere luoghi e situazioni della vita londinese, si presentano come un vero e proprio compendio di indizi utili. La parte grafica di Sherlock Holmes Consulting Detective è costituita dalla digitalizzazione di 3 diversi film, appositamente girati da una compagnia cinematografica inglese e le parti parlate sono di ottimo livello, chiaro ed accessibile (e finalmente in inglese su PC Engine).





KING OF THE MONSTER SNK

PREZZO: *LIT. 330.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA e
COMPUTER LAND
GRAFICA:

98%

SONORO:

97%

GIOCABILITA':

90%

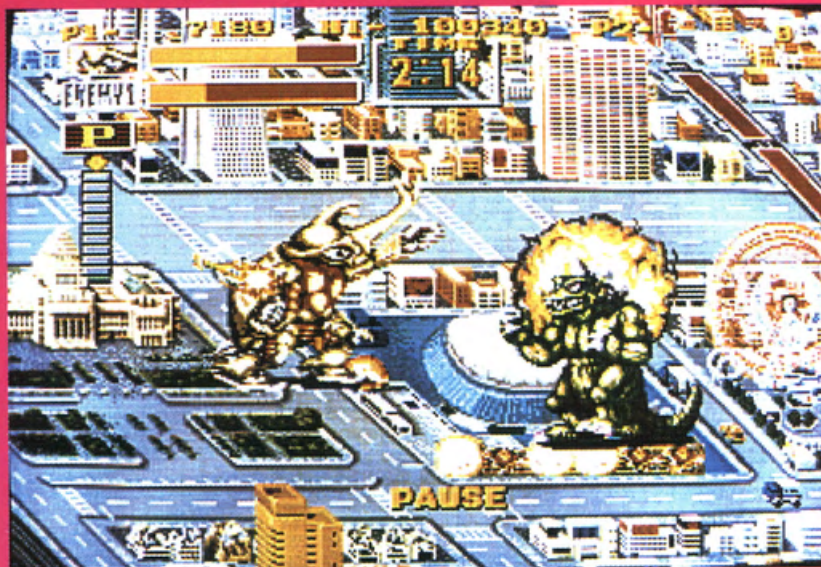
VAL. GLOBALE:

95%

Q/B = B

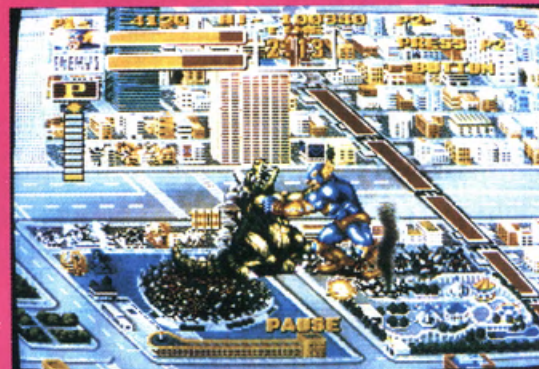
Kakfa sognava di trasformarsi in un bacherizzo, voi preferite King Kong, Godzilla e bestioni simili: la SNK ci ha pensato molto e ha quindi sfornato un classicissimo picchia-duro, letteralmente devastante, dove gli eroi della situazione misurano almeno 50 metri d'altezza. Nei panni dei suddetti bestioni della cinematografia "distruttiva" sci-fi, potrete dunque combattere in furibondi e spettacolari corpo a corpo, distruggendo interi quartieri delle metropoli giapponesi. Vi basta per scaricare i nervi? Male che vada potrete poi calpestare le costruzioni di Lego dei vostri cuginetti, no?!

