

# K

AMIGA  
ATARI ST  
CONSOLE PORTATILI  
MEGADRIVE  
SUPER FAMICOM  
+ ALTRI...

Anno IV n. 4 K 38  
APRILE 1992  
Lire 5500

Publicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III

20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

6 PAGINE  
DI RECENSIONE

# STAR TREK

LÀ DOVE NESSUN COMPUTER È MAI ARRIVATO PRIMA

**Ultima VI**  
Finalmente su Amiga!

**Sub Oceanic Shuttle**  
Cinema dinamico  
a 3000 punti  
di risoluzione  
orizzontale

**LAVORI IN CORSO**  
**BOB**, il cyberpunk  
secondo la Bullfrog  
**DARKSEED**, i videogiochi  
secondo H.R. Giger



## RECENSIONI

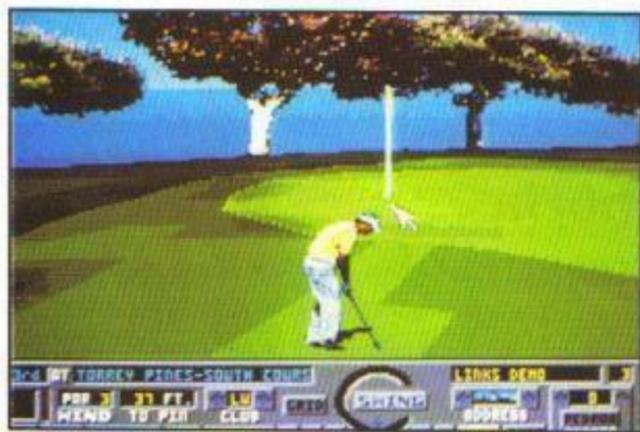
- SIM ANT • TWILIGHT 2000 • ULTIMA UNDERWORLD • PARASOL STAR
- BUSH BUCK • TOWN WITH NO NAME • ORK • RETEE! • FORT APACHE
- HOLO QUEST • HYPERSPEED • PINBALL DREAMS



# NEWS

## VERDI PRATI E SASSOSI PENDII

Uno special su un genere di giochi molto amato da entrambi i sessi. Tutto quanto vorreste sapere e non avete mai osato chiedere sulle novità golfistiche per il vostro computer



### AMIGA

• Dicevano che non sarebbe stato possibile, ma si sbagliavano. La gloriosa grafica VGA a 256 colori di *Links* versione PC è stata fedelmente convertita su Amiga. I progettisti di questo notevole gioco hanno scattato oltre 500 foto del percorso di Torrey Pines, USA. Sono inoltre riusciti a mettere le mani su alcune dettagliate cartine topografiche e su precise informazioni ambientali, come le condizioni generali del vento e del clima. Tutti questi dati sono stati pressati negli oltre 700k di programma. Speriamo che la conversione Amiga riduca i lunghi tempi di attesa tra una buca e l'altra. L'elaborazione di questo oceano di dati e statistiche su un umile PC a 8MHz causava vuoti di quasi trenta secondi prima che si potesse colpire nuovamente la pallina!



• I possessori di CDTV non potranno perdersi *Jack Nicklaus CDTV* della Accolade. Il percorso nordamericano di Muirfield Village è stato accuratamente ricreato grazie a 9.000 immagini digitalizzate. Alle fotografie sono stati sovrapposti sprite a 16 colori raffiguranti i giocatori. "È come giocare a golf insieme a Jack Nicklaus in persona," dice Chris Bankston della Accolade. "Siamo riusciti a ricreare il terreno di gioco alla perfezione e le immagini raffigurano il percorso praticamente da ogni possibile punto di vista.



### PC

• Contemporaneamente, sempre dalla Accolade sta per uscire *Jack Nicklaus' Golf and Course Design: Signed Edition*. Si tratta del primo gioco golfistico in VGA 256 colori ad includere una routine per la progettazione dei propri percorsi. Oltre alla solita giocabilità di alta qualità garantita dal prestigio della licenza, il gioco contiene molti abbellimenti graziosi, come alberi digitalizzati, bunker in grafica bitmap e il suono digitalizzato di una pallina che piomba in un laghetto. "Questa edizione speciale ha una grafica migliore, una velocità più elevata e una scelta d'opzioni più ricca di qualunque altra simulazione di questo tipo," afferma un portavoce. "È



gradevole, divertente e impegnativa. Se siete appassionati di golf non potete perderla".

### ST

• Spiacenti, ma non ci sono segnali all'orizzonte di giochi di questo tipo per l'ST.

### MEGADRIVE

• *World Class Leaderboard*, la madre di tutte le



simulazioni golfistiche, arriverà tra poco grazie alla US Gold e alla Access.

### SUPER NES

• *Skins* è un mix di golf e scommesse. "Non c'è nessun altro gioco sul mercato che gli si avvicini," assicura Steve Blattspieler della Irem. "Siamo certi che *Skins*, grazie alla grafica dettagliata e ricca di colori, sarà un successo immediato non solo presso gli appassionati di golf".



• Nel frattempo *True Golf Classic* sta per arrivare dal Giappone via USA. La T&E Soft ha mescolato immagini digitalizzate con grafica 3D realizzata con un sistema custom chiamato Polysys. "Divertimento stellare con giocabilità mai vista," affermano. "Nessun altro gioco di golf raggiunge questo livello di realismo e coinvolgimento". *True Golf Classic* vi paracaduta alle Hawaii, aggiorna il vostro handicap dopo ogni torneo e salva statistiche e partite in corso grazie alla batteria tampone incorporata.



### GAMEBOY

• Dai creatori di *Gradius* e *Operation C*, ecco *Ultra Golf* per Gameboy. Opzione per due giocatori e tornei sono solo alcune delle caratteristiche. Prima di ogni colpo è possibile decidere la posizione dei piedi e del corpo, esaminare l'intera buca e farsi suggerire dal caddie la mazza migliore. Disponibile per importazione.

# QUEEN

## COMPUTER

software & games



*per voi il meglio dei giochi*

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO DOS	PREZZO AMIGA	TITOLO DEL GIOCO	PREZZO DOS	PREZZO AMIGA	TITOLO DEL GIOCO	PREZZO DOS	PREZZO AMIGA	TITOLO DEL GIOCO	PREZZO DOS	PREZZO AMIGA
1000 MIGLIA	59.900		ELVIRA 2 JSWS OF CERBERUS	TEL.	TEL.	KID GLOVES II		49.900	ROBIN HOOD	49.900	49.900
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000	ELVIRA THE ARCADE GAME	59.000	49.000	KING QUEST V	99.900		ROBOCOD		29.900
7 COLORS	59.900	49.900	EPIC	49.900	49.900	KNIGHTMARE	59.900	59.900	ROBOCOP 3		59.900
ABANDONED PLACES	69.000	59.000	EXILE	49.900	49.900	KNIGHTS OF THE SKY	79.900	79.900	SAN FRANCISCO HERT	29.900	29.900
ADVANTAGE TENNIS	59.900	49.900	EYE OF THE BEHOLDER II	69.900		LA STORIA INFINITA II	49.000		SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.000	
AGE	59.900	49.900	F 117 D STEALTH FIGHTER 2.0	89.900		LARRY 5	89.900	89.900	SHADOWS SORCERE	69.900	59.900
ALIEN BRED		59.900	F 14 TOMCAT	59.900		LEANDER		49.900	SLIDERS		49.000
ALIEN STORM		29.900	F 15 II S.EAGLE/SCENARD D	49.900	79.900	LEMMINGS		69.900	SMASH TV		29.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900	F 19 STEALTH F	99.900	69.900	LORD OF THE KING		69.900	SPACE ACE II	89.900	79.900
ARACHNOPHOBIA	49.900	49.900	F 29 RETALIATOR		49.900	LOTUS II TURBO		49.900	SPECIAL OPERATION (WING COMMANDER II)	49.900	
ARMOOR GEDDON		49.900	FACE OFF		49.000	MAD TV		59.000	START TREK		69.000
BABY JO	59.000	49.000	FALCON 3.0		99.900	MAGIC POCKETS		49.900	STEVE MCQUEEN	59.000	49.000
BARBARIAN II		49.900	FALCON THE C. COLLECTION		69.900	MANCHESTER UNITED EUROPE		49.900	STRATEGO	70.000	60.000
BATTLE ISLE		59.900	FANTASTIC VOYAGE		59.900	MARIO ANDRETTI 'S RACING C.		59.000	STRIKE FLEET		49.900
BATTLETECH II	79.900		FASCINATION		59.900	MARTIAN DREAMS		69.900	SUSPICIOUS CARGO		49.900
BEAST BUSTERS		39.900	FINAL BLOW		49.000	MARTIAN MEMORANDUM		90.000	TENNIS COP 2	59.000	
BIG RUN		49.900	FINAL FIGHT		29.900	MEGA-TWINS		20.000	TERMINATOR	69.000	
BIRDS OF PREY		59.900	FIRST SAMURAI		49.900	MEGA-LO-MANIA		69.900	TERMINATOR II	29.900	29.900
BLUES BROTHERS	49.900	39.900	FLOOR 13		79.900	MEGAFORTRESS		59.900	THE GAMES - WINTER CHALLENGE	59.000	
BONANZA BROS		29.900	FORMULA ONE GRAN PRIX		79.900	MEGATRAVELLER II		69.900	THE LAFFER UTILITIES	99.900	
CADAVER	79.900		FRENETIC		49.000	MICROPROSE GOLF		79.900	THE SIMPSON	49.900	29.900
CARDIAXX		39.000	FUZZBALL		39.900	MIDWINTER II		69.900	THUNDER BURNER		49.000
CASTLE OF DR. BRAIN	99.900		GAZZA II		39.900	MIG 29M SUPER FULCR	79.900	69.900	THUNDER HAWK A47 34	60.000	60.000
CELTIC LEGENDS		59.900	GOBLINS		49.900	MONKEY ISLAND 2	79.000	89.000	TILT	39.900	
CHESS CHAMPION 2175	89.900		GOODS		49.900	MOONSTONE		50.000	TIMEQUEST	76.666	
CIVILIZATION	79.900		GOLDEN EAGLE		49.000	NAVY SEALS		29.900	TIP-OFF		49.000
CLICK CLAK		49.900	GUNSHIP 2000		89.900	NEBULOS II		29.900	TOP WRESTLING	TEL.	TEL.
CONAN THE CIMMERIAN	69.900		HARE RAISING HAVOC		59.900	NIGHTMARE		59.900	TURTLES II		49.900
CONQUEST OF THE LONG BOW	99.900		HARLEQUIN		49.900	NINJA 3		49.900	TV SPORT BOXING	69.900	
CRIME CITY		49.000	HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	TEL.	TEL.	OH NO! MORE LEMMINGS		49.900	ULTIMATE GOLF	29.900	29.900
CRUISE FOR A CORPSE	59.900		HEART OF CHINA	89.900	89.900	OUT RUN EUROPA		39.900	UNDER PRESSURE		39.000
DEATH KNIGHTS KRYNN	69.900	69.900	HEIMDALL	89.000	69.900	P. P. HAMMER		49.000	UTOPIA		69.000
DEATHBRINGER	29.900		HERO QUEST	69.900	49.900	PAPERBOY 2	49.900		VIDEOKID		49.900
DELUXE STRIP POKER II	59.900	49.900	HUDSON HAWK		29.900	PITFIGHTER	29.900	29.900	WARM UP		49.000
DEUTEROS		49.900	HUNTER		49.000	POLICE QUEST III	99.900		WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	
DEVIUS DESIGN		49.900	IL PADRINO	59.900	49.900	POPOLOUS 2		59.900	WILLY BEAMISH	99.900	69.900
DOUBLE DRAGON III		49.900	IMMORTAL	60.000	50.000	PREDATOR 2	29.900	29.900	WING COMMANDER II	79.900	
DYLAN DOG	59.000	49.000	JETFIGHTER II	79.900		QUADREL		39.000	WOLFCHILD		49.000
E. S. S. MEGA	99.000		JETSON		39.900	REALMS		69.900	WORLD CVLASS RUGBY		59.900
ELF	29.900		JIMMY WHITE'S W SNOOKER		39.900	RED BARON	89.900	89.900	WRESTLING WWF	49.900	29.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE



**TELEFONO**  
011/30.90.202  
011/30.81.352



**FAX**  
011/30.81.352



**POSTA**  
QUEEN COMPUTER  
Via Demargherita 4  
10137 TORINO



**MAILBOX**  
VIDEOTEL  
211503732

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.l. - VIA DEMARGHERITA 4 - 10137 TORINO



COGNOME E NOME	TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP, CITTA' E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			

**QUEEN**  
COMPUTER

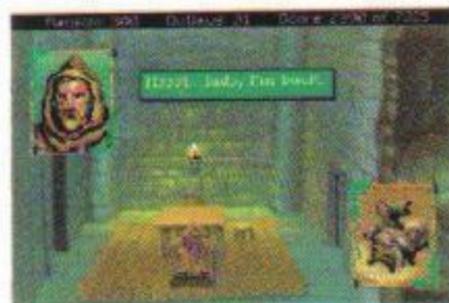
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A. QUEEN COMPUTER

- SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO..... L. 7.000
- SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE ..... L. 13.000
- TOTALE**       3.1/2       5.1/4      L. ....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

# CONQUESTS OF THE LONGBOW. ROBIN HOOD



Andate nella parte centrale ad incontrare il priore. Poi nella torre a Nordovest, dove libererete facilmente il nanetto torturato. Solo che lui non si fida di voi. Tornate nella torre delle pergamene e "versate" il vino al priore... poi prendete la pergamena sul tavolo e tornate dal nano per consegnargliela. Seguitelo e vi porterà fuori... o quasi. Come diceva uno degli scroll di sopra, toccate nell'ordine i tre Gargoyles (Pensieroso, Affamato, Stupido) per aprire la grata.

Una chiacchierata con il nano, che è così gentile da donarvi un anello ed una pergamena, fornisce alcuni indizi. Che giornata!

## SESTO GIORNO

Dopo aver avvistato dall'overlook un fratellino (o che bello, o che bello, NdR), fatevi incontro per prendere il vestito. Fra Tuck penserà a sistemare

il lardoso frate. Una volta travestiti, correte all'Abbazia. Bussate e entrate nella lavanderia, dove prenderete le 3 tuniche. Poi andate a trovare l'abate ed offritevi di prendere l'idromele e riportare il barilotto al pub. Arrivati al pub, date un'occhiata al secchio che sale e scende, poi fatevi una partitina al buon vecchio "filetto" o "tris" che dir si voglia. Dovrete, naturalmente, vincere la pietra che il vecchio ubriacone ha messo in palio contro i vostri soldini. Consegnate quindi il barilotto all'oste, in modo da riempirlo, e poi scuotete la grata per entrare nella cantina. Il secondo barile da sinistra è falso (hic... pec-hic-cato!, NdR)! Apritelo e vi troverete nei sotterranei di Nottingham. Date un'occhiata (solo quella) a sinistra per vedere cosa fanno le guardie e poi a destra fino a rientrare nell'abbazia. Bevete con l'abate, ma ricordatevi l'ametista appena vinta per non ubriacarvi (e-sistesse davvero!, NdR). Seguite bene quello che dice al frate, quando si addormenta frugatelo e poi andate nella sua stanza. Cercate sotto i cuscini, ma rimettete tutto a posto. Uscite ed andate al castello dalla porta principale. Corrompete la guardia, 1



penny basta e avanza, e avvertite i 3 fratelli del vostro arrivo. Rientrate nei sotterranei dall'abbazia e spiare le guardie, scoprirete che hanno bisogno di bere. Appena escono loro, entrate voi e posate almeno 3 penny sul tavolo, poi uscite. Quando le guardie andranno a bere, rientrate ed aprite la botola. Usate le tuniche per fare una corda e tirare fuori i prigionieri, quindi fuggite da dove siete venuti. Tornate al pub, dove c'è un bella festa. Uscite tranquilli, anzi, benedite anche lo sceriffo già che ci siete! Riconsegnate i pargoli alla mamma, e la signora, riconoscente, vi donerà una rete dorata. Per liberare i fratelli potete anche provare altre soluzioni un po' più "drastiche": basta tornare al campo, cambiarsi e suonare il corno... Alla fine della giornata datevi per malato e dormite almeno un mese. Scherzo.

## SETTIMO GIORNO

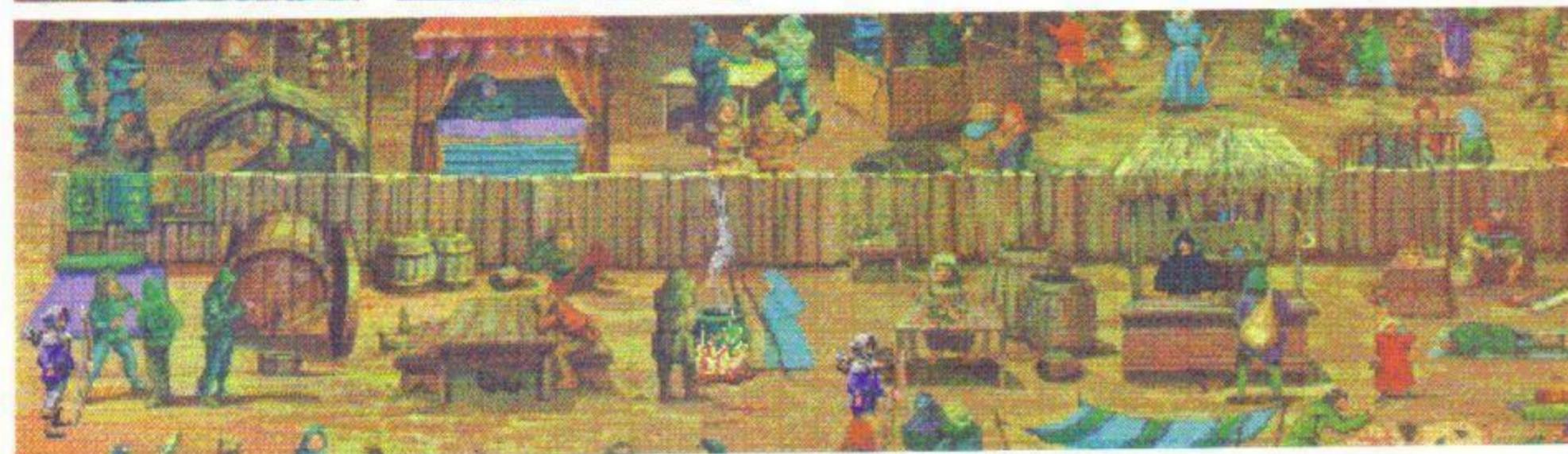
Gita alla radura dei salici, con consegna pergamena e cuore di smeraldo a Lady Marian, serata libera... o quasi! Intanto aprite pure la scatola che avete rubato all'Abbazia. Il segreto è nello scroll che vi ha regalato Fulk il buffone. La parola da usare, comunque, è "ARDENS", che dovrete cliccare sulle lettere incise sul coperchio. Adesso entrate nella foresta ed attendete che passi di lì un folletto. Appena lo vedete (e sentite il campanellino), lanciategli la rete dorata per catturarlo; il folletto potrà guidarvi fino alla quercia sacra. A questo punto dovrete rispondere agli indovinelli (vedi box) per farvi amica una simpatica pianticella. A nanna presto che domattina ci alziamo all'alba!

## OTTAVO GIORNO

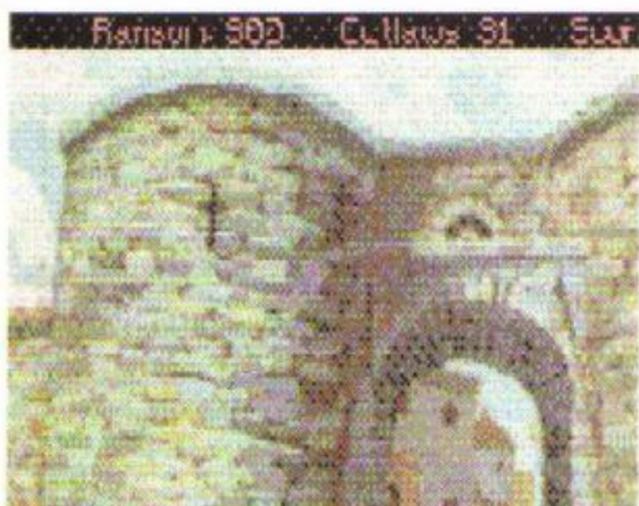
Salite all'overlook e, avvistato un fiero arciere, scendete per farvi una bella chiacchierata. Offritegli, mentre parlate, qualcosa per i suoi vestiti, quindi recatevi in città alla tradizionale Fiera (dell'Est). Non comprate topolini per due soldi ma, chiacchierando in giro, scoprirete che Marian è stata accusata di stregoneria ed altre cosette. Cercate lo scholar (è l'unico che cammina) e identificatevi tramite il riconoscimento dello stemma sul libro. Dategli lo scroll di Marian (quello della mano) e poi andate al torneo e vincete la freccia d'oro, che potrete aggiungere al riscatto. Tornate a casa...

## NONO GIORNO

Questo sarà un triste giorno per gli uomini di Sherwood: i vostri nemici infatti invaderanno la foresta. Appena vi vedono in giro, fuggite di corsa dal vostro amico albero. Scrivete sulla vostra mano il nome druidico della quercia (DUIR) e vi salverete, ma proverete cosa vuol dire "mettere le radici in un posto".



Correte all'overlook per intercettare un gioielliere. Derubatele parecchie volte e scoprirete diverse cose istruttive. Cambiatevi di nuovo, ma abbiate l'accortezza di tingervi la barba con quello che avrete preso al Bulgari. Al castello sarete presentati come Gucci di Beverly e potrete parlare allo sceriffo e consorte. Mostrategli il vostro ciarpame e raccontategli la storiella che avete in mente. Ai dubbi dello sceriffo fate per andarvene raccogliendo tutti i coccini, vedrete che la strega li accanto lo convincerà a credervi (e poi vogliono la parità? NOI vogliamo la parità!, NdR). Svergognate e spernacchiate pure il vile sceriffo nella scena seguente.



Il Castello dello Sceriffo. Non c'è posto più tetro e pericoloso in tutto il Nottinghamshire. Ma con un bel travestimento, potrete entrare e uscire (si spera...) quasi indisturbati.



Il pub locale è sempre pieno degli omoni dello sceriffo. State attenti a dove mettete il naso!



Il cobbler è uno dei pochi amici di Robin. Ma dovrete provare la vostra identità se volete il suo aiuto.

### DECIMO GIORNO

Andando dalla vedova, scoprirete brutte notizie: Marian sta per fare la fine del pollo (arrosto). Tornate al campo e richiamate gli uomini. Ascoltate i vari piani, ma scegliete quello di John se vi preme la vita. Ritornate, quindi, a salutare l'oste del pub e chiedetegli con insistenza di entrare nei sotterranei. Girovagare nel labirinto dell'Abbazia e uscite verso Nord. Liberate Marian giusto in tempo (dovrete aver indossato l'anello rubato all'abate, quello che controlla il fuoco). Per salvarla dalla morte, unite il vostro mezzo cuore di smeraldo al suo mezzo di diamante.

### UNDICESIMO GIORNO

Avvisati dell'arrivo dei soldati, correte all'overlook e radunate gli uomini. La tattica migliore è quella della sorpresa (Fra Tuck): se sceglierete quella, il successo vi arriderà e sarete chiamati a Sanremo (???). I festeggiamenti saranno grandiosi.

### DODICESIMO GIORNO

Ancora una volta, inseguiti dai soldati di Nottingham, dovrete rifugiarsi dal vostro amico Quercio per salvare la pellaccia. Quindi, dall'overlook, aspettate l'arrivo del messaggero della Regina Madre. Andategli incontro e fategli il segnale convenuto un paio di volte: scoprirete che è uno sporco traditore (infame!). In questa occasione dovrete essere svelti di freccia per salvare la pelle. Suonate il corno e avrete finito anche questa lunga giornata.

### TREDICESIMO GIORNO

Siamo al termine. Purtroppo dovrete ritornare in quel luogo così simpatico che si chiama Monastero. Indossate l'anello di Fulk (quello che controlla gli spiriti dell'acqua) e delle buonanime (in senso letterale) vi guideranno (seguitele sempre) a destinazione. Attraccate alla torre e, visto che l'edera non vi regge, usate il solito trucco della mano: scrivete il nome druidico dell'edera (GORT) e potrete scalare la torre. Entrate nella finestra (non fatevi vedere dai monaci) e presentatevi al prigioniero. Per conquistare la sua fiducia dovrete dirgli la parola d'ordine che Marian vi ha detto, scrivendola, di nuovo, sulla mano. Adesso

viene il bello: dovrete scansare i sassolini che quei simpaticoni dei monaci vi lanceranno dai merli della torre. Fatto? Complimenti, praticamente avrete finito i vostri compiti e potrete gustarvi la scena finale. Sigh! mi commuovo sempre alla fine. Ci stava bene la musica di Brian Adams, qui... comunque siamo alla FINE!

### GLI INDOVINELLI

#### INIZIO

Golden treasure...

My first Master...

Metal or bone...

Not born but from...

I am two-face...

I am a window...

I am the heart...

High born...

I am the outstretched...

#### RISPOSTA

BEEHIVE

FUR (abbasso!)

COMB

CHEESE

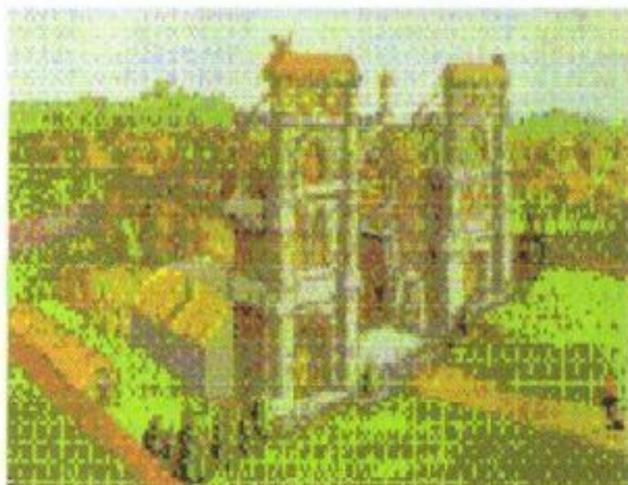
COIN

EYE

WOOD

SNOW

FEATHER



Il monastero: sembra innocuo, ma è un luogo di corruzione e malvagità. Dovrete essere molto cauti se volete scoprire i suoi segreti.





# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA  
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906  
051/343362 BBS 051/347736



STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio  
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita  
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.  
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.  
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata  
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

**HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!**

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

MEGADRIVE HARDWARE	
Megadrive PAL.....	Lit. 295.000
Megadrive SCART.....	Lit. 288.000
Joystick Pro-1.....	Lit. 43.000
Joystick Pro-2 Joypad.....	Lit. 30.000
Power Pad.....	Lit. 29.000
Turbo Pad.....	Lit. 36.000
Game Adaptor	
Genesis-Megadrive.....	Lit. 16.500
SOFTWARE	
Battle Mania.....	Lit. 106.000
Steel Empire.....	Lit. 128.000
Toe Jam and Earl.....	Lit. 99.000
Shinin Force.....	Lit. 136.000
Storm Lord.....	Lit. 99.000
Turbo out run.....	Lit. 94.000
Shadow of the Beast.....	Lit. 137.000
Pso Blade.....	Lit. 46.000
Granada.....	Lit. 46.000
Junction.....	Lit. 59.000
Monster Lair (wonderboy 3).....	Lit. 48.000
Mega Panel.....	Lit. 65.000
Burning Force.....	Lit. 76.000
Strider.....	Lit. 75.000
USA Superbasketball.....	Lit. 89.000
Air Diver.....	Lit. 99.000
Phelios.....	Lit. 59.000
Darius II.....	Lit. 82.000
Dangerous Seed.....	Lit. 76.000
Saint Sword.....	Lit. 68.000
Hard Driving.....	Lit. 99.000
Monster Hunter.....	Lit. 73.000
Gynoug.....	Lit. 92.000
Aero Blasters.....	Lit. 102.000
Joe Montana Football.....	Lit. 92.000
Kageki.....	Lit. 92.000
Wadona Forest.....	Lit. 76.000
Jewel Master.....	Lit. 67.000
Fire Mustang.....	Lit. 69.000
Marvel Land.....	Lit. 92.000
Battle of Axis.....	Lit. 63.000
Galaxy Force II.....	Lit. 104.000
Master of Weapons.....	Lit. 67.000
Master of Monsters.....	Lit. 68.000
Ju Ju LEGEND.....	Lit. 107.000
WANJ WANI WORLD.....	Lit. 109.000
Rambo III.....	Lit. 89.000
Sonic the Edgehog.....	Lit. 89.000
Altered Beast.....	Lit. 43.000
ARROW Flash.....	Lit. 43.000
Atomic Robokid.....	Lit. 39.000
Battle Golfer.....	Lit. 35.000
Bonanza Brothers.....	Lit. 79.000
Crack Down.....	Lit. 57.000
Ghouls'n'Ghost.....	Lit. 89.000
Darwin 4081.....	Lit. 36.000
Dick Tracy.....	Lit. 62.000
DONALD DUCK.....	Lit. 99.000
Double Dragon II.....	Lit. 136.000
Fantasia.....	Lit. 89.000
F1 Circus.....	Lit. 107.000
F1 Gran Prix.....	Lit. 127.000
Final Blow.....	Lit. 99.000

Hell Fire.....	Lit. 45.000
Midnight Resistance.....	Lit. 105.000
Out Run.....	Lit. 65.000
Populus.....	Lit. 69.000
SpiderMan.....	Lit. 66.000
Super Hangon.....	Lit. 75.000
Super Master golf.....	Lit. 79.000
Undeadline.....	Lit. 140.000
Whip Rush.....	Lit. 34.000
Word Cup Soccer.....	Lit. 75.000
X D R.....	Lit. 39.000
Ice Hockey.....	Lit. 105.000
James Pond.....	Lit. 86.000
Madden Football II.....	Lit. 108.000
Valis III.....-USA.....	Lit. 144.000
Turricane.....-USA.....	Lit. 95.000
Mike Dikta Football -USA.....	Lit. 95.000
Speedball II.....-USA.....	Lit. 125.000
Back To Future III.....-USA.....	Lit. 122.000
Two Crudes Dudes.....-USA.....	Lit. 115.000
Fire Shark.....-USA.....	Lit. 115.000
Jesse Ventura Wrestling.....	Lit. 134.000
PGA Tour Golf.....-USA.....	Lit. 139.000
Faery Tales Adv.....-USA.....	Lit. 89.000
Immortal.....-USA.....	Lit. 139.000
Buck Rogers.....-USA.....	Lit. 149.000
Warriors of Rome.....-USA.....	Lit. 149.000
Raiden.....-USA.....	Lit. 142.000
Heavy Nova.....-USA.....	Lit. 142.000
Gain Ground.....-USA.....	Lit. 127.000
Dinoland.....-USA.....	Lit. 127.000
Y' S3.....-USA.....	Lit. 149.000
Eswat.....-USA.....	Lit. 86.000
Tommy Lasorda Baseball.....	Lit. 149.000
Pat Riley Basket.....-USA.....	Lit. 98.000
World Champ Soccer.....-US.....	Lit. 91.000
Fantasy Star II.....-USA.....	Lit. 160.000
Fantasy Star III.....-USA.....	Lit. 160.000
Hoerzog Zwei.....-USA.....	Lit. 99.000
Street of Rage.....-USA.....	Lit. 130.000
Mercs.....-USA.....	Lit. 145.000
Golden Axe II.....-USA.....	Lit. 129.000
Mario Lemieux Hockey.....	Lit. 129.000
Batman.....-USA.....	Lit. 129.000
RBI Baseball III.....-USA.....	Lit. 129.000
Pit Fighter.....-USA.....	Lit. 129.000
War Song.....-USA.....	Lit. 135.000
Arcus Odissey.....-USA.....	Lit. 149.000
<b>ACTION REPLAY MD.....</b>	<b>Lit. 120.000</b>

**MEGA CD con 2 games..Lit. 799.000**  
**NEO GEO.....Lit. 699.000**  
**GAME GEAR.....Lit. 295.000**  
disponibili inoltre TUTTO il software per NEO GEO a partire da L. 243.000 per GAME GEAR da Lit. 45.000 per MEGA CD da Lit. 120.000 Novita' in arrivo ogni settimana!!!!!! direttamente da U.S.A. e GIAPPONE. Collegamento gratuito alla B B S per un continuo aggiornamento sulle novita' in uscita.

