



MS-DOS
GAME BOY

ATARI
LYNX

MEGADRIVE
SEGA

PC
Engine



videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 APRILE 1992
ANNO V N. 8
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

**SPACEQUEST IV
PER AMIGA**

**NFL FOOTBALL
IN ANTEPRIMA**

**LA SOLUZIONE DI:
MONKEY ISLAND 2
KNIGHTMARE
EYE O/T BEHOLDER 2
GEISHA**

HOLLYWOOD

B.C.S.

VIA MONTEGANI, 11
20141 MILANO

TEL. 8464960 r.a.
FAX 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000

MONKEY ISLAND 2
FASCINATION
CLICK CLACK
BABY JO
AMOS
DOUBLE DRAGON III
PAPERBOY 2
WWF WRESTLING
GRAND PRIX MICROPROSE

SEGA MEGA DRIVE

RAMBO III
FANTASIA
SPIDERMAN
BONANZA BROTHER
DARK CASTLE
SONIC
ALIEN STORM
HARD DRIVING
CENTURION
STRIDER
MOON WOLKER
POPULOUS

IBM E COMPATIBILI

WING COMMANDER 2
CONQUEST OF THE LONGBOW
GODS
PAPERBOY 2
GAZZA 2
WWF
TURTLES II
IL PADRINO
THE SIMPSON
PIT FIGHTERS
KING QUEST V

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS.2.0	£. 690.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 500 ,1084 SP1 COL.	£.1.140.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	£.140.000
AMIGA 2000 NUOVO	£.1.150.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
AMIGA 2000 , 1084SP1 COL.	£.1.600.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.090.000	ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL.		ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.480.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.150.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£.330.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.170.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084SP1	£.470.000	E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO	
		RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

SETTORE PERSONAL IBM PSI E COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.650.000	SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.250.000	MODEM 2400 ESTERNO	£.220.000
AT386/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.450.000	GENISCAN GS4500	£.280.000
AT486/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.3.200.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.		TAVOLETTA GRAFICA 9X9	£.280.000
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS		SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE	
TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .			

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

VIDEOGAME

NOME E COGNOME _____

INDIRIZZO _____

CITTA', CAP E PROVINCIA _____

PREFISSO E N. TELEFONICO _____

TIPO COMPUTER _____

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

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 / Computer World & Videogame 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 effettuata con QUADRICAN by PIAZZAXILO (BO)** In copertina: Les Manley lost in L.A. by Accolade

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA AMIGA:

SPACE QUEST IV
WILD WEST WORLD
BIG RUN
FANTASTIC VOYAGE
THE FINAL WHISTLE
CLICK CLACK
MEGA BOX
SPACE GUN
TRUMP CASTLE 2
VROOM

ELENCO ARRETRATI LE PAGINE DEI LETTORI

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

L'ANGOLO DEL CRITICO GAME BOY:

AMAZING PENGUIN
FACEBALL 2000

PROVATI PER VOI:

GENI TRAC

BMC CORDLESS MOUSE

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

GEISHA

UNIVERSO PARALLELO:

GREYHAWK ADV.

MS/DOS:

HARPOON BUNDLE PACK

NFL FOOTBALL COVER GIRLS STRIP POKER TOP LEAGUE FREAKIN' FUNKY

FUZZBALLS

MEGADRIVE:

BUCK ROGERS

SUPER FAMICOM:

ACTRISER

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

EYE OF THE BEHOLDER 2
KNIGHTMARE
MONKEY ISLAND 2
(ultima parte)

Aprile, dolce dormire, dolcissimo videogiocare; giusto per seguire pedestremente un filo di retorica, che chissà poi perchè mi stravolge sempre l'immaginazione quando devo scrivere queste poche righe, non posso fare a meno di sposare al classico detto, una copiosa pubblicazione di nuovi videogame che, proprio in quest'ultimo periodo, interessa l'entertainment software internazionale. Se fino a ieri avete perciò pianto lacrime amare per la carenza di buoni prodotti per i vostri personal, da oggi potrete passare la palla (leggi: tristezza tremenda!) al vostro salvadanaio ed entrare nel più vicino computer shop a testa alta.

Diamo quindi un bel taglio ai discorsi ridondanti e terribilmente noiosi e buttiamoci a capofitto a "sfogliare" le ultime novità!

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



Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in

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



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

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



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

ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed inviolato 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 (nonante 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!!!



I ROMPICOLLO INFOGRAMES!

Desiderate rivivere le gesta dei vostri beniamini 007, Indiana Jones, Batman, ecc., ecc.? Visto che non potrete mai farlo nella realtà (diventare super eroi al giorno d'oggi è particolarmente difficile - non basta aiutare le vecchiette ad attraversare la strada!!!), provateci almeno nella finzione cinematografica, vestendo cioè i panni dei veri Stunt Man, più scavezzacollo che mai! STUNT ISLAND è il nuovo gioco-simulatore INFOGRAMES che vi permette appunto di inventare qualsiasi scenografia action, proprio come nei film, e quindi realizzarla controllando l'operato e gli interventi di più cascatori a disposizione. Potrete dunque scegliere le scenografie, decidere se utilizzare paracadute, materassi o trucchi segreti dell'arte degli Stunt Man, nonché stendere punto per punto l'esatta sequenza delle spettacolari acrobazie, per infine filmarle, aggiungendo musica ed effetti speciali a losa. STUNT ISLAND vi offre perciò una nuova realtà virtuale all'interno di un gioco-simulatore che, unico nel suo genere, nasce dall'attenta e sapiente opera di programmazione dei designer DISNEY SOFTWARE e di quelli INFOGRAMES. STUNT ISLAND sarà inizialmente disponibile per IBM PC entro la fine di maggio.

LE NUOVE AVVENTURE DI DYLAN DOG

E' finalmente pronto il nuovo modulo di avventura **ATTRAVERSO LE LINEE** per il GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG. Il gioco base è ancora una volta in ristampa, superando così le 6.000 copie



distribuite. Inoltre la DAS PRODUCTION, autrice di tutta la saga RPG del mitico indagatore dell'incubo, sta inoltre trattando i diritti di alcune traduzioni. Alla fine di aprile sarà finalmente disponibile l'attesissima espansione **IL MONDO DI MARTIN MYSTERE**, un supplemento che permette di giocare con l'RPG base, corredato di una splendida avventura. Per ulteriori informazioni chiamate direttamente la DAS PRODUCTION a questo numero: 055 - 24.80.940.

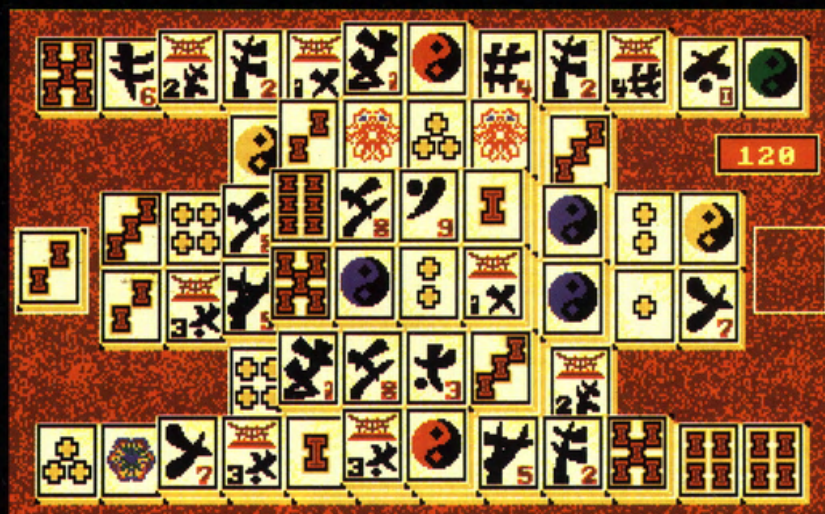


LA TEMPESTA NEL DESERTO ELECTRONIC ARTS

Inestinguibile ed inarrestabile, la vena creativa dei designer EA ha portato recentemente alla commercializzazione di DESERT STRIKE, una stupenda cartridge action per SEGA MEGADRIVE che fa l'occhiolino al pluriblasonato SWIV della THE SALES CURVE. DESERT STRIKE è infatti un classico shoot'em up a scrolling assonometrico, tridimensionale, che ci porta nel vivo della Guerra Del Golfo, magistralmente ricreata su ben cinque, lunghissimi scenari di combattimento. Non manca un pizzico di strategia, per quanto riguarda le fasi di riarmamento e gestione del nostro mezzo da combattimento (un elicottero, per chi ancora non lo avesse capito), il tutto sviluppato in una confezione audiovisiva terribilmente perfetta e coinvolgente. DESERT STRIKE è già disponibile in tutti i negozi specializzati!

50 GIOCHI PER AMIGA!!!!

Siete stufo di dover sborsare interi patrimoni per portarvi a casa l'ultimo best seller in fatto di arcade, platform, rompicapo elettronici e via dicendo? Bene, la LEADER DISTRIBUZIONE ha pensato a voi e da oggi vi propone una stupenda collezione di ben 50 videogame di ottima qualità a sole 49.900 lire!!! Tanto per citare alcune delle perle che impreziosiscono questa intelligentissima iniziativa vi posso citare FROGGY, MIAMI ICE, ATLANTIS, CHOPPER 1, CENTIPEDE, STAR DRAGON, PENGU, SUPRAZE e PACCIE (per un totale di cinquanta appunto),



tutti tratti dallo stesso canovaccio di base di omonimi best seller pubblicati, in passato dalle migliori software house. Il titolo della compilation, realizzata dalla WICKED SOFTWARE, è appunto 50 INCREDIBILI GIOCHI: più esplicitivo di così!!!



ENTRAME IN DIRETTA



**SPACE
QUEST IV**
1 MEGABYTE
RAM - HARD
DISK
OBBLIGATORIO
SIERRA

PREZZO LIT. 89.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA:

95%

SONORO:

93%

GIOCABILITA':

98%

VAL. GLOBALE:

95,3%

Q/P= A

**VG & CW
YEP!**

Space Quest IV, stupenda conclusione (?) della mega saga adventure del Roger Wilco Sierra, arriva anche su Amiga, preferibilmente ben carrozzata per gestire la marea di dati e di animazioni del prodotto. Non a caso bisogna necessariamente possedere l'hard disk, per non parlare di un processore extra...: ne vale la pena?!



La saga di Space Quest Sierra ha venduto, fino ad oggi, oltre 500.000 copie in tutto il mondo. Mark Crowe e Scott Murphy, pazzerebbi ed abilissimi creatori di queste "Guerre Stellari" computerizzate, non si sono comunque adagiati sugli allori. Esce quindi proprio in questi giorni, anche per Amiga, il quarto ed attesissimo capitolo delle ormai mitiche avventure di Roger Wilco, l'antieroe, fratellastro del più blasonato Luke Skywalker.

Roger se la dovrà vedere con i Time Rippers e le Latex Babe (rispettivamente Tagliagole del Tempo e Bambole in Lattice - alquanto preoccupante, non trovate?!), vale a dire una specie di armata di ribelli interplanetari impegnati in una classica, ma intricatissima lotta senza quartiere su e giù per le galassie. Wilco sta infatti tornando al pianeta natio, Xenon, dopo aver sconfitto i Pirati di Pestulon, quand'ecco che un

gruppo di pirati dello spazio decidono di dargli la caccia facendolo precipitare in una girandola di avvenimenti e fughe che lo porteranno nientemeno che nel futuro: il futuro di Space Quest 12!!! Ilarità, buon umore ed un mare di puzzle da risolvere e locazioni da visitare sono quindi all'ordine del giorno anche in questa nuova adventure di dimensioni eccezionali (se poi non riuscite a finirli, date un'occhiata alla lista di soluzioni pubblicate da VG&CW!!!). Space Quest IV impiega infatti la

stessa tecnica di animazione e realizzazione grafica (cinemagraphic), già presente nel contemporaneo Leisure Suit Larry V.. Vale a dire che su Amiga troviamo sfruttati al meglio delle possibilità i 32 colori Lo-Res, con una ricchezza di dettagli e particolari che

di Mos Eisley (quello dove un certo Han Solo sfugge alle sgrinfie, ed al fulminatore di un Bounty Killer!!!). Le

trasforma ogni schermata in una vera istantanea del magico mondo in cui ci troviamo. Favolosa, ad esempio, è la scena del bar intergalattico, dove ritroviamo praticamente la stessa scenografia del sordido e multicolore "Inn" dello spaziorpento



favolose schermate si susseguono poi ad un ritmo incalzante, lasciando tutti gli

avventurieri (anche quelli più smaliziati) con una bocca aperta da far paura!!! (occhio alle mosche!). Incredibile poi la varietà di mostri e creature con cui verremo in contatto e con le quali dovremo imparare a dialogare, traendo preziosissime informazioni

sullo svolgimento dell'avventura. Particolarmente curata è la gamma di effetti speciali che,

in una classica ambientazione sci-fi come questa, crea una colonna sonora nella colonna sonora, strabbiando anche il giocatore più esperto. Tuttavia è bene sottolineare che risulta impensabile giocare Space Quest IV, così come Larry

V, senza un hard disk; la stessa Sierra ha infatti memorizzato in sistema compattato tutti i dati del gioco sui dischetti programma che devono essere necessariamente installati su Hard Disk per funzionare. Inoltre, la software house californiana consiglia molto caldamente l'impiego di modelli Amiga sensibilmente più veloci (con chip custom extra, ecc., ecc.) di quelli normali, onde evitare di rallentare penosamente il già lungo svolgersi dell'avventura. Ecco allora

che a tutti gli utenti Amiga sorge un dubbio amletico: vale la pena carrozzare il proprio computer al massimo delle disponibilità finanziarie (ricordate che solo per l'hard disk si spendono non meno di 700.000 lire!), per giocare una mediocre conversione di un'avventura originariamente nata e "cresciuta" nell'ambiente MS/DOS? La differenza tra la grafica Sierra-Amiga e Sierra-PC c'è sempre e si vede lontano un miglio, per non parlare della notevolissima differenziazione delle due colonne sonore. Perché allora non comprare un bel PC e

gettare alle ortiche un computer ormai obsoleto per questo genere di intrattenimento informatico? Pensateci bene e... non veniteci a dire che siamo di parte o che caldeggiamo l'ambiente MS/DOS disdegnando quello Amiga: guardate piuttosto in faccia alla realtà, fatevi due conti in tasca ed... aprite bene gli occhi!!!

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II

"Data Entry 22795: This message is to whomever may be so fortunate as to find it. I am Professor Lloyd, lead designer of the Xenon Super Computer Project, the ultimate in artificial intelligence."

The computer was designed to enhance our lives but, instead, ended up being the ruin of us all."

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II

"HALT!"

SP-DISPATCH

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II



WILD WEST WORLD

U.S. GOLD

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

90%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

95%

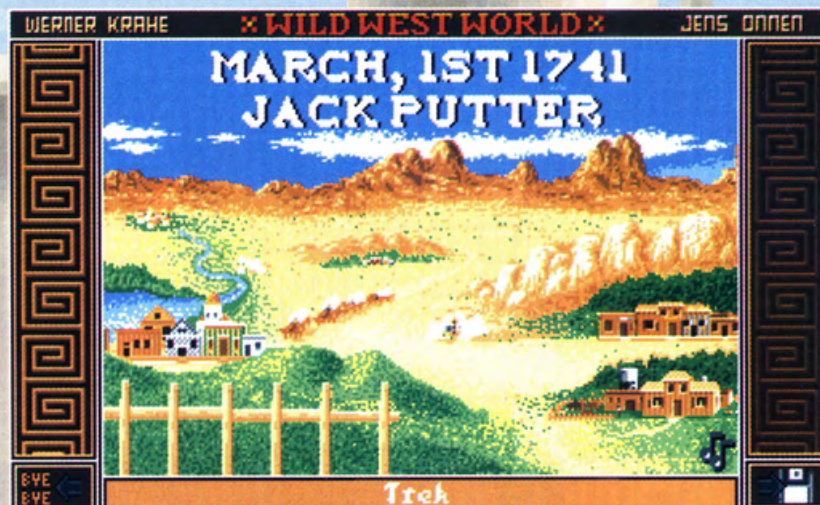
VAL.GLOBALE:

88,33%

WILD WEST WORLD è una simulazione abbastanza semplice, del tipo MERCHANT COLONY della IMPRESSIONS, dove i giocatori devono misurarsi con varie situazioni randomizzate che danno vivacità alle varie fasi del game.

Complessivamente un programma piacevole, facile da gestire anche senza una lettura approfondita del manuale.

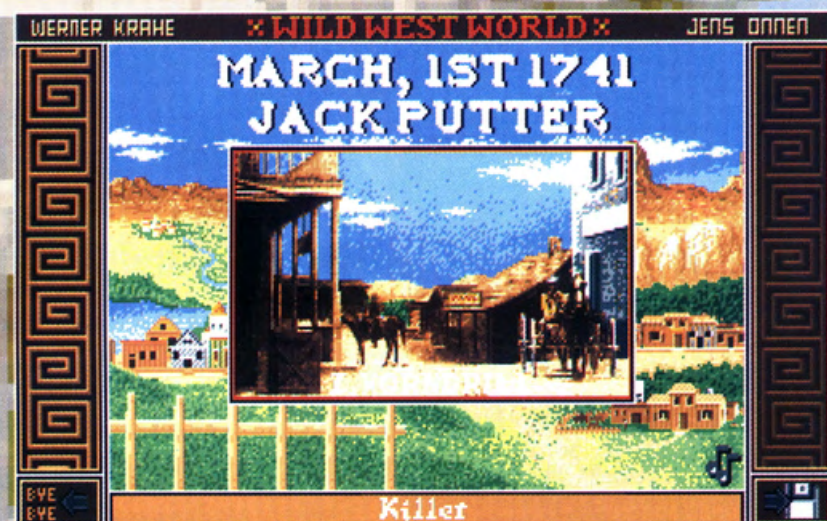
Questa volta vi ritrovate nel vecchio West, è il primo marzo 1741, chissà poi, perché non il primo di aprile!!!! Siete appena giunti in questa terra ancora inesplorata, dove persone oneste, convivono con banditi di ogni sorta e pericolose tribù indiane. Avete a disposizione un consistente gruzzolo che intendete investire: nell'acquisto di un vasto appezzamento e per assoldare gli



cercare di scoprire qualche ricca miniera o iniziare a costruire un

grande simulazione finanziaria. Dovrete vedervela con un

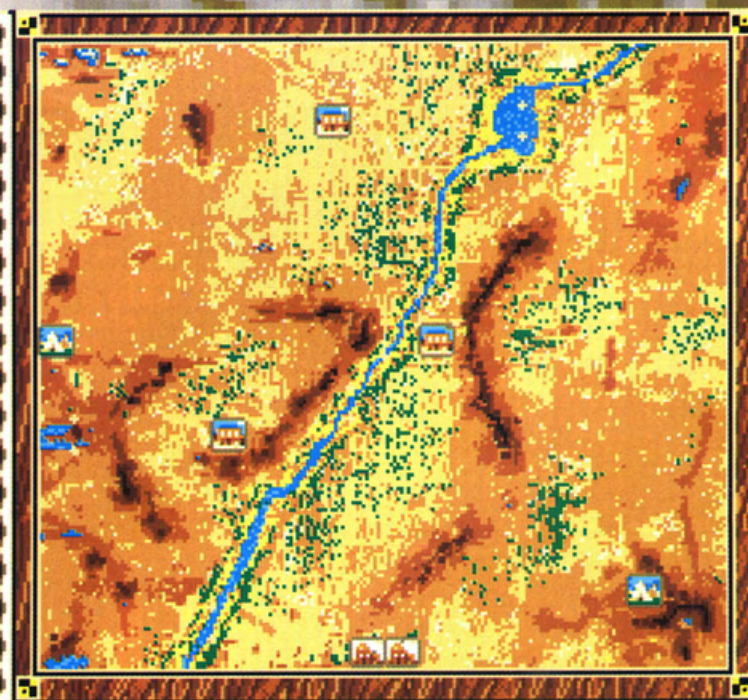
attaccati ripetutamente dai banditi e dagli indiani. Il game viene gestito attraverso una schermata raffigurante il ranch, la città, il covo dei banditi ed altre zone di una qualche importanza strategica. Cliccando con il mouse su queste aree vi ritroverete nei vari sottomenu del programma, ad esempio se decidete di andare in città potrete commerciare, cercando di vendere a buon prezzo ciò che avete prodotto od i minerali che avete estratto dalle vostre miniere. Sempre in città potrete acquistare



uomini necessari per farlo rendere. A seconda delle vostre preferenze potete: darvi all'agricoltura,

grande ranch, dove fare pascolare le vostre future mandrie. Come avrete già capito il game è una

avversario che può essere impersonato dal computer o da un vostro amico. Durante il gioco sarete



BIG RUN

STORM

PREZZO: LIT. 49.900

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE

PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:

78%

SONORO:

72%

GIOCABILITA':

71%

VAL. GLOBALE:

73,6%

Q/P = C

Jaleco è naufragata sul Super Famicom così come su Amiga. La scarsità di animazioni, la poca fluidità e, nel complesso, una penosa giocabilità non rendono certo giustizia al fratello maggiore arcade che, ancor oggi, la fa da padrone in sala giochi. Se cercate un buon gioco di guida voltate pure pagina: Big Run lo ritroverete fra qualche mese in qualche bella compilation di ciofeche!

Molti di voi conosceranno senza dubbio il mitico rally targato Jaleco che, in sala giochi e perfino sul Super Famicom, ripropone le infuocate tappe della Parigi-Dakar con estremo realismo ed un gameplay assolutamente strabiliante. Se, tuttavia, gli stessi giocatori di Big Run avranno storto il naso, una volta acquistata l'omonima cartidge per il sedici Bit Nintendo, anche gli utenti Amiga andranno sicuramente incontro alla stessa sorte. Big Run per l'ammiraglia Commodore è infatti una penosa conversione che non fa che adagiarsi sulle rozze imperfezioni di precedenti buchi nell'acqua come



OutRun e OutRun Europa, riproponendoci lo stesso, inalterato, sistema di gioco tanto impreciso quanto poco realistico. Scopo di Big Run è quello di arrivare fra i primi tre classificati nelle sei, lunghe tappe della Tunisi-Dakar, sviluppate a bordo di una Porsche da rally che si muove a scatti e a balzelloni sullo schermo. La pista scorre via abbastanza velocemente, ma la gestione joystick non riesce decisamente a starle dietro. Siamo infatti ben lontani dalla stupenda fluidità di movimenti di un Lotus Esprit Gremlin, e ci ritroviamo a combattere con il povero joystick per cercare di spostare sul tracciato quel catenaccio di macchinina che ci troviamo tra le mani. Gli avversari, dal canto

loro, non fanno proprio nulla per facilitarci il compito di portare a termine questo assurdo videogame e finiscono

col bloccarci e sbatterci fuori strada a ritmi inaccettabili. Poi, tutto ad un tratto, ecco comparire curve a gomito, strettoie, ostacoli e pietroni sulla pista, senza alcun

preavviso o pattern prestabilito. La pista continua a scorrere via e così pure i pochi minuti concessi per terminare ognuno dei sei stage. Si finisce dunque in un bel game over, odiando a morte Big Run anche dopo un semplice paio di gare. La lacuna principale di questa softfunata conversione è perciò da ricercare nella penosa realizzazione grafica, povera di dettaglio, colori ed animazioni, che relega automaticamente Big Run nella folta schiera di giocacci, troppo costosi e poco divertenti che molti di voi porteranno senza dubbio evitare a piè pari. Anche se siete

veri e propri aficionados dell'omonimo arcade Jaleco, vi consiglio di continuare a giocare con il bravo Lotus Esprit e di mettere nel cassetto il sogno di una conversione riuscita di Big Run. In ultima analisi, se proprio smaniate dalla voglia di acquistare un altro stupendo gioco di guida, andatevi a leggere la recensione di Jaguar XJ220 della Core Design: ne vedrete delle belle!!
La conversione di BIG RUN





FANTASTIC VOYAGE

CENTAUR SOFTWARE

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

76%

SONORO:

78%

GIOCABILITA':

70%

VAL. GLOBALE:

74,6%

Q/P = C

Fantastic Voyage è tratto dall'omonimo lungometraggio (del 1966 per dovere di cronaca), ribattezzato in Italia come Viaggio Allucinante; fin qui tutto bene, ma una volta caricati i due floppy programma ci troviamo davanti all'ennesima e povera rivisitazione di un classico X-Out o R-Type. Niente di nuovo allora, soprattutto a causa di una scarsa qualità di gameplay, ostico, imperfetto e terribilmente ripetitivo. Lasciate perdere allora: ci sono giochi migliori in commercio!

