

QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI 15 MARZO 1994 ANNO VII N.5

L. 3500

videogame **& COMPUTER WORLD**

**PER AMIGA:
THE SETTLERS
GLOBDULE
WIZ'N'LIZ**

**E' ARRIVATO
PINBALL FANTASIES
PER PC E A 1200**

**COSTRUITEVI
IL VS. SIMULATORE
CON IL NUOVO PROGRAMMA
DELLA DOMARK:
FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT**

**LA SOLUZIONE DI:
SAM & MAX
STAR TREK:
THE JUDGEMENT RITES**



SOMMARIO



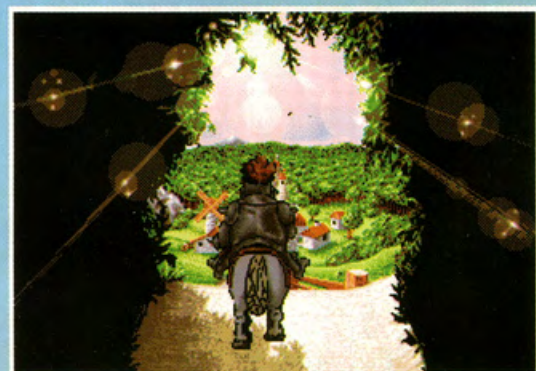
In Copertina The Settlers da Blue Byte



In quarta di copertina: Wiz'n'Liz da Psygnosis

THE SETTLERS

Dopo molta attesa finalmente una bella simulazione per il mondo Amiga, una miscela fra STRONGHOLD della SSI e CIVILIZATION della MICROPROSE.



GLOBDULE

Un platform molto avvincente, non troppo veloce, che sicuramente incontrerà l'interesse di tutti gli amighisti più piccoli.

WIZ'N'LIZ

Dalla PSYGNOSIS un altro arcade per Amiga, questa volta dovrete salvare un nugolo di conigli dalla distruzione, un platform velocissimo, ideato per i patiti del joystick.



HORNET: NAVAL STRIKE FIGHTER

L'ennesimo disco scenario per FALCON 3.0 della SPECTRUM HOLOBYTE, questa volta l'aereo viene trasformato in un F-18 e potrete operare senza problemi da una portaerei.



V FOR VICTORY PAK

La THREE SIXTY ha avuto la stupenda idea di mettere in vendita in un unico pacchetto i primi tre wargame della serie V FOR VICTORY, logicamente a un prezzo molto interessante.

PINBALL FANTASIES

Finalmente è arrivato anche per PC e Amiga 1200 il migliore flipper del mondo!!!



FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT

Questo nuovo software della DOMARK permette di creare aerei e background, in pratica di dare vita a un vero e proprio simulatore di volo con delle missioni personalizzate.

RUSSIAN SIX PAK

Dalla INTERPLAY una collezione di giochi per così dire intelligenti, dei veri e propri rompicapo, che non mancheranno di soddisfare anche i più esigenti.



ARRETRATI LE PAGINE DEI LETTORI SPECIALE BBS LA MORTE DI CAPPUCETTO ROSSO

di Mauro Pagani

ELEMENTI DI PASCAL

di Ivan Notaristefano

PROVATI PER VOI:

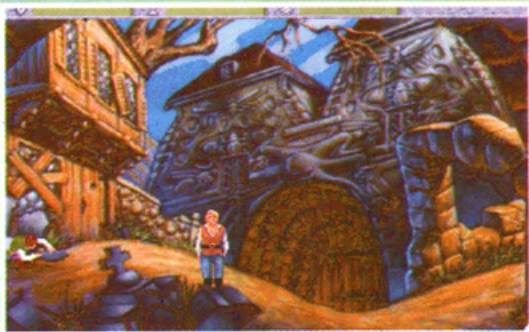
The mystery of Tiki Cd-rom (didattico)
Grooves Cd-rom (utility)
Dinosaur! Cd-rom (enciclopedia)
Image Warehouse Cd-rom (utility)
Cinenciclopedia Cd-rom

DISCIPLES OF STEEL

La Megasoftware esce con il nuovo RPG Disciples of Steel, ma per i veri intenditori potrebbe essere una grossa delusione

QUEST FOR GLORY IV: SHADOWS OF DARKNESS

Eroi a tempo pieno!



SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Tornano lo pazzo macchina della Dynamix

ARCHON

Un programma dellaSSI, un game che a prima vista potrebbe sembrare simile agli scacchi, ma qui i pezzi sono dei veri e propri caratteri tratti dalla fantasia popolare: maghi, cavalieri, goblin, goni, ecc...

KRONOLOG: THE NAZI PARADOX

E se il furber avesse vinto?



BRIDGE MASTER

Capstone ritenta con il bridge

PREMIERE MANAGER II

Diventate allenatori con la Gremlin

LE PAGINE DELL'AVVEN- TURA:

SAM & MAX

STAR TREK: THE JUDGEMENT RITES

VG & CW è pronto come al solito a portarvi nel mondo dei videogiochi e in questo numero di marzo ci sono parecchie novità. Per amica ci ha strabbiato The Settlers (Mauro docet). La Psynopsis è presente con due nuovi prodotti: Globdule e Wiz'n'Lit; due arcade supergiocabili che come propone la recensione sono di tutto rispetto! Finalmente per Pc viene posto in vendita un flipper di tutto rispetto e che faceva veramente invidia ai possessori del suddetto computer (infatti esisteva solo per Amiga!!): Pinball Fantasies. Possiede una doppia risoluzione che consente una visione maggiore del gioco. La giocabilità è veramente alta e nel globale si è sramerita uno dei nostri migliori voti e la "coccardina" dello Yep! Considerate anche che a darlo è stato il criticatutto Corrado! (Il suo ultimo Yep! Risale a tantissimi numeri fa!!!). Il giornalismo d'oltralpe: stragassato, non ne siamo rimasti particolarmente colpiti soprattutto per la difficoltà di costruzione. Stiamo parlando di Flight simulator toolkit il programma che costruisce game di simulazione di aerei. La Sierra è presente anche su questo numero di VG & CW con altri due prodotti uno splendido puzzle e il continuo di Quest for glory IV. Ritornano gli scacchi, ma non sono quelli tradizionali. Con Archon, rpg e scacchi (ma si fa solo per dire!) si fondono per dare vita ad uno stupendo gioco! I nazisti sono tornati!!!! Sì, ma solo sugli schermi del vs computer. Kronolog vi presenta il paradosso per Pc-Ms-Dos.

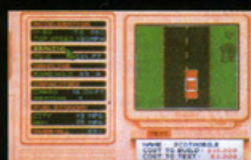
Un saluto e alla prossima!

SOMMARIO



DOPO LA FIAT.....

La IMPRESSIONS presto pubblicherà una nuova simulazione, ambientata nella capitale americana dell'automobile: DETROIT. Questa volta non dovete combattere battaglie sanguinose sui teatri degli scontri di mezzo mondo, vi dovete confrontare in una guerra al cardiopalmo per conquistare il predominio sulla concorrenza. Infatti lo scopo principale del gioco è quello di creare delle automobili e di venderle, logicamente per fare ciò dovete costruire fabbriche e assumere operai e tecnici, magari senza indebitarvi troppo. Una simulazione molto interessante, che si adegua benissimo alla fase recessiva che stiamo vivendo. Per il momento è stata annunciata la versione per PC.



VOCI DI CORRIDOIO

Questa non è una vera e propria novità, ma l'anteprima di un nuovissimo game della SIERRA, del quale non si conosce ancora la data di commercializzazione e il titolo. Il programma dovrebbe chiamarsi OUTPOST e dovrebbe essere una fantastica simulazione spaziale, ambientata nel futuro. Grafica eccezionale e colonna musicale impressionante saranno le caratteristiche di questo game che verrà commercializzato solo nella versione per CD-ROM. Siamo tutti ansiosi di avere fra le mani almeno i demo, per farci una idea delle sue caratteristiche salienti. Dovrebbe essere commercializzata la versione per MS-DOS e quella per Mac.

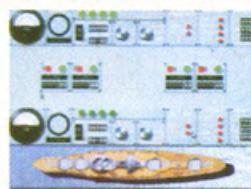
CARTONI ANIMATI A VOLONTÀ'

Chi non conosce HANNA&BARBERA, che hanno permesso a generazioni di bimbi di divertirsi con gli Antenati, con i Pronipoti, con l'orso Yoghi e tanti altri personaggi del mondo di cartoonia, oramai inquinato dai super robot giapponesi? Bene ora la EMPIRE, in collaborazione con la HANNA&BARBERA PRODUCTION, ha avuto la stupenda idea: produrre un generatore di cartoni animati. Il programma THE HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP è un vero e proprio mezzo per dare sfogo alla fantasia di tutti gli utenti, dai più piccini ai loro genitori. Un toolkit veramente interessante e avvincente, che presto potrà girare su tutti i sistemi MS-DOS e speriamo anche AMIGA, comunque per il momento della release per la macchina di casa Commodore non si sa nulla.



GREAT NAVAL BATTLES II

Dopo il grande successo di GREAT NAVAL BATTLES, la SSI ha pensato di fare una nuova release di questa simulazione navale. Ora avrete a disposizione più di 100 differenti navi e venti diversi tipi di aerei. Il game è ambientato nel Sud Pacifico, dove si confrontarono la flotta americana e quella del Sol Levante. Il tutto in SVGA e logicamente su CD-ROM. Inutile dire che un wargame di questo tipo richiederà parecchi mega e un computer molto veloce, almeno un 386 a 40MHz. Verrà posta in vendita anche una versione leggermente ridotta su dischi da tre pollici, il tutto a discapito del sonoro e delle animazioni. Solo per PC.



ALL'ULTIMO SANGUE

Molti di voi sicuramente conoscono WOLF PACK della NOVA LOGIC. Il programma è una stupenda simulazione di guerra sottomarina, ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Ora il gioco è stato migliorato e viene riproposto su CD-ROM. Sono state aggiunte 24 nuove missioni e oltre 5 minuti di animazioni mozzafiato. Ancora una volta vi dovrete confrontare con le forze navali nemiche, evitando di ingaggiare in combattimento i formidabili cacciatorpediniere avversari. La grafica non risente del tempo ed è ancora attuale, degna dei migliori programmi della NOVALOGIC. Questa versione su CD-ROM darà non poco filo da torcere a SILENT SERVICE II, che è ancora il miglior simulatore di sottomarini in commercio. Inutile dire che verrà commercializzata solo la versione per MS-DOS.



NOVITA' DAL MONDO FANTASY

La BETHESDA SOFTWARE commercializzerà molto presto un nuovo RPG dal titolo: "THE ELDER SCROLLS: ARENA". Il game è un classico del genere giochi di ruolo, la grafica è esaltante e i demo pervenuti in redazione ci hanno veramente lasciati a bocca aperta. La storia è ambientata in un lontano passato, dove la mitologia è realtà. Come in tutti i game di questo genere vi dovrete misurare con maghi, valchirie, guerrieri, cavalieri e altre creature degli inferi. La guerra è sempre la solita fra le forze del male e quelle del bene. Ancora una volta sarete chiamati in difesa dei più deboli per riportare la pace e la prosperità fra la popolazione. Verrà realizzata solo la versione per PC e richiederà un computer molto veloce.



The Settlers

Finalmente anche i possessori di una AMIGA si potranno misurare in una simulazione degna di tale nome.

Sì, ci voleva proprio la BLUE BYTE per ideare un gioco di questo tipo, per l'ammiraglia di casa COMMODORE.

THE SETTLERS è una stupenda simulazione macroeconomica, uno di quei giochi con grafica mozzafiato che fino ad ora erano prerogativa del mondo MS-DOS.

Come lascia intuire il nome vi trovate in un territorio non ancora abitato, avete a disposizione un capitale iniziale che dovrete investire, per creare infrastrutture utili per produrre cibo e reddito. Così facendo aumenterà il numero della popolazione e quindi dei sudditi, tutti intenti a produrre e a costruire magazzini, castelli, negozi, ecc...

Il gioco permette di avere un massimo di 64.000 abitanti,

ognuno dei quali con una mansione specifica, ogni personaggio viene considerato dal computer non come un numero, ma come un individuo con delle caratteristiche differenti rispetto agli altri 63.999!

Scopo del gioco è bonificare questa landa inesplorata, dare vita a una economia forte e autosufficiente, dopo di che potrete cominciare a pensare all'esercito, indispensabile per difendervi dagli attacchi dei nemici e utilissimo per conquistare terre straniere, occupate da forze militari dell'avversario.

I vari protagonisti potranno dare vita a 20 differenti tipi di lavoro e potrete misurarvi in venti diverse missioni. Le scene vengono generate dal computer e il background è ogni volta differente.

In questo game della BLUE BYTE dovrete:

AMIGA

**THE SETTLERS
BLUE BYTE**

MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: MOUSE
PREZZO: L. 89.000

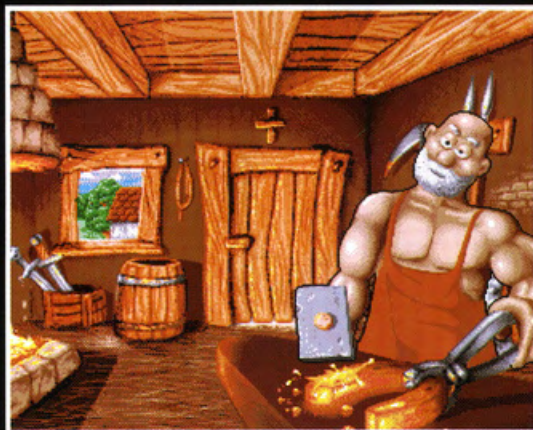
GRAFICA:
96%

SONORO:
93%

GIOCABILITA':
96%

VALORE GLOBALE:
95%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430





- dare lavoro alla popolazione
- difenderla dagli attacchi degli eserciti nemici
- fare in modo che la terra dia sempre un raccolto abbondante
- produrre armi e attrezzi
- tagliare foreste
- scavare miniere.

THE SETTLERS assomiglia a STRONGHOLD della SSI, anche se le soluzioni grafiche adottate sono completamente differenti. Il game fa di questa caratteristica uno dei suoi punti di forza. Vi basterà un attimo per rendervi conto delle qualità grafiche del programma, che è stato disegnato con un gusto incredibile, sembra di essere all'interno del regno di cartoonia, in una fiaba stupenda, degna di essere vissuta fino in fondo.

La giocabilità non teme confronti con nessun altro game di questo tipo, anche se il manuale è corposo, passare da una fase all'altra dell'avventura è semplicissimo, basta un clic del mouse. Ciò non toglie che la documentazione vada letta con attenzione, perché contiene le informazioni che sono alla base del gioco, infatti dovrete studiare i vari lavori a disposizione e il tipo di fabbricati da costruire, solo così potrete bilanciare le giuste richieste della popolazione con la produttività.

THE SETTLERS è senz'altro una stupenda simulazione, che speriamo di vedere presto anche sui PC, magari in modalità VESA, ma anche a 320 per 200 punti a 256 colori sarà magnifico, soprattutto per la velocità di caricamento del gioco, che non richiederà più le lunghe attese dell'AMIGA.





AMIGA

GLOBDULE
PSYGNOSIS

MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: JOYSTICK
PREZZO: L. 69.000

GRAFICA:
87%

SONORO:
87%

GIOCABILITA':
90%

VALORE GLOBALE:
88%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430

Qual'è il vostro massimo sogno? Cosa vorreste fare da grandi? L'ingegnere, l'astronauta, il dottore?

Bene bene, vediamo con piacere che avete delle aspirazioni del tutto legittime, cosa che non si può certo affermare per il protagonista di questo platform.

Infatti Globdule vuole diventare un giocattolo. Sì, avete capito benissimo un giocattolo! Quindi toccherà a voi fare in modo che il Grande Giocattolaio scenda dal cielo e lo porti con sé nel mondo dei giocattoli.

Per riuscire in questa impresa dovrete sudare le proverbiali sette camicie, infatti le difficoltà da superare sono parecchie e i nemici sono a ogni angolo, pronti a farvi perdere energia e a uccidervi. Durante le fasi del gioco dovrete raccogliere tutti i diamanti e la frutta che incontrate lungo il cammino. Attenti a non farvi sfuggire le chiavi, che sono indispensabili per aprire le porte. Una volta raccolti tutti gli oggetti presenti vedrete lo schermo riempirsi di strani fuochi artificiali, a questo punto vi basterà trovare l'uscita, per passare al livello successivo.

Il protagonista non ha armi particolari, ma può saltare in ogni direzione e il suo corpo si comporta come una grande ventosa, che può muoversi su qualsiasi tipo di superficie, anche sui soffitti e superare pendenze impensabili per un es-

sere normale. Per uccidere i cattivi che incontrerete durante l'avventura dovrete saltarvi sopra e raccogliere i loro occhi. I nemici possono essere di varia natura e dimensione. Per uscire vincitori da questo ennesimo plat-form dovrete superare tutti i livelli con le tre vite a disposizione, attenti quindi a non sprecare troppa energia, cadendo nelle trappole preparate dai programmatori.

GLOBDULE non ha una grafica mozzafiato, è abbastanza anonima, il personaggio non pecca certo per simpatia e gli sprite che si muovono all'interno della schermata non sono bellissimi. Ciò non toglie che questo arcade della PSYGNOSIS sia accattivante, se iniziate a giocare difficilmente smetterete prima di essere stati uccisi parecchie volte, quindi dopo ore e ore di gioco. I primi livelli sono abbastanza semplici e possono essere superati senza eccessivi problemi. Anche questo contribuisce a rendere il game alla portata di tutti, c'è poi da notare che il protagonista si muove lentamente e lascia il tempo per pensare con calma sul da farsi e sul come evitare i nemici o le trappole sparse sul percorso. Anche in questo caso la colonna sonora è ripetitiva e in alcuni casi fastidiosa, noi consigliamo sempre di disattivarla, almeno dopo la prima mezz'ora di gioco. GLOBDULE è una stupenda fiaba, molto simile a quella del Brutto Anatroccolo, dove il protagonista si trasformerà in uno stupendo giocattolo.

Un arcade veramente per tutti, anche per i più piccini. Peccato per il prezzo, non sia proprio alla portata di tutte le tasche, soprattutto a quelle dei nostri piccoli lettori.



WIZ'N'LIZ

The Frantic Wabbit Wescue

WIZ'N'LIZ ovvero un gioco da conigli! Immaginatevi un mondo strano, su un lontano pianeta, in una galassia che dista anni luce dalla Terra.

Un luogo abitato da strani e pacifici esseri, che si reputano dei grandi maghi, infatti sono indaffarati tutto il giorno a fare pozioni e incantesimi.

In verità questi signori, che abitano sul pianeta Pum (ma avrebbe benissimo potuto chiamarsi Pam o Pem) hanno una grande passione accudire i conigli, animali che amano alla follia, in pratica i Wiz'n'Liz non potrebbero nemmeno pensare all'esistenza di un mondo senza conigli.

Questo loro amore li porterà vicini alla follia, infatti un maghetto un giorno lascia bollire troppo a lungo una pozione sul fuoco, quando si ricorda del pentolone che bolle è troppo tardi, perché il pianeta viene sconvolto da una terribile esplosione che fa sparire tutti i conigli.

Dopo affannose ricerche i Wiz'n'Liz si rendono conto che i loro amici sono sparsi nei luoghi più inaccessibili delle terre di Pum. A questo punto entrate in ballo voi, infatti dovrete recuperare tutti i conigli in un determinato lasso di tempo, perché passato il tempo massimo i coniglietti inizieranno a morire.

Nulla di più facile direte voi, mica tanto diciamo noi, provare per credere. Per riuscire in questa impresa dovrete perlustrare i vari livelli del gioco e sperare di diventare degli abili maghi, per poter dare vita agli incantesimi che vi serviranno.

All'inizio siete solo un apprendista e dovete misurarvi negli otto livelli più semplici del gioco, dove non vi sono conigli che esplodono e non ci sono problemi di tempo. Le prime vere

difficoltà le incontrerete nei livelli successivi, dove dovrete essere molto veloci se vorrete salvare il maggior numero possibile di coniglietti.

WIZ'N'LIZ è un arcade che dà soddisfazioni a tutti, anche i meno abili potranno misurarsi in questo gioco della PSYGNOSIS che è accattivante, dove finalmente non dovrete uccidere nessuno, ma vi toccherà salvare dei simpatici animaletti.

Il game gira a velocità supersonica, il protagonista si muove sullo schermo alla velocità della luce, quasi quasi non si riesce nemmeno a vederlo.

Questo plat-form fa della velocità una delle sue caratteristiche salienti, oltre alla grafica che è piacevole, anche per la simpatia dei personaggi e del protagonista.

Solo la musica è un po' ripetitiva e in alcuni frangenti fastidiosa. Quindi mano al joystick e buona fortuna a tutti.

AMIGA

WIZ'N'LIZ THE
FRANTIC WABBIT WESCUE
PSYGNOSIS

MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: JOYSTICK
PREZZO: L. 69.000

GRAFICA:
90%

SONORO:
88%

GIOCABILITÀ:
89%

VALORE GLOBALE:
89%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



HORNET: NAVAL STRIKE FIGHTER

DISCO SCENARIO PER FALCON 3.0



OCEAN. Salire nell'abitacolo, dare gas e vedere la portaerei che si allontana è emozionante, se vi lasciate coinvolgere vi sembrerà di essere per davvero alla guida di un F-18. Inutile dire che questa espansione richiede la presenza sul disco fisso del programma base, che viene aggiornato automaticamente, stessa sorte viene destinata anche alle espansioni, se sono presenti sul disco fisso. Unico grande neo è la grande richiesta di memoria base, se non avete più di 600K di memoria liberi, il programma non gira e questo è un problema di non piccolo conto, anche perché molti hanno installato la Sound Blaster e il CD-ROM, con i relativi driver. Non parliamo poi del DOS 6.2 che richiede più memoria della release precedente. Speriamo che nella nuova versione la 4.0, che presto dovrebbe essere immessa sul mercato, questi problemi siano superati. Intendiamo "presto" per i programmatori della SPECTRUM HOLOBYTE può voler dire anche sei o sette mesi, vista la complessità del simulatore di volo che stanno creando.