GAME BOY HARDWARE	
Gameboy.....	Lit. 155.000
Light Boy.....	Lit. 39.000
Case Boy.....	Lit. 33.000
Adattatore 220 Lit.....	24.000
Kit pulizia.....	Lit. 19.000
Kit 4 giocatori.....	Lit. 55.000
Wide Boy.....	Lit. 35.000
Game Bag.....	Lit. 12.000
sound booster.....	Lit. 39.000
Carry all.....	Lit. 22.000
SOFTWARE	
Bo Jackson Fball.....	Lit. 69.000
Megaman.....	Lit. 61.000
Castlevania II.....	Lit. 59.000
Marble Madness.....	Lit. 62.000
Star Trek 25th Ann.....	Lit. 72.000
Spiderman.....	Lit. 59.000
Ninja Boy.....	Lit. 72.000
Tom & Jerry.....	Lit. 59.000
NFL Football.....	Lit. 55.000
Ninja Turtles II.....	Lit. 65.000
Paperboy II.....	Lit. 62.000
Addams Family.....	Lit. 59.000
Rubble Saver II.....	Lit. 59.000
Hudson Hawk.....	Lit. 57.000
Super Str.BasketLit.....	57.000
Pro Soccer.....	Lit. 59.000
Captain Tsubasa.....	Lit. 62.000
Batman return.....	Lit. 59.000
Snowbrothers.....	Lit. 59.000
Sagaya.....	Lit. 59.000
Mario & Yossi.....	Lit. 62.000
Mickey D.Chase.....	Lit. 59.000
Atomic Punk.....	Lit. 59.000
NBA Challenge.....	Lit. 59.000
Navy Seal.....	Lit. 59.000
Turricane.....	Lit. 69.000
Roger Rabbit.....	Lit. 59.000
Jordan vs Bird.....	Lit. 59.000
Soccer Mania.....	Lit. 59.000
Ninja Turtles.....	Lit. 59.000
Paperboy.....	Lit. 59.000
Amazing Peng.....	Lit. 59.000
Mini Boomer.....	Lit. 56.000
Wonderboy II.....	Lit. 59.000
Robocop II.....	Lit. 57.000
Wacky Race.....	Lit. 59.000
Chibi Maruko.....	Lit. 59.000
Little Master II.....	Lit. 74.000
Hook.....	Lit. 56.000
F1 Hero.....	Lit. 59.000
Jankeman.....	Lit. 59.000
Metroid II.....	Lit. 62.000
<b>e tanti altri!!! telefonate e richiedete il catalogo completo ai numeri: 051-343.504 o 051-343.362</b>	

SUPER FAMICOM HARDWARE	
S.Famicom Pal.....	Lit. 480.000
Adattatore S-Nes.....	Lit. 28.000
Cavo Stereo.....	Lit. 34.000
Ascii Joypad.....	Lit. 69.000
S.Famicom Scart.....	Lit. 480.000
Cavo RGB.....	Lit. 38.000
JB King Joystick.....	Lit. 149.000
Hori Commander.....	Lit. 69.000
SOFTWARE	
Super Wagyan Land.....	Lit. 170.000
Pro Football.....	Lit. 170.000
Sim Earth.....	Lit. 175.000
Area 88.....	Lit. 155.000
Monkey Jiro.....	Lit. 155.000
Zelda.....	Lit. 179.000
Soul Blader.....	Lit. 170.000
Populus.....	Lit. 155.000
Pilot Wing.....	Lit. 149.000
Big Run.....	Lit. 150.000
Y'ill.....	Lit. 155.000
Actraisers.....	Lit. 119.000
Dracula.....	Lit. 170.000
Goemon.....	Lit. 170.000
Super EDF.....	Lit. 180.000
Super Format.Soccer.....	Lit. 170.000
Super Mario World.....	Lit. 185.000
Thunder Spirit.....	Lit. 185.000
Otogirisou.....	Lit. 189.000
RPM Racing.....	Lit. 189.000
Final Fight Guy.....	Lit. 190.000
STG Strike Gunner.....	Lit. 190.000
Smash TV.....	Lit. 180.000
Hat Trick Hero.....	Lit. 185.000
Family Stadium.....	Lit. 175.000
Varis.....	Lit. 212.000
Super Chinese Land.....	Lit. 170.000
Raiden.....	Lit. 170.000
Ultra Baseball.....	Lit. 162.000
Super Tennis.....	Lit. 159.000
Wonderboy.....	Lit. 175.000
Lemmings.....	Lit. 155.000
Contra Spirits.....	Lit. 175.000
Astrolaisers.....	Lit. 99.000
Gradius III.....	Lit. 149.000
Sim City.....	Lit. 149.000
Gundam F 91.....	Lit. 155.000
Dimension Force.....	Lit. 170.000
Final Fight.....	Lit. 170.000
Super Adv. Island.....	Lit. 190.000
Super Fire Wrestling.....	Lit. 185.000
Sup. Ghouls'n'ghost.....	Lit. 165.000
Super R-Type.....	Lit. 155.000
Super Birdie Rush.....	Lit. 189.000
Cyber Formula.....	Lit. 190.000
Xardian.....	Lit. 189.000
Ranma 1/2.....	Lit. 189.000
Top Racer.....	Lit. 175.000
Rushing Beat.....	Lit. 190.000
Battle Gran Prix.....	Lit. 190.000
Card Master.....	Lit. 190.000
Magical Tarrout.....	Lit. 185.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

SPEDIZIONI:

RIVENDITORE AUTORIZZATO

TELEFONO 051-343.504  
FAX 051-344.906  
POSTA COMPUTER ONE  
VIA VELA 12/2  
40138 BOLOGNA

24 ore su 24 in B B S  
051-347.736  
pagamento anticipato: NESSUNA SPESA  
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000  
corriere (pagamento anticipato): a forfait Lit. 40.000

AMSTRAD SOFTEL  
GVP point  
SOFT center LEADER

# GRAND PRIX



Geoff Crammond

Eccoci al secondo appuntamento con la nostra guida ai circuiti del campionato mondiale di *Grand Prix*, lo straordinario gioco di Geoff Crammond.

**LEGENDA**

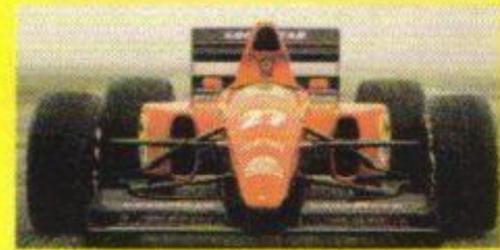
- PARTENZA: (zona box e linea di partenza)
- PERICOLO: (punti pericolosi. Fate attenzione)
- SORPASSO: (dove è consigliato superare).

**MONTREAL**

Dopo la curva di Island Hairpin inizia una serie di curve molto lenta. Fate attenzione ai cordoli.

La Pits Hairpin è una curva molto lenta ma importante perché precede un lungo rettilineo.

La chicane dei box è pericolosa.



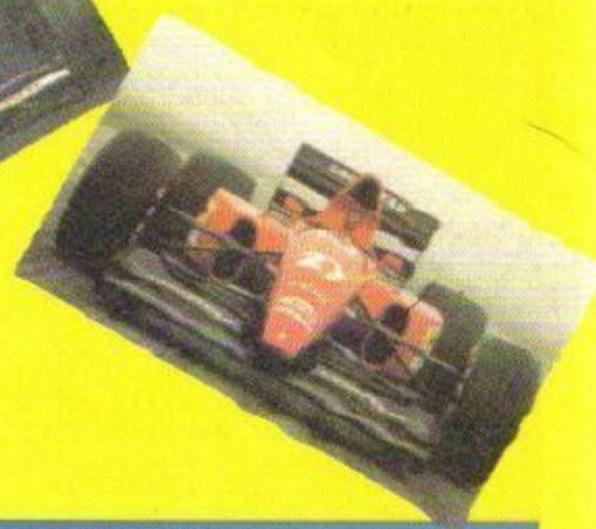
**MEXICO**

Doppia curva dopo il rettilineo.

Serie di curve da fare in progressione dopo una curva da prima. Attenzione ai cordoli. La Peralta è un curvone molto veloce che precede il rettilineo finale. Attenzione a non sbagliare.

**SILVERSTONE**

La Copse è una curva a 90° impegnativa alla fine del rettilineo.



**MAGNY-COURS**

Subito dopo la esse attenzione alla contro curva prima del tornante del Nurburgring.

Il curvone di Estoril è da fare in pieno con una certa cautela.

La curva Adelaide. Molto stretta e lenta. Fate attenzione a non farvi chiudere.

Attenzione a non sbagliare l'attacco della curva e a non infilare l'entrata ai box.

**I GRAN PREMI 1992**

G.P. Sudafrica 1° marzo; G.P. Messico 22 marzo; G.P. Brasile 5 aprile; G.P. Spagna 3 maggio; G.P. San Marino 17 maggio; G.P. Monaco 31 maggio; G.P. Canada 14 giugno; G.P. Francia 5 luglio; G.P. Gran Bretagna 12 luglio; G.P. Germania 26 luglio; G.P. Ungheria 16 agosto; G.P. Belgio 30 agosto; G.P. Italia 13 settembre; G.P. Portogallo 27 settembre; G.P. Giappone 25 ottobre; G.P. Australia 8 novembre.

# CORRIERE DEI VIDEOGAMES

Le troverete da 'Joystick fun'  
**TUTTE LE NOVITÀ  
A 16 BIT**



## UN NUOVO SHOP PER IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO A Milano in V. Lorenteggio 38, dal 16 Marzo

Dal 16 marzo, in via Lorenteggio, 38 a Milano, è aperto un nuovo negozio dedicato a tutti gli appassionati di computers e video-giochi. Il suo nome "JOYSTICK FUN" spiega già il carattere ludico e di intrattenimento che i titolari, Maria e Davide gli hanno attribuito. Qui potrete trovare la gamma Commodore (AMIGA-C64), i Pc compatibili IBM, le console (SEGA-MEGADRIVE, SUPERFAMICOM, GAMEBOY, GAMEGEAR...) e in più una miriade di accessori e software dedicati; il tutto naturalmente ai mi-



gliori prezzi che il mercato possa offrire.

Davide grazie ad una lunga milizia nel campo informatico ed a una vera passione per i videogames, vi sarà di aiuto per qualsiasi delucidazione.

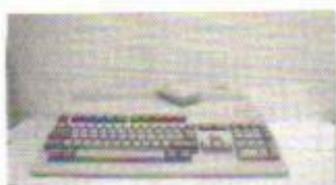
L'orario d'apertura del negozio è dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.30, dal lunedì pomeriggio al sabato.

## Osservatorio Il successo dei tascabili

Quante volte vi sarà capitato durante i lunghi interminabili viaggi in treno o in autobus di non sapere come far passare il tempo senza annoiarvi??? Ora il problema può dirsi risolto grazie alle nuove tecnologie giapponesi che hanno portato in Italia i "TASCABILI del divertimento". Si tratta di piccolissime Consoles, dotate di schermi LCD in bianco e nero e a colori, che tranquillamente possono essere portate nella tasca del vostro giubbotto o anche nella vostra personale 24 ore. Gameboy, GameGear, PC Engine GT, hanno ormai invaso il nostro Paese, portando con loro centinaia di appassionanti video-games. A voi la scelta ora su come "divertirvi" senza più annoiarvi!

## IL COMPUTER CONQUISTA TUTTI IL SUCCESSO DI AMIGA E PC Per giocare e lavorare

I computers della serie Amiga e PC compatibili stanno riscuotendo nel mercato italiano successo veramente notevole. L'esplosione delle vendite osservata nel periodo natalizio testimonia quanto il computer sia ormai diventato un oggetto quasi indispensabile per la famiglia media italiana. Ma perchè "AMIGA"????? Il successo della macchina Commodore dipende da 3 semplici fattori: 1) Il prezzo 2) La qualità 3) Il software. E una macchina versatile che da un lato può trovare spazio anche in una piccola azienda, sia per compiti di tipo amministrativo che per applicazioni grafiche, e l'Amiga si distingue soprattutto per la ricchezza e l'alta qualità del software esistente nel campo della videotitolazione professionale. In famiglia invece è altrettanto utile per bambini e ragazzi per l'ampia dotazione di software didattico e di giochi. La gamma Amiga anche in relazione ai diversi tipi di utente cui è destinata spazia dall'economico A500, più adatto per l'utenza domestica giocosa e per le prime esperienze con software applicativo, al più sofisticato A2000 fino all'Amiga 3000, che per prestazioni è paragonabile ai più blasonati Pc 386 o agli ultimi Machintosh. I Pc compatibili stanno anch'essi guadagnando enorme terreno specie se si considera che con una cifra intorno al milione e mezzo si acquista un computer in grado di soddisfare tanto il professionista quanto l'hobbista. La ricchezza di software esistente ed in via di sviluppo, soprattutto la grande disponibilità di pacchetti italiani, fanno dei pc compatibili un ottimo acquisto per tutti. Ormai nelle case degli italiani medi si sentirà accanto alla classica frase "Hai preparato il caffè???" la nuova esclamazione "Presto accendi il computer!!".



## IL PC RICONOSCE LA TUA VOCE

La Sound Master II è una delle migliori schede sonore dell'ultima generazione. Viene fornita già accessoriata di amplificatore, cuffia, microfono, interfaccia e cavi midi. Si differenzia dalla folla concorrenza per alcune caratteristiche che la rendono innovativa nel panorama sempre più affermato del multimediale. Col semplice bypass dell'altoparlante del Pc consente di udire un suono piacevole e naturale anche con giochi sprovvisti di drivers per schede sonore. L'ampio corredo software consente di trasformare il Pc in un potente registratore di voce, musica ed effetti so-

nori che salvati su files possono poi essere riascoltati. Non potendo descrivere in dettaglio tutte le caratteristiche di questa scheda citerò la più originale, che consente di impartire gli ordini ai programmi (CAD, fogli elettronici, word processors) attraverso la voce dopo aver insegnato al computer a riconoscerla. Da citare anche il programma Lyra dotato di interfaccia grafica, che fornisce musica MIDI di elevato livello e consente la notazione oltre che da tastiera o mouse anche da MIDI.



# JOYSTICK fun

MILANO VIA LORENTEGGIO 38 TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819



**TECNOBIT**  
HARDWARE & SOFTWARE  
Via PLATEJA 68/D  
74100 - TARANTO  
TEL/FAX: 099.314214

## MEGA CD

**IL FANTASTICO LETTORE DI  
COMPACT DISK PER  
MEGADRIVE  
DISPONIBILE AD UN PREZZO  
MEGA**

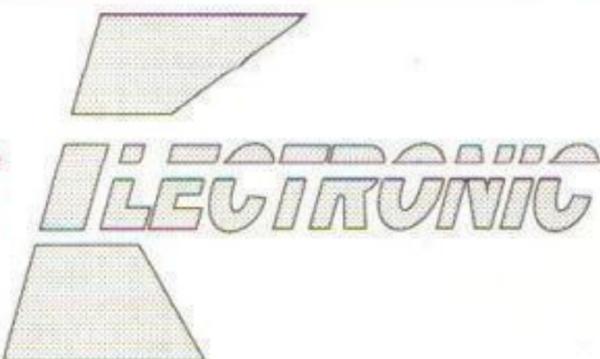
**FANTASTICHE NOVITA' PER  
TUTTE LE CONSOLE:**

**SEGA MEGADRIVE  
GAME GEAR  
NINTENDO SUPERFAMICOM  
GAMEBOY  
SNK NEO GEO  
NEC PC ENGINE  
ATARI LINX**

**ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI  
SBALORDITIVI !!  
IMPORTAZIONE DIRETTA DAL  
GIAPPONE !!**

**TUTTE LE ULTIME NOVITA'  
SOFTWARE & HARDWARE  
ORIGINALI x AMIGA & PC.  
AMIGA 500 GARANZIA  
ITALIANA a £. 679.000.  
COMMODORE CD-TV  
a £. 1.099.000.  
VENDITA ANCHE PER  
CORRISPONDENZA.  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.  
CONSEGNA IN 24/36 ORE.**

**I PREZZI SONO IVA COMPRESA**



## **COMPUTERS DIFFUSION**

**CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA**

**NEC** Texas Instrument **Atari Nintendo mita**  
RIVENDITORE AUTORIZZATO  
**USRobotics UNISYSTEM ● HYUNDAI Star**  
Commodore **Canon EPSON** RIVENDITORE AUTORIZZATO **SEGA**

**CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI**

**'92  
PREZZI PAZZI!**

**Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!**

SUPER Amiga 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000  
Modem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000  
Hard Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

**Prezzi IVA compresa, Vendita anche per corrispondenza !**

**KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia  
Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questo tagliando ...**



# KBOX

Aaaayeah!!!

L'overdose di informazioni sul recente CES, e quelle che quasi mensilmente si leggono sulle riviste del settore, meglio se Kappa, possono dar luogo ad un'anomala quanto cronica malattia: l'ansia delle novità.

Il fenomeno sta agli antipodi della più nota "nostalgia del videogiacatore", i cui sintomi più evidenti sono un quasi morboso attaccamento al passato e un rifiuto netto del concetto di progresso: l'ansioso vive solo in funzione delle notizie che legge. L'ansia scaturisce dal desiderio spasmodico di avere, possibilmente per primo, quello che gli altri si limitano a leggere. Ma l'ansia non termina quando l'oggetto desiderato (gioco, console, computer ecc.) entra finalmente in possesso, perché, immediatamente ne subentra un'altra, ancora più acuta, generata dalla notizia che è uscito qualcosa di nuovo, di più potente, da "avere assolutamente".

Questo ci porta a non apprezzare pienamente gli obiettivi raggiunti, e a vivere in un costante stato d'insoddisfazione. Forse Keats aveva ragione quando affermava che il nuovo è sempre meglio ("Le melodie udite son dolci, ma quelle non udite sono più dolci", *Ode ad un'urna greca*), anche se poi ci si rende conto che nessuna conquista ci porta la vera felicità e la tranquillità.

Date la colpa al consumismo, alla superficialità del nostro secolo, ma resta il fatto che, tra chi pone la propria felicità in un passato irrecuperabile o in un futuro sempre più lontano, sono pochi a vivere rilassati.

PS

Non sono tra quei pochi.

## VIRTUALMENTE PARLANDO

Spettabile redazione di K,

sono uno studente universitario del corso di laurea in informatica (in realtà la dicitura corretta è Scienze dell'informazione, ma un sacco di gente non capisce o crede che studi giornalismo!) all'università di Milano. Leggo sempre K, perché, sebbene non videogiochi così spesso come quando ero "piccolo", mi piace tenermi al corrente delle ultime novità. Sono inoltre molto interessato alle Realtà Virtuali (anche se personalmente preferisco la dicitura kruegeriana "Realtà Artificiali"), e devo dire che, senza falsa modestia, sono mol-

to informato su quello che sta succedendo nel settore. È proprio per questo che vi scrivo.

Ho letto nella posta del numero di gennaio la lettera di un certo diciottenne (Mauro) che profetizzava il sicuro e totale insuccesso del settore ludico di queste tecnologie, sfoggiando una presunzione ed un'arroganza che tollererei solo ad un navigato manager del settore, con anni di esperienza alle spalle ed una completa conoscenza in questo settore di mercato.

Pur tenendo conto che la risposta datagli sia stata più che sufficiente a zittirlo, mi permetto di chiedervi di "finirlo" definitivamente con un paio di notizie di prima mano e con qualche considerazione:

1) Non vedo che cosa si possa dedurre dal fatto che a soli 17 anni il nostro si sia diplomato con 56/60. Probabilmente solo che sa studiare, non necessariamente che sia una persona intelligente (anche se temo che ci abbia comunicato il fatto proprio e solo per questo motivo...). Anche perché visto come argomenta, tutto lascia supporre il contrario... L'equazione "andare bene a scuola = essere intelligente" mi pare quanto mai felicemente superata e fondamentalmente insignificante.

2) Il costo di un Virtuality 1000 in Italia è comunque paragonabile a quello, per esempio, di un sistema Sega R-360. La fila di gente davanti alle macchine (quest'estate al Trocadero Centre di Londra non sono nemmeno riuscito a provarlo!) fa comunque pensare che un qualunque "proprietario di sala giochi sano di mente" (cito Mauro) farebbe meglio a procurarsene uno, se non due, visto che si collegano in rete tra loro.

3) Probabilmente il nostro amico non vede (forse giustamente) possibili applicazioni semplicemente perché si tratta di un mezzo nuovo, ancora poco studiato: è infatti il primo caso nella storia delle tecnologie moderne in cui la riflessione teorica avviene DOPO la disponibilità (addirittura sul mercato!) e la realizzazione della tecnologia stessa. In parole più povere (per quei miseri che hanno preso meno di 56 alla matura), le applicazioni più interessanti saranno quelle peculiari del mezzo, che non possono essere realizzate se non, per esempio, con visori stereoscopici, applicazioni che devono essere ancora inventate, scoperte, non quelle che già esistono, quando c'erano solo schermi a vettori (alla *Asteroids*, per capirci), non si poteva neppure immaginarsi che un giorno avremmo avuto poligoni ombreggiati. Così ora non possiamo sapere quali sono le tipologie di giochi in cui l'uso delle realtà artificiali sarà più proficuo, perché magari un gioco di questo tipo semplicemente non si è ancora visto!

4) In ogni caso il mercato stesso sembra già dar torto a Mauro: il Power Glove, il guanto che si collega al Nes (gustosissima la parodia di Freddy Krueger in *Nightmare VI*, NdMBF), guarda caso sviluppato proprio dalla famosa VPL Research (la ditta più famosa nel settore realtà artificiali) con la Abrams/Gentile Entertainment (AGE), è stato venduto in più di un milione di unità.

5) La VPL e la AGE (quelle di prima) stanno attualmente lavorando ad un "home video game" che prevede l'uso di un casco, dovrebbe chiamarsi TVR.

6) Le realtà virtuali comunque non sono solo "Caschi & Guanti", possono anche essere altro: una o più telecamere che riprendono il giocatore, un sistema elaborativo digitalizza le immagini e le sovrappone ad uno scenario sintetico, e riproietta il tutto, magari con un videoproiettore. Il giocatore si trova "immerso" nel gioco, pur non indossando costosi caschi. Anche questo è realtà artificiale (tecnicamente classificata "third person", in quanto l'utente può vedersi). Funziona così, ad esem-

pio, il Mandala System della ditta canadese Vivid Group (vedi K24, pagina 17 e K25 pagina 19). Applicazioni ludiche che sfruttano questa tecnica sono già state realizzate: per esempio il gioco "Cyberzone", sviluppato dall'inglese Dimension International per un programma televisivo della Anglia Television.

7) La Incredible Technologies ha sviluppato un arcade chiamato *Match Five*: è un biliardo in cui si imbraccia una stecca vera, si colpisce su un pannello verde una palla vera, e questa poi sparisce dal mondo reale in un buco, per riapparire, con la giusta direzione e velocità, sullo schermo, andando a colpire le altre palle (questa volta tutte virtuali). Ripeto: le realtà virtuali non sono solo "Caschi & Guanti".

8) Battletech Center della Virtual Worlds Entertainment: per ora installato solo a Chicago, un altro esempio di gioco (anzi, in questo caso di un'intera sala giochi) che è in verità realtà artificiale e che sta avendo un ENORME successo commerciale. Presto si apriranno nuovi centri in Giappone e in Europa.

9) Vorrei infine citare, tornando al sistema delle W Industries, il recente accordo stipulato con la Spectrum Holobyte (vedi K 35) per la creazione della società Cyberstudio, e i nuovi giochi per il Virtuality "Exorex" e "Dactyl Nightmare": se in tanti si danno così da fare, forse...

Spero che tutto questo serva quantomeno ad insegnare a Mauro a documentarsi prima di aprire bocca e sparare sentenze categoriche (nel mio vocabolario "categorico" = "stupido"), di contro ha solo 18 anni, e certe cose si imparano con l'età. Se si è intelligenti.

Baci e abbracci a tutti, e continuate ad interessarvi di realtà virtuali!

DIEGO MONTEFUSCO  
Milano

## HOMO LUDENS: MORE REACTIONS

It's a superpower dreamland  
You're livin' in a dreamland  
(Kory Clarke)

Caro MBF, nonostante mi interessi di videogiochi da qualche anno, precisamente dal lontano giorno in cui acquistai il numero 4 di Videogiochi (quello con in copertina il *Dracula* dell'Imagic), questa è la prima lettera che scrivo ad una rivista del settore. La molla che mi ha fatto caricare il WP è stata la tua risposta alla lettera di Marco Rossi, che focalizzava perfettamente la decadenza fisica e spirituale del videogiocatore medio. Mi dispiace, ma trovo che nel difendere ad oltranza la classe videogiocatrice tu stecchi parecchie volte. Innanzitutto un bell'esemplare di alienato ce lo

fornisci tu stesso pubblicando la lettera di Joseph '77 che penso si commenti da sola (caro Joseph, invece di buttare il tuo tempo con i vecchi ZZAP! perché non ti trovi qualche amico VERO e TANGIBILE?).

Tu dici che i videogiochi non sono un passatempo, ma guarda che è per questo che sono nati. I primi coin-op si giocavano solo per passare un po' di tempo sollazzandosi con le nuove meraviglie della tecnologia. Non si giocava certo a *Space Invaders* o *Asteroids* per trasferirsi in un mondo virtuale. I videogiochi possono certamente distrarre dalle preoccupazioni, ma questo succede anche se andiamo ad un concerto, leggiamo un libro, guardiamo la televisione. Gli hobby servono proprio a questo, ma non conosco gente che si sente semidivina quando gioca a briscola. Per inciso, se i primordiali sprites ci facessero sentire tali, in futuro quando arriverà la realtà virtuale (spero il più tardi possibile) come dovremo sentirci?

Continui asserendo che i videogiochi sono una protesta silenziosa, ma come può una protesta essere silenziosa? Anche tu sai benissimo che chi tace acconsente.

Spero che quando hai scritto che i videogiocatori sono dei ribelli stessi scherzando: Mick Jagger, Joey Ramone, Freddie Mercury, Steven Tyler, Alice Cooper sono stati dei ribelli, non Fabio Rossi o Stefano Gallarini (ribelle lui???) Dico proprio lui???

Certo, allora anche Frajese, Fede e Cadeo). È vero che giocare è importante e divertente, ma tra comics, RPG, horror, modellini, EPIC metal (non facciamo casino, ok?) c'è ancora spazio per vivere la nostra vita? Per viverla così come capita affrontando il mondo a testa alta non vivendo come dei reietti?

Bisogna prendere i videogames per quello che erano, non per quelli che sono stati fatti diventare al giorno d'oggi.

Riflettete, trovate che sia più appagante finire *Ultima VI* o sentirvi dire da una ragazza "Mi fai impazzire"? Dopo aver sgozzato il drago ed esservi segnati avidamente i Px cosa avete ottenuto?

Non possiamo restare BAMBINI PER SEMPRE, i problemi del mondo non si risolvono smanettando con il joystick, lanciando fireball, o autoesiliandosi in un mondo virtuale soli con la nostra solitudine. Ecco ho esposto il mio punto di vista e sono sicuro che non ti rifiuterai di spendere un po' di spazio per rispondere alle mie obiezioni. Farewell.

Yours 20TH CENTURY BOY (Milano)

PS

Ne ho stampate un po' di copie, la mia non sarà una protesta silenziosa...  
...Scherzo, non sono mica uno di quei ballbreaker che fanno sembrare Cossiga afono.

Caro Ragazzo del Ventesimo secolo, come vedi non ti ho negato lo spazio che meritavi. Sì, perché la tua lettera è molto interessante, così come quella di Marco Rossi, pubblicata qualche mese fa (K35). Le nostre due posizioni divergono tanto perché consideriamo i videogiochi in modo radicalmente diverso.

Secondo te sono solo un passatempo, un hobby. Non sono d'accordo. Probabilmente sono nati con quello scopo, ma dopo vent'anni sono diventati ben altro. Cosa?

I videogiochi sono arte.

Non gridare all'eresia, non considerarmi completamente pazzo, prova un momento a ripensare agli ultimi videogiochi a cui hai giocato. Ti è capitata tra le mani qualche avventura, magari targata Sierra, Lucasfilm o, meglio ancora, *Delphine*? Un titolo *Psygnosis* o

*Rainbow*? Qualche capolavoro della Origin? Non ti pare restrittiva la terminologia "passatempo" per simili creazioni?

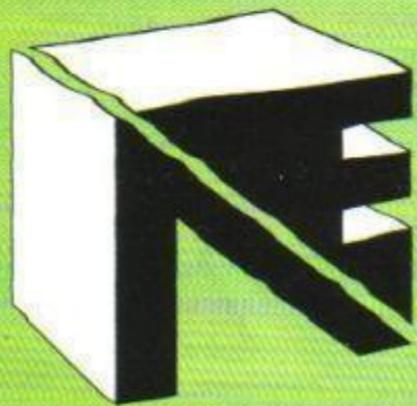
I videogiochi non sono altro che una forma d'arte, forse la più recente. Che cos'ha un videogioco in meno di un'opera cinematografica, letteraria, musicale, pittorica, teatrale? È un'esperienza totalizzante che, in più, ci permette di interagire direttamente con l'opera stessa, il che non mi pare poco.

Cos'è l'arte? Il dizionario Palazzi riporta: "attività umana che si svolge per opera d'ingegno, secondo insegnamenti dedotti dall'esperienza o seguendo una geniale ispirazione". Ora, i videogiochi sono un'attività umana, si svolgono per opera d'ingegno, sono dedotti dall'esperienza o dall'ispirazione.

Come tali, hanno un potere immenso: possono lanciare mode, manie, contenuti morali, influenzare il nostro modo di pensare.

Sim Earth contiene in sé più messaggi ecologici di un libro di Fulco Pratesi. *Populous* può sollevare questioni di carattere teologico, così come *The Godfather* di carattere etico. Forse Hegel aveva ragione nell'affermare che "l'arte è morta", e quindi ha perso definitivamente la sua funzione conoscitiva, limitandosi ad essere puro diletto, ma se consideriamo come arte quadri post-moderni o la pop art, non vedo perché i videogiochi debbano essere considerati come qualcosa di diverso, inferiore, "non artistico".

Videogiocare può quindi servire come puro ritassamento, anche come passatempo, ma non solo. Rendersi conto che la realtà è ben diversa dal mondo ideale a cui siamo in grado di accedere con un videogioco, un libro, un film, può quindi fornire una ragione per darsi da fare per cambiare la realtà in cui viviamo, cominciando dal nostro piccolo. L'alieno che distruggiamo sul video o l'orco degli RPG simboleggiano gli ostacoli che incontriamo nella vita reale, che vanno superati, e da cui non si può rifuggere costantemente. A differenza dei videogiochi, nella vita non abbiamo la possibilità di guadagnare energia infinita e non ci sono trainer che tengano. I videogiochi quindi non sono la realtà come ho già scritto, sono uno dei mondi paralleli che esistono sono in quanto NOI, come soggetto, gli diamo la possibilità di esistere. Un quadro, un film, un disco, hanno ragione di esistere solo perché c'è qualcuno che ne usufruisce, vi accede. L'importante è dare la giusta importanza alle cose: giocare per sei ore al giorno è sbagliato, così come passare le giornate davanti alla televisione, o bighellonando in giro. Di conseguenza, è evidente che non si deve vivere solo in funzione di mondi fittizi: mi sembrava di aver chiarito il concetto che il mondo vero è quello quotidiano, e non ho certo invitato nessuno a comportarsi da reietto, bensì da ribelle (e i ribelli non sono silenziosi), cioè senza accettare passivamente la realtà nelle sue imperfezioni, ma opera-



# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035  
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Disponibile  
MASTER ADAPTER  
£ 49.000

Permette di utilizzare i giochi del  
Master System sul Game Gear

Dal 17 Aprile 1992 il nuovo telefono  
del negozio sarà: 02/39260744 r.a.

## SEGA MEGADRIVE

VERSIONE GIAPPONESE

L. 288.000 con OMAGGIO di:  
1 JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +  
1 Alimentatore + 1 Cavo "SCART"

Giochi  
a partire da  
£ 35.000



ECCEZIONALE!  
SEGA CD-ROM  
DISPONIBILE SUBITO !!!  
L. 748.000

Giochi  
a partire da  
£ 119.000



## CONVERTITORE EURO-JAPAN

L. 25.000



## ACTION REPLAY

L. 119.000



## SEGA GAME GEAR

VERSIONE GIAPPONESE  
PORTATILE A COLORI  
L. 248.000

Disponibile sintonizzatore TV Pal

Giochi  
a partire da  
£ 45.000



## SUPERFAMICOM

OFFERTISSIMA!  
L. 468.000

Con cavo scart + 2 Joypad



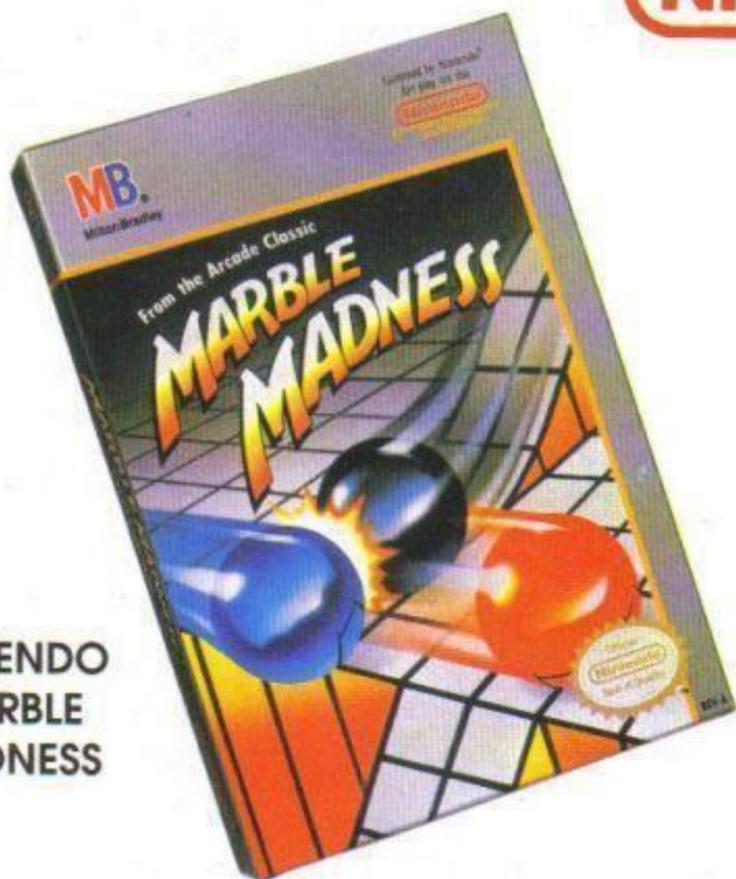
# Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.