Il sottomarino sperimentale Proteus è stato immesso nel corpo di un paziente in condizioni critiche, grazie ad una stranissima e futuristica alchimia operata da uno staff di scienziati statunitensi. La trama dell'omonimo lungometraggio, Viaggio Allucinante cioè, viene riproposta fedelmente anche in questa inaspettata conversione videogame che, ahimè, si adagia, dopo qualche originale schermata di presentazione, su un soggetto shott'em up terribilmente ridondante e scontato. Se vi intriga dunque l'idea di esplorare vene, arterie, pancreas, milza,



contro linfociti, anticorpi, granulomi ed altre simili astrusità biologiche, ma non basta certo l'originalità della trama per risollevare le sorti di un mediocre videogame

ore ed ore a citare giochi analoghi, se non addirittura, clonati da Fantastic Voyage. Gli effetti speciali sono indubbiamente di mediocre fattura e di scarsa spettacolarità, anche se la Centauri

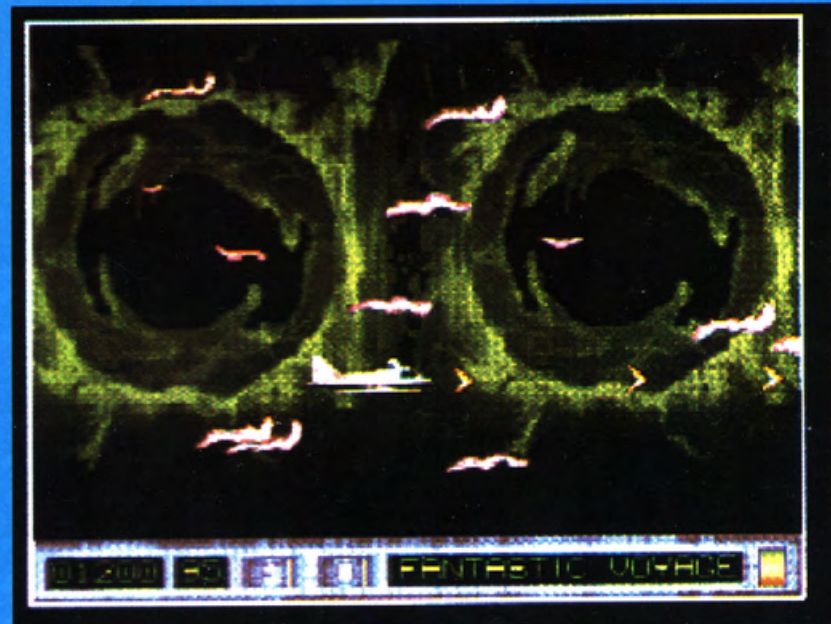
sonoro è altrettanto modesto e, nel complesso, non può non contribuire direttamente ad una scarsissima resa qualitativa del prodotto. Il prezzo infine, decisamente troppo alto, dà la picconata finale: Fantastic Voyage è un gioco da evitare accuratamente, visto che di videogame migliori in giro ce n'è proprio una marea!



vescica, cervello e cistifellea del malcapitato paziente (fra tutti i medici che ci sono in giro, proprio sul tavolo operatorio di un patito di videogame doveva finire?!?) non perdetevi assolutamente tempo: correte a comprarvi Life & Death e vi divertirte senz'altro di più! Fantastic Voyage infatti si limita a proporvi l'ennesima astronave-sprite (opps, questa volta si tratta di un mini sottomarino - bhè, tanto fa lo stesso!) catapultata sul solito scrolling orizzontale, alle prese con le altrettanto obsolete e straviste orde di sprite assassini da evitare o distruggere. Questa volta combatterete

decisamente poco interessante. Il paragone più classico mi ricorda giochi come X-Out, Z-Out, Armalyte e Cardiaxx, anche se potrei continuare per

Software ha pensato bene di realizzare qualche simpatica schermata di intermezzo fra i vari livelli del gioco. L'accompagnamento



KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE

ANCO

PREZZO: LIT. 19.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
GRAFICA:

94%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

84%

VAL. GLOBALE:

89,3%

Q/P = B

Ecco l'ennesimo data disk per l'ormai celeberrimo soccer computerizzato più famoso del mondo, targato Anco. Si tratta, questa volta, di The Final Whistle, una corposa biblioteca cioè di dati, supplementi tecnici e nuove finenze per migliorare il già eccellente Kick Off 2, amato alla follia da migliaia di videogiocatori di tutto il mondo. The Final Whistle ci offre dunque la possibilità di manipolare a piacere le varie formazioni, sviluppare nuovi tipi di calci d'angolo (con controllo di altezza, potenza ed effetto), ed

impostare la caratteristica FLAIR per ogni giocatore della nostra squadra. In base a questo valore ogni atleta potrà comportarsi diversamente, risultando più propenso al passaggio o alla penetrazione in solitario verso la rete avversaria. Durante la selezione delle formazioni The Final Whistle ci permette anche di visualizzare attributi e caratteristiche di ogni giocatore, offrendoci anche la possibilità di impostare la regola del fuorigioco. C'è anche l'opzione, per quanto riguarda i comandi di gioco, di

impostare tiri al volo in rovesciata (Flick Ball e Overhead Kick) con effetti spettacolari e disastrosi per la formazione avversaria, nonché un controllo di palla relativamente più accurato di quanto accade nel gioco base originale. Inoltre potremo anche giocare in due per la stessa compagine (Team Mode), controllando, di volta in volta, il giocatore più vicino alla sfera o il portiere (non più quindi controllato dall'elaboratore). Quattro nuovi tipi di campo concludono felicemente questo data disk che, denaro permettendo (costa

infatti un po' troppo per ciò che offre), non dovrebbe mancare alla collezione di qualsiasi Kick-Offista!!!

Se invece di cinquantaquattro data-disk l'Anco si decidesse almeno ad offrire una compilation completa di tutte le produzioni che gravitano intorno al Kick Off base, molti socceristi italiani (e non solo loro) esulerebbero di gioia. Se dunque volete aggiungere qualche ulteriore, atfessissima modifica al vostro calcio computerizzato del cuore dovrete necessariamente spendere altri soldi ed abbandonare la suddetta speranza: ma, ne vale la pena? A proposito, di Kick Off 3 non si sa ancora nulla, quindi non telefonateci in redazione per saperne di più!!!!

OPTIONS			
PITCH	WINDY	NET	SOGGY PLASTIC
	RANDOM		OTHER PITCH
DURATION	2 X 2	2 X 5	2 X 10
			2 X 20
WIND	OFF	LIGHT	MEDIUM
			STRONG
EXTRA TIME	NO		YES
AFTER TOUCH	NO		YES
OFFSIDE	NO		YES
LEAGUE SKILL	INTERNATIONAL	DIV. 1	DIV. 2
SKILL LEVEL	TEAM A		TEAM B
SELECT TACTICS	TEAM A		TEAM B
REFEREE	RANDOM		R.J.V. FERNANDEZ
DONE			



CLICK CLACK IDEA

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

95%

SONORO:

94%

GIOCABILITA':

98%

VAL. GLOBALE:

95,6%

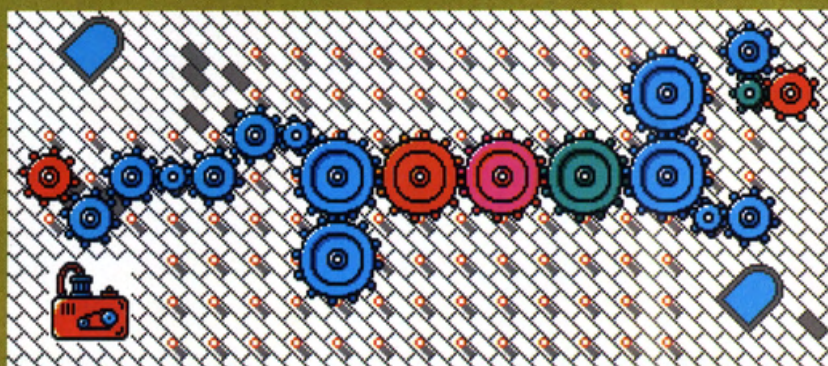
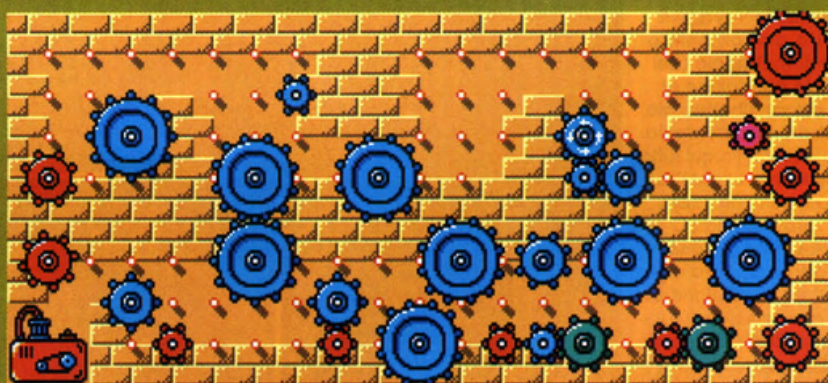
Q/P = A

E' il nuovo rompicapo computerizzato che farà impazzire di divertimento gli utenti Amiga, è ricco, coloratissimo e travolgente, nonché marchiato Idea. Click Clack è un gran giuoco, adatto a grandi e piccini, che vi offre dodici livelli di sfida contro il tempo e contro la più astrusa logica computerizzata, combinando ad un gameplay terribilmente avvincente, una gestione immediata e godibilissima, esclusivamente via mouse. Si tratta, in particolare, di posizionare su ogni schermo di gioco tre differenti tipi di rotelle dentate che, una volta collegate correttamente fra di loro, trasmetteranno gli impulsi di un trasmettitore agli ingranaggi vitali di dodici orologi, realizzati dentro ai più famosi monumenti del mondo. E' facile sbagliare, ma con una bella bomba potremo rimuovere i pezzi erroneamente posizionati, mentre con oliatori e pallettoni potremo riparare ai

danni causati da due antipaticissimi mostriciattoli che cercheranno di danneggiare il nostro operato. Al termine di ogni stage potremo rimpinguare questa dotazione di bonus grazie ad un simpatico

sotto-gioco a slot machine, inserito perfettamente nella giocabilità del prodotto. Graficamente ineccepibile e condito da una colonna sonora avvincente, Click Clack è un grandissimo videogame che tiene

alto il buon nome della professionalità italiana dei game designer Idea. Da non perdere assolutamente!! Volete tutti i codici del gioco? Sfogliate attentamente questo numero!!!!



Click Clack è l'ultimo esempio di rompicapo computerizzato, intrigante, coinvolgente, intelligente e particolarmente lungo. Realizzato con notevole sfoggio di gameplay, interazione istantanea e grafica tipicamente arcade, questo nuovo videogame Idea si presenta come la scelta vincente per chi vuole portarsi a casa un grande prodotto che vale più di quello che costa. L'Italia è sempre più destill!

MEGA BOX

RAINBOW ARTS

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
VAL. GLOBALE:

98%
Q/P = A

VG & CW
YEP!

E' il momento delle vere compilation di best seller: questa volta si parla di Amiga e di Rainbow Arts, con cinque fra i più grandi successi della software house di Mad TV e di Gates Of Dawn.

Cinque perle di giocabilità e longevità, tutte caratterizzate da ottima grafica, commenti sonori d'eccezione e livelli qualitativi decisamente imbattibili. Se avete l'Amiga da poco e cercate qualcosa di molto buono...

L'altissimo valore globale che abbiamo appioppato a questa stupenda compilation Rainbow Arts (è proprio il momento delle raccolte di primissima scelta - vedi The Top League per IBM PC) rispecchia le altrettanto entusiasmanti votazioni totalizzate dai cinque giochi della software house tedesca nel corso di molti mesi ai vertici delle hit parade in tutto il mondo. Ecco allora confezionati in una stupenda occasione d'acquisto cinque tra i più celebrati best seller della software house di Mad TV e Fate Gates Of Dawn. Deliziamoci dunque con il mitico Rock'n'Roll, il classico rivale del Marble Madness Atari, sviluppato come arcade travolgente, gestito esclusivamente via mouse su un centinaio di schermi multicolore. Rock'n'Roll non ci mette che un paio di minuti ad entusiasmare anche il più scafato smanettone, grazie ai suoi mille ostacoli e trabocchetti realizzati con sfoggio di animazioni, dettagli e colori su di un universo bidimensionale visto dall'alto. Si passa quindi al rompicapo dei rompicapi, tratto dalla mitologia egizia



(?) e portato alla luce, dopo secoli e secoli di storia, anche sugli schermi Amiga: stiamo parlando di The Curse Of Ra, un classico progenitore dell'attualissimo Ishido The Way Of Thw Stones, ancor più entusiasmante e spaccacervello. Anche

qui grafica e fondali di altissima qualità la fanno da padrone in un game interessante e longevo. Ci si può quindi tuffare nel Grand Monster Slam, le olimpiadi fantasy di orchi, trolli e nani, condite da un eccellente gameplay e da molteplici

rappresentazioni tridimensionali di sicuro effetto. Rainbow Arts non ha quindi dimenticato i più puri simulatori, regalando loro, all'interno della Mega Box, gli stupendi Oil Imperium, un classicissimo "Monopoly" internazionale vissuto nel mondo dell'oro nero, ed il celeberrimo Conqueror, acerrimo rivale di Sherman M4 e dello stesso Virus targato Firebird. C'è dunque di che leccarsi i baffi in questa fantastica compilation dove nessun gioco passa in secondo piano e tutti i cinque prodotti riescono a brillare di luce propria nell'universo dell'intrattenimento computerizzato. Compatibili con tutti i modelli Amiga, i cinque gioielli della Mega Box vi porteranno a casa ore ed ore di indavolato divertimento ad un costo decisamente bassissimo.





SPACE GUN

OCEAN

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

88%

SONORO:

80%

GIOCABILITÀ:

87%

VAL. GLOBALE:

85%

Q/P = B

Space Gun è il terzo, fortunatissimo episodio della saga shoot'em up iniziata dalla Ocean, qualche tempo fa, con Operation Wolf. Si spara a più non posso, immedesimandosi facilmente negli eroi di Aliens, e si percorre il dedalo di corridoi di una classica nave stellare, infestata da ogni genere di nemico e di insidia. Un acquisto immancabile per tutti gli amanti del genere che vogliono una ventata d'aria fresca, del tipo appunto fantascientifico. Giocabilità un tantino ripetitiva, ma impeccabile!

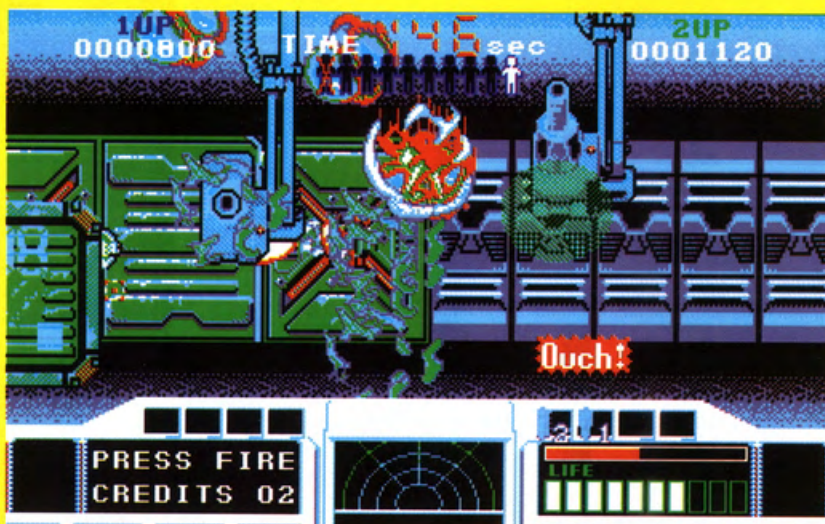


Confezionato in una stupenda atmosfera sci-fi, ripopolato con mostri a la Alien e Predator, infarcito di effetti speciali e dotato della stessa, immutata giocabilità, il soggetto base di Operation Thunderbolt ritorna alla ribalta nel nuovo Space Gun sempre targato Ocean. Scopo del gioco è dunque quello di percorrere i molteplici livelli di un'astronave abbandonata nello spazio, caduta in mano dei predatori extraterrestri e piena zeppa dunque di nemici, insidie e pericoli mortali. Si spara dunque a più non posso, spostando il classico mirino sullo schermo con velocità frenetica, amministrando le munizioni e le risorse in nostro possesso, sostituibili durante la missione. Proprio come accadeva in

Operation Thunderbolt, anche qui ci troviamo di fronte ad un irrinunciabile gameplay shoot'em up, sviluppato attraverso un'impostazione grafica eccellente ed una fluidità di scrolling ed animazioni decisamente ottima.

I vari bonus appaiono sullo schermo così come le molteplici sagome di mostri ed avversari di vario tipo, il tutto incastonato in una visione tridimensionale prospettica che lascia un piccolo spazio anche agli indicatori di gioco e all'immancabile radar, tratto dai rilevatori portatili di Ripley, Vasquez e Hicks! Il livello di difficoltà è crescente, impegnativo al massimo, ma mai frustrante perché... più si spara, meglio è e con il joystick vi sembrerà di non esplodere mai colpi a sufficienza per cui sotto

a cambiare stick e ad affinarvi i pollicioni! L'unico vero dettaglio stridente di questo, come del precedente, analogo videogame, è la difficoltà di tener d'occhio il piccolissimo mirino sullo schermo che, specie nelle più frenetiche e caotiche situazioni di combattimento (con decine di bersagli e di colori sullo schermo), tende a mimetizzarsi con il fondale, facendoci perdere tempo prezioso per rintracciarlo e ripuntarlo sui target prescelti. Per il resto non c'è proprio nulla da eccepire proprio perché, originalità a



parte (ormai è già il terzo esemplare di questo genere - per non parlare dei vari game targati Actionware), Space Gun è un frenetico arcade, lungo, impegnativo e duraturo che mieterà senz'altro moltissime vittime tra gli aficionados del joystick. Armatevi dunque di fucili al plasma, granate, lanciafiamme, cannoni congelanti e munizioni a iosa, e partite dunque alla volta della caccia all'alieno, più frenetica e realistica che mai!

ocean

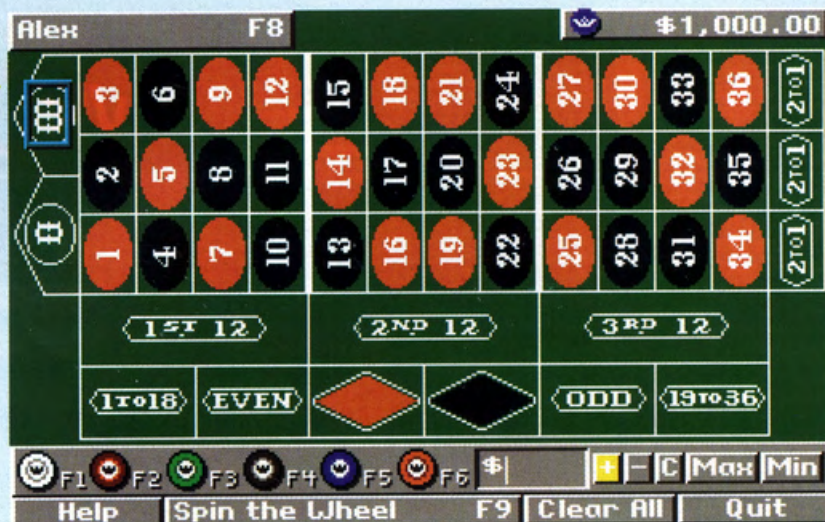


TRUMP CASTLE II CAPSTONE

PREZZO: L. 59.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

85%
SONORO:
80%
GIOCABILITA':
75%
VAL. GLOBALE:
80%
Q/P=B

La giocabilità è elevata, anche per la possibilità di utilizzare il mouse od il joystick. Le varie fasi del gioco sono accompagnate da una colonna sonora gradevole che sfrutta al meglio le qualità della varie Ad Lib e Sound Blaster. A questo punto non ci resta che augurarvi buona fortuna e sperare di ritrovarvi un giorno (veri vincitori) nel casinò di Atlantic City, nel vero Trump Castle Resort By the Bay, al quale il gioco si riferisce. Sicuramente con il nostro TRUMP CASTLE II non rischierete di rimanere in mutande, ma nel migliore dei casi vincerete un bravo dai vostri amici con i quali avrete cercato di sbancare questa casa di gioco elettronica creata per voi dalla CAPSTONE. Fate attenzione che i chip del vostro PC non impazziscano e non pretendano di essere pagati con moneta sonante. Ricordatevi che i debiti di gioco vanno sempre onorati, anche quelli intercorsi con i chip del proprio computer.... a buon intenditore.... GOOD LUCK!!!



Siete appassionati del gioco? Andare al casinò è il vostro sogno segreto? Volete giocare alla roulette senza dover poi pagare le perdite? Bene anche nella vostra città è stato inaugurato un nuovo e lussuosissimo casinò, basta che possediate un PC....

Se volete cimentarvi a baccarat, a blackjack, a craps, a video poker, alle slots machine od ancora alla roulette, correte dal vostro rivenditore di fiducia ed acquistate TRUMP CASTLE II della CAPSTONE. Una volta caricato il programma vi troverete all'interno di un enorme casinò, dove belle ragazze cercheranno di attirarvi, con i mezzi più subdoli, ai vari tavoli da gioco. Siete stanchi di giocare con le slots machine,

bene, cambiate sala e fate qualche giro a blackjack od a baccarat. Se proprio siete schiavi della roulette andate nel salone più grande e date sfogo alla vostra passione. Tutto ciò non è solo un modo di dire, il programma non è il solito giochino con le schermate dei soli tavoli da gioco, ma un

susseguirsi di videate digitalizzate in bassa risoluzione che vi permettono di vivere l'atmosfera di un vero casinò, permettendovi di spostarvi materialmente da una sala all'altra della casa da gioco passando dalla hall alle varie sale di disimpegno. Le numerose

schermate che si susseguono sul video sono reali e vi porteranno materialmente all'interno di un casinò quasi reale. Parecchie animazioni rendono ancor più piacevole la grafica e le varie schermate che si susseguono sul video sono avvincenti. I giochi sono i soliti, inutile spiegarveli, se ancora non li conoscete vi basterà leggere il manuale contenuto nella confezione. Il game permette di giocare ad un numero massimo di quattro giocatori. Potrete così misurarvi con i vostri amici e se possibile sbancarli. Con la vostra fortuna potrete fare grosse vincite alla roulette ed a baccarat dove fare 8 o 9 per voi sarà naturale, suscitando l'invidia dei vostri amici-



contendenti. Un'ottima raccolta di classici giochi d'azzardo dunque, racchiusa in una magica cornice grafica, in grado di entusiasmare qualsiasi utente Amiga. Trump Castle II si rivela perciò un'azzeccatissima e longeva fuga dalla realtà arcade a shoot'em up.



VROOM

LANKHOR

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

96%

SONORO:
90%

GIOCABILITA':
98%

VAL. GLOBALE:
94,6%
Q/P = A

Chi non se ne intende proprio ha già etichettato questo insolito arcade Lankhor come un modesto e mediocre prodotto degno di poca menzione. Errore gravissimo!!! Vroom è la vincente conversione di Lotus Esprit Turbo Challenge nel mondo della Formula 1, strutturato sulla base di una stupenda giocabilità, unita ad una grafica di altissimo livello. Compratelo al volo e poi sapreteci dire chi aveva ragione!!!!