Era il lontano 1991, quando una equipe di programmatori della SPECTRUM HOLOBYTE ebbe la stupenda idea di dare vita alla release 3.0 del mitico FALCON, un flight simulator che era ed è tutt'ora il miglior simulatore di un jet da combattimento. Con il passare del tempo i programmatori della SPECTRUM HOLOBYTE hanno pensato bene di pubblicare degli scenari, sempre nuovi, sempre innovativi. Per primo venne commercializzato OPERATION: FIGHTER TIGER che aggiungeva delle nuove missioni, poi toccò a MIG-29, che permetteva di pilotare il più temibile dei jet russi. Ora è la volta di un F-18 HORNET, che come tutti saprete è la versione per la marina del Falcon, in pratica un F-16 modificato per poter atterrare e decollare da una portaerei. Il programma contiene anche l'aggiornamento del software di base, finalmente si può montare la release 3.03, che ha parecchie novità rispetto agli aggiornamenti forniti con gli scenari precedenti e la versione 1.1 del MIG-29. Il gioco è sempre quello, ancora un volta vi dovrete confrontare con gli aerei del Patto di Varsavia e con i temibili Mig-29. La strumentazione è la medesima, è stata apportata qualche miglioria solo all'elettronica e ai sistemi di puntamento. In pratica il programma segue l'evoluzione tecnica del mezzo, come su un vero F-16 in forza nell'aviazione statunitense. La grafica è la solita vettoriale, ciò non toglie che il simulatore sia ancora attuale e non tema confronti di sorta con i concorrenti più diretti, a partire dal nuovissimo TFX della

MS-DOS

HORNET: NAVAL STRIKE
FIGHTER - SCENARIO FALCON 3.0
SPECTRUM HOLOBYTE

GRAFICA: VGA
SONORO:
ROLAND, SOUND BLASTER, AD LIB
MEMORIA: ALMENO 2 MB EMS
HARD DISK: CIRCA 5 MEGA
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA:
 91%

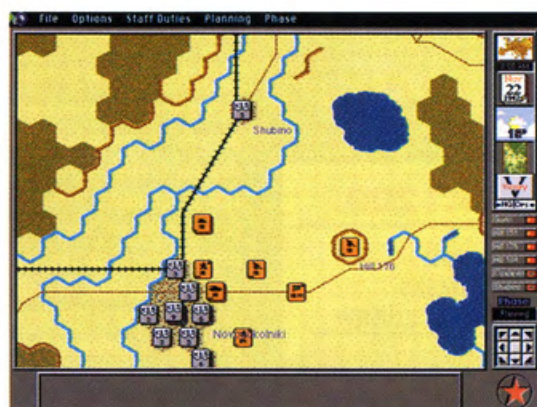
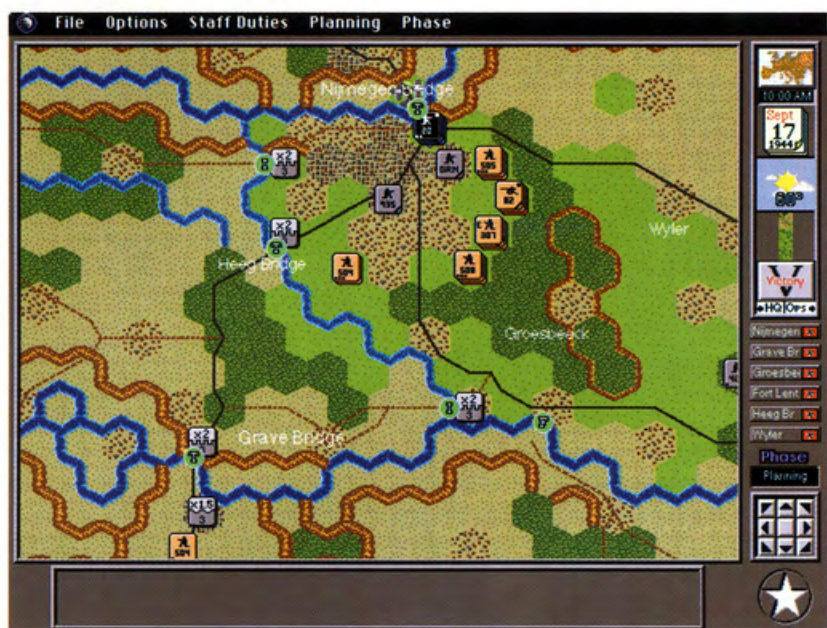
SONORO:
 90%

GIOCABILITA':
 89%

VALORE GLOBALE:
90%



V FOR VICTORY PAK



Della serie: compri tre e paghi uno, ecco questa super offerta della THREE SIXTY, che offre in un unico pacchetto tre wargame che tempo fa erano venduti a più di centomila lire cadauno. Se siete appassionati di giochi di guerra e non avete ancora acquistato questi programmi, non lasciatevi sfuggire l'occasione che è unica.

Il pacchetto contiene:

- UTAH BEACH
- VELIKIYE LUKI
- MARKET GARDEN

è escluso solo l'ultimo nato della serie V FOR VICTORY: GOLD-JUNO-SWORD.

Per chi non conoscesse questi software, diremo che sono ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale.

UTAH BEACH vi riporta nel 1944, all'inizio dello sbarco in Normandia, dove dovrete creare le prime teste di ponte, che permetteranno poi alle forze corazzate alleate di sbarcare e iniziare l'invasione del continente europeo e della Germania. VELIKIYE LUKI vi trascina nei pantani sovietici, nel nord dell'Unione Sovietica, dove dovrete cercare di isolare Leningrado per permettere alle colonne corazzate tedesche di aver ragione

della resistenza della città, senza subire troppe perdite. Sogno che si è poi infranto di fronte al generale inverno.

MARKET GARDEN è la storia del più grande lancio di paracadutisti della Seconda Guerra Mondiale, ideato dagli strateghi americani per cercare di creare una testa di ponte al di là del Reno, nel tentativo di isolare le rampe di lancio delle temibili V2 che creavano enormi vuoti nelle linee alleate.

La mappa sulla quale vi misurerete è la classica a esagoni. Graficamente il game è stupendo, gira in modalità VESA e le icone raffiguranti le unità sono disegnate molto bene e di facile lettura.

Per funzionare il programma richiede almeno 2 mega di EMS, ma è meglio possederne 4, oltre a un computer veloce e una scheda grafica SVGA, in grado di funzionare in modalità VESA. Giocare con questi wargame è semplicissimo, basta un clic del mouse per accedere ai vari menu, o per impartire gli ordini alle

unità disposte sul terreno degli scontri.

C'è poi da tenere presente il prezzo del pacchetto che è molto basso, se si pensa che contiene tre giochi che prima erano venduti separatamente a 129.000 lire cadauno.

Quindi un rapporto prezzo qualità molto interessante. La serie V FOR VICTORY è consigliabile solo agli appassionati di giochi di guerra, che già da tempo si misurano in wargame di questo tipo, se siete alle prime armi lasciate perdere, acquistate qualcosa di meno complesso da gestire.

MS-DOS

**V FOR VICTORY
PAK
THREE SIXTY**

GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND
BLASTER, AD LIB
MEMORIA: ALMENO 2
MEGA
HARD DISK: QUASI 10
MEGA
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA:
93%

SONORO:
91%

GIOCABILITA':
90%

VALORE GLOBALE:
91%



PINBALL

A1200

**PINBALL
FANTASIES
DIGITAL ILLUSION**

MS-DOS

**PINBALL
FANTASIES
DIGITAL ILLUSION**

**GRAFICA: VGA-AGA
SONORO: ADLIB,
SOUNDBLASTER, ULTRASOUND,
THUNDERBOARD, PRO AUDIO
SPECTRUM, VOICEMASTER
HARD DISK: INDIS.
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA, JOYSTICK**

GRAFICA:

96%

SONORO:

95%

GIOCABILITA':

97%

VALORE GLOBALE:

96%

DISPONIBILE PRESSO:

MASTER PIX
tel. 0331 620430

Tra la fine del 1993 e l'inizio del 1994 abbiamo assistito a una vera e propria guerra a colpi di pinball. Infatti mai nel suddetto periodo, si sono potuti ammirare così tanti giochi di flipper negli chip dei vostri computer. Dopo il superlativo Epic Pinball della Epic Megagames ecco che la Digital Illusion, la prima vera creatrice di un simulatore di pinball, offre al pubblico la conversione di un suo capolavoro. Nel 1992 per Amiga, era stato presentato Pinball Fantasies, superbo prodotto che aveva riscosso molto successo. Ora ecco che la Digital Illusion provvede a rilasciare la versione AGA e VGA di questo gioco spettacolare. Ancora una volta potrete ammirare il grandissimo lavoro fatto dalla Digital Illusion che con Pinball Fantasies aggiunge un altro capolavoro alla sua lista. In questo articolo ve lo proponiamo sia per PC che per Amiga 1200 e, indipendentemente dal vostro hardware, vi assicuriamo grande divertimento.

Dopo l'opportuna installazione su hard disk Pinball Fantasies provvederà a occupare un modico spazio su disco, circa quattro megabytes. Per giocare a Pinball Fantasies su PC vi consigliamo almeno quattro megabytes e un microprocessore 386 a 33 MHz o 40 MHz, mentre per la versione Amiga sarà più che sufficiente un 1200 standard, meglio se dotato di disco rigido.

La grafica + egregiamente gestita sia da una Vga piuttosto veloce sia da chip AGA dell'Amiga 1200. Per il pc vengono rilasciati numerosi drivers per schede sonore e più precisamente per Adlib, Soundblaster, (includo Pro e 16), Gravis Ultrasound, ThunderBoard, VoiceMaster e Pro Audio Spectrum (inclusa anche la versione 16 bit della scheda Mediavision).

Come per la precedente versione di Pinball Dreams e Pinball Fantasies avrete a disposizione quattro meravigliosi tavoli da far invidia ai famosi Bally o Williams (autentici miti nei veri pinball). I loro titoli sono Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow e Stones'n'Bones. La loro gestione è estremamente semplice come lo era stata in precedenza. Potrete usare mouse, tastiera o joystick per il controllo, ma la tastiera si rivelerà certamente la più comoda. Per pilotare i flipper potrete usare alternativamente sia i tasti Control, Alt, o Shift e potrete scegliere di giocare a schermo intero oppure con lo score evidenziato. Un'interessante particolarità è quella di poter scegliere tra due diverse risoluzioni video e precisamente in 320x200 a 256 colori o 320x400 sempre rigorosamente a 256 colori.

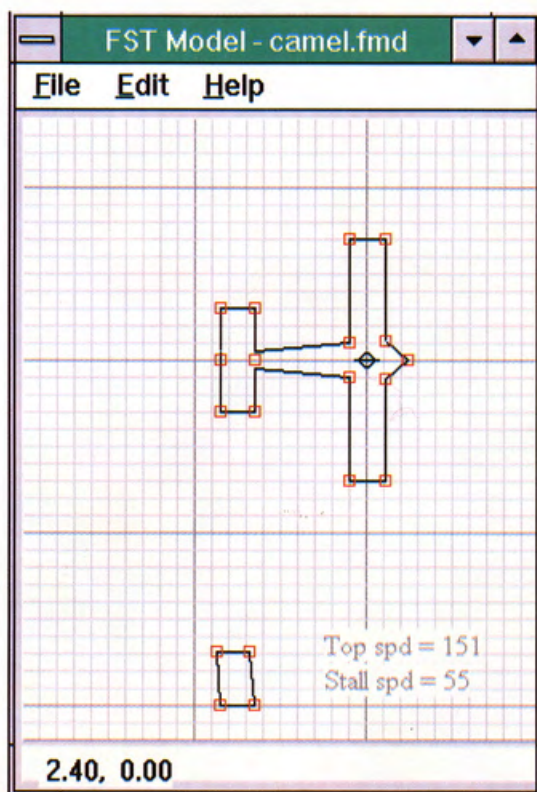
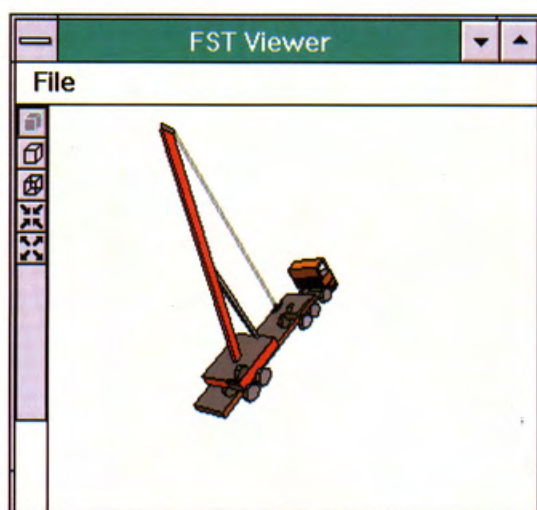
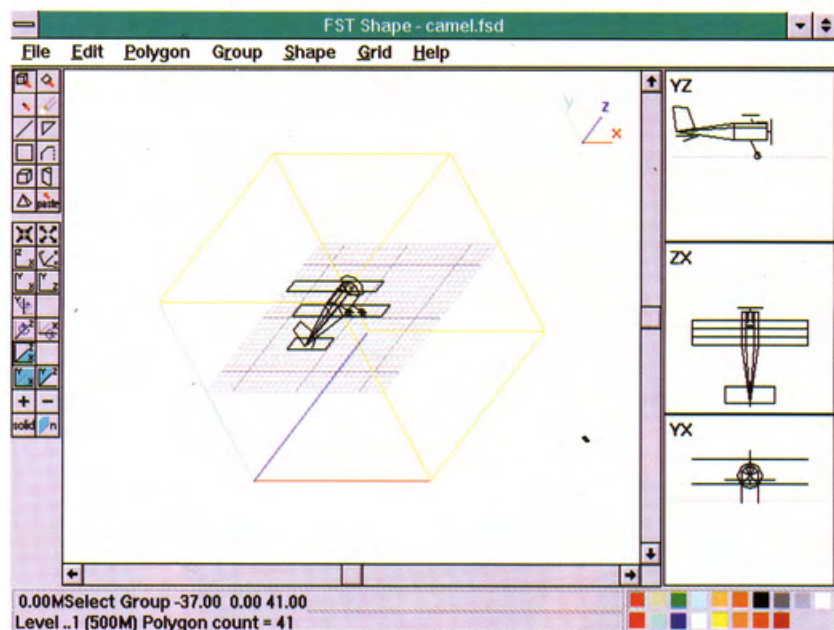
In tutte e quattro le varianti di Pinball Fantasies abbiamo riscontrato un alto indice di spettacolarità e giocabilità. Le



animazioni sono caratterizzate da una grandissima fluidità e chiarezza, sia per la versione PC che per la versione Amiga 1200. Il soggetto di Partyland è il Luna Park, di Speed Devils il mondo dei motori, il Billion Dollars l'alta finanza e in Stones'n'Bones il tetto scenario dell'orrore. Cosa comune a tutti e quattro invece è il grande divertimento. La grafica e i disegni di fondo sono da considerarsi un vero successo sia come vivacità nelle colorazioni sia come precisione e bellezza del tratto. Mai come in Pinball Fantasies potrete gustarvi la sensazione di essere incollati a un vero tavolo da pinball e questo crediamo sia stato il vero scopo della Digital Illusion, che è stato pienamente raggiunto. Per la versione Amiga 1200 il gioco ripropone per la parte sonora i temi musicali e il set di campioni ammirato nella normale versione di Pinball Fantasies. Qualche modifica è comunque stata operata nelle basi musicali e questo incrementa il valore del prodotto, già molto alto. Per la versione PC invece sono spariti quei suoni leggermente gracchianti visti in Pinball Dreams, lasciando il posto a un audio davvero superlativo e perfettamente in linea con la versione per Amiga. Se possedete una buona scheda sonora rimarrete sbalorditi dalla stupefacente qualità dell'audio che si combina splendidamente con la eccezionale grafica. Assolutamente da non perdere quindi il nuovo Pinball Fantasies che vi regalerà ore e ore di intenso coinvolgimento e piacere del gioco. In conclusione vorremmo fare un elogio particolare alla versione Amiga 1200 che sebbene clockato a 16 MHz circa, si comporta in modo encomiabile nell'esecuzione di Pinball Fantasies. Per ottenere le stesse prestazioni in un PC dovrete avere almeno un 386 a 40 MHz o meglio ancora un 486, con spese quindi nettamente superiori. In ogni caso Pinball Fantasies è sicuramente il miglior simulatore di pinball finora visto, superiore, anche se di pochissimo, a Epic Pinball della Epic Megagames.



FLIGHT SIMULATOR T



Questa volta non ci troviamo di fronte a un vero simulatore di volo, bensì a un programma in grado di creare simulatori. Sì, un software che vi consentirà di disegnarvi il vostro aereo, il background e, in definitiva, il vostro mondo.

Questo software della DOMARK vi consente di lavorare con dei progetti già pronti, o di crearvi interamente il teatro degli scontri con le missioni che preferite. Il programma permette di costruire anche gli aeroporti, le infrastrutture e i mezzi corazzati adibiti alla difesa del territorio. Potrete piazzare le batterie missilistiche come meglio preferite, creare armi e missili dalle caratteristiche innovative, mai entrati in forza negli eserciti di nessun paese dell'Europa o degli Stati Uniti. Il programma vi consente di dare sfogo alla vostra fantasia, senza limitazioni di sorta. I limiti questa volta vengono posti dalla complessità del software, infatti riuscire a creare un aereo e dare vita a una missione completa non è per niente facile, anzi è di una complessità inimmaginabile, non per niente il pacchetto è corredato da una manualistica assai corposa. Gli unici a sostenere che è tutto semplice, easy, sono gli autori

MS-DOS

**FLIGHT SIMULATOR
TOOLKIT
DOMARK**

GRAFICA: VGA, SVGA
SONORO: SOUND
BLASTER
MEMORIA: 4 MB
HARD DISK: CIRCA 10 MB
CONTROLLI:
MOUSE, TASTIERA

GRAFICA:

90%

SONORO:

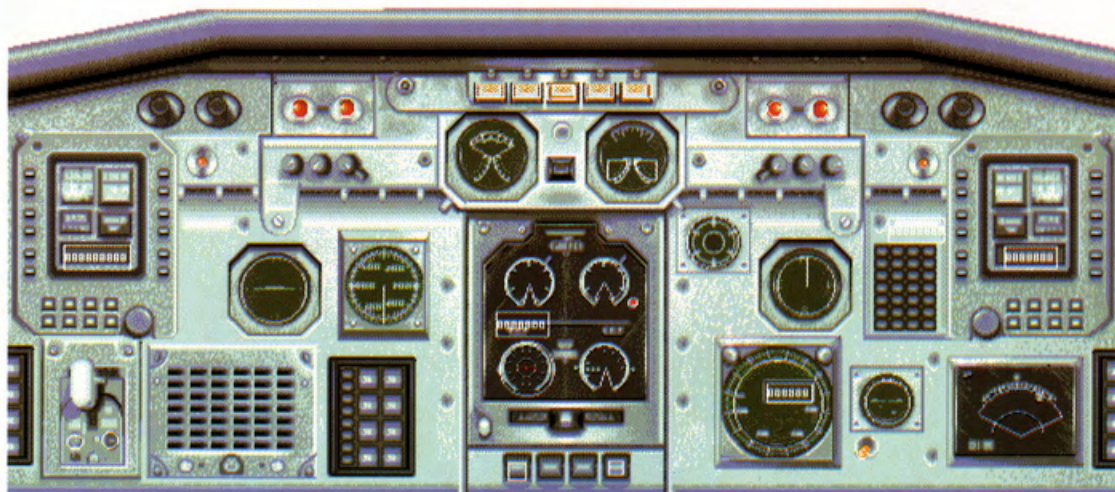
88%

GIOCABILITÀ:

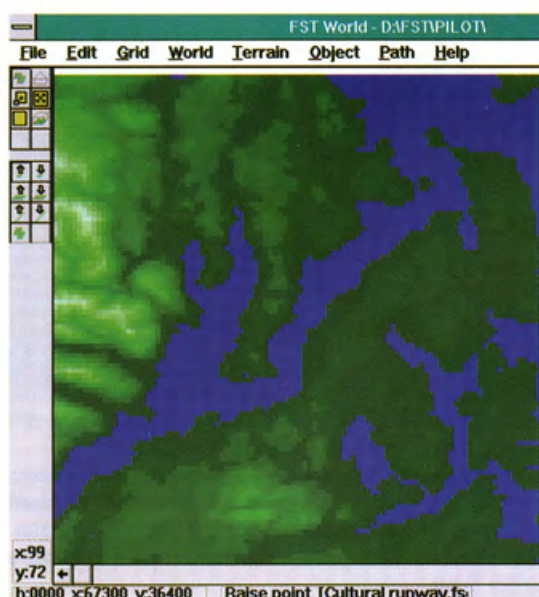
89%

VALORE GLOBALE:

89%



TOOLKIT



di questo software, che lo reputano facilissimo da usare, noi preferiamo lasciare a voi il giudizio su questo piccolo particolare.

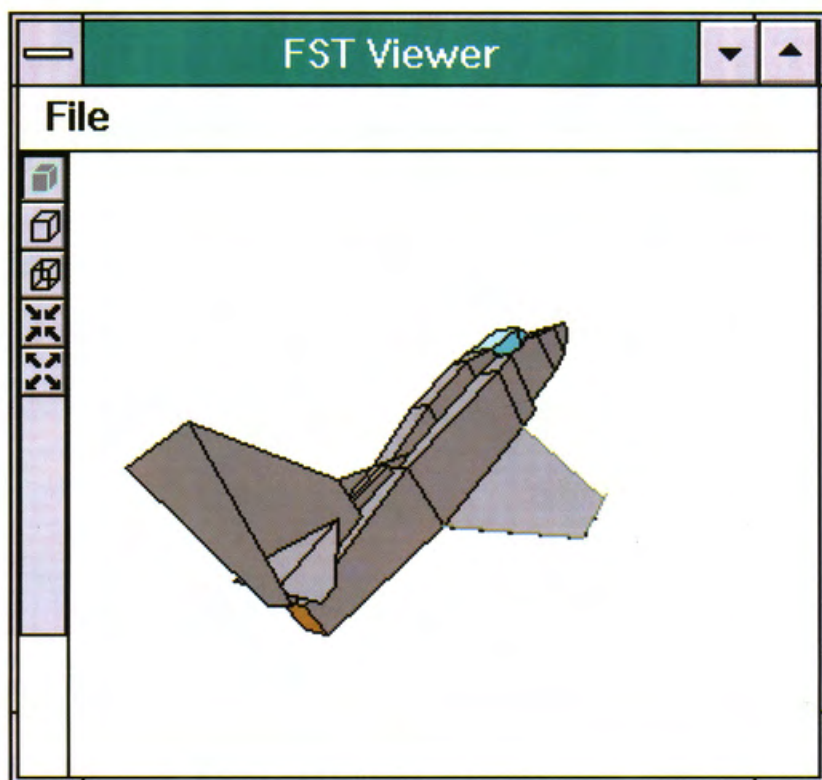
Secondo nostro modesto avviso questo pacchetto è fine a sé stesso, difficilmente verrà utilizzato con profitto dagli acquirenti, anche se racchiude delle potenzialità inimmaginabili.

FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT è diviso in vari moduli, ognuno dei quali permette di creare una parte del lavoro finale. Avrete così un programma che vi permetterà di elaborare gli aerei, di studiare i mezzi di terra e le infrastrutture. Un altro che vi consentirà di creare il terreno degli scontri, qui potrete studiare il territorio in due e in tre dimensioni. Potrete usare i modelli forniti con il programma o crearvi dei vostri oggetti. La cosa più semplice è modificare i file forniti dalla DOMARK.

A questo punto non vi resterà altro da fare che dare vita al vostro mondo, così almeno dicono gli autori di questo toolkit.

Il programma gira sotto Windows, per passare da un tool all'altro bastano dei semplici clic del mouse. Potete scegliere fra due differenti risoluzioni, quella normale VGA o i classici 640 per 480 a 256 colori delle SVGA.

Il game gira anche sui 386, ma se volete lavorare velocemente,



te, senza lunghi tempi di attesa, occorre possedere almeno un 486 e tanta memoria, consigliamo 4 mega, 8 non guastano. Inutile dire che il programma si rivolge a un pubblico di appassionati, con tanto tempo a disposizione.

FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT vi permetterà di dare vita ai vostri sogni, quante volte avete detto: questo simulatore è proprio bello, però se.... ecc... ecc...

Buon lavoro a tutti quanti e fateci sapere qualcosa anche voi sulla validità di software di questo tipo.



RUSSIAN SIX PAK



SIX PAK, ovvero sei giochi in uno. Questo software della INTERPLAY è una raccolta di rompicapo, di giochi da tavola dove, per vincere, bisogna utilizzare il cervello e sperare in un po' di fortuna.

I giochi sono tutti belli, alcuni però hanno un qualcosa che li rende avvincenti. Fra questi ricordiamo MASTER OF BOMBS che è una specie di Tetris per bombaroli, dove dovete collegare fra di loro delle bombe a mano che scendono dall'alto e attivarle poi con l'apposito innesco, che ogni tanto scende al posto di una bomba.

Quando le bombe non possono più scendere, perché lo schermo è occupato dagli oggetti scesi in precedenza, avete perso.

Altro rompicapo degno di nota è CRETE, qui vi trovate in una specie di labirinto, con dei pezzi che possono essere spostati, alcuni vi permettono di andare oltre altri invece vi impediscono il passaggio, dovete combinare questi tasselli in modo da poter accedere alla parte successiva del labirinto.

C'è poi LINEMAN, qui dovete far ruotare delle caselle in modo che i tubi presenti si colleghino fra di loro, quando darete vita a una superficie chiusa le caselle interessate da questa opera-

zione spariranno. Scopo del game: annullare tutte le caselle presenti sullo schermo.

molte serate. RUSSIAN SIX PAK gira nei classici 320 per 200 pixel, la risoluzione delle vecchie MCGA. Una volta caricato il programma vi basterà cliccare con il mouse sull'icona del gioco che vi interessa, subito sarete trascinati all'interno del terminale, nel tentativo di battere il computer, che ancora una volta potrebbe dimostrarsi più intelligente e veloce di voi.

Il programma non richiede computer particolarmente potenti per poter girare, basta un buon 386 e magari una scheda sonora, anche se in alcuni casi la musica di sottofondo è indisponibile e rende nervosi.