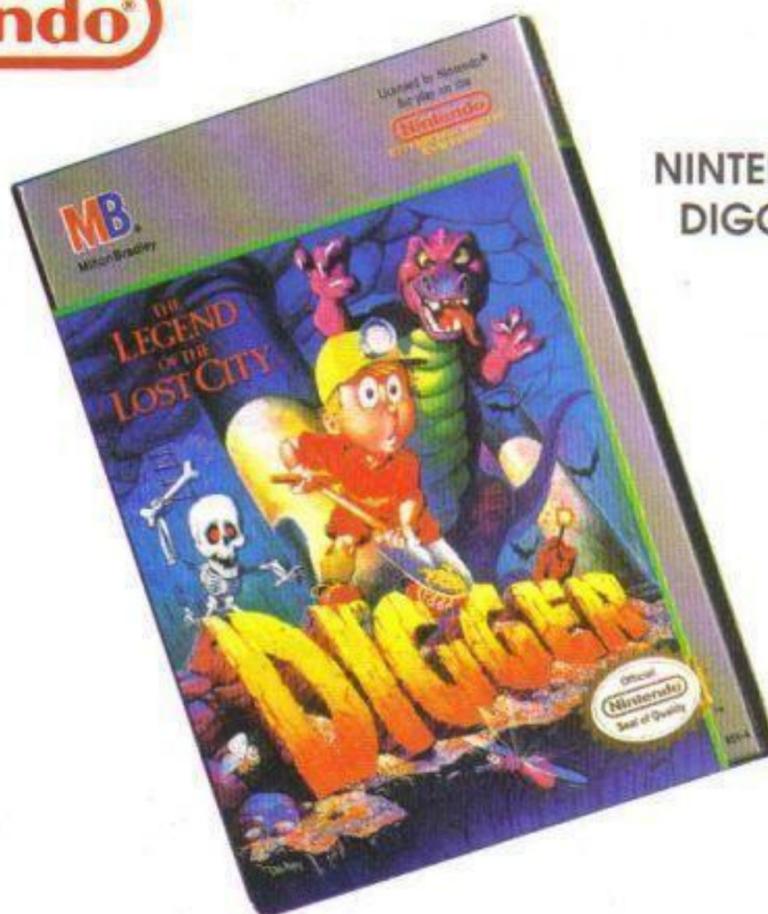
NINTENDO  
CALIFORNIA  
GAMES



NINTENDO  
TIME  
LORD



NINTENDO  
MARBLE  
MADNESS



NINTENDO  
DIGGER

Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboard ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!



# QUICKJOY

## JOYSTICKS ED ACCESSORI



SV 127



SV 123



SV 131



SV 122



SV 125



SV 128



SV 124



SV 133



SV 119

COMPATIBILITÀ  
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

re in modo attivo e costruttivo per migliorarla. È evidente quindi che paragonare un successo o una vittoria nel mondo reale e in quello fittizio è totalmente fuori luogo: concludere Ultima VI o conquistare una ragazza gratificano in modo diverso perché appartengono a mondi diversi e chiedersi quale dei due sia il migliore o ci realizzi maggiormente è come domandarsi se pesa di più un unicorno o un cavallo.

Riconosco però che il videogiocatore è sostanzialmente un solitario, ma a questo proposito lascio la parola al prossimo lettore...

## EROI SOLITARI

Karo MBF,  
intervengo a proposito del dibattito circa l'homocidens, scatenato da Marco Rossi, e in generale su tutta la diatriba circa l'alienazione del videogiocatore. Premetto che, seppur odiando la musica heavy metal, mi riconosco abbastanza nel ritratto delineato da Marco, e concordo pienamente quando dice che il videogiocatore è solo. Sì, magari, come dici tu, MBF, qualche volta la simulazione ti avvicina ad amici nuovi o vecchi, ci si ricorda insieme le passate avventure, ci si sfida a tennis, in moto, o sul ring - tutto simulato, ovviamente - ma un dato di fatto resta: il videogiocatore è principalmente e soprattutto solo. Lui, il video, il simulmondo (Carlà mi perdonerà per l'abuso). Eppure in tutto ciò non ci vedo nulla di negativo. Secondo me l'errore sta in questa proposizione: l'errore è dunque semantico o filologico, che è come dire, garbatamente ed essenzialmente, filosofico: "il videogiocatore è alienato dal tangibile", o, come la mia amica Cristina, a cui non piacciono molto le espressioni alte, direbbe "il videogiocatore vive per aria", "confonde la realtà", e via di seguito. Egli è dunque, nel pieno rispetto dell'accezione clinica, un paranoico. E l'errore, il punto debole di tutta la faccenda, è proprio questo: il pensare che il videogioco, l'avventura simulata, non sia realtà. E cos'altro sarebbe? La mia tastiera è vera, il mio joystick è duro come il più duro dei simboli fallici, il mio Multisync, qui, innanzi a me, ora, è vero quanto è vero il mio orologio. Cosa è la realtà? Cosa è l'essere? Ma questo è un altro discorso, e andrà fatto un'altra volta. (No, pietà: sono più di duemila anni che la filosofia si interroga su questo problema, senza esserne giunta a capo... NdMBF)

Allora alla stessa stregua della realtà del mio video, sarò tentato di dire che Potty Pigeon è vero, sta volando ora, con me, che il Cessna con cui ieri sera, al tramonto, ho sorvolato la lucente Manhattan, è vero, (l'ho visto, con i miei occhi), e il mio popolo, o dovrei forse dire il mio Populous, davvero mi adora, e l'ho visto io nell'atto di combattere una guerra per esaltare il mio nome, sebbene non lo conosca. Il videogioco non è un sogno: è un'estensione fantastica della realtà. Il simulante, colui che videogioca, è il classico super-uomo nietzschiano, che conosce ciò che altri non conoscono, che ha vissuto meravigliose avventure, uniche nel loro genere, che distingue goblin da hobbit ed elfi, che parla la lingua delle fate e degli dei. Egli è l'eletto perché si è eletto, e gli altri, il mondo che si crede vero, perché cre-

de vera quell'unica, piccola e meschina realtà di tutti i giorni che lo rassicura, non lo capiscono, lo guardano come uno psicopatico, blaterano scandalizzati fra loro, e poi, quasi a rassicurarsi a vicenda, consumano lo psicofarmaco, perché anche stanotte, non riusciranno a dormire. La cosa più triste, in tutta questa vicenda, è che spesso, la biondina del liceo, morbida e profumata (la sublime espressione non è mia, ma del Marco sopracitato), quando la conosci, e magari poi ti ci metti anche insieme, scopri che del tuo mondo, a suo dire irreali, non se ne fa un bel nulla, che tu vivi fra le nuvole e sarebbe ora che scendessi. Capito? Non sarebbe invece l'ora che salisse lei? (Bella lì, caro Matteo...).

Kalorosi saluti (simulati, of kourse)

ALESSIO SALTARIN  
Trezzano sul Naviglio  
(Milano)

*I videogiochi sono un'estensione fantastica della realtà? Uhm, mi sembra una teoria un po' estremistica., anche se molto interessante Voi cosa ne pensate?*

## IL VERO È OGGETTIVO?

Carissima redazione di K, innanzitutto mi complimento per la magnifica rivista (quello che ammiro maggiormente è l'oggettività).

Comunque vengo subito al punto: io leggo, oltre alla vostra, anche altre riviste di computer ed ho notato che nella maggior parte dei casi i giochi vengono valutati con voti completamente diversi dalle singole riviste. Così mi è sorta spontanea una domanda: come può una persona che compra giochi originali decidersi per quali giochi comprare se non può avere un'idea precisa di quali siano quelli veramente belli e meritevoli? Voi mi direte: basta comprare una sola rivista per non avere dubbi. Però, anche se sono fermamente convinto che la vostra sia la miglior rivista in circolazione, a volte sono d'accordo con le altre riviste! Credo che questo sia un motivo che porta alla pirateria. Se si potesse essere certi di quali fossero i giochi veramente belli, più gente acquisterebbe prodotti originali. Siete in grado di spiegarmi il motivo di queste diversità di valutazione?

Grazie e complimenti,

MARCO CALDERONI  
Via Cardano 8  
20124 Milano

*Caro Marco, la questione che sollevi, pur non essendo originale, è interessante. Come è possibile che lo stesso gioco venga giudicato "imperdibile" su una rivista e "banale" su un'altra? Accade in quanto una recensione pur sforzandosi di essere oggettiva al massimo, è stilata da essere umano, di conseguenza possono emergere - nel momento dell'atto di giudicare - una serie di fattori ed inclinazioni personali che ne compromettono l'assoluta imparzialità. Ad esempio, considero Football Manager II del mitico Kevin Tho-*

*mas uno dei migliori videogiochi della storia, ma molta gente non lo può sopportare. Che cos'è il bello? Secondo Kant è oggetto di un piacere senza interesse, ciò che piace universalmente senza scopo o concetto, cioè, detto in parole povere, ciò che è bello dovrebbe piacere a tutti, in ogni tempo e che è soprattutto spontaneo (non perché lo vorremmo in nostro possesso). Ciò non sembra verificarsi, anche perché spesso si confonde il vero piacere con il piacevole., con ciò che piace per interesse. Senza trascinarsi in interminabili discussioni filosofiche, concluderei che nessuna rivista è in grado di esprimere valutazioni che soddisfino la totalità della massa videoludica. Lasciami dire, però che noi ci andiamo molto vicino... (allora, Riccardo, per quell'aumento...? NdMBF)*

## TRATTATI BENE

"Cari recensori di Kappa, ho deciso di scrivere questa lettera classicheggiante nella forma (bella contraddizione, l'ho scritta con l'Amiga) per esporre il mio parere su diversi aspetti del mondo dei videogiochi e dei computer.

Se vi trovaste già sul punto di cadere addormentati, andate in bagno e immergete la testa in una tinozza (possibilmente non quella dove vostra madre lava i calzini) avendola precedente riempita d'acqua fredda. Se ciò non dovesse bastare preparate diverse dosi di una miracolosa soluzione (2 parti di limone e 5 d'aceto) da bere mentre leggete.

Dopo questo basso (direi nanesco, NdR) umorismo passo alla parte più seria, cioè dare il mio personale contributo ai vari e aperti dibattiti sugli argomenti di cui sopra.

## DE VIDEOLUDICA

Il videogiocare è la forma di divertimento più moderna, e dai tempi che furono, relativamente piuttosto recenti, ha subito un'evoluzione rapidissima che ha portata l'archetipo *Space Invaders* alla versione home *Xenon II Megablast*. Secondo alcuni (lo vedo leggendo le lettere di inguaribili amanti dei "bei tempi andati") era meglio prima. Certo, i giochi più vecchi avevano una carica di divertimento superiore, ma per forza! Quando la forma è scadente si doveva puntare tutto sul divertimento! Spesso i programmatori tralasciano quella che è la parte fondamentale, quella del piacere puro del videogiocare, creando giochi esteticamente belli ma noiosi; questo è vero, ma valido solo in alcuni casi. Il videogioco è anche espressione artistica, non solo ludica. Con questo concludo che l'evoluzione non solo ha giovato ai videogames, ma ha creato un nuovo motivo di paragone, la parte tecnica, ma preferirei dire artistica. Ragazzi, non si possono definire le colonne sonore di *Gods*, *Speedball II* (opera di Nation XII, almeno mi pare, non saltatemi addosso!) o *Xenon II* (Bomb the Bass) o *Turrican I e II* "parte tecnica"!

Quella è "ARTE"! (concordo, NdMBF) Adesso, dopo questo spreco di punti esclamativi che possono essere usati per disegnare il grafico del mio ascendere e salire di bile, bevete la soluzione già descritta e preparatevi per il prossimo capitolo.

## DE MACHINA VIDEOLUDICA

La tecnologia ci offre ogni giorno nuovi prodotti, sempre più avanzati. In questa situazione non è possibile affermare qual macchina sia la migliore in campo videoludico. Mi faccio sempre due risate quando leggo le lettere dei "fanatici":

"È meglio l'amiganoilpcnoilnesnoilmegadrivenoilsuperfamicomhomariouno", ecc...

Ogni macchina ha i suoi pregi e difetti. Io personalmente mi realizzerei se avessi, oltre all'Amiga ed un modesto PC, anche il CDTV ed il Neo Geo. Se non basta, pure una macchina a Realtà Virtuale.

Fine dell'utopia...

Quando dico che mi faccio quattro risate (ma non erano due?, NdR) mi riferisco anche alla lettera di dicembre, firmata da un vago STL, al quale dovrei fare presente che il fatto che le console si siano evolute in tecnologia a scapito dei computer (non sono d'accordo, NdMBF) non va commentato con un "purtroppo", ma con un "son contento".

Ma dico, vorrai tenerti l'Amiga tutta la vita? Quando esce qualcosa di meglio, ciò va anche a tuo vantaggio: ti consente di usufruire di prodotti superiori in qualità ed in futuro anche in prezzo! Perché hai una Fiat 500 ti scoccia che sia uscita una nuova Ferrari? Ogni nuovo prodotto apre nuove strade al divertimento videoludico. L'ideale è riuscire a divertirsi sia con un Amiga che con un C64, o con un Gameboy (che tra l'altro ho).

## DE VIDEOLUDENTE

Ho capito, il titolo del paragrafo suona male, ma purtroppo non si può avere tutto dalla vita. Ma sei vite a *Turrican II* tutte insieme sì!

(Una volta ne ho trovate sette NdR)! Le ho trovate, e penso di non essere l'unico, ma non ho mai visto il trucco su nessuna rivista, neanche TGM l'ha pubblicato quando l'ho spedito.

Suvvia, non vi arrabbiate, a quei tempi non avevo comprato ancora il mio primo numero di Kappa, ma delle riviste parlerò in seguito.

Personali esperienze mi hanno portato a concepire il videogiocatore medio come uno che bada solo ad alcuni aspetti della grafica (a parte quella di *Hollywood Poker* che viene apprezzata in tutti i versi), a pochi del sonoro, ed a nessuno del lato veramente tecnico, o artistico (non sono d'accordo 2, NdMBF). Fra questi vi è mio fratello, irriducibile fan di *KO*, incapace di gustare, se pur brevemente, le intro più belle, a parte quella di *Heimdall*, che lo ha lasciato a bocca aperta. Solo che poi è rimasto così tutto il giorno ed è toccato a me imboccarlo.

Inoltre il videogiocatore medio, oltre ad odiare gli RPG (non sono d'accordo 3 NdMBF), appartiene alla "casta" dei fanatici. Intrattabile.

## DE EDITIONIBUS VIDEOLUDICIS

La mia rivista preferita è Kappa, lo chiarisco subito.

Ha un gran bel formato, i testi rispondono al vero, e la posta ha uno spazio discreto (si potrebbe ampliare). Però le pagine sono troppo bianche, più colori, ed ancora di più cheat mode e soluzioni.

Così sarebbe perfetto.

Tra le altre prendo in considerazione solo TGM e C+VG, lodando però anche gli sforzi delle minori, fra le quali, in modo particolare, C&CW. TGM viene per seconda, formato e colori buoni, testi ok, e grande l'iniziativa (nuova per l'Italia, ma non per l'estero) di TGM ACTION.

Per C+VG, formato a colori come sopra, senza ACTION e, soprattutto, le recensioni non sono sempre obiettive e centrate, ma spesso esaltano oltremodo un prodotto o lo disprezzano immeritatamente. Però loro regalano l'abbonamento...

ALESSANDRO BONANNI

Roma

## POSTA BREVIS

- La Cinemaware, come è stato più volte ribadito, è fallita. Il team di programmatori, comunque, non si è sfaldato, ma continua a lavorare, sotto il marchio Mirrorsoft. Oltre a *TV Sport Boxing* e *TV Sport Baseball* è atteso anche *Roller Babes*, un mix tra *Speed Ball* e *Rollerball* (il film). Siccome una parte della Mirrorsoft stessa appartiene alla NEC, la produzione di giochi non si limita solo a titoli per PC ed Amiga, ma anche per PC Engine, soprattutto in formato CD-ROM. (Giuseppe Picca, Bari)

- No *Alien Breed* non è l'ultimo gioco dei Team 17: lo spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale che hanno appena finito, *Project X* (Amiga) è semplicemente fenomenale. (Federico Colombo, Vimercate, MI)

- Ottima l'idea di una demo-letter! Andrea Falappi di Milano ci ha spedito le sue riflessioni videoludiche su un dischetto da 3 pollici e mezzo, emulando i mitici Scoopex, Titanics o Seventeen Bit. Il risultato è apprezzabile, purtroppo devo darti una brutta notizia: lo staff di K e Game Power è al completo e non ci servono ulteriori collaboratori... Sarà per un'altra volta!

- Non è affatto vero che il mercato CD è morto, direi piuttosto che deve ancora nascere. Il CDTV della Commodore non ha ancora riscosso enorme successo perché non è stato supportato da un software all'altezza (a pochi interessa giocare titoli vecchi come *Xenon II*, *Wrath of the Demon* o *Lemmings* su CD, anche se l'audio è notevolmente migliorato). Comunque la Commodore ha recentemente stipulato un contratto con alcune società giapponesi (Mitsui & CO e Dai Nippon Printing Company) per lo sviluppo di software (tra cui naturalmente giochi) per il CDTV... E se ci mettono le mani i japs... Sono del parere che il meglio deve ancora venire: anche i primi titoli per Mega CD non sono entusiasmanti, ma se riescono ad ottenere capolavori da quell'otto bit che è il PC ENGINE CD-ROM, non vedo perché le altre macchine non possano ripeterlo. (Marco Penna, Torino)

- A un non ben identificato Claudio (Roma): tu confondi il CD-ROM con il Laserdisk... Il secondo è un lettore di CD, audio e video, e non ha quindi senso chiedere se sia meglio di un CDTV...

È come confrontare uno stereo con un frigorifero. Probabilmente questa incomprensione è nata dal fatto che alcuni negozianti italiani hanno messo in vendita il laserdisk della Pioneer che, connesso ad un'Amiga o ad un CDTV (che non è altro che un Amiga con 1 Mb), permette di giocare a *Dragon's Lair*, *Space Ace*, ed altro. Ma senza un computer, il laserdisk può essere usato solo come lettore di film su CD o CD audio, chiaro?

- In effetti la frase "Provate a fare il confronto con l'Amiga" contenuta nell'articolo "Città Virtuali" a pagina 22 (K di febbraio) era una frecciatina alquanto fuori luogo contro la macchina della Commodore, ma non volercene, caro AM-RAAM, il testo è stato tradotto dall'inglese. In ogni caso, tale affermazione non fa certo onore all'intelligenza di colui che originariamente ha scritto l'articolo: paragonare una "stazione grafica da 60 milioni ad un Amiga da 600 mila lire è assurdo", come sottolinea il nostro lettore. Uno a zero, palla al centro.

- Ok, ok, maledetti pirati, avete eluso anche la difesa della Ocean. Adesso è possibile trasferire le cartucce delle console su disco e tra non molto si potranno copiare anche i CD (vedi CES di Las Vegas). Non c'è più religione. (Dr Stein & Soci)

- "Luck, that's all" (RAFFAELE di Bari)

## LA GUERRA NON FA RIDERE

Caro Matteo,

leggendo la recensione di *Falcon 3.0* nel numero di febbraio ho letto: "...ridicola incitazione a pregare per un mondo [...] in cui la guerra sarà solo una parola di cui si è scordato il significato". Io non la trovo ridicola.

Illuminami tu.

Music X

Più che ridicola, la definirei come un esercizio poco riuscito di retorica. Auspicare un mondo senza odio e guerra è come sperare che conosci una Posta senza ritardo: pura fantascienza.

## EPILOGO

"Adolescente: dicasi di chi sta lentamente guarendo dall'infanzia"

Ambrose Bierce

Se siete ancora malati, magari solo nello spirito, fatevi sentire.

MBF

**L'indirizzo è sempre quello, ma una rinfrescatina non fa mai male:**

**KAPPA BOX  
Via Aosta 2  
20155 Milano**

# AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE - COMPUTER AND VIDEOGAMES  
ULTIME NOVITÀ DAGLI USA

<b>HARDWARE:</b>	AMIGA 500 + KICKSTART 1.3/2.0	L. 79.000
ATARI1040 STE BASE	L. 895.000	NINTENDO SUPERNES L. 490.000
CONVERTER SUPERNES	L. 59.000	LYNX II L. 199.000

## GAMES SEGA MEGADRIVE

KID CAMELEON	L. 109.000	WARSONG	L. 109.000
Y'S III	L. 129.000	GALAXY FORCE II	L. 109.000
2 CRUDED DUDES	L. 109.000	M. LEMIEUX HOCKEY	L. 109.000

## GAMES GAMEBOY

TURTLES II	L. 75.000	ADDAMS FAMILY	L. 59.000
A - AMAZING TATOR	L. 65.000	MEGA MAN II	L. 69.000
BEETLEJUICE	L. 69.000	ROBOCOP II	L. 59.000

## GAMES LYNX

CRISTAL MINES II	L. 75.000	XYBOTS	L. 75.000
------------------	-----------	--------	-----------

## GAMES SUPERNES

DRAKKEN	L. 134.000	JOE AND MAC	L. 119.000
PIT FIGHTER	L. 127.000	WWF WRESTLING	L. 127.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 127.000	MYSTICAL NINJA	L. 127.000

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Via Sacchi 26 - 10128 TORINO - Tel. 011/548920  
Via Traforo 34 - 10053 BUSSOLENO - Tel.0122/647233



Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	L. 749.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joystick + omaggio	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L. 1.169.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	L. 119.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	L. 1.200.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	L. 660.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	L. 169.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	L. 295.000
MPS 1270 stampante getto d' inchiostro	L. 260.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	L. 395.000
GVP Impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	L. 1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	L. 813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	L. 1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	L. 769.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	L. 147.000
Golden Image Drive esterno con track display	L. 170.000
Golden Image Drive esterno + disconnect	L. 145.000
Golden Image hand scanner	L. 375.000
Golden Image mouse	L. 59.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	L. 85.000
Supra Ram esterna Rx500 1 - 8 Mb	L. 290.000
Supra HD 40 Mb A500 con controller	L. 899.000
KCS PC Board	L. 379.000
Amiga televideo per (manipolare dati televideo)	L. 157.000
VIDEON III il miglior digitalizzatore video	L. 539.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	L. 90.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	L. 99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	L. 119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	L. 159.000
Rockgen genlock	L. 285.000
Logitec mouse (il migliore in circolazione)	L. 85.000
Action Replay III	L. 159.000
Contentori Posso 150 posti 3,5	L. 35.000
TAC2 joystick professionale	L. 25.000
Switchjoy con microswitch	L. 24.000
Techno sound digitalizzatore audio	L. 99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Titol. etc.  
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Sconti su quantitativi - Evasione nelle 24 ore

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.

80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

## L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA  
PUBBLICITÀ SU  
"K"

TEL. 02/66.10.32.23

**RHO**  
Via Corridoni, 35

**SOFTWARE - HARDWARE**  
**AMIGA, PC MS.DOS, C 64**

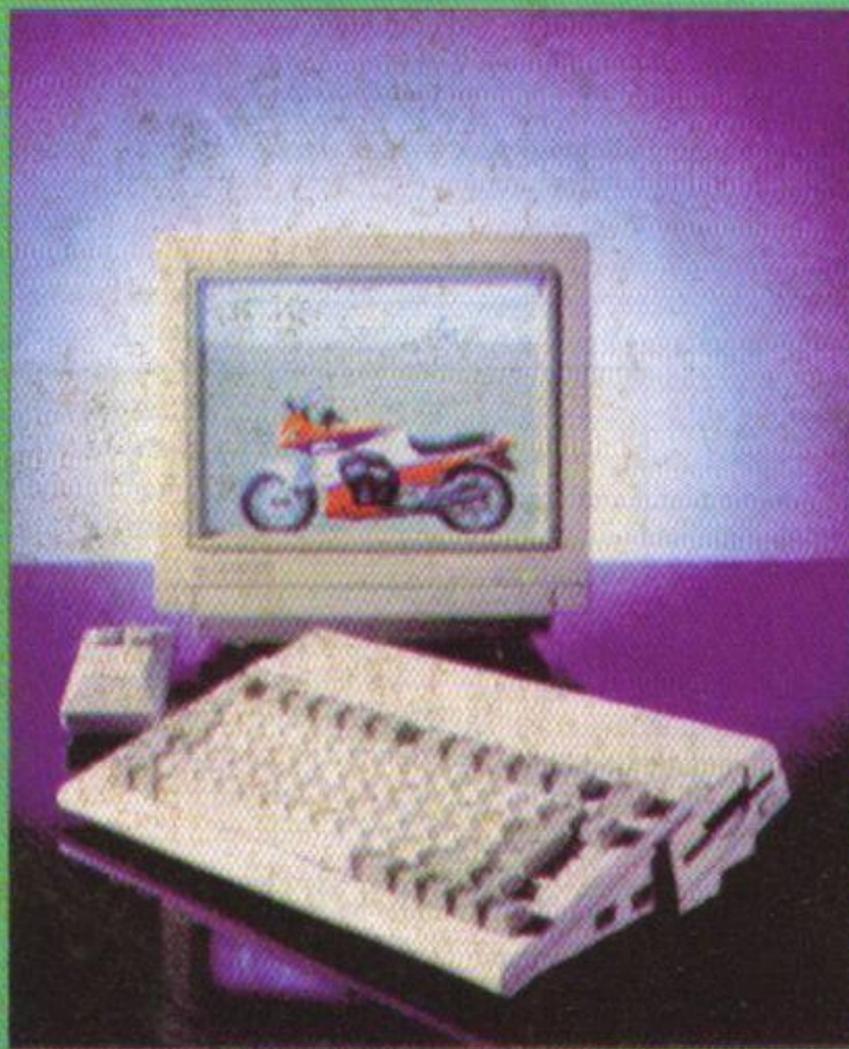
VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
GRAFICA, GIOCABILITÀ.  
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE  
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

**VENDITE RATEALI**  
**PERSONALIZZATE**

RHO  
Via Corridoni, 35  
Tel. 02/935.04.891  
Fax 02/935.04.893

**BITLINE** sas

# FAVOLOSA ANTEPRIMA IN ITALIA ALLA NEXT COMPUTER E ARRIVATO L'AMIGA 600



## AMIGA 600

PROCESSORE: Motorola 68000 a 16 Bit

FREQUENZA: 7,14 MHz

RAM: 1 Mb

RAM: Espandibile a 10 Mb

UNITÀ DISCHETTI: 880 Kb

MEMORY CARD: 512 Kb - 4 Mb

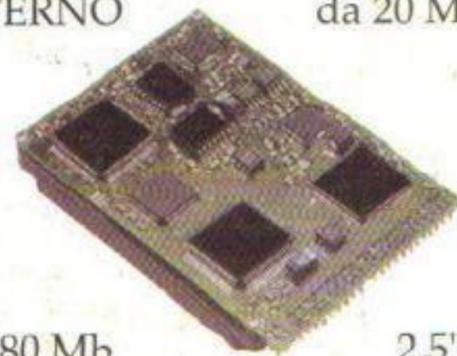
PORTE: Parallela, Seriale, RGB, PAL e HF

SISTEMA OPERATIVO: Workbench 2.0

INTERFACCIA: HD o CD incorporata

INTERNO

da 20 Mb



da 80 Mb

2,5"

## HARD DISK AMIGA 600

**Amiga 600 + Hard Disk interno da 80 Mb £ 1.649.000**



NEXT COMPUTER di Antonio Ciampitti  
Via Bugatti 13, RHO (MI)

Telefoni:

Ufficio Ordini: 02/93505942

Ufficio Informazioni: 02/93505280

Fax: 02/93505219



# HARPOON

**Nuova versione  
di HARPOON**

Funziona con tutti i  
Battleset e lo Scenario  
Editor.

**CONTIENE BATTLESET N. 2  
DISPONIBILE PER AMIGA e PC  
IN ITALIANO**



**DISTRIBUZIONE  
ESCLUSIVA**

**CTO.**

# The Electronic Ant Colony

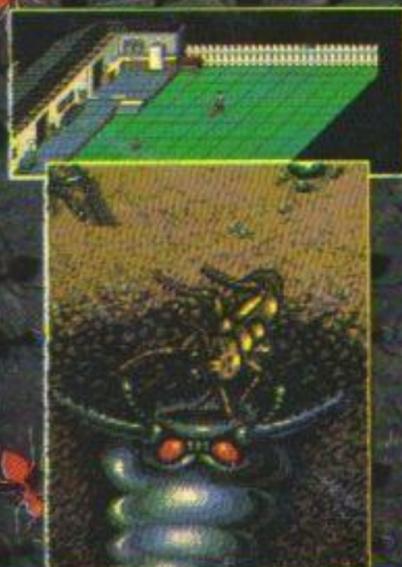
# SIMANT™

Dopo lo strepitoso successo

di *SimEarth*

ecco un altro nuovo strabiliante gioco!

**PROGRAMMA E MANUALE  
IN ITALIANO**



**Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.**

**Ora tu puoi essere una di loro.**

**AMIGA E PC**

**ocean**

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



## BIT MOVIE '92



La quinta edizione della Mostra Nazionale di Computer Art si terrà a Riccione dal 17 al 20 aprile. La mostra, a cui nell'edizione precedente era stato dedicato uno speciale dalla RAI, comprenderà una sezione concorso a cui potranno partecipare computer della classe personal (Amiga, Macintosh, Ms/Dos con scheda VGA e XGA, Atari) dedicata alle animazioni; vi è inoltre un premio per la migliore immagine statica (anche in 24 bit per pixel, 16 milioni di colore) sia in tridi-

mensionale che in bidimensionale.

La sezione musicale si avvarrà di un concorso per esecuzioni MIDI che farà la felicità di tutti coloro che apprezzano la musica elettronica. Il tutto verrà completato da sezioni didattiche, video, laboratorio (con le ultime novità hardware e software) e da mostre fotografiche, insomma un appuntamento da non perdere.

## IL SIM COMPIE 25 ANNI

Eh sì, la manifestazione milanese dedicata all'elettronica di consumo è già giunta alla venticinquesima edizione e grosse novità si profilano all'orizzonte. Col passare degli anni il SIM si è conquistato una posizione rilevante all'interno delle manifestazioni europee e da quest'anno è stato deciso di bienalizzare la fiera, alternandola alla Funkausstellung di Berlino, con l'intento di farla diventare il "salone di riferimento europeo" nel campo dell'elettronica di consumo.

La manifestazione, che nella scorsa edizione ha raggiunto i 140.000 visitatori, aprirà i battenti il 17 settembre per concludersi il 21. Se deciderete di andarci, non mancate di fare un salto nello stand di Kappa e Game Power!

## CD, CD E ANCORA CD

La Microprose, dopo averci abituati a capolavori come *Civilisation*, *F1 Grand Prix* e *Railroad Tycoon*, ha ora deciso di investire sul futuro dei CD-ROM. I primi titoli ad essere disponibili saranno *Gunship* e *Midwinter*, *Rick Dangerous*, *Savage*, *3D Pool* e *Microprose Soccer*, *Railroad Tycoon*, *M1 Tank Platoon*, *Red Storm Rising* e *Carrier Command*. Tutti questi giochi sono prodotti che la Microprose aveva pubblicato in precedenza e, di conseguenza, non sono stati programmati in modo da avvalersi delle possibilità peculiari che la tecnologia CD-ROM può offrire.

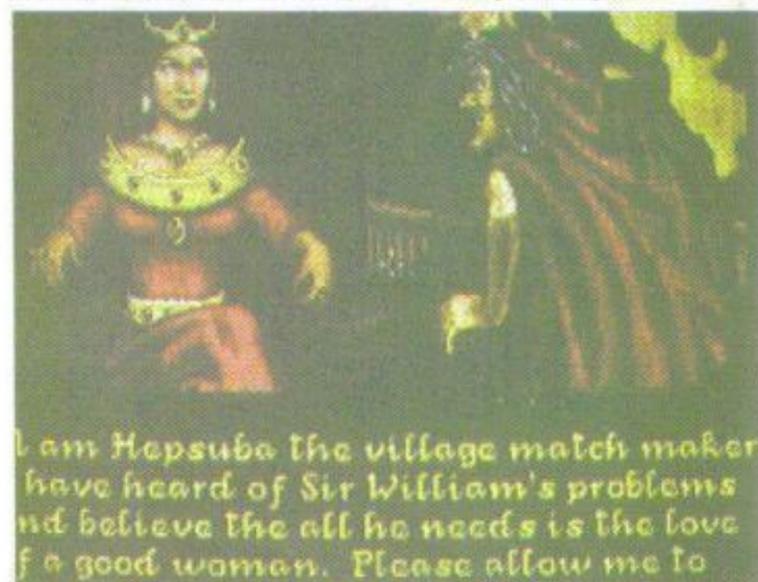
È comunque interessante verificare che un numero sempre maggiore di ditte di software si stiano interessando a questo settore del mercato che, con l'arrivo del Mega CD per Megadrive, del lettore CD-ROM per SNES e con la presenza sul mercato del CD-TV Commodore, si sta sempre di più profilando come il futuro nel campo del divertimento elettronico. Ricordiamo che anche la Psygnosis ha aperto un settore di sviluppo per i giochi che sfruttino la tecnologia CD.