Avete mai sognato di calpestare l'Empire State Building, distruggere a calci un immenso stadio di calcio, afferrare e stritolare caccia a reazione con una mano, sgranocchiare automobili come noccioline e, in generale, vivere le stesse emozioni di King Kong? Se avrete riposto affermativamente i casi sono due: siete pronti per il ricovero d'urgenza alla neuro o avete tutti i requisiti necessari per alleggerirvi di 330.000 lire e portarvi a casa uno strepitoso arcade per Neo-Geo! Prendete dunque tutta la sbarazzina e travolgente atmosfera di Rampage dell'Activision, tuffatela in un rutilante e coloratissimo universo solido tridimensionale, aggiungeteci i due joypad arcade che solo il Neo-Geo possiede e condite il tutto con effetti sonori ed animazioni da cartone animato: voilà, il gioco è fatto e... che gioco!!!! Si può giocare da soli contro il computer, in coppia con un amico (sempre sfidando la console) o partecipare ad un furibondo testa-a-testa tutto "umano", nel tentativo di sconfiggere i King Kong avversari nella corsa al titolo di King Of The Monster. L'arena di gioco è



perciò delle più insolite e spettacolari: ambientato nel Giappone del 1996, King Of The Monster piazza i due poderosi rivali (si possono scegliere sei mostri differenti, uno più buffo e terrificante

piloni e convogli ferroviari! Se durante ogni match vi capiterà di calpestare un intero quartiere, non preoccupatevi, tanto tutti gli abitanti in pixel SNK sono assicurati!!! Ecco allora comparire sul nostro schermo un



dell'altro) in una classica metropoli del futuro dove tutto è permesso e lecito: dall'utilizzare grattacieli come vere e proprie clave, allo scaraventare addosso all'avversario tralicci,

vero e proprio cartone animato pseudo-giapponese dove tutto è possibile, in un frenetico e clamoroso picchia-duro. Giocare è particolarmente semplice ed immediato: basta

scegliere un personaggio (buffissimo il Poison Ghost ed il Beetle-Mania, rispettivamente un mummione da quattrocento tonnellate ed un mega bacherizzo dallo sguardo terribilmente incazzato!) e tuffarsi nell'arena, cercando di abbassare al massimo il livello di energia di ciascun avversario. Ogni mostro possiede chiaramente un'arma/colpo segreto che dovremo necessariamente scoprire ad ogni partita, in quanto l'intero manuale di gioco è chiaramente in giapponese! Si gioca dunque spaccando letteralmente proprio tutto ciò che ci capiterà a tiro (attenzione: risparmiate almeno i joypad, con quello che costano!!!!), e sfruttando una velocità d'animazione entusiasmante di cui solo la console SNK è capace.

Il livello di difficoltà non è troppo elevato, ma anche se riuscirete a terminare King Of The Monster in poco tempo, questa cartidge sarà sempre un gran bel pretesto d'evasione da rivivere in compagnia di qualche amico. Unica pecca il costo, decisamente un po' troppo elevato per un giocone terribilmente semplice-semplice.



LAPAGNARDI ARCHITECT

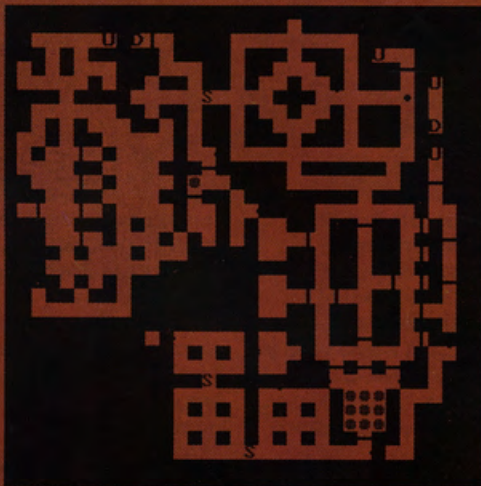
Eye of the Beholder 2



- Legend:** livello 1
- = Keyhole
 - = Magic mouth (open)
 - = Magic mouth (closed)
 - = Secret button
 - = Button
 - = Lever
 - = One way button (in the floor)
 - ▼▲▲ = Shelf
 - ▲▲▲ = Fireball machine
 - | - = Door
 - * - = Teleporter
 - = Hole in floor
 - = Pressure plate (in floor)
 - = Hole in ceiling
 - S = Illusionary wall
 - U = Stairs leading UP
 - D = Stairs going DOWN
 - | - | = Writing on the wall
 - = Barrel
 - = Sink
 - * = Spider web