Questo game della INTERPLAY si rivolge a tutti gli amanti dei giochi da tavola, che sono momentaneamente senza amici con cui misurarsi in interminabili partite a carte o a scacchi o ancora a.....

Della serie se siete soli accontentatevi di RUSSIAN SIX PAK, se siete in compagnia godetevi una sana partita a carte o a Monopoli.

Vincere con un umano da molta più soddisfazione del computer che non si incavola mai, nemmeno quando perde!

MS-DOS

**RUSSIAN SIX PAK
INTERPLAY**

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB,
SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: INDI-
SPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA:

85%

SONORO:

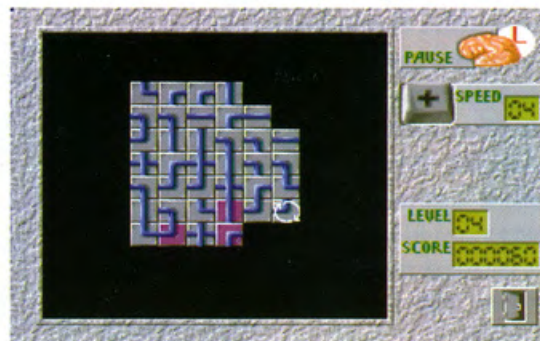
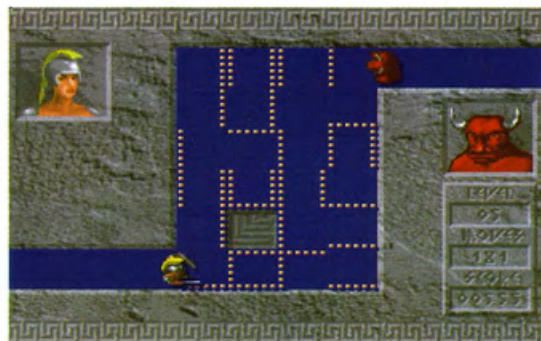
83%

GIOCABILITA':

87%

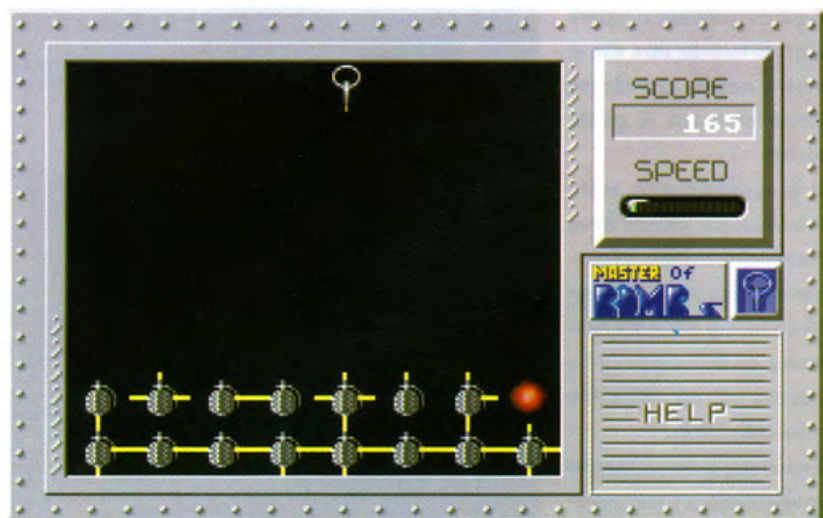
VALORE GLOBALE:

85%



zione spariranno. Scopo del game: annullare tutte le caselle presenti sullo schermo. FLYING PICTURES è invece un gioco per fruttivendoli, dove dovete combinare vari frutti e ortaggi facendo in modo che si annullino, ogni volta che sbagliate perdetevi un po' della vostra energia vitale, dopo parecchi errori morirete e il game avrà termine.

Questi sono i giochi che a noi sono piaciuti maggiormente, tenete comunque presente che il pacchetto contiene altri due rompicapo, che contribuiranno a farvi passare insonni



CW & VG

ALONE IN THE DARK N.3 93
ALTERED DESTINY N. 4 91
AMAZON N.6 93
BAD BLOOD N.13/14 91
BERMUDA PROJECT N.9 92
BLUE FORCE N.19 93
CADAVER N.1-3-7-8 91
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 91
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
COUNTDOWN N.1/2 92
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DEATHLORD N.15/16 90
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRAGON WARS N.15/16 91
DRAKKEN N.13/14 91
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
FASCINATION N.3 92
FIREFORCE N.15/16 93
FISH N.13/14 91
FLASHBACK N.15/16 93
FREDDY PHARKAS ... N.15/16 93
FUTURE WARS N. 7 92
GATEWAY 2 N.21 93
GEISHA N.8 92
GOBLINS II N. 5 93
GOBLINS N. 5 92
GODS N. 20 .91
GOLD RUSH N.15/16 90
HARDNOVA N.13/14 91
HEART OF CHINA N.18 91
HERO'S QUEST N. 19 92
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INCA II N.4 94
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE N.15/16 91
ISLAND OF LOST HOPE N.15/16 92
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
IVANOE N.10 91
JOURNEY N.15/16 90
KGB N.15/16 93
KING'S QUEST I
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
LANDS OF LORE N.20 21 22 23 93
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEISURE SUIT LARRY I N.7 93
LEISURE SUIT LARRY II N.13/14 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LEISURE SUIT LARRY VI N.3 94
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92

LOST IN TIME I / 2 N.19 93
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MAD TV N.19 91
MANIAC MANSION N. 6 92
MANIAC MANSION II N. 17/18 93
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
NIGHTBREED N. 3 91
NIPPON SAFES INC. N.15/16 93
OBITUUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
POLICE QUEST IV N.4 94
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
RETURN TO ZORK N.1/2 94
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST II N. 24 90
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 91
SHADOW OF THE COMET N.15/16 93
SIMON THE SORCERER N.24 93
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
STAR TREK N.9 92
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE 7th GUEST N.17/18 93
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE HAND OF FATE N.3 94
THE IMMORTAL N.14 92
THE LEGACY N.15/16 93
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNINVITED N.15/16 91
VEIL OF DARKNESS N.15/16 93
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WRATH OF THE DEMON N.19 91
XENOMORPH N.13/14 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 9311397. Il prezzo di un arretrato è il doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).

LE PAGINE D

Siamo un gruppo di amici di Padova, abbiamo tutti il PC e siamo appassionati di Totocalcio, usiamo il computer soprattutto per elaborare dati di sistemi e stampare schedine. Usiamo dei 486, perché usare macchine più lente per eseguire conti statistici è oltremodo noioso.

Per il momento usiamo programmi che ci vengono dati dalla nostra ricevitoria, dove normalmente giochiamo la schedina. Abbiamo saputo che ci sono parecchi software di basso costo che girano sotto Windows. E' vero? Se sì ci potreste fornire qualche nome? Avremmo poi alcune altre domande da farvi, richieste meno impegnative, ma che per noi sono basilari:

1) Vorremmo collegarci tra di noi con un modem, cosa ci consigliate? Dobbiamo trasmettere solo file di piccole dimensioni, vale la pena spendere più di un milione per un Robotics?

2) Local bus sì, local bus no? Aiutateci perché stiamo litigando da tempo su questo problema.

3) E' vero che la Microsoft è in procinto di lanciare la versione 4 di Windows? Se sì quando?

4) Negli ultimi mesi state facendo una grande propaganda

a favore del CD-ROM, ne vale veramente la pena?

Ora vi lasciamo, perché di carne sul fuoco ce n'è parecchia. Ringraziandovi per una eventuale risposta, vi facciamo i complimenti per la rivista, vedete di continuare così e miglioratevi sempre.

Tanti saluti al più pazzo della compagnia, inutile fare nomi tutti sanno oramai chi è! Gianfranco Elli e amici del TotoClub

Caro Gianfranco, non sei l'unico a utilizzare il PC per elaborare la schedina, anche in redazione c'è qualcuno che ti emula, peccato che non vinca mai niente, speriamo che tu e i tuoi amici siate più fortunati.

Effettivamente stanno uscendo parecchi software che girano sotto Windows ed elaborano le schedine del Totocalcio del TOTIP e dell'Enalotto. E' il caso di TotoPoint e di WinTotus. Tieni presente che quest'ultimo costa molto meno, ma è anche molto limitato.

Veniamo ora alla raffica di domande che ci poni:

1) Gli US Robotics sono senz'altro i migliori modem in commercio, hanno il difetto di costare parecchio. Se dovete trasmettere solo piccoli file vi consigliamo di comperare dei mo-

dem più economici, magari a 9600 baud, che costano meno di 500.000 lire.

2) Local bus sì! Perché è più veloce e le schede non costano molto più di quelle normali AT. Il discorso vale sia per i controller del disco fisso sia per le SVGA.

3) Sì, non sappiamo se sarà la versione 4 o se avrà un altro nome, però fra alcuni mesi potremo finalmente lavorare con una interfaccia completamente nuova, che dovrebbe essere lanciata in concomitanza a una nuova versione del DOS. Chi vivrà vedrà. I più maligni pensano che per le release in Italiano dovremo aspettare il dopo SMAU, quindi parecchi mesi!!!

4) Vedete un po' voi, basta sfogliare le pagine della rivista per rendersi conto del gran numero di programmi che escono ogni giorno e che utilizzano questo supporto, non solo game, ma utility e pacchetti applicativi.

Un saluto a tutti e buona fortuna, se fate tredici non dimenticatevi di noi!

Fantastica redazione di Videogame ho 14 anni e sono felice possessore di una Amiga. L'anno prossimo, se tutto andrà bene, farò il primo anno di liceo

e mi dovrò confrontare con problemi che probabilmente l'Amiga non sarà in grado di risolvere.

Per questo vorrei passare a un computer più potente, in grado di sfruttare dei programmi seri, che normalmente vengono usati negli uffici per lavoro. Mi sono reso conto che su una Amiga non c'è nulla di paragonabile a EXCEL o WORD per WINDOWS della Microsoft. Voi cosa mi consigliate? Purtroppo non ho troppi soldi a disposizione, non vorrei spendere più di 2 milioni. Ce la posso fare? Mi accontenterei anche di un 386.

Inoltre sono appassionato di avventure e anche per questo reputo l'Amiga insufficiente. Ho un A500 con un mega di memoria e il monitor della Commodore, quanto posso realizzare vendendo il tutto?

Vi sarei grato se mi rispondete abbastanza celermente, perché devo decidere cosa fare rapidamente, prima che i miei genitori cambino idea.

Grazie e continuate così, siete unici.

Raffaele Rumi - Caserta

E sì, caro Raffaele, quanto affermi è una tragica realtà, tragica per i possessori di una Amiga, che con il passare dei

DEI LETTORI

mesi si è trasformata in una console, paragonabile ai vari Nintendo della situazione. Se vuoi acquistare un PC e spendere meno di due milioni ti conviene informarti sui prezzi dei così detti assemblati, dei taiwanesi. Computer di per sé ottimi, basta acquistarli da un rivenditore serio, in grado di risolvere rapidamente i problemi che potrebbero sorgere nei primi tempi. Compera pure un 386 a 40MHz, con 4 mega di memoria, una SVGA e un disco fisso di almeno 200 mega. Gli hard disk oramai costano

poco e devono essere per forza di cose molto capienti, visto le richieste dei programmi che girano sotto Windows (la nuova versione di Word richiede quasi 20 mega) e delle avventure che ti piacciono tanto. In un secondo tempo potrai acquistare una scheda sonora e magari un lettore CD-ROM. Aggaggi che potrai aggiungere senza problemi di compatibilità quando vorrai. Vendere il tuo Amiga non dovrebbe essere difficile, anche se non potrai racimolare molto, diciamo 5 o 600.000 lire,

logicamente con il monitor.

In bocca al lupo per gli studi e parti pure alla carica con i tuoi genitori, un PC è sempre un ottimo acquisto, intelligente ed educativo.

Spett.le redazione di VIDEOGAME siamo due amici amanti delle simulazioni. Recentemente abbiamo acquistato COMMAND ADVENTURES STARSHIP della MERIT SOFTWARE. Ci siamo fatti incantare dalle caratteristiche grafiche che la confezione lasciava immagina-

re.

A parte la forma della scatola, veramente ridicola, che non sappiamo dove mettere sulla libreria. Non potevano fare una confezione normale, ci chiediamo noi?

Comunque abbiamo comperato una copia del gioco (una a testa, già perché siamo contrari alla pirateria per vocazione e in questo caso ci sentiamo anche fessi), una volta installato il programma ci siamo subito resi conto che la grafica era sì bella, ma il game ripetitivo e monotono. Dopo ore di gioco ci

MASTER PIX

Via Zappellini 4
Ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331 322841 - TEL. 0331 620430

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA - MS/DOS - CD ROM
SUPERNINTENDO - NEO GEO
GAME BOY - GAME GEAR
MEGADRIE - LYNX
CD ROM MULTISEQUENZIALI
COMPLITI DI SCHEDA SONORA
GIOCHI E UTILITY

SI NOLEGGIANO CARTUCCE PER
CONSOLE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO
AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE PER CONFERMA
TEL. 0331 620430
Prezzi speciali a rivenditori
Telefonare per informazioni.

TITOLO	AMI	IBM	TITOLO	AMI	IBM
Alone in the dark II		129.000	Beneath A Steel Sky	Tel.	Tel.
Batman Return	49.000		Bubba'n Stix	Tel.	
Campaign II	59.000	99.000	Cannon Fodder	69.000	
Championship Manager (it.)	79.000	69.000	Dangerous Street	69.000	
Cool Spot	79.000		Dracula		89.000
Cosmic space head	tel.		Dragon Knight III		Tel.
Cyber Race		69.000	Elf mania	Tel.	
Cyberpunk	59.000		Fantasy Empire		129.000
Dark Sun		169.000	Gabriel Knight		Tel.
Dennis	69.000		Indy Car Racing		99.000
Dog Fight	99.000	109.000	Innocent	89.000	99.000
Dungeon Hack		99.000	Legend Kyandia 2	119.000	
Earth Invasion		89.000	Lilil Divil		89.000
F1	59.000	69.000	Magic Boy		59.000
F117	109.000		Magic carpet		Tel.
Flight Simulator Toolkit		119.000	Mortal Kombat	69.000	69.000
Flight Simulator V		139.000	Police Quest IV		119.000
Globdule	69.000		Puggsy	Tel.	
Goblins III	89.000	99.000	Second Samurai	Tel.	
Hired guns	69.000	Tel.	Settlers	89.000	
Inca II		139.000	Sim City 2000		Tel.
Isle of the dead		99.000	Simon the Sorcerer	89.000	99.000
Jurassic Park	59.000	79.000	Stardust	Tel.	
Late night Tv sexy..		99.000	Terminator Rampage		119.000
Leisure Suit Larry VI		139.000	Theme Park		Tel.
Maniac Mansion II		119.000	Turrican III	69.000	
Metal & Lace		109.000	Atp USA Cd rom		169.000
Network. Q Rac Rally		89.000	Cinenciclopedia Cd rom		199.000
Patriot		109.000	Critical path Cd rom		139.000
Pinball Fantasies		99.000	Dungeon Hack Cd rom		99.000
Quest for Glory IV		109.000	Goblins III CD-Rom		149.000
Red Cristal		109.000	Hell Cab Cd Rom		189.000
Sam & Max (ital)		139.000	Inca II Cd rom		159.000
Scenary FS5 New York		Tel.	Journament Project Cd rom		99.000
Scenary FS5 Paris		99.000	Labyrinth of time Cd rom		129.000
Scenary FS5 San Francisco		109.000	Lawnmower Cd rom		99.000
Shadow caster		129.000	Microcosm Cd rom		149.000
Silverball		59.000	Pacific Strike Cd rom		tel.
Syndicate	69.000	89.000	Patrician Cd rom		99.000
Terminator II arcade	69.000	79.000	Sherlock Holmes III Cd rom		89.000
TFX		119.000	Sound Explorer Cd rom		149.000
Tornado		99.000	Strike Commander Cd rom		139.000
Troddlers		79.000	Striker Cd rom		129.000
Tube Warrior (A1200)	69.000		T-Fighter Cd rom		Tel.T.F.X.
Ultima VIII		139.000	Cd-Rom	119.000	
Unnatural selection		139.000	Tornado Cd-Rom		109.000
Winter Olympics	89.000	99.000	Windows Set Cd rom		69.000
Wiz'n'Liz	69.000				
Xanth		109.000			
Zool2	59.000				

LE PAGINE D

siamo pure accorti che l'avventura non termina mai, almeno così pare a noi.

Siamo imbranati o il game è la classica zecca?

Potete darci qualche consiglio?

Riccardo Fassina - Milano

Mio caro amico, purtroppo non sei l'unico che è incappato in questa disavventura, anche il nostro esperto, che fra l'altro ha curato la recensione del gioco, che è uscita nello scorso numero, e' rimasto non poco incavolato per l'esito del suo peregrinare da un pianeta all'altro.

Ci scusiamo per l'alto punteggio dato al programma, ma solo giungendo in fondo, dopo parecchie ore di combattimenti, ci si accorge che STARSHIP è un storia infinita, di quelle che hanno un capo, ma non una coda.

C'è comunque da dire che effettivamente la grafica è bella e il sonoro notevole, non per niente il programma occupa più di venti mega sul disco fisso. Certamente la validità della simulazione è messa in discussione dalla ripetitività e monotonia della storia. In pratica il gioco si riduce a combattimenti fra astronavi o alla conquista dei famigerati 50 pianeti. Il

tragico è, come affermi anche tu, che dopo aver raggiunto il target prefissato dai programmatori non succede nulla e non esce neppure un THE END o un "BRAVO FESSO", non accade proprio nulla!

Se ti fa piacere il nostro esperto (a questo punto declassato a inesperto) ha inviato una lettera di fuoco nel Texas alla MERIT. Staremo a vedere, prevediamo che anche le riviste specializzate americane non saranno tenere con questa simulazione e questa è una facile profezia.

Ciao e buona fortuna per il tuo prossimo acquisto.

Spett.le redazione, sono un appassionato di avventure e simulazioni, ho da tempo passato ienta, mia moglie mi ripete che sono pazzo, ma io spesso e volentieri trascorro parte della notte davanti al PC, per portare a termine le avventure che più mi appassionano.

A questo punto ho un tragico dilemma: voglio comperare un nuovo computer, il 486 33MHz che ho non mi soddisfa più, è troppo lento. La domanda è questa: un Pentium o un 486DXII local bus?

Se acquisto il Pentium avrò dei

problemi di compatibilità per l'eccessiva velocità?

Sapete darmi una risposta?

Aiutatemi a uscire da questo ginepraio.

Nel frattempo colgo l'occasione per farvi i complimenti per la rivista, soprattutto per le soluzioni delle avventure che spesso mi tolgono dai guai.

Tanti saluti da Cesare Passoni - Lecco

Bella domanda, onestamente nessuno di noi ha avuto modo di provare un Pentium, da quello che sappiamo non dovrete avere problemi di sorta, soprattutto con i nuovi programmi. Non dimenticarti che game come il FLIGHT SIMULATOR 5.0 fanno balenare l'utilizzo di una simile CPU. Quindi (se non hai problemi di quattrini) lanciati pure nell'acquisto di un Pentium.

La cosa che ci preoccupa maggiormente è il fatto che tu passi le notti davanti al computer, ma tua moglie non ti dice veramente niente?

A parte gli scherzi buon divertimento e facci sapere il prosieguo delle tue vicende, non solo coniugali.

Alla redazione di VIDEOGAME & COMPUTER WORLD,

mi chiamo Mario e ho acquistato per la prima volta la vostra rivista che non avevo mai visto in edicola. In un primo momento ho pensato che fosse una rivista nuova, appena uscita, invece mi sono dovuto ricredere quando ho letto la copertina. Come mai non siete mai in edicola, forse perché uscite una tantum?

O forse, più semplicemente, la rivista viene sommersa dalle altre, che sono più voluminose e magari con la copertina plastificata? A parte tutto ciò vorrei farvi i complimenti per il gran numero di soluzioni che avete pubblicato negli ultimi anni, la lista è veramente lunga.

Noto che molte sono state riportate quasi di sana pianta anche su, che compero ogni mese, in un primo tempo ho pensato che i "copioni" foste voi, poi guardando le date delle pubblicazioni mi sono dovuto ricredere, che fate lavorare in tandem?

Allegata alla presente vi invio un ordine per poter avere alcuni arretrati, che spero possano risolvere i problemi da me incontrati con alcune vecchie avventure della Sierra.

Ancora complimenti e spero di trovarvi sempre in edicola: ma davvero uscite ogni 15 giorni?

DEI LETTORI

Mario Logarolo - Parma

Ma che fai sfotti.... A parte gli scherzi, purtroppo la rivista non ha una distribuzione capillare e molti lettori ci tempestano di telefonate per chiedere come fare ad avere puntualmente la rivista. Il tuo è un caso eclatante, ma ti assicuriamo non unico, anzi....

A questo punto speriamo che tu possa leggere questa risposta, il che vorrà dire che avrai acquistato anche questo numero della rivista. In ogni caso lamentati con il tuo giornalaio, che se fa una richiesta precisa alla distribuzione la vedrà senz'altro soddisfatta.

Grazie per i complimenti, effettivamente le soluzioni sono il nostro forte. Sì, abbiamo il fondato dubbio che servano anche ad alcune riviste concorrenti, che però si curano sempre di modificare qualche virgola e qualche avverbio o aggettivo, redazioni che sicuramente non possono vantare risolutori paragonabili ai nostri esperti.

Facci sapere gli sviluppi e, se continui a non trovare V&CW, telefonaci in redazione.

Alla redazione di V&CW, sono anni che vi seguo fedelmente,

non ho mai perso un numero della rivista e ho seguito passo, passo i vostri miglioramenti, soprattutto dal punto di vista dell'impaginazione. Recentemente, però ho trovato alcuni articoli che mi hanno lasciato perplesso. Ma lasciate che mi presenti sono un papà di 35 anni e ho un figlio di 9, appassionato di videogiochi. Onestamente sono rimasto stupito dal fatto che una rivista del vostro tipo si occupi di materiale per così dire a luci rosse, quasi pornografico, senza pensare che la rivista passa anche fra le mani dei più piccoli!

Non pensate di avere esagerato?

Gradirei sentire il vostro parere e, soprattutto, sapere cosa ne pensano anche gli altri lettori, che hanno figli abbastanza piccoli.

Distinti Saluti da Tulio Praga, Napoli

Caro Tulio, ci dispiace per quanto dici. La tua è la prima lettera che riceviamo con critiche simili e, onestamente, non ce l'aspettavamo. Abbiamo cercato di affrontare il problema dei CD erotici in maniera molto soft e sempre nelle pagine centrali in bianco e nero, appunto per non dare eccessivo risalto a un pro-

blema che però esiste veramente. Tu ti preoccupi giustamente per il fatto che la rivista va a finire nelle mani di ragazzini come tuo figlio (che oramai sono più sgamati di noi vecchietti), ma non pensi a quello che questi bimbi trovano in edicola o dal loro rivenditore di videogiochi. Già perché i CD di cui tu parli possono essere acquistati liberamente in ogni negozio che ne sia fornito.

E le videocassette pornografiche in edicola, esposte dove tutti le possono vedere? Non sono forse peggio dei nostri articoli? A parte tutto questo c'è da tenere presente che oramai siamo nel 2000 e i nostri figli sono più svegli di quello

che noi genitori vogliamo ammettere. In ogni caso devi tenere presente che la tendenza di mercato ci sta portando verso videogiochi a sfondo erotico o sessuale, quindi vedi di fare tu da filtro fra il mondo esterno e tuo figlio, anche se abbiamo i nostri dubbi sul fatto che tu ci riesca.

Speriamo che tu ci segua sempre saluton e a presto.

**per spedire le vostre
lettere indirizzare a:
LE PAGINE DEI LETTORI
videogame
& computer world
VIA DI VITTORIO 1
20017 RHO MI
oppure alla Hot line
BBS S.DONATO
tel. 02 510556**

LEDDINO

Specchia

Oggi ci inoltriamo in un mondo a pochi noto, quello dei Radioamatori. Vi chiederete cosa centrano i radioamatori con lo speciale BBS ?.... e' presto detto, nello speciale bbs, in genere, parliamo di programmi e utility per poter gestire un Bulletin Board System ed esiste, appunto, per il settore radioamatoriale, un programma per gestire bbs molto noto agli esperti, cioè l'F6FBB (in particolare parleremo della versione 5.15) di:

Jean-Paul ROUBELAT 6, Rue George SAND 31120 ROQUETTES FRANCIA

Vorremmo precisare che non e' l'unico programma esistente per gestire un BBS Packet, ma e' sicuramente il piu' completo e il piu' aggiornato nel settore, infatti esce almeno una Release all'anno.