## NOVITÀ HARDWARE

La ECR Elettronica presenta in questi giorni alcune interessanti novità nel campo dell'hardware. Gli appassionati di grafica computerizzata saranno sicuramente felici di apprendere la notizia dell'importazione del nuovo "Pro Videogenlock" che consentirà l'uso di 3 uscite video, 2cvbs e una Super VHS. Per coloro che invece si dilettono nel comporre musica utilizzando le capacità sonore del proprio computer, sono ora disponibili l'"Overtop Sampler" e l'"Overtop Midi", due prodotti complementari che rappresentano quanto di meglio si possa trovare nel campo dell'hardware musicale. Siamo lieti di constatare che le ditte italiane ci garantiscono un flusso costante di novità per restare al passo con i tempi.

## CASTLES DATADISK

Non ci siamo ancora rimessi dalle fatiche che ci hanno portato a regnare in pace, ed ecco che la Interplay decide di scatenare contro di noi la furia selvaggia dei Pitti. In *Northern Campaign* ci dobbiamo confrontare con le fiere popolazioni del nord che prendevano il loro nome dall'abitudine di dipingere il proprio corpo prima di affrontare il nemico in battaglia. Il sistema di gioco è stato ampliato: ora potrete comprare e vendere grano, addestrare le vostre truppe per migliorarne l'efficienza in battaglia e in combattimento potrete combattere contro i Vichinghi, scontrarvi contro arcieri nemici ed altre amenità. Se i giochi di strategia vi affasciano potrebbe rivelarsi un ottimo acquisto. È richiesto il possesso del gioco originale.



## OOOOOPS.....!!!

Nello scorso numero è stato commesso un errore: nella rubrica Striscia il gioco abbiamo recensito *Vroom* della Ubisoft; in quella recensione era presente un riferimento al gioco *Warm Up* che veniva erroneamente attribuito all'Idea. Come tutti sanno invece il gioco è stato programmato dalla Genias che, siamo sicuri vorrà accettare le nostre più sentite scuse.

SEGA®

# MEGA DRIVE

## 16-BIT



**FIRE SHARK**



**HELLFIRE**



**JOE MONTANA  
FOOTBALL II**

**ELECTRONIC ARTS**

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA "MEGA DRIVE" system.



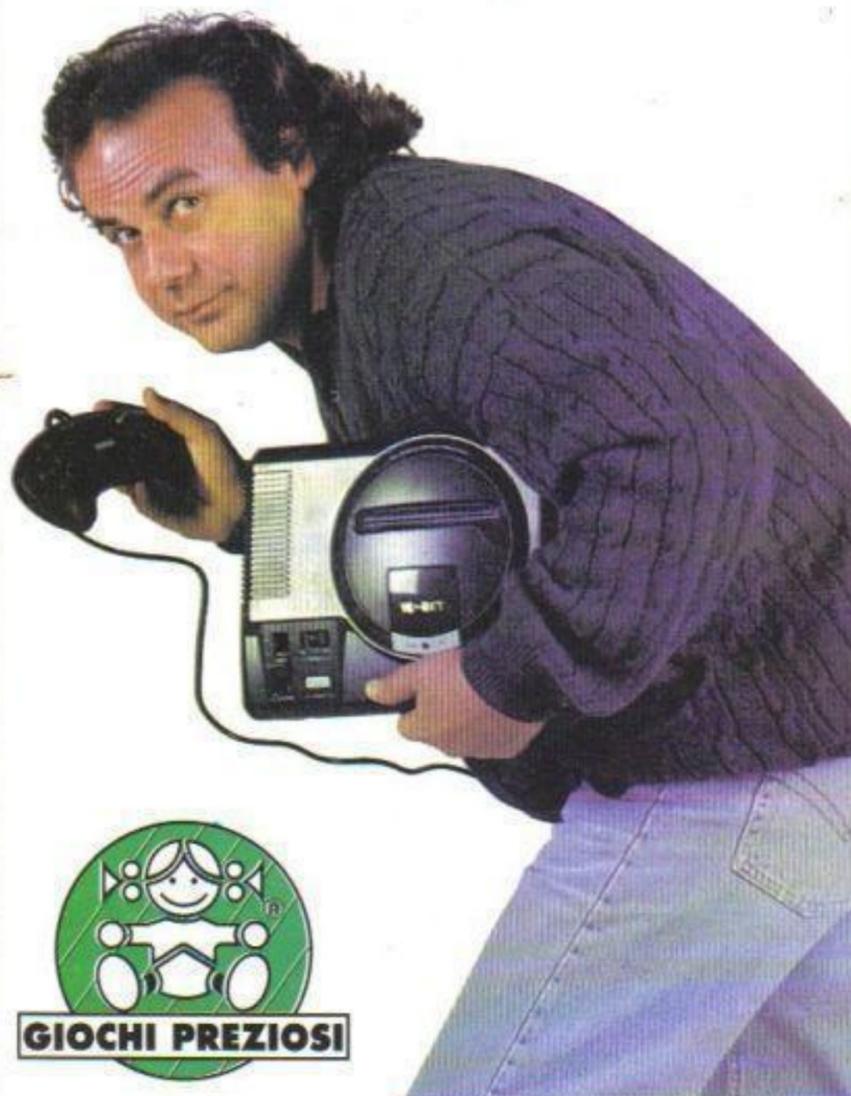
**JAMES POND II  
ROBOCOD**



**ROAD RASH**

SEGA INFORMA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

Anche Jerry Calà gioca con Sega Mega Drive!!!

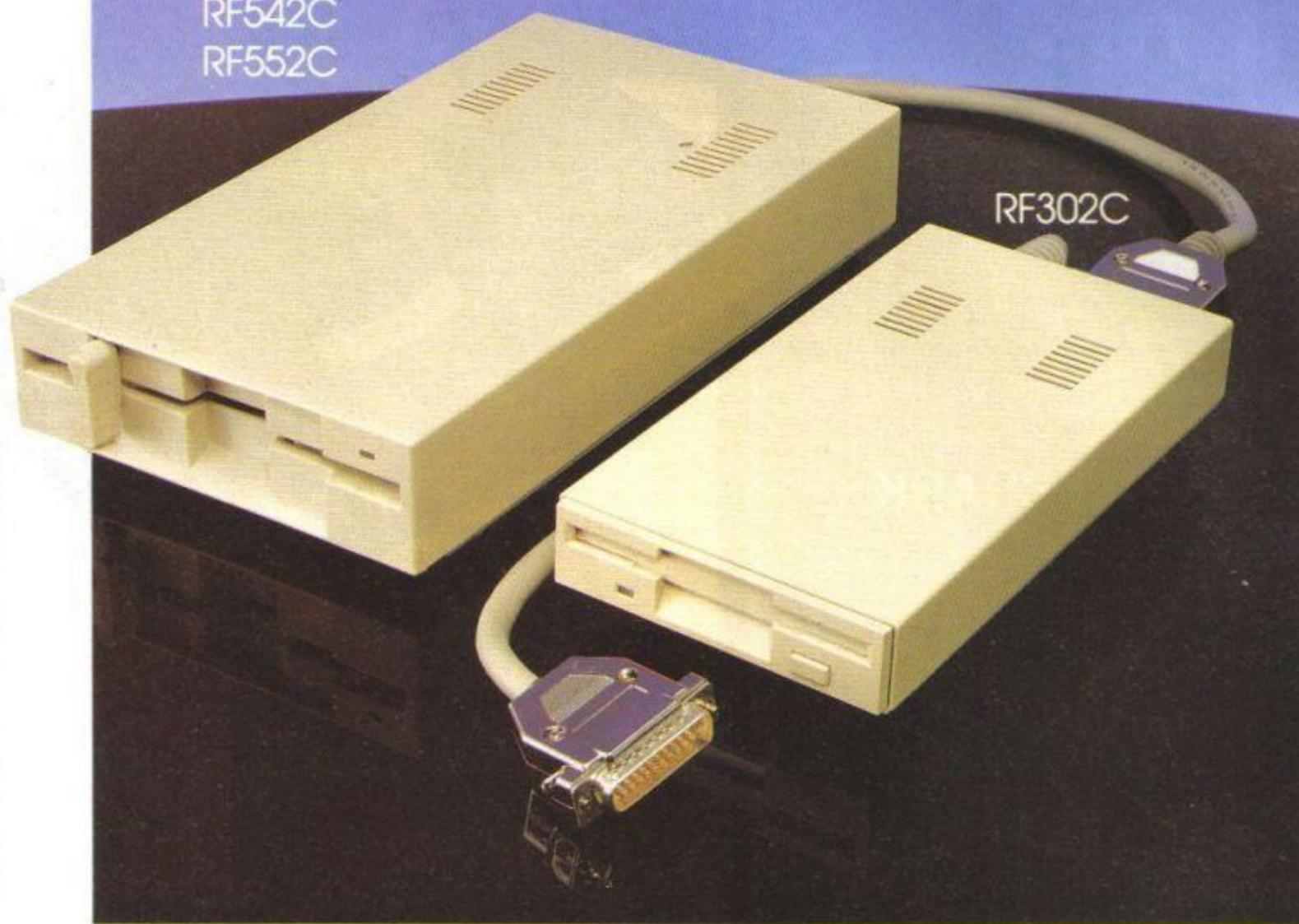


**GIOCHI PREZIOSI**

# Roctec Disk Drives

RF542C  
RF552C

RF302C



## Floppy Disk Drives for Amiga / Commodore Computers

---

Floppy Drive esterno 3"1/2 passante + interruttori di disabilitazione

---

Floppy Drive esterno 5"1/4 passante + interruttore di disabilitazione

---



ELETTRONICA SCIENTIFICA  
ITALIANA



**ROCTEC ELECTRONICS LTD**

ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

# GRAFFITI

Molti degli addetti ai lavori, ma forse questa è un'idea che appartiene più a noi giornalisti che non ad altri del settore, si sono sempre chiesti per quale motivo l'Italia non riuscisse, con tutte le attenuanti che le si possono concedere, a decollare in modo definitivo nel mondo dei video giochi, come altri paesi europei hanno già fatto da tempo.

Tralasciando la Gran Bretagna, patria storica, per quel che riguarda l'Europa, dei videogiochi, realizzazioni che in Francia e in Germania sono all'ordine del giorno vengono a mancare quando mettiamo piede nella nostra tormentata penisola. Dove si annida il problema può solo essere supposto, magari con osservazioni di carattere generale o specifico sulla preparazione dei nostri programmatori, piuttosto che sull'organizzazione che gestisce l'ambiente video ludico italiano. Ma sono comunemente supposizioni che lasciano il tempo che trovano. Il più delle volte, quando si portano critiche a un prodotto italiano che "poteva essere, ma non è", si viene tacciati di pignoleria o di perfezionismo. Ma non sono forse i particolari che rendono perfetto un buon gioco?

Sembra comunque che qualcosa si stia muovendo in questa direzione. A Milano è nata Graffiti, azienda che si pone come tramite tra programmatori e case di software, tra progetti allo stato embrionale e prodotti finiti. Alla testa di Graffiti troviamo una nostra vecchia conoscenza, Antonio Farina, già responsabile della Idea, e ora intenzionato a portare una nuova rivoluzione nell'ambiente dei videogiochi.

**K: Perché è nata Graffiti?**

Antonio Farina: Graffiti è nata per occuparsi di varie at-

tività. Agendo principalmente nel campo dei videogiochi ma anche in tutto quello che è l'ambiente informatico. Per quel che riguarda i videogiochi, che credo sia l'argomento che interessa di più i vostri lettori, la nostra intenzione è di creare un gruppo di persone che riescano a trarre il massimo del vantaggio dalla loro attività godendo del lavoro di gruppo. In Italia le persone che lavorano bene ci sono e i materiali e la creatività non mancano. Il problema risiede nella carenza di professionalità. Con questo non mi riferisco alle software house italiane che svolgono benissimo il loro lavoro, ma a coloro che vedono il programmare o il disegnare immagini su computer ancora come un hobby, e non come una possibilità di avere un lavoro stabile e serio.

**K: Come si inserisce Graffiti in questo contesto?**

AF: Può sembrare facile avere una buona idea. La difficoltà nasce nel momento stesso in cui si ha intenzione di realizzarla. Si viene a cozzare contro quelli che sono i meccanismi di un ambiente come quello della produzione di software. È necessario conoscere chi pubblica e le esigenze di chi produce. Sapere quale soluzione può essere più interessante per entrambe le parti scegliendo quella migliore. Graffiti si propone quale tramite, specializzato, all'interno di questo settore. Il nostro non è più un rapporto di cliente (la software house) e fornitore (il programmatore) ma piuttosto una collaborazione, o meglio una partecipazione attiva per gli interessi comuni.

**K: Graffiti diventa il Talent Scout dei programmatori insomma?**

AF: Non è completamente esatto. Graffiti vuole far capire che creare giochi è, o quanto meno può essere, un lavoro vero e proprio. Gruppi di programmatori o singoli che hanno aderito alla nostra iniziativa, come la Di-

giteam (Lupo Alberto) i Magnetika (Gp Formula 1 Circuits) e Paolo Galimberti (Moonshadow e Lupo Alberto) lo hanno capito alla perfezione. Graffiti non lavora per loro. Loro fanno parte di Graffiti. E questo non significa che lavorino per Graffiti, hanno semplicemente scelto Graffiti perché hanno capito la necessità di una struttura di base che riesca a valorizzare al massimo il loro lavoro. Non sono nostri dipendenti, come nessuno che si rivolgerà a noi mai lo sarà, partecipiamo, insieme, a iniziative comuni. E questo credo sia il modo migliore per forgiare una mentalità costruttiva nell'ambito dei videogiochi in Italia.

Sono parole bellissime quelle che abbiamo sentito da Antonio Farina ma, per ora, solo parole. Troveranno riscontro in quella che è la realtà del software italiano? Come diceva il Manzoni, lascio volentieri "ai posteri l'ardua sentenza."

Per informazioni: 02/29400649



Antonio Farina



**HARPOON**  
BATTLEBOOK  
300 PAGINE  
LIT. 35.000  
TUTTO QUELLO CHE DEVI SAPERE SU HARPOON, SCENARIO EDITOR E BATTLESETS #1, #2 & #3

**MASTER ULTIMA**  
384 PAGINE  
LIT. 39.000  
IMPARA A DIFENDERTI E RISOLVI LA SERIE ULTIMA DALLA I ALLA VI AVVENTURA

**AIR COMBAT STRATEGIES**  
470 PAGINE  
LIT. 45.000  
COMPRENDE: SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE, BATTLEHAWKS 1942, THEIR FINEST HOURS & MISSIONS

**AMIGA™**  
ADD: GATEWAY TO SAVAGE FR. TEL. 99.000  
ADD: LEGEND OF D. MOON EYE 2 TEL. 99.000  
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) 59.000  
AMOS, AMOS 3D & COMPILER TEL. 69.900  
BIRDS OF PREY \* 69.900  
CASTLES \* TEL. 189.000  
DELUXE PAINT IV \* 189.000  
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS \* 59.000

**LARRY'S BEDSIDE COMPANION**  
TUTTI I CONSIGLI PER LA SERIE LEISURE SUIT LARRY FINO AL 5° VOLUME A SOLE LIT. 50.000

GRAND PRIX ..... 79.900  
HARPOON BATTLESET #4 ..... TEL. 99.000  
HEART OF CHINA ..... 89.900  
HEIMDALL \* ..... 69.000  
KING QUEST V (ITALIANO) \* ..... 99.900  
LEISURE SUIT LARRY 5 ..... 89.900  
LORD OF THE RINGS \* ..... 59.900  
MONKEY ISLAND 2 \* ..... 79.900  
RED BARON ..... 89.900  
SCENERY DISK #12 (FLIGHT SIM.) ..... 49.000  
SISTHEMA II+ \* (IMB/TOTOCALCIO) ..... 159.000  
SPACE ACE: BOP'S REVENGE ..... 79.900  
SPACE QUEST 4 ..... TEL. 59.900  
STRIKEFLEET \* ..... 59.000  
TEST DRIVE II COLLECTION ..... 59.000  
TOP WRESTLING \* ..... TEL. 69.900  
ULTIMA VI ..... 69.900  
WILLI BEAMISH ..... 89.900

**WING COMMANDER CDTV™**  
ADVANCED MILITARY SYSTEM ..... 59.000  
CHAOS IN ANDROMEDA ..... 79.000  
WRATH OF THE DEMONS ..... 79.000

**ABACUS FIERA DI MILANO 7-11 MAGGIO 1992**  
VIENI A TROVARCI IN FIERA: POTRAI ACQUISTARE DIRETTAMENTE A PREZZI SPECIALI E VEDERE DA VICINO LE ULTIMISSIME NOVITÀ!

**PC IBM™**  
ADD: LEGEND OF D. MOON EYE 2 ..... TEL. 69.000  
AH73 THUNDERHAWK (SOLO 3,5") ..... 69.000  
CIVILIZATION ..... 99.900  
CONQUEST OF LONGBOW ..... 99.900  
DATA DISKS: LUFTWAFFE, CASTLES ..... TEL. 99.900  
ECOQUEST I ..... 99.900  
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) ..... 69.000  
FALCON 3.0 ..... 99.900  
FEMME FATALE (VM18) ..... 69.000  
FLIGHT PLANNER ..... 75.000  
GREAT BRITAIN SCENERY F.S. ..... 99.000  
HARPOON BATTLESET #4 (SOLO 3,5") ..... 55.000  
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA) ..... 89.900  
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD) ..... 69.000  
MIGHT & MAGIC III ..... 99.000  
MURDER BY NIGHT ..... 59.000  
UNCHARTED WATERS ..... 99.900

OMAR SHARIF ON BRIDGE ..... TEL. 99.000  
PATTON STRIKES BACK ..... 99.000  
PENTHOUSE J. (VM 18) ..... 69.000  
POLICE QUEST III (HD/VGA) ..... 99.900  
SEX OLYMPICS (VM 18) ..... 65.000  
SIM ANT ..... 99.900  
SISTHEMA TOTOCALCIO \* ..... 99.000  
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) ..... 69.000  
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY ..... TEL. 69.000  
TAKING OF BEVERLY HILLS ..... 69.000  
TEST DRIVE II COLLECTION ..... 59.000  
TEST DRIVE III ..... 65.000  
THE LOST ADMIRAL ..... 89.000  
THE PERFECT GENERAL ..... 89.000  
THE PERFECT GENERAL DATA DISK ..... 59.000  
ULTIMA UNDERWORLD ..... TEL. 69.000  
ULTIMA VII ..... TEL. 69.000  
UNCHARTED WATERS ..... 99.000

WILLY BEAMISH (HD) ..... 99.900  
WING COMMANDER 2 ..... 79.900  
SPECIAL OPERATIONS (HD) ..... 59.000  
SPEECH ACCESSORY PACK (HD) ..... 29.000  
WINTER CHALLENGE (HD) ..... 59.000  
**CD ROM PER PC IBM™**  
ULTIMA VI+WING COMMANDER ..... 170.000  
WING COMM. +MISSIONS 1&2 ..... 170.000

**First Class**  
IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFTMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI  
\*\*\* GRATIS \*\*\*  
IN OGNI SPEDIZIONE

**BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. 031/300.174 - FAX 031/300.214**

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
COGNOME E NOME	INDIRIZZO E N° CIVICO	CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO	FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)	

Spese di spedizione Lit. 7.000

TOTALE LIT.

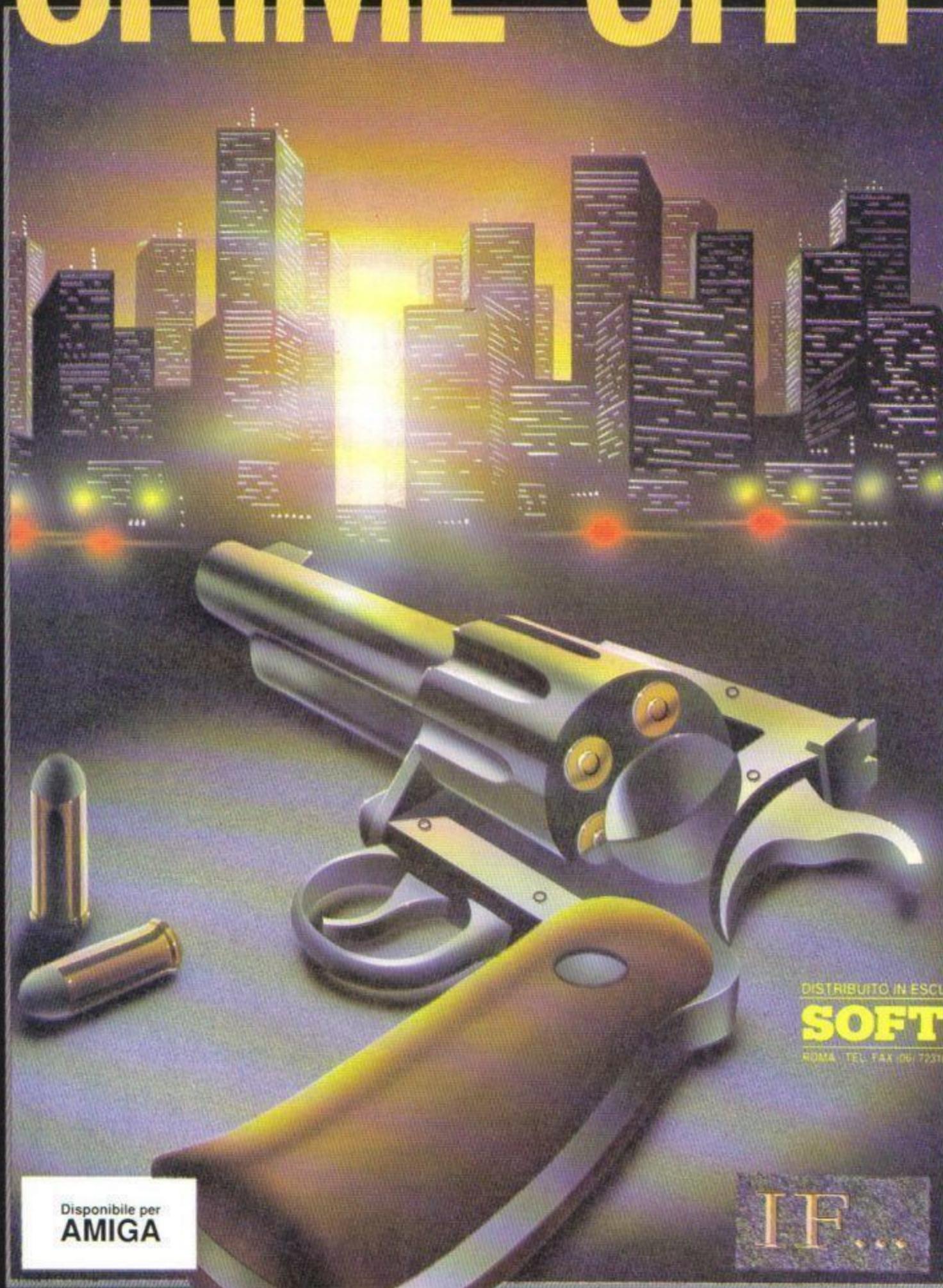
LINE MINIMO LIT. 30.000 (SPESE ESCLUSE)

Pagherò al postino in contrassegno

Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

SPEDITE L'IMPORTO SULLA MIA (INDICARE N. E SCADENZA)

# CRIME CITY



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

**SOFTTEL**

ROMA - TEL. FAX (06) 7231811 - 7231812

Disponibile per  
**AMIGA**



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

...sono istruzioni complete in italiano.

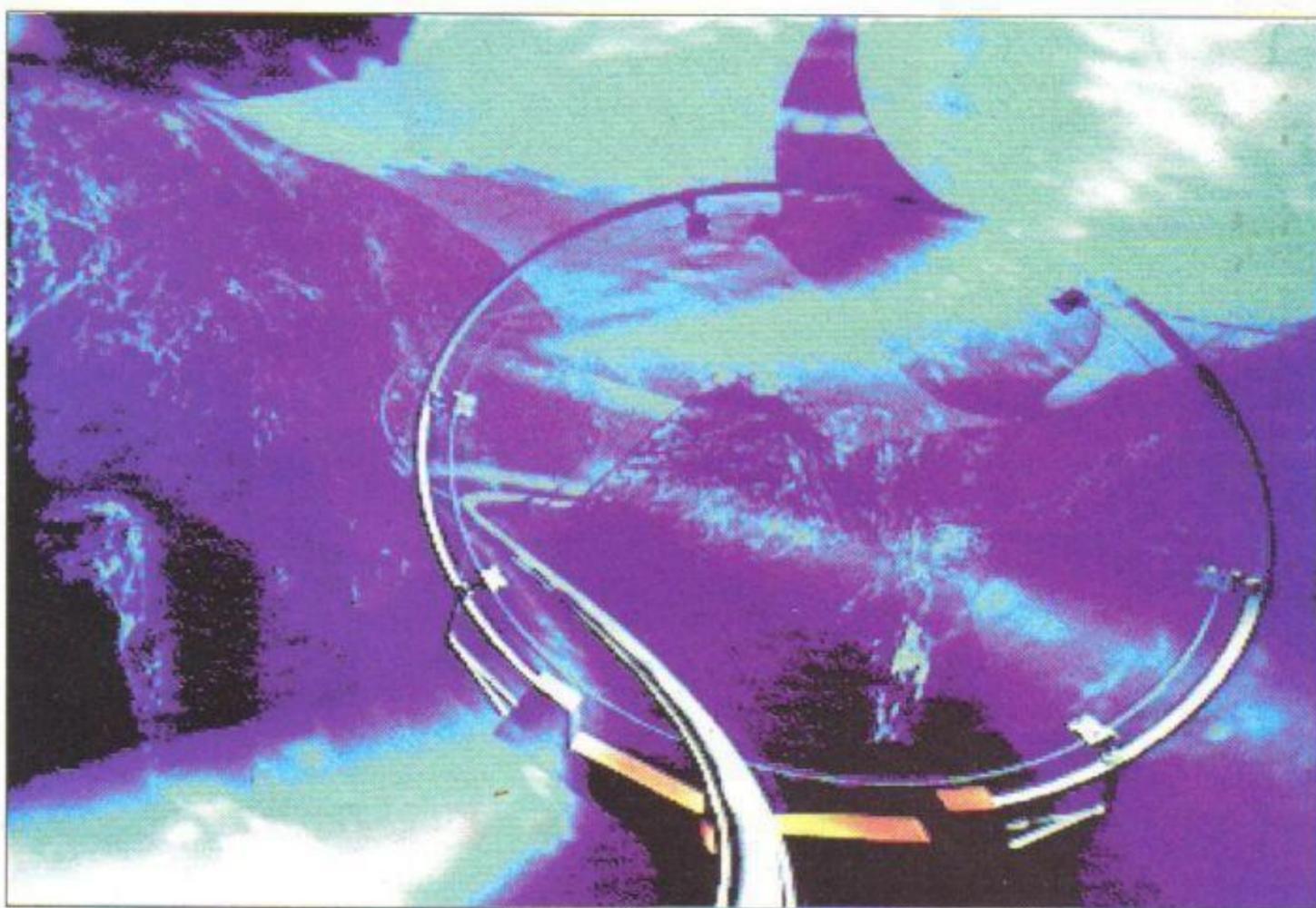
# 3D Entertainment

**C'**era una volta Bob Abel, il mitico produttore a cui si devono i primi, celebratissimi, filmati in computer animation per tv commercials - da Sexy Robot alla serie Benson & Hedge - degli anni '80. E c'era una volta John Lasseter, il padre dei primi veri cartoon - da Luxo Jr a Knick Knack - realizzati in immagine di sintesi tridimensionale.

Finita l'epoca dei pionieri, un esercito sempre più numeroso di animatori - oltre centomila in tutto il mondo secondo un'indagine dell'autorevole Computer Graphics World - ne sta calcando le orme, grazie ai pacchetti professionali in commercio su workstation grafiche ma anche su PC o Mac. Un business stimato in 3 bilioni di dollari per l'anno in corso.

La punta avanzata di questo boom non riguarda però il piccolo schermo né il cinema tradizionale. I francesi - che assieme ad americani e giapponesi sono diventati specialisti anche in questo settore - le chiamano "images des grands formats", immagini di grande formato: comprendono cinema dinamico e HDTV, film 3D per sistemi IMAX e megaproduzioni per parchi tematici. Rispetto alle normali produzioni per il video, un film realizzato per pellicola 70 mm o HDTV richiede

**La punta avanzata della nuova computer animation non riguarda né il piccolo schermo né il cinema tradizionale, ma il cinema dinamico e le produzioni per parchi tematici. Fabio Malagnini esplora le profondità marine a bordo di uno shuttle sub-oceanico, vincitore del premio Imagina '92.**



*Sub Oceanic Shuttle ha vinto il premio Imagina '92.*



infatti una definizione di immagine anche decine di volte superiore, per non parlare della maggiore densità, rispetto ai 25 fotogrammi al secondo del sistema PAL, richiesta dalla proiezione su scher-

mi IMAX o IDOMAX. Una qualità di dettaglio che i software più evoluti oggi possono affrontare con costi di allestimento comunque inferiori a qualsiasi set tradizionale. Un buon esempio è costituito da

*Sub Oceanic Shuttle*, premio Imagina '92, diretto da Jerzy Kular per Ex Machina di Parigi, quarta casa di produzione nel mondo e prima in Europa per l'animazione al computer, 90 minuti di animazione 3D

prodotti nel corso del 91.

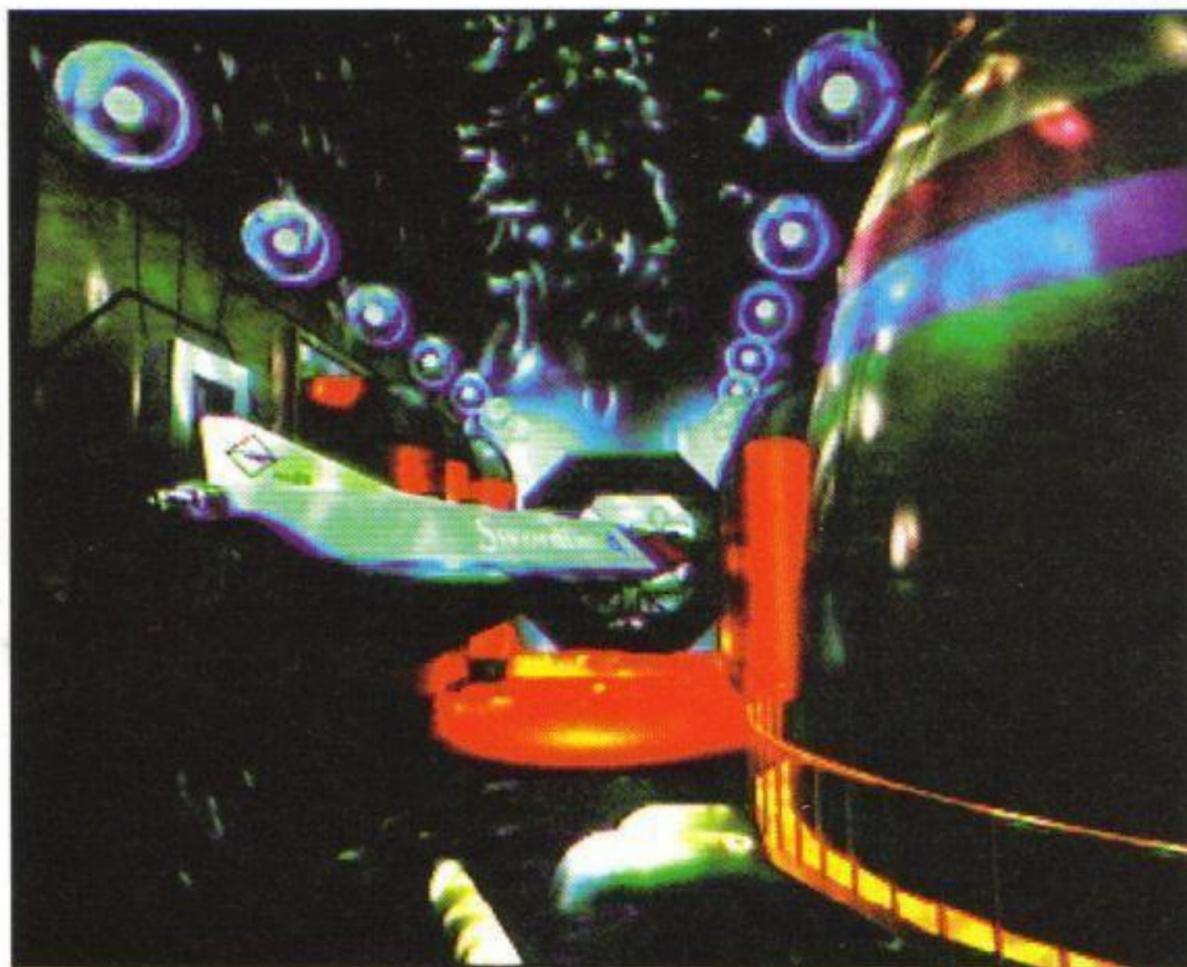
*Sub Oceanic Shuttle* è stato commissionato dalla catena americana Ridewerk, per le sale di cinema dinamico, molto popolare in Asia e in Usa. Il cinema dinamico propone infatti una cavalcata al posto di una normale seduta al cinematografo, un'immersione totale che non coinvolge solo l'occhio e l'orecchio ma tutto il corpo, grazie all'effetto congiunto di proiezioni in 70mm, sound system multipiste brevettato e poltrone a effetti programmabili. Per dirla con Francois Ploye, consulente francese per l'immagine di *Sub Oceanic Shuttle*: "Lo spettatore smette di essere materia inerte per diventare energia e velocità". Si è trattato in questo caso di ricostruire un lungo piano sequenza mozzafiato nelle profondità sottomarine. Un viaggio allucinante di 4 minuti dove ogni particolare, dall'infinita varietà dei pesci e della fauna sottomarina alla cupa lucentezza dei fondali, è stato analizzato e riprodotto con una risoluzione finale di 3000 punti orizzontali da un'equipe mista di animatori, naturalisti e fotografi.