Attenzione, tutti quelli che hanno scritto peste e corna di questo ennesimo simulatore automobilistico targato Lankhor, non hanno proprio capito nulla!!!! Basta infatti selezionare la modalità arcade ed impugnare per qualche minuto il joystick per rendersi conto che VROOM è un grandissimo giocone al 100% action dove grafica, animazioni, scrolling, sonoro e gameplay vengono sviluppati al massimo senza alcun tipo di penalizzazione od imprecisione. Non avremo perciò la ricchezza di dettagli offerta dal contemporaneo simulatore Microprose, ma ciò permette a VROOM di sposare ad una qualità grafica comunque eccezionale una giocabilità decisamente coin-op, assurdamente aliena a molti prodotti di questo

allora riunite in un solo package la vera e propria corsa al titolo di campioni del mondo, la fase di training, nonché una sezione prettamente arcade, semplificata, che ci permette di scendere subito in pista e martoriare sino all'inverosimile joystick e carburatore. Si gioca appunto solo con un robusto stick (opzionalmente anche con il mouse) che permette, nella miglior

(se credete di non farcela con le classiche sette marce manuali) e ci permette di raggiungere folli velocità con accelerazioni pressoché istantanee, descritte magistralmente sui pixel dello schermo. Il livello di realismo infatti la fa da padrone in questo frenetico e sfrecciante arcade, regalando sin dalla griglia di partenza una dinamicità di

come mai avete visto in un videogame (e solo in televisione!!!), stravolgendo all'istante qualsiasi tipo di videogiocatore. Ottimi anche i commenti sonori (per quanto sia possibile improvvisare melodie sull'onnipresente rombo dei cavallini rampanti!) che contribuiscono egregiamente a confezionare un prodotto di altissima qualità. Se perciò state



genere. VROOM è un classico Gran Premio internazionale di Formula 1 dove l'unico partecipante umano (ehhhh, che belli gli split screen inventati dalla Epix!!!) si trova a competere in molteplici dimensioni agonistiche. Ecco

tradizione arcade, di accelerare, frenare e sterzare con la massima facilità e naturalezza (i tasti di fuoco sono cioè devoluti ai pedali della vettura, la leva controlla gli spostamenti). Il cambio è di tipo automatico

animazioni e di interazione tipica solamente dei migliori coin-op da bar. Le tribune, gli alberi, i cartelloni pubblicitari, le chiazze d'olio e gli avversari stessi, sfrecciano via in rigorosa tridimensionalità solida

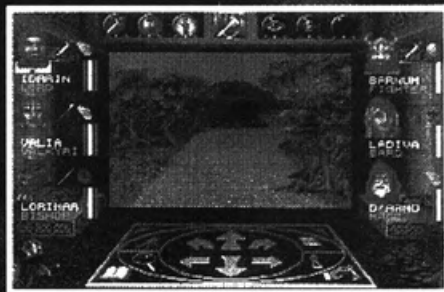
cercando un degno omonimo di Lotus Esprit Turbo Challenge, travasato nel mondo di Mansell e Piquet. Vroom è la risposta giusta per portarsi a casa un grande videogame, realistico e particolarmente lungo.



Wizardry

A Fantasy Role-Playing Simulation by D.W. Bradley

CRUSADERS *of the* DARK SAVANT



Welcome to the sequel to Bane of the Cosmic Forge and the only game that could possibly follow its lead.
It's everything Bane was...and more.

256 Colors • Outdoor Campaigns • Full Musical Score & Sound Effects • Auto Mapping
True Point & Click Mouse Interface • Unprecedented depth of story

ESPORTATORE UFFICIALE DAGLI U.S.A. PER L'ITALIA



C.D. VERTE INC
2020F STREET, NW
SUITE 331
WASHINGTON, DC 20006
TEL/FAX: (202) 331-7447



WIZARDRY VI, WIZARDRY VII

e tutti i giochi SIR-TECH sono disponibili in Italia esclusivamente presso:

MasterPix

Via S. Michele 3 - 21052 Busto Arsizio (VA)

PER PRENOTAZIONI & INFORMAZIONI TEL. 0331 / 620430

LE PAGINE DEDICATE ALLE FOTOGRAFIE

Amici della redazione di VG&CW, mi chiamo Luca e sono uno studente milanese di 22 anni, ed uso un PC386 SX per studio e per diletto, sono appassionato di adventures, che risolvo, lo confesso, quasi sempre grazie ai vostri aiuti. Innanzitutto vi faccio i dovuti complimenti per la rivista, che fra l'altro mi sembra in continuo miglioramento; vi scrivo per avere, se possibile un ulteriore aiuto. Dopo avere letto la vostra entusiasta anticipazione, ho acquistato, appena è uscito, il gioco "Star Trek 25th anniversary", il quale è apparso all'altezza delle vostre affermazioni; purtroppo però mi sono bloccato già al secondo episodio (e penso che possiate capire la delusione di chi ha un gioco nuovo, costoso, e non riesce ad usarlo); dato che avete provato il gioco in anteprima e quindi presumo lo abbiate finito, potete darmi qualche consiglio o è prevista la pubblicazione della soluzione completa? Vi riassumo brevemente la mia situazione: sono sulla USS MASADA, ho il marchingegno dell'operatore al teletrasporto, i pezzetti di metallo, i cavetti, il caricatore scarico del phaser, i phaser senza caricatore, un lungo cavo e una bomba, ho liberato i 9 membri dell'equipaggio tenuti in cella e guarito l'addetto al teletrasporto. Devo riuscire ad accedere al ponte principale ma non riesco a far aggiustare da Spock il teletrasporto né ad usare il dispositivo per abbassare il campo di forza che protegge la porta. Cosa mi manca? O cosa devo fare? Perché, secondo voi, assieme al gioco le case produttrici non allegano anche un sintetico hint book, non pensate che il prezzo dei video games per PC lo giustificerebbe? Inoltre leggo sempre sui manuali della SIERRA che esistono gli hint book, venduti separatamente. Perché da noi se ne vedono pochissimi? Forse gli importatori pensano che non ne venderebbero? Ho letto che riuscite a risolvere i vari giochi velocemente, ma vi assicuro che non sempre

è altrettanto facile per chi, come me, non ha tanto tempo da dedicarci. Ultimamente mi è venuto in mente di acquistare un gioco non in base alle vostre recensioni, come mio solito, ma solo dopo che ne avete pubblicato la soluzione! Leggo spesso sulla vostra posta dibattiti sulla pirateria, a parte la mia considerazione negativa di chiunque faccia o favorisca un'attività illegale, mi chiedo se sia davvero così diffusa per i giochi PC, o se non sia una comoda scusa che tutte le software house adottino per giustificare i sistemi di protezione dalla copia, collegati al possesso dei manuali originali. Forse ci sono altre motivazioni alla crescita iperbolica dei prezzi? Un'ultima domanda: i primi giochi che ho acquistato, qualche anno fa, consistevano in un dischetto e giravano bene con un 8088, adesso molti risultano lenti sul mio 386SX, quanto tempo prevedete che sia necessario prima che i videogames richiedano al minimo un 486? Mi scuso per il tempo che vi ho fatto perdere, ma ho voluto sfruttare l'occasione per farvi un po' di domande che mi stavano a cuore. Complimenti ancora per la "nostra" rivista, aspetto la vostra risposta. LUCA LENTI

Caro Luca, vediamo di andare per ordine. La soluzione di Star Trek 25TH Anniversary sarà pubblicata prestissimo sulle pagine di VG&CW (se non addirittura nel prossimo numero). Impietositi da tanto phatos narrativo, ti diamo una piccola dritta per portare a termine la seconda missione. Innanzitutto devi utilizzare i tuoi phaser carichi (quelli rossi) con il Phaser Welder (quello strano apparecchio con i tubicini, recuperato fra i detriti del corridoio); dovrai poi utilizzare lo stesso Welder (ora carico) con i tre bastoncini di metallo che dovresti avere già nell'inventario. A questo punto, al posto dei bastoncini, troverai una specie di forchetta che dovrai applicare al Transmogripher (l'oggetto ottenuto dal membro dell'equipaggio guarito

nella prima schermata della Masada). Ora, utilizzando il Transmogripher riparato ed i fili colorati sulla console dei teletrasportatori potrai far sì che Kirk e compagni vengano trasferiti sul ponte di comando della nave. Qui, a colpi di phaser rossi o verdi, dovrai velocemente colpire tutti i pirati spaziali. Missione completata! Gli Hint Book non vengono acclusi alla confezione dei giochi (eccezione fatta per qualche sparuto videogame per Sega Megadrive) per il semplice fatto che... le software house poi non potrebbero incrementare gli introiti relativi alla vendita di codesti libricoli per ogni singolo software commercializzato. Lo so, i costi dei giochi originali sono spesso astronomici e, comunque sia, la pirateria è responsabile al 99% di questo fenomeno (anche e soprattutto in ambiente PC!). I giochi a cui ti riferisci, ovviamente non esistono proprio più; i programmatori di oggi cercano infatti di sfruttare al massimo la tecnologia consumer a loro disposizione per dare il massimo sfogo alla propria fantasia: rimanere indietro, con sistemi obsoleti, lenti e poco potenti, significa quindi tagliarsi fuori da gran parte del futuro intrattenimento elettronico. E' purtroppo una legge di mercato, cruda e tiranna, che non si limita ad interessare solo il mondo della microinformatica, ma tutto ciò che è relativo al progresso tecnologico dell'intero genere umano. Ad esempio, il nuovo Falcon 3.0 Spectrum Holobyte viene caldamente consigliato per sistemi 486 a 33 MHz e praticamente escluso dall'ambiente XT, AT, 286 e via dicendo. Il tuo computer può reggere ancora per un anno, ma ricordati che per realizzare il massimo guadagno vendendolo per acquistare un modello superiore, dovresti darti da fare molto prima!!! Se hai bisogno di ulteriori delucidazioni telefonaci pure in redazione, CIAOI!

BRAVO, BRAVO, BRAVO; questo è il minimo che si

merita ALESSANDRO CANTISANI per il suo pezzo apparso su VG&CW, alla faccia di chi ha scritto la postilla di fine articolo e di tutti quelli che scriveranno dandogli del pazzo. Ma ci voleva tanto perché qualcuno capisse la situazione e la esprimesse, Porca V.... (se non capite, provate a metterci un sinonimo di mucca - NaR)!?!!). Io penso che Alex abbia ragione su tutti i fronti, se l'arcade ha regnato fino ad ora è solo grazie alla pirateria e se ora (come sembra stia accadendo) cominceranno a stangarla per bene, vedremo chi sopravviverà. Pensandoci bene penso che lettere di protesta contro Alessandro non ne arriveranno tante, perché fatta una veloce indagine fra i miei amici, che premetto non sono degli RPG-EATER come si definisce Cantisani, ho concluso che tutti nel loro intimo covavano le sue stesse conclusioni, ma non hanno mai trovato una conferma tangibile, in quanto l'abbondanza di arcade non li ha mai spinti a provare a fondo un gioco di ruolo o una simulazione. Personalmente sono stato un grande appassionato di giochi arcade soprattutto agli inizi, appena comperato il mio AMIGA 500 e per un certo periodo reputavo gli RPG come giochi destinati all'estinzione; nel momento in cui sono entrato in possesso di alcuni titoli, ho capito in cosa consisteva realmente il ruolo degli Home Computer e quale sarebbe stato il loro futuro. Sì, sì lo so', capisco benissimo che sto ripetendo tutto quello che ha detto Alex, ma ci tengo a sottolineare le sue affermazioni. In precedenza ho citato il fatto che la pirateria è diventata di fatto illegale, ma mi rendo conto che in realtà non ne so' molto: sareste così' cortesi, se possibile, da darmi una delucidazione, con le vostre impressioni sul futuro dei prezzi e delle tendenze dei video games?

ALBERIO MARCO PADOVA

Caro RPG-Eater Marco, un certo Cantisani ha già segnato una grossa X rossa sul margine della

propria scrivania (proprio come faceva il Barone Rosso ogniqualvolta abbatteva un avversario), lasciandoci spazio per molte altre a venire, ad eterno memento della veridicità delle sue parole. Inutile quindi sottolineare che il mitico Alessandro ti annovera già nella sua folta (!) schiera di sostenitori e seguaci, da arruolare poi nella prossima crociata contro i videogame arcade! La nostra opinione sul fenomeno pirateria e sullo sviluppo dei costi del software originale l'abbiamo già sviluppata in più di una risposta ai lettori, e ci limiteremo perciò ad un breve riassunto. La pirateria, nonostante le affermazioni di Capitan Uncino & Co., è una piaga sociale che affligge il mondo dell'intrattenimento informatico, infettandone direttamente i costi di sviluppo, produzione e commercializzazione. Quando un game designer od una software house decidono di sviluppare un nuovo prodotto devono necessariamente farsi due conti in tasca e fissarne poi il prezzo al pubblico a cifre particolarmente alte, proprio per cercare di ammortizzare l'inevitabile perdita di denaro e di potenziali target di vendita, rubati loro automaticamente dai pirati di tutto il mondo. Se, cioè, programmare, confezionare e vendere Batman per Amiga costasse solo 15.000 lire alla Ocean, la stessa software house dovrebbe raddoppiare il prezzo al pubblico per guadagnare almeno gli stessi denari investiti per questo progetto in quanto la pirateria, comunque vadano le cose, le ruberebbe più del 50% dei legittimi introiti. Se la stessa software house poi decidesse di proporre lo stesso giochi agli stessi prezzi medi della versione piratata, stai pur tranquillo che qualche imbecille continuerebbe a copiare l'originale (magari solo per diletto e per far vedere che se ne intende di programmazione e di protezioni) e a venderlo poi a costi ancor più bassi se non addirittura a gratis (e qui si rende palese l'altissima componente

di vandalismo, sfregio e teppismo che permea il fenomeno del software copiato illegalmente). Ecco allora che, in Italia come all'estero si vanno via, via formando associazioni e nuclei di controllo per arginare, denunciare e sottoporre il fenomeno alle autorità competenti, nel tentativo di spazzar via, entro qualche anno, tutti i pirati del software. Un esempio lampante ci arriva, proprio in questi giorni, dagli Stati Uniti dove, il responsabile del tristemente noto gruppo TRSI (credo che siano in molti a conoscerlo anche qui in Italia!), è stato condannato a 30 anni di carcere e ad una multa di quasi 2 miliardi di lire per avere contraffatto disegni, carte di credito, tessere del Bancomat e, guarda caso, copiato e spacciato software originale. Morale della favola: voi, piccoli e modesti utenti di videogame e personal computer non dovete sentirvi in colpa per tutto ciò che ho appena detto, ma semplicemente seguire un paio di regole fondamentali nella vostra vita di uomini-informatici: a) acquistare sempre software originale (se non siete certi delle vostre scelte o preferenze leggete le recensioni delle riviste specializzate - quelle serie e non quelle strumentalizzate - per non comprare a scatola chiusa come gli allocchi), b) non comprare mai software copiato, regalando così il vostro sudatissimo denaro a persone fuorilegge a cui non sta certo a cuore il futuro dell'intrattenimento informatico, bensì, esclusivamente il proprio portafoglio! Tutto chiaro?!

Spett.reddazione, sono un ragazzo di tredici anni e sono un pirata. ALTI non scagliate rabbiosamente la lettera nel cestino, poiché è proprio di questo argomento che voglio parlarvi. Innanzitutto vorrei dire una cosa che ritengo fondamentale prima di andare avanti: non tutti i pirati sono uguali, cioè non tutti sono orrendi e seborroici portatori di una piaga purulenta, i VIRUS, programmatori di trainer e infestatori di dischi. Secondo me, vi sono due

principali categorie di pirati.

1) Quelli che corrispondono alle descrizioni precedenti (vedi Capitan Uncino).
2) Quelli come me, che vanno a comprare giochi piratati dal rivenditore preferito e li danno gratis (o no) agli amici. Vorrei anche fare una precisazione: anch'io, come probabilmente altri pirati appartenenti alla seconda categoria, provo un odio sconfinato per quel blob, coso putrido e disgustoso, etc.. di Capitan Uncino. SE STAI LEGGENDO QUESTA LETTERA, ASCOLTAMI BENE: RIVELA A TUTTI IL TUO INDIRIZZO CHE VENIAMO IN MASSA AD ISTALLARTI TUTTI I VIRUS POSSIBILI ED IMMAGINABILI SUL TUO COMPUTER (tanto per combattere ad armi pari). Per finire, vorrei riprendere il punto trattato precedentemente: non considerate tutti i pirati uguali.
SALUTI DA "IT LIVE" C.G.
P.S.: Complimenti a EROS DALLA LANA, hai ragione, ma vorrei spiegare una cosa: sono un appassionato di adventures e programmazione, dato che mediamente alla settimana ricevo LIT.10.000, se voglio comprare l'Amos o un'avventura Sierra, dovrei spendere: LIT.99.000 = 10 settimane o LIT.130.000 = 13 settimane, considerando poi varie spese extra, i tempi aumenterebbero ulteriormente. Scusate se uso uno pseudonimo, se usassi il mio vero nome, familiari ed amici mi prenderebbero in giro a vita.

Caro pseudonimo, per rispondere alla tua lettera non possiamo far altro che indirizzarti alla missiva precedente di Marco Alberio di Padova: siamo stanchi di ripetere sempre le stesse cose! Anche se c'è comunque parecchia gente che continua a fare orecchie da mercante, vero "Hook"?!

Egregia redazione, non ho ancora letto la risposta alla lettera scrittavi in febbraio, che già ve ne scrivo un'altra per porvi un altro problematico

quesito.

Il mio PC IBM non carica più i programmi .EXE e .COM se faccio il "BOOT" da disco fisso. Quando di fatti carico il DOS dall'Hard Disk, tutto procede normalmente (eccetto uno strano "BEEP" di due o tre secondi, prima che appaia la scritta "MICROSOFT MS-DOS VERSION ecc."), poi quando immetto un File .COM o .EXE il sistema si blocca. Sapete spiegarmi il Perché?
Le password di PIPEMANIA pubblicate sul N.4 non funzionano per la versione PC. Di fatti per PC sono: HAH - GRIN - REAP - SEED - GROW - TALL - YALI. Ringraziandovi per tutte le risposte che avete dato alle mie precedenti missive vi saluto cordialmente.
CRISTIAN
P.S.: Mi auguro che BUONSANTI MATTEO si sia riveduto su quanto detto nella sua missiva pubblicata sul N.5, soprattutto nei riguardi dei lettori!!!
HELLO!!!

Caro Cristian, vorremmo volentieri aiutarti a risolvere il tuo angosciante problema, ma i termini alquanto fumosi ed imprecisi con i quali lo hai espresso non ci permettono di chiarire ulteriormente la cosa. Se i file .EXE e .COM non ti funzionano il tuo computer ha probabilmente seriissimi problemi! Se li carichi invece da floppy funzionano?! Al fine di poter risolvere il tuo problema nel minor tempo possibile ti consigliamo caldamente di telefonarci in redazione: i nostri esperti saranno pronti ad aiutarti, O.K.? Grazie per la correzione delle password!!!!

Caro Alessandro, sono ancora io, Capitan Uncino, dopo il bel paginone che mi avete dedicato nel N.1, si è reso necessario un mio nuovo intervento che sicuramente ti sarà gradito quanto il primo.... Parliamo degli errori presenti nella mia precedente missiva: come avrai capito dal "vago" disordine e dalle numerose cancellature, la lettera era stata battuta a macchina da un

LE
P
A
G
I
N
E
D
E
I
L
E
T
T
E
R
E

LE PAGINE DEDICATE ALLE ROTTE

dattilografo. Svariate sviste erano state corrette, ma la famosa n ci era sfuggita: chiediamo umilmente perdono e ci inginocchiando ai piedi di colui che esaltando l'amicizia, la lealtà, il rispetto ha iniziato il suo rispostone con un colpo piuttosto basso. Per quanto riguarda invece la coordinazione nella frase di Diego che voi avete corretto, devo dirvi che era volutamente erronea e che la frase successiva "il pensiero è un po' contorto e la coordinazione logico-grammaticale praticamente nulla" era stata appositamente scritta per farvelo capire. Lasciamo però da parte tutto questo prima che diventi troppo noioso e passiamo ad altro. Apprezzo il fatto che tu concordi con me sull'equazione prezzi più bassi = meno pirateria: a questo punto però le nostre strade si dividono. Perché tu accusi i pirati di aver danneggiato un mercato in origine sano, mentre io sostengo il contrario. Ora ti pongo una domanda: se in un tempo, lontano e felice il mondo dell'intrattenimento informatico era così idilliaco come sostieni, se i prezzi erano bassi, i produttori felici, gli acquirenti soddisfatti, Perché sono nati i pirati? A che cosa servono? Uno non compera certo un programma copiato senza un motivo logico. Ciò è quindi indicativo di una situazione che già in origine presentava seri problemi e prezzi elevati. A questo punto occorre fare una precisazione: ne' io ne' alcun altro dell'allegra brigata è un pirata, come invece traspare in Ciò che hai scritto di noi. Non dupliciamo dischetti ne' tantomeno disprezziamo e sfruttiamo il lavoro altrui. Non vogliamo però che nessuno si approfitti di noi, ecco Perché comperiamo le copie di giochi costosissimi a prezzi moderati dagli stessi negozianti del Soft Center che comprendono quanto i costi dei programmi siano superiori alle nostre possibilità finanziaria ci danno una mano. Non sono favorevole alla pirateria per partito preso,

anzi a livello di principio la condanno e sarei il primo a far uso esclusivamente di programmi originali se solo le case produttrici cercassero di venire incontro a noi piccoli utenti. A quanto pare, però, Ciò non accadrà mai visto che quelle persone che secondo te lavorano per la nostra felicità, in realtà sono interessate più al loro guadagno che alla filantropia. Credo nell'amicizia e nella serie di valori di cui anche tu hai parlato, ma, per favore, non attribuire sentimenti così nobili ad un'industria che produce videogames, altrimenti rischi di diventare ridicolo! Con questo non credere che noi dell'allegra brigata siamo una banda di cinici pessimisti che vedono il mondo dipinto di nero e nemici nascosti dietro gli angoli: siamo solo un po' distaccati e cerchiamo di tenere gli occhi bene aperti su quello che ci circonda; il nome stesso che abbiamo scelto è indicativo del nostro modo di pensare e di comportarci. Se ben ricordi, infatti, l'allegra brigata è la banda dei seguaci di Robin Hood, composta da personaggi chiassosi, attaccabrighe, irriverenti, ma grandi amici fra loro e spinti nelle loro azioni da un desiderio di giustizia ed equità. Le nostre frecce contro Diego non erano altro che il modo di dimostrargli che non è un essere superiore, ma un comune mortale come tutti noi, uno dell'allegra brigata insomma. Finita la spiegazione, vorrei aggiungere un paio di considerazioni personali e guisa di suggerimento: Caro Alessandro non ti lanciare a spada tratta per difendere o accusare qualcuno: molto spesso, come in questo caso, rischi di sbagliare il colpo, non puoi basarti su poche righe e su Ciò che ti è stato raccontato di una persona per poterla giudicare. Rischi di trasformare un tuo compagno d'armi in un nemico da ridurre in pezzi con ogni mezzo. Se non conosci Quargnento e i suoi abitanti, non puoi accusarli altrimenti rischi di vedere del marcio dove in realtà c'è solo voglia di ironizzare sulla gente

che si prende un po' troppo sul serio. Hai trasformato quella che era semplicemente una lettera nel peggiore dei modi, ci hai accusati di annichilire l'opera creativa altrui, di scaricare le nostre frustrazioni, gli odi, il desiderio di ripicca su chi non lo merita, senza confronti. Per Ciò non te ne vogliamo anzi siamo contenti che sia nato un motivo di dialogo e di confronto che speriamo sia utile a te quanto lo è stato per noi. Cordiali saluti. CAPITAN UNCINO E L'ALLEGRA BRIGATA

Lo dico, lo ripeto e lo scrivo per l'ultima volta (sigh!): sono stufo dei vostri piagnistei di bambinetti immaturi e scellerati che credono di poter riparare al classico latte versato con sibilline ammende raffazzonate alla meglio e supportate da alquanto instabili ma-io-credevo-che-e-volevo-dire-però-ma-forse-tu-non-hai-capito-bene, ecc., ecc. Prima di scrivere e di mettere, nero su bianco, il proprio pensiero io ci penso su anche dieci volte, voi evidentemente no! Non sono perciò disposto a considerare valide le parole di personaggi come Capitan Uncino che credono di poter grossolanamente ritrattare ingiuri, impropri e voli pindarici di egocentrismo e caparbieta, sentendomi poi criticare da un pulpito completamente alieno ed estraneo all'intera diatriba di cui si sta trattando. E' anche vero che si dovrebbe porgere l'altra guancia e, allora, non posso far altro che rimandare tutta la tua allegra brigata alla risposta (spero chiarificatrice, per l'ennesima volta) data a Marco Alberio di Padova e sperare che dal prossimo numero nelle risposte ai lettori di VG&CW si torni a parlare di argomenti un po' meno ridondanti e ripetitivi. Il parere, la condotta ed il consiglio di VG&CW è assolutamente quello di non copiare su tta la linea e di combattere con qualsiasi mezzo pirateria, negozianti fin troppo accondiscendenti e, in generale, chiunque voglia trarre profitto dalle debolezze e

dall'ignoranza del suo prossimo. E poi perché solo tu dovresti poter sparare cordiali epiteti come, psicopatico e macrocefalo, mentre noi tutti dovremmo starcene qui zitti, zitti, a sentirti dire certe assurdità e a credere che certe cose, che hai scritto in precedenza, se le è inventate un dattilografo o addirittura il postino che le ha recapitate? E, ancora, perché, per una buona volta, non andate a proporre le vostre grandi idee a certe altre riviste specializzate che vivono di preview inventate, immagini ricavate dall'ultimo trainer arrivato in redazione e recensioni basate al 100% sul test di una copia pirata? Loro se ne intendono e potrebbero anche fornirvi gli indirizzi giusti ove perpetrare la vostra continua sete di vandalismo informatico. Noi, almeno, siamo qui a rispondervi, faccia faccia, senza nascondervi dietro pagine e pagine della posta sconclusionata e piene di farneticazioni fuori posto e fuori luogo, e loro? Attenzione, il nemico si cela ovunque e molte "orecchie da mercante" continuano a tessere le lodi e a cadergli dritte, dritte tra le fauci. SVEGLIA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Prouati per Voi!!!