Caratteristiche principali:

- Funziona su tutti i PC/XT o AT 100% compatibili con disco rigido (hard-disk) e 640 Kb di RAM, schermo monocromatico, CGA, EGA o VGA, da 1 a 8 porte seriali. Questo software permette all'utente il parametraggio dei colori ma funziona ugualmente senza modifiche con adattatore monocromatico.

- Multi-connezione: sino a 50 vie (connessioni) simultanee su 8 TNC (da 4 a 18 connessioni per TNC a seconda del firmware utilizzato).

- Multiplexing: il programma permette l'uso di un multiplexer esterno (schema incluso nel disco distribuito), supporta pure delle schede di estensione nei casi in cui si abbia una configurazione hardware superiore a 2 porte. Il multiplexer collega 4 TNC su una porta seriale, sia com1 che com2. Il circuito stampato e' disponibile presso l'associazione ATEPRA, al seguente indirizzo: ATEPRA 23 rue de Provins 77520 Mons en Montois France

Funzionamento: - coi TNC2 o cloni muniti della speciale EPROM 27526 contenente il firmware WA8DED, o TF4/TF8, con clock dello Z80 a 2.5 o meglio ancora, a 4.9 MHz. - con PK232 in Host-mode (ma il firmware TFPK, cioè il modo Host WA8DED per il PK232, funziona molto meglio!). - con scheda DRSI.

- con il nodo G8BPQ. - con il Kam in host-mode (seppur con qualche problema ancora da risolvere).

- con il driver esterno TFPCR (emulatore di eprom WA8DED con

TNC2 in KISS) oppure con il driver TFPKX e il modem Baycom.

- BBS standard: i comandi sono identici al WA7MBL o al WORLI. Inoltre, c'e' la funzione SERVITORE (Calcolo delle orbite dei satelliti, callbook, rubriche parametrabili dall'operatore, gateway su un'altra porta, multiconversazione: gli utenti possono conversare tra loro in tempo reale utilizzando lo stesso o differenti canali, ecc...).

- Forwarding: con gli altri BBS tipo WA7MBL o compatibili, gestione dei BIDS, (2000 o piu', dipendentemente dai parametri, vengono salvati in un file separato), generazione automatica di un BID in caso venga depositato un bollettino senza BID. I messaggi privati sono gestiti tramite MIB. I messaggi vengono soppressi automaticamente dopo un periodo di tempo parametrabile; cio' vale sia per i bollettini che per i messaggi privati.

- Forward ottimizzato tra i BBS che utilizzano il protocollo di tipo FBB, piu' efficiente nelle reti VHF/UHF. Questo tipo di forwarding puo' essere disattivato tramite configurazione.

- Il forward compresso permette di ridurre all'incirca del 50% la quantita' di dati da scambiare in messaggi di grandi dimensioni. I messaggi sono verificati a mezzo di CHECKSUM, e pertanto il trasferimento avviene senza errori.

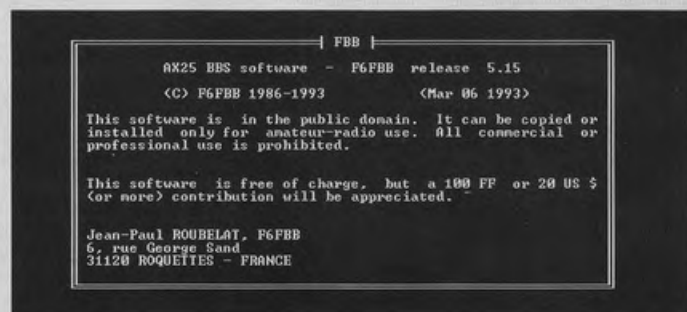
- Il forwarding e' simultaneo sulle varie porte sia in ingresso che in uscita. Ci possono essere parecchi forwarding in uscita da ogni porta; tale numero e' parametrabile. Il numero dei forward in ingresso e' in funzione del numero delle vie disponibili. Il tempo e il periodo di forwarding sono programmabili separatamente su ogni porta.

- Supporta l'indirizzamento gerarchico.

- Il fenomeno del ping-pong viene automaticamente rilevato e ne viene fornita notizia al SysOp tramite un messaggio del sistema.

- I messaggi e i bollettini indirizzati a SYSOP vengono duplicati verso un nominativo che puo' essere definito nella configurazione.

- Viene gestito un Log dettagliato circa l'attivita' del BBS. E' anche disponibile un programma di statistica (realizzato da FC1MVP).



ORIENTALE

le BBS ***

- E' supportato il trasferimento dei files binari a mezzo del protocollo YAPP di WA7MBL. E' stata realizzata un'estensione a tale protocollo che permette il restart automatico del trasferimento ed il checksum, in caso di interruzione volontaria o di disconnessione durante il trasferimento dei dati. Questa estensione al protocollo funziona con il programma TPK scritto da FC1EBN.

- Gateway tra stazioni connesse o con altre porte.

- Conferenza nel limite delle porte e delle vie disponibili.

- Lingua: Alla sua prima connessione, viene attribuita all'utente la lingua del suo Paese, che l'FBB riconosce in base al suo nominativo.

- Sorveglianza telecomandata del software da parte di un operatore remoto (SysOp). Aggiornamento e cancellazione automatica, in periodo di scarsa attivita', con orario parametrabile, dei messaggi e dei bollettini obsoleti.

- Funziona sotto DesqWiew. Veniamo ora come si presenta il menu dell'F6FBB con alcune sue funzioni in dettaglio.

1 IW2GUZ (=,>
ABCCwDEFGHIJKLNORSTUVWXY?)

>
Dove 1 e' la linea messa a disposizione (ricordiamo che se ne possono avere 8 per ogni packet) e IW2GUZ e' il nominativo del BBS

Ogni lettera sopra indicata e' un comando corrispondente da dare a F6FBB che lo esegue o lo ignora a seconda che il comando sia stato dato con la Sintassi giusta. Per ogni comando e' possibile ottenere un aiuto, ad esempio, se vogliamo sapere che cosa attiviamo con la lettera (Y), non faremo altro che digitare:

?Y
L'F6FBB dopo alcuni istanti vi verra' spedito un aiuto simile a questo:
YI Elenco dei file con la relativa descrizione YL Comando per immettere le descrizioni alle (Dir) YD Comando per attivare il protocollo di trasferimento file binari YAPP YW Lista directory disponibili

Questo puo' essere eseguito in tutte le lingue dichiarate nel file Language.sys

Con il comando C e' possibile entrare in conferenza con piu' persone, un vero e proprio scambio di opinioni o di consigli sul mondo elettronico, scopo primario degli OM.

E' possibile anche attivare dei gateway su altre frequenze, facciamo un piccolo esempio:

Ammettiamo che un OM si e' collegato con un BBS sulla 144.670, e che voglia entrare in gateway sulla 443250, il comando da eseguire sara' il seguente:

G Comando per entrare nel Gateway dopo alcuni istanti la BBS vi mandera' una lista come segue:

Canale 1 144.670 Canale 2 443.250
canale 3 443.500 (C,K,Q,?) Seleziona la Frequenza >

Nel nostro caso sceglieremo il canale

2 e da quel momento in poi potremmo entrare in una conferenza con altri OM che adoperano la gamma UHF per scambiarsi opignoni.

Elenchiamo ora, in breve, i comandi e le loro funzioni:

1 IW2GUZ (=,>
ABCCwDEFGHIJKLNORSTUVWXY?)

>
A. Annulla lo scorrimento di qualsiasi richiesta B. Scollegamento dal BBS C. Entra in conferenza con altri OM Cw Chiama un altro OM in conferenza D. Ti porta alla sezione comandi Fbbdos F. Ti porta nei sottomenu' funzioni (Satelliti, statistiche, Ecc) G. Permette di entrare nella sezione Gateway (leggi Es.) H. Aiuto lungo su tutti i comandi di F6FBB I. Informazioni sul sistema dove gira la BBS J. Lista delle ultime 20 stazioni ascoltate sulla porta K. Cancella messaggi lasciati sul BBS L. Lista messaggi lasciati sul BBS N. Modifica i dati dell'utente. O. Cambia la lingua selezionata, e vede liste chiamanti R. Legge i messaggi lasciati sul BBS S. Manda un messaggio ad un altro OM T. Chiama il Sysop di sistema U. Comando per poter mandare file al BBS (Upload) V. Versione della BBS W. Lista directory

sull'hardisk del sistema X. Comando menu' in modo esperto Y. Sezione trasferimenti protocollo Yapp ?. Aiuto breve

Come avrete capito F6FBB e' sicuramente un prodotto decisamente valido, pensate sola alle possibilita' di conferenza che offre il programma, tra utenti che chiamano via modem con OM e viceversa, molto bello per far avvicinare i giovani al mondo delle trasmissioni radio, aiutandoli magari a capire bene il reale significato di questo mezzo molto complicato chiamato radio, e spiegandogli che e' spagliato pensare ad essa come ad un mezzo solo per le proprie esigenze (es. zebra due chiama zebra tre mi ricevi !!!) ma che serve molto anche per scopi umanitari, o di soccorso.

Un doveroso grazie dobbiamo dirlo anche ad Antonio Cristiani (IK7NXQ) che ci ha aiutato nello stilare le caratteristiche del Programma. Ricordiamo inoltre che BBS S.DONATO e' dal primo di febbraio in Gateway via Packet Radio sulla frequenza VHF 144.670 (nome del BBS IW2GUZ) vi aspettiamo numerosi.

Enrico 230:1010/104.0 Pino 230:1010/104.3 (OM IW2GUZ)

```
Jan 14/02/94 09:41 Console : IW2GUZ-0 MULTICONNECT BBS F6FBB 05.15
3 message(s)
1 chan(s)
Idle Chan 00 Buf 0 Ret 0 Console IW2GUZ-0 14 00 00 Us:608 Ok:67024
[F6FBB-5.15-ABFW5]
Ciao Pino, msg. da 102 a 114
BBS -> IW2GUZ
BBS locale non effettua il forward di Posta.
[ 1.2 Gb On-Line 24 ore su 24 liberi --- Op. Pino GRN. JN45PJ ]
[ BBS Telefonica alle 02-51.05.56 UsRobotics D.S 16800 hst/v32Bis ]
Buon Divertimento

Msg# TS Din. Per @ BBS Da Data Soggetto
114 PN 174 IW2GUZ IU21EM 14-Feb orario inesatto
113 PN 364 IW2GUZ IU21EM 13-Feb importante
111 PN 69 IW2GUZ IU21EM 13-Feb orario
3 messaggi per te.
```


L'EDIZIONE

LA MORTE

CAPPUCCE

Quasi tutti, da piccoli, abbiamo avuto una nonna che ci raccontava la storia di Cappuccetto Rosso o di Biancaneve e i Sette Nani. Ora abbiamo il fondato sospetto che Cappuccetto Rosso sia morto, sì perché la nonna è stata eliminata dal computer! Almeno negli stati più evoluti tecnologicamente, come gli USA.

Perché una simile affermazione? Dove posa le basi?

Su due fatti, uno che non ci interessa direttamente come rivista di videogiochi: il grande lasso di tempo passato dai bim-

bi davanti al televisore, a vedere orribili cartoni animati giapponesi. L'altro che ci tocca in prima persona: la possibilità di guardare le favole o i fumetti davanti al computer. Il tragico di questa situazione è che in alcuni casi l'utente non può interagire con la storia ed è un semplice spettatore.

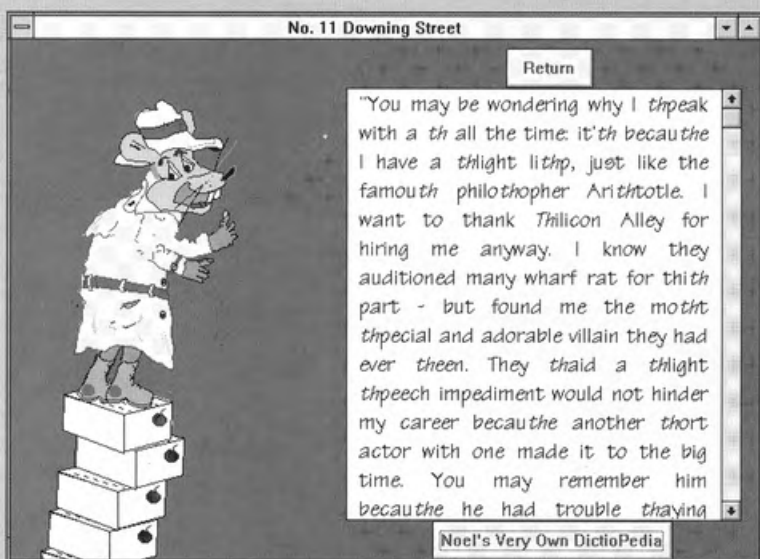
Questo fatto mi spaventa non poco, infatti avevo iniziato a parlare di questo problema nello scorso numero recensendo un CD-ROM, per l'esattezza un CD-ROMIX, contenente le strisce di alcuni fumetti ame-

ricani. Tempo addietro avevamo invece parlato di una dictiopedia, che per gli Statunitensi è un libro riportato su un CD-ROM, dove il lettore può interagire con la storia, senza poterla modificare, ma con la possibilità di vedere immagini, ascoltare suoni o unire pezzi differenti per dare vita a un oggetto finito.

Tutto questo secondo noi, se lasciato fine a sé stesso, è molto pericoloso, perché contribuisce ancor di più rendere asociali i bimbi più piccoli. Ormai questi piccoli uomini vengono posteggiati davanti alla TV, così non rompono (dicono le mamme), ora con questi CD il rischio è ancora maggiore, soprattutto se si pensa al potere che ha un computer su un ragazzo. Infatti questo mezzo è visto come qualcosa di magico, un feticcio che permette di giocare, di lavorare e di imparare. Una scatola delle meraviglie in grado di sostituirsi agli amichetti del cuore e, perché no, agli stessi genitori. Il peri-

colo insito in questa situazione è tanto maggiore quanto è introverso il soggetto. Tempo fa parlavamo di bimbi che erano stati colti da attacchi epilettici, giocando con i più gettonati picchiaduro del momento. Ora di quei problemi non se ne scrive più, anche se continuano a esistere, solo che il parlarne non è una buona pubblicità per le ditte che fabbricano console. Per noi è giunto il momento di affrontare questo nuovo problema. Secondo chi vi scrive un fumetto va acquistato dall'edicolante e deve essere di carta. Una favola deve essere narrata da una persona più adulta, magari la cara e buona nonna, con i capelli bianchi, che ogni volta ci mette qualcosa di suo e rende sempre bella e nuova la storia, anche quando il finale è triste e verrebbe voglia di piangere.

Le favole elettroniche, raccontate dal computer, ci spaventano non poco, oramai rischiamo di passare la maggior parte del nostro tempo di fronte al



ORIALE

ORTE DI

ITTO ROSSO

monitor. Da piccoli per ascoltare le storie e per giocare, da ragazzi per confrontarci con programmi più seri e magari per volare con un flight simulator, da adulti seduti davanti a un terminale.

Tutto ciò non fa altro che snaturare la nostra vita e contribuisce a creare degli individui asociali, non più in grado di avere relazioni di gruppo e, quando queste relazioni ci sono, sono vissute in maniera aggressiva e innaturale.

Che fare? Buttare il Pc alle ortiche?

Non esageriamo, la giusta via sta nel mezzo.

Il computer è un accrocchio elettronico che va usato con furberia, con cervello, anche se è lui il cervellone della situazione. Ogni tanto è meglio staccare la spina e andare fuori a svagarsi, sicuramente con degli amici (meglio se delle amiche).

C'è da prendere atto che questo problema, come quello dei CD a luci rosse, è sbocciato con la diffusione del lettore CD-

ROM. Fino a poco tempo fa era troppo macchinoso e costoso utilizzare il disco da tre pollici per questo scopo. Ora che il supporto costa poco, è incopiabile e può contenere oltre 600 mega di informazioni tutto è più facile e poco dispendioso, anzi è un affare assicurato. Solo in Italia il CD-ROM non viene sfruttato dalle case editoriali di maggior prestigio, per diffondere enciclopedie o libri.

Intendiamoci chi vi scrive non vuole sconsigliare l'acquisto di un lettore per CD, vorrebbe però farvi riflettere un attimo, perché i più esposti sono i nostri figli, che sono anche quelli in grado di assimilare più rapidamente cambiamenti di questo tipo. E non sono ancora corazzati come lo possono essere delle persone adulte, che sono abituate tutti i giorni a confrontarsi con problemi in alcuni casi non risolvibili.

Quindi attenti a come usate questi nuovi aggeggi elettronici, ma attenti anche alla tele-

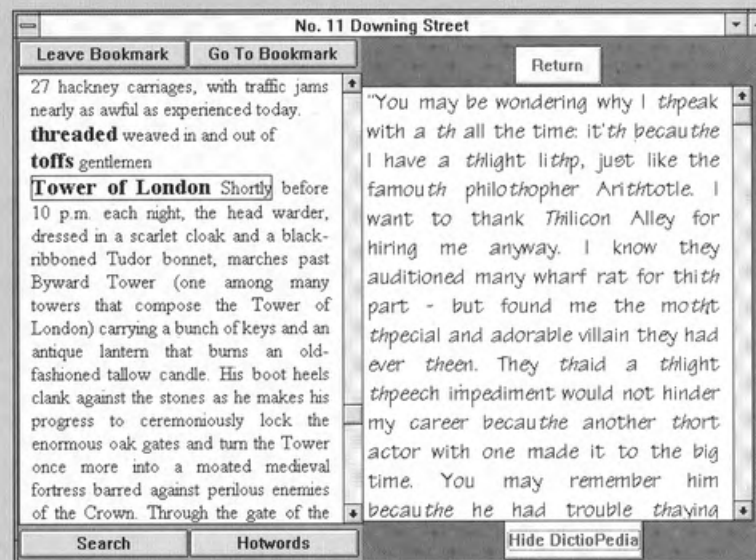
visione e alle console, che rendono schiavi di una situazione. Speriamo che in futuro la produzione di libri su disco laser sia fatta con cura e non abbia come soggetto solo gli eroi dei fumetti americani, ma anche personaggi della nostra infanzia come Pinocchio o Biancaneve. Dobbiamo poi privilegiare l'acquisto di programmi interattivi, dove l'utente possa introdursi nella storia e immedesimarsi in un personaggio, come se entrasse all'interno di un film. E' poi molto importante non passare trop-

pe ore consecutive di fronte al computer, con il solo scopo di fare più punti dell'avversario o terminare un'avventura.

Come vedete basterebbero pochi accorgimenti per rendere meno ossessiva la presenza di un PC, specialmente se gli utenti sono dei bimbi.

Staremo comunque a vedere cosa ci riserverà in futuro il mercato, che in questo momento post natalizio sta vivendo una di pausa di riflessione, dopo la grande abbuffata di dicembre.

Mauro Pagani



LEDDINO

ELEMENTI

- Sesta

Nel numero scorso, abbiamo visto la funzione del passaggio di parametri nelle procedure. Per problemi di spazio, ho evitato di pubblicare troppi listati. Credo però che sia utile farvi esaminare un altro programma, in modo da rendere più chiaro il concetto. Ho infatti realizzato un algoritmo in grado di scomporre in fattori primi un numero intero positivo. 'Program scomposizione' è molto semplice ed è per questo che andrò subito a mostrarvelo:

```
program scomposizione;
uses crt;
var numero: longint;
```

```
procedure carica;
begin
  repeat
    clrscr;
    writeln('Inserisci il numero ("0" per uscire):');
    readln(numero);
  until (numero >= 0);
end;
```

```
procedure scompo (numero: longint);
var i: longint;
begin;
  i:=2;
  if numero <> 0 then
  begin
    writeln(numero, ' in fattori primi è:');
    while i <= numero do
    begin;
      if (numero mod i) = 0 then
      begin;
        write(i, '*');
        numero := numero div i;
      end
      else i:=i+1;
    end;
    write(numero);
    repeat until keypressed;
  end
end;
```

```
begin;
  repeat
    carica;
    clrscr;
    scompo(numero);
```

```
  until numero=0;
end.
```

Le uniche funzioni nuove che ho introdotto sono DIV e MOD.

La prima esegue la divisione di due valori, dando in uscita solamente la parte intera del risultato; ad esempio supponendo di scrivere 26 div 5, il risultato sarà 5.

MOD, invece esegue la divisione, ma offre in uscita solamente il resto del risultato. Eseguendo l'operazione con gli stessi valori di cui sopra (26 mod 5), il risultato sarà 1.

Eccovi un altro simpatico programmino che servirà ad introdurvi la funzione dell'istruzione DELAY e GOTOXY:

```
program orologio;
uses crt, graph3;
var hh,hd,mm,md,ss,x,y: integer;
    stop: boolean;
    drin: char;
```

```
procedure sveglia;
begin
  clrscr;
  repeat
    clrscr;
    write('Vuoi la sveglia (s/n)? ');
    readln(drin);
  until (drin='n') or (drin='N') or (drin='s') or (drin='S');
  if (drin='s') or (drin='S') then
  begin
    writeln;
    writeln('Quando deve suonare?');
    repeat
      gotoxy(1,4);
      write('Ore (0-23): ');
      readln(hd);
      until (hd >= 0) and (hd < 24);
      repeat
        gotoxy(1,5);
        write('Minuti (0-59): ');
        readln(md);
        until (md >= 0) and (md < 60);
      end;
    end;
  end;
```

```
procedure carica;
```


ORIALE

DI PASCAL

parte -

```

begin
  clrscr;
  repeat
    gotoxy(1,1);
    write('Inserisci l'ora (0-23): ');
    readln(hh);
  until (hh<24) and (hh>=0);
  repeat
    gotoxy(1,2);
    write('Inserisci i minuti (0-59): ');
    readln(mm);
  until (mm<60) and (mm>=0);
  repeat
    gotoxy(1,3);
    write('Inserisci i secondi (0-59): ');
    readln(ss);
  until (ss<60) and (ss>=0);
  clrscr;
end;

begin
  graphcolormode;
  graphbackground(25);
  x:=16;
  y:=13;
  stop:=false;
  clrscr;
  sveglia;
  carica;
  if (drin='s') or (drin='S') then
  begin
    gotoxy(3,24);
    if (md<10) then
      write('La sveglia suonerà alle ',hd,':0',md)
    else write('La sveglia suonerà alle ',hd,':',md);
  end;
  repeat
    gotoxy(x,y);
    if hh<10 then write(' ',hh)
    else write(hh);
    gotoxy(x+2,y);
    if mm<10 then write(':0',mm)
    else write(':',mm);
    gotoxy(x+5,y);
    if ss<10 then write(':0',ss)
    else write(':',ss);
    if ((drin='s') or (drin='S')) and (hd=hh) and (md=mm) then
      Sound(ss+100);
  end;

```

```

delay(1000);
ss:=ss+1;
if ss=60 then
  begin
    mm:=mm+1;
    ss:=0;
  end;
if mm=60 then
  begin
    hh:=hh+1;
    mm:=0;
    Sound(100);
    delay(5);
    nosound;
  end;
if hh=24 then hh:=0;
if keypressed then
  begin
    stop:=true;
    nosound;
    clrscr;
  end;
until (stop=true);
textmode(lastmode);
end.

```

Se provate ad eseguire questo programma, vi accorgete di aver realizzato un vero e proprio orologio. Come fa ad avvenire la scansione dei secondi? E' semplicissimo: con l'istruzione Delay.

Questa, infatti, non fa altro che eseguire una pausa tra l'istruzione che la precede e quella che la segue. Tra parentesi andrà indicata la quantità di millisecondi. E' quindi ovvio che per eseguire una pausa di un secondo (come nel nostro caso), bisognerà mettere tra parentesi il valore 1000. L'istruzione GotoXY, invece, è contenuta nella Unit Crt (per intenderci è quella che usiamo per richiamare l'istruzione ClrScr <clear screen>). Questa indica la posizione in cui dovrà mettersi il cursore. Nella modalità testo normale (80 colonne e 25 righe), per posizionare il cursore al centro dello schermo, basterà scrivere: GotoXY(40,12).