- Legend:** livello 2
- = Keyhole
 - = Magic mouth (open)
 - = Magic mouth (closed)
 - = Secret button
 - = Button
 - = Lever
 - = One way button (in the floor)
 - ▼▲▲ = Shelf
 - ▲▲▲ = Fireball machine
 - | - = Door
 - * - = Teleporter
 - = Hole in floor
 - = Pressure plate (in floor)
 - = Hole in ceiling
 - S = Illusionary wall
 - U = Stairs leading UP
 - D = Stairs going DOWN
 - | - | = Writing on the wall
 - = Soft wall



- Legend:** livello 3
- = Keyhole
 - = Magic mouth (open)
 - = Magic mouth (closed)
 - = Secret button
 - = Button
 - = Lever
 - = One way button (in the floor)
 - ▼▲▲ = Shelf
 - ▲▲▲ = Fireball machine
 - | - = Door
 - * - = Teleporter
 - = Hole in floor
 - = Pressure plate (in floor)
 - = Hole in ceiling
 - S = Illusionary wall
 - U = Stairs leading UP
 - D = Stairs going DOWN
 - | - | = Writing on the wall
 - # = Portal



- Legend:** livello 4
- = Keyhole
 - = Magic mouth (open)
 - = Magic mouth (closed)
 - = Secret button
 - = Button
 - = Lever
 - = One way button (in the floor)
 - ▼▲▲ = Shelf
 - ▲▲▲ = Fireball machine
 - | - = Door
 - * - = Teleporter
 - = Hole in floor
 - = Pressure plate (in floor)
 - = Hole in ceiling
 - S = Illusionary wall
 - U = Stairs leading UP
 - D = Stairs going DOWN
 - | - | = Writing on the wall
 - = Grave
 - = Temple of Darknoom

by Paolo Magnaghi / Alessandro Cantisani / Mirko Marchesi

LA PAGINA DELL'AVVENTURA



livello 5

Legend:

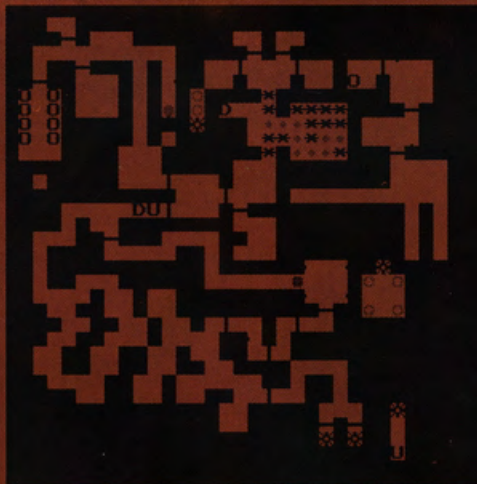
- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- |_ = Writing on the wall
- # = Portal
- ≡ = Ressurrect
- ⊗ = Painting of the Four Winds
- ⊗ = The green shield
- ⊗ = Carving of Talon



livello 6

Legend:

- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- |_ = Writing on the wall
- = Mantis egg
- = Green jewel-eyes
- * = Stationary lightning
- = Moving lightning



livello 7

Legend:

- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- |_ = Writing on the wall
- = Mantis egg
- = Green jewel-eyes
- * = Stationary lightning
- = Moving lightning

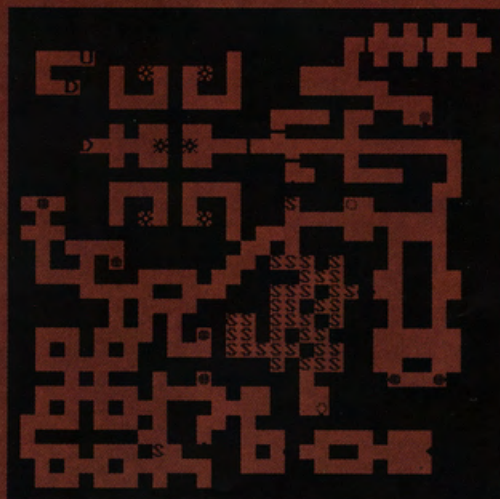


livello 8

Legend:

- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- |_ = Writing on the wall

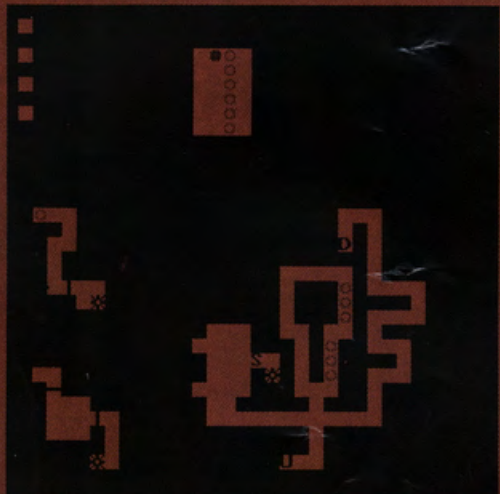
L A P A G N A - Z E D E F A L ' A V A L ' E D E F E N D E R E L L E S T E R E



Legend:

livello 9

- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | - = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- | - | = Writing on the wall
- ◆ = Marbled pedestal



Legend:

livello 10

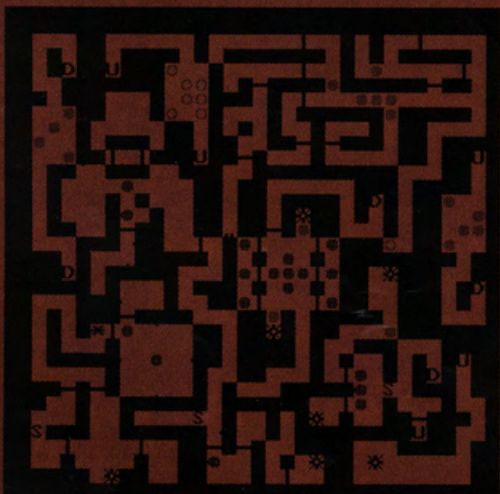
- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | - = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- | - | = Writing on the wall



Legend:

livello 11

- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | - = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- | - | = Writing on the wall
- | = Wall of souls
- = Ornament
- | - = Transparent wall



Legend:

livello 12

- = Keyhole
- = Magic mouth (open)
- = Magic mouth (closed)
- = Secret button
- = Button
- = Lever
- = One way button (in the floor)
- ▽ = Shelf
- = Fireball machine
- | - = Door
- * = Teleporter
- = Hole in floor
- = Pressure plate (in floor)
- = Hole in ceiling
- S = Illusionary wall
- U = Stairs leading UP
- D = Stairs going DOWN
- | - | = Writing on the wall
- | - = Transparent wall
- * = Magical sigil (Lightning)
- # = Portal

LA SOLUZIONE DI HAIR RAISING HAVOC - ROGER RABBIT By Piero Viganò - Marco Giussani

Livello 1 - Il soggiorno

Tirare la corda dell'asse da stiro sulla sinistra, salire sul cuscino sinistro del divano e saltare fino ad accendere il ventilatore, scendere e spostare il poggiatesta, alzare il tappeto e prendere la calamita per prendere la chiave nell'acquario, saltare sul cuscino destro del divano per appendersi al ventilatore acceso.

Livello 2 - La cucina

Accendere i fornelli, spostare lo sciacquapanni (si chiamerà così?) verso il basso, aprire il frigorifero e prendere le banane, camminare verso destra per scivolare sulla buccia e finire sul tavolo da cui saltare sulla pila di piatti, farne e cadere uno alla volta e, dopo averli rotti tutti camminare sul fuoco per appendersi al lampadario, dondolare ritmicamente e lanciarsi contro lo sciacquapanni. In questo livello si possono raccogliere diversi extra time: nel frigorifero continuando a tirar fuori roba e negli sportelli sotto il lavabo, aprendoli con la chiave raccolta nel primo livello, nello sportello centrale non c'è nulla. Se trovate il formaggio datelo al topo e cercate di riprenderlo una volta nella tana.