Non a caso i crediti di questo cortometraggio rivaleggiano con la troupe di effetti speciali della lucasiana Industrial Light & Magic.

L'animatore, il direttore della fotografia, lo scenografo, l'art director sono chiamati ad esprimersi esattamente come su un set reale. Il software utilizzato, TDI Explore, sviluppato e venduto nel mondo dalla TDI France, socio di maggioranza di Ex Machina, permette di acquisire oggetti creati da modellatori CAD industriali come un'automobile, o digitalizzati da sistemi di scansione tridimensionali come CyberWave, nel caso, ad esempio, di un volto umano. Con lo stesso software la NHK giapponese, con la consulenza di una schiera di paleontologi, ha realizzato in alta definizione *MUSE Lost Animals*, una passeggiata spettacolare tra brontosauri e mammoth, la cui pelle indistruttibile è stata ricostruita e applicata grazie al computer su scheletri cinematografici per simulare il movimento. E la francese VideoSystem si accinge, sotto la direzione di Moebius, a dare vita al primo lungometraggio in computer animation, *Starwatcher*. Del resto basta uno sguardo alle produzioni "pesanti" degli ultimi 20 mesi per capire che l'entertainment e i parchi tematici stanno emergendo come il terreno di sfida



*Sub Oceanic Shuttle*: lo spettatore smette di essere materia inerte per diventare energia e velocità.



*Sub Oceanic Shuttle* è un viaggio allucinate di 4 minuti con una risoluzione di 3000 punti orizzontali.

dei prossimi anni, in vista dell'alta definizione e dello sfondamento, presto o tardi, nel cinema tradizionale.

Apra la serie *The Fantastic World of Hanna & Barbera* (1990), un misto di cel animation tradizionale e di computer grafica (10 milioni di poligoni per l'intera sequenza) realizzata da due vecchie volpi, De Graf & Wahrman, per il parco tematico della major cartoon. È di pochi mesi fa *Inter Galactic Travel*, della giapponese LINKS Corporation, film vertiginoso, costruito co-

me una matrioska che si apre rivelando sempre nuovi microcosmi ad alta velocità. È studiato per il sistema di motion simulation "Conceptor" della Fujita Corporation. Gli risponde *Into the 4th dimension*, produzione Landmark Entertainment Group (USA), film 3D stereoscopico in 70 mm., realizzato per 12 canali stereo sound, un'altra opera monstre, con effetti optical, live action e imponenti iniezioni di computer animation sempre ad opera di deGraf & Wahrman. Un mondo caleidoscopico dove

psichedelia e visualizzazione scientifica si fondono anche se con minor raffinatezza rispetto al capolavoro insuperato del genere, *Echoes of the sun* (1990), mega produzione giapponese, sponsor Fujitsu.

Nella sfida tra americani e giapponesi si inserisce Ex Machina che dopo *Sub Oceanic Shuttle* ha in corso di lavorazione un film IMAX di 5 minuti (*Gaia*) per il padiglione francese di Siviglia '92 e un film di 13 minuti in 70 mm. per l'esposizione di Taejun 93 (Corea).

# ACTION MASTERS

**F-16**  
COMBAT PILOT

**59.900**

**IVA INCLUSA**

PREZZO DELLA VERSIONE AMIGA

Welltris

**TURBO**  
Out Run

双截龍  
**DOUBLE DRAGON**  
The Revenge

**ITALY 1990**



ITALY 1990



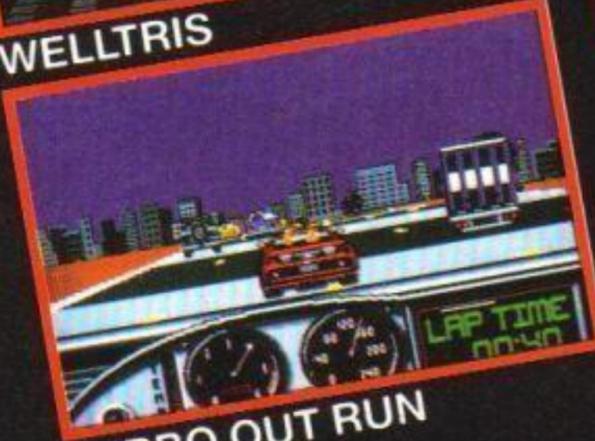
WELLTRIS



F-16 COMBAT PILOT



DOUBLE DRAGON II



TURBO OUT RUN

© INFOGRAMES 1991 - MADE IN EEC

INFOGRAMES



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA **CTO**

# GAME GEAR

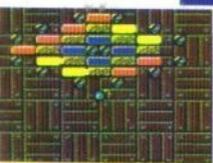
VIDEOGIOCO

SEGA

PORTATILE

UN VIDEOGAME PORTATILE CON SCHERMO INCORPORATO, COLORI E GRAFICA AD ALTA RISOLUZIONE, CRISTALLI LIQUIDI, RETROILLUMINATO E GIOCHI STILE ARCADE A 32 COLORI.

SOLO GAME GEAR DIVENTA UN TELEVISORE A COLORI



WOODY POP



PUTTER GOLF



NINJA GAIDEN



MICKEY MOUSE



ENIGO



TV TUNER  
E' UN ACCESSORIO  
PER UTILIZZARE  
GAME GEAR COME UN  
TELEVISORE  
PORTATILE A COLORI.  
PUOI SINTONIZZARTI  
SU TUTTE LE  
EMITTENTI PER  
SEGUIRE TRA UN  
GIOCO E  
L'ALTRO IL TUO  
PROGRAMMA  
PREFERITO.



GIOCHI PREZIOSI

SEGA INFORMA - GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i punti vendita SEGA.

# PROFESSIONALI

## SOFTWARE

- 3D PROFESS.....379000
- 3D TEXT ANIM.....69000
- A-CAD TRANS.....229000
- A-MAX II.....309000
- A-TALK III.....129000
- AC/BASIC.....249000
- AC/FORTLAN.....379000
- ACAD TRANSLAT.....289000
- ADVANTAGE.....249000
- AMIGA LOGO.....129000
- AMIGAVISION.....189000
- AMOS 3 D.....89000
- AMOS 1.2.....129000
- ANALYZE.....99000
- ANIMAGIC.....179000
- AREXX.....69000



DRAW 40 .....309000



- LATTICE C 5.11.....379000
- M.....249000
- MAC 2 DOS.....129000
- MACRO 68.....189000
- MACRO PAINT.....179000
- MAXIPLAN PLUS.....129000
- MEGA PAINT.....309000
- MICROFICHE F.....129000
- MIDI QUEST.....319000
- MIDI REC STUDIO.....89000
- MINIX 1.5.....205000
- MODELLER 3D.....129000
- MOVIE CLIPS.....49000
- MOVIE SETTER.....89000
- MR BACKUP PRO.....69000
- MULTIMEDIA KIT.....79000
- MUSIC BOX A.....79000
- MUSIC BOX B.....79000



**ROCHARD 52Mb**  
Espandibile 8Mb con moduli SIM  
**L.990.000**

- ART DEPART.....119000
- ART DEPART PRO.....299000
- AUDIO MASTER IV.....129000
- AUDIO MAST. III.....129000
- AUDITION 4.....129000
- AZTEC C DEV.....379000
- AZTEC C PRO.....249000
- BAD.....69000
- BARS & PIPES.....249000
- BBS PC 4.2.....169000
- BENCHMARK M2.....249000
- BLITZ BASIC.....189000

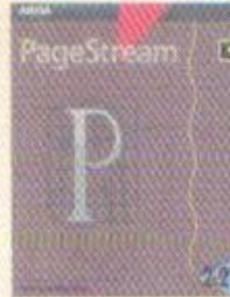
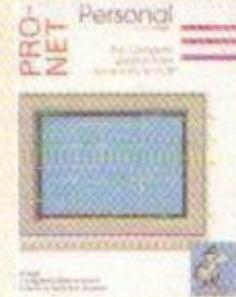
- FRACTAL PRO.....129000
- FUTURE DESIGN 3D.....99000
- GOMF 3.0.....49000
- GRAPHIC DESIGN.....159000
- HARMONY.....129000
- HD EXPRESS.....49000
- ICON MAGIC.....79000
- IMAGE LINK.....249000
- IMAGEMASTER.....249000
- INTROCAD.....69000
- INTROCAD PLUS.....129000



- MUSIC MOUSE.....99000
- MUSIC X.....379000
- MUSIC X JR.....189000
- MY PAINT V 2.....69000
- NAG PLUS V 3.1.....129000
- NAG PLUS V 4.0.....129000
- OLINE PLATINUM.....89000
- OUTSIDE IN 2.0.....179000
- PAGEFLIP PLUS.....199000
- PAGERENDER 3D.....199000
- PAGESETTER II.....159000

- TV GRAPHICS.....69000
- TV GRAPHICS II.....69000
- TV OBJECTS.....69000
- TV SHOW V2.....129000
- TV TEXT PRO.....209000
- ULTRAFORMS PAGE.....39000
- ULTRAF PSTREAM.....39000
- VIDEO EFFEC 3D.....249000
- VID EFFEC 3CPAL.....299000
- VID FONTS II.....129000
- VID TITLER 3D.....189000

- AD LIB.....195000
- AT ONCE.....390000
- AT ONCE PLUS.....549000
- BASEBOARD 0/8.....204000
- BOOT DF1.....29000
- CAVO 4 JOY.....19900
- COLORBRUSH.....950000
- DCTV.....799000
- DIGIVIEW 4.0.....232000
- DRIVE 5"1/4EXT.....284000
- DRIVE 3" EXT.....160000
- DRIVE 3" A500INT.....145000
- DRIVE CDTV.....199000
- ESPANSIONE 512.....69000
- ESP.1MB 500+.....169000
- FLIKER FIXER.....499000
- FLIKER FREE500.....598000
- FUTURE SOUND.....155000
- GENLOCK MKII+.....390000
- GENLOCK ROT +.....569000
- INTERNAL TBC.....1520000



- BROAD TITLER II.....489000
- CALIGARI CONS.....309000
- CAN DO.....189000
- CAPE 68K.....119000
- CELL ANIMATOR.....189000
- CINE LINK.....379000
- CROSS DOS.....49000
- CYNILUS ED PRO.....129000
- DB MAN V.....369000
- DELUXE MAPS.....359000
- DIGIWORKS 3D.....159000
- DIRECTOR 2.0.....159000
- DISKMASTERS II.....89000
- DISTANT SUNS.....89000
- DJ HELPER.....69000
- DOS 2 DOS.....69000

- JFORTH.....229000
- Kcs 3.....349000
- PRO BOARD.....
- Kcs 3.5 LEVEL II.....499000
- Kcs 1.6.....309000
- KORG M1.....189000

- PAGESTREAM 2.1.....379000
- ROLL EM.....189000
- RULES TOOLS.....79000
- SAXON PUBL. 1.1.....499000
- SCALA.....499000
- SCANLAB.....189000
- SCENE GENERATOR.....69000
- SCREEN EXT.....119000
- SCREEN MAKER.....489000
- SCULPT 3D XL.....229000
- SCULPT ANIM. 4D.....619000
- SERVICE IND.ACC.....129000
- SHOW MAKER.....489000
- SIMPLIFIEDUB II BENCH.....
- MARCH.....129000
- SKYLINE BBS.....189000
- SOLAR SYSTEM.....39000

- VID TOAST ULT.....69000
- VIDEO TOASTER.....39000
- VIDEO TOOLS.....379000
- VIDGRAPH FONTS.....79000
- VIDEOSCAPE3D.....249000
- VINTAGE AIR.....49000
- VISIONARY.....129000
- VISTA PAL.....79000
- VISTA PRO.....189000
- VISTA PRO PAL.....189000
- VISTA 1.2.....79000
- WORD PERF 4.1.....349000
- WORKS PLATIN.....249000
- X CAD 3D.....619000
- X CAD DESIGN II.....189000
- XCAD DESIGN PAL.....189000
- X CAD PRO.....619000

## Commodore

- AMIGA 500.....680000
- AMIGA 500 PLUS 1MB + KICKSTART 2.0.....715000
- AMIGA 500 PLUS APPETIZER.....755000
- AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION.....1250000
- AMIGA 3000 25/100.....DISPONIBILI
- AMIGA 3000 TOWER 25/200MB.....DISPONIBILI
- A 590 HARD DISK 20MB A500.....639000
- 1084 s MONITOR STEREO.....455000
- 1960 MONITOR VGA MULTISYNC.....730000
- 1930 MONITOR VGA.....610000
- A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE.....69000
- A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA.....160000
- A 2010 DRIVE INTERNO A 2000.....165000
- A 2088 SCHEDA JANUS XT + DRIVE.....550000
- A 2286 SCHEDA JANUS AT + DRIVE.....790000
- A 2301 SCHEDA GENLOCK.....299000
- A 2320 SCHEDA DE-INTERLACER.....399000
- A 2630 SCHEDA ACCELL. 68030+.....1890000
- A 2630/4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB.....2390000
- A 3010 DRIVE INTERNO A 3000.....1790000
- CD TV.....1100000
- TASTIERA CD TV.....120000
- MPS 1230 STAMPANTE A AGHI.....299000
- MPS 1550 STAMPANTE A COLORI.....399000
- MPS 1270 STAMPANTE INK JET.....255000

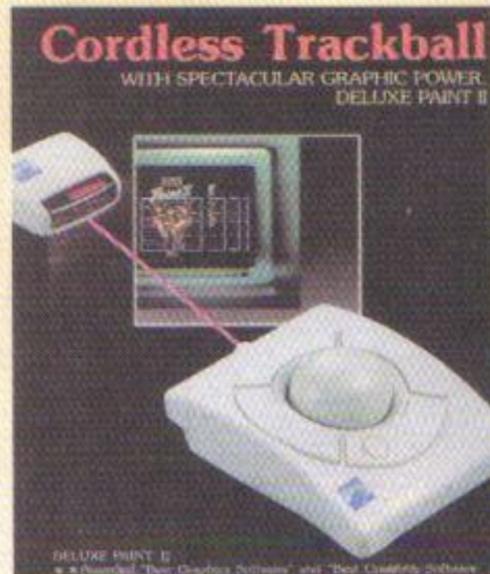
GARANZIA 12 MESI COMMODORE ITALIA

Servizio di vendita per corrispondenza

**TEL. 011/7731114**

**FAX. 011/7731001**

**AMIGA**



**PUNTI VENDITA:**  
**ALEX COMPUTER**  
Cso. FRANCIA 333/4 TORINO  
**ALEX COMPUTER 2**  
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

**SERVIZIO ESPRESSO**

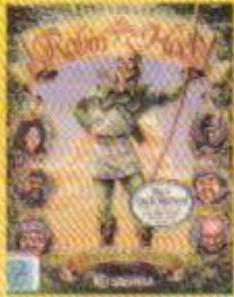
**SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA**

AMIGA

- AGONY 49900
- AIR SUPPORT 49900
- ALIEN BREED 59900
- ALIEN STORM 39900
- AMNIOS 49900
- ANOTHER W. 69900
- ARACNOPH 49900
- ATOMINO 49900
- BACK T.T.F. 3 39900
- BARBARI. II 49900
- BEAST BUST 39900
- BIG RUN 49900
- BLUES BROT 39900
- CANTON 49900
- CAP. PLANET 49900
- CELTIC LEG 59900
- CHALL. GOLF 59900
- CHAMPION DR. 49900
- CISCO HEAT 39900



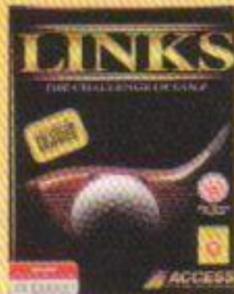
- P TENNIS T.II 49900
- PUZ. GALL 49900
- RBI BASEB II 49900
- REALMS 69900
- RETEE 39900



- BIG BOSS 49900
- DEATH K.O.K 69900
- EYE O.T.BEH 69900
- F15 S.EAGLE 79900
- F19 S. FIGHT 69900
- FALCON COL 69900
- FLIIG O.T.INT 59900
- GRAN PRIX 79900
- H.O.CHINA 89900
- L.S.LARRY V 89900
- MIDWINT. II 69900
- MIG29 SUP F 69900
- RED BARON 89900
- ROBINHOOD 49900
- SHAD.SORCE 59900
- TIP OFF 49900
- WILLY BEAM 89900
- 10 GR.GAMES 69900
- HOT 2 HAND 59900
- ACT. PACK 59900
- AD&D ACT C 79900
- AIR COBB A 59900
- AIR SEA SUP 59900
- ROBOCOP III 59900
- CHART ATT 59900
- SPORTTS G 39900
- D.DOUB BILL 59900
- FOOTBALL C 59900
- GRANDST 49900
- KIND OF M.III 49900
- MONSTER P.II 49900
- SOCCER S. 49900
- T.NINJA COL 39900
- T.RAINB. COL 39900
- T.N.T.II D.D 59900
- TOP LEAGUE 59900



- ANOTHER W. 79900
- BACK T.T.F.3 39900
- BATMAN 39900
- BATTLE COMM 59900
- BATTLE ISLE 59900
- BLOODWICH 69900
- BLUSE BROTH 49900
- CAL GAMES 69900
- CHESS CH 69900
- CISCO HEAT 39900
- CIVILIZATION 99900
- CONAN CIMM 69900
- CRUISE F.A.C 59900
- DELUX STR.P.II 59900
- DEATHBRING 39900
- DRAGON'S L.II 99900
- DRAGON'S L.E 79900
- DUCK TALES 49900
- FLOOR 13 79900
- GAZZA II 39900
- GODFATHER 59900
- GODS 49900
- GOLDEN AXE 49900
- H.O.CHINA 99900
- H.QUEST+RET.W 69900
- KICK OFF II 49900
- KINGS Q.V 99900
- LEMMINGS 69900
- MAG SCROLLS 59900
- M.FORTRESS 59900
- OBITUS 79900
- O.N.M.LEMMING 49900
- PAPERBOY 2 49900

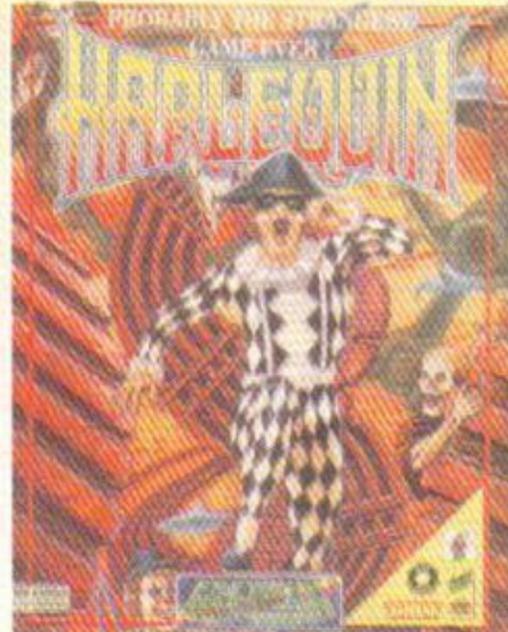


- CLIK CLAK 49900
- CRUISE F.A.C 59900
- DARKMAN 39900
- DEATHBRING 39900
- DEUTEROS 49900
- DOUBLE DR.3 49900
- ELF 39900
- F1 GP CIRCU 39900
- F.VOYAGER 59900
- FINAL BLOW 49900
- FINAL FIGHT 39900
- FIRST SAMUR 49900
- FOOTBALL II 59900
- GAUNTLET 3 39900
- GODFATHER 49900
- GOLDEN AXE 49900
- HUDS. HAWK 39900
- HUNTER 49900
- INDY HEAT 49900
- JETSONS 39900
- K.OFF 2 1MB 49900
- KICK OFF 2 39900
- KNIGHT. O.T 79900
- LEANDER 49900
- LEMMINGS 49900
- LOTUS E.T.C 49900
- LOTUS 2 TUR 49900
- LUPO ALBER 39900
- MAGIC POCK 49900
- MEGA TWINS 39900
- MERCEN. III 39900
- MICROP. GOLF 79900
- MOONFALL 49900
- MULTI PL SOC 49900
- NAPOLEON 1 59900
- NEBULUS 2 39900
- OH.NO.M.LEM 49900
- ORK 49900
- OUTRUN EUR 39900
- PAPERBOY 2 49900



- R.O.T.DRAG 99900
- ROBOCOD 39900
- ROBOCOP III 59900
- ROBOZONE 49900
- ROD-LAND 49900
- ROLL RONNY 39900
- RUBICON 59900
- RUGBY C 59900
- RUGBY W.C 39900
- S.SPACE INV 39900
- SCOOBY & SC 39900
- SHAD.DANC 39900
- SMASH TV 39900
- SPACE 1889 69900
- SPACE ACE II 79900
- SPOT 49900
- STARUSH 59900
- STR. MANAG 59900
- S.MONAC.GP 39900
- SUPERCAR II 49900
- TURTLES 39900
- TERMIN. II 39900
- T.ENFORCER 39900
- T.SIMPSONS 39900
- THUNDJAWS 39900
- TOKI 39900
- TURTLES II 49900
- ULTIMA VI 69900
- UNREAL 39900
- UTOPIA 69900
- VIDEOKID 49900
- W.G.HOCK II 69900
- WACKY RAC 39900
- W.W.WORLD 59900
- WILD WHEEL 39900
- W.C.RUGBY 59900
- WWF WRESTL 39900

AMIGA SIMULAZ



- PINBALL DRE 59900
- PITFIGHTER 39900
- PREDATOR 2 39900
- PRINCE O.P 39900
- ATF II 29900
- TOY.GT44 RP 29900
- ULTIM. GOLF 29900
- BETRAYAL 69900

AMIGA BUDGET

- ACTION FIGHTER 19900
- ALTERED BEA 19900
- ANARCHY 19900
- BATMAN 19900
- BEACH VOLLEY 19900
- BUBBLE BOBB 19900
- CHASE HQ 19900
- COMBO RACER 19900
- DEFEND O.T.C 19900
- D.DRAGON II 19900
- DRAGON NINJA 19900
- ENCOUNTER 19900
- GHOSTBUST. II 19900
- GIANTS EUOP 19900
- ITALIA 90 19900
- JAMES POND 19900
- MINDBENDER 19900
- MYSTICAL 19900
- NEVERMIND 19900
- NINJA WARRIOR 19900
- PREDATOR 19900
- QUATTRO FIGH 19900
- QUEST O.AGG 19900
- RETURN T.EUR 19900
- SHINOBI 19900
- SPEELBOUND 19900
- STEG 19900
- S.POCKER2+DD 19900
- STUNT CAR R. 19900
- TENNIS CUP 19900
- T.GAMES S.ED 19900
- VENUS 19900
- VOYAGER 19900
- WINNING TACT 19900

MS-DOS BUDGET

- 3D POOL 19900
- ACTION FIGHT 19900
- BARBARIAN W. 19900
- BLASTEROIDS 19900
- CALIFORNIA G. 19900
- D.DRAGON II 19900
- HARD DRIVIN 19900
- HEROES O.L 19900
- INDY & L.C 19900
- ITALIA 90 19900
- MYSTICAL 19900
- NEVERMIND 19900
- OUTRUN 19900
- RESOLUTION 19900
- ROTOX 19900
- SHINOBI 19900
- STUNT CAR R. 19900
- THUNDERSTR 19900
- W.C.LEADERB 19900

MS-DOS



- PITFIGHTER 39900
- POLICE Q.3 99900
- PREHISTORIK 39900
- PRINCE O.PERS 39900
- P.TENNIS T.2 59900
- QUEST & GLORY 59900
- RIDERS OF R. 69900
- ROLLING R. 39900
- S.SPACE INV 39900
- SPACE ACE II 89900
- SPACE Q.1 99900
- SPACE WRECK 59900
- SPEEDBALL 2 79900
- STRIKE II 39900
- TEAM SUZUKI 59900
- TURTLES 39900
- TERMINATOR 2 39900
- T.KILLING CL 79900

ALEX Mail Service X

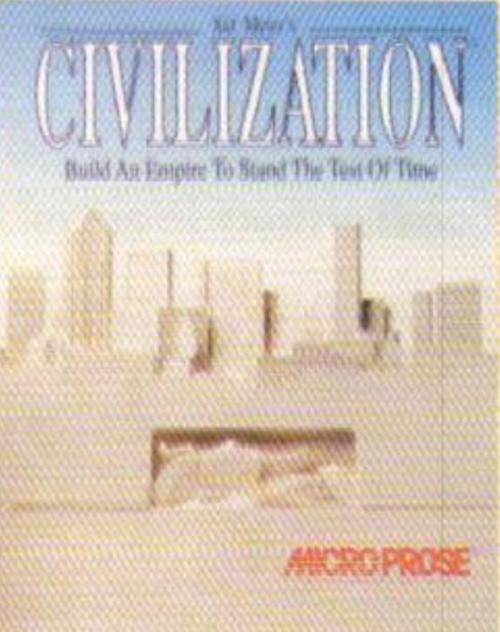
Servizio di vendita per corrispondenza



TEL. 011/7731114



FAX. 011/7731001



AMIGA & MS-DOS

- T.SIMPSONS 49900
- T.TERMINATOR 69900
- UMS II 79900
- UNREAL 59900
- VOLFIELD 39900
- W.BEAMISH 99900
- W.G.HOCKEY 69900
- WILD WEST W. 59900
- WILD WHEELS 39900
- WRATH O.T.DE 69900
- WWF WRESTL 49900

- F14 TOMCAT 59900
- F19 STEALTH F. 99900
- GUNSHIP 89900
- JETFIGHTER II 79900
- KINGS Q.V 99900
- L.S.LARRY III 99900
- L.S.LARRY V 89900
- MAD TV 59900
- MEGATRAVLER 69900
- MIG29 S.F 79900
- M.U.F.TALES 99900
- NO G.GLORY 69900
- NOVA 9 9900
- PERSONAL PRO 79900
- RED BARON 99900
- ROBINHOOD 49900
- SHADOW SORC 69900
- SILENT SER. II 79900
- SIM EARTH 89900
- SPACE 1889 69900
- SPACE Q.IV 89900
- S.OPERATION D 49900
- TIMEQUEST 79900
- TONY LA RUS 69900
- TV SPORT BOX 69900
- WING COMM 59900
- WING COMM.II 79900



- ATF II 29900
- IRON LORD 29900
- TENNIS CUP 29900
- ULTIM.GOLF 29900
- A10 TANK K. 89900
- B.A.T. 59900
- BATTLETECH II 79900
- BIG BUSINESS 49900
- CASTLE DR.BR 99900
- CIVILIZATION 99900
- CON.LONGBOW 99900
- ECO QUEST 99900
- EYE O.T.B 69900
- EYE O.T.B.II 69900
- F19 89900
- F117 NIGHTHA 89900

- MS-DOS COMPL
- AD&D ACT C 89900
- AIR SEA SUPR 69900
- HOYLES BOOK 99900
- SOCCER STAR 49900
- SPORTS G.H 39900
- TOP LEAGUE 69900
- EDUCATIVI
- LAFFER UT 99900
- PAPERINO IMP 49900
- PIPPO 49900
- ROULETTE 29900
- TOPOLINO 49900

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER Cso. FRANCIA 333/4 TORINO ALEX COMPUTER 2 VIA TRIPOLI 179/B TORINO



SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- \*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- \*Pagamento alla consegna.
- \*Hot Line per problemi sulla merce.
- \*Bollettini informativi gratuiti.
- \*Importazione diretta.

# anteprime..

**S**alve a tutti e benvenuti nella sezione delle anteprime. Inviati, collaboratori e redattori lavorano più duro di *Mario e Luigi*, si infiltrano meglio di *Op. Stealth*, spiano peggio di *Floor 13*, balzano a caccia di notizie nel miglior stile di *Robocod* e si godono il meritato riposo imitando *Leisure Suit Larry* (o *Passionate Patty*, secondo il caso...). Quindi mettevvi comodi, appoggiate a portata di mano un bicchiere con la vostra bibita preferita e preparatevi per questo report sul migliore software in arrivo. Le novità, tutte le novità, nient'altro che le novità.

## SENSIBLE SOCCER *Sensible Software*



**N**e avevo già parlato per primo ad Ottobre: il nuovo lavoro dei creatori del mitico *Mega-Lo-Mania* è quasi finito, ed è qualcosa di meraviglioso! E' una simulazione arcade del gioco del calcio, un po' sullo stile di *Kick Off*, e si dice che sia il primo gioco in grado di spazzare via dal suo trono il celebre prodotto della Anco. *Sensible Soccer* è molto "europeo", visto che la data di uscita coinciderà con i campionati europei di giugno, e presenta ben 64 team europei (inclusi Inter, Juventus e quattro squadre inglesi) insieme a 40 nazionali. Il giocatore può scegliere se cimentarsi nella Coppa UEFA, nella Coppa dei Campioni, nel Campionato Europeo o addirittura cre-

are i propri campionati personalizzati. Il designer Jon Hare è molto orgoglioso dei controlli innovativi del gioco: dice che è giocabile come avrebbe dovuto esserlo *Kick Off*, e non c'è fine alle opzioni extra, come inserire nomi di giocatori veri, tenute di gioco ridefinibili e tattiche programmabili. Una casa di distribuzione è in procinto di acquisire i diritti, e vi terremo informati sugli sviluppi non appena il contratto verrà firmato ufficialmente. Uscendo in estate (nella versione Amiga e ST), *Sensible Soccer* dovrebbe vedere la luce insieme all'attesissimo *Kick Off 3*. Questo sì che sarà un match tutto da vedere...



rifinitura in formato 16-bit, grazie all'impegno della Domark, che già aveva convertito l'originale *Hard Drivin'*. Come al solito, l'azione è decisamente più dura che sui normali giochi automobilistici a causa dell'estremo realismo con cui viene simulato il movimento della macchina, fattore che causa scontri e cappottamenti a ripetizione al giocatore

inesperto. Tutti gli elementi del gioco originale sono riprodotti, insieme ad una serie di caratteristiche nuove di zecca. Due nuove piste (Super Stunt, con un pazzesco giro della morte, e la velocissima Auto Cross Track) e tre macchine fra cui scegliere - Speedster, Roadster e Sportster -, ognuna con le sue caratteristiche. La novità più gradita, comunque, è la possibilità di competere contemporaneamente in due (Buddy Race), con emozionanti testa-a-testa fra due giocatori seduti davanti a due computer diversi, collegati con un cavo speciale, oppure con un giocatore singolo in gara contro un'automobile guidata dal computer che si allinea automaticamente al livello dello sfidante. La Domark afferma che *Race Drivin'* è notevolmente più veloce di *Hard Drivin'*; certamente si presenta in maniera molto migliore, e gli appassionati avranno modo di giudicare da soli il mese prossimo, quando saranno disponibili le versioni per ST, Amiga e PC.