Come avrete notato, inoltre, ho fatto riferimento ad un'altra Unit, cioè la Graph3 per poter utilizzare una modalità video diversa da quella solita. Vi invito quindi, se ne avete la possibilità, a prendere visione degli help che riguardano questa Unit.

Date le dimensioni di questi due programmi non mi resta che concludere per questo numero e rimandarvi alla prossima.

Come sempre,

Ivan Notaristefano

Provatelo

THE MYSTERY OF THE TIKI

THE MYSTERY OF THE TIKI
SANCTUARY WOODS
GRAFICA: drivers di WINDOWS
SONORO: drivers di WINDOWS
CONTROLLI: MOUSE
MEMORIA: 4 Mbyte
PREZZO: L. 99000
GRAFICA:

81%

SONORO:

86%

GIOCABILITA':

89%

VALORE GLOBALE:

85,3%

DISPONIBILE PRESSO:

MASTER PIX
tel. 0331 620430



E' ormai nostra abitudine prestare attenzione, di tanto in tanto, ai giochi per i più piccoli. In questo numero abbiamo deciso di prendere in considerazione la nuovissima avventura della Sanctuary Woods.

Jennifer, la nostra protagonista, si è appena trasferita alle Hawaii da New York City. Anche se per noi questo potrebbe rappresentare un sogno, per Jennifer è più che altro un incubo. La giovane è infatti in preda al panico, non sapendo se riuscirà ad adattarsi alla nuova realtà.

Nel suo nuovo paese di residenza incontra Maleah, la sua nuova compagna di banco.

E' proprio con questa amica che Jennifer inizierà una splendida avventura.

Le due giovani si imbattono in un antico e prezioso Tiki che è stato rubato da un maldestro truffatore. Il loro compito, a anche il vostro, sarà quello di ritrovare il raro Tiki e riportarlo alla cava sacre di Kahuna. Non sarà facile. Dovrete girare le Hawaii in cerca di indizi. La vostra abilità sarà messa a dura prova da ogni sorta di insidia e di ostacolo.

Solo se sarete sufficientemente qualificati potrete riportare in salvo il pregiato Tiki.

Il game è indicato per ragazzi dagli 8 anni in su.

I requisiti necessari per potere giocare a 'The Mystery of Tiki' sono ormai i consueti 4 Megabyte di Ram, Windows 3.1, un mouse, una Super Vga e una scheda sonora, il tutto montato su una scheda madre il cui processore deve essere almeno un 80386 SX.

E' ovvio che oltre a questo bisogna necessariamente possedere un lettore Cd.

Anche i possessori di un Mac potranno accedere al game.

Il gioco risulta complessivamente piacevole, anche se non sufficientemente adeguato al supporto su cui viene venduto. Siamo infatti abituati a videogiochi su Cd-Rom che hanno rag-

giunto livelli eccezionali, ma questo prodotto delude leggermente le aspettative.

Sebbene la grafica sia apprezzabile, così come le animazioni, sarebbe stato opportuno sfruttare più adeguatamente gli oltre 600 Mega a disposizione.

Ciò che tuttavia teniamo a sottolineare è l'impegno della Sanctuary Woods nella realizzazione di prodotti educativi per i giovani. La casa californiana ha infatti realizzato tre generi di educational: I-ventures, I-tales e I-learn. La I sta per Interactive.

Quello che quindi premiamo in questa I-venture è il fatto che i più piccoli potranno ricevere informazioni istruttive. Con la serie I, la SW unisce infatti il gioco all'apprendimento.

Comunque, come abbiamo già detto, il prodotto, giudicandolo secondo i nostri soliti canoni, risulta leggermente mediocre per quanto riguarda la grafica. Il sonoro, prevalentemente digitalizzato, è gradevole e realizzato discretamente. Tutti i dialoghi e i diversi effetti risultano apprezzabili. Il nostro giudizio sul game sarebbe stato diverso se questo fosse stato

realizzato su supporti magnetici: da Cd ci aspettiamo un po' di più.

Alla grafica mediocre, si va ad aggiungere una notevole lentezza delle animazioni che, seppure simpatiche, risulteranno lente anche su processori veloci.

Pensate che abbiamo provato tMoT su un 486 Dx2 66MHz con 16 Mega di Ram e un Cd double speed e nonostante questo abbiamo riscontrato un'eccessiva lentezza e frammentazione delle animazioni.

La giocabilità, nonostante questo, rimane comunque piuttosto elevata. Nella nostra valutazione non intendiamo infatti tralasciare lo scopo educativo dell'avventura interattiva. Inoltre, dati i costi delle produzioni su Cd, quella della Sanctuary Woods è notevolmente sotto la media. Il prezzo del pacchetto è di 99 mila lire che i giovani utenti di Pc potranno sfruttare all'insegna del divertimento e dell'istruzione.

Non dimentichiamoci poi che l'avventura è interamente in Inglese e che le digitalizzazioni potrebbero rappresentare un valido modo per cominciare ad imparare la lingua d'oltre oceano.



er Vai!!!

GROOVES

GROOVES
MEDIA DESIGN INTERACTIVE
PREZZO: L.249000
VALORE GLOBALE:

69%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



Grooves è una raccolta di brani digitalizzati che la Media Design Interactive offre su Cd ad un prezzo del tutto abbordabile. Chi non possiede 249 mila lire da spendere per sentire della buona musica?

Scherzi a parte, i possessori di Pc (minimo 386) con un lettore Cd-Rom, 4 mega di memoria, una Vga a 256 colori, un monitor, un mouse, una tastiera, un alimentatore, bus dati, address bus e un Hard Disk contenente Windows 3.X potranno acquistare questo supporto ottico che darà la possibilità di ascoltare più di 90 brani musicali. -

In realtà, non si tratta di veri e propri brani, ma di brevi clips che potrete usare ad esempio in presentazioni multimediali.

Ognuno di questi potrà essere richiamato dall'apposita applicazione che verrà creata all'interno di Windows, oppure semplicemente inserendo il Cd in un comune riproduttore. Per ogni clip, infatti, è stato realizzato il formato stereo Cd Audio e quello

digitalizzato.

Non c'è nessun diritto che copre questi brani dall'utilizzo privato e dall'impiego in performances pubbliche. E' vietato solo l'uso commerciale.

Dopo l'installazione in Windows, entrando nella finestra Grooves potrete scegliere i diversi brani in base alla loro categoria.

Queste sono: Modern 8 Bar, Modern 16 Bar, Modern 32 Bar, Jazz/Blues 8 Bar, Jazz/Blues 16 Bar, Jazz/Blues 32 Bar, Orch/Class 8 Bar, Orch/Class 16 Bar, Orch/Class 32 Bar, Styles e Stings.

All'interno di queste categorie, sono contenuti diversi generi tra cui Jazz, Funk, Rock, Techno, Swing e moltissimi altri.

La categoria Orchestral/Classical comprende poi numerose clips che vanno dall'assolo di Piano a quello di Flauto.

Questa, a nostro giudizio, è la categoria più orecchiabile e apprezzabile.

La lunghezza dei brani varia dai 20 secondi al minuto e mezzo.

Poi c'è la sezione Stings che è caratterizzata da clips che durano in media 4 o 5 secondi.

Vi chiedete quale sia il possibile impiego di questo Cd?

Beh, a noi non viene in mente nulla, ma se avete più fantasia di noi potrete sicuramente trovarne uno.

L'unica ipotesi è giunta da Ivan che suggeriva di mettere il Cd sotto le sedie o i tavoli che ballano, in modo da renderli più stabili. Non preoccupatevi, abbiamo scartato immediatamente questa proposta.

Dopo questa piccola parentesi torniamo all'articolo.

Tutti i brani contenuti in Grooves sono realizzati col sistema Midi.

Come coi normali riproduttori, potrete selezionare via software l'ascolto di una serie di clips. Grooves vi dà inoltre l'opportunità di mettere alla prova la vostra abilità di ballerini, in quanto basterà selezionare tutti i 100

brani (compresi gli Stings) e durante l'ascolto potrete cominciare a danzare liberamente a tempo di musica. Questo è molto difficile visto che dovrete cambiare stile di ballo dopo una piccola manciata di secondi, questo per cento volte.

Come avrete notato, ci stiamo arrampicando sui vetri cercando di trovare un possibile utilizzo di Grooves, ma come vedete i nostri sforzi non hanno dato troppi frutti. Avrete potuto notare inoltre una sottile vena ironica e polemica, ma crediamo sia comprensibile. A nostro parere è assurdo proporre un Cd con queste caratteristiche al folle prezzo di 250 mila lire (o quasi). Non escludiamo tuttavia che a qualcuno possa interessare Grooves e veda in esso la risoluzione a tutti i suoi problemi, ma siamo sicuri che la MDI non può avere

la presunzione di rivolgersi ad un vasto pubblico.

Probabilmente il nostro giudizio negativo è frutto di una scarsa competenza in campo musicale, ma crediamo che non sia necessario essere maestri di musica per rendersi conto del bassissimo rapporto qualità/prezzo di Grooves.

Auguriamo comunque alla Media Design Interactive che ci sia effettivamente qualcuno che saprà apprezzare la sua produzione. Solo allora potremo ammettere di avere avuto torto.



Provati per DINOSAURS!

THE MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

DINOSAURS! THE MULTIMEDIA
ENCYCLOPEDIA
MEDIA DESIGN INTERACTIVE
VALORE GLOBALE:

94%

DISPONIBILE PRESSO:

MASTER PIX
tel. 0331 620430



Il film Jurassic Park, oltre ad avere riscosso un notevolissimo successo, ha avuto un seguito.

Da qualche tempo è infatti esplosa la mania dei dinosauri. I grossi animaloni estinti sono diventati oggetto di moda e di interesse generale.

Dopo i portachiavi, le figurine, le magliette e le trasmissioni televisive, anche la Media Design International ha deciso di dare il proprio contributo. Dinosaurs! The Multimedia Encyclopedia è la nuovissima produzione della MDI che va ad arricchire il già vasto mondo delle enciclopedie multimediali.

Si tratta di un Cd-Rom ricco di immagini, testi e animazioni che saranno in grado di rispondere a qualsiasi tipo di domanda sui grossi animali preistorici.

Come recita la confezione, questa enciclopedia rappresenta 'The Ultimate Guide to the Most Exciting Creatures that ever walked the Earth!'. Per chi non masticasse l'idio-

ma anglosassone ecco la traduzione: "L'ultima guida sulle più eccitanti creature che abbiano mai camminato sulla terra".

La MDI, però, si è dimenticata di catalogare Sharon Stone.

Scherzi a parte, questa enciclopedia contiene numerose informazioni e curiosità che verranno raccontate dai più qualificati paleontologi del mondo. All'interno di piccole finestre, potrete infatti osservare interviste agli studiosi, tutte rigorosamente digitalizzate.

Potrete poi scegliere, all'interno di un indice, il tipo di dinosauro che vi interessa. In pochissimi istanti avrete di fronte una scheda dettagliata che conterrà una precisa descrizione dell'animale.

Verrete a conoscenza dell'intero nome del dinosauro (nome di battesimo, cognome e soprannome) e del periodo in cui visse.

Inoltre vi verrà mostrata un'animazione o una foto che ritrae il vostro Dino prescelto. Conoscerete quindi il suo attuale discendente e il museo (o i musei) in cui potrete trovare i suoi resti.

In generale, poi, il Cd contiene anche testi che narrano le scoperte dei fossili, molte di queste documentate con filmati delle ossa e dello scheletro.

Se vi interessa conoscere alcuni numeri, eccone alcuni: più di 100 illustrazioni a colori e altrettante fotografie.

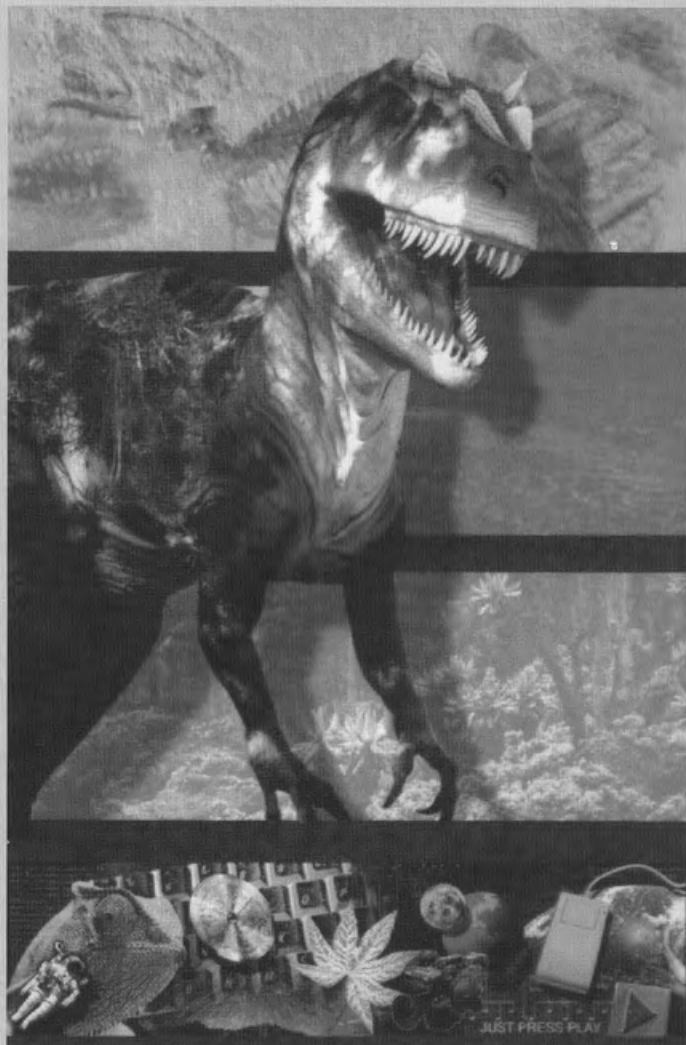
Se questo non vi basta, continueremo col dire che Dinosaurs! The Multimedia Encyclopedia contiene diverse sequenze animate che illustreranno l'evoluzione e la scomparsa dei dinosauri. Altri interessanti ragguagli riguardano la formazione dei fossili.

Insomma, questa preziosa enciclopedia rappresenta un valido modo per imparare a conoscere una specie animale che ha sempre affascinato tutti, dai bambini ai non più giovanissimi. Crediamo proprio che Dinosaurs! sia un valido prodotto. Tra le numerose enciclopedie multimediali, quella della

MDI saprà sicuramente emergere, data la sua qualità.

Le enciclopedie multimediali rappresentano ormai il futuro. Le pubblicazioni su cellulosa, con l'andare del tempo andranno via via scomparendo. Oltre ad un'impostazione grafica che non può essere certo paragonata a quella dell'editoria classica, le nuove fonti di informazione e cultura possiedono anche un'estrema praticità. In poco più di cinque pollici abbiamo oggi la possibilità di racchiudere migliaia di pagine che in termini pratici si traducono in spazio volumetrico

e in peso. Non ci sono dubbi, con Dinosaurs! (così come con tutti gli altri titoli di questa categoria) avrete la possibilità di varcare la porta per il futuro. Alla luce di quanto detto finora, non possiamo che pronunciarci più che positivamente. Siamo estremamente favorevoli all'impiego dell'informatica come mezzo di erudizione. Oltretutto, sfogliare un'enciclopedia multimediale è molto più divertente che tenere in mano un libro pesante. Chissà che i giovani non si innamorino di queste produzioni ed imparino ad adorare lo studio?!



er Voi!!!

IMAGE WAREHOUSE

IMAGE WAREHOUSE
MEDIA DESIGN INTERACTIVE
PREZZO: L. 249000
VALORE GLOBALE:

90%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



Image Warehouse è un titolo che la Media Design Interactive propone in un mercato sempre più ricco e vasto. La casa americana, date le sue ultime produzioni, sta dimostrando di avere tutti i numeri e tutti i requisiti per potere competere con la spietata concorrenza.

Come avrete potuto notare, infatti, in questo numero abbiamo posato la nostra attenzione sugli ultimi titoli proposti dalla prolifica casa.

La MDI ha messo in mostra la propria abilità di sapersi imporre con titoli che vanno a toccare i più disparati settori. Insieme ad un Cd musicale e ad una enciclopedia multimediale, la Media Design International offre ai possessori di Pc e/o Macintosh una raccolta di immagini Tiff. Apparentemente potrebbe non avere molto senso una produzione di questo tipo, ma gli amanti delle 'opere' grafiche sapranno apprezzarla pienamente.

Image Warehouse comprende infatti una grande quantità di immagini rigorosamente a 24 bit che sapranno lasciarvi a bocca aperta. Se non avete mai avuto a che fare con la grafica 3D, resterete letteralmente sbalorditi nel vedere fino a che punto si possa (attualmente) arrivare.

Sicuramente, chi fa uso di Clip Art potrà scoprire in IW un validissimo aiuto. Questa produzione propone un vasto assortimento di backgrounds e di immagini tridimensionali realizzate da Macintosh con Adobe Photo Shop, Aldus FreeHand e StrataVision 3D. Questi sono i nomi più importanti. Tutti i file contenuti in questa raccolta sono in formato Tiff.

Ognuno di questi è poi raggruppato a seconda del genere.

C'è infatti la categoria delle Artwork che comprende numerose immagini realizzate secondo una evidente vena artistica. Si va da rappresentazioni di Bruce Lee e David Bowie a schermate con pubblicità delle pile da 1.5 Volt. La categoria Artwork è a sua volta suddivisa in due parti.

La seconda classe di immagini è quella delle clip art che comprende una vasta gamma di clip art in 3D, digitalizzazioni e scansioni di diverso genere.

C'è poi la sezione dei backgrounds che potrete utilizzare al posto dei soliti fondini. Questi offrono infatti una evidente originalità, bizzarria e stravaganza.

La parte delle textures comprende file tiff raffiguranti soggetti astratti. Avrete la possibilità di visionare e osservare immagini realizzate davvero egregiamente. L'ultima sezione è quella delle photo digitalizzate, ossia catturate con l'uso di uno scanner. I soggetti di queste fotografie vanno dai bambini, alle motociclette, dai fiori ai tramonti sul mare.

Come abbiamo già avuto modo di

dire, la qualità di tutte le immagini sono davvero eccezionali.

Siamo di fronte a dettagli grafici altamente curati.

Nel visionare uno alla volta tutti i file, siamo rimasti stupefatti nel vedere che cosa si possa realizzare con l'utilizzo di un computer.

Probabilmente, le parole non riusciranno a farvi rendere conto della qualità del prodotto.

Oltretutto, anche la pubblicazione di questo articolo su pagine grigie non potrà offrirvi una qualità troppo elevata delle immagini.

Dovrete quindi fidarvi del nostro giudizio.

L'unico neo, tra l'altro non del tutto irrilevante, è il prezzo. Forse 250 mila lire sono un po' troppe per delle fotografie, ma si sa: l'arte si paga.

Non stiamo esagerando. Image

Warehouse è una raccolta di produzioni artistiche, frutto della fantasia umana. Bisogna però ammettere che il computer ha un ruolo non indifferente nella realizzazione di questi slides. Se non avete particolari difficoltà economiche e avete la sfrenata passione per le produzioni di questo tipo, allora non farete certamente un cattivo affare acquistando il Cd targato Media Design Interactive. Dovete anche considerare che le immagini potranno anche servirvi nella vostra attività se svolgete un lavoro in cui fate uso di realizzazioni grafiche.

Il nostro consiglio è quindi esplicito: compratelo e non ve ne pentirete.



Provati per Voi!!!!

CINENCICLOPEDIA

CINENCICLOPEDIA
EDITORIA ELETTRONICA EDITEL
PREZZO: 199000 LIRE
VALORE GLOBALE:

96%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



Anche gli amanti del Cinema non sono stati dimenticati.

L'Editoria Elettronica Editel ha infatti pensato bene di realizzare un supporto ottico in grado di contenere tutte le informazioni utili di un numero mastodontico di film.

L'Ente dello Spettacolo di Roma ha catalogato con pazienza più di 30 mila film, che sono stati corredati da oltre 3200 fotografie, 4000 trame e 3000 critiche, il tutto abilmente riunito e impacchettato su Cd.

Siamo rimasti sbalorditi dalla bellezza di questo programma che per chi si intende di Cinema (ma anche per chi non se ne intende) rappresenterà un vero e proprio gioiello.

Il programma dovrà essere necessariamente installato in ambiente Windows 3.1, dove potrete accedere alla banca dati.

L'utilizzo del pacchetto è estremamente semplice e intuitivo. Interamente in Italiano, il programma è privo di manuale di istruzioni, data la semplicità d'uso.

L'utente potrà avviare delle ricerche per categorie: titolo italiano e originale, data di realizzazione del film, genere, regia, attori, casa produttrice, nazionalità, soggetto, musica e fotografia.

La ricerca risulta estremamente veloce alla luce dell'imponente mole di dati contenuti nel supporto.

Potrete infatti accedere in breve tempo dal titolo di un film alla sua scheda tecnica, oppure dal nome di un attore ai film che ha interpretato.

E' anche possibile vedere le fotografie, prese proprio da scene su pellicola, dei nostri attori preferiti. Pensate che le immagini presenti in questa raccolta, prevalentemente in bianco e nero, occupano circa 550 MegaByte. Sapendo che ognuna di queste è in formato BitMap (BMP) e che occupa poco spazio, provate a fare un rapido conto di quanto vi ci vorrà per vederle tutte.

Sono svariati i generi contenuti su Cd, dall'horror alla commedia, dal comico al drammatico, dalla fantascienza all'erotico.

Questa raccolta contiene la banca dati mondiale del Cinema. Sono infatti presenti titoli risalenti all'avvento del film con sonoro, fino agli inizi del 1993.

Inoltre sono stati inserite schede con i più importanti premi cinematografici. Vale a dire quelli assegnati ai celebri Festival di Venezia e Cannes. Anche l'illustre cerimonia Hollywoodiana è stata presa in considerazione, quella che vede come protagonista le piccole statuette chiamate Oscar, tanto per intenderci.

Se questo non basta a farvi correre dal vostro rivenditore di fiducia, allora continueremo col dire che la raccolta contiene anche 'le categorie professionali del cinema italiano e internazionale e gli indirizzi di tutti i critici cinematografici italiani, le riviste ci-

nematografiche più importanti nel mondo e una vastissima bibliografia del cinema mondiale'.

In ricordo del famoso regista recentemente scomparso, stiamo naturalmente parlando di Federico Fellini, Cinenciclopedia contiene alcune delle sue tavole, che realizzò per caratterizzare le scene e i personaggi dei suoi film.

Per finire, sono presenti due brani musicali inediti composti da Ennio Morricone.

Crediamo che la EEE abbia deciso di offrire il massimo ad un pubblico sempre più esigente.

Dalle nostre parole e dal giudizio assegnato a questo prodotto, potete facilmente intuire che il nostro parere è estremamente positivo. In redazio-

ne Cinenciclopedia ha riscosso un grosso successo, tanto che ci siamo scontrati in una cruenta gara che metteva alla prova la nostra abilità di amanti del Cinema.

Inoltre, anche il direttore ha passato un intero pomeriggio a guardare le fotografie delle più famose e avvenenti attrici italiane e straniere.

Non ci sono dubbi.

Il consiglio che vi diamo è quello di non lasciarvi di sfuggire l'occasione di raccogliere in 5 pollici e un quarto gran parte della storia del cinema mondiale.

Ivan consiglia l'acquisto di Cinenciclopedia a tutti i cinofili.

Scherzi a parte, il prodotto sarà sicuramente apprezzato da tutti, anche da quelli che con il cinema hanno un certo rapporto di ostilità.

CINEnciclopedia

su CD - ROM



LA BANCA DATI DEL CINEMA MONDIALE

Oltre 30.000 film, 3200 fotografie, 4.000 trame, 3.000 critiche a portata di mano sul vostro computer.



EDITORIA
ELETTRONICA
EDITEL



ENTE
DELLO
SPETTACOLO

DISCIPLES OF STEEL



E' vero che la grafica spesso non è tutto in un videogame, ma negli ultimi anni siamo stati portati dalle software houses a dare a questo aspetto un'importanza fondamentale. Se si tratta poi di un gioco di ruolo abbiamo validi esempi che dimostrano l'esattezza di questa affermazione, dato che sono, appunto grazie al grande lavoro grafico, tra i più gettonati dal pubblico. Basti pensare a Lands of Lore, la serie di Ultima, Eye of the Beholder o Might and Magic per avere dei validi esempi. La Megasoft Entertainment ha recentemente rilasciato il nuovo Disciples of Steel, che viene dato come l'ultima frontiera del gioco di ruolo.