GENI TRAC

GENIUS

COMPATIBILITA':
AMIGA - ATARI ST
PREZZO: LIT. 119.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
SOUNDWARE
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.

Il mondo del personal computer è ormai stato letteralmente invaso da orde di mouse e topolini vari che ne hanno reimpostato la cosiddetta interfaccia-utente e, in generale, i sistemi di utilizzo. Oggi come oggi si può affermare, senza ombra di dubbio, che acquistare un personal computer senza mouse sarebbe come comprare un'automobile senza il volante! Parallelamente allo sviluppo di mouse sempre più affidabili, robusti e sofisticati, si è allora creata una fascia di prodotti alternativi che, offrendo le medesime prestazioni dei suddetti device, cerca di colmare le inevitabili lacune, offrendosi come valida scelta supplementare. E' il caso della GENI TRAC prodotta, guarda caso, dalla stessa GENIUS (già famosa per i suoi affidabilissimi topolini);

GENI TRAC è in particolare una stupenda trackball che, capovolgendo la classica impostazione/struttura del mouse, si rivela indispensabile per tutti coloro che hanno problemi di spazio o che, in ogni caso, non possono utilizzare un mouse per vari motivi. La trackball è infatti costituita da una grossa sfera rotante a 360°, inserita in uno speciale pad, fra i tre tasti tipici di un mouse. In questo modo, appoggiando la mano sulla superficie del pad, potremo controllare i movimenti della pallina (che corrispondono chiaramente a quelli dei vari puntatori su schermo) e gestire i tre classici tasti funzione, senza alcun spostamento sia della mano che del pad. In questo modo potremo perciò risolvere qualsiasi problema di spazio sul nostro workbench, senza dover impazzire con mouse, tappetini, cavi,



ecc. La GENI TRAC è realizzata per offrire la perfetta compatibilità con lo standard AMIGA e ATARI ST, offrendo una risoluzione di 200 DPI (analoga a quella dei classici mouse dedicati) e basando la propria tecnologia interna su un rilevatore ottico di altissima

qualità e precisione. Offerta ad un costo decisamente interessante, GENI TRAC offre la perfetta soluzione a tutti i problemi di spazio sposata alla più alta affidabilità e sicurezza d'impiego. Non a caso è prodotta dalla GENIUS!

BMC CORDLESS MOUSE

BMC INTELLIGENT TECHNOLOGY

COMPATIBILITA':
IBM PC
PREZZO: LIT. 290.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
COVER S.R.L.
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX



Ahhhh, libidine, anzi, doppia libidine con i fiocchi!!! Sulla mia scrivania è magicamente comparso un mouse senza filo, chissà se potrò tenermelo dopo averlo recensito?!?! (Direi proprio di NO!!!! NdR!!!). Bhè, ancora una volta, eccomi qua a presentarvi una vera e propria prelibatezza informatica che voi, fortunati lettori, potrete portarvi a casa al volo, lasciandomi a bocca asciutta (se dovessi comprarmi tutto quello che vi presento, dovrei impegnarmi anche le

mutande e la collezione di dischi di Little Tony!!!!). Dunque, dunque, il BMC Cordless Mouse è un favoloso e precisissimo mouse che sfrutta la tecnologia all'infrarosso per colloquiare con il vostro computer, senza darvi alcuna noia con cavi, fili e collegamenti vari, spesso vero e proprio tallone d'Achille di ogni topolino del tipo consueto. Installare il BMC Mouse è terribilmente semplice ed immediato: basta collegare alla porta

seriale/mouse del computer il ricevitore di impulsi (uno scatolino delle dimensioni di un biscotto), posizionare quest'ultimo vicino all'elaboratore (grazie ad un comodo adesivo in velcro lo potrete piazzare praticamente ovunque), inserire due pile ministilo nel mouse e... via, il nostro topolino sarà pronto a lavorare!!! Nella ricca confezione troviamo anche il driver dedicato al mouse (basta inserire il floppy da tre o cinque pollici

nel drive e digitare INSTALL!) ed un simpatico tool grafico, il Visualizer, che ci permetterà subito di verificare le elevate potenzialità del nostro nuovo acquisto. Potremo perciò spostare il mouse pressoché ovunque sulla nostra scrivania, senza curarci di cavi attorcigliati ed impedimenti vari, e godendoci così la massima libertà d'azione. Con la perfetta compatibilità MICROSOFT MOUSE e MOUSE SYSTEM MOUSE, un risoluzione di 300 DPI, tre stati ed una velocità massima di movimento di 600 mm/sec. il BMC CORDLESS MOUSE si rivela la scelta vincente per acquistare un device di lavoro estremamente valido, affidabile e sofisticato. Mai più cavi attorcigliati, mai più problemi di spazio: il mouse senza filo è la scelta vincente di qualsiasi utente PC!!!

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
MARIO GRONCHI (TORINO), ANTONIO FRISIA (MILANO - E' SEMPRE L'OBOEI!), PIERO CALZORETTO (PAVIA), MICHELANGELO ROCCHETTI, DUCCIO POCHINI (PARMA), ANDREA BOERO.

ATTENZIONE! MARIO GRONCHI DI TORINO (VIA ELENA DI MONTENEGRO, 10090 FOGLIZZO, TORINO) SCAMBIA E COMPRA CARTUCCE DEL GAME BOY E DEL SUPER FAMICOM: CONTATTATELO!!!!

ATTENZIONE! LINO BAGNARDI DI PESCHIERA DEL GARDA (TEL. 045/7550886 - DOPO LE ORE 20.00) CERCA DISPERATAMENTE CONTATTI PER RISOLVERE SHADOW OF THE BEAST 2 E THE SPY WHO LOVED ME!!!

CLICK CLACK (AMIGA):
A grande richiesta, ecco ripubblicati tutti i codici del gioco: 2) 3578, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2385, 6) 5924, 7) 1267, 8) 7208, 9) 6532, 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

LADY FANTOM (PC ENGINE):
Nella schermata statica d'accesso, digitate Sinistra-2-1-Giù-Sù-1-2-Destra, per passare al visual mode.

MAGICAL CHASE (PC ENGINE):
Attivate la sequenza di movimenti: Sinistra-Giù-Destra-Sù-Select (3 volte)-Sinistra-Destra-1 o la sequenza: Sinistra-Giù-Destra-Sù-Select (3 volte)-Sinistra-Destra-2 per ottenere alcuni

cheat mode.

RANMA 1/2 II (PC ENGINE):
Se avrete la pazienza di portare a termine questa chicca, per cultori di Manga ed anime giapponesi, aspettate di raggiungere l'ultima schermata finale (quella simile ai Continue) e digitate: Sù e RUN (insieme) - 1-Giù-Select-2 per una sorpresa!

GOLDEN AXE (Per IBM PC):
Quando appare lo scheletro per la scelta dei giocatori premete il numero corrispondente al livello da cui si vuole partire. Per sicurezza continuate a battere lo stesso numero anche mentre il livello sarà in fase di caricamento.

KING OF THE BEACH (PER IBM PC):
Ecco alcune password per iniziare a giocare dai livelli più avanzati: 1) SIDEOUT, 2) GEKKO, 3) TOPFLITE, 4) SUNDEVIL.

THE SIMPSONS (PER IBM PC):
Durante la presentazione del gioco digitate COWABUNGA-EATMYSHORTS (SENZA SPAZIATURE) ed il gioco partirà normalmente, ma premendo il tasto F si passerà subito ai livelli successivi.

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS (SUPER FAMICOM):
Per avere la possibilità di scegliere il livello da cui partire, basta selezionare lo schermo delle opzioni, posizionarsi su EXIT e premere i tasti L ed R del secondo joystick. Ora, tenendo

premuti i due pulsanti, schiacciate contemporaneamente i tasti START su entrambi i joystick.

SONIC THE HEDGEHOG (SEGA MASTER SYSTEM):
Per accedere al livello segreto, premete Sù-Giù-Destra-Sinistra-1-2.

OUT RUN (SEGA MEGADRIVE):
Per vedere una fine diversa da quella normale digitate ENDING nello schermo degli high score. Questo è un trucco valido solo per chi riuscirà a finire il gioco!

F22 INTERCEPTOR (SEGA MEGADRIVE):
Ecco i codici per i vari livelli: USA-6PGE02, KOREA-BIOF8P, IRAQ-GTGE8V, USSR-KSQGIV, ACES-MHO1K1. Attenzione, alcuni O potrebbero essere degli 0 in quanto il fax inviatoci da Mario Gronchi è risultato in parte illeggibile!!!!

MEGA MAN (GAME BOY):
Ecco le password per accedere ai vari mostri: ELEC MAN) A1, B4, C1, D2, D4 - FIREMAN) A2, A3, C1, D2, D3 - ICEMAN) A2, A4, B3, D1, D2 - CUTMAN) A2, A3, C1, D2, D3.

GARGOYLE'S QUEST (GAME BOY):
Esiste una password per iniziare dal livello finale, con il massimo di vite, soldi ed armi: basta digitare NPAN-RRXY. Contenti?!

BURAI FIGHTER (GAME BOY):
Le password: livelli EAGLE - 2) HGKM, 3) CPFG, 4) JJCM, 5) DKLF. Le password: livelli ALBATROSS - 2) HGNC, 3) BMHB, 4)

DGBF
Le password: livelli ACE - 2) GBHL, 3) MHC B, 4) CDMN

GODS (IBM PC):
Le password per i livelli del gioco sono: 2) OLT, 3) UME, 4) KDY.

TENNIS (GAME BOY):
Durante il gioco premete START per andare in pausa e poi SELECT per far scorrere le informazioni sul lato destro.

ALLEYWAY (GAME BOY):
Se la pallina rimbalza troppo velocemente, tenete premuto il tasto B mentre spostate la sbarretta!

POPULOUS 2 (AMIGA e ATARI ST):
Quando state utilizzando il fulmine per distruggere qualcosa premete il tasto 1 e poi rilasciate il tasto del mouse. L'effetto fulmine continuerà a funzionare fino a quando non premerete nuovamente il tasto del mouse. Tutto ciò non vi costerà nulla in termini di Mana!

FINAL FIGHTS (AMIGA e ATARI ST):
Mettete in pausa il gioco e digitate SHERIFF FATMAN per ottenere vite infinite. Un altro trucco consiste nel caricare normalmente il gioco, aspettare che compaiano sullo schermo le parole "Not so fast Mike, turn on your TV" e premere immediatamente il tasto HELP. Aspettate un po', fino a quando i programmatori del gioco avranno finito di prendersi in giro e poi potrete iniziare a giocare con entrambi i vostri eroi completamente

invincibili.

ROLLING RONNIE (AMIGA e ATARI ST):
Premete F9 durante il gioco per ottenere più denaro!

HUDSON HAWK (AMIGA e ATARI ST):
Digitate SANICLAUBCOMINGDOWN (senza alcuna spaziatura) per ottenere vite infinite.

WWF WRESTLEMANIA (AMIGA):
Se non riuscite a battere un avversario, uscite dal ring e raccogliete la sedia di metallo. Picchiate dunque il nemico con quest'oggetto fino a quando non gli avrete pressoché annullato la barra d'energia. Riportatelo poi al centro del ring per vincere lo scontro.

ANOTHER WORLD (AMIGA e ATARI ST):
Visto che siete particolarmente sbadati o disattenti (e non comprate regolarmente VG&CW!!!) ecco, a grande richiesta, ripubblicati tutti i codici di questo mitico game US GOLD.
1) EDJI, 2) HICI, 3) FLLD, 4) EDIL, 5) FADK, 6) CCAL, 7) LIBC, 8) KCIJ, 9) LDCI, 10) ICAH, 11) LDIJ, 12) LALD, 13) KJIA.

ROBOCOD (AMIGA e ATARI ST):
Eccovi una vera e propria compilation di trucchi e dritte varie per questo vulcano di cheat mode prodotto dalla Millenium. Innanzitutto ecco una lista di comodissimi cheat mode attivabili in qualsiasi momento del gioco. Basta, inizialmente, digitare THE LITTLE MERMAID sulla schermata dei titoli (spaziature incluse)

e quindi premere i tasti seguenti per ottenere alcuni extra: RETURN (scudi infiniti), F6-F7 (ampiezza minore/maggiore dello schermo), K (suicidio!), P (si ottiene un aeroplanino), F (si ottengono le ali), X (teletrasporta al più vicino piloncino d'uscita), M (seleziona la mappa - da qui, inserendo numeri da 01 a 50 potrete accedere a tutti gli stage, i livelli ed i sottolivelli del gioco). Per ottenere l'invincibilità dovrete saltare sul primo tetto e collezionare i bonus in quest'ordine: torta, martello, mappamondo, mela, rubinetto. L'effetto invincibilità durerà per dieci minuti o fino a quando non raccoglierete un'altro bonus analogo. Per aprire tutte le porte dovrete utilizzare sempre lo stesso trucco, appena descritto, e quindi accedere al primo livello del gioco; andate a sinistra e andatevene attraverso l'uscita. Una volta tornati nello stage iniziale troverete tutte le porte aperte! Per finire il gioco alla svelta, aprite dunque tutte le porte fino a trovare quella del dottor Maybe e, se sarete abbastanza veloci, potrete eliminare il vostro nemico (saltandogli in testa ripetutamente) conservando ancora per qualche minuto l'effetto invincibilità. Per ottenere l'invincibilità durante il combattimento contro le fastidiose creature sottomarine,

premete CTRL e RETURN. Per disattivare il cheat mode premete nuovamente RETURN.

JOHN MADDEN FOOTBALL '92 (SEGA MEGADRIVE): Per accedere direttamente ai Play-Offs finali portatevi nell'opzione Continue Play-Offs e digitate il codice D2G54FVH.

TOKI (AMIGA): Sulla schermata dei titoli digitate TOKIBUNGLEWASHMER e poi premete un numero a piacere per iniziare a giocare dal livello desiderato.

ROBOCOP 3 (AMIGA): Come fare per battere facilmente il ninja? Innanzitutto, quando vi troverete nella schermata del magazzino insieme al nemico, cambiate il punto di osservazione premendo F1. Quando Otomo salterà verso di voi dategli un pugno in modo da farlo cadere oltre. Quando si rialzerà il ninja farà un salto all'indietro ed estrarrà la sua spada. Giratevi (se ce n'è bisogno) fino a quando Otomo si troverà proprio al centro del vostro visore. Mentre avrà la spada in mano premete ENTER per estrarre la vostra pistola (attenzione: non cercate mai di fare ciò se Otomo non avrà in mano la sciabola, altrimenti vi salterà addosso facendovi perdere la pistola!). Una volta comparsi sul visore i puntatori del mirino, fate fuoco fino ad uccidere il ninja. Dovrete essere particolarmente

veloci e colpire, almeno una volta l'avversario prima che abbia la possibilità di saltare.

MOONWALKER (SEGA MEGADRIVE): Per questo trucco avrete bisogno di due joypad. Premete dunque START per ottenere lo schermo di Start Option. Premete Sù-Sinistra con il primo joypad mentre, in contemporanea, dovrete tenere schiacciati A e START sul secondo joypad. Premete poi START sul primo joypad ed otterrete l'opzione per selezionare il livello da cui iniziare a giocare.

THUNDERHAWK (AMIGA): Nella missione in Alaska non sparate per primi fino a quando il nemico non farà altrettanto. Evitate tranquillamente fino all'ultimo secondo i depositi nemici armati fino ai denti. Volate oltre a questi e distruggete interamente il convoglio di camion prima che esso abbandoni la vostra area di missione. Distruggete quindi tutti gli altri bersagli, finendo proprio con i depositi succitati. Se sarete fortunati riuscirete a portare a termine la missione, in caso contrario otterrete comunque un caloroso rientro alla base.

SHADOW DANCER (SEGA MEGADRIVE): Premete A, B, C e START sulla schermata dei titoli per accedere ad un'opzione di selezione dei livelli - facile, vero?

MEGALOMANIA (AMIGA): Digitate GATAVAXRONT

come codice per iniziare a giocare alla quinta epoca e con 195 uomini.

TUTTI I CODICI DI POPOLOUS 2

20.....NGAF	387.....ACER	696.....PIUNAD
26.....UXCCAF	393.....AMAAAG	699.....LYLOAC
32.....LDMAD	399.....LEQUAD	700.....INCCAK
36.....ADUHAK	402.....TUWOAC	701.....LLAGAT
42.....ALJIAC	408.....VEII	702.....JIISAB
48.....PEHE	414.....GHAKAG	705.....AAER
54.....HDDAF	417.....MOLLAK	711.....AGAAAD
60.....INUNAD	423.....WUBAK	713.....AMOOAC
66.....LOISAB	433.....SUOWAR	724.....NGSUAD
70.....OQOMAC	434.....ERVEAD	730.....UXDOAB
75.....EMAAG	435.....TTALAG	736.....LDLEAT
90.....UXII	441.....NENEAD	742.....AFTHAK
96.....LDAKAG	446.....JIIAT	748.....MEUGAC
108.....MEOMAB	452.....OMAKAF	750.....FENEAT
114.....ERNEAT	458.....UMNGAC	755.....TTUFAK
120.....PIABAF	463.....LEETAG	765.....LLOPAB
131.....ACEFAG	464.....QUHO	771.....ACPIAT
136.....OPUMAB	468.....NGUPAB	775.....AGLO
141.....HEAGAF	474.....UXINAT	780.....UBGHAD
147.....NEMMAC	479.....SONEAC	786.....TUUPAB
149.....ITIMAT	485.....OWOP	790.....MMMNAC
155.....IMALAF	491.....UNSIAG	796.....DDOO
161.....MONEAC	497.....SUAFK	800.....LDQUAB
167.....WOOP	502.....JHOAT	806.....AFDOAT
173.....UPSIAG	503.....MNCCAB	810.....ALUM
179.....TTAFK	504.....PIATK	815.....UHAFK
184.....PIMOAT	505.....NEISAG	821.....CCCCAB
190.....JIERAF	511.....THAMAK	828.....INMNAB
195.....ACUH	517.....AKNEAB	831.....THUG
201.....AMJIAG	518.....OQEMAK	833.....AAEGAF
202.....UMQU	524.....UBUXAB	835.....ACNEAB
208.....QUSOAG	530.....TUUXAT	840.....OPITAK
211.....NESIAG	536.....VEPIAF	845.....HETU
214.....MMFEAK	540.....DDLOAG	850.....TUFKAK
220.....DPLLAB	542.....GHAGAD	855.....SIUNAT
224.....LDAGAD	548.....ADMN	860.....DDAGAD
228.....ADERAK	554.....ALQOAG	864.....IDETAK
234.....ALAAAC	560.....PEITAG	870.....AFAAAC
235.....UNNEAK	566.....IADAC	875.....UNWIAF
241.....SUABAK	572.....INTTAT	880.....PEUX
244.....EGUX	573.....LLAKAC	885.....CCIIAK
249.....NEIIAK	574.....JIIPIAK	890.....ISTTAT
251.....LYLY	575.....THUMAG	894.....JILL
260.....OMLOAF	576.....DOLL	896.....DOLOAF
263.....AGISAK	580.....OMAGAC	900.....OMUBAG
268.....UBMMAT	586.....UMMMAT	905.....AMAMAC
274.....TUOWAF	592.....QUOWAF	911.....LEVEAT
280.....VEEGAD	598.....MMEGAD	915.....NEABAB
285.....WISUAG	604.....DDACAB	920.....VEIIAK
291.....MODOAK	610.....ABTTAG	925.....WILYAT
295.....WOUAF	616.....ATLOAK	931.....HOUAF
301.....UPTIAD	617.....UXNGAG	937.....UXTIAD
302.....FEUBAF	620.....MEUBAF	943.....UHATAB
305.....SUHOAK	625.....SUATAB	945.....SUUPAF
309.....CCUPAF	629.....CCERAC	950.....IILAB
315.....LYINAD	635.....LY	955.....LYOAK
320.....DONEAG	636.....INEGAC	960.....DOAC
324.....OMAC	642.....LOAC	965.....AKDOAD
326.....OOOPAK	644.....OMOPAK	970.....UMDOAD
332.....UBSIAC	650.....UMSIAC	975.....CETIAC
338.....TUAF	653.....HELEAB	980.....NGCCAF
344.....VECCAF	656.....QUAF	985.....TIERAB
350.....GHOMAD	662.....MMCCAF	990.....GHUGAK
354.....ABUHAK	668.....DDOMAD	992.....LDNEAB
360.....ATJIAC	674.....ABEGAB	994.....ABNEAF
363.....UNITAB	676.....ADNEAF	995.....HOEM
369.....SUADAT	678.....AFJIAC	
375.....MNTTAK	684.....MEHE	
381.....LLLOAC	690.....ERDDAF	999.....WOITAB

Dalle telefonate che riceviamo in redazione, ci siamo resi conto, che ci sono due problemi che assillano maggiormente i nostri lettori:

1) cosa è successo in verità il 6 marzo?

2) ma è veramente scoccata la fine dei 286?

Qui di seguito, cercheremo di dare un piccolo contributo alla soluzione di questi due quesiti.

Anche, perché non vorremmo avere dei lettori che si svegliano di notte, perseguitati da orrendi incubi, ma ve lo vedete il buon Cantisani che cerca di proteggere il suo nuovo 486 dal fantasma di Michelangelo, armato di martello e scalpello???

365 GIORNI DI VIRUS

Almeno un anno, fa i ricercatori di tutto il mondo, si erano accorti che alcuni computer ospitavano un intruso: una specie di virus mai vista fino a quel momento. L'indesiderato ospite sembrava del tutto innocuo, in un secondo tempo scoprirono che era una specie di bomba ad orologeria, destinata ad entrare in funzione il 6 marzo 1992, anniversario della nascita di Michelangelo Buonarroti, nato 517 anni fa (nel 1475) in un paesino dell'aretino e morto a Roma il 1564. Il fatto veramente straordinario (almeno secondo chi vi scrive) non sta nella nascita di un nuovo virus, quanto nel venire a sapere che almeno un Australiano, conosce la data di nascita di questo famoso scultore ed

architetto italiano. Eh sì, perché il virus è quasi sicuramente di provenienza australiana! Detto ciò ci siamo meravigliati (anche questa volta) per l'ignoranza dei giornalisti italiani, spesso firme famose, che hanno scritto a vanvera su un problema che sicuramente non conoscevano e non conoscono tuttora. Tutto ciò ha contribuito solo ad aumentare la confusione negli utenti, che in alcuni casi si sono addirittura rifiutati di accendere il loro personal in quel fatidico venerdì. Con il solo risultato che ora tutti si sono dimenticati degli altri 1200 virus che infestano le banche dati di mezzo mondo. Miei cari signori, la prevenzione contro eventuali ospiti indesiderati, si porta avanti con attenzione ogni

giorno, in questo caso sarebbe stato meglio dimenticare l'esistenza del 6 di marzo e preoccuparsi degli altri 364 giorni dell'anno. In pratica della serie -prendi il mostro e mettilo in prima pagina-. Logicamente dopo due giorni la notizia non interessava più nessuno (almeno nessuno degli incompetenti che scrive sui quotidiani nazionali) e tutto è tornato esattamente come prima. Morale della favola: la segretaria di mio padre quel fatidico venerdì non ha acceso il suo personal, mentre in altre aziende gli utenti sono corsi ad acquistare programmi specifici del tipo aspirina per PC. Ora, tutti si sono dimenticati completamente degli altri mille e più potenziali pericoli che viaggiano indisturbati per il

mondo. Una cosa chiara è chi ci ha guadagnato e chi ci ha perso! Hanno perso sicuramente del tempo e del denaro, tutti quegli sprovvisti, che non conoscono a fondo la problematica e che per risparmiare non hanno stipulato (a tempo debito) dei contratti d'assistenza, con delle strutture serie ed efficienti. Hanno invece guadagnato delle cifre mostruose (misurabili in svariati miliardi) i produttori di vaccini e di software vari, adibiti al controllo ed alla sicurezza dei chip dei vari: IBM, CompaQ e compatibili che popolano le case di tutto il mondo occidentale. Anche, perché questo benedetto Michelangelo, non è certamente uno dei virus più dannosi in circolazione, sì, al

massimo vi può formattare il disco fisso e vi può distruggere tutti i dati che avete nel PC, ma questo succede solo se siete i classici piccioni! Per tutelarsi basta solo non inserire dischi copiati o di provenienza non sicura e poi un buon antivirus lo devono possedere tutti, non solo il 6 di marzo. Per non correre inutili rischi vi bastava entrare nel setup della macchina e modificare la data, così facendo non ci sarebbe stato nessun venerdì 6 marzo per i chip del vostro computer, alla faccia di tutti i Michelangelo di questo mondo!!!! Chiarooooo....