## LA FAMIGLIA ADDAMS - Ocean

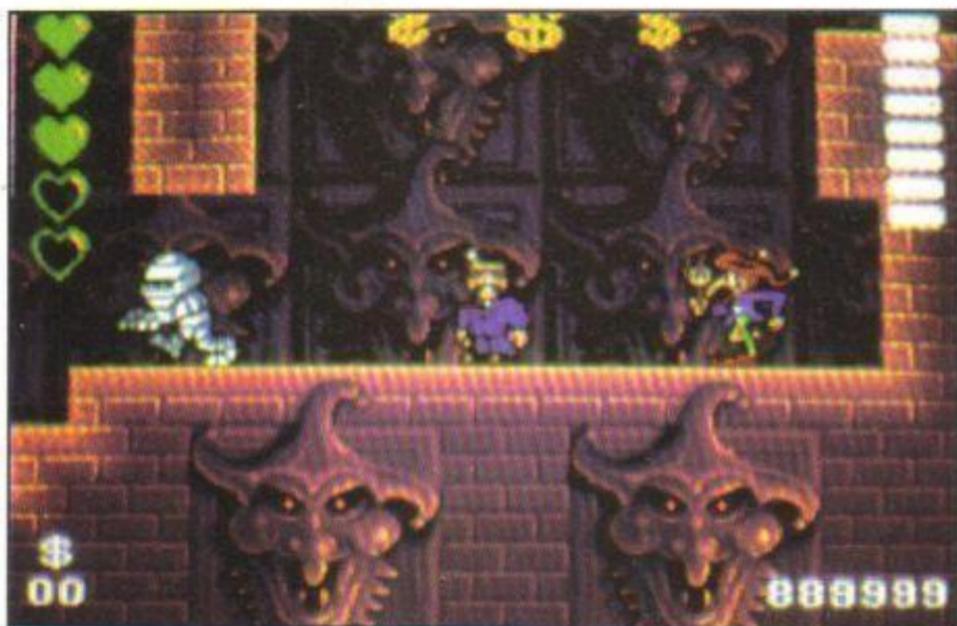
**P**erché la Ocean riesce puntualmente ad accaparrarsi tutte le licenze? Voglio dire, ammettiamolo, chi avrebbe pensato che la Famiglia Addams al cinema avrebbe avuto l'enorme successo che sappiamo? Comunque, qualunque sia stata la ragione, qui abbiamo del materiale ottimo per essere trasferito su computer, con tutte le sue peculiari situazioni grottesche. Situazioni che sono state simulate alla perfezione nella versione a 16-bit, in cui il giocatore indossa i panni di Raul Julia ed entra nella parte di Gomez, capofamiglia degli Addams. La trama narra



## RACE DRIVIN' *Domark*

**I**l seguito della Atari al suo celeberrimo (e tecnicamente rivoluzionario) coin-op *Hard Drivin'*, può non aver avuto lo stesso impatto commerciale del predecessore, ma era pur sempre molto divertente. Essenzialmente è lo stesso gioco, ma basato su una giocabilità più veloce e più orientata verso l'azione pura. *Race Drivin'* è in fase di



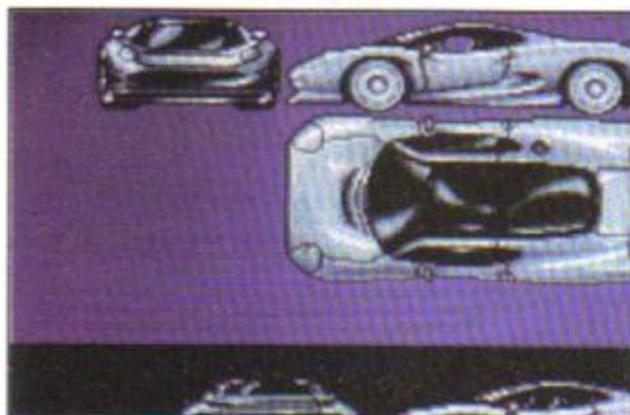
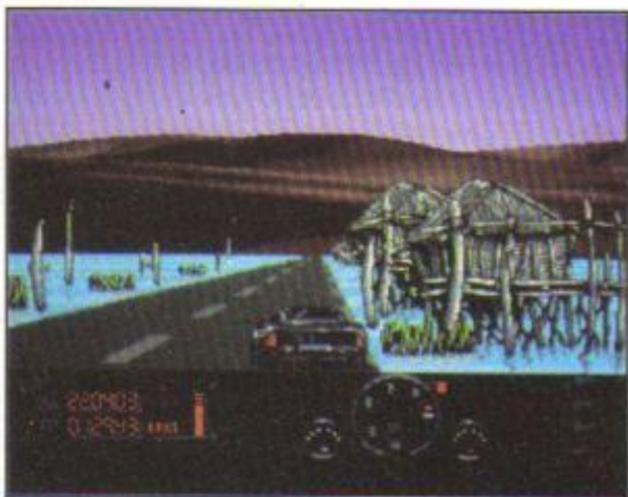


che Morticia, Wednesday, Pugsley, Zio Fester ed il resto della combriccola sono stati rapiti, e tocca al buon vecchio Raul ritrovarli. E' la seconda volta che la Ocean prende un film e lo trasforma in un ottimo platform game (la prima volta è successo con Hudson Hawk). L'azione ha inizio nella villa gigante degli Addams, dove Gomez accede ad una varietà di mondi bizzarri tramite una moltitudine di porte e scale. Dato il soggetto, questa interpretazione dovrebbe funzionare ancora meglio di Hudson Hawk. Appuntamento al prossimo mese con le versioni ST e Amiga.

## JAGUAR XJ220

Core Design

**P**roprio quando pensavate che non esistevano più licenze di automobili sportive da acquistare, ecco che arriva la Core Design con un ennesimo contributo al genere reso famoso da Lotus Challenge. Come suggerisce il titolo, questo gioco è basato sul recente modello (che costa circa un miliardo) della Jaguar da strada, e verrà immesso sul mercato in giugno. Il design deve essere ancora ultimato, ma al momento sembra che ci si troverà al volante di una velocissima XJ220 in veste di partecipanti ad una corsa che prevede l'attraversamento di 12 paesi per un totale di oltre 30 piste. Avversari di lusso, Porsche, Lamborghini e Ferrari. I ragazzi della Core hanno optato per un sistema di circuiti, che ritengono sia meglio dello schema a livelli adottato dal popolare Lotus 2. Tutto ciò che ci si può aspettare da un gioco del genere è presente, incluse le fermate ai box ed un avvincente modo-torneo. E se è vero che alla stessa Jaguar chi ha visto il gioco si è dichiarato soddisfatto, sembra che qualcosa di buono sia in arrivo. Ma come al solito, il giudizio finale sta a voi, ed ancora una volta il



verdetto al prossimo mese circa, quando Jaguar XJ220 sarà pubblicato ufficialmente. La Core è già al lavoro su un Jaguar 2 che utilizzerà grafica vettoriale e sarà basato sul successo di Le Mans 24-Hour...

## Project - X

Team 17

**C**hi avrebbe pensato che un gruppo di ex-realizzatori di demo avrebbe pubblicato un gioco così grande come Alien Breed? Nessuno, ecco chi. Ma ora che ci hanno sorpreso con l'assoluta eccellenza del loro sparattutto futurista, si stanno preparando a farlo ancora con... un altro sparattutto futurista! Certo, non è esattamente l'idea più originale del mondo, ma a chi importa quando il risultato finale è tanto veloce, preciso e delizioso quanto sembra? Project-X, l'avrete intuito è uno shoot-em-up a scorrimento orizzontale ad alta velocità, un po' alla Silkworm, per intenderci, con il giocatore in costante stato di allerta per la presenza di svariati nemici che vogliono impedirgli di raggiungere il pianeta Ryxx. Sei quadri di azione veloce e furiosa, che partono dallo spazio profondo per progredire sulla superficie del pianeta ed all'interno della stazione spaziale segreta... Tutto con grafica coloratissima e animazioni velocissime. Molto materiale interessante, fra cui una sezione di Supersonic Bonus in cui bisogna guidare la navicella attraverso una caverna strettissima a una velocità da brivido. Sfortunatamente, c'è un prezzo da pagare per tutta questa eccellenza tecnica, in quanto soltanto i possessori di un Amiga con almeno 1 Megabyte di memoria potranno sperimentarla. Ma Project-X non sarà fuori prima del prossimo mese, quindi c'è abbastanza tempo per acquistare un'espansione. Questa potrebbe essere una delle migliori ragioni per un acquisto del genere...



## TITUS THE FOX Palace

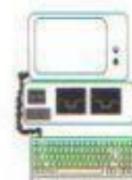
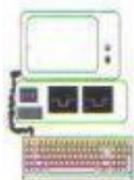
**Q**uando Sonic il Riccio apparve per la prima volta sulla scena dei videogiochi, in una luminosa giornata d'autunno dell'anno scorso, fu immediatamente chiaro che, prima o poi, avrebbe fatto un ritorno alla grande. Quest'ultima gemma, ancora in fase di perfezionamento, potrebbe essere erroneamente scambiata per una semplice replica della prima avventura: invece, malgrado le inevitabili piccole somiglianze e la presenza delle piattaforme, i due giochi risultano piuttosto diversi, e Titus è in realtà molto più vicino a The Blues Brothers. La trama: la fidanzata della volpe Titus è stata rapita e trasportata a Marrakesh, lasciando il prode mammifero senza altra scelta se non quella di girare il mondo in lungo e in largo per cercare di rintracciarla e salvarla. Segue ovviamente una lunga serie di livelli con grafica ultradettagliata, colonna sonora adeguata e - speriamo - stile di gioco simile a quello di una console. Titus The Fox sarà disponibile il mese prossimo su ST e Amiga. Fantastico, Mr. Fox!



# PERFORMANCE DIV. GP

VIA IV NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)

TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023



Articolo	Prezzo (IVA inclusa)	Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 52 Mb .....	L. 1.690.000	CDTV COMMODORE .....	L. 1.140.000
PC 386 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb .....	L. 1.990.000	Amiga 500 .....	L. 650.000
PC 486 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb .....	L. 2.450.000	Amiga 500 Plus .....	L. 780.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD .....	L. 1.950.000	Drive Esterno per Amiga .....	L. 140.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD .....	L. 3.200.000	Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo .....	L. 460.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc. ....da	L. 145.000	Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando .....	L. 250.000
Mother Board 386 16 Mhz .....	L. 320.000	Modulatore per Amiga .....	L. 60.000
Mother Board 386 25 Mhz .....	L. 415.000	Schermo protettivo antiriflesso per monitor .....	L. 60.000
Mother Board 386 33 Mhz Cache 64 .....	L. 690.000	Espansione 512K c / anti-ram .....	L. 65.000
Monitor VGA 800 x 600 colore .....	L. 490.000	Espansione 512K c / clock e anti-ram .....	L. 70.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore .....	L. 630.000	Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus .....	L. 145.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC .....	L. 990.000	Espansione 2 Mb interna A. 500 .....	L. 270.000
Monitor VGA Monocromatico .....	L. 260.000	Espansione 2 Mb esterna A. 500 espandibile 4 Mb .....	L. 390.000
Stampante Olivetti b / n .....	L. 360.000	Scheda Janus per Amiga 2000 .....	L. 350.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n .....	L. 350.000	Scheda AT Once emulatore Amiga / PC 286 .....	L. 410.000
Stampante MPS 1550 colore .....	L. 400.000	Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb .....	L. 690.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore .....	L. 450.000	Modem Amiga .....	L. 275.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n .....	L. 680.000	Scanner per Amiga .....	L. 450.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore .....	L. 795.000	Digitalizzatore Amiga .....	Telefonare
Stampante Laser Jet .....	L. 1.800.000	Videogenlock Amiga .....	L. 450.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb .....	L. 130.000	Tavoletta grafica Amiga .....	Telefonare
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb .....	L. 180.000	Interfaccia Midi per Amiga .....	L. 45.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb .....	L. 180.000	Mouse Amiga .....	L. 59.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K .....	L. 110.000	Mouse Ottico Amiga .....	L. 90.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile .....	L. 210.000	Trackball Amiga .....	L. 95.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb .....	L. 240.000	Action Replay per Amiga .....	L. 169.000
Hard Disk 40 Mb .....	L. 330.000	Sincho Expert Sprotettore / Copy Amiga .....	L. 45.000
Hard Disk 52 Mb .....	L. 390.000	Alimentatore Amiga .....	L. 98.000
Hard Disk 80 Mb .....	L. 550.000	Copricomputer plexiglas Amiga .....	L. 15.000
Hard Disk 120 Mb .....	L. 690.000	Tappetino mouse antistatico .....	L. 12.000
Modem interno 2400 - 4800 - 9600 .....	L. 230.000	Penna Ottica per Amiga c / programma .....	L. 35.000
Modem esterno 2400 - 4800 - 9600 .....	L. 290.000	Kickstart 1.3 .....	L. 90.000
Scanner PC .....	L. 295.000	Kickstart 2.0 .....	L. 140.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212 .....	L. 550.000	Kit 4 joystick per Amiga .....	L. 29.000
Mouse PC .....	L. 45.000	Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga .....	L. 19.000
Mouse PC GM - 6000 .....	L. 69.000	Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse) .....	L. 29.000
Mouse PC Ottico .....	L. 85.000	Turbo Pedal .....	L. 49.000
Trackball PC .....	L. 90.000	Joystick c / cloches BAR manuale .....	L. 9.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi) ....	L. 390.000	Joystick c / cloches BAR manuale trasparente .....	L. 15.000
Scheda Multi I / O AT .....	L. 35.000	Joystick c / cloches BAR microswitches nero .....	L. 25.000
Scheda parallela .....	L. 20.000	Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica .....	L. 10.000
Scheda RS 232 Doppia .....	L. 29.000	Joystick c / 3 spari + autofire .....	L. 15.000
Scheda espansione .....	L. 180.000	Joystick c / 3 spari + microswitches .....	L. 25.000
Scheda joystick (2 porte) .....	L. 25.000	Joystick trasparente autofire .....	L. 19.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici) .....	L. 49.000	Joystick trasparente microswitches .....	L. 29.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz .....	L. 190.000	Joystick PRO 5000 c / microswitches nero .....	L. 38.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz .....	L. 290.000	Joystick SWITTY JOY .....	L. 20.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo .....	Telefonare	Joystick ALBATROS microswitches .....	L. 49.000
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori .....	Telefonare	Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire .....	L. 39.000
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC. ....da	L. 30.000	Joystick SUPER STICK da tavolo .....	L. 39.000
		Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon .....	L. 25.000
		Joystick FIGHTER (cloches aereo) .....	L. 69.000
		Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113 .....	L. 25.000
		Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123 .....	L. 29.000
		Joystick PC WINNER .....	L. 35.000
		Joystick per AMSTRAD man. e micro .....	L. 19.000
		Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE .....	L. 19.000
		Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb .....	L. 1.000
		Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.) .....	L. 1.500
		Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K .....	L. 1.000
		Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.) .....	L. 2.500
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso) .....	L. 49.000
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.) .....	L. 4.500
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.) .....	L. 20.000
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.) .....	L. 25.000
		Kit Pulscitistine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2 .....	L. 15.000
		Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.) .....	L. 18.000
		Portacassette MULTIBOX (10 pz.) .....	L. 3.500
		GAME C.64 disco originali .....	L. 10.000
		GAME C.64 cassetta originali .....	L. 10.000
		GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali .....	L. 20.000
		GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali .....	L. 20.000
		GAME AMIGA originali .....	L. 15.000
		CARTUCCE GAME - BOY .....	L. 53.000

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY
- PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.= MENSILI
- RIPARAZIONI COMMODORE, AMIGA E PC
- RIPARAZIONI CONSOLE SEGA

• APERTO TUTTI I GIORNI DA LUNEDI' A SABATO  
DALLE 9.00 ALLE 12.30  
DALLE 14.00 ALLE 18.30

Presenta

COMPUTER  
+ VIDEO  
GIOCHI

Presenta



Promosso da

Associazione Culturale



Partecipazione di



Organizzato da

Public Relations



# L'EVENTO

Tornei

Presentazioni

DUNGEONS & DRAGONS

Advanced  
Dungeons & Dragons  
2nd Edition

GIRSA

IL RICHIAMO DI  
CTHULHU

HERO QUEST

WARHAMMER  
FANTASY BATTLE

BATTLETECH



SHADOWRUN

CYBERPUNK

BATTLETECH

MARTIN MYSTÈRE

ARS MAGICA

1° MAGGIO

MILANO

ISCRIZIONI PRESSO AVALON - VIA PAISIELLO 4 - MILANO - T. 02/29400410

## B 17 FLYING FORTRESS *Microprose*

**A**hi ahì, l'avvento della perestrojka non ha fatto felici proprio tutti. Non ci stiamo riferendo agli sconclusionati golpisti dell'agosto '91 ma agli sfortunati programmatori di simulatori di volo F-Qualcosa che improvvisamente si sono trovati privi di ambientazione.

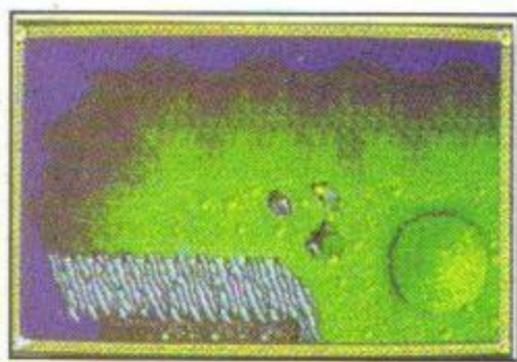
La Microprose, uno dei top-leader del settore, ha aggirato il problema ritornando con la memoria (ed il codice di gioco) agli ultimi, tremendi anni della seconda guerra mondiale. *B-17 Flying Fortress* simula una serie di incursioni diurne effettuate sulla Germania dagli equipaggi degli aerei da bombardamento americani. La struttura del gioco ricorda quella di *M1 Tank Platoon*, con la possibilità di passare da un membro all'altro dell'equipaggio durante la missione, di distribuire medaglie e decorazioni e di controllare l'intero aereo attraverso una schermata particolare. Non mancano i "briefing" sulla missione (durante i quali si riceve la consueta mole di informazioni tipica dei prodotti Microprose) e la possibilità di personalizzare il proprio aereo. *B-17 Flying Fortress* vanta la premiata grafica 3D della Vector Graphix (*Bomber*). Uscirà durante l'estate 1992 per Amiga, PC ed ST.



## THE TWO TOWERS *Interplay*

**C**i sembra giusto che l'anno di Tolkien venga commemorato anche nel piccolo grande mondo dei giochi su silicio. *The Two Towers* della Interplay riprende la saga del Signore degli Anelli dove il primo titolo della serie (*The Fellowship of the Ring*) l'aveva lasciata. Il malvagio Signore del Male, Sauron, persiste nel suo tentativo di catturare l'Anello Dominante accidentalmente venuto in possesso dell'umile hobbit Frodo. La struttura di gioco ricorda da vicino gli ultimi giochi della serie *Ultima* con il gruppo dei personaggi che si sposta in tempo reale in un territorio di immense proporzioni.

Troll, orchetti, alberi che camminano e tutte le creature fantastiche immaginate da Tolkien sono state fedelmente riprodotte nel programma. La trama è stata in molti punti variata ed arricchita con diramazioni inedite e secondarie, così da non rovinare il divertimento a chi conosce il libro a memoria. La versione PC, attesa per questa primavera, sarà



caratterizzata da grafica VGA a 256 colori, sonoro digitalizzato (con numerosi brani di parlato), un sistema di automappaggio ed un'interfaccia utente completamente rinnovata.

## THE MANAGER *US Gold*

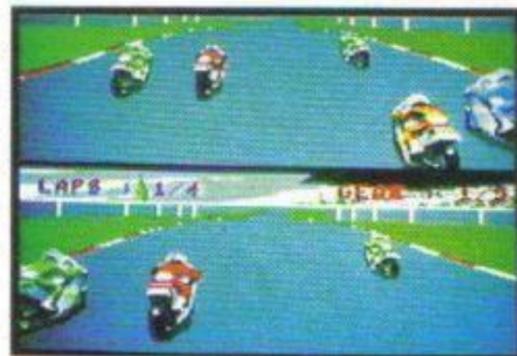


**R**ealizzato dalla Software 2000 e distribuito dalla US Gold, *The Manager* è un gioco di simulazione sportiva che pone il giocatore nei difficili panni dell'allenatore di una grande squadra calcistica. Da uno a quattro giocatori possono partecipare al gioco, affrontando le insidie di Campionato, Coppa e Coppe Continentali. Il programma sottolinea particolarmente l'aspetto "strategico" della conduzione di una squadra: allenamenti, tattiche, ricerca di sponsor, mercato interno dei trasferimenti e gestione degli impianti (stadio). Il calcio giocato viene invece gestito da schermate 3D che evidenziano i momenti salienti dell'incontro. Alla Software 2000 hanno pensato che il programma avrebbe riscosso maggiore successo se i giocatori avessero riconosciuto nel gioco

nomi e situazioni familiari. Per questa ragione ne sono state realizzate ben quattro versioni: italiana, francese, inglese e tedesca. L'edizione tedesca è già stata distribuita in Germania con il titolo *Bundesliga Manager Professional*, e, secondo un portavoce della US Gold, ha riscosso un enorme successo. *The Manager* sarà disponibile questa primavera per Amiga, e PC (solo versione VGA), mentre una versione per Atari ST è attesa per l'estate.

## HOT RUBBER HOSTILE BREED *Palace*

**H**ot Rubber e Hostile Breed sono i due nuovi titoli della Palace Software attesi questa primavera. *Hostile Breed* è uno sparattutto a scorrimento parallattico bi-direzionale. Un violento terremoto sul pianeta Genaro-5 ha danneggiato le pareti corazzate della locale stazione spaziale. La base è stata invasa da forme di vita aliene brutte e cattive, e spetta naturalmente al giocatore saltare su uno shuttle d'assalto e ripulire i dintorni. Tra le innovazioni troviamo la possibilità di utilizzare i sistemi di difesa installati nelle pareti della base e quella di affrontare i diversi settori in cui è divisa nell'ordine preferito. Gli alieni crescono e si diffondono anche mentre lo shuttle è impegnato in un altro settore, richiedendo al giocatore non solo prontezza di riflessi ma anche la capacità di pianificare strategicamente i propri assalti. Per ora è prevista solo la versione Amiga.



*Hot Rubber* ci conduce nei territori più familiari delle corse motociclistiche categoria 500 cc. Uno o due giocatori possono gareggiare su 12 differenti circuiti internazionali. Sono previsti cambio automatico o manuale, visione della corsa dal punto di vista di ogni motocicletta, la scelta tra gara singola e intero campionato, l'opzione di salvare il gioco e la possibilità di allenarsi prima di ogni gara. Uscirà nelle versioni Amiga, PC ed ST durante la primavera.

## BLUE BOY *Micromania*

**L**e case di software italiane stanno cominciando a diventare davvero numerose! È ora giunto il momento della Micromania Software che presenta, come prodotto d'esordio, *Blue Boy*, un picchiaduro che adotta uno stile di gioco simile a quello delle console: fondali coloratissimi, personaggi accattivanti e una presentazione di prima qualità. La trama per una volta non ricade nel banale rapimento della bella del protagonista o nell'uccisione del suo maestro; la vostra missione è, infatti, di salvare la Terra da un'invasione aliena (a ripensarci non è che sia molto più originale del so-

lito) distribuendo la consueta razione di mazzette agli alieni che tentano di rapire gli indifesi cittadini. Il gioco è ispirato alle avventure dei supereroi dei fumetti americani e difatti all'interno della confezione sarà inserito un breve fumetto con i personaggi del gioco. La giocabilità sembra assicurata per questo gioco che dovrete trovare nei negozi entro la fine di Aprile.



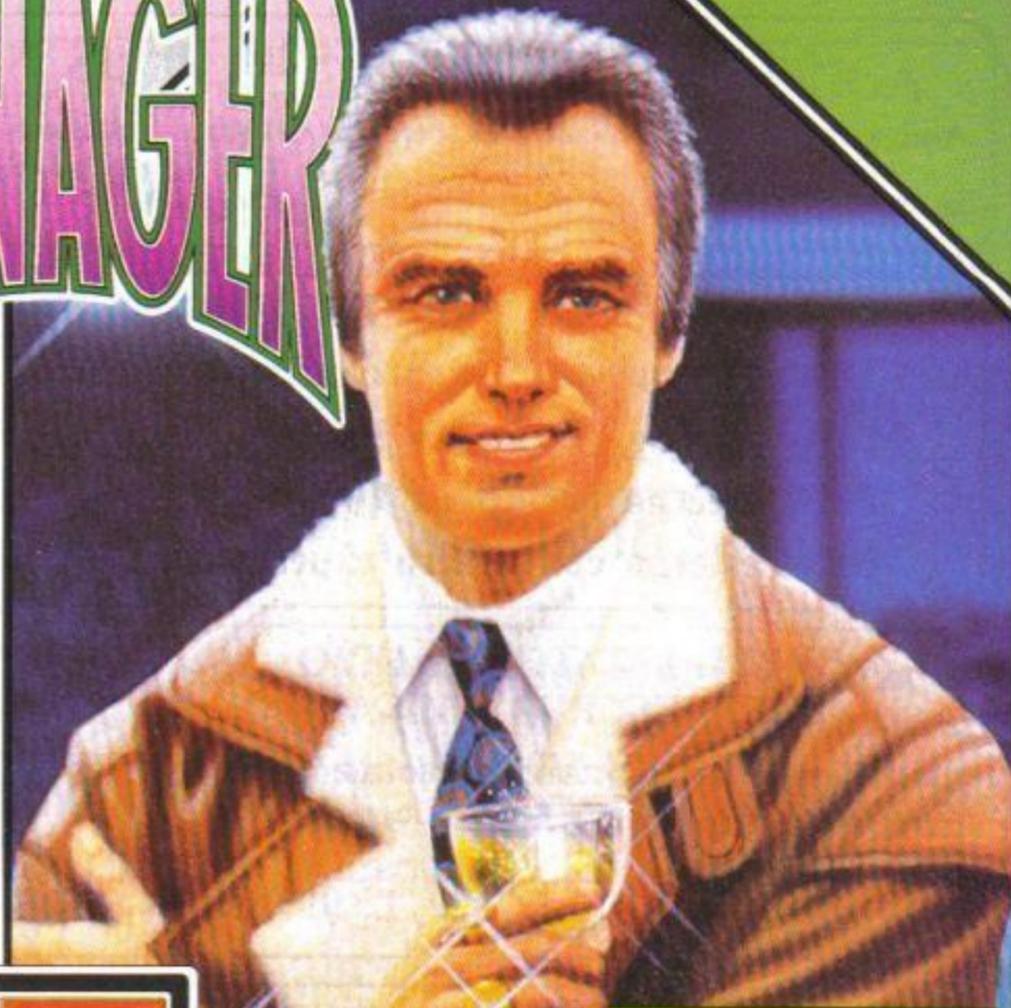
# È DURO RESTARE IN CIMA...

SOFTWARE 2000's

# The MANAGER

The Manager da Software 2000 è una nuovissima simulazione di calcio manageriale che presenta tutte le squadre del Campionato Italiano 1991-1992. L'obiettivo del gioco è di portare la tua squadra preferita in testa alla classifica della Serie A, oltre che a cimentarti nei campionati europei.

- Possono partecipare contemporaneamente da 1 a 4 giocatori.
- Seleziona la tua squadra preferita e scegli un periodo di 1 anno, 5 anni o senza limiti.
- Le sequenze animate in 3D ti permettono di osservare i punti salienti della tua squadra in azione.
- Gestisci i soldi oltre che la squadra: - amplia lo stadio per attirare più spettatori - incassa altri soldi mediante la sponsorizzazione - compra e vendi sul mercato dei trasferimenti per migliorare la squadra.



Fotogrammi con varie presentazioni.

Amiga e PC (VGA).

SOFTWARE 2000



© 1992 Software 2000. Tutti i diritti riservati. Marketing e distribuzione effettuata dalla U.S. Gold Limited sotto autorizzazione della Software 2000



# MA È PIU DURO ESSERE ULTIMI

Gli screenshots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

# Select



P.le Gambarà, 9 - 20146 MILANO  
Linea 1 MM Gambarà  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

## CD TV COMMODORE

### Disponibile !!! Telefonare

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
MIGLIORI  
PREZZI

#### NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con  
in omaggio joystick. **L. 690.000**

#### NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con  
un espansione da 512k.

TELEFONARE

#### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

- Drive esterno per amiga con interruttore L. 139.000
- Drive interno per amiga 500 con tasto L. 129.000
- Drive interno per amiga 2000 L. 129.000
- Drive esterno con syncro expert L. 169.000

#### KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM TELEFONARE

#### DIGITALIZZATORE VIDEON III TELEFONARE

#### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con  
volume d'ingresso regolabile, impiego  
semplicissimo.

L. 99.000

#### INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK L. 29.000

- BOX PORTA DISCHI 3 1/2**
- 50 Posti con chiave L. 15.000
  - 100 Posti con chiave L. 23.000

#### DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD

- 10 Pz. L. 900 cad.
- 50 Pz. L. 800 cad.
- 100 Pz. L. 750 cad.

#### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

- 10 Pz. L. 1400 cad.
- 50 Pz. L. 1300 cad.
- 100 Pz. L. 1200 cad.

#### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

- Espansione 512k L. 63.000
- Espansione 512k con clock L. 80.000
- Espansione 2Mb con clock L. 280.000
- Espansione 4Mb con clock L. 440.000
- Espansione 2Mb ESTERNA L. 360.000
- Espansione 1Mb per plus L. 110.000
- Espansione 2Mb per 2000 L. 330.000

#### MONITOR

- PHILIPS 8833 II L. 430.000
- COMMODORE 1084S L.450.000

#### SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e  
stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.550.000

#### PROLUNGA PER MODULATORE TV AMIGA L. 20.000

#### PROLUNGA PER DRIVE ESTERNO AMIGA L. 30.000

#### MOUSE SELECTOR

Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

**PENNA  
OTTICA PER  
AMIGA CON  
SOFTWARE**  
29.000

**NOVITA'  
COPRI TASTIERA  
SALVATUTTO PER AMIGA**  
L. 30.000

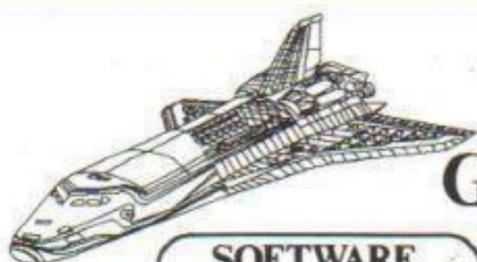
**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI  
IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU  
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA  
MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 -  
SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**

# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO

Linea 1 MM Gambara

Tel. 02 - 4043527 - 4046749



SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
MIGLIORI  
PREZZI

GIOCHI PER CD TV  
ULTIME NOVITA'

Disponibili !!!

Telefonare

## STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

## GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

## INTERFACCIA MIDI PER AMIGA

L. 49.000

## MOUSE PER AMIGA

L. 49.000

## TAPPETINO MOUSE

L. 10.000

## NOVITA' TASTIERA PER CD-TV

L. 129.000

## GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

L. 299.000

## PISTOLA GUN SHOT PER AMIGA CON DUE VIDEOGIOCHI INCLUSI

L. 99.000

## HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot, alimentatore esterno incluso.

OFFERTA LANCIO

L. 979.000

## CONSOLE

GAME BOY

MEGADRIVE

GAME GEAR

PC ENGINE

SUPERFAMICOM

VIDEOGIOCHI PER

CONSOLE ULTIME

NOVITA'

## HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 949.000

## SYNCRO EXPERT III

L. 35.000

## NOVITA'

## SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz.

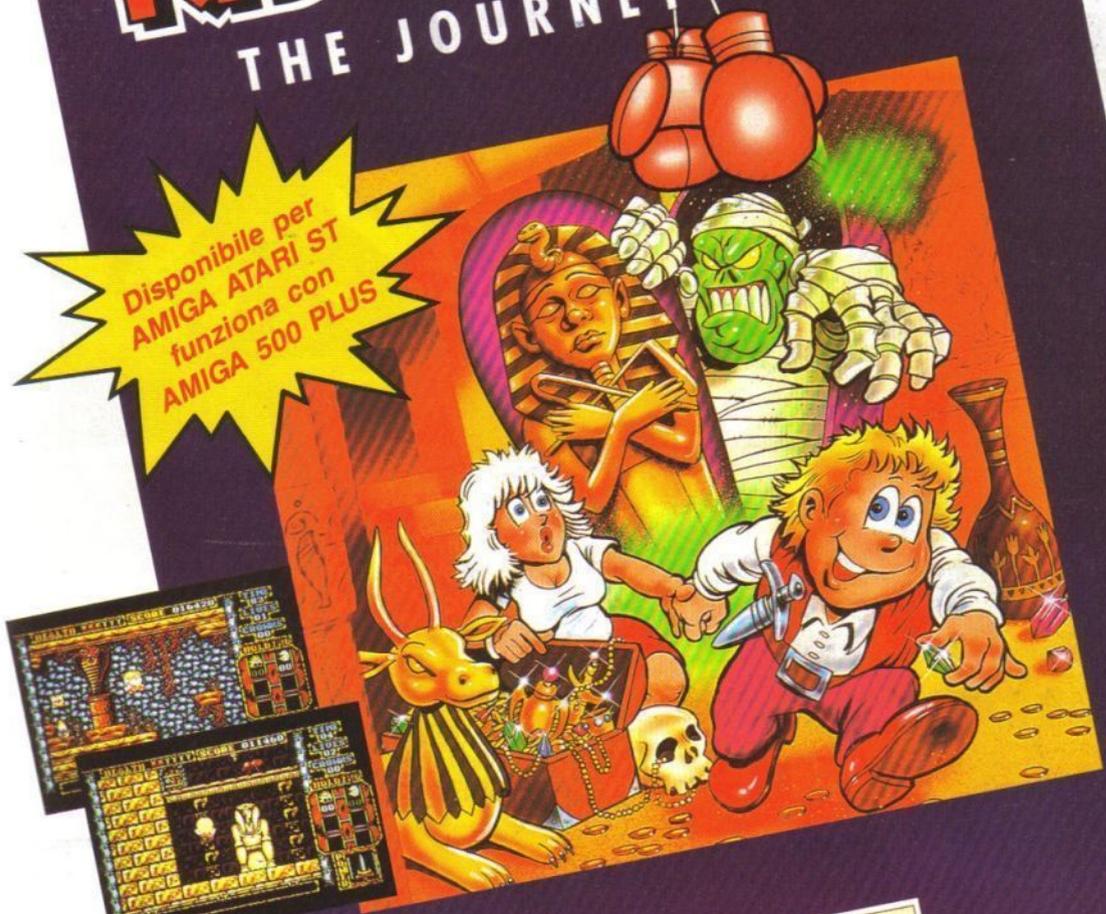
L. 290.000

MILLENNIUM PRESENTS

# KID GLOVES II

## THE JOURNEY BACK

Disponibile per  
AMIGA ATARI ST  
funziona con  
AMIGA 500 PLUS



MILLENNIUM



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA  
CTO

1972

1973

1974

1975

1976



**L'**Intel sviluppa il microprocessor a 8-bit 8008, il microprocessore che preparò la strada per i personal computer. Le riviste americane di elettronica dell'epoca pubblicarono diagrammi per la costruzione di computer a singola scheda, che furono, in seguito, l'ispirazione per il kit di montaggio dell'Altair 8800, il primo personal computer della storia (una volta che l'avete montato correttamente).