Dopo un attento esame potrete notare che questa affermazione non corrisponde certamente alla verità, dato che Disciples of Steel non risponde sicuramente alle caratteristiche degli ultimi giochi di ruolo di successo.

Disciples of Steel si compone di quattro dischi ad alta densità che dopo la necessaria installazione, toglieranno circa sette megabytes di spazio dai vostri supporti a disco fisso. Un paio di megabytes di memoria RAM saranno più che sufficienti per far girare questo nuovo gioco, che potrete utilizzare anche se non possedete microprocessori con velocità elevate. Infatti sarà sufficiente anche un 386 sx a 20 con clock a 20 MHz per ottenere buone prestazioni in termini di velocità. La scheda grafica prevista è la canonica vga mentre pochi sono i drivers per schede audio, soltanto Adlib o Soundblaster.

Dopo la presentazione vi renderete immediatamente conto del perché del cappello introduttivo di questo articolo. Non vi è dubbio che a chi piacciono i giochi complicati, Disciples of Steel potrà essere anche gradito. Dovrete creare un party da uno a otto elementi con una serie di menu e sottomenu sicuramente poco pratici e ben lontani, ad esempio, dalla spettacolare

comodità di Might and Magic della New World Computing. Un nero personaggio vi avvertirà del pericolo imminente sul vostro mondo, dalle terribili orde del male che si stanno moltiplicando a migliaia e che vi attendono per uno scontro mortale.

La parte grafica di Disciples of Steel è sicuramente il dettaglio più scarso dell'intero gioco. Subito vi trovate davanti a un'assoluta mancanza di fantasia nei particolari del disegno e nella qualità delle colorazioni.

Il vostro party opererà in uno spazio molto piccolo al centro dello schermo in un modo che ricordiamo solo ai tempi di Ultima III. L'animazione è un altro scarso valore di Disciples of Steel dato che sembra realizzata con criteri di parecchi anni fa.

Anche la parte sonora non è certo ricca di grandi pregi. Sebbene dotata di varie basi musicali e un certo numero di campionamenti, non rimarrete certo esaltati da Disciples of Steel.

Il sonoro alla lunga diventa noioso, ripetitivo e, anche se leggermente superiore alla grafica, certo non indicato per un gioco di ruolo del 1994. Sia per il dettaglio grafico che per la parte sonora gli sviluppatori della Megasoft potevano certamente dare un apporto qualitativo maggiore a Disciples of Steel.

Il sistema di controllo è piuttosto complesso ma comunque contiene tantissime opzioni che potrebbero essere gradite da giocatori di ruolo di vecchio stampo. Fornito di menu a cascata Disciples of Steel non è molto pratico nell'utilizzo e questo scoraggerà coloro che sono abituati agli ultimi grandi successi dei giochi di ruolo. Unici pregi di Disciples of Steel sono la presenza di mappatura automatica, una discreta introduzione e le innumerevoli opzioni.

Sicuramente troppo poco per essere un gioco all'avanguardia e degno di competere con i colossi sopracitati.

Speriamo che produzioni di questo tipo non facciano troppe comparse nel mercato del software per PC che conosce ben altri livelli di qualità.

MS-DOS

DISCIPLES OF
STEEL
MEGASOFT ENTERT.

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB,
SOUNDBLASTER
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA

GRAFICA:
68%

SONORO:
71%

GIOCABILITA':
74%

VALORE GLOBALE:
71%



QUEST FOR GLORY IV: SHAD



MS-DOS

**QUEST FOR GLORY IV:
SHADOWS OF DARKNESS
SIERRA**

GRAFICA: VGA

SONORO:

ADLIB, SOUNDBLASTER, PRO
AUDIO SPECTRUM,

THUNDERBOARD, MIDI, MT-32

HARD DISK: INDIS.

**CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA**

GRAFICA:



94%

SONORO:



89%

GIOCABILITA':



90%

VALORE GLOBALE:

91%

DISPONIBILE PRESSO:

MASTER PIX

tel. 0331 620430

Siamo in inverno e come molti di voi sapranno è in questo periodo che si vedono le maggiori novità nel mercato del videogame. La Sierra concentra in questo periodo la maggior parte della sua produzione. Dopo le uscite di Gabriel Knight, Leisure Suit Larry VI e Police Quest IV, un'altra famosa saga della Sierra arriva al quarto episodio. Anche se leggermente in ritardo rispetto all'uscita del prodotto vi presentiamo Quest for Glory IV Shadows of Darkness, epica avventura mista a gioco di ruolo ideata da Lori Ann e Corey Cole. Ecco quindi che la Sierra si conferma ancora ai vertici delle classifiche come produttrice di avventure, anche se altre case, in questo ultimo periodo, hanno quasi raggiunto il primato della casa californiana. In effetti la produzione Sierra è leggermente inferiore al passato, dato che la continuazione di saghe come King's Quest o Space Quest non hanno ancora fatto la loro comparsa sul

mercato. Gli avventurieri più incalliti aspettano con ansia un'altra avventura di Roger Wilco o nel magico reame di Daventry, e speriamo che la Sierra non abbandoni queste due meravigliose saghe d'avventura, ma per ora consoliamoci con Quest for Glory IV.

Shadows of Darkness viene consegnato in una bella confezione contenente nove dischi ad alta densità e una buona manualistica di supporto. Dopo la lunga installazione Quest for Glory IV provvederà a occupare circa quindici megabytes di spazio sui vostri supporti a disco fisso. Sono richiesti almeno due megabytes di memoria per giocare a Quest for Glory IV ma, spassionatamente, ve ne consigliamo almeno quattro. Questo genere di giochi non richiede microprocessori velocissimi, ma è opportuno non scendere al di sotto di CPU basate su 80386 Dx a 25 MHz, per avere una sufficiente velocità di esecuzione. La grafica è



ADOWS OF DARKNESS

rigorosamente in Vga, che vi consigliamo con almeno 512 Kb di memoria, mentre il supporto audio viene gestito da schede Adlib, Soundblaster, Roland, Thunderboard, Pro Audio Spectrum più un gestore general MIDI, per il collegamento di sintetizzatori.

Questa nuova realizzazione dei coniugi Cole vi vede partire in una grotta buia e piena di cattivi presagi. Dopo il vostro risveglio avrete qualche problema a ricordarvi chi siete, dove siete e perché siete in questo tetto posto. Ma animati da grande spirito di iniziativa dovete fare in modo di uscire da questo posto terribile. Ciò che vi aspetta all'esterno è un mondo nuovo che risveglierà in voi i sentimenti eroici degni di altre epoche. Sarete impegnati in combattimenti con creature terribili e dovrete risolvere enigmi complicati. Tutto per l'onore e la gloria, meta finale di tutti i grandi eroi.

Il sistema di gestione di Quest for Glory IV, è praticamente uguale a quelli molte volte già visti nelle avventure Sierra. Questa precisazione andava fatta considerando che ultimamente il sistema è stato variato in Leisure Suit Larry VI e Police Quest IV. Avrete la comoda barra a scomparsa nella parte alta dello schermo, che contiene tutte le icone per le operazioni principali. All'inizio, come in tutte le avventure di questa serie, potrete decidere di importare il vostro personaggio dalle precedenti oppure crearne uno nuovo nelle tre consuete varianti, guerriero, mago o ladro. In seguito dovrete dispensare un

pool di 200 punti, aumentando le varie caratteristiche del vostro personaggio, e in questo caso vi consigliamo di ripartirle equamente.

Senza togliere niente alla validità degli episodi precedenti, possiamo affermare che la parte grafica di Shadows of Darkness è la migliore in di tutta la saga e tra le migliori di tutti i prodotti della Sierra. Le immagini sono davvero una delizia per gli occhi, utilizzando la tecnica di video-capture e poi ritoccandoli manualmente. Questo lavoro è riuscito in maniera a dir poco superba e vi offrirà disegni spettacolari con colorazioni di grande impatto e vivacità. L'animazione è secondo gli alti standard della Sierra ma arricchita con grande capacità dai disegnatori della software house americana.

In linea con altri prodotti della Sierra è invece la parte sonora che comunque si rivela pienamente all'altezza della situazione. Ottime musiche e ottimi campionamenti fanno di Quest for Glory IV un'avventura molto coinvolgente in tutti i suoi aspetti. E' nostro parere personale che questo tipo di prodotti sia il perfetto "trait d'union" tra un gioco di ruolo e una tradizionale avventura.

Quest for Glory IV è il compromesso ideale per il RPGista che vuole un po' d'avventura e l'avventuriero che vuole un po' d'azione. Quindi, se siete appassionati di questi due generi acquistate tranquillamente Quest for Glory IV, non rimarrete certo delusi.



SID & AL'S INCREDIBLE

A un anno di distanza circa dal grande successo di The Incredible Machine, la Dynamix torna con un altro gioco che appassionerà migliaia di videogiocatori.

Si tratta della nuova produzione di Jeff Tunnell che prende il titolo di Sid & Al's Incredible Toons. Abbiamo riscontrato che questo genere di giochi di intelligenza abbinati all'umorismo, hanno spesso il favore del pubblico, in tutte le fasce d'età. Sid & Al's Incredible Toons risulta quindi adatto a un pubblico adulto così come ai videogiocatori più piccoli. Siamo certissimi che quanto di buono era stato fatto per Incredible Machine sarà certamente ripetuto e superato anche in Sid & Al's Incredible Toons.

Come per Incredible Machine il nuovo gioco della Dynamix è composto da un numero esiguo di dischi, soltanto due, che dopo la consueta installazione su disco rigido occuperanno circa quattro megabytes di spazio. Sono necessari due megabytes di memoria ram per Sid & Al's Incredible Toons facendo attenzione a ottenere 570 Kb di memoria bassa libera.

Questa operazione si potrà ottenere con i più comuni gestori di memoria oppure, per chi non avesse grande dimestichezza, con la preparazione di un opportuno disco di boot. La grafica viene

gestita da una vga o svga in risoluzione di 640x480, mentre il sonoro supporta schede comuni come Adlib, Soundblaster, thunderboard, Pro Audio Spectrum e Roland.

Una nota tecnica per i possessori di schede grafiche con chip Tseng: dovrete operare una piccola modifica al file Resource.cfg impostando una linea con VIDEO = YES e Sid & Al's Incredible Toons funzionerà correttamente.

Per finire avrete bisogno almeno di un microprocessore 80386 a 25 MHz, meglio se Dx che vi assicurerà sufficienti prestazioni durante l'esecuzione del programma.

Sid & Al's Incredible Toons riprende fedelmente il sistema di controllo adottato in The Incredible Machine.

Avrete a disposizione cinque serie di puzzles: i primi delle serie potranno essere risolti liberamente mentre altri saranno accessibili soltanto dopo aver tutti i precedenti.

Queste cinque serie possono identificare anche difficoltà diverse, infatti le ultime due sono parecchio complicate.

Ad ogni inizio schema vi verranno dati gli obiettivi da raggiungere e potranno avere come soggetti Sid, un bel gattone, o Al, un simpatico topolino, ma anche tanti altri personaggi. Con gli innumerevoli oggetti che vi verranno dati dovrete costruire

MS-DOS

SID & AL'S
INCREDIBLE TOONS
DYNAMIX

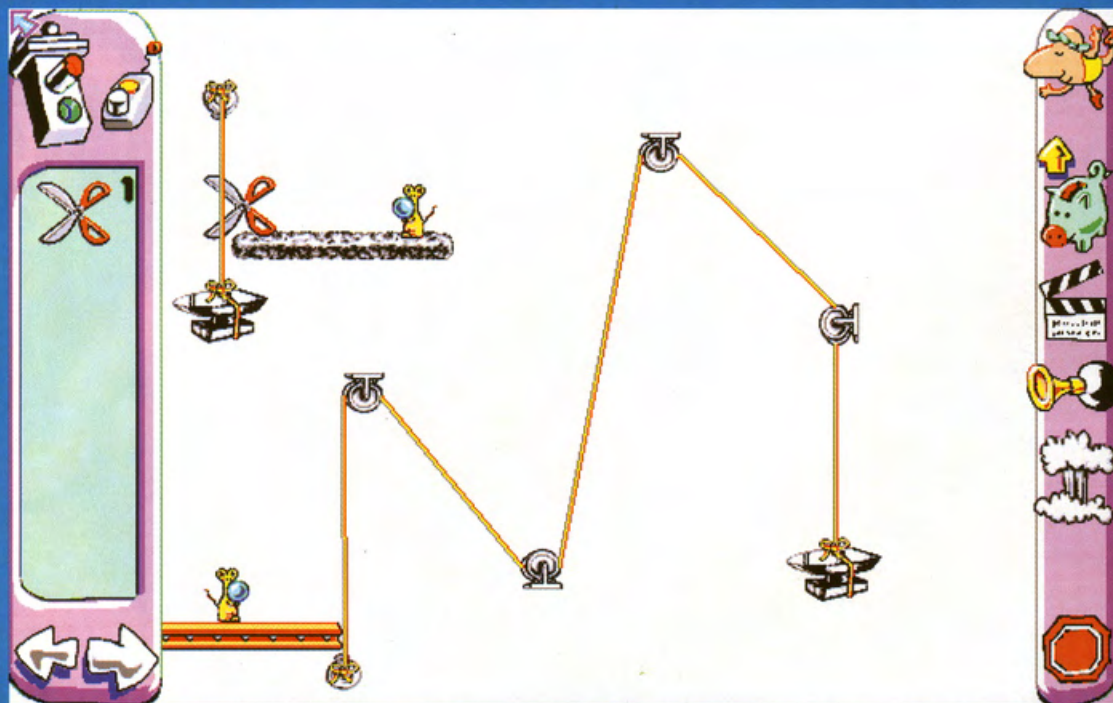
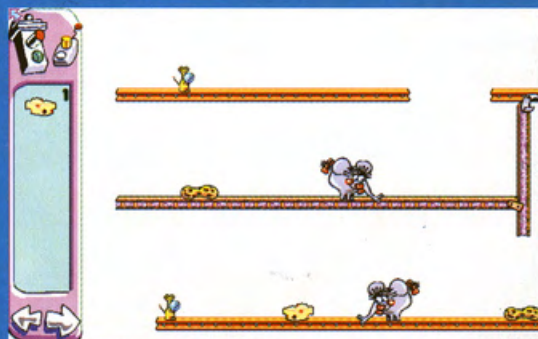
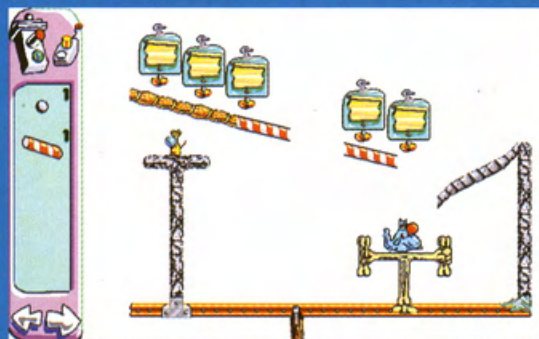
GRAFICA: VGA
SONORO:
ADLIB, SOUNDBLASTER, PRO
AUDIO SPECTRUM,
THUNDERBOARD, MIDI, MT-32
HARD DISK: INDIS.
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA

GRAFICA:
92%

SONORO:
90%

GIOCABILITA':
95%

VALORE GLOBALE:
92,3%



REDIBLE TOONS

delle macchine adatta a raggiungere gli obiettivi dello schema. Dal punto di vista grafico, Sid & Al's Incredible Toons è un prodotto ottimamente costruito e piacevole da vedere. I disegni, in stile ovviamente cartoons, rendono il gioco ricco di divertimento con colorazioni appropriate e animazioni tipiche dei cartoni animati.

Gli sprite sono davvero ben realizzati e si comportano in modo fluido e veloce, anche in presenza di tantissimi oggetti in movimento.

Come per The Incredible Machine anche Sid & Al's Incredible Toons viene promosso a pieni voti per la parte grafica.

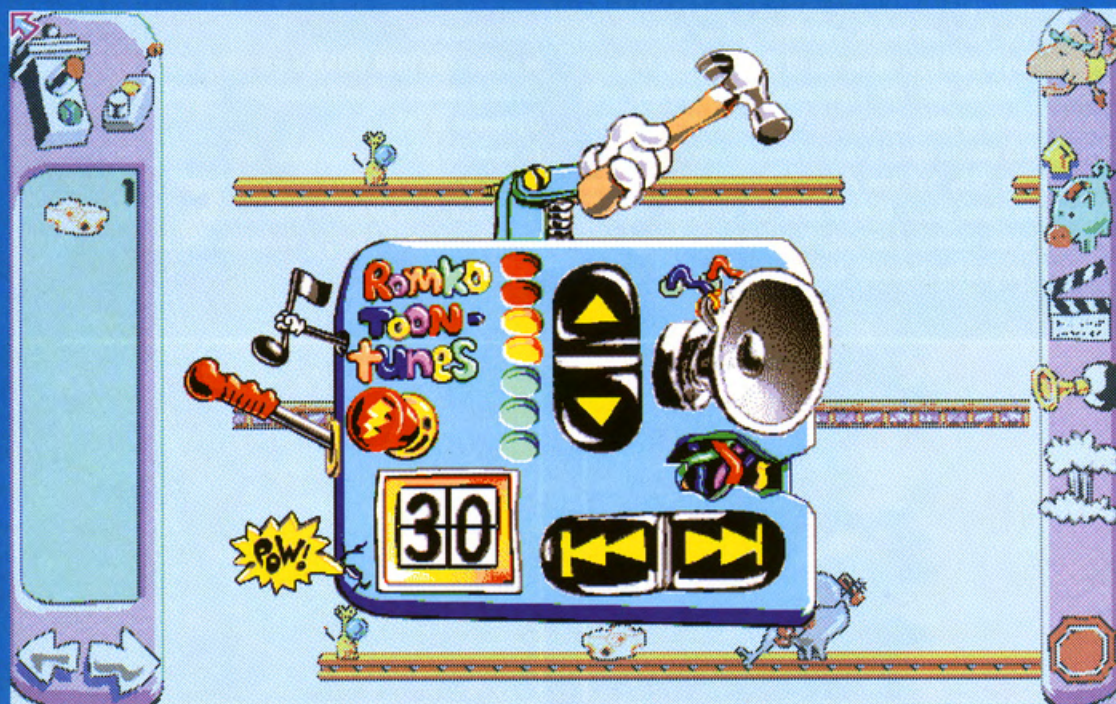
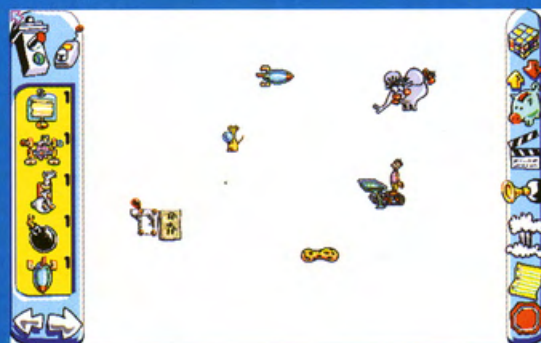
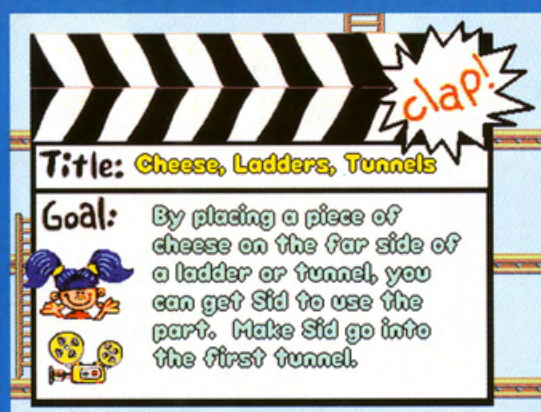
Anche la parte sonora è un dettaglio di sicuro valore del gioco. Molte saranno le basi musicali che allietano le vostre pazzie macchine e potrete sceglierle con un apposito selettore. Buonisimi anche i campionamenti di Sid & Al's Incredible Toons.

Ogni campionamento è stato scelto con cura estrema da Jeff Tunnell e collaboratori, e durante il gioco avrete il piacere di avere grande equilibrio tra la grafica e il sonoro per garantirvi un ottimo coinvolgimento.

LA giocabilità è garantita per lungo tempo. Infatti, se siete appassionati di questo genere di giochi, non potrete che

applicarvi al massimo e concludere i 100 bellissimi schemi di Sid & Al's Incredible Toons. Sempre pratico e veloce il sistema di controllo si comporta sempre ottimamente e vi garantisce grande semplicità nel suo utilizzo.

Se The Incredible Machine è stato un buon prodotto, allora correte a comprare Sid & Al's Incredible Toons, vi divertirrete sicuramente.



ARCHON



MS-DOS

ARCHON ULTRA SSI

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND
BLASTER, AD LIB
MEMORIA: 640K
HARD DISK: INDI-
SPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA:
90%

SONORO:
89%

GIOCABILITA':
91%

VALORE GLOBALE:
90%

Se siete appassionati di scacchi e volete misurarvi in qualcosa di completamente nuovo, con regole differenti e in alcuni casi strane, non dovete fare altro che acquistare questo programma della SSI.

ARCHON ULTRA con il gioco degli scacchi ha in comune solo la scacchiera, perché i pezzi disposti sulle caselle non hanno nulla in comune con quelli degli scacchi classici. Qui i pezzi sono dei veri e propri caratteri, che prendono origine nella mitologia. Avrete a che fare con maghi, cavalieri, goblin, valchirie ed esseri magici di ogni tipo, alcuni muniti di ali e, quindi, in grado di volare. Inutile dire che i personaggi si muovono sulla scacchiera sono animati, cosa del resto già vista in passato per altri giochi di questo tipo. La cosa veramente nuova, che fa di questo game della SSI una chicca, è il combattimento che avviene fra i vari pezzi. Nulla è dato per scontato, dovete assistere a uno scontro, dove potrete agire manualmente, con la tastiera o con il joystick. Qui, come nel migliore degli arcade,

dovrete cercare di colpire con le armi a disposizione il nemico, che farà altrettanto nei vostri confronti.

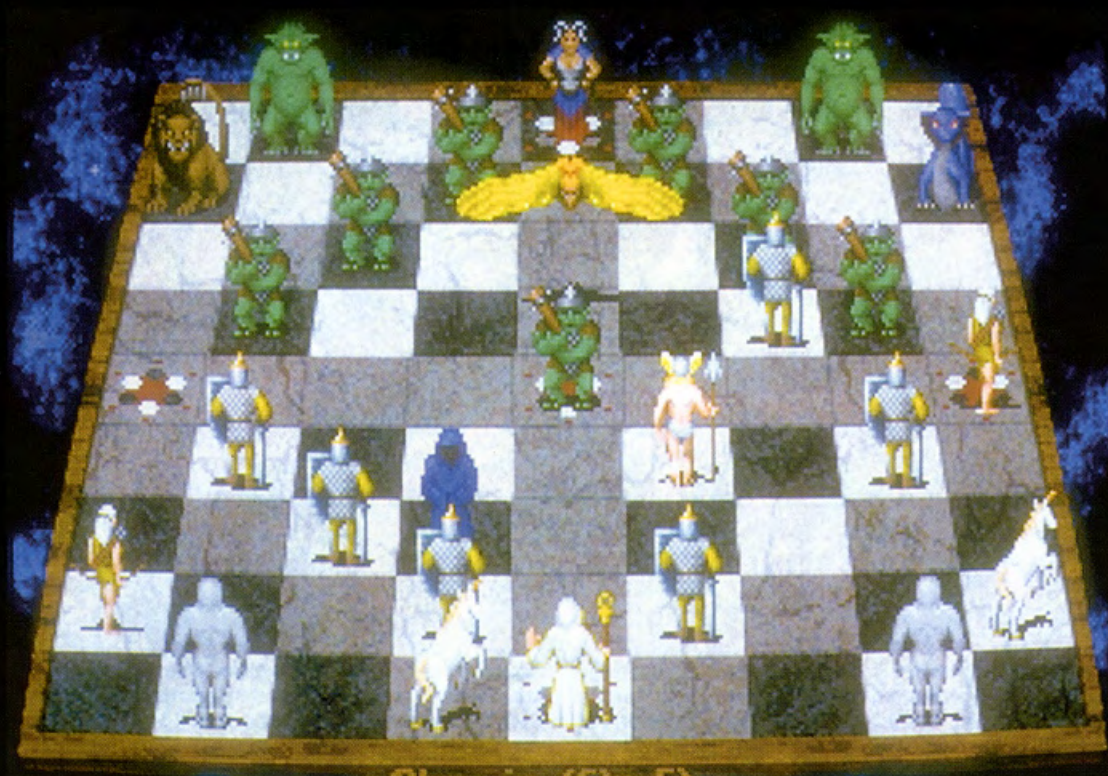
Questo particolare probabilmente non piacerà ai "puristi", a quelli che amano le cose chiare, dove ogni pezzo viene eliminato con delle regole ben precise. Qui invece nulla è deciso a priori. Se un carattere è molto più potente dell'altro può trarre dei grossi vantaggi da questa situazione, però non avrà mai la sicurezza matematica di eliminare il nemico, fino al termine del combattimento.