ED IL 286 ORA DOVE LO METTO???

Della serie: dove parcheggio la suocera la prossima estate e mi scusino tutte le stupende nonne di questo pianeta. Alcuni individui senza scrupoli, che si sono dimenticati le ore: di passione, di studio, di gioco passate con il proprio 286, ora non sanno più a che santo votarsi per liberarsi del proprio PC e correre sotto casa ad acquistare un nuovo computer, magari più efficiente e più potente: del tipo 486 a 50MHz o addirittura "686". Senza nemmeno sapere, come utilizzare poi, tutte le potenzialità insite in questo nuovo velocissimo chip.

Una cosa è sicura: i prezzi dei 286 sono crollati vertiginosamente, in pratica con meno di 1.500.000 potete comperarvi un buon PC con: scheda VGA, monitor a colori ed almeno un mega di ram.

Intendiamoci con un computer così ci potete fare ben poco, al massimo lo potete usare per fare wordprocessig o per giocare, anche in questo caso rinunciando ai game più belli del tipo FALCON 3 o WING COMMANDER II. Ma se una persona deve scrivere la tesi o deve imparare a programmare con i vari COBOL, FORTRAN, C e non ha problemi di tempo trova in questa macchina tecnologicamente vecchiotta un valido aiutante. Se invece volete utilizzare programmi del tipo Windows o applicazioni che devono per forza di cose girare sotto questa interfaccia, beh, allora sarà indispensabile l'acquisto di una macchina più veloce, magari un 486, tanto agognato dagli studenti di mezza Italia. Attenzione però,

non basta un 486 per avere un ottimo mezzo informatico, così come non basta una bicicletta da corsa per diventare un gran corridore. Oltre alla bici sono indispensabili le gambe, così come occorrono dei buoni programmi e molto know-how per gestire con ottimi risultati un 486. In questo caso non basta firmare un assegno e ritirare il computer dal rivenditore, bisogna avere le idee molto chiare sia sui software da acquistare, sia sulle eventuali modifiche dei file di configurazione e del setup: ad esempio alcune volte è indispensabile aumentare i tempi di accesso alla memoria, o disabilitare la shadow, o fare altre operazioni che vi permettano di utilizzare sempre al meglio l'area di memoria. Per

fare ciò non basta buttare alle ortiche il vecchio 286, bisogna anche darsi da fare per studiare le caratteristiche della nuova macchina. Detto questo torniamo un attimo al quesito di partenza: lo buttiamo o no questo benedetto 286?

La risposta è veramente difficile, infatti per molte persone il 286 è stato un fedele amico di tante battaglie e, parliamoci chiaro, se non ve ne siete sbarazzati fino ad ora, quando aveva ancora un valore (monetario) elevato, adesso rischiate di rimetterci un pacco di quattrini, visti i prezzi molto bassi del mercato. Sicuramente ci sono alcuni fattori che fanno pendere la bilancia a sfavore dei 286, del tipo: modo di gestire la memoria e lentezza del processore; ma se dovete: tenere

una contabilità, utilizzare un vecchio LOTUS, od addirittura usare WORD od altri wordprocessor di minori pretese, od un data base del tipo DBIII, il vecchio ed affidabile 286 fa ancora per voi. Certo, se volete misurarvi con i PC dei vostri amici, e ne sappiamo qualcosa in redazione, non potete non confrontarvi con il mondo dell'iper velocità! In questo caso la ragione non può che lasciare spazio all'invidia... quindi, mano al portafoglio od al libretto degli assegni!!!!

Mauro Pagani

Dopo aver caricato il gioco vi trovate nell'appartamento di Parigi con il mouse muovete una macchina fotografica, inquadrare il Kakemono (Calendario) in alto a sinistra e cliccate. Passate a Tokyo. Nella stanza dell'albergo trovate un flacone di olio di Hinoky, prendetelo, aprite l'anta a sinistra dell'armadio, troverete un cartellone, fate scorrere i nomi delle conchiglie fino a che non trovate "OSTREDAE" e segnate su un foglio il numero corrispondente. Aprite il cassetto e prendete la scatola vuota, ora spalmatevi le mani di olio Hinoky, usate la scatola e cliccate sulle radici del bonsai quando appare la scritta "CAVALLETTA FEMMINA". Passate al tasto (F3) che vi dà accesso ai giochi ed alla pubblicità (FATE PRATICA CON I GIOCHI) nella pubblicità cliccando sul tasto "SELECT" potrete prendere le pastiglie TSUKIS passa ad F4, Astrologia Veggenza, potete divertirvi un po' con i segni zodiacali (non hanno nessuna importanza ai fini del gioco) poi consultate il vegente che vi farà incontrare il sig. "O", quest'ultimo vi spiegherà alcune cose (leggetele) e poi scomparirà lasciandovi in compagnia di una donna. Con una certa solerzia cliccate sulla

ragazza che vi sfiderà alla "MORRA CINESE". Scegliete un segno (ES. STATUA) e provate a fermare il quadrato in una casella vuota a questo punto cercate di impratichirvi sulla tecnica di far avanzare il quadrato una casella alla volta rilasciando e cliccando molto velocemente sul mouse (se tenete premuto il tasto il quadrato sta fermo) se riuscirete a scoglierla completamente, la ragazza vi donerà un' arma l'EXTASER. Ora dovete passare lo schema della navicella (dalle dubbie forme) prima di partire usate carta d'accesso e pastiglie TSUKIS. Passato lo schema vi troverete in una stanza in compagnia di una GINOIDE che vi spoglierà poco a poco con lo sguardo. Molto veloceente dovete comporre un puzzle formando la figura di un drago facendo molta attenzione ai piccoli particolari (punta della lingua ecc.). (Vi sembrerà che manchi una casella ma se la composizione sarà esatta questa apparirà automaticamente). Vi troverete poi nella stanza che precede l'altro del drago lubrico. Spalmatevi le mani di olio Hinoky, usate la cavalletta femmina e cliccate sulle radici del bonsai quando appare la scritta "CAVALLETTA MASCHIO" ora controllate la foto sul Kakemono appare un segno, questo darò uguale a un altro che troverete nella stanza su una mattonella dove appoggerete il bonsai. A questo punto le porte si apriranno e vi troverete faccia a

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

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. 139.000
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. 129.000	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. 149.000	S. Battle Tank L. 139.000
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. 149.000	Turtles L. 149.000
Nolan Ryan L. 129.000	Zelda 3 L. 129.000

GAME BOY

AMAZING PENGUIN

NATSUME

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

89%

SONORO:

91%

GIOCABILITA':

95%

VAL. GLOBALE:

91,6%

Q/P = B

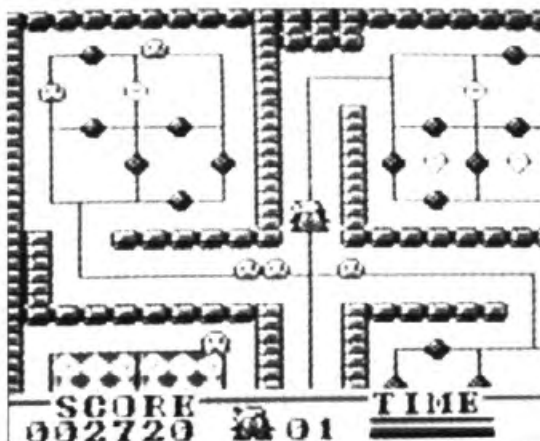
Amazing Penguin non è da confondere erroneamente con il celebre King Of The Zoo, vale a dire con quell'insolito ping pong dei pinguini che da tempo riscuote successo non solo sul piccolo Game Boy, ma soprattutto nella sale giochi di tutti il mondo. Amazing Penguin è infatti un classicissimo rompicapo action che riprende, alla lontana, i celeberrimi temi di Quix, e Volfied, proponendoci un tipo di gameplay sempreverde e caro a qualsiasi appassionato di videogame. Scopo del gioco è quello di guidare il nostro

simpatico animaletto su di uno schermo di gioco segmentato in più porzioni che celano altrettante parti di un fondale colorato (in bianco e nero? Sigh!) o di un vero e proprio dipinto. Raccogliendo allora i particolari "pennelli" disposti a caso sulle linee di intersezione dello schermo, attraverso le quali va mosso il nostro eroe, potremo via, via comporre ogni mosaico, stando chiaramente attenti a non incocciare nei soliti sprite nemici. Per eliminare questi ultimi basterà calciar loro addosso alcune

sferette che si trovano piazzate, in modo altrettanto strategico, in alcuni punti chiave dello schermo. Dopo qualche partita tutto diventa particolarmente immediato e chiaro, mentre la difficoltà di sviluppo di ogni quadro aumenta progressivamente. Per fortuna ci viene in aiuto un comodissimo sistema di password che ci permette di ricominciare a giocare dall'ultimo stage terminato, senza dover, ogni volta, rifare tutto da capo. Ottime animazioni e una giocabilità immediata e dinamica

condiscono egregiamente un soggetto di gioco che potrà entusiasmare gli utenti Game Boy di tutte le età. Ah, dimenticavo: volete subito un po' di codici per i vari livelli di Amazing Penguin? Eccoveli! 1) 981990, 2) 235408, 3) 678163, 4) 302945, 5) 153876, 6) 840492, 7) 054217.

Ricordate Volfied o Quix, i giochi cioè dove bisognava colorare porzioni sempre più vaste di schermo per ottenere i disegni nascosti? Aggiungeteci un pinguino, come vostro alter ego, ed una simpatica rivisitazione arcade ed otterrete un Game Pak di sicuro effetto e di notevolissima longevità. Amazing Penguin è un classicissimo passatempo computerizzato che molti di voi non riusciranno a perderli!



GAME BOY

FACEBALL 2000

BULLET-PROOF
SOFTWARE

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

96%

SONORO:

97%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

97,3%

Q/P = A

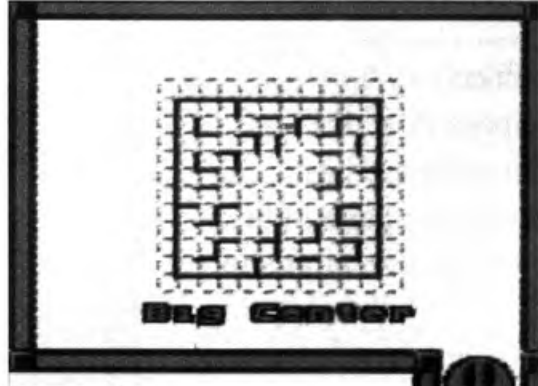
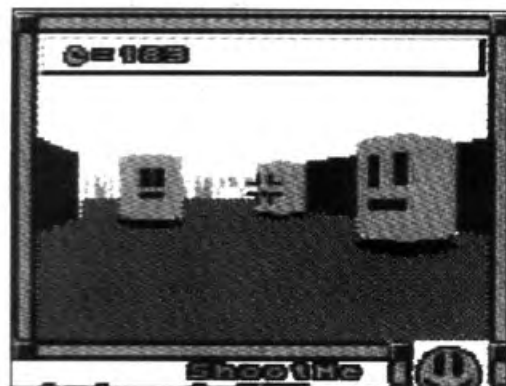
Un gioco come questo sul piccolo Game Boy non l'avete proprio mai visto! Ah!, non si tratta dell'ennesimo Pac Man computerizzato, bensì di un divertentissimo guardie-e-ladri vissuto in prospettiva tridimensionale attraverso ben 60 differenti labirinti, atrimenti identificati come arene cibernetiche. Si può giocare da soli o fino ad un massimo di quattro sfidanti umani, assortiti in qualsiasi tipo di formazione con o contro il microprocessore del Game Boy. Scopo principale del gioco, suddiviso in due opzioni, Cyberscape e

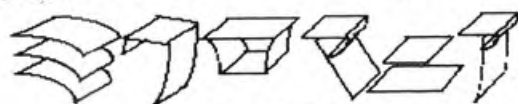
Arena, è quello di rincorrere gli avversari (attraverso i labirinti appunto) e colpirli (cioè toccarli) ripetutamente per sbatterli fuori gioco. Durante l'esplorazione il nostro HAPPYFACE (Holographically Assisted Physical Pattern Yelded For Active Computerized Emabrktion - il classico Smile!) potrà recuperare oggetti ed indizi che gli serviranno per giostrare al meglio delle sue capacità la penetrazione attraverso le più remote porte segrete, trabocchetti e trappole del labirinto. Indispensabili, ad esempio, i cerottini,

disseminati qua e là, per guarire il tocco mortale infertoci dal nemico. Faceball 2000 non è mai ripetitivo od uguale, molti labirinti vengono addirittura randomizzati dal programma e, grazie ad un sistema di animazioni senza alcun tipo di flickering, sfarfallamenti od imperfezioni, e ad una colonna sonora entusiasmante riesce a strabiliare e a stregare qualsiasi utente Game Boy. Un best seller imperdibile!!!

Se cercate la realtà virtuale per il Game Boy, Faceball 2000 è la risposta giusta!!! Grafica tridimensionale mozzafiato e gameplay arcade si fondono in un tutt'uno esplosivo per riportare alla luce, in formato LCD, una frenetica caccia all'uomo, godibile da uno a quattro partecipanti umani. Originalità e qualità allo zenith!

VG & CW
YEP!



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

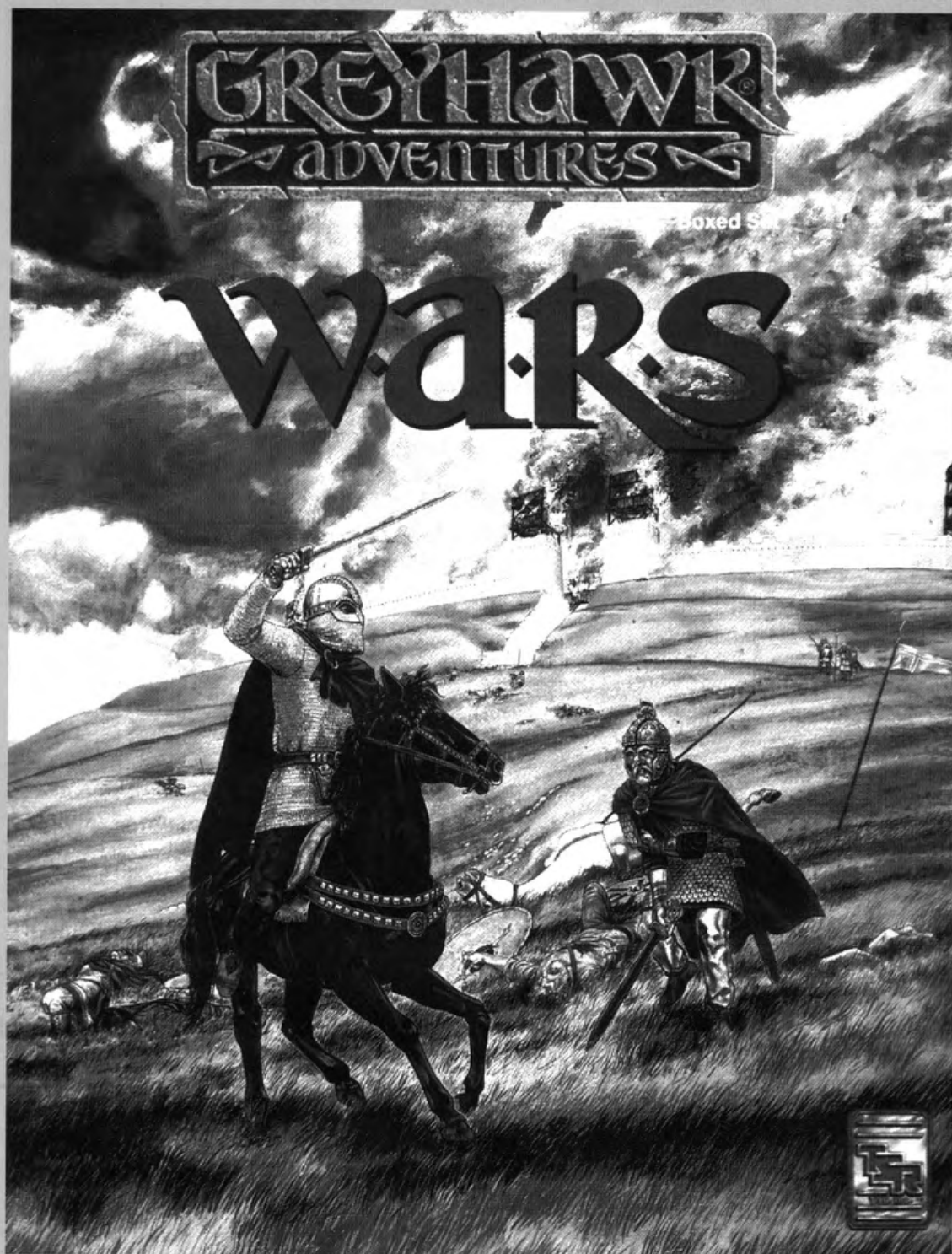
GAME GEAR

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



UNIVERSO BATTUTO

GREYHAWK ADVENTURES

TSR
PREZZO: LIT. 41.900.

USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO:
PERGIOCO

Finalmente qualcosa di
nuovo dalla ormai
ridondante TSR che,

dopo averci propinato
una serie infinita di
avventure tutte uguali
(mi riferisco soprattutto
all'ambiente AD&D),
si è finalmente decisa
a pubblicare un RPG
adatto per tutti, anche
per i neofiti di questo
stupendo universo.
Dunque, G.A. è
sostanzialmente un
board game con
sfumature da gioco di
ruolo fantasy, che
consente a due o più
persone di partecipare

ad un mega conflitto
tra le eterne forze rivali:
quelle del bene e
quelle del male.

Il teatro dello scontro
sarà la mistica terra di
Oerth, nella quale sono
presenti diversi imperi,
ciascuno dei quali può
essere controllato da
un giocatore.

Durante il susseguirsi
dei turni, i sopracitati
imperi potranno
mandare i propri eroi
in cerca di tesori,
alleati ed, ovviamente,
potenti sortilegi in
grado di cambiare il
corso degli eventi.
Non bisognerà
scordarsi, comunque,
che l'obiettivo
principale è annientare
tutto ciò che ci si
presenta contro,
massacrando a go-go,
per divenire l'unico e
incontrastato signore di
Oerth.

Una volta aperta la
confezione potremo
trovarci:

- ben due mappe
dettagliate dei terreni
di battaglia, realizzate
in maniera egregia,
con uno stile molto
stilizzato, ma chiaro e
funzionale. Sarà infatti
possibile distinguere i
vari tipi di terreno,
nonché individuare le
principali fortificazioni
presenti sul territorio.
- un piccolo
promemoria dello
svolgere dei turni di
gioco, tanto per
rendere più immediato
e scorrevole lo
svolgere delle azioni.
- una serie completa di
simboli fustellati in
cartone, contenenti
tutti i personaggi
fantastici che potranno
incontrarsi nel gioco. -
un particolare
assortimento di carte
gioco per descrivere
tutti gli eventi casuali e

non.
- due dadi a 10 facce.
- un libro di avventure già pronte per l'uso.
- un manuale.
Su quest'ultimo vorrei sprecare un paio di parole, perchè è fatto in un modo assolutamente estraneo da tutti gli altri titoli simili. Infatti, ormai abituato ai classici "mattoni" da 200 e più pagine, potete immaginare il mio stupore quando ho scoperto che bastavano 8, dico 8, pagine per spiegare in maniera esauriente tutti gli aspetti del game.
Diamo dunque un'occhiata a questo benedetto (nel vero senso della parola) manuale che costituisce, come in tutti gli RPG, l'elemento principale, accollandosi il difficile compito di immettere i

giocatori nell'ambiente in cui si svolgerà l'azione. La prima sezione ospita un'introduzione sintetica ma efficace al mondo di Oerth, nonché la procedura di "montaggio" del mondo che ci accingiamo a simulare, includendo anche le varie funzioni delle pedine sagomate e di tutte le carte gioco.
Quindi sono descritte le fasi che compongono un singolo turno:
- Set turn orders: qui si decide l'ordine secondo il quale i giocatori avranno la possibilità di agire.
- Place heroes: in questa fase è possibile posizionare gli eroi che parteggiano per la nostra causa, nonché usufruire delle loro abilità.

- Draw event cards: ogni giocatore dovrà pescare una carta e seguirne le indicazioni.
- Action phase: si passa all'azione! Infatti solo adesso si possono muovere armate ed eroi, attaccare nemici, forficare aree, trattare questioni diplomatiche, cercare favolosi tesori e ingaggiare mercenari per aiutarci nel nostro impeto di megalomania.
A questo punto, descritto sommariamente l'intero gioco, il manuale presenta un completo set di approfondimenti per ricreare il più fedelmente possibile tutto ciò che accade sul tabellone.
Più precisamente, troverete istruzioni su:
- come muovere a far agire le armate, combinarle e dividerle.
- come eseguire

correttamente i combattimenti, tenendo conto di tutte le variabili presenti (tipo di unità e relative abilità speciali, tipo di terreno, ecc ...).
- come usufruire delle caratteristiche peculiari degli eroi.
E per finire, non poteva mancare un'appendice di regole per tutti gli amanti della perfezione minuziosa, che non si spaventano quando per stabilire se un orco è in grado di soffiarsi il naso o no, ci vogliono sei tiri di dado e dodici consultazioni ad altrettante tabelle.
Non posso che ritenermi soddisfatto di questo nuovo game made by TSR; l'unico appunto riguarda il fatto che non è possibile giocarlo in solitario (evviva i computers!!!).
Comunque, fondamentalmente,

G.A. è un buon board game, veloce e divertente, che soprattutto non vi obbligherà a spendere un patrimonio per acquistare miniature e cose del genere: è tutto compreso nella confezione!
Forza TSR, sei sulla buona strada!!!



ATTENZIONE!!!

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

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

al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato è il doppio di copertina.

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

ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE 91
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 92
MANIAC MANSION N. 6 MAR 92
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 MAR 92
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
LEISURE SUIT LARRY I N.15/16 AGOSTO 90
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST I N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST I N.15/16 AGOSTO 90
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90

WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
LOOM N.5 MARZO 1992
PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91; N. 8 APRILE 91
AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
GEISHA N.8 APRILE 92
KING'S QUEST V N.7 APRILE 92
THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
IVANOE N. 10 MAGGIO 91
EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91

FISH N.13/14 LUGLIO 91
HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
OBITUUS N.15/16 AGOSTO 91
BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
MAD TV N. 19 OTT. 91
WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
GODS N. 20 OTT.91
SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
POLICE QUEST III N.24 DIC 91
COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92 N. 8 APRILE 92
ECO QUEST N.5 MARZO 1992
GOBLINS N. 5 MARZO 1992
ROBIN HOOD N.6 MARZO 92
EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92
NIGHTMARE N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92
ROGER RABBIT N.7 APRILE 92

MS-DOS

HARPOON CHALLENGER PAK

THREE SIXTY

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

95%

SONORO:

95%

GIOCABILITA':

100%

VAL. GLOBALE:

96,6%

VG & CW
YEP!