**L**a Intel sviluppa l'8080, il primo 'vero' microprocessore, che era in grado di indirizzare fino a 64K. Fu subito seguito da processori concorrenti, come il 6800 della Motorola e il 6502, disegnato da Chuck Peddle.

**T**ruong Trong Thi, un francese di origini vietnamite, lancia il primo microcomputer disponibile commercialmente, basato sull'Intel 8008, ma non riesce a creare una adeguata rete distributiva.



**D**ue progettisti della Intel si licenziano e formano la Zilog, un'altra società produttrice di processori. Sviluppano lo Z80 (che sarà in seguito il chip dello Spectrum), che compete direttamente con il nuovo Intel 8080.

**I**n un periodo di cinque settimane lo studente di Harvard William Gates e il suo socio Paul Allen adattano il BASIC così da farlo girare su microcomputer.

**L**a Objective Design di Tallahassee, Florida, lancia *Encounters*, il primo gioco per personal computer in commercio. Il gioco è in linguaggio assembly e viene fornito su nastro di carta.



**C**on un surplus di chip per calcolatrici, la Commodore entra nel mercato dei personal computer utilizzando la tecnologia MOS (metal oxide semiconductors).

*La storia dei videogiochi è la storia delle macchine - console e home computer - su cui hanno girato ieri e girano oggi i programmi che ci hanno appassionato in questi ultimi 20 anni, da Pitfall a Formula One Grand Prix.*

*In questa puntata della nostra serie sui 20 anni dei videogiochi vi raccontiamo la storia di questi ultimi due decenni (in questa puntata i primi dieci anni, dal 1972 al 1981) attraverso le macchine che hanno reso possibile tutto ciò. Da quelle che sono entrate nella storia come il VCS dell'Atari o il Commodore 64, a quelle che hanno lasciato più di un utente deluso e orfano, come l'Oric o il Commodore C16.*



# CRONOLOGIA DELLE MACCHINE

1977

**L**a Apple commercializza l'Apple I, il computer costruito in un garage dal ventiseienne Steve Wozniak. L'Apple I era semplicemente un circuito stampato e i primi modelli del II avevano uno chassis di legno.

**I**l Personal Electronic Transactor (PET), disegnato da Chuck Peddle, fu il primo home computer con monitor incorporato e registratore a cassette. Nonostante la bassa risoluzione, la grafica monocromatica e un prezzo piuttosto elevato ottenne un successo immediato.

**R**adio Shack lancia il suo microcomputer completamente assemblato, il TRS-80 Model 1. Questo computer, dotato di tastiera, monitor e unità a cassette, utilizzava il processore Z80 invece del 6502 ed era dotato di una RAM di 4K. Nonostante la grafica monocromatica a bassa risoluzione ottenne un enorme successo di vendita negli USA, evolvendo nel TRS-80 II nel 1979.



1978

**D**al terreno fertile della Science of Cambridge di Clive Sinclair esce l'MK14, un computer in kit di montaggio con 14 chip. Il suo progettista, Chris Curry, in seguito fondò la Acorn.

1979

**I**l fenomeno dei videogiochi da casa esplose con l'introduzione del Video Computer System della Atari. Il mercato totale per i videogiochi negli USA (hardware, software e accessori) raggiunge l'incredibile cifra di 330 milioni di dollari.



1980

**S**ull'onda del successo del VCS, la Mattel presenta al Consumer Electronic Show di Las Vegas l'Intellivision. Grazie alle avanzatissime doti grafiche diede subito del filo da torcere alla console Atari. In origine doveva essere il fulcro di un complesso sistema di *home computing*, ma gli altri elementi del sistema non si materializzarono mai.

**L**o ZX80 fu il primo computer veramente alla portata di tutti. Era dotato di 1K di memoria, grafica monocromatica e niente sonoro. L'anno successivo lo ZX81 aggiunse un expansion pack di 16K, che aveva dei problemi di collegamento. Benché sembri incredibile erano disponibili dei giochi nonostante la grafica a mattoncini e la velocità lentissima.

**I**l Video Genie fu una macchinetta monocromatica che non riuscì mai a decollare a causa della mancanza di software.



**L**a Texas Instruments lancia il suo home computer, il TI 99/4, basato su un processore a 16 bit. Il primo prezzo era di 1200 dollari, prima di venir ritirato dal mercato arrivò a 99 dollari al pubblico!

1981

**L**a Commodore introduce il VIC 20, il primo home computer che arrivò a vendere più di un milione di unità. Il VIC, che manteneva molte delle caratteristiche del PET, era il primo computer progettato principalmente per i videogiochi. Aveva una risoluzione di schermo di 176x184, 8 colori, un buon sonoro, una vera tastiera e anche un disk drive opzionale: la sua restrizione principale era la memoria standard di 5K.

**L**'Oric della Tangerine, considerato ai tempi l'ammazza-Spectrum, aveva una grafica e un sonoro migliori rispetto al piccolo di casa Sinclair. Ma una serie di problemi di affidabilità e dei bug nel Basic gli fruttarono una cattiva nomea. Il supporto software svanì rapidamente, tranne che in Francia, e sparì del tutto dalla circolazione nel 1984.

**L**a Osborne Computer lancia l'Osborne 1, il primo computer portatile (si fa per dire visto che pesava più di 11 chilogrammi).

**L**'IBM lancia il computer che diventerà sinonimo di PC e uno standard hardware de facto. Sceglie come sistema operativo l'MS-DOS della Microsoft e quando altri produttori saltano sul carro degli IBM compatibili, l'MS-DOS diventa il nuovo standard nel campo del software, soppiantando il CP/M e gli altri sistemi operativi in voga in quei tempi.

**L**'Acorn Atom, progettato da Chris Curry, fu immediatamente adottato dagli hobbisti inglesi. Sempre in quell'anno la Acorn ne progettò un successore, il Proton, ma Curry venne a sapere che la BBC era alla ricerca di un microcomputer e abbandonò il progetto.



Il New Brain è un'altra creazione di Clive Sinclair. Questo semi-

portatile per applicazioni "serie" era espandibile fino a 2MB (incredibile per quell'epoca) e fu ben supportato da periferiche varie, benché avesse ancora una tastiera di gomma.

*continua...*



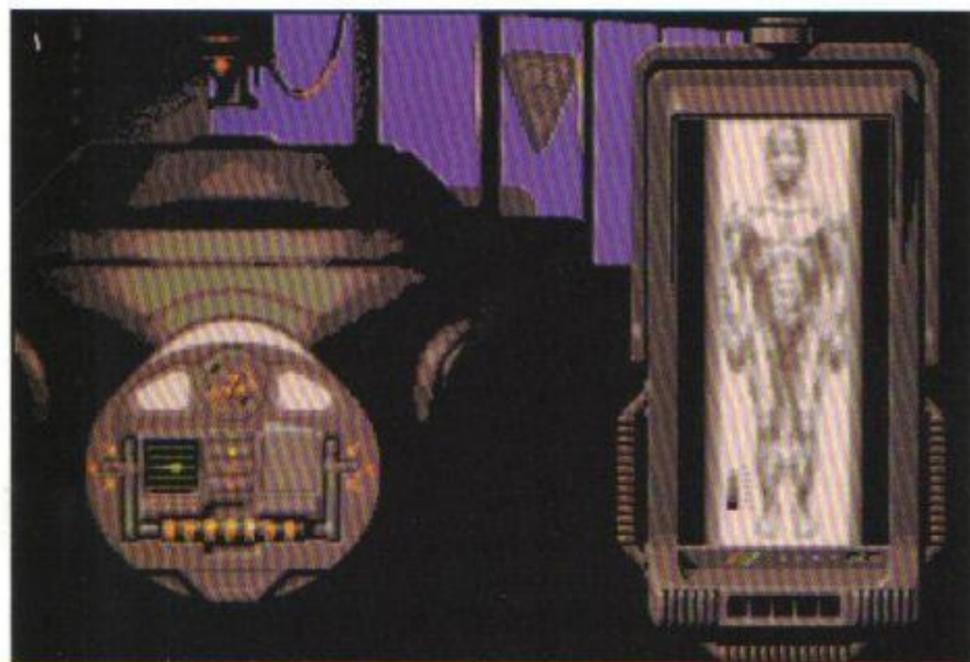
# BOB



**P**er farla breve *BOB* non è come le altre simulazioni. Oh certo, *BOB* non è poi così strano nelle foto di queste pagine ma sotto l'aspetto "normale" e colorato si nasconde un ripieno decisamente sostanzioso...

L'idea per la realizzazione di *BOB* venne alla società circa due anni fa più o meno nel periodo in cui stavano ultimando *Flood*, durante una pizza. Non che il genere di cibo sia importante, serve solo a dimostrare

**Gli acclamatissimi autori di *Populous I e II* e di *Powermonger* considerano il loro ultimo gioco, *BOB*, il più ambizioso progetto mai intrapreso dalla società. In apparenza potrebbe anche essere scambiato per quello meno interessante...**



Le truppe vengono create e mostrate dentro il laboratorio di ingegneria genetica. Vale la pena di accertarsi che il dipartimento di ricerca e sviluppo sia adeguatamente finanziato.

che le idee migliori possono venire quando meno uno se le aspetta.

"L'idea di partenza consisteva nel controllare degli omini per mezzo di tre barre - intelligenza, forza e percezione. Questi "elementi" vengono iniettati direttamente nel loro cervello. Gli omini hanno un proprio comportamento ma il giocatore può influenzarlo in diversi modi".

Questo è quello che ci ha detto Pete Molyneux parlando della nascita di *BOB*. Pete sta attualmente dando gli ultimi ritocchi alla versione PC di *Populous II* prima di affrontare l'implementazione dell'elemento strategico di *BOB*: un algoritmo che simuli la finanza.

Proprio così, questo algoritmo per *BOB* è, credeteci o no, una simulazione dell'intricato mondo della finanza internazionale... con un qualcosa che rende le cose più movimentate sotto forma di un bel po' di azione! Ma come si possono

combinare insieme con successo questi due elementi così differenti per produrre un gioco che conservi l'ormai proverbiale giocabilità tipica della Bullfrog?

Il prototipo originario (ai quattro formaggi?) ha dato origine ad una storia che più o meno si presenta così... In un futuro non troppo lontano una società costruisce il Neural Chip - un miracolo della tecnologia moderna che viene inserito dietro al collo dell'utente per creare l'illusione desiderata. Niente più bisogno di prenotare un viaggio alle Barbados spendendo fior di quattrini: ormai è possibile sperimentare tutti questi piaceri e queste sensazioni (e anche di più)(yum!) tramite un semplice ed economico apparecchio elettronico.

Pensate se potesse accadere! Naturalmente non ci vorrebbe molto prima che altre società fiutino l'affare e comincino a produrre i propri Neural

Chip, cosa che puntualmente accade in *BOB*.

Nei panni del responsabile della società che ha scoperto il Neural Chip, il vostro unico desiderio è veder sconfitti i rivali. Lo spionaggio industriale e il sabotaggio sono all'ordine del giorno e non c'è arma migliore che inviare alcuni agenti controllati geneticamente con il compito di infiltrarsi tra le fila dell'opposizione e sconfiggerla. Ci sono comunque altri mezzi (meno legati all'azione) per espandere il proprio impero ma qualunque via si scelga lo scopo rimane sempre lo stesso: la dominazione globale.

Il grosso della programmazione di *BOB* è stato affidato al ventinovenne Sean Cooper che ha abbandonato una promettente carriera di stilista iniziata nell'autunno del 1991 per diventare un glorioso programmatore.

*BOB* è solo un titolo provvisorio, preferito finora dalla Bullfrog a *CyberAssault* e *Higher Functions*. L'acronimo che significa Blue and Orange Bloke nacque nei primi stadi dello sviluppo quando Sean stava mettendo insieme alcuni schermi di prova tanto per dare un'idea del

prodotto. Sarà difficile che il nome subisca variazioni almeno fino all'avvicinarsi del completamento di *BOB* a settembre.

Risalendo alle umili origini di *BOB* abbiamo scoperto che il prodotto ha subito molti cambiamenti. I primi sforzi di Sean ammontavano a poco più di una grossa mappa troppo piatta per funzionare da ambiente interattivo.

"Doveva essere tridimensionale", dice Molyneux, "ma non volevamo usare i vettori (ci sarebbe voluto troppo tempo) così abbiamo mantenuto la visuale isometrica. A dire il vero abbiamo preso in considerazione l'uso di una prospettiva obliqua ma si è dimostrata poco pratica così abbiamo abbandonato l'idea".

Una volta deciso l'aspetto generale Sean ha passato i mesi seguenti a risolvere le difficoltà tecniche di un ambiente isometrico tridimensionale, come creare l'illusione che gli oggetti si stiano muovendo davanti o dietro la scena.

"Aveva raggiunto una sufficiente flessibilità per implementare l'idea originaria", rivela Molyneux, "così abbiamo prodotto un editor che ci permette di creare delle mappe. Ciò è stato enormemente difficile ma ci siamo riusciti e ora l'idea originaria verrà sviluppata per ottenere la giocabilità.

"Il giocatore parte nel suo ufficio con una mappa del mondo che mostra tutte le maggiori società. Tutte partono dal nulla e la loro crescita è proporzionata al modo in cui si gioca. Siamo intenzionati a inserire circa un centinaio di paesi



(Sinistra) Benvenuti in ufficio. Buona giornata!

(Destra) Una delle prime incarnazioni di BOB utilizzava questo schermo leggermente diverso... una prospettiva obliqua. Le linee "pulite" degli angoli a 45 gradi forniscono una visuale attraente ma poco pratica.



con tutte le principali città - forse due o trecento. Ogni città sarà circa quattro volte la dimensione di una mappa di Populous".

Le città possiedono anche stili di vita perfettamente funzionanti. Hanno la loro popolazione, i palazzi e le fabbriche, il traffico con automobili, autocarri, treni e monorotaie. E non mancano nemmeno le ore di punta!

"Dal suo ufficio il giocatore può comperare e vendere merci e azioni per influenzare le altre società", continua Molyneux. "È possibile assumere e licenziare del personale oppure investire denaro nella ricerca e nello sviluppo dei Neural Chip o per le truppe. Si può anche vedere la televisione (non Colpo Grosso). La pubblicità permette di scoprire a che punto sono gli avversari e a cosa stanno lavorando. Stiamo cercando di inserire tutta la pubblicità che possiamo. Speriamo di arrivare a circa venti minuti" (Berlusconi attento!).

Comunque, l'opzione più interessante selezionabile dall'ufficio è sicuramente quella che permette di vedere il mondo esterno (in 3D) e di seguire le azioni delle truppe.

"La chiave di tutto è rappresentata da tre barre", spiega Molyneux. "Siamo molto fieri del modo in cui funzionano".

Il funzionamento avviene in questo modo: aggiustando i livelli di intelligenza, adrenalina e percezione delle truppe si creano sottili differenze di comportamento. Utilizzando le diverse combinazioni possibili di queste tre barre insieme a un certo numero di semplici icone, quali "GOTO" e "USE", è possibile ordinare alle truppe di compiere decine di funzioni differenti.

Per esempio, un agente armato con un elevato livello di adrenalina sarebbe troppo nervoso per mirare accuratamente ma potrebbe essere un combattente molto aggressivo. Sfortunatamente, esiste un altro effetto collaterale, più devastante,



La vostra attività è controllata da questa scrivania. Gli impegni giornalieri comprendono la compravendita di azioni tramite gli schermi televisivi alla sinistra della foto e la visita all'area centrale: il laboratorio di ingegneria genetica.

legato all'abuso di queste tre sostanze... la personalità dell'agente "drogato" potrebbe sfuggire al controllo del giocatore rendendo difficile influenzare il soldato.

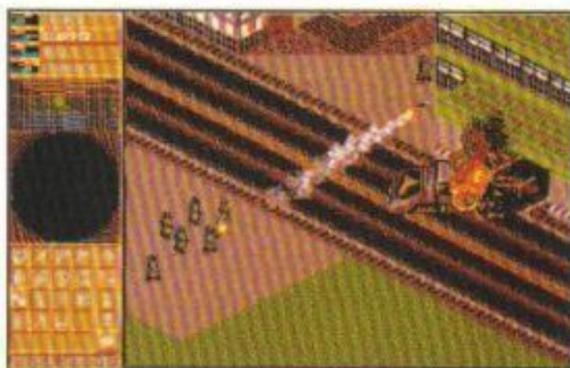
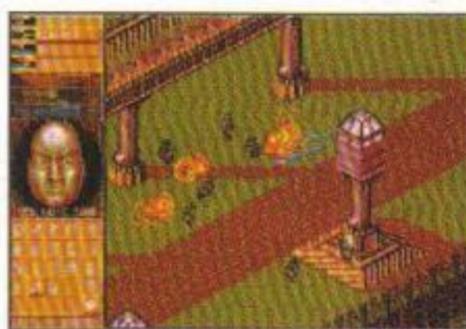
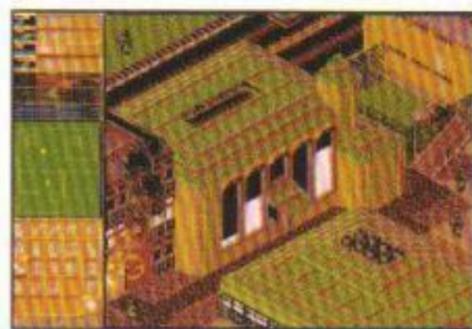
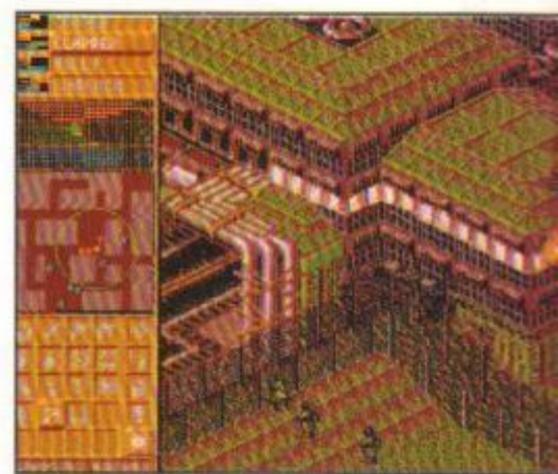
L'obiettivo primario delle truppe consiste nel visitare le città e creare nuove attività. Essi impiantano uffici e industrie manifatturiere e cose del genere intorno al mondo, non dimenticando (occasionalmente) di praticare un po' di sabotaggi, rapimenti e cattiverie varie.

"È possibile far saltare in aria gli impianti di ricerca o di sviluppo dei rivali oppure rubare i loro segreti", dice Molyneux. "Oppure il giocatore può pescare nel torbido per sollevare l'opinione pubblica contro la società".

In aggiunta, per rendere più agevole la conquista del mondo, i Neural Chip prodotti dalla società contengono del codice di programmazione segreto che può essere facilmente attivato per controllare l'utente. Perciò i clienti diventano ben presto degli schiavi.

Includere in BOB un tale livello di dettaglio non è del tutto privo di problemi. Dalle situazioni di gioco possono scaturire così tanti risultati visivi che è stato raggiunto un compromesso riguardo i dettagli sensibili al contesto. Per esempio, lo scoppio di una sezione di monorotaia potrebbe far precipitare il treno al suolo. La mancanza di memoria per

Una vista più particolareggiata al pannello di controllo di BOB rivela le tre barre vitali in alto e l'insieme di icone usate per influenzare il comportamento delle truppe in basso. Il display multi-funzione nella sezione centrale del pannello è, in questo caso, occupato da una piccola mappa dei dintorni delle truppe.



Queste tre foto mostrano BOB in azione. Le esplosioni abbondano mentre le truppe si occupano dei degli affari altrui distruggendo i palazzi delle società rivali con bombe e lanciarazzi e conquistando mortali torrette laser. Ma BOB non ha solo questo aspetto...

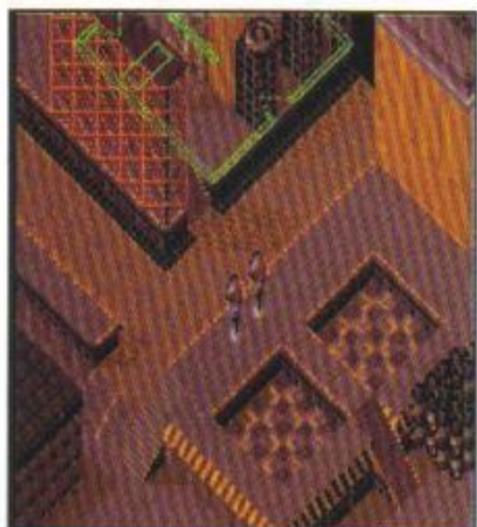
appropriate sequenze di animazione significa che il risultato non sarà eclatante ma almeno darà l'idea dell'accaduto.

Siccome la complessità del gioco è destinata ad aumentare la Bullfrog sta riducendo la dimensione dell'universo aumentando però il livello di dettaglio. Ma Peter Molyneux finirà mai ciò che ha iniziato con Populous?

"Come risultato mi piacerebbe scendere fino al livello delle persone, ma è possibile spingersi troppo in là, ecco perché abbiamo bisogno di testare il gioco durante lo sviluppo per non perdere d'occhio la giocabilità. È troppo facile dimenticare che ci sono troppi

dettagli. Un enorme livello di dettaglio potrebbe dimostrarsi troppo difficile da gestire al punto da diventare totalmente inutile, cosa che viene notata dai collaudatori.

"C'è un simulatore ittico russo che ricordo di aver visto che ricrea qualsiasi pesce uno desideri e lo fa comportare come se fosse vero. Stiamo cercando di ottenere una simulazione della stessa completezza. Penso che l'obiettivo finale sia produrre qualcosa del genere di Better Than Life in Red Dwarf. È così avvincente che non si può smettere di giocarlo".





# K, Game power o le targhe alterne.

Per non restare fermi  
bisogna scegliere i mezzi  
con i "numeri" giusti.

Concessionaria per la pubblicità:

L.T. AVANT GARDE

Tel. 02/66103223

Fax 02/66103222

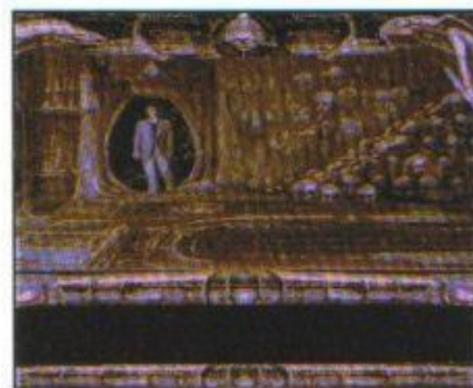


# PER UN P

**Dark Seed, il primo gioco della neonata  
Cyberdreams, vanta la grafica di H.R. "Alien"  
Giger e una programmazione di altissima qualità.  
Perciò perché ci ricorda Valhalla, un gioco  
prodotto dalla Legend nel 1983? E si tratta poi di  
qualcosa di così negativo?**

**G**li scrittori professionisti affermano che ci sono solamente 36 trame basilari, che queste storie essenziali sono sempre esistite e che continueranno ad esistere, immutate in numero e natura, fino alla fine dei tempi. *Il Silenzio degli Innocenti*, *i Racconti di Canterbury*, *Jurassic Park* - qualunque nome vi venga in mente, gli uomini primitivi se li stavano sorbendo centinaia d'anni fa. E nell'anno 6.000 Liala XII starà ancora facendo soldi sui soliti argomenti. Il calderone potrà anche cambiare ma la brodaglia è sempre la stessa...

Gli uomini, comunque, hanno cominciato a raccontarsi storie fin dai tempi di Adamo ed Eva (ecco cosa facevano la notte...) e hanno



avuto tempo - molto tempo - per stabilire le regole del genere, le ambientazioni e gli stili. Ma hanno cominciato a giocare con le macchine solo da 30 anni e gli stili "computeristici" sono, per così dire, ancora in fase di rodaggio. Come con le ruote, i generi che sopravvivono sono quelli che funzionano. Abbiamo avuto un paio

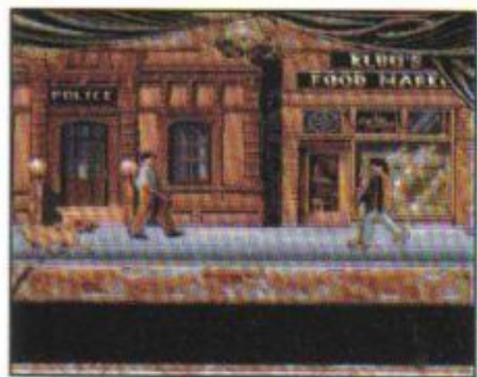


# UGNO DI ALIENI...

di ruote quadrate negli ultimi anni: per esempio, l'avventura testuale, qualunque cosa possa dire Anita Sinclair della Magnetic Scrolls, è morta. Il testo non è il mezzo ideale da usare con un video specialmente quando si hanno colori, suoni e, ora che abbiamo il CD, sonoro digitalizzato con cui giocare. E cos'è successo al formato stile "fumetto elettronico" introdotto da Redhawk? Ma che importa?

Altre ruote quadrate sono sparite essendo state "arrotondate" da una migliore implementazione. Gli scenari a schermo singolo come *Crazy Kong* e *PacMan* si sono arresi allo scorrimento multidirezionale, la visuale dall'alto è sempre più vulnerabile nei confronti dell'oggi sofisticatissimo approccio isometrico, gli sparatutto hanno acquisito elementi tipici dei giochi di ruolo e così via...

Un formato, comunque, è rimasto più o meno invariato dal 1983: si tratta dell'avventura grafica animata. Basta dare un'occhiata alla foto di questa pagina che raffigura *Valhalla* della Legend per chiedersi che cosa c'è in *King's Quest V* che mancava in *Thor* e compagni nel lontano 1983.



Va bene, il sonoro. *Valhalla* emetteva solo qualche stridulo beep. Ma lo faceva - e questo era tutto ciò che lo Spectrum poteva fare. L'aggiunta di un sonoro di qualità è semplicemente un miglioramento, reso possibile da una più potente piattaforma a 16 bit.

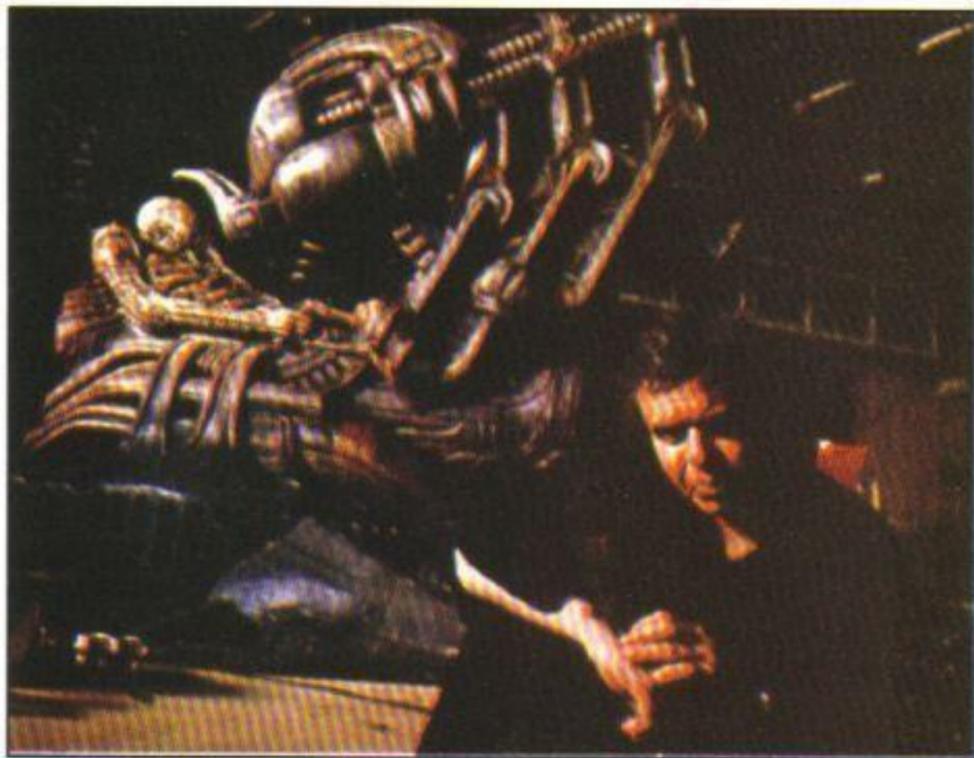
OK, una grafica migliore. Giusto ma fino a un certo punto. Le moderne avventure animate sono migliorate grazie all'uso di una sapiente (e ormai collaudata) prospettiva. Ma gran parte di ciò che fa la differenza sono semplicemente più colori e disegni di migliore qualità. Ancora una volta, questo è un miglioramento dovuto alle macchine non un ulteriore sviluppo dell'idea essenziale.

Mappe più grandi - sì, ma l'obiezione è sempre la stessa. Interfacce più immediate, idem. Animazione migliore e più veloce, idem...

Se il mondo dei videogiochi è destinato a ritrovarsi con 36 generi basilari, allora sembra che l'avventura animata sia uno di questi e il primo titolo della Cyberdream che - non fraintendete - è un ottimo gioco non fa altro che confermare la tesi. Come dicevamo, la pentola è nuova ma la zuppa è sempre la stessa con qualche aggiunta degna però di nota.

## PER UN PUGNO DI ALIENI...

Il primo elemento che la Cyberdream ha mescolato alla ricetta è la carica emotiva. Prendete il surrealista svizzero H.R. Giger, il creatore di *Alien* che vive vicino a Zurigo con Muggi un enigmatico gatto siamese e con alcuni dei più inquietanti mobili mai apparsi in una casa. Usate una grafica in VGA 640x350 con 16 colori cambiando le palette a seconda delle locazioni per evitare la monotonia. Usate dei digitalizzatori e cinque disegnatori per un anno intero per generare 8 mega di grafica che facciano un uso eccellente delle visioni ricche di "paura, terrore e ansia" di Giger. Aggiungete un



Giger sul set di *Alien* (1979) al Pinewood Studios (© 20th Century Fox)

pizzico di...scusate...Aggiungete del sonoro digitalizzato e una splendida colonna sonora su AdLib. Mischiate tutti questi elementi insieme e otterrete *Valhalla* con qualche piccolo punto di forza. La scena in cui *Thor* lotta con *Loki* poteva anche far sorridere ma nessuno ride quando l'eroe di *Dark Seed*, Michael Dawson, si trova nei guai. Perché?

La storia (è probabilmente il numero 27 dei 36 favoriti di tutti i tempi ma potrebbe anche essere il 28...) vede Michael in lotta con una razza aliena intenzionata a dominare il mondo (sì, si tratta del 28). Dawson si è appena trasferito in una nuova casa e sembra che ciò gli procuri dei forti mal di testa. L'aspirina non è certo d'aiuto ma ciò non sorprende perché il pover'uomo ha a che fare niente meno con un alieno. Forse (non vogliamo svelare troppo) questo alieno a qualcosa a che fare con quegli strani incubi che lo perseguitano di recente. O forse no?



La storia è inizialmente presentata nel formato tradizionale delle avventure animate. Comunque la grafica è superlativa - lo potete vedere dalle immagini su queste pagine. La decisione della Cyberdream di utilizzare una palette limitata ma una maggior risoluzione si è rivelata davvero azzeccata e la ricchezza di dettagli di queste schermate migliora drasticamente l'atmosfera.

Certo non dobbiamo dimenticare che la zuppa è sempre quella ma si tratta di una signora zuppa! Prendete, per esempio, le figure animate. In questo campo si sono avuti numerosi miglioramenti dai tempi di *Valhalla*. Il

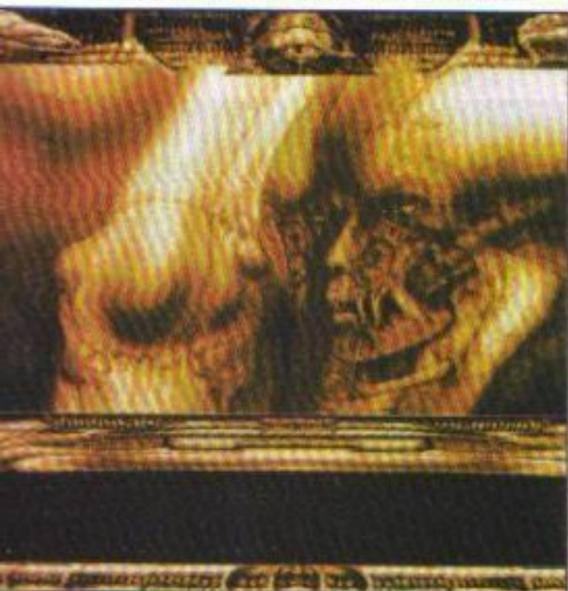


colore e i personaggi più grossi e più dettagliati come in *King's Quest IV*. Poi in *Lbom* di Brian Moriarty, la sperimentazione con diverse inquadrature e dimensionamenti (vedi didascalia). La Cyberdream, comunque, ha compiuto un ulteriore passo avanti e ha digitalizzato il personaggio principale aggiungendo anche il dimensionamento dinamico utilizzando un numero di passi sufficienti per assicurare una totale fluidità al processo. Basta muovere

**"Il PC è il computer per gli adulti. Possiamo fare molto con questa macchina anche se gli sprite sarebbero di grande aiuto!"**

Dawson verso lo sfondo per vederlo rimpicciolire in statura ma crescere in realismo. Una zuppa di classe non c'è che dire.