In pratica ARCHON ULTRA è una via di mezzo fra un gioco da tavola e un vero e proprio wargame, di quelli che normalmente ci propone la SSI.

La serie ARCHON aveva preso vita molti anni fa nel mondo Amiga, le regole del gioco erano molto simili a queste, anche se i pezzi non erano animati e non si doveva combattere in prima persona, ma i personaggi venivano eliminati per così dire d'ufficio.



ULTRA



Graficamente questa simulazione si divide in due parti ben distinte, quella raffigurante la tastiera e quella del terreno dei combattimenti, dove si scontrano i vari caratteri.

La tastiera è disegnata in maniera raffinata e i pezzi sono rifiniti in modo mirabile, lo stesso non si può dire per il teatro degli scontri che è abbastanza approssimativo.

La colonna sonora è un po' ripetitiva e in alcuni frangenti ossessiva, vale la pena di disabilitarla, lasciando solo i rumori e gli effetti speciali.

Per il resto il gioco è stupendo, anche se occorre un approfondito studio del manuale per entrare completamente nello spirito del game e capire come si muovono i vari pezzi e, soprattutto, le loro caratteristiche, ad esempio alcuni caratteri

possono fare delle magie e colpire gli avversari senza spostarsi dalla loro casella.

Da non perdere assolutamente, soprattutto se vi piace misurarvi in rompicapo di questo tipo.



KRONOLOG: THE



MS-DOS

KRONOLOG: THE NAZI PARADOX
CASTLEWORKS G. PR.

GRAFICA: VGA
SONORO:
ADLIB, SOUNDBLASTER, PRO
AUDIO SPECTRUM, DISNEY
SOUND SOURCE, COVOX
HARD DISK: INDIS.
CONTROLLI: MOUSE,
TASTIERA

GRAFICA:
87%

SONORO:
89%

GIOCABILITA':
82%

VALORE GLOBALE:
86%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430

Il mercato delle avventure grafiche è senza dubbio il più difficile per tutti i nuovi produttori. Con colossi come Sierra, Lucas e tante altre ancora, diventa difficile realizzare un prodotto di successo. La Merit Software, prodotta dalla Castleworks, ha comunque deciso di fare il suo tentativo. Il prodotto che avvia la produzione Merit si intitola Kronolog the Nazi Paradox, e lasciatecelo dire, è un'avventura piuttosto originale. La trama che muove gli eventi è appassionante e ricca di avvenimenti anche se, a caratteri globali, Kronolog non può reggere il confronto con avventure come Space Quest o Maniac Mansion. In ogni caso se Kronolog rappresenta l'inizio della produzione di avventure della Merit Software, possiamo definire il risultato più che soddisfacente, e questo è un giudizio che non sempre diamo a tutte le nuove software houses.

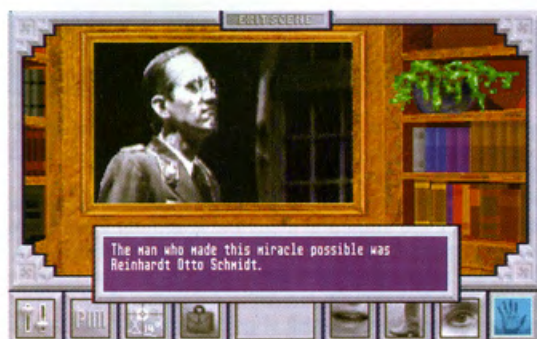
Kronolog è disposto su sette dischi ad alta densità, che velocemente installerete sui vostri dischi fissi. Lo spazio occupato dal questa avventura è di un numero impressionante di files per circa venti megabytes di spazio. Meglio avere quattro megabytes di memoria per giocare a Kronolog, anche se due sono sufficienti per l'esecuzione dell'avventura. La grafica viene gestita dalla solita vga, meglio se con almeno 512 kb di memoria video, mentre le schede audio supportate da Kronolog sono Adlib (anche Gold), Soundblaster (anche PRO e 16), Pro Audio Spectrum (anche 16) Roland Mt-32, Disney Sound Source e Covox, buona quindi la dotazione di drivers. Per una discreta velocità di gioco, vi consigliamo una macchina basata su microprocessore 80386 Dx a 33MHz o a 40 MHz (Advanced Micro Devices), che vi assicureranno un'esecuzione del software fluida e veloce.

Kronolog the Nazi Paradox, è ambientato nell'anno 2020 e quest'epoca presenta realtà davvero sconcertanti. La seconda guerra mondiale ha avuto esito opposto a quello da noi conosciuto e la Germania ne è quindi uscita vincitrice. Vi troverete negli Stati Uniti che ora prendono il nome di NADA (North American Democratic Alliance) governata ormai da 75 anni dalle forze naziste. In questo 2020 viene anche celebrato l'anniversario della vittoria tedesca. Voi prendete il controllo di Mark Hoffman titolare dell'azienda Envirotek e venite convocati agli uffici della NADA per un colloquio. Verrete a conoscenza, sbirciando un fax, che vostro fratello Phillip Hoffman è sospettato di attività sovversiva contro il sistema e ne è stata decretata l'eliminazione. Venite anche incaricati di fornire materiale al dott. Grossman, scienziato della NADA, ma il vostro compito principale è di tentare di salvare vostro fratello. Gli avvenimenti poi vi condurranno in direzioni non pianificate all'inizio nelle quali vi troverete le situazioni molto pericolose. La trama di Kronolog è senza dubbio molto avvincente e coinvolgente.

Il sistema di gestione di Kronolog, è molto simile ad altre avventure viste sugli schermi dei vostri computer. Si tratta di un'avventura point and click che fa pieno uso del mouse, e che si avvale di una barra ad icone posta nella parte bassa dello schermo. Questo menu di selezione contiene, nella parte destra, quattro icone che vi serviranno per parlare, esaminare, camminare e utilizzare. Nella parte sinistra avrete icone per la gestione del gioco come salvataggio e caricamento e opzioni per la musica e i suoni, più informazioni varie sulla NADA e l'icona inventario. Con il tasto destro del mouse, e l'alternativa



NAZI PARADOX



i tasti funzione da F5 a F8, potrete ciclare le opzioni nella parte destra della barra dei menu. Purtroppo questo sistema non si comporta sempre in modo esemplare. Infatti, in alcune schermate, il mouse risulta impreciso e scattoso tanto da farvi diventare nervosi. Ma in generale il gioco è da questo punto di vista piuttosto buono e facile da gestire, come nella migliore tradizione delle avventure grafiche dell'ultima generazione. L'esame della grafica, promuove più che discretamente Kronolog della Merit Software. Infatti il lavoro fatto nelle immagini e nei dettagli di disegno è sicuramente una sorpresa per tutti gli addetti ai lavori. Stessa sorte anche per le animazioni che in Kronolog vengono eseguite sempre in modo fluido e veloce, tanto da essere paragonate a quelle delle migliori aziende del settore. Forse per le colorazioni si poteva fare qualcosa di meglio, magari un po' più realistiche e meno scontate.

Anche dal punto di vista del sonoro Kronolog è stata una vera sorpresa. Buoni i commenti musicali, ma ancora meglio le fasi di dialogo digitalizzate, supportate anche dalla parte testuale del parlato. Raramente si vedono lavori così ben fatti senza essere in presenza di un CD-ROM e questo è sicuramente un punto a favore di Kronolog. Kronolog si segnala anche per un buon numero di effetti che aumenteranno il coinvolgimento del prodotto.

Sebbene, come detto in precedenza, a volte il mouse non risponda perfettamente alle sollecitazioni, possiamo considerare Kronolog un vero successo della Merit Software. Considerato che è la prima avventura della Merit, Kronolog passa l'esame con elogi in ogni punto. Se siete avventurieri incalliti e volete qualcosa di diverso dal solito, allora Kronolog potrà soddisfare le vostre esigenze.

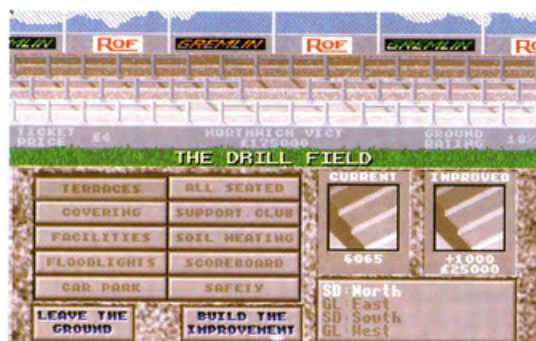
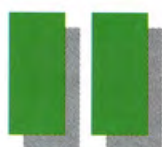


PREMIERE MANAGER

BM CONTRACT 2 £175000 NORTHMICH VICT 12 CONFERENCE MONDAY WEEK 1 1993

CLUB	RATING	COUNTRY
SHEFFIELD WED	SUPERB	PREMIER LEAGUE
BLACKBURN ROVERS	SUPERB	PREMIER LEAGUE
EVERTON	SUPERB	PREMIER LEAGUE
LIVERPOOL	OUTSTANDING	PREMIER LEAGUE
NEWCASTLE UTD	V. GOOD ***	PREMIER LEAGUE
COVENTRY CITY	V. GOOD *****	PREMIER LEAGUE
LEEDS UTD	V. GOOD *****	PREMIER LEAGUE
HIMLEDOON	V. GOOD *****	PREMIER LEAGUE
TOTTENHAM	V. GOOD *****	PREMIER LEAGUE
O. P. R.	V. GOOD *****	PREMIER LEAGUE
GRINSBY TOWN	V. GOOD ***	DIVISION ONE
STOKE CITY	V. GOOD *	DIVISION ONE
PETERBOROUGH UTD	GOOD *****	DIVISION ONE
N. B. A.	V. GOOD *	DIVISION ONE
SOUTHEND UNITED	V. GOOD **	DIVISION ONE
SUNDERLAND	V. GOOD **	DIVISION ONE

MATCH FOR MONDAY WEEK 1 : 1993



MS-DOS

**PREMIERE MANAGER II
GREMLIN**

**GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB,
SOUNDBLASTER,
ROLAND
HARD DISK: INDIS.
CONTROLLI: MOUSE**

**GRAFICA:
78%**

**SONORO:
75%**

**GIOCABILITA':
79%**

**VALORE GLOBALE:
77,3%**

La simulazione calcistica ha in passato riscosso grandi successi, nel mercato del software con prodotti gettonati in tutti gli angoli del mondo. Molto gradite al pubblico sono state in particolare anche le simulazioni di management della squadra. Nessuno è esentato dal ricordare programmi come Football Manager II, Player Manager o The Manager che si erano imposti in questo particolare settore del software gioco. Anche la Gremlin, la quale ha spazionato un po' in tutti i settori del videogame, ha recentemente prodotto Premiere Manager II per computer con sistema operativo Ms-Dos. Ma purtroppo i tempi sono cambiati e questo genere di giochi non è proprio quello che ci si aspetta da una casa come la Gremlin. Infatti è andato via via scemando l'interesse del pubblico verso le simulazioni manageriali che spesso e volentieri si ripropongono in modo ripetitivo tra loro. Il pubblico, specialmente per PC, sembra più indirizzato verso RPG, simulazioni sportive d'azione, avventure o giochi strategici mentre simulazioni come Premiere Manager II sono, a nostro avviso, un poco superate. Premiere Manager II viene consegnato su un solo disco ad alta densità che, dopo l'opportuna installazione su disco rigido occuperà circa un megabyte e mezzo di spazio. Per la scheda grafica sarà sufficiente una normale vga, anche con 256 Kb di memoria, mentre per l'audio vengono previste solamente schede Adlib, Soundblaster o Roland. Un megabyte di memoria ram è sufficiente per giocare a Premiere Manager II e, per

giochi di questo tipo, non è necessario nemmeno un microprocessore ultrarapido dato che basterà un 386 sx anche a 16 MHz, per garantire una discreta velocità.

Premiere Manager II è dotato di un sistema di controllo che ha nel mouse il suo strumento di lavoro. Infatti con il puntatore sarete in grado di effettuare tutte le scelte possibili del gioco, in modo rapido, semplice e funzionale. Dopo aver scelto la vostra squadra avrete la possibilità di prendere degli sponsor per la vostra società, i quali vi garantiranno del denaro. La vostra squadra sarà impegnata, come dice il titolo del gioco, nella Premier League inglese, ma voi partirete dalle divisioni inferiori. Avrete bisogno di allenare la vostra squadra meticolosamente, scegliere i luoghi per i ritiri, fare attenzione a schierare la miglior formazione disponibile e, ovviamente, operare sul mercato dei giocatori, che è una cosa sempre divertente. Avrete anche a disposizione un buon numero di statistiche di tutte le squadre che potrete anche stampare. Ovviamente sono disponibili funzioni di caricamento e salvataggio, la possibilità di fare partite amichevoli e, se riuscirete a progredire nel gioco, dovrete giocare anche le coppe internazionali e di lega. Premiere Manager II è quindi un gioco che, come tanti altri, offre parecchie possibilità.

Graficamente Premiere Manager II non è però paragonabile a The Manager o Player Manager che a nostro avviso sono tra le migliori simulazioni. I dettagli di disegno sono discreti ma non certo eccezionali come ci si aspetterebbe dalla Gremlin. Anche le animazioni sono al di sotto delle aspettative e diminuiscono sensibilmente il valore globale del prodotto.

A parte qualche campionamento abbastanza buono, anche la parte audio è sicuramente scarsa. I commenti musicali sono ripetitivi e non aspettatevi troppo nemmeno dagli effetti speciali.

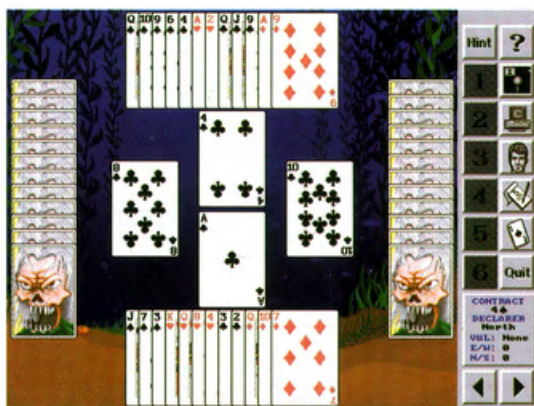
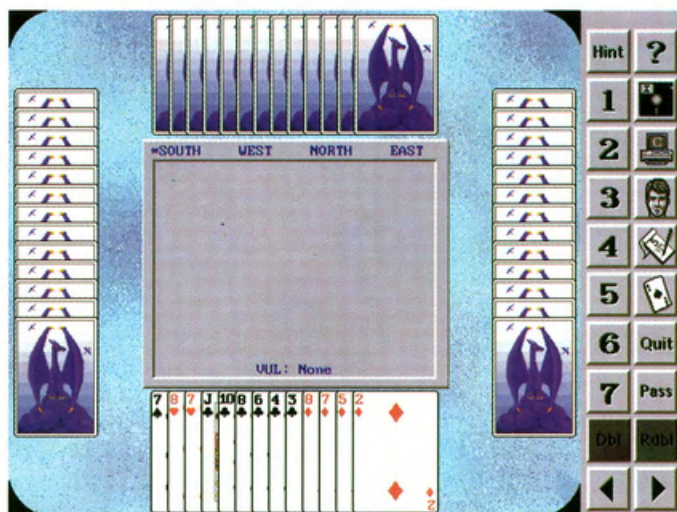
Premiere Manager II può essere però un gioco divertente per chi si appassiona ai progressi della propria compagine. Ma in definitiva questo genere di giochi è, a nostro parere, obsoleto da ogni punto di vista e non crediamo che riscoterà un largo numero di consensi. Di programmi come Premiere Manager II ne avete sicuramente già visti molti e vi assicuriamo che il meglio è già passato.

BM CONTRACT 2 £175000 NORTHMICH VICT 12 CONFERENCE MONDAY WEEK 1 1993

PK	SK	PLAYER	FROM CLUB	DIVISION
1	SH	MEGERLE	COVENTRY CITY	PREMIER
1	SH	GOULD	COVENTRY CITY	PREMIER
1	SH	SAMIECK	NEWCASTLE UTD	PREMIER
1	PS	TAYLOR	SHIMMOON TOWN	PREMIER
1	TK	BOULD	ARSENAL	PREMIER
1	SH	COTTEE	EVERTON	PREMIER
1	SH	HARFORD	COVENTRY CITY	PREMIER
1	TK	HALKER	SHEFFIELD WED	PREMIER
1	TK	PARKER	MANCHESTER UTD	PREMIER
1	SH	SWITH	ARSENAL	PREMIER
1	PS	GYNN	COVENTRY CITY	PREMIER
1	SH	HAUGH	MATFORD	FIRST
1	PS	SIMMOTT	CRYSTAL PALACE	FIRST
1	SH	HARTTH	SOUTHEND UNITED	FIRST
1	TK	YOUNG	CRYSTAL PALACE	FIRST
1	SH	SAVAGE	GRINSBY TOWN	FIRST
1	SH	CHADMAN	PORTSMOUTH	FIRST
1	SH	PARDEN	CHARLTON ATH TIC	FIRST
1	TK	FLEWING	MIDDLESBOROUGH	FIRST
1	PS	JOACHIN	LEICESTER CITY	FIRST
1	TK	GATLING	CHARLTON ATH TIC	FIRST
1	TK	LYDIATE	BOLTON WANDERERS	FIRST

PLAYERS FOR SALE 48 PAGE 1/3

BRIDGE MASTER



Nel numero scorso avevamo proposto ai nostri affezionati lettori, una simulazione della Oxford Softworks che aveva come soggetto un dei giochi di carte più famosi e difficili del mondo, il bridge. Con l'apporto della grande capacità in questo gioco di Omar Sharif, la Oxford ha realizzato un ottimo prodotto da tutti i punti di vista. Ecco che puntualmente una concorrente si presenta al confronto, si tratta della Capstone, che propone ora il suo Bridge Master. La Capstone è ricordata dai più attenti videogiocatori, per la realizzazione di Chess Master che ha ottenuto davvero grandi risultati sul mercato. Ma la Capstone, sebbene sia una delle software houses più vecchie, non ha mai primeggiato nella scena mondiale del software. Sebbene Bridge Master non sia un gioco pessimo si colloca in una fascia media di valutazioni, che finisce per rendere il prodotto anonimo, a lungo andare.

Bridge Master si compone di due dischi ad alta densità che richiedono, ad installazione avvenuta, circa tre megabytes di spazio su hard disk. La Capstone vi dà la possibilità di giocare utilizzando memoria convenzionale, espansa o estesa quindi saranno sufficienti soli 640 Kb per poter gestire Bridge Master. La scheda grafica potrà essere una EGA (incredibile, dato che non esistono praticamente più), una Vga standard o una SVGA. La parte sonora prende in considerazione drivers per Adlib, Soundblaster, Roland, Covox e Disney Sound Source. Bridge Master può essere giocato su macchine dotate di qualsiasi microprocessore Intel o AMD, ma sinceramente vi consigliamo una macchina con CPU 386 clockato a 20 MHz. Bridge Master ricorda molto Bridge Champion della Oxford, ma invece di avere menu a tendina, è dotato di una barra a icone disposta sulla parte destra dello schermo. Questa barra di scelte comprende diverse possibilità tra le quali ricordiamo i diversi modi di gioco del bridge, la possibilità di scegliere il

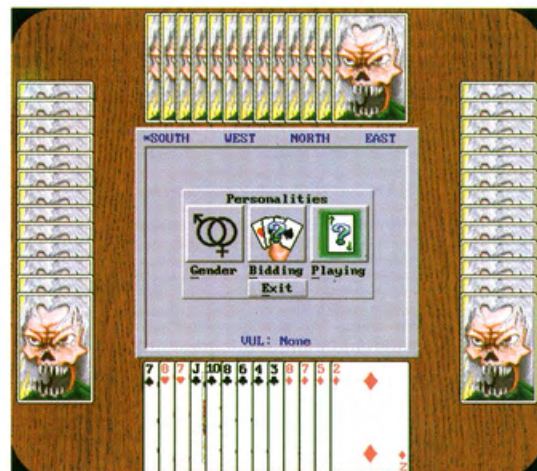
livello di difficoltà, il colore del tavolo e del dorso delle carte, il gioco utilizzando un modem e la richiesta di suggerimenti per la licitazione e il gioco.

Sebbene molto simile a Bridge Champion bisogna considerare che il gioco del bridge non è una cosa semplicissima. In Bridge Champion avevamo elogiato la presenza di un tutorial che può praticamente insegnarvi i rudimenti del bridge sia per la licitazione che per il gioco. In Bridge Master questo non è disponibile e quindi il tutto risulta indicato solamente per chi conosce già molto bene le regole del bridge.

Dal punto di vista grafico Bridge Master ottiene una buona valutazione soltanto se giocato in SVGA, vale a dire in 640x480, per poter ammirare alcuni dettagli grafici che sono indubbiamente piacevoli. L'introduzione è assolutamente da dimenticare (10 anni fa si vedevano simili) e nessuna valutazione è possibile per la parte animata, dato che è totalmente assente. Ad ogni modo la parte disegnata è discreta anche se non raggiunge il buon lavoro fatto dalla Oxford in Bridge Champion.

Decisamente inferiore a Bridge Champion la parte audio che può contare solamente su un commento musicale di scarso valore e qualche campionamento vocale che farà il solletico alle vostre schede sonore. Bridge Master risulta, per la parte audio, decisamente un prodotto scarso e non in linea con le attuali potenzialità dell'hardware per PC.

Se già conoscete il gioco del bridge potete fare un pensiero anche a Bridge Master ma vi consigliamo comunque Bridge Champion della Oxford Softworks. La Capstone, nemmeno questa volta, ottiene i favori della critica. Speriamo che in futuro la Capstone offra qualcosa di meglio.



MS-DOS

BRIDGE MASTER CAPSTONE

GRAFICA: EGA, VGA, SVGA
SONORO:
ADLIB, SOUNDBLASTER,
ROLAND, COVOX, DISNEY
SOUND SOURCE
HARD DISK: INDIS.
CONTROLLI:
MOUSE, TASTIERA

GRAFICA:
86%

SONORO:
65%

GIOCABILITÀ:
83%

VALORE GLOBALE:
78%

LA PAGINA DEL

LA SOLUZIONE DI SAM & MAX HIT THE ROAD

A cura di Corrado Capretti

Guardate nella tana del topo. Sam troverà dei soldi. Prendete la lampadina nera da armadio. Uscite dalla stanza. Usate Max. Spingerà l'uomo dalla ringhiera. Ovest.

Usate Max sul gatto. Prendete i vostri ordini. Usate la macchina. Andate a uno bar qualsiasi.

Prendete un bicchiere di carta. Prendete la scatola di caramelle dalla cima della mensola di sinistra. Aspettate fino a che Max lamenta un bisogno fisiologico. Parlate con il gestore e chiedete la chiave del bagno. E pagate la scatola di caramelle. Uscite in fretta e afferrate Max e parlategli parlate con lui. Chiedete della lima che otterrete. Entrate in macchina e andate al Carnival.