Livello 3 - Il bagno

Aprire l'acqua, salire sullo sgabello e prendere l'asciugamani; stenderlo sulla pozzanghera e spostare lo sgabello verso destra, saltarci sopra e prendere il sapone, girarsi e lanciarlo nel lavandino, scendere e salire sulla bilancia per aprire la finestra, tirare lo sturalavandini, accendere il ventilatore inserendo la spina, andare a destra e tirare lo sturalavandini; prendere dal lavabo le saponette che cadranno per terra, scivolarci sopra per far andare il sapone nel water, salire sullo sgabello, sulla mensola e sui cuscini.

Livello 4 - Il giardino

Aprire l'acqua, bloccare il suo flusso salendoci sopra e, dopo poco, andare alla bocca della canna e sfruttare l'effetto geyser per appendersi ai fili; andare verso destra e cadere, spostare il sacchetto di fertilizzante e scuotere due volte l'albero; prendere il secchio di fianco al barbecue e riempirlo d'acqua; ripetere il procedimento per appendersi alle corde e spegnere il fuoco. Prendere una bistecca e scuotere l'albero per un'ultima volta, salire sull'altalena e catapultarsi al di là della recinzione.

Livello 5 - La strada

Raccogliere la palla, metterla nell'idrante e aprire l'acqua. Salire sul salterello e appendersi alle corde e spostarsi fino al merlo, dopo avergli fatto perdere una piuma cadere, mentre plana a terra, mettersi più volte in testa il bidone della spazzatura per avere un extra time; raccogliere la piuma e usare il salterello per appendersi alle corde e con la piuma fare il solletico al naso del pagliaccio; scendere e mettersi il bidone della spazzatura in testa per attirare la calamita fino al tombino, lasciare il bidone sul marciapiede e tuffarsi dentro al buco.

Livello 6 - Il cantiere

Spostare la bitumiera verso destra, raccogliere un mattone e metterlo dentro alla bitumiera e così fare per un candelotto; un altro mattone e un altro candelotto, girare verso l'alto la bocca della bitumiera, prendere un candelotto e salire sull'ascensore; spostare i due mattoni e andare sull'asse aspettare l'arrivo del gancio e attaccarcisi per superare i chiodi e usare la sega.

Livello 7 - La latteria

Pulire le bottiglie sporche, stappare quelle tappate, etichettarle, riempirle di latte e mettere il succhiotto, completate due casse e uscite dalla finestra.

FINE!!!!

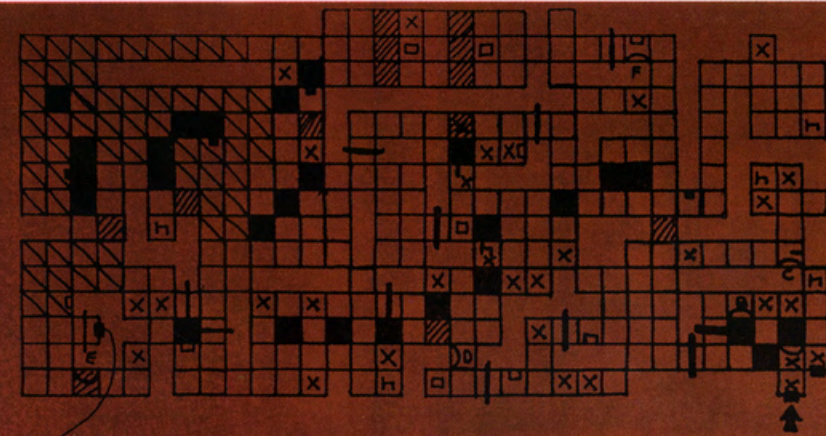
LA PAGINA DELL'ARCHIVIO

LIVELLO START

LEGENDA:

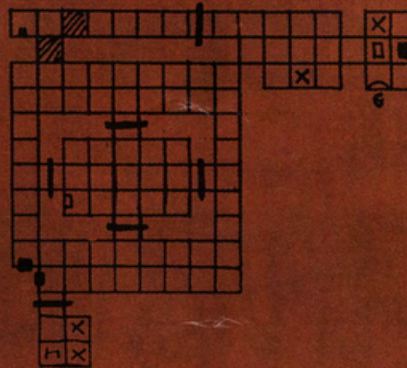
-  = 1 passo
-  = muro
-  = muro finto
-  = informatore
-  = binario
-  = acqua
-  = portali
-  = porte
-  = albero della vita
-  = palude
-  = inizio

QUEST FOR THE SHIELD



TO THE PRISON

- A = YOUR QUEST FOR THE SHIELD HAS BEGUN
- B = THE SPRIG OF LIFE AND DEATH
- C = DO NOT PLAY WITH FIRE
- D = KEEP THE PAD DOWN
- E = THE HOUSE OF MY CHILD
- F = SEWER ENTRANCE

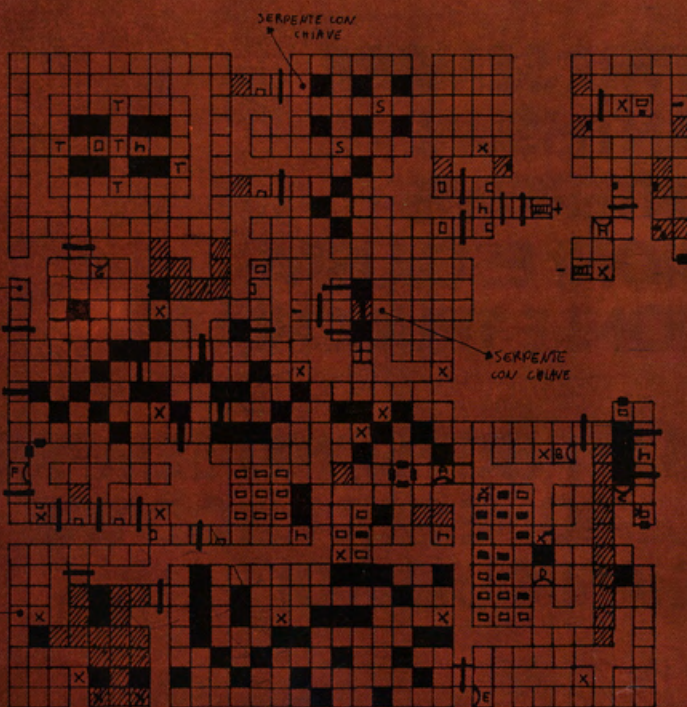


TO THE FOREST

QUEST FOR THE CUP OF LIFE

LEGENDA:

- x = oggetto, cibo
- h = chiave
- = pulsante
- = leva
- = botola, pedana
- = pozzo
- n = serratura
- T = transporter
- S = spinner (90°)
- +/- = salita, discesa
- H = scale



- A = THE MYSTIC DOOR
- B = THE MYSTIC CHAMBERS
- C = NOBODY MUST ENTER
- D = HOLY HOLY
- E = YOUR EYES TELL YOU LIES
- F = GOLEMS LAND
- G = ENTER THE WARP HALL
- H = THE CUP GUARDIAN'S

**L
A
P
A
G
N
A
D
E
L
A
V
V
A
R
C
H
I
Z
E
V
A**



ATARI

SEGA



GAME BOY

game

MS-DOS



& COMPUTER WORLD



**E' L'UNICO QUINDICINALE SCRITTO INTERAMENTE
DA GIORNALISTI ITALIANI**

**VI OFFRE SEMPRE
TANTISSIME
ANTEPRIME
RECENSIONI ESCLUSIVE
SOLUZIONI E TRUCCHI**

**E INOLTRE I NOSTRI ESPERTI SONO SEMPRE A
VOSTRA DISPOSIZIONE PER RISOLVERE
QUALSIASI QUESITO!**

**... E ALLORA,
SIETE ITALIANI O NO????!?**