Questa volta non ci siamo occupati di un nuovo wargame, ma di una confezione di programmi legati ad HARPOON, comprendente anche il software di base. HARPOON CHALLENGER PAK non è rivolto solo a chi non possiede ancora il programma principale, o peggio lo sta utilizzando da tempo copiato, ma anche ad un pubblico di appassionati che non ha ancora acquistato tutti i programmi accessori ed il BATTLE BOOK. Indispensabili per un completo utilizzo di questo simulatore di giochi di guerra.

Carissimi amici e lettori (nonché appassionati di HARPOON), per la terza volta in breve tempo, ci ritroviamo su queste pagine a parlare di un wargames mitico. Per prima cosa devo a tutti una spiegazione per la votazione: lo YEP è dovuto non tanto alle qualità grafiche o sonore del programma, quanto al prezzo particolarmente basso ed alla montagna di cose contenute in questo favoloso pacco/ raccolta. Pensate, con poco più di 65 dollari potete acquistare:

- il programma base
- lo SCENARIO EDITOR
- il BATTLESET N°2
- l'HARPOON BATTLE BOOK.

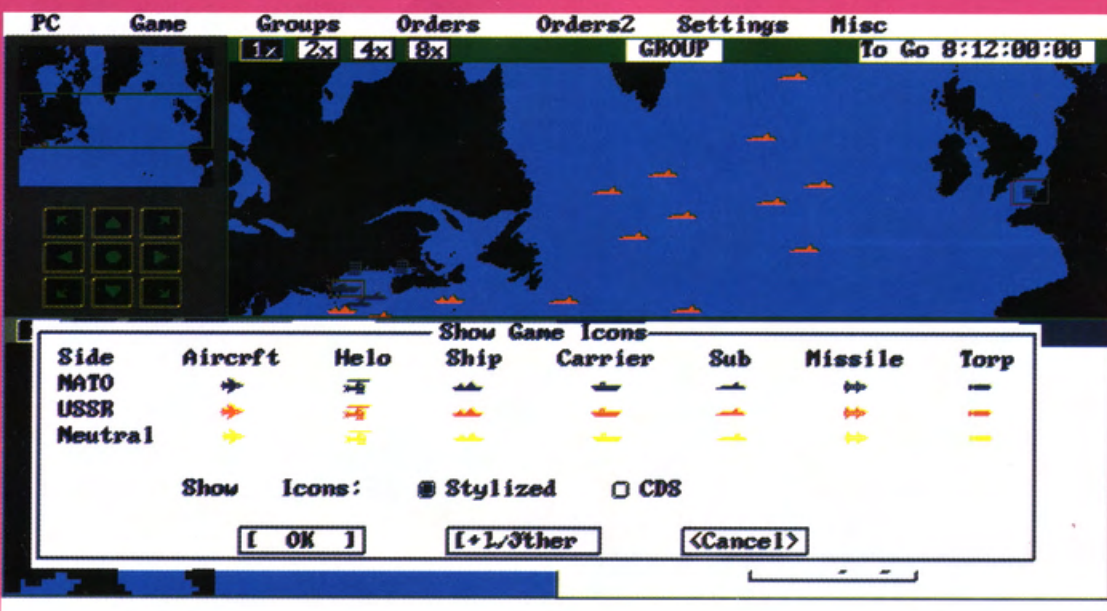
Purtroppo, ma ormai è una triste consuetudine per chi vi scrive, dobbiamo prendere nota, che questo CHALLENGER PAK molto probabilmente non verrà mai commercializzato in Italia, per lo meno non a breve termine. Se a ciò aggiungete che la confezione in questione è edita con tiratura limitata, vi renderete conto che, se proprio lo volete a tutti i costi, vi dovrete affrettare ad ordinarlo negli USA. Oltre al solito HARPOON, nella confezione ci sono due cose abbastanza nuove per il mercato



italiano: l'editor ed il BATTLE BOOK, che racchiude una marea di informazioni assai interessanti, su oltre 500 navi da guerra e relativi sistemi d'arma. Sono convintissimo che, vari dati qui riportati, vengono considerati alla stregua di segreto militare da alcuni colonnelli delle nostre forze armate di mare e d'aria. Visto che ci siamo, parliamo un po' dell'editor, che consente di modificare o di creare nuovi scenari e battleset, utilizzabili poi tramite il programma base. Per caricare gli scenari creati basta schiacciare i tasti ALT-F1 (dopo aver lanciato HARPOON). Con lo SCENARIO EDITOR si possono modificare le forze in campo, creare nuove basi terrestri, aggiungere o cancellare task force e

gruppi d'attacco. Tenete comunque presente che potete utilizzare solo le imbarcazioni esistenti, non potete aumentare a dismisura le forze di un contendente, sfortunatamente per voi potete disporre solo delle navi realmente presenti nei due blocchi militari: la NATO ed il Patto di Varsavia. L'utilizzo di questo programma è molto interessante, soprattutto se possedete il BATTLESET N°4, quello sulla guerra del golfo. In questo caso, la possibilità di modificare consistentemente le forze in campo, permette di studiare tutti i possibili sbocchi che avrebbe avuto la guerra se gli Americani o gli altri paesi arabi si fossero comportati in maniera differente. Prima di concludere voglio tornare un attimo sulla confezione: una

scatola enorme, in cartone patinato, riportante la dicitura serie limitata. All'interno sono contenuti i dischi dei tre programmi racchiusi in buste sigillate, oltre ad un corposo manuale ed al BATTLE BOOK. Se fate il conto del prezzo dei singoli pezzi raggiungete una cifra che supera i 150 dollari! Intendiamoci HARPOON CHALLENGER PAK è un pezzo per amatori, per quei pazzi che vogliono possedere tutto quello che riguarda questo wargames della THREE SIXTY.



MS-DOS

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL INTERPLAY

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA,
VGA
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
TASTIERA
MEMORIA: 640
KRAM
GRAFICA:

80%

SONORO:

S.V.

GIOCABILITA':

80%

VAL. GLOBALE:

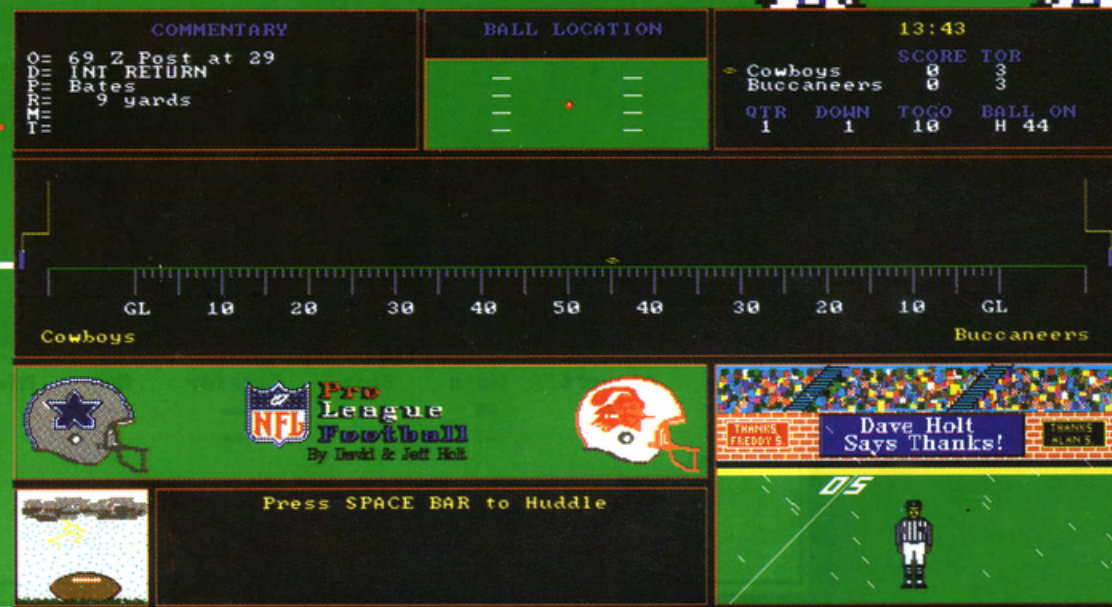
80%

NFL è una buona simulazione sportiva, che purtroppo si rivolge ad un pubblico di appassionati che conosca a menadito le regole del football. Se avete voglia di iniziare a studiare le leggi che fanno grande questo fantastico sport, vi consigliamo vivamente di andare in libreria ad acquistare un testo specializzato, poi se ne avrete ancora voglia, potrete lanciarvi nell'acquisto di questo nuovo game della INTERPLAY.

NFL è la simulazione di uno sport che in Italia non ha molti seguaci: il football americano, che è solo vagamente simile al nostro rugby. Unica cosa in comune: la rudezza del gioco, che fa degli scontri fisici un atto normale, non per niente i vari giocatori sotto la casacca hanno una bardatura molto simile ad una corazza medievale. Il programma è una vera e propria simulazione, dove la tattica e la tecnica la fanno da padrone. In pratica, una volta scelta la strategia di gioco, gli uomini scendono in campo e giocano autonomamente, adeguandosi agli

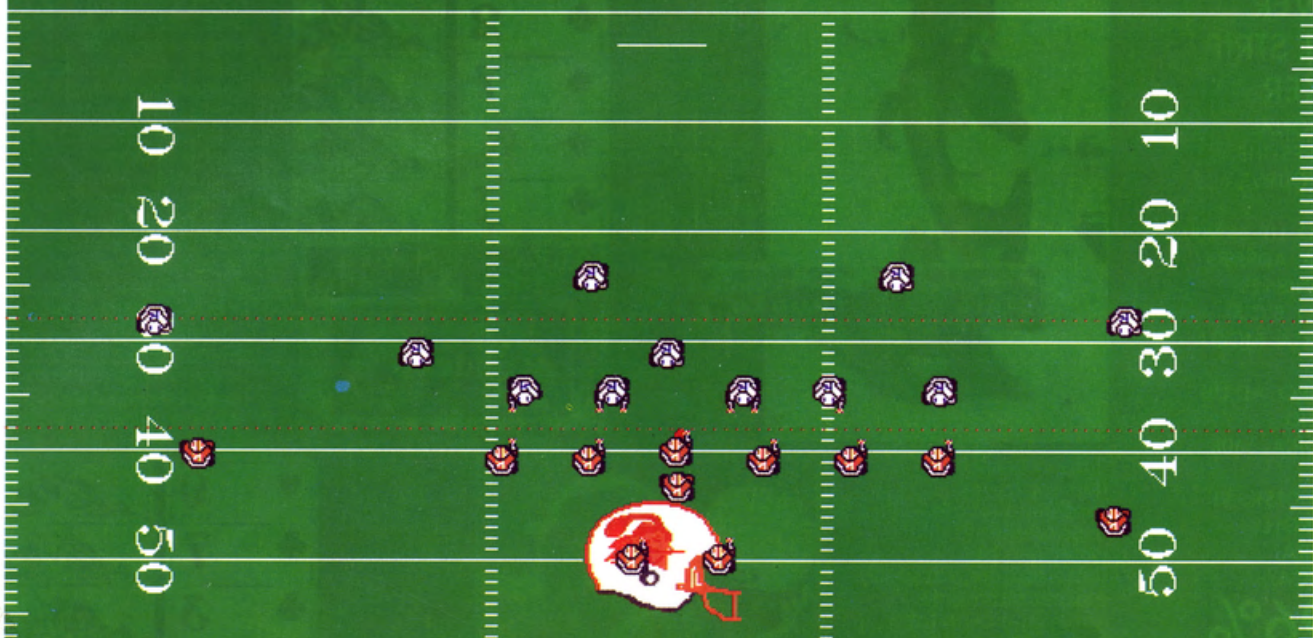
ordini impartiti all'inizio. Durante lo svolgimento della partita è possibile impartire degli ordini distinti per ogni singola azione. Il programma è un insieme di schermate PCX e di dati, gestiti da un file principale in basic compilato. Ciò non toglie che la grafica sia piacevole e che la simulazione sia vicina alla realtà. Come avrete intuito, non un gioco d'azione, ma un game di simulazione e di strategia. Dove per portare in fondo la partita bisogna conoscere alla perfezione le leggi che regolano questo sport, perché il manuale non ne fa menzione (come

del resto è anche logico). Il programma è stato ideato per gli appassionati di football, sport diffusissimo negli State, dove contende al baseball lo scettro di gioco più popolare. NFL permette di utilizzare tutte le tattiche conosciute, è possibile avere più di due milioni di differenti combinazioni di gioco! E' possibile: modificare le condizioni del tempo, avere dei report sulle squadre avversarie, usare nomi reali per i vari giocatori. All'interno del programma sono contenuti i dati dei team degli ultimi 5 anni, 1991 escluso. E' possibile:





TAMPA BAY BUCCANEERS

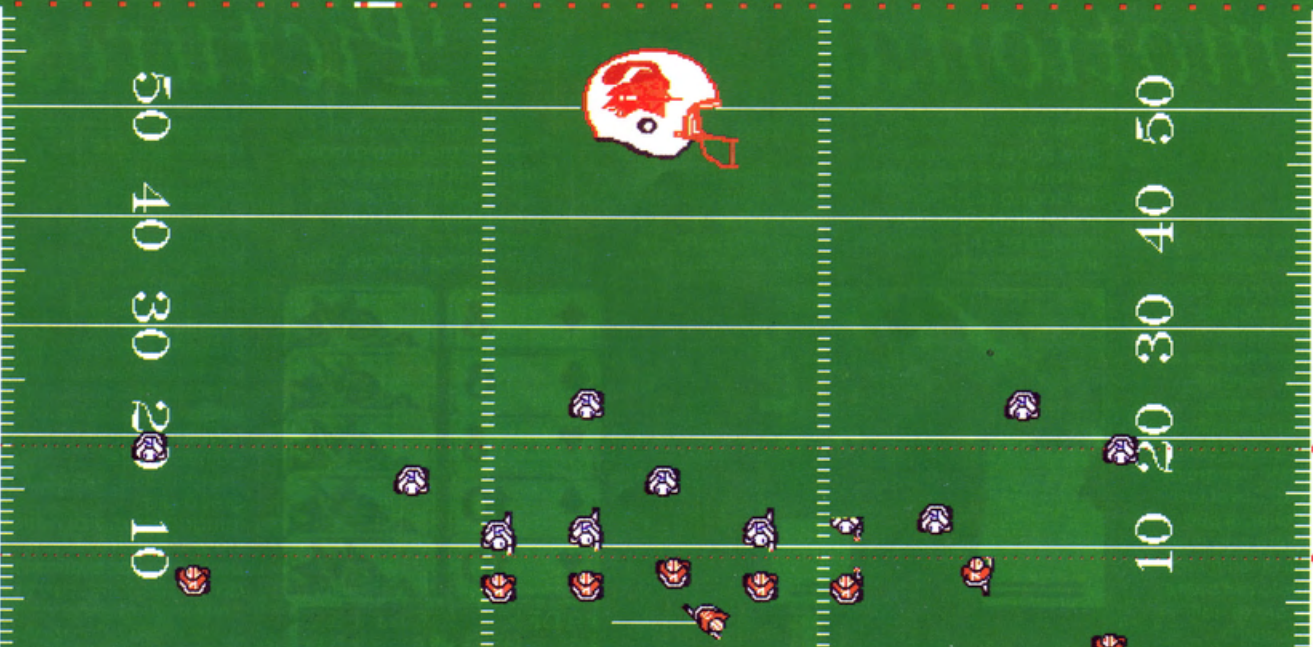


stampare i report di ogni singola squadra, preparare degli incontri amichevoli od iniziare un campionato vero e proprio. Il game è contenuto su un disco da 1,44 mega o su tre dischi da 360K, in entrambi i casi il software si decompime sul disco fisso al momento dell'installazione, andando ad occupare quasi due mega e mezzo di spazio.

Purtroppo non sfrutta nessuna scheda musicale, bisogna accontentarsi del beep del cicalino del PC. Se possedete un modem potete collegarvi con qualche amico ed iniziare una lunga avventura, facendo attenzione a non rovinarvi per le spese telefoniche. Una volta impostati tutti i dati richiesti, si può iniziare la partita vera e propria: sul video

appare il campo degli scontri e la vostra squadra finalmente potrà dimostrare il proprio valore. Qui vi accorgerete che la risoluzione è quella dell'EGA, anche se il game funziona con tutte le VGA presenti sul mercato. Visto che questo sport non è molto diffuso nel nostro paese, difficilmente NFL raggiungerà un alto numero di vendite,

almeno nel mercato italiano, dove tutti amano i vari KICK OFF o PLAYER MANAGER, più vicini alla cultura europea.



TAMPA BAY BUCCANEERS



MS-DOS

COVER GIRL STRIP POKER

EMOTIONAL
PICTURES-THE
SALES CURVE

PREZZO: LIT. 69.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: MCGA -
VGA
SONORO: AD LIB -
ROLAND
MEMORIA: 640K
RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
TASTIERA
GRAFICA:

96%

SONORO:

98%

GIOCABILITA':

98%

VAL. GLOBALE:

97,3%

Q/P = A



Proprio qualche numero fa, un simpatico lettore (appartenente alla categoria dei rompiscatole, saputelli e particolarmente ignoranti!) ci ha fatto notare che non è possibile assegnare un voto basso ad uno strip poker computerizzato, semplicemente perché, nel conteggio finale, entra a far parte anche il sonoro, molto spesso scadente o particolarmente esiguo. Una software house anglosassone, recentemente unitasi alla The Sales Curve, sembra aver udito queste lamentele e, in occasione di un ennesimo e stupendo poker con donnine discinte, ha pensato bene di realizzare un accompagnamento sonoro decisamente



stupende ragazze, una giocabilità eccellente ed una presentazione grafica rigorosamente MCGA-VGA a 256 colori, è possibile

potremo giocare, fino ad un massimo di tre partecipanti umani, rispondono ad altrettante, voluttuose eroine del firmamento delle starlette

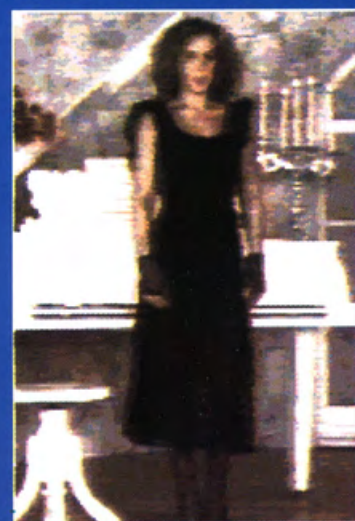
quantomai semplice anche se, per una volta, dovrete fare a meno del fido topolino, digitando, di volta in volta, l'ammontare di denaro da puntare.



Emotional Pictures



Se volete giocare a strip poker contro le più belle ragazze della Bionda Albione, godervi tantissimi commenti musicali e vocali, nonché regalarvi una stupenda dimensione grafica a 256 colori, non potrete trovare di meglio di Cover Girl Strip Poker. Si può competere con due amici e il divertimento è assicurato per molte, molte ore (e notti insonni!!!!).



superbo. In Cover Girl Strip Poker troviamo dunque la coronazione del sogno di tutti i pokeristi incalliti del computer che, oltre ad una collezione di deliziosi le orecchie con alcuni motivetti terribilmente d'atmosfera. Le ragazze contro cui

anglosassoni, pizzicate, non a caso, dalle clamorose e dirompenti copertine del Daily Sport (un rotocalco che dovrebbe parlare solo

Vale quindi la pena di sottolineare la presenza di numerosissimi commenti scritti e parlati, anche in italiano (grazie alla cicalina interna del PC - le music board eventualmente presenti servono solo per il sottofondo), che infarciscono ogni singola fase del gioco, regalando una coinvolgente "personalità" ad un gioco già intrigantissimo di per sé stesso. Ben tre dischi programma, corredati da un simpatico poster "in tema", fuoriescono dalla ricca confezione di Cover Girl Strip Poker: un prodotto definitivo nel suo genere che pochi potranno permettersi il lusso di evitare!



MS-DOS

THE TOP LEAGUE

UBI SOFT

PREZZO: LIT. 69.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: CGA -
EGA - VGA
SONORO: AD LIB -
SOUND BLASTER
MEMORIA: 512K
RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE
- JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

96%

SONORO:

95%

GIOCABILITA':

98%

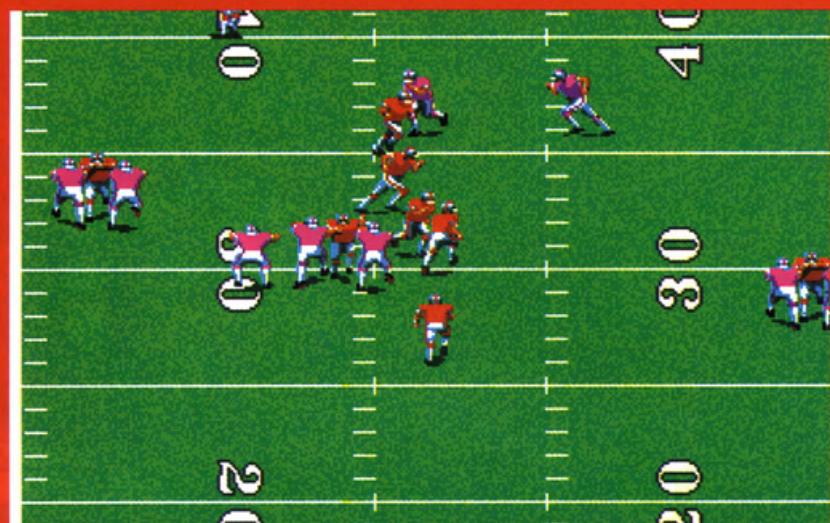
VAL. GLOBALE:

96,3%

Q/P = A

Midwinter, TV Sports Football, Rick Dangerous 2 e Falcon AT vi aspettano all'interno di questa fantastica compilation, chiedendovi in cambio un esborso di denaro decisamente bassissimo. In questo modo potrete portarvi a casa quattro veri best seller intelligentemente raggruppati in una raccolta di altissima qualità. E' raro trovare in commercio compilation così azzeccate!

E' decisamente raro trovare una compilation che offra una collezione di videogiochi eccellenti che, già da soli, hanno brillato di luce propria nel firmamento delle stelle del software da intrattenimento; è questo, fortunatamente, il caso della Top League firmata Ubi Soft che ci propone quattro ottimi prodotti ad un costo particolarmente competitivo ed allettante, esclusivamente per l'ambiente MS/DOS. Si parte allora dalla "mascotte" del gruppo, vale a dire l'intrepido Rick Dangerous 2 che ci impegnerà con un avvincente arcade-platform di ottima fattura (pressochè ingiocabile se non possedete un joystick - uomo avvisato...!). Rick Dangerous 2 è un grandissimo gioco d'abilità e prontezza di riflessi, a la Indiana Jones, che ci offre grande ricchezza di colori, particolari ed animazioni anche possedendo una



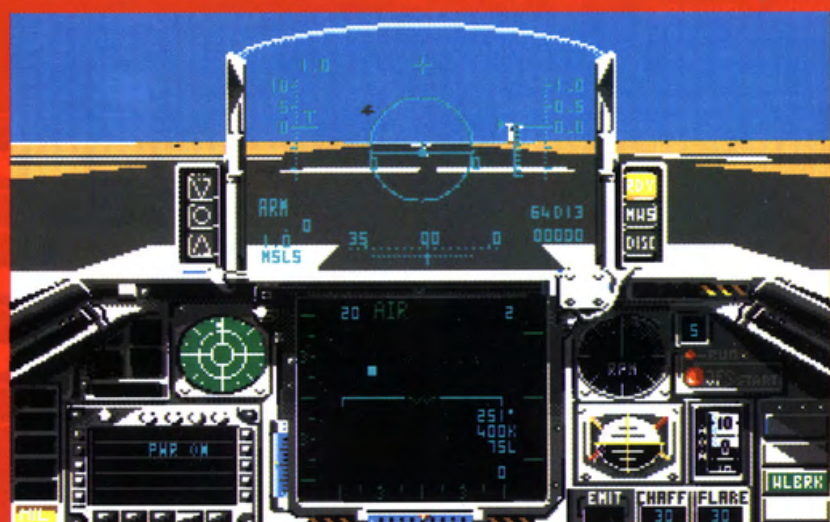
viene riproposto con il classico mega-manuale da studiare a fondo prima di balzare ai comandi del vostro F-16 computerizzato e combattere nei cieli infuocati di mezzo mondo. Se poi vi piacciono proprio le simulazioni, senza disdegnare un pizzico di buon arcade, potrete tuffarvi in Midwinter, il classicissimo e blasonato gioco di conquista fantascientifica,

ambientato in una improbabile nuova glaciazione su un vastissimo atollo. Azione, pianificazione e grafica tridimensionale solida, sposano la massima libertà di movimenti ed osservazione, in un gioco unico nel suo genere e terribilmente avvincente. Nella Top League Ubi Soft non poteva infine mancare un pizzico di sport, ma di quello buono intendo, che risponde, nel nostro caso, al

celeberrimo e spettacolare TV Sports Football marchiato Cinemaware. In una classica cornice televisiva con altissima dinamicità ed agonismo furioso, lo sport americano per eccellenza viene riproposto con incredibile realismo e fedeltà di particolari, movimenti, animazioni e variabili agonistiche, per stordire e divertire al massimo tutti i potenziali coach, tranquillamente seduti in poltrona Peccato che per quest'ultimo game non sia prevista la grafica a 256 colori in VGA e che ci si debba perciò accontentare delle sedici tonalità della scheda precedente a questo standard. Nel complesso questa Top League è una compilation di primissima qualità che vi offre il fior fiore delle passate produzioni per IBM PC ad un costo entusiasmante. Se volete spendere poco ed avere molto ora sapete cosa comprare!



semplice EGA. Il commento sonoro è previsto anche per Ad Lib o Sound Blaster per cui la chicca per tutti gli smanettoni è senza dubbio assicurata. Si prosegue quindi con lo stupendo FALCON AT (che acquistato singolarmente costerebbe ancora 89.000 carte da mille!), il simulatore di volo più amato e combattuto di tutti i tempi, sviluppato sul alta risoluzione EGA/VGA con estremo realismo e ricchezza di variabili, scenari e particolari. Falcon



MS-DOS

FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS

SIR-TECH

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: CGA -
EGA - VGA
SONORO: AD LIB -
ROLAND
MEMORIA: 384K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
JOYSTICK -
TASTIERA
GRAFICA:

65%

SONORO:

60%

GIOCABILITA':

76%

VAL. GLOBALE:

67%

Q/P = B



La Sir-Tech, quella di Wizardry, ci prova con l'arcade e... fallisce clamorosamente, rivelandosi una software house vincente solo nel settore RPG. Freakin' Funky Fuzzballs è uno strano guazzabuglio di elementi a la Pac Man e Super Skweek, che non riesce ad imporsi né per particolare giocabilità, né per qualità audiovisiva. Un prodotto inaccettabile sotto tutti i punti di vista che anche i più giovani smanettoni dovrebbero tralasciare al volo!