Mostrate gli ordini a Flambe, il bellimbusto dal respiro di fuoco che vi bruciacchierà gli ordini e poi vi farà entrare. Una volta entrati parlate con i fratelli Kushman, prendete il i peli dal blocco di ghiaccio ed il barattolo con mano di Jesse James sulla sinistra che vi farete aprire in un bar qualsiasi. Uscite a ovest, poi a nord est nella tenda del wak a rat. Dovrete vincere il gioco del Wak-a-Rat. Ricordate che dovrete usare il martello per vincere. Vincerete una torcia. Prendetela. Usate la lampadina nera sulla torcia. Esplorate

il Carnival e nel tendone troverete una lente. Andate a parlare con l'operatore al Cono della Tragedia. Chiedete del Cono. Una volta finito il giro, guardate dentro il vostro inventario. I vostri oggetti mancano. Parlate con l'operatore e chiedete del vostro inventario (l'icona della scatola) per ottenere un biglietto. Andate a ovest, ovest ed est ed entrate alla tenda dei Persi e Trovati. Entrate.

Ritroverete il vostro inventario più un pesce magnetico. Ovest. Entrate nel Tunnel dell'Amore. Una volta all'interno del Tunnel, usate la vostra torcia. Vicino alle scariche elettriche troverete una scatola di fusibili. Clickate con il pulsante destro per lasciare la torcia accesa. Usate Max sulla scatola dei fusibili. La barca si arresterà. Tirate la barba del re e questo causerà l'apertura di una porta segreta. Entrate.

Parlate con Doug l'Uomo Talpa. Chiedete di Bruno. Vi dirà di suo zio Shuv-Oohl e che era stato visto l'ultima volta al Ball of Twine. Dategli la scatola di caramelle. Una volta finita la sua storia, vi darà anche un piede di porco. Usate la leva sul muro per avviare di nuovo la barca. Uscite. Andate a est due volte fino alla roulotte di Trixie. Usate il piede di porco sulla serratura. Una volta all'in-

terno, aprite la cassa e prendete l'abito lungo. Aprite l'armadio e prendete la score card del Gator Golf. Uscite. Andate a sud e a ovest due volte, per ritornare alla mappa. Andate al Ball of Twine.

Camminate fino al tram. Usatelo. Una volta sulla cima, ottenete la vista di un gomito.

Entrate in ascensore. Una volta arrivati, prendete i fili e li connettete alla binocolo. Usate le lenti sul binocolo ed esaminerete il circondario. Ritornate a questo più tardi nel gioco. Parlate allo swami sulla destra. Chiedete dell'attrezzo ricurvo. Egli ve ne darà uno. Usate l'ascensore per uscire. Usate il tram per ritornare al piano terra. Andate al World of fish Bait. Prendete il secchio del pesce. Usate la chiave inglese curva sul pesce grande alla sinistra, Usate Sam e Max su essa per arrampicarvi.

Dopo la scena sarete alle cucine del Ball of Twine. Usate Max sulla corda penzolante egli ne morderà un pezzo con i denti. In questo modo avrete 91 piedi di cordicella, anche se a un caro prezzo.

Andate al Gator Golf. Ovest. Prendete il recuperatore di palle da golf rotte dalla spazzatura. Sud. Una volta finita la lotta con Conroy e Lee-Harvey, dovrete liberare Max. Scambiate il

secchio del pesce con le palle da golf. Afferrate un bastone. Dovete formare un ponte lanciando i pesci agli alligatori. Dopo aver aperto la porta Max vi darà altri peli di bigfoot. Aprite anche la seconda porta e all'interno trovate un snoglobe dal Mystery Vortex. Sud. Est. Usate la vostra macchina.

Andate al Mystery Vortex. Est. Entrate l'edificio. Est. Andate attraverso le tende. Prendete altri peli dal blocco di ghiaccio. Uscite. Usate lo specchio per entrare. Muovete la leva sulla sinistra, per entrare in una porta, la stanza deve essere illuminata dello stesso colore. Non potete andare nelle porte arancio, e non c'è nulla nella porta blu. Uscite. Entrate nella la porta rossa. Parlate con Shuv-Oohl e Chiedete di Bruno. Vi dirà alcuni cose e vi chiederà di trovare il suo mood ring. Est. Nord. Usate la macchina. Andate alla Ball of Twine.

Entrate nel museo. Selezionate il vostro inventario. Usate la mano di Jesse James sul recuperatore di palle da golf rotte. Lo stesso per il pesce magnetico. Usate il nuovo oggetto sul gomito. Sam lo spingerà dentro la palla e l'anello salterà fuori. Andate al Mystery Vortex.

Entrate nella porta rossa. Chiedete a Shuv-Oohl del mood ring.

L'AVVENTURA

Vi dirà di andare a Frog Rock e come avete bisogno di 3 campioni di capelli (che avete se avete seguito le mie istruzioni) che devono essere messi su Frog Rock e vi darà della polvere di talpa da spruzzare su di esso. Est. Nord. Entrate in macchina ed andate a Ball of Twine.

Entrate nel tram. Entrate nell'ascensore. Usate il binocolo.

Muovetevi intorno fino a che Frog Rock è indicato, seguendo le istruzioni di Shuv-Oolh. Il pulsante destro incrementerà i movimenti a destra, e il pulsante sinistro incrementerà i movimenti a sinistra.

Una volta trovato, uscite dal ristorante, saltate sul tram, e tornate alla vostra macchina. Andate a Frog Rock.

Est. Mettete i tre campioni di peli sulla roccia. Usate la polvere di talpa sui peli. Dopo la scena vi verrà detto di andare a Bumpusville. Fatelo.

Entrate nella porta principale. Ovest. Prendete il dipinto di John Muir sul muro. Est. Est. Prendete il cuscino con sopra il tonico per capelli. Usate il recuperatore di palla da golf per prendere il libro sullo scaffale il quale è sopra l'intelaiatura della porta. Una volta letto imparerete come comandare il cleaning droid incaricato della pulizia della casa. Trovate il droid e usatelo. Sam lo aprirà e vedrete 5 fili. Staccate soltanto il filo blu. I rimanenti devono rimanere collegati. Questo spedisce il droid dentro la stanza verde. Un allarme sarà attivato e Lee-Harvey andrà a controllare. Ovest. Nord.

Utilizzate il casco della re-

altà virtuale. Prendete la spada.

Usate la spada sul drago per ucciderlo. Prendete il cuore e troverete una chiave. Ovest. Entrate la stanza più lontana a sinistra. Vedete Bruno e Trixie in trance. Usate la chiave sulla buca della serratura per liberare i due. Entrambi usciranno dal loro trance, e vi diranno che stavano andando a una festa dei bigfoot che è soltanto per la popolazione dei bigfoot. Est. Est.

Sud. Est. Entrate in macchina.

Andate alla la Jungle Inn (che appena ha apparsa sulla vostra mappa.)

Entrate nella locanda. Parlate con l'impiegata alla reception. E' Evelyn Morrison, famosa stella del cinema. Chiedete di Bruno e Conroy. Vi darà 2 brochures. Aprite l'inventario ed esaminate le brochures. Due posti nuovi saranno sulla vostra mappa. Est. Prendete la vostra macchina e andate al Celebrity Vegetable Museum. Date il dipinto di John Muir alla scultrice e prendete un vegetale raffigurante Conroy Bumpus. Ovest. Entrate in macchina ed andate al Dinosaur Tar Pit.

Nord. Seguite il sentiero, salite alla piattaforma usando l'ascensore. Usate il bicchiere di carta nel vostro inventario sul recuperatore di palla del golf. Usate il paravento per cambiarvi e attaccate l'elastico alla vostra tenuta. Saltate. Usate il recuperatore di palle del golf sul liquido e ne prenderete un bicchiere pieno. Una volta nella parte posteriore in alto, usate il paravento di nuovo e poi saltate nell'ascensore. Una

volta arrivati andate a ovest.

Andate a ovest di nuovo per andare ai dinosauri. Usate Max sul mammut lanoso per prendere qualche pelo. Usate l'intercom sul Tirannosauro. Usate la corda sulla bocca aperta. Usate Max sulla corda penzolante. Una volta lanciato, Max andrà alla macchina e sbatterà la porta, ed otterrà il dente del dinosauro. Entrate in macchina ed andate al Celebrity Vegetable Museum.

Parlate con la vecchia signora e chiedete della vostra scultura di John Muir. Ve la darà. Ovest. Prendete la macchina e andate a Bumpusville.

Ovest. Entrate dalla porta. Est. Usate il vegetale di Conroy Bumpus con il toupee. Verrete gettati fuori da Lee-Harvey.

Prendete la macchina e andate alla Jungle Inn.

Entrate nella locanda. Date la lima alla guardia bigfoot e usate liquido, i peli, e il parrucchino sull'abito lungo preso da Trixie per creare un costume da bigfoot. Usate il risultato su Max. Lo indosserete nel camerino e il bigfoot vi permetterà di passare. Prendete la bottiglia di vino dalla tavola. Entrate nella stanza che è sul lato destro del palcoscenico.

Prendete l'ice pick. Aprite la porta posteriore. Conroy farà irruzione e penserà che voi siate un bigfoot, e vorrà prendervi in ostaggio. Selezionate il vostro inventario ed usate il costume per togliervelo. Conroy e Lee-Harvey penseranno di poter usare il costume per infiltrarsi nella popolazione dei bigfoot.

Loro entreranno nel conge-

latore. Usate Max per chiudere la porta del congelatore.

Il capo della tribù arriverà vi farà un capo onorario dei bigfoot. Ha bisogno del vostro aiuto, tuttavia, per risolvere il mistero dei 4 totem. Andate alla Ball of Twine.

Usate il tram. Entrate nell'ascensore. Date l'ice pick allo swami così che egli potrà costruire un cavatappi. Usate il cavatappi sulla bottiglia di vino. Mettete il tappo sul fondo del sno-globe. Entrate nell'ascensore. Usate il tram. Prendete la vostra macchina e andate al Mystery Vortex. Est. Est. Nord. Usate la piccola vortex machine. Una volta accesa, usate il sno-globe sulla macchina. Riempirete il globo con la sostanza del vortice e tappate con il tappo della bottiglia. Est.

Ovest. Nord. Ovest. Entrate nella vostra macchina ed andate alla Jungle Inn.

Entrate nella locanda. Nord. Ovest. Andate a nord dei totem (fate click leggermente al sopra della testa di Bruno). Finite alla piscina dove c'è il capo tribù. Gettate lo sno-globe, il dente del dinosauro, il John Muir vegetable, e il cuscino con il tonico per capelli nell'acqua. Queste sono le 4 cose che rappresentano i totem. Anche questa avventura si conclude con un grande successo.

Vi aspetto tutti alla prossima soluzione!

LA PAGINA DEL

La soluzione di Star Trek: Judgement Rites!

Antonio Dipace di Garbagnate (MI)

Prima missione: Federation
Parlando a James Munroe, usate la scelta 2. Alla stazione, scegliete la 3. Quando appare la faccia di Bredell, scelta 1. Sul brigantino parlate a Menao SHEME scegliendo 2, 3, 1, 2. Vi farà uscire. Prendete Tricoders, Communicators e Phasers. Andate al Crew Quarter. Usate il Medkit sul malato nel letto. Prendete i Karate Dummy. Andate all'Executive Quarter. Prendete il filtro. Andate alla stanza dei computer. Stordite il tecnico. Usate Spock sulla scacchiera. Scegliete 1, 2 e 3. Usate entrambi i Tricoders sulla macchina a sinistra. Adesso avete i file su Bredell. Andate al Transport. Usate il filtro sul teleporter. Usate i manichini sul teleporter. Sarete alla Security. Kirk stordisce i tre ragazzi. Usate Spock sui muri a Nord e a Est per disabilitare le comunicazioni e il campo di forza, adesso sulla sedia per disabilitare le trappole a gas. Quando i ragazzi si svegliano, parlate a Kamend, quello coi capelli rossi. Scelta 1. Usate il tricoder su Kamend. Andate al Central Control. Usate il medkit sull'assistente per curare le sue allergie. Usate Spock sul muro a Nord per disabilitare i network di back-up e comunicazione, poi su quello ad est per disabilitare il weapons control. Andate al Docking Bay 1. Arrendetevi. Lasciate che Spock saboti sistemi sulla sinistra. Uscite da Bredell's Quarters. Usate Spock sul muro per dare il codice a Kirk. Entrate. Scelta 2. Storditelo. Prendete il libro e il book-

mark. Usate Science Tricoder sul bookmark. Usate Kirk sul libro. Prendete il dart board. Usate Spock sul pannello di controllo (il codice è 2188). Andate allo Special Project. Uccidete il mostro. Usate Spock sul muro ad ovest per disabilitare il tractor beam.

Missione 2: Sentinel

Usate Spock sul pannello verde per aprire la porta. Sa qui in poi, ogni stanza avrà diverse porte con pannelli verdi. Per comodità le numereremo da porta 1 a porta N (N= numero delle porte nella stanza) da sinistra a destra. Entrate nella porta 1 poi nella 2. Raccolgiate i 5 item dal pavimento (interface cable, display control, cube, switch e interface card). Prendete la plastica e lo stemma dai bidoni sulla destra. Usateli sulla macchina in alto a sinistra. Usate Spock sulla macchina. Adesso avete una batteria. Entrate nella porta 1. Usate la batteria sulla macchina a destra. Adesso è carica. Entrate nella porta 1. Tornate nella stanza principale. Usate il display control e il cube sulla macchina al centro della stanza. Quando vi verrà chiesto se volete rispondere al sistema e abbassare il campo di forza, rispondete SI. Scegliete la forma corretta. Entrate nella porta 3. Usate lo switch sulla macchina a sinistra. Entrate nella porta 3. Usate la macchina a destra. Stordite il Balkosi che la pepita. Cliccate l'icona use sul Balkosi per portarlo alla medical room. Usate McCoy sul Balkosi e sulla macchina a sinistra. Entrate nella porta

2. Porta 1. Porta 1. Usate Spock sui tre pannelli verdi sulla macchina a sinistra. Vedrete voi stessi come ologrammi in 3D. Usate l'interface card e il cavo sulla macchina a sinistra. Usate Spock sulla colonna. Ditegli di chiudere definitivamente il sistema.

Missione 3: No Man's Land

Usate Ellis sulla porta. Prendete il bastone. Aprite la gabbia. Prendete una bottiglia di Schnapps. Versate Schnapps sulla pila di cannucce. Usate lo stick sulle cannucce. Usate Spock sulla guardia. Uscite. Parlate a Ellis (scelta 2). Parlate alla guardia che spinge il vecchio (scelta 2). Cliccate l'icona use sulla guardia per colpirla. Usate il medkit sul vecchio. Parlategli. Entrate nello Shoppe. Parlate al ragazzo. Chiedetegli di broom, food packages e rope. Usate lo science tricoder sull'orologio. Uscite. Ovest. Usate il food package sul cane. Usate il medkit sul cane. Adesso è guarito. Entrate a scuola. Parlate alla guardia (scelta 1). Usate lo science tricoder sulla lavagna. Parlate al prof. Uscite. Entrate nell'edificio a destra. Parlate all'uomo armato. Usate il broom sul pavimento. Il bandito vi darà dei soldi. Uscite. Ovest. Usate lo science tricoder sul soldato. Usate il medkit sul soldato. Parlate al soldato (scelta 3). Uscite. Est. Entrate nella taverna. Quando Kirk parla alla guardia, usate la scelta 1. Gretel tira fuori un'arma. Usate McCoy sui barilotti. Date la lettera a Gretel. Entrate nella stanza posteriore. Usate i

soldi sul tavolo. Dopo aver vinto, parlate all'uomo in verde (3). Uscite. Entrate nello Shoppe. Usate i soldi sul ragazzo per comprare l'orologio. Uscite. Ovest. Entrate nell'Armory. Prendete la carabina. Usate Spock sul comandante (ragazzo seduto). Usate Spock su safe. Prendete TNT. Usate la corda sul commander. Usate McCoy sul comandante per svegliarlo. Parlategli (3). Usate la carabina su di lui. Prendete transfer papers. Usate McCoy su di lui. Uscite. Ovest. Parlate al soldato (3). Uscite. Est. Est. Entrate nella taverna, stanza posteriore. Date i transfer papers all'uomo in verde. Parlategli (3). Uscite. Parlate al Superintendent sulla sinistra (3). Prendete la lettera. Uscite Ovest. Entrate a scuola. Date la lettera al prof. Uscite. Est. Est. Mettete lavagna, locke e clock nel biplano. Usate TNT sul biplano. Parlando a Trelane usate la scelta 1. Parlate a Ellis. Parlate a Trelane ancora (1, 2). Alla scena della prima guerra mondiale parlate a Trelane (1, 1, 2, 1).

Missione 4: Light and Darkness

Est. Usate il science tricoder su satellite, control box e rocks che sono alla sinistra del centro del satellite (dovrete cliccare in questo punto preciso). Usate il communicator. Ovest. Usate il science tricoder su satellite e control box. Usate il communicator. Usate Spock sul control box. Ovest. Usate il science tricoder su satellite e control box. Est. Est. Sud. Entrate nell'edi-

L'AVVENTURA

ficio. Ovest. Parlate a Vizznr (1, 1). Est. Est. Parlate ad Azrah (2, 2, 1, 1). Prendete il petrie dish. Ovest. Ovest. Usate Spock sulla tastiera. Parlate a Vizznr (2, 2). Prendete il petrie dish. Est. Usate lo stun phaser su gree goo che è sulla destra. Usate light dish sul tubo a sinistra. Usate dark dish sul tubo a sinistra. Parlate a Ensign Jons (1, 3, 2). Usate il dark dish sul tubo a sinistra. Usate Jons sulla macchina a sinistra, poi su quella a destra. Prendete il petrie dish verde. Nord. Usate il green dish nello slot sulla macchina. Parlate a Ciccisa (3).

Missione 5: Voids

Appena arrivate al bridge shot, cliccate sul turbolift. Non potrete uscire. Parlate a tutti. Usate Spock sul science deck (in basso a sinistra). Usatelo ancora per provare il teleport. Quando vi chiede se può usare il teleport, rispondete di sì (1). Usate Sulu sul science deck. Cliccate sul turbolift. Al turbolift reference panel, cliccate sull'auxiliary control. Entrate nella stanza. Usate il medical tricoder sulla creatura. Vi scaraventerà fuori. Entrate nel turbolift. Andate a Sickbay. Entrate nella stanza. Parlate a McCoy. Uscite. Sud. Andate all'Engineering. Entrate nella stanza. Quando Scotty vi parlerà, usate la scelta 3. Mettete la stinkbomb nell'atmosphere processor (scatole sul muro a destra). Usate Kirk sulla macchina a sinistra. Usate Kirk sul sensore interno (muro rosso). Usate Kirk sul pannello di luci che è a sinistra della sedia sulla destra. Uscite. Entrate nel turbolift. Andate alla transporter room. Parlate al Vurian (tutte). Est. Il Savant è nella fountainhead. Quando vi parlerà, usate la 1. Prendete la borsa. Ovest. Usate la borsa sulla pila di rocce blu. Est. Est. Parlate a Spock (tutte). Ovest. Parlate a Savant (3,

1). Parlate a Savant (1, 1). Usate la borsa nella fontana. Parlando a Savant: 3, 3, 1.

Missione 6: Museum Piece

Andate a nord, est, nord. Verrete richiamati per parlare col Curator. Prendete la lancia dal cavaliere, il vassoio d'argento e il decanter dal tavolo, la bottiglia di cognac dal display (a sinistra della porta). Prendete la nota che era sotto la bottiglia. Leggetela (è il codice di sicurezza). Usate Mr.Scott sul control panel 3 volte. Usate Kirk sulla scrivania nell'angolo in basso a sinistra. Usate Chekov sul cavaliere. Uscite. Usate Mr.Scott sul laser (per prendere i condensatori) e sulla grossa macchina a destra (per i cavi). Leggete la nota che avete appena trovato (il codice è VVSOP2123). Sud. Inserite il codice. Prendete la pinza magnetica e usate Mr.Scott per prendere il pannello ceramico. Nord. Usate i condensatori sull'Aurora generator per caricarli. Prendete i condensatori. Sud. Usate i condensatori sul robot. Usate Mr.Scott sul robot per prendere il cavo rosso. Usate l'icona take sul robot per prendere il condensatore. Nord. Cliccate sulla porta a nord e inserite il codice di sicurezza (non potete aprirla). Parlate a Mr.Scott. Ora avete un piano. Usate condensatori, pinza magnetica, filo, cavo rosso e lancia sull'Aurora generator per fare un launcher. Usate Chekov su Klingon machine nell'angolo in basso a sinistra. Quando tornate indietro, prendete i condensatori. Nord. Prendete il gas canister. Usate Mr.Scott sul vecchio transporter e communications panel. Nord (inserite codice di sicurezza). Prendete un cristallo. Usate Mr.Scott sulla probe e la Barney machine. Usate un condensatore su Barney. Dite a Mr.Scott 'Yes, use the juice'. Usate Mr.Scott su Barney così

aprirà la probe. Usate Mr.Scott sulla sonda per ricaricarla. Usate il vassoio d'argento e il decanter sulla probe. Usate il condensatore sulla probe per ricaricarla. Appena caricata, prendete condensatore e vassoio. Sud. Usate il cristallo, vassoio e condensatore sul communications panel. Usatelo. Parlando a Lachians usate 4, 3, 2, 1, 1, 1, 2, 1.

Missione 7: Though This Be Madness

Est. Est. Usate Spock sulla tastiera. Ovest. Ovest. Ovest. Date bear al fat retard. Prendete i blocchi. Usate Uhura su retard king poi parlategli (2). Cliccate l'icona use sul pannello chiaro (piccola scatola sotto la testa del ciccione). Cliccate l'icona use su open light fixture per prendere light tube e wire. Nord. Cliccate l'icona take su plant tube che è a nord del lato sinistro. Usate il metal keg sulla macchina. Usate il kill phaser sul metal keg. Usate i blocchi sul metal keg. Usate il kill phaser sul metal keg. Prendete il metal keg e usatelo su plant tube da cui l'avete preso. Uscite e tornate nella schermata un paio di volte, finché troverete un frutto rosso sulla pianta. Prendetelo. Sud. Ovest. Parlate alla donna (tutte). Datele il frutto. Lei vorrà che lo diate a suo figlio, così potrete parlare con lui. Est. Est. Est. Date il frutto al bambino (tutte). Dovrete fare in modo che vi indichi il suo posto segreto. Prendete il frutto marcio. Cliccate l'icona use sul re che dorme. Usate entrambe le scelte su di lui e uscirà. Prendete blanket. Ovest. Ovest. Ovest. Parlate alla donna. Cliccate l'icona use sul food replicator. Prendete la scatola. Usate il cibo avariato sulla macchina a destra. Usate il meal box sulla stessa macchina. Date la scatola di cibo alla donna. Est. Nord. Prendete il

frutto. Nord. Usate il medical tricoder sulla donna. Usate Spock sulla donna. Nord. est. Est. Date il frutto a Tuskin (ragazzo arrabbiato). Usate lo stun phaser su Rackback. Parlate a Gormagon. Camminate attraverso i passaggi segreti. Usate il light tube su Klingon con i capelli grigi. Usate i fili sulla macchina a destra. Uhura inserirà il cavo. Usate la scelta 2 per lasciare che sia Klingons a parlare a Puzzlewitt. Quando toccherà a voi, tutte le scelte. Prendete il paralensa. Usatelo sulla macchina a nord. Tutte le scelte con la libreria. Una scelta farà in modo che Kirk faccia una domanda e lei risponderà, facendo aprire un portale magico. Usate Spock su Klingon con i capelli rossi. Entrate nel portale.

Missione 8: Yet There Is Method In It

Parlate al dude verde. Ditegli che siete pronti per fare il suo test. Parlate di voi in ogni domanda. Per rispondere ad una domanda cliccate l'icona talk sull'alieno (1) poi cliccate l'icona use sull'alieno. Alla prima domanda la risposta è Uhura. La seconda è McCoy e la terza è Spock. Alla quarta, cliccate l'icona talk su Kirk. Scelte 2, 3, 1. Parlate all'alieno. Ditegli che avete la risposta poi scegliete la 3 (both of us). L'alieno è confuso. Sarete teleportati alla sua astronave. Parlate all'alieno a destra. Scegliete la 1. Usate i paralense su Klingon (1, 2). Il Klingon le distruggerà. Avete appena finito Star Trek: Judgement Rites!

Un grosso grazie al nostro lettore di Garbagnate! Alla prossima.

dal 15 marzo

videogame & COMPUTER WORLD