La Sir-Tech statunitense ha voluto, per un attimo, lasciare da parte le simulazioni dungeoniane (ricordate la saga di Wizardry, vero?!), per buttarsi a capofitto nel più puro intrattenimento elettronico, sviluppato come arcade di sicuro impatto su grandi e piccini. Purtroppo però i bravissimi designer della più famosa saga di RPG made in U.S.A. non hanno saputo sfruttare tutta la loro creatività per realizzare qualcosa di effettivamente divertente e coinvolgente, limitandosi ad un giochetto sempliciotto, graficamente mediocre e difficilmente più longevo del peggior clone di un Pac Man. Freakin' Funky Fuzzballs è infatti una strana miscela di Pac Man, Skweek e Rainbow Island, sviluppato a partire dai quattro colori CGA fino alle sedici tonalità

VGA, con un'ambientazione grafica decisamente modesta se non addirittura rozza e troppo semplice. Scopo del gioco è quello di

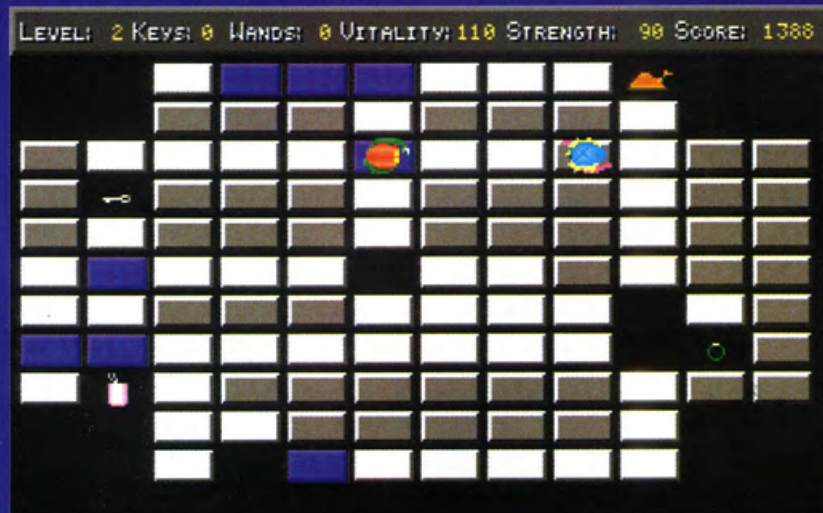
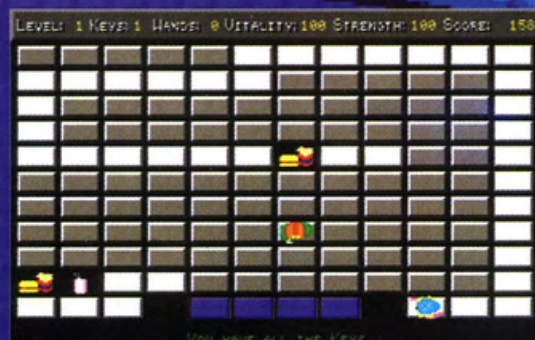
guidare una simpatica pallina di pelo gialla attraverso più livelli di gioco, raccogliendo bonus a più non posso ed eliminando i classici avversari arcade. Per fare ciò si dovranno esplorare più stanze, viste dall'alto e formate da molteplici tessere che ne realizzano i pavimenti, facendoci attenzione a non cadere in trappole o classici buchi che si apriranno nel percorso. Se il nostro sprite passa più di una volta sulle varie caselline, queste



ultime cambieranno via, via colore per poi scomparire, lasciando proprio un buco nero sul pavimento. Dovremo allora cercare di scoprire e raccogliere più bonus possibili, senza bloccarci il cammino e diventare così facile preda dei vari sprite assassini che si muovono sullo schermo. Freakin' Funky Fuzzballs sembra dunque un gioco di Pubblico Dominio o, in ogni caso, uno di quegli arcade a basso costo offerti in qualche compilation o

promozione commerciale; parlare dunque di ben 49.000 lire per acquistare un giochetto terribilmente rozzo, che non regge il benché minimo confronto con gli attuali videogame per PC risulta quindi pura pazzia! L'unica chance offerta a questa insolita produzione Sir-Tech potrebbe rivelarsi l'uso indefesso di Freakin Funky Fuzzballs da parte dei giovanissimi utenti di personal computer (non superiori ai sei anni d'età!), ma

anche in quest'ottica spendere tutti quei soldi per un gioco grossolano e decisamente poco divertente non sarebbe affatto buona cosa! Ciò che più ci stupisce è che Freakin' Funky Fuzzballs è stato programmato nel 1990 e non qualche decennio fa, quando giochi di questo tipo costituivano il top qualitativo arcade! Anche se possedete una scheda sonora non potrete non rimpiangere le vostre 49.000 lire una volta acquistato, erroneamente, questo prodotto Sir-Tech. Meglio dunque conservare il proprio denaro in attesa dell'imminente Wizardry VII sempre targato Sir-Tech. Per gli arcade sarà meglio rivolgersi a software house che se ne intendono davvero!





negozi

MILANO, via San Prospero 1, MM1 Cordusio
ROMA, via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano



Da sempre la
scelta di Pergiooco
è, decisamente...



esclusivamente
videogames
originali

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA: tel. 02 / 874580 - 874593

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT Amiga, PC

legenda: AMI=AMIGA PC=MS/DOS
 PCS = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4 PC+ = disc 3&5
 SCHEDE : H = hercules C = CGA E = EGA V = VGA

AMI	PC	schede	titolo	tra
19,9			1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI
59,9			2 HOT 2 HANDLE	SI
59,9			4 WHEEL DRIVE	SI
49	59\$	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY G.	SI
....	69,90+	CE	688 ATTACK SUB	SI
....	79,90	CEV	A-10 TANK KILLER	SI
59,9	59,90\$	V	A.G.E.	SI
79,9	89,90\$	COMP	AD&D COMPILATION	SI
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	SI
59,9	69,90\$	CE	AIR COMBAT ACES	SI
....	69\$	CEV	AIR COMBAT Chuck Yeager's	SI
39,9			AIR SUPPLY	SI
59,9	69,90\$	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
59,9			ALTERED DESTINY	SI
19,9			ANARCHY	SI
19,9			ANCIENT GAMES	SI
69,9			ANOTHER WORLD	SI
49,9			ARACHNOPHOBIA	SI
....	69,90\$	CEV	ARMOR ALLEY	SI
39,9			ATF II	SI
....	59,90\$	V	B.A.T.	SI
49	59\$	EV	BABY JO	SI
....	19,90\$		BARBARIAN	SI
49,9			BARBARIAN II	SI
19,9			BATMAN THE MOVIE	SI
....	59,90+	CEV	BATTLE COMMAND	SI
59,9			BATTLE ISLE	SI
....	69,90\$	CEV	BATTLECHESS II	SI
39,9	49+	COMP	BATTLESCAPES	SI
69,9			BEAST BUSTERS	SI
....	69,90\$	CEV	BETRAYAL	SI
49,9			BIG GAME FISHING	ITA
....	69,90\$		BIG RUN	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
....	69,90\$	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	SI
69,9			BIRDS OF PREY	SI
49,9			BLADE WARRIOR	SI
....	19,90\$		BLASTEROIDS	SI
....	69,90\$	CEV	BLOODWICH	SI
49			BOSTON BOMB CLUB	SI
....	39\$		BOXING MANAGER	SI
49,9			BRAIN BLASTERS	SI
49,9			BREACH 2 Enhanced	SI
59			BRIGADE COMMANDER	SI
....	79,90\$	EV	CADAVER	SI
19,9	19,5\$		CALIFORNIA GAMES	SI
49			CANTON	ITA
19,9			CAP'N CARNAGE	SI
49,9			CAPTAIN PLANET	SI
....	99,90\$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	SI
....	59\$	CEV	CASTLES	SI
....	33\$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9			CELTIC LEGENDS	SI
59,9	69,90\$	EV	CENTURION DEF. OF ROME	SI
49,9			CHAMPION DRIVER	ITA
....	49,90\$	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	SI
49,9			CHARGE OF THE LIGHT BRIG.	SI
....	69,90\$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	SI
59,9			CHESSMASTER 2100	SI
39,9			CHIP'S CHALLENGE	SI
59,9			CHUCK YEAGER'S ADV.FL. 2.0	SI
39,9	39,90\$	CEV	CISCO HEAT	SI
....	99,90\$	EV	CIVILIZATION	SI
49,9			CLIK-CLAK	SI
....	69,90\$	EV	CONAN THE CIMMERIAN	SI
69,9			CONFLICT: MIDDLE EAST	SI
....	99,90\$	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	SI
19,9			CRAZY CARS	SI
....	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	SI
59			CRIME CITY	SI
49			CROWN	SI
39,9			CRYSTALS OF ARBOREA	SI
19,9			DALEY THOMPSON'S OLYM. CHALL.	SI
....	59,90\$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
69,9			DEATH KNIGHTS OF KRYNN	SI
39,9	39,90\$	CEV	DEATHBRINGER	SI
19,9			DEFENDER OF THE CROWN	SI
49,9			DELUXE STRIP POKER 2	SI
49,9			DEUTEROS	SI
49,9			DEVIOUS DESIGNS	SI
....	59\$	CEV	DINOWARS	SI
59,9			DISC	SI
19,9	19,90+	CEV	DOUBLE DOUBLE BILL	SI
49,9			DOUBLE DRAGON II	SI
49,9			DRAGON FIGHTER	SI
....	49,90\$	CE	DUCK TALES The Quest For Gold	SI
59,9			DYLAN DOG	ITA
....	69,90\$	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49,9			ECO PHANTOMS	SI
....	99,90\$	V	ECO QUEST	SI
39,9			ELF	SI

AMI	PC	schede	titolo	tra
49	59\$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI
59,9			EMPIRE	SI
49,9			ESCAPE FROM COLDITZ	SI
....	79,90\$	CEV	ESCAPE FROM SINGE'S CAST.	SI
....	99\$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	49,90\$	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49,9			EXILE	SI
69,9	69,90\$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	SI
....	69,90\$	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90\$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	SI
....	49,90\$	CEV	F-15 STR EAGLE II SCENARIO DISK	SI
79,9			F-15 STRIKE EAGLE II	SI
69,9			F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9			F1 G.P. CIRCUITS	ITA
....	109,90\$	V	FALCON 3.0	SI
59,9			FANTASTIC VOYAGE	SI
59,9	59,90\$	V	FASCINATION	ITA
49,9			FINAL BLOW	SI
39,9			FINAL FIGHT	SI
49,9			FIRST SAMURAI	SI
....	79,90+	CEV	FLOOR 13	SI
59,9			FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9			FOOTBALL CRAZY	SI
59,9			FOOTBALL DIRECTOR 2	SI
49,9			FORMULA 1 3D	ITA
49,9			FORT APACHE	SI
39,9			FUZZBALL	SI
....	69,90\$	CEV	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	SI
39,9			GAUNTLET III	SI
....	39,90\$	CEV	GAZZA 2	SI
39			GERM CRAZY	SI
....	49+		GETTYSBURG	SI
19,9			GHOSTBUSTERS II	SI
49,9	49,90\$	V	GOBLIINS	SI
....	49,90\$	EV	GODS	SI
49,9	49,90+		GOLDEN AXE	SI
49	59\$	EV	GOLDEN EAGLE	SI
79,9			GRAND PRIX	SI
49,9			GRANDSTAND	SI
49,9			GREAT NAPOLEONIC BATTLES	SI
....	89,90\$	V	GUNSHIP 2000	SI
69,9			HALLS OF MONTEZUMA	SI
39			HAMMERFIST	SI
19,9	19,90+		HARD DRIVIN'	SI
49,9	59,90\$	EV	HARD NOVA	SI
49,9			HARLEQUIN	SI
69,9	79,90\$	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
....	49,90\$	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90\$	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
69,9	89,90\$	V	HARPOON The Med Conflict BS3	SI
....	89,90\$	V	HEART OF CHINA	SI
....			HEIMDALL	ITA
19,9	19,90\$	CE	HERO'S QUEST	SI
59,9	69,90\$	EV	HEROES OF THE LANCE	SI
....	99,90\$	EV	HEROQUEST	SI
39,9			HOYLE BOOK OF GAMES III	SI
49,9			HUDSON HAWK	SI
49,9			HUNTER	SI
39,9			HYNOTIC LAND	ITA
59,9			I PLAY 3D SOCCER	ITA
49,9			ILYAD	SI
49,9	69,90\$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	69,90\$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19,9	19,90\$	CEV	INDY Action game	SI
19,9			INFESTATION	SI
39,9			INTERCHANGE	SI
....	19,90+	CE	ITALIA '90	SI
59,9			ITALIAN NIGHT	ITA
33	33+	CEV	JACK NICKLAUS CLIP ART	SI
....	33\$	CEV	JACK NICKLAUS COURSES OF 1991	SI
....	33\$	CEV	JACK NICKLAUS MAJOR CHAMP.	SI
49,9			JAMES BOND COLLECTION	SI
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	SI
39,9			JETSONS	SI
59,9			JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39,9	49,90\$	EV	KICK OFF 2	SI
19,9			KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	SI
19,9			KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	SI
39,9			KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI
19,9			KICK OFF 2 WINNING TACTICS	SI
59,9			KID GLOVES II	SI
....	99,90\$	V	KING'S QUEST V	ITA
19,9			KLAX	SI
59,9			KNIGHTMARE	SI
79,9			KNIGHTS OF THE SKY	SI
....	49\$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
....	99,90+	EV	LAFFER UTILITIES	SI
....	99,90\$	HCEV	LARRY III Passionate Patty	SI
89,9	89,90\$	V	LARRY V	SI
49			LAST BATTLE	SI
49,9			LAST NINJA III	SI
49,9			LEANDER	SI
....	69,90+	CEV	LEMMINGS	SI
....	49,90\$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP COUR	SI
....	69,90\$	V	LINKS CHAMPIONSHIP COURSE	SI
49,9			LOGICAL	SI

AMI	PC	schede	titolo	tra
19,9			LOMBARD RALLY	SI
59,9	69,90\$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI
49,9			LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39,9			LUPO ALBERTO	ITA
....	99\$	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	SI
....	59,90\$	EV	MAD TV	SI
49,9			MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
....	69,90\$	HCEV	MANIC MANSION	ITA
....	59\$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
....	89,90\$	V	MARTIAN MEMORANDUM	SI
49,9	49,90\$	COMP	MEGA BOX	SI
69,9			MEGA LO MANIA	SI
....			MEGA TWINS	SI
....	59,90\$	V	MEGAFORTRESS	SI
....	69,90\$	EV	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
39,9			MERCENARY III	SI
....	59,90\$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
....	49,90\$	HCEV	METAL MUTANT	SI
79,9			MICROPROSE GOLF	SI
69,9			MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFLUCLUM	SI
59,9			MILLEMLIGIA	SI
....	99,90\$	V	MIXED UP FAIRY TALES	SI
....	79,90\$	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	SI
49,9			MONSTER PACK Vol.2	SI
....	79,90+	HCEV	MOONBASE	SI
49,9			MOONFALL	SI
....	39,90\$	EV	MOONSHINE RACERS	SI
59,9			MOONSTONE	SI
69	79\$	COMP	MOVIE PREMIERE	SI
49,9			MULTI-PLAYER SOCCER MANAG.	SI
19,9	19,90\$	CEV	MYSTICAL	SI
59			NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	SI
39,9			NAVY SEALS	SI
49			NECRONOM	SI
39,9			NINJA COLLECTION	SI
19,9			NINJA WARRIORS	SI
....	69,90\$	CEV	NO GREATER GLORY	SI
....	99,90+	EV	NOVA 9	SI
....	79,90\$	HCEV	OBITU	SI
49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	SI
19,9			ONSLAUGHT	SI
49,9			OPERATION COM.BAT	SI
49,9			ORK	SI
....	19,90\$		OUT RUN	SI
39,9			OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90+	CE	OVER THE NET	SI
79,9	72+	HCEV	PANZER BATTLES	SI
....	49,90+	EV	PAPERBOY 2	SI
49,9			PEGASUS	SI
....	79,90\$	CEV	PERSONAL PRO	SI
59,9	69,90\$	HCEV	PGA TOUR GOLF	SI
33	33\$		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
39,9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
....	99,90\$	V	POLICE QUEST III	SI
....	69,90\$	EV	POOLS OF DARKNESS	SI
....	69,90\$	CEV	POPULOUS	SI
59,9			POPULOUS 2	ITA
33			POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59,9			POWERMONGER	SI
33			POWERMONGER DATA DISK	SI
39,9	39,90\$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39,9	39,90+		PRINCE OF PERSIA	SI
49,9	49,90\$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59,9			QUEST GLORY	SI
49,9			R-TYPE 2	SI
69,9			REALMS	SI
89,9	89,90\$	V	RED BARON	SI
39,9			RETEE!	ITA
....	69,90\$	EV	RIDERS OF ROHAN	SI
99,9			RISE OF THE DRAGON	SI
49,9	49,90\$	EV	ROBIN HOOD	SI
39,9			ROBOCOP James Pond 2	SI
....			ROBOCOP 3	SI
49,9			ROBOZONE	SI
59,9	69,90\$		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39,9	29,90\$		ROLLING RONNIE	SI
19,9			ROTOX	SI
59,9			RUBICON	SI
59,9			RUGBY COACH	SI

SEGA

BUCK ROGERS COUNTDOWN TO DOOMSDAY ELECTRONIC ARTS

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

94%

SONORO:

92%

GIOCABILITA':

86%

VAL. GLOBALE:

90,6%

Q/P = A

COUNTDOWN TO DOOMSDAY è stato creato dalla stessa équipe che ha collaborato alla realizzazione dei vari POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, CHAMPIONS OF KRYNN, SECRET OF THE SILVER BLADES, sempre della SSI. Un'ottima occasione allora per stravolgere il vostro Megadrive con uno stupendo RPG in grado di entusiasmare anche i più esigenti aficionados.

Benvenuti nel venticinquesimo secolo!!!! Così recita (più o meno) la scatola contenente questo nuovo prodotto TSR Group, ultima fatica di questo gruppo di appassionati e studiosi di giochi da tavola, oramai straricchi, grazie

impazienti papà, che tornava a casa con un quotidiano che conteneva in un paio di pagine

meglio non entrare in dettagli così insignificanti!!!!!! Sta di fatto che dopo molti anni ed

dalle caratteristiche eccezionali. I pianeti del Sistema Solare sono ormai tutti colonizzati mentre la vecchia Terra è quasi morta, a causa delle guerre e dell'inquinamento radioattivo ed industriale. La potente



ai soldini guadagnati vendendo in tutto il mondo i DUNGEONS & DRAGONS. COUNTDOWN TO

con le fantastiche gesta di Buck Rogers. Era il lontano 19.... beh,

innumerevoli combattimenti e vittorie, il caro Buck torna con una cartridge role-playing

corporazione RAM (Russo-American Mercantile) ha le sue basi su Marte e da qui gestisce tutto il Sistema Solare, sfruttando tutti gli abitanti dei pianeti. Sulla Terra un gruppetto di eroi tenta di guidare l'insurrezione per liberare la propria patria ed il resto della Confederazione dalla suddetta egemonia. Per riuscire nella sua impresa il nostro eroe avrà bisogno del vostro aiuto e della vostra abilità, sia nell'arruolare nuovi seguaci, sia per viaggiare nel profondo spazio alla ricerca di nuove scoperte e nuove armi, indispensabili per riuscire nell'impresa



NAME	AC	HP
BEOWULF SAND	-4	200
JASON BRAGA	-2	200
CARLOS RIOSA	-2	201

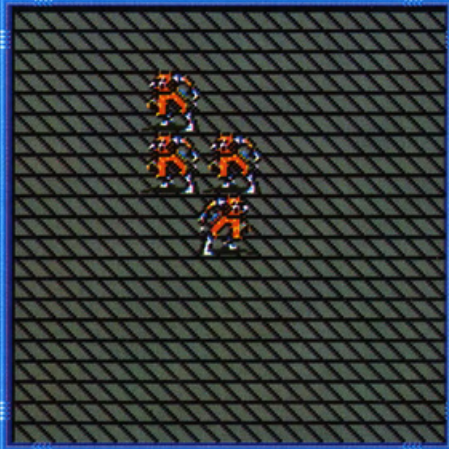
08.15 D 00:00

AFTER HEARING OF THE BRAVERY OF BUCK ROGERS AND THE NEW EARTH ORGANIZATION, YOU HAVE DECIDED TO JOIN NEO AND FIGHT THE RAM MENACE THAT IS TERRORIZING THE SOLAR SYSTEM.

DOOMSDAY è un fantastico gioco di ruolo, che prende ispirazione dal corrispettivo gioco da tavola. Per sviluppare quest'avventura il TSR Group ha sfruttato una nuova espansione basata sui vincenti moduli AD&D, sempre sviluppati in collaborazione con la SSI. Il background che dà vita a questa nuova serie di avventure di Buck Rogers è già noto a tutti gli appassionati, sin dai tempi in cui noi vecchietti aspettavamo



RAM CAN AND WILL STRIKE AT ANY OPPORTUNITY. NOT EVEN THE EARTH IS SAFE FROM THEIR DEPREDAATIONS!



BEOWULF SAND

HITPOINTS 33

AC -4

MARTIAN ROCKET PISTOL (245)

BEOWULF SAND

ATTACKS

TERRINE LEADER

HITTING FOR 3

POINTS OF DAMAGE

finale. Tutte le speranze di libertà per i pianeti sono riposte nella NEO (New Earth Organization), fazione capeggiata da Buck Rogers. Ottima la gestione via joystick che sfrutta al meglio l'altissima interazione con il programma offerta dall'insolito hardware consoliano. Simpaticissimi anche gli accompagnamenti sonori che condiscono egregiamente ogni singola fase del game. Consigliatissimo ai veri appassionati RPG!



ACTRISER ENIX

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

99%

SONORO:

99%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

99%

Q/P = A

**VG & CW
YEP!**

Actriser è la risposta nipponica al Populous anglosassone, ed in più mescola alle più pure ed intriganti tematiche simulation un gameplay arcade di insuperabile qualità. Combattetevi contro una terra ostile e popolata di mostri d'ogni genere, guidate il vostro popolo alla vittoria sugli elementi e sulle forze del male, e godetevi uno dei più spettacolari e complessi esempi di programmazione su Super Famicom. Un gioiello.

Finalmente in lingua inglese e perfettamente compatibile anche con il Super Famicom giapponese (basta possedere l'adattatore) arriva il celeberrimo Actriser, la risposta del sol levante al Populous anglosassone. Actriser è un giocone d'eccezione che in molti hanno dovuto necessariamente evitare a causa di una massiccia presenza di finestre e commenti testuali (per non parlare dei nomi di icone ed indicatori) che, appunto, fino a ieri erano esclusivamente in nipponico stretto. Da oggi potrete al fine godervi tutta la straordinaria giocabilità arcade-simulation di uno dei più riusciti prodotti per lo standard a sedici bit Nintendo. Scopo del gioco è quello di guidare il proprio popolo alla conquista di un continente inesplorato e misterioso, popolato, in superficie e nel sottosuolo, da una vera e propria genia di mostri d'ogni specie. Nei panni di un simpaticissimo dio dell'olimpico computerizzato (simpaticissimo perché viene rappresentato come un classico putto rinascimentale!) dovremo perciò incaricarci di

sviluppare le fasi arcade (divertimento esplosivo al 100%) per ripulire la terra dai mostri e quindi gestire gli sforzi economici e sociali delle nostre genti per far sì che gli insediamenti urbani possano prosperare a dispetto delle molteplici difficoltà ed avversità. In particolare, per ripulire ogni territorio (sopra e sotto terra) e renderlo perciò abitabile, dovremo impegnarci in furibondi combattimenti arcade-platform contro tutti i vari mostri che albergano in ogni regione del gioco. Ci tramuteremo perciò in poderosi guerrieri e, proprio come accade nei migliori arcade in circolazione, dovremo menar spadate a

assassini. Per gli smanettoni meno esperti questa fase di Actriser potrebbe rivelarsi un vero e proprio dramma: ci vuole infatti moltissima abilità e perseveranza

le risorse finanziarie del nostro popolo, far sì che vengano costruiti ponti, attrezzature ed armi di vario tipo, nonchè assicurarci che i pochi mostri rimasti in gioco non



per riuscire vittoriosi in ogni stage (anche se il duo Ronnie Popper/Jacopo Tucci di Forte Del Marmi ci

compromettano l'agricoltura, unica vera fonte di prosperità e guadagno. In questa fase il nostro compito verrà amministrato attraverso una comodissima serie di icone, particolarmente immediate, che, fra le altre cose, ci permetteranno di coadiuvare gli sforzi della nostra gente con alcuni poteri magici o divini, se preferite, come, fulmini, piogge, bufere di vento, ecc., ecc. La simulazione più pura a la Sim City sposa dunque le tematiche arcade vincenti, in una perfetta amalgama di giocabilità, longevità ed interesse. Il manuale perfettamente realizzato in lingua inglese (così come l'intero programma) vi permetterà in un paio di minuti di scoprire tutte le molteplici sfaccettature di questo best seller e di lì a poco diventerete Actriser-dipendenti. Un prodotto graficamente validissimo, fra le altre cose, che sfrutta al massimo le già elevatissime potenzialità della vostra console del cuore. Imperdibile!!!



destra e a manca, risalire pendii, saltare di pedana in pedana, scalare dune di sabbia, ecc., ecc., affrontando a spriti

comunicò, tempo addietro, di aver terminato l'intero game in un paio di giorni!!!!). Nella sezione strategica infine, potremo amministrare



LAPAGNANZEDAVALLERACHZERA

Eye of the Beholder 2

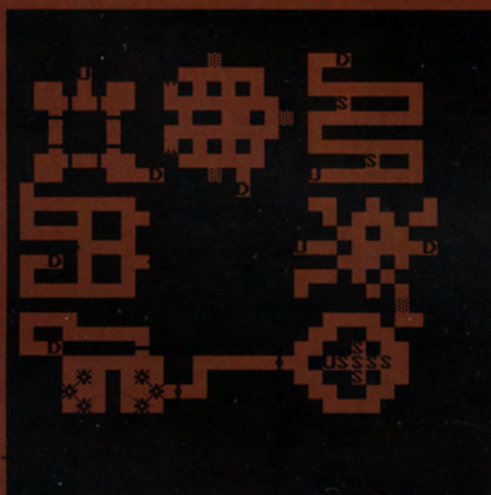
by Paolo Magnaghi / Alessandro Cantisani / Mirko Marchesi



Legend:

livello 13

- = 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
- = Talking picture
- = Shield brackets



Legend:

livello 14

- = 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
- = Strange hole
- ++ = Switch (can be turned)
- = Forcefield
- † = Interesting carving



Legend:

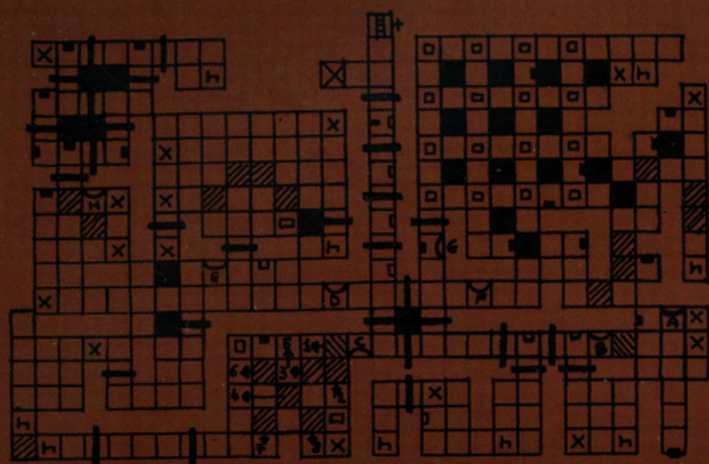
livello 15

- = 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
- ◆ = Dran's altar
- = Crystal ball

1° livello

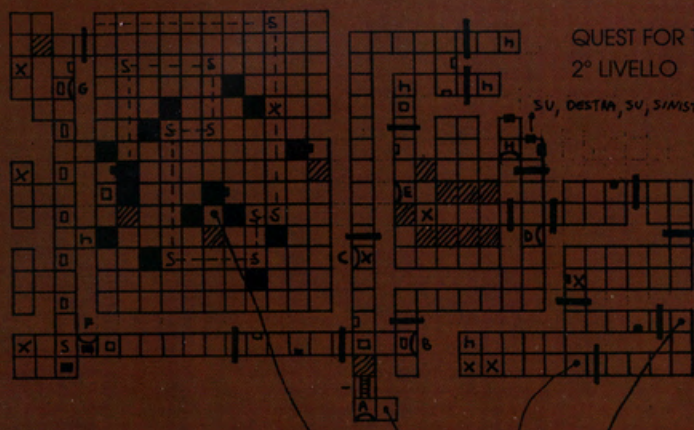
LEGENDA:

- x = cibo, oggetto
h = chiave
• = pulsante
l = leva
□ = pedana
n = serratura
+,- = salita, discesa
H = scale



- A. HIT THE BUTTON WHEN READY
- B. THE GAME ROOMS
- C. ONLY PUSH THE RIGHT ONES
- D. THE MONSTER AND
- E. BEWARE THE GUARDIANS
- F. THE WORLD IS SECRET
- G. YOU MAKE THE FIRE, CAN YOU STOP IT?
- H. LET THEM OUT AND FACE

SU, DESTRA, SU, SINISTRA, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU



- A = WHEN IS A WELL NOT A WELL
B = RUN AWAY
C = THE SOUNDS OF HELL
D = LOTS OF WORK
E = BEWARE THE TRAP
F = REMEMBER TO HIDE
G = HUNT FOR GOLD
H = BREAD TAILS ARE HANDY

POL 3.0

→ Jo Key

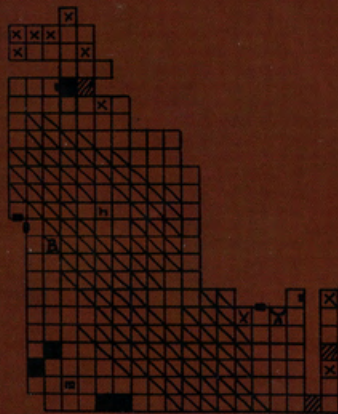
PAPPASTRELLI
COA/ HEALSTONE

MEXICO COM
FUNNY STICK

SV = 

 = DEST

↓ - CIV



**L
A

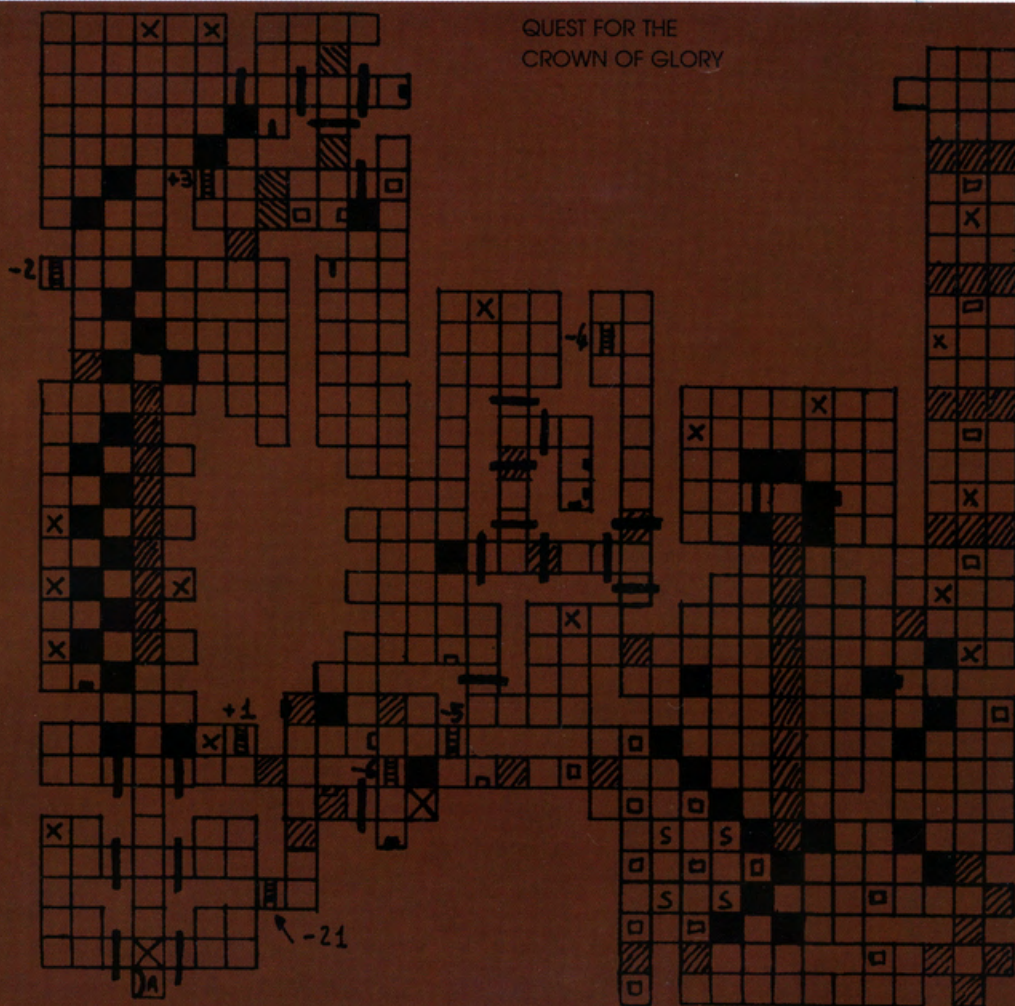
P
A
G
I
N
A

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

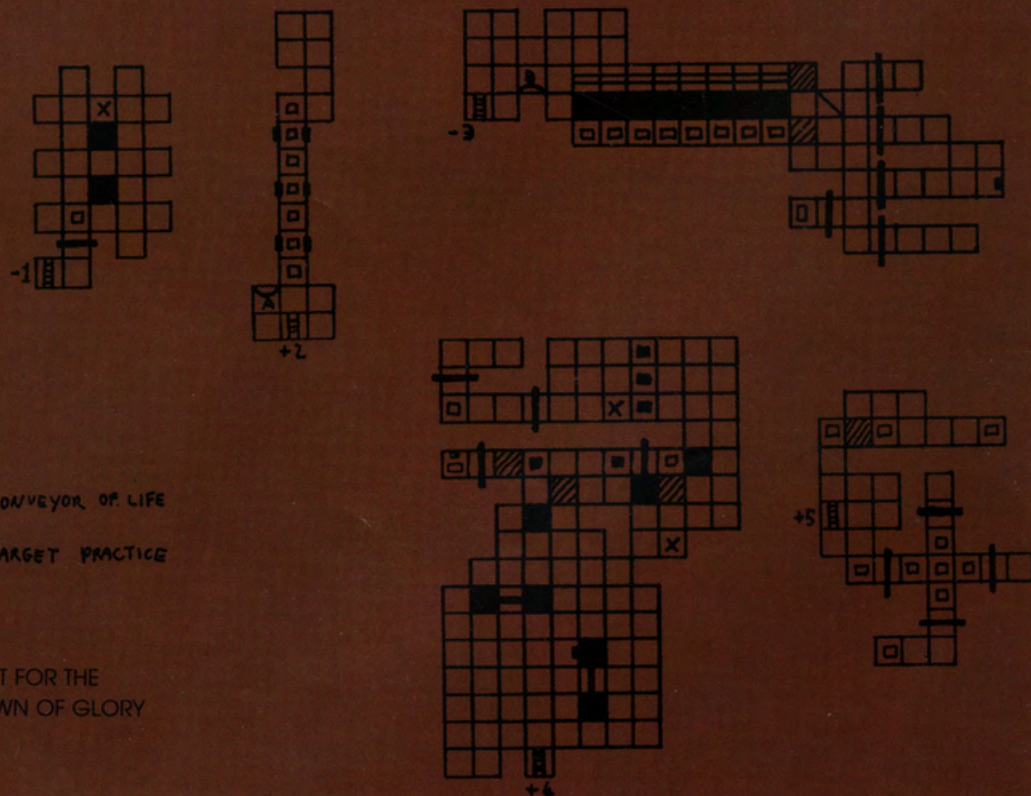
L A P A G N A Z A D E D A V V E M E N Z E C A

VIDEOGAME & COMPUTER WORLD - OGNI QUINDICI GIORNI IN EDICOLA!

QUEST FOR THE
CROWN OF GLORY



A = THE TRAINING ROOM

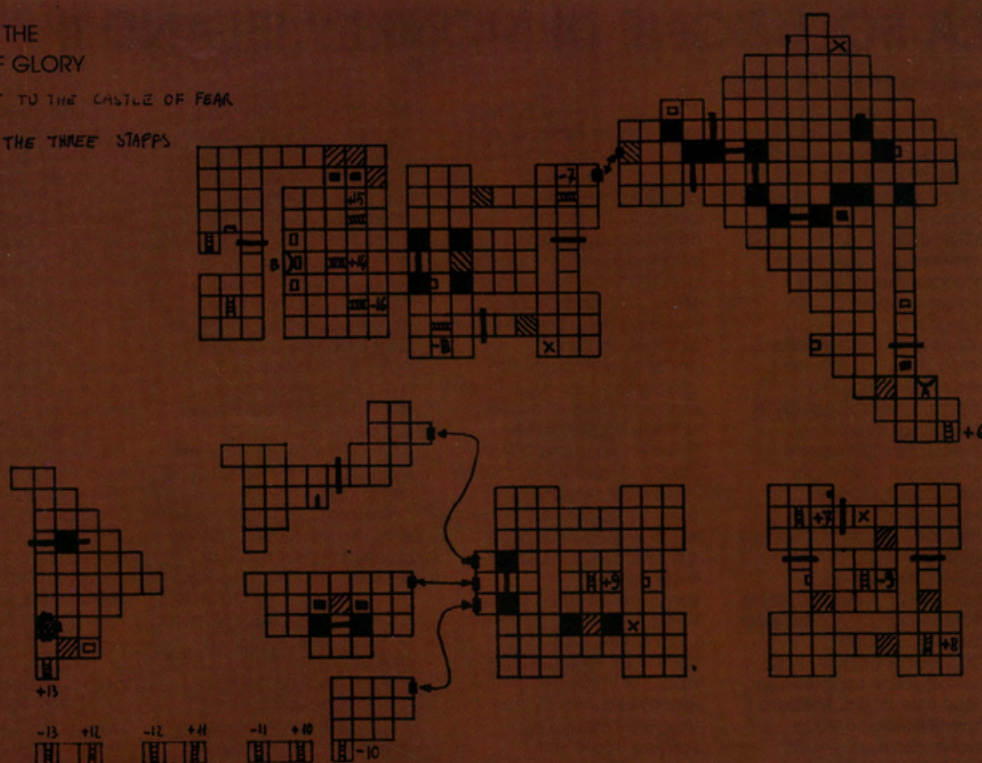


A = CONVEYOR OF LIFE

B = TARGET PRACTICE

QUEST FOR THE
CROWN OF GLORY

B. RETURN THE THREE STAPPS



F = THE ROOMS OF THE HEALERS

B = DIZZY ROOMS

Camminate verso sinistra e guardate alla base dell' alambicco per terra. Dovreste trovare un bicchiere di Martini (Martini Glass) ed un plede di porco nero (Black Crowbar) subito a destra del bicchiere. Raccoglieteli entrambi. Ora esaminate l' angoletto in basso a sinistra dello schermo: vedete quella bottiglia metà nell' acqua e metà sulla spiaggia? Raccoglietela. Vedete poi la roccia a sinistra dell' alambicco? Selezionate il comando USE BOTTLE ON ROCK per aprire la bottiglia. Ora portatevi vicino al barile sotto al papagalio; impostate il comando OPEN BARREL ed otterrete un cracker. Selezionate poi il comando GIVE CRACKER TO PARROT ed il papagalio, una volta nutrito con il cracker, vi darà un' indicazione utilissima ("Head Due East From Pond To Dinosaur"). Ora selezionate il comando USE MARTINI GLASS ON OCEAN per riempire il bicchiere con l' acqua del mare. Ora impostate il comando USE MARTINI GLASS WITH STILL per distillare l' acqua del mare. Camminate lungo la spiaggia verso sinistra fino a trovare un foro d' accesso alla giungla: entrateci. Nella giungla troverete un sentiero che sale ed uno che va verso sinistra. Seguite quest' ultimo (verso sinistra) fino allo schermo successivo portandovi in cima a questo. Passati alla schermata seguente vedrete un sacchetto appeso ad un albero; selezionate il comando USE BROKEN BOTTLE ON BAG per aprire il sacchetto e recuperare una scatola di cracker (Cracker Mix). Tornate quindi alla biforcazione dei sentieri, nella giungla, e seguite quello che porta verso l' alto per poi trovare, nello schermo successivo, una scatoletta legata da una corda in prossimità di un piccolo laghetto. Impostate il comando PICK UP ROPE per raccogliere la scatolina. Selezionate poi USE CROWBAR ON BOX per aprirla. Ora prendete la dinamite dalla scatola aperta e dirigetevi verso est (destra) di due schermi, fino a raggiungere il dinosauro. Ora il papagalio arriverà in questa schermata ed atterrerà sul bestione. Selezionate il comando USE MARTINI GLASS WITH WATER ON CRACKER MIX (bagnate cioè i cracker con l' acqua del mare distillata) per ottenere due cracker. Datene uno al

Attraversate la stanza raggiungendo il bidone dell'Immondizia sotto al cartello del pronto soccorso (First Aid Sign). Aprite il bidone e prendete i guanti da chirurgo che ci troverete dentro (PICK UP SURGICAL GLOVES). Aprite poi il cassetto subito a sinistra (Medical Drawer) e prendete la siringa (PICK UP SYRINGE). Uscite quindi dalla stanza e tornate indietro lungo il tunnel verso sinistra; nella prossima stanza troverete una porta a sinistra del cartello di pronto soccorso (First Aid Sign). Entrate in questa porta per arrivare in una specie di magazzino. Aprite tutte le scatole che si trovano per terra; troverete un pallone (Balloon), della Rootbeer ed una bambolina voodoo. Prendete tutti questi oggetti ed uscite dalla stanza. Ritornate sui vostri passi lungo il tunnel verso sinistra. Nel prossimo schermo troverete un'ennesima porta sul muro in fondo alla stanza, a destra del cartello dell'ascensore. Entrate in questa stanza per trovarvi in una schermata con una macchina per il Grog, ahimè rotta. Utilizzate i guanti ed il palloncino con il contenitore di Helio (USE GLOVE WITH HELIUM CONTAINER, USE BALLOON WITH HELIUM CONTAINER). Avvicinatevi alla macchina per il Grog ed esaminatela. Vedete la fessura per le monete restituite in alto? Impostate il comando USE COIN RETURN ed una monetina rotolerà fuori dalla macchinetta e cadrà a terra. A questo punto Le Chuck dovrebbe entrare e raccogliere la moneta. Se ciò non accadrà aspettate un po' o selezionate nuovamente il comando per far uscire la monetina (USE COIN RETURN). Mentre Le Chuck si chinerà per raccoglierla, mettendo ben in evidenza il suo sederone e le chiosose mutande, impostate velocemente il comando PULL UNDERWEAR per rubargli i boxer. Le Chuck utilizzerà il voodoo per trasportarvi in un'altra stanza. Tornate in quella con la macchina del Grog e fate uscire un'altra monetina con lo stesso trucco di prima. Aspettate che arrivi nuovamente Le Chuck e, mentre si chinerà, selezionate il comando USE HANKIE WITH LE CHUCK (per utilizzare il fazzolettino preso da Stan). Il vostro nemico vi porterà via il fazzolettino, si soffierà il naso, e ve lo restituirà, trasportandovi poi in un'altra stanza

con la magia voodoo. Andate nella stanza con l'ascensore, premete il tasto (PUSH ELEVATOR BUTTON) ed entrate in questo. Posizionatevi vicino alla leva e, quando arriverà Le Chuck, impostate il comando USE LEVER il più velocemente possibile. Se farete ciò in tempo l'ascensore si chiuderà tagliando un pezzo di barba dall'odiato pirata. Raccoglietela (PICK UP BEARD) e aspettate che l'ascensore vi porti all'ultimo piano. Aprite la porta ed uscite. Vi ricordate la stessa scena del primo Monkey Island? O.K., ora avrete un po' di tempo per preparare in santa pace la bambolina voodoo di Le Chuck. Mettete perciò nella Juju Bag (il sacchetto che conteneva la pozione d'amore di Wally) la bambola, la barba, il teschio, il fazzolettino sporco e le mutande: per fare ciò dovreste selezionare il comando USE (nome oggetto) ON JUJU BAG. Quando infiltrerete l'ultimo oggetto nella sacca, GuyBrush inizierà a scuoterla da solo per produrre una bambolina voodoo. Rientrate nell'ascensore e scendete al piano terra per incontrare nuovamente Le Chuck. Appena lo vedrete impostate velocemente il comando USE HYPODERMIC SYRINGE ON VODOO DOLL. Colpirete il fantasma, lo farete blaterare un po' e quindi egli se ne andrà da questa stanza. Seguitelo e, nella schermata successiva, parlategli nuovamente. Selezionate la frase riguardante la possibilità di strappargli la gamba con la bambolina voodoo. Dopo questo potrete continuare a parlare con Le Chuck fino a quando non vi chiederà di toglierli la maschera. Fatelo, senza timore! Da qui in avanti potrete gustarvi, automaticamente, la fine del gioco (un po' deludente a parer mio). Complimenti, avete

JIM POWER

Riuscirà **JIM POWER**, il più in gamba degli agenti dell'Unità Speciale da Combattimento a salvare **SAMANTHA**, la bellissima figlia del Presidente rapita dal malvagio **VULKHOR** e trasportata sul **PIANETA MUTANT**?



Tocca a te guidare **JIM POWER** nel terrificante mondo dei Mutanti nel più incredibile **ARCADE** degli ultimi anni: 5 livelli, 50 frames al secondo, scrolling parallattico, full screen, 12 colonne sonore dell'autore delle musiche di **TURRICAN**.

NESSUNA CONSOLE POTRA' DARTI UN GIOCO COSI'!!!

SOLO PER AMIGA



SOFTTEL

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812