Il dimensionamento rappresenta una grossa differenza perché non solo influenza il modo in cui si muove il



personaggio ma consente ai disegnatori una più grande libertà di inquadratura durante il gioco. Una figura che può immediatamente rimpicciolirsi o espandersi mentre si muove può essere inquadrata in primo piano oppure con un campo medio o lungo senza preoccuparsi dei successivi movimenti. Come ogni regista può confermare, sono le inquadrature che fanno la differenza in un film e in particolar modo sono importanti per creare la tensione - e se mai un gioco ne ha avuta, si tratta di questo.

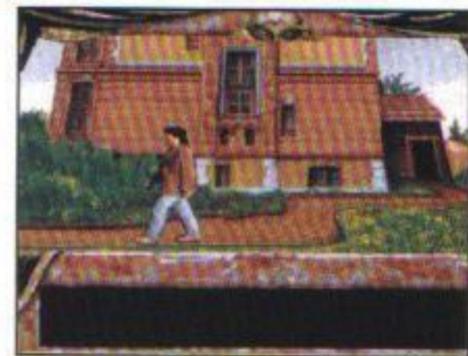
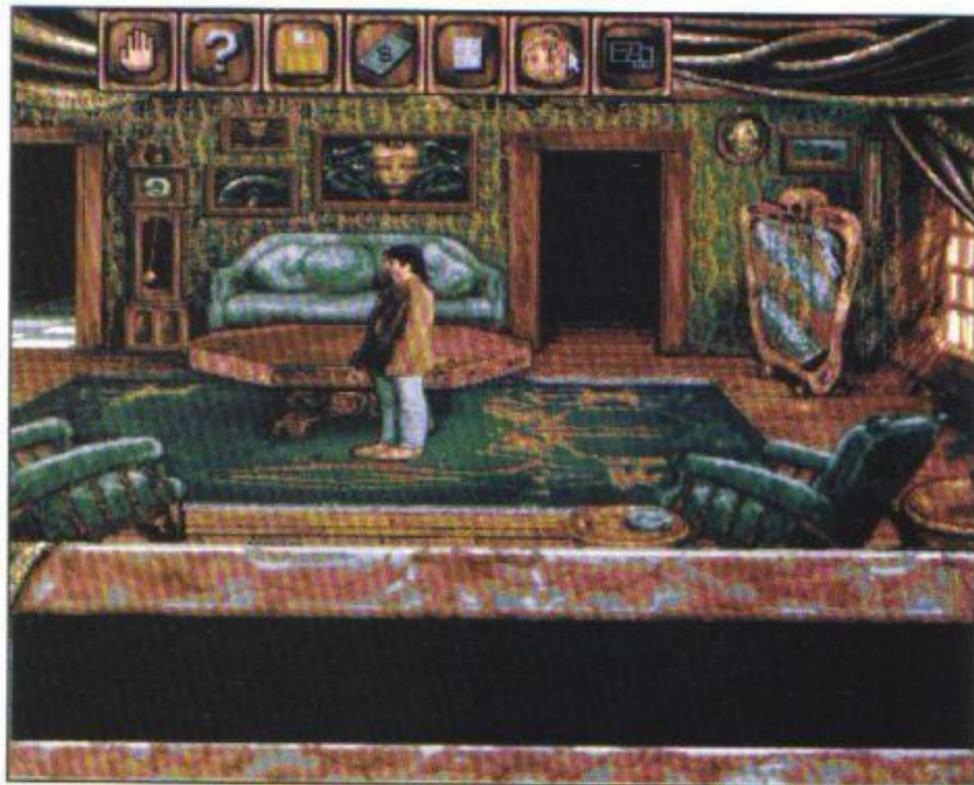
### L'ORRORE DISCRETO DELLA BORGHESIA

Chi è abituato, ad esempio, alle

## UNA SQUADRA VINCENTE

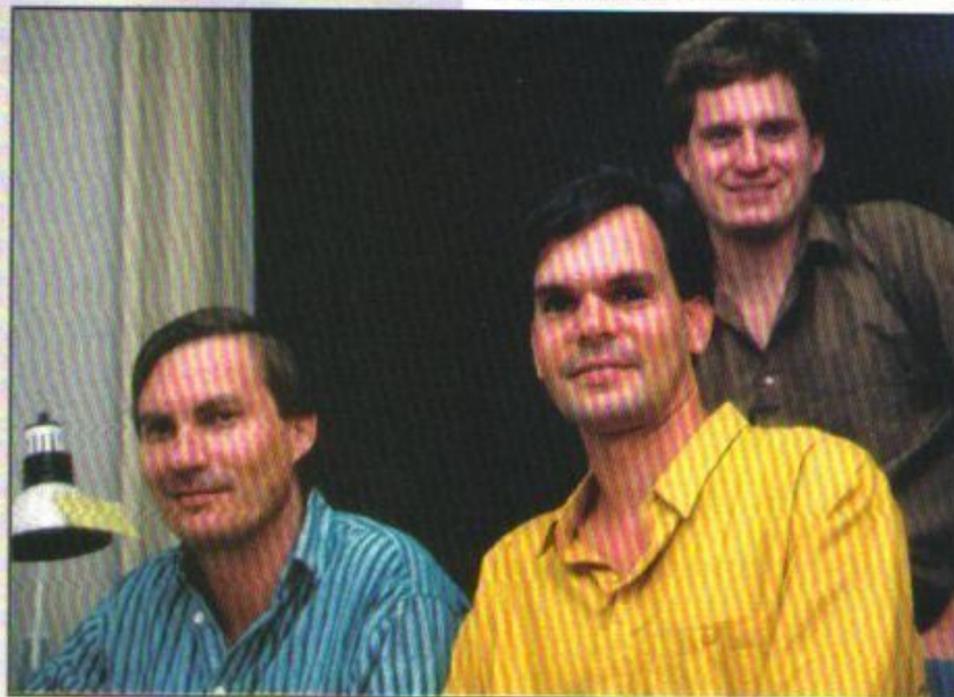
La Cyberdream è una società davvero sorprendente. Il cofondatore Pat Ketchum è stato una delle forze ispiratrici della Sullivan-Bluth Interactive Media, responsabile di *Space Ace* e *Dragon's Lair*. Prima aveva fondato la Datasoft da cui erano usciti classici come *Zaxxon* e *Pole Position*. Le precedenti esperienze di Harald Seeley, il produttore, comprendono un periodo con la Taito e la collaborazione alla realizzazione di giochi come *Rocket Ranger* e *Indiana Jones* sul NES. John Krause era invece alla Software Toolworks dove aveva progettato il sistema didattico *Miracle Piano*.

Ma non solo i tecnici sono dei veterani. A parte la collaborazione con Giger, la Cyberdream ha dei progetti con Syd "Blade Runner" Mead e John "Predator" Rosengrant. Non vediamo l'ora!



(Sul fondo, in senso orario da sinistra in alto) Pat Ketchum, Joby-Rome Otero, Harald Seeley, John Krause, Gary Vick, Paul Drzewiecki e Julia Ulano. *Dark Seed* ha impegnato cinque grafici, due programmatori, un programmatore musicale, un musicista, un disegnatore di giochi e uno sceneggiatore per un anno. Tutto ciò che vi serve è un PC 286 a 12 MHz o più...

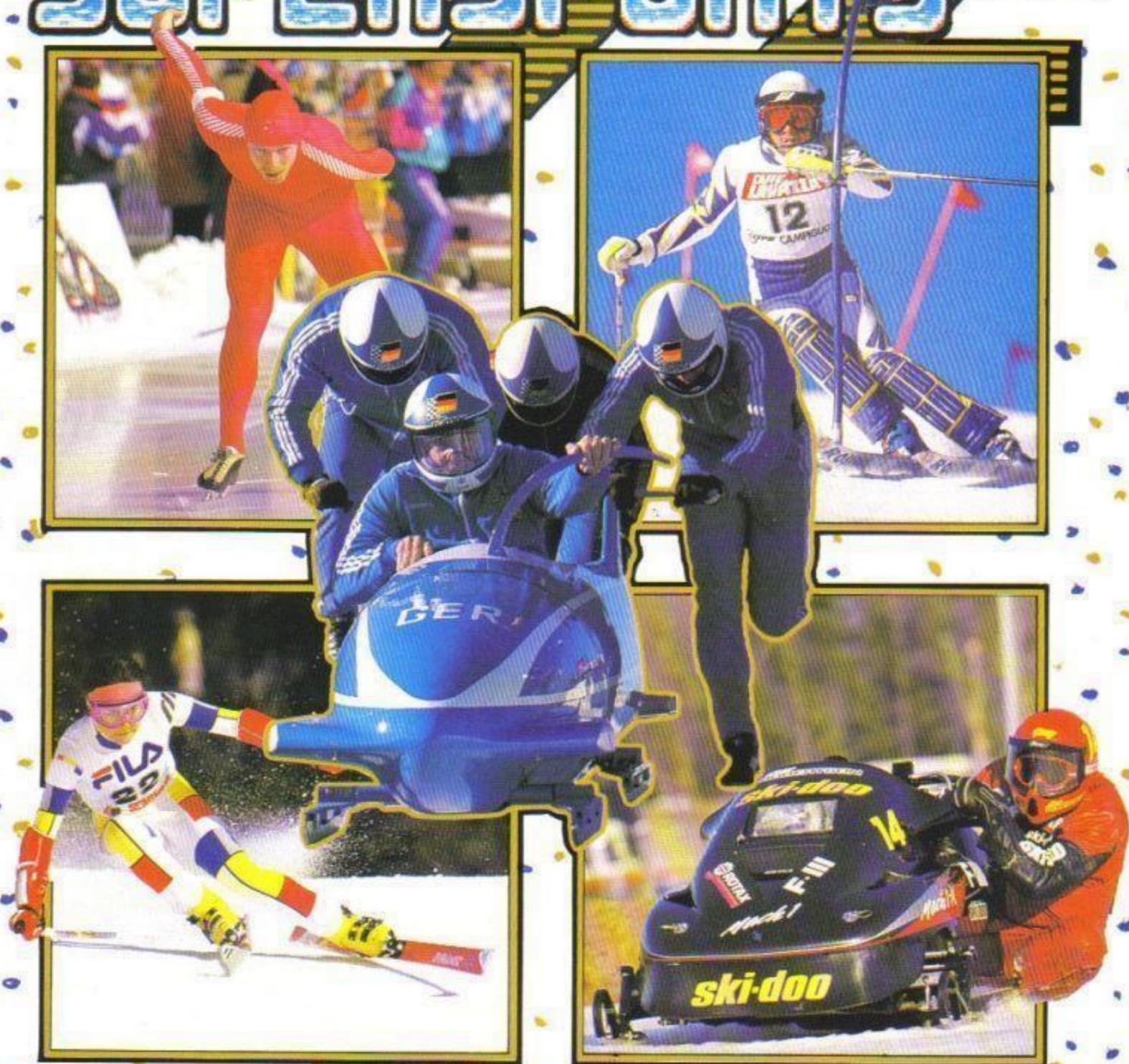
(Sotto, da sinistra a destra) Il produttore Harald Seeley con i colleghi John Krause e Gary Vick.



trame diabetose di Roberta Williams della serie *King's Quest* si aspetterebbe di vedere fiori, fatine e festosi uccellini dietro ogni angolo. Non qui. In *Dark Seed* ci sono bagni, vasi di fiori e vasche da bagno ricche di dettagli (che poesia!). Senza offesa per Roberta e per i suoi ottimi giochi questo è il mondo reale non la valle di Candy Candy - e una buona dose di realtà, del resto, è ciò che migliora la finzione. "Abbiamo osservato i giochi della Sierra", commenta Pat Ketchum, il boss, "e abbiamo pensato di fare qualcosa di diverso da una favola". Ci sono certamente riusciti.

Ma c'è qualcosa di più dei meticolosi dettagli e della competenza tecnica. Esplorando il gioco ci si rende conto che sotto (o dietro) questa facciata "borghese" si nasconde una dimensione carica di tensione e orrore che, presto o tardi, è necessario varcare. È possibile farlo attraverso uno specchio posto in una delle stanze - per scoprire più tardi che "l'altro mondo" non è altro che un'immagine speculare di quello conosciuto (e questo è solo uno dei numerosi arguti riferimenti del gioco). Questo porta a degli interessanti sviluppi quando si scopre che i percorsi che sopra portano da A a B, sotto conducono da A' a B'. I progettisti hanno elaborato alcuni sottili enigmi basati su questa semplice ma attraente idea. Controllare Dawson è estremamente semplice. Non è necessario utilizzare la tastiera e le icone, selezionabili con il mouse, assumono funzioni diverse a seconda di quello che si vuole fare. Come in altri titoli recenti, l'icona cambia se ci si trova su un oggetto significativo per indicare una possibile azione o mostrare un messaggio - ciò permette un notevole risparmio di tempo ed evita le interminabili ricerche che portano a selezionare, ad esempio, diverse parti di un tappeto per cercare botole e oggetti nascosti. Le conoscenze acquisite dal personaggio devono essere completamente riscoperte ogni volta che il gioco ricomincia dall'inizio. In

# Winter SUPERSPORTS



*"WINTER SUPERSPORTS '92 è una delle più appassionanti simulazioni mai realizzate, con tutto l'agonismo e lo spirito delle attuali competizioni A DUE GIOCATORI!"*



Disponibile per  
PC 3.5 e 5.25 (Vga/Ega)  
AMIGA C64 (cass./disco)

- Velocissime Azioni di Gioco ad 1 o 2 Concorrenti
- Realismo Senza Confronti
- Giocabilità Totale

8 DIVERSE DISCIPLINE IN UN SOLO GIOCO!

**SOFTTEL**  
DISTRIBUZIONE

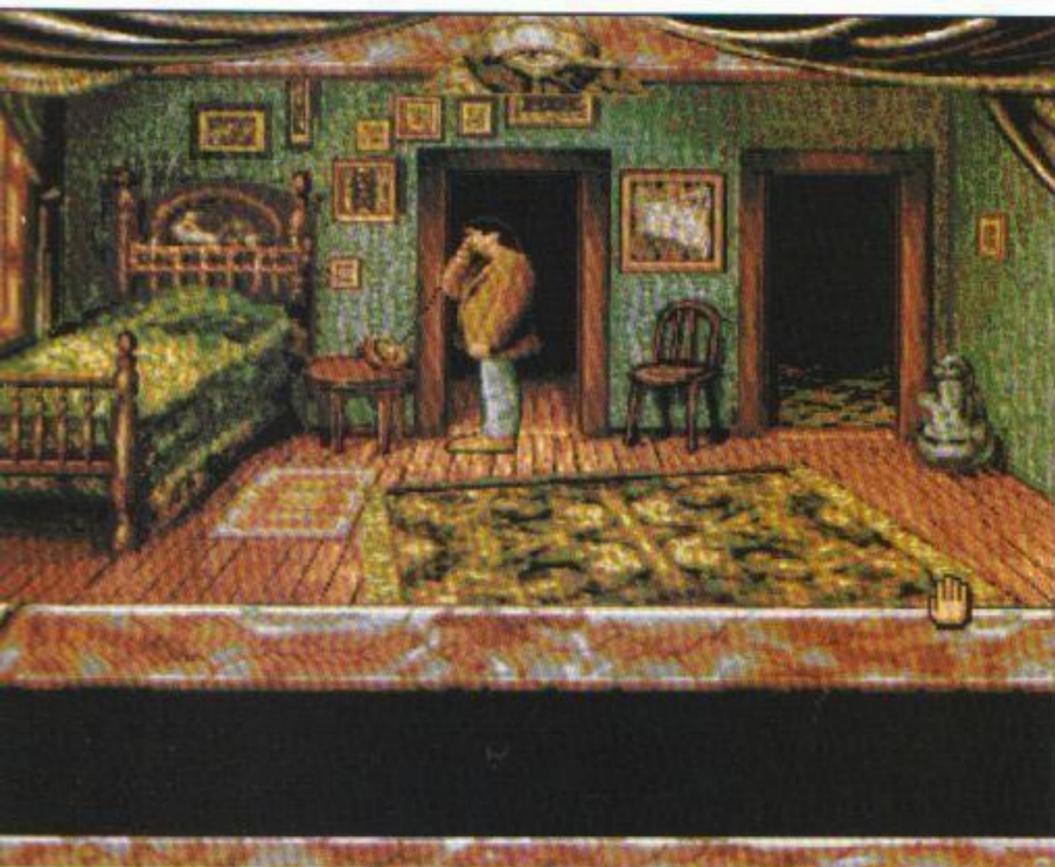
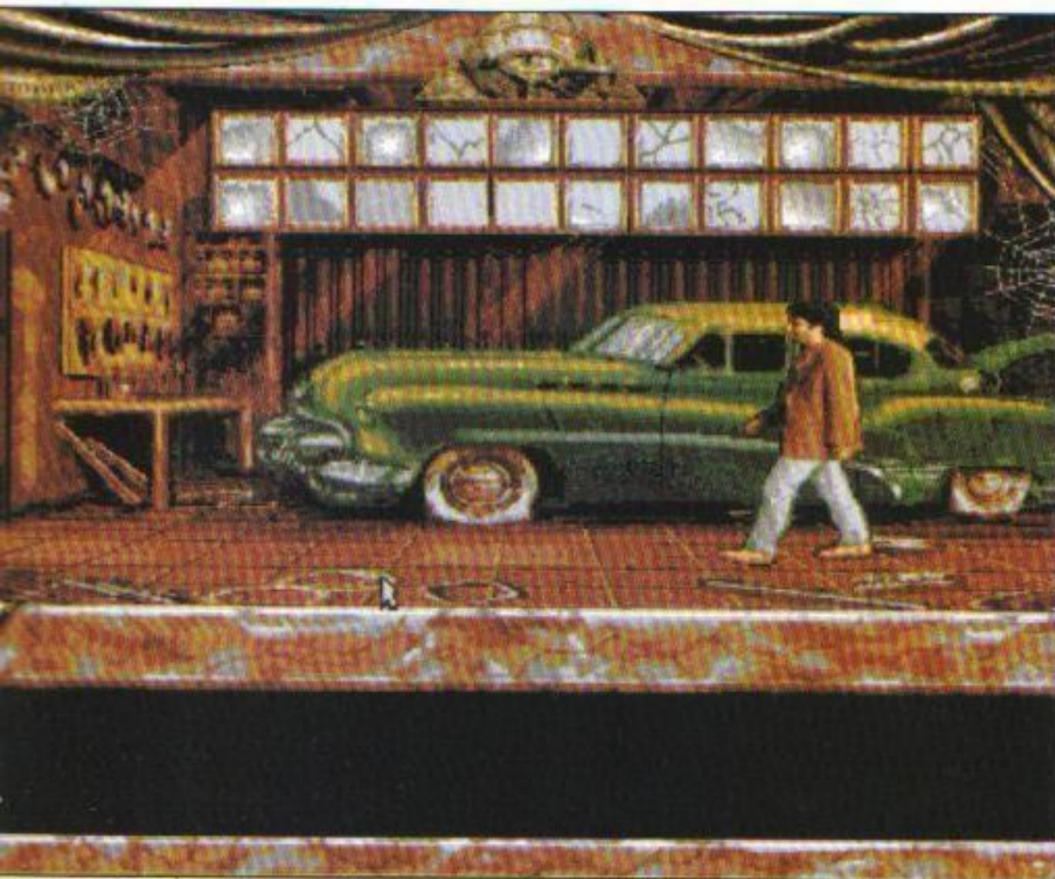


altre parole, il giocatore può aver scoperto in partite precedenti che è possibile eseguire una certa azione ma non esserne capace fino a che Dawson non ha acquisito certi elementi. Anche questo è un tipico approccio di molte avventure animate recenti - può diventare noioso dopo un certo numero di partite ma è difficile trovare un'alternativa che non rovini la trama.

È difficile trovare qualcuno che consideri *Dark Seed* una radicale innovazione rispetto a quello che veniva offerto nel 1983 ma ci sono

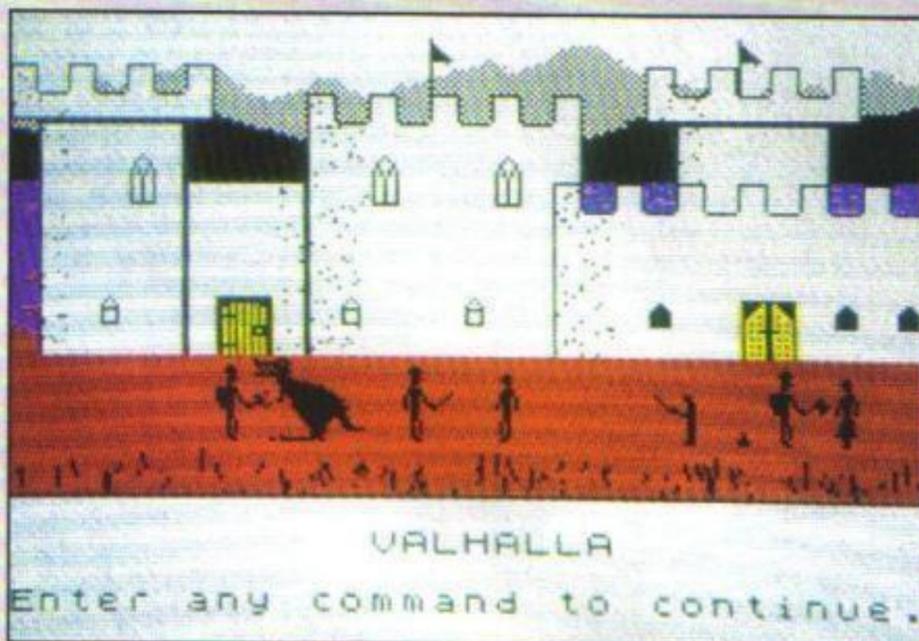
stati considerevoli e significanti miglioramenti per quanto riguarda la presentazione.

La cosa più importante, comunque, è che in questo gioco si hanno ulteriori conferme che l'avventura animata è un veicolo per la diffusione del talento creativo. E con la collaborazione di un simile artista riconosciuto internazionalmente, la *Cyberdream* e *Dark Seed* saranno certamente un buon mezzo per promuovere l'immagine dei videogiochi nel 1992.



## ANTENATI ANIMATI

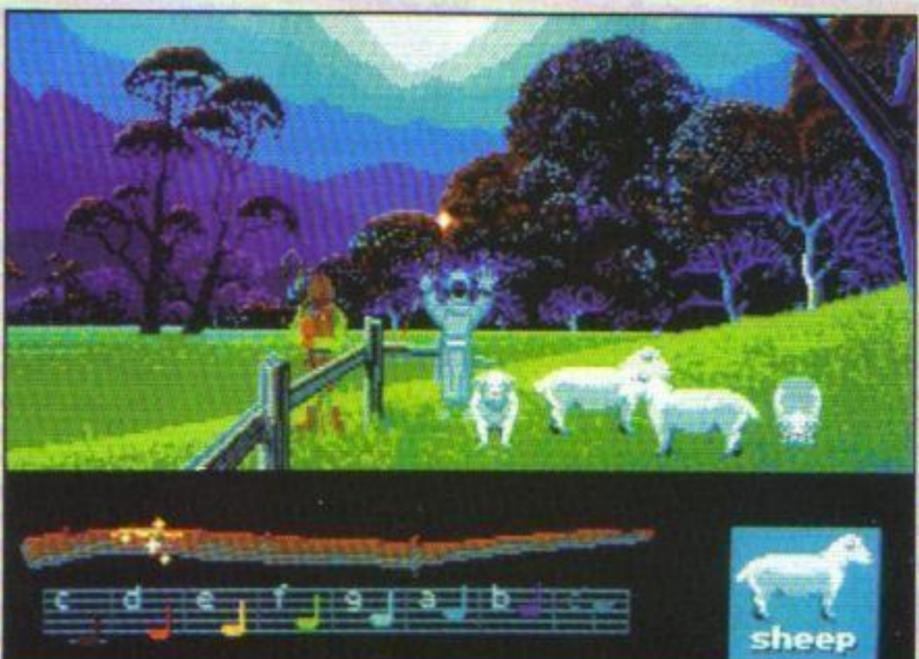
Le avventure animate hanno fatto molta strada dal 1983. Ecco alcuni punti importanti...



*Valhalla della Legend* è stato davvero il primo: personaggi con cui era possibile interagire, locazioni grafiche diverse in cui ognuno svolgeva una vita "propria" e un personaggio chiave controllato dal giocatore - tramite azioni testuali. Non era infatti possibile muovere il personaggio con il joystick o la tastiera.



*The Witch's Cauldron* della Mikrogen era simile a *Valhalla* come meccanismo di controllo ma aveva una grafica migliore. Come molti giochi seguenti sembrava aver privilegiato una miglior presentazione in cambio di meccaniche di gioco inferiori. I personaggi di *Valhalla* possedevano un'"intelligenza" primitiva ma sottile: quelli di *The Witch's Cauldron* decisamente no.



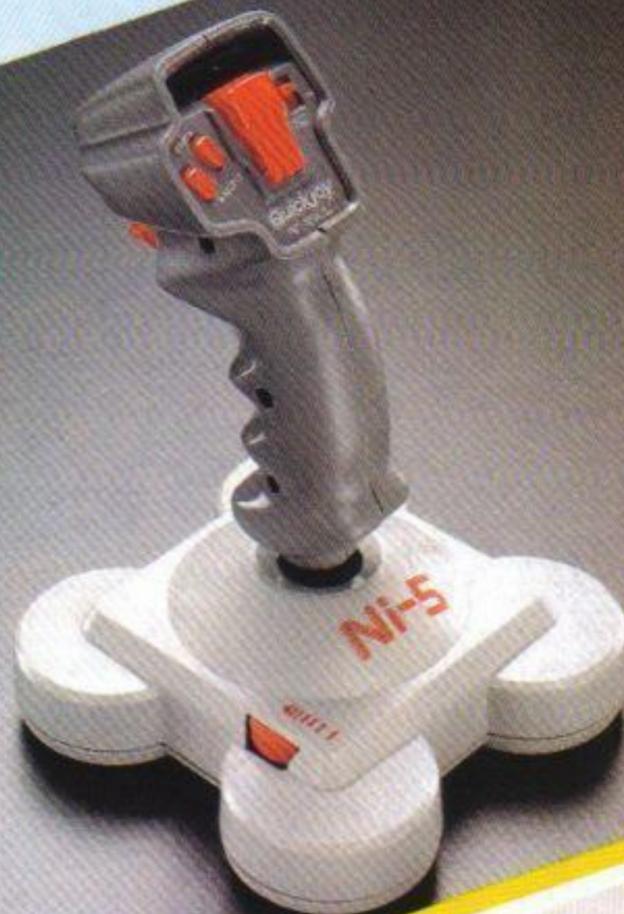
(Sinistra) *Loom* della Lucasfilm non offre sinceramente nulla che non si possa trovare in *The Witch's Cauldron* e ciò può essere visto come una vergognosa mancanza di innovazione o una prova della bontà di questo genere. La seconda ipotesi sembra la più probabile (speriamo). *Loom* ha sperimentato differenti angoli di ripresa e il ridimensionamento (non dinamico) del personaggio principale in funzione dell'inquadratura (infatti il ridimensionamento avviene sempre con il personaggio fuori campo).

# QUICKJOY

## JOYSTICKS ED ACCESSORI



SV 305  
COMPATIBILE  
NINTENDO®



SV 301  
COMPATIBILE  
NINTENDO®



SV 401  
COMPATIBILE  
SEGA®

I marchi Nintendo e Sega,  
sono marchi registrati  
delle rispettive case produttrici.



SV 405  
COMPATIBILE  
SEGA®

**AMSTRAD**

VIVERE LA TECNOLOGIA

CICCOGNANI STUDIO



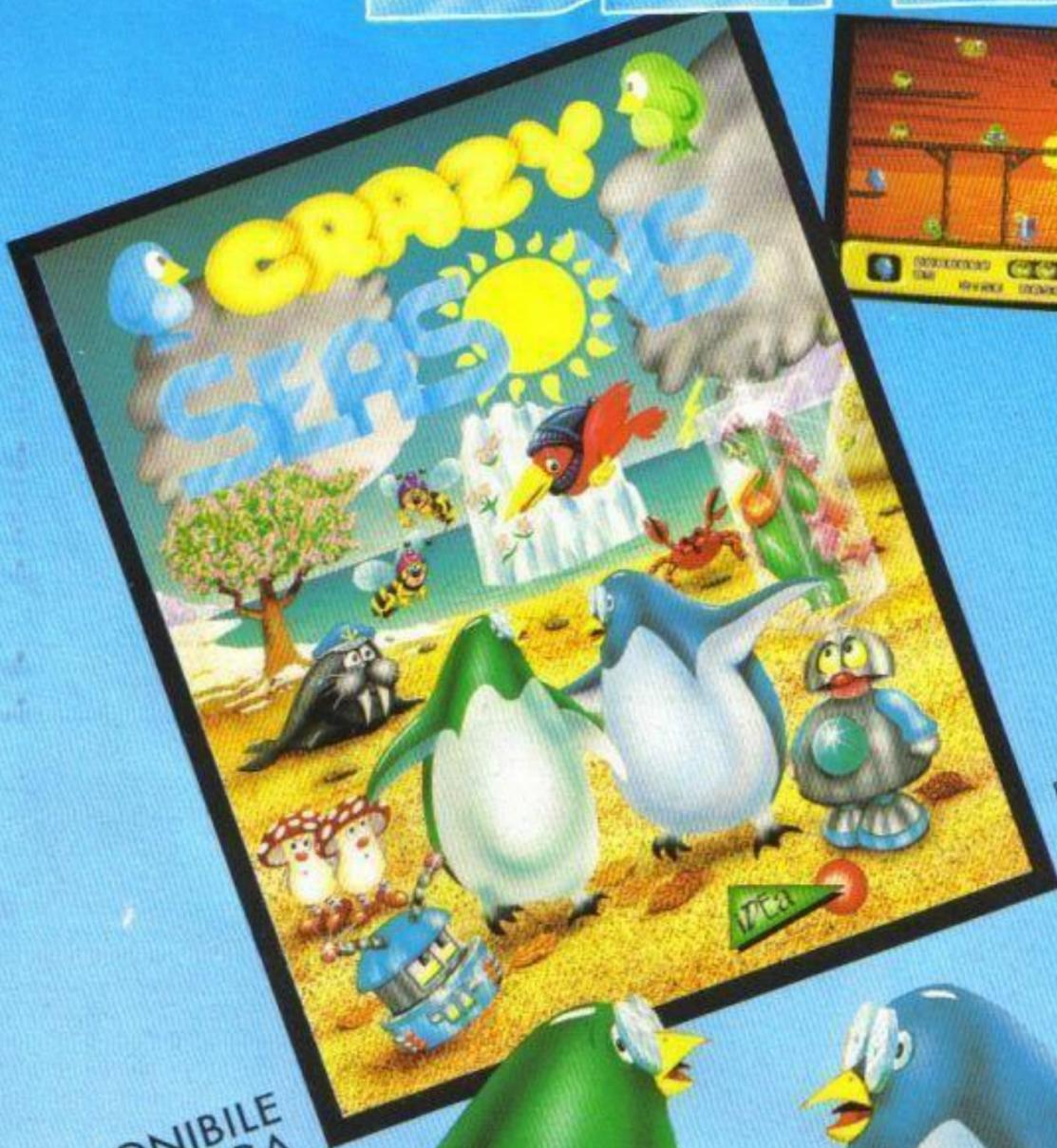
PC 5286 - Computer 80286 16 Mhz, 1MB RAM, grafica VGA, mouse in dotazione - In più il fantastico GRINTA PACK con 100 giochi/programmi e il prestigioso LOTUS WORKS: videoscrittura, foglio elettronico, data base, comunicazione; oltre al monitor a colori e disco fisso opzionali.  
**Prezzo IVA inclusa da L. 1.359.000**

# LA GRINTA AGUZZA L'INGEGNO

*(Con AMSTRAD e la tua grinta, il computer diventa semplicissimo!)*

Pronto Amstrad: 02/3263210 - Nei migliori negozi di elettrodomestici, Hi-Fi, Computer Shop.

# COOL SEASONS



Due famosi scienziati hanno combinato un gran pasticcio lavorando su un prototipo di macchina del tempo! Ora l'universo è in grave pericolo e solamente tu puoi scongiurare la catastrofe: devi riordinare, secondo lo schema richiesto, i 4 contenitori di fluido temporale, attraversando le quattro stagioni dell'anno e 50 entusiasmanti livelli. Ma attenzione: per evitare gli innumerevoli nemici e per guadagnare punti bonus aggiuntivi dovrai far funzionare il cervello!  
Per uno o due giocatori simultanei.

DISPONIBILE  
PER AMIGA



**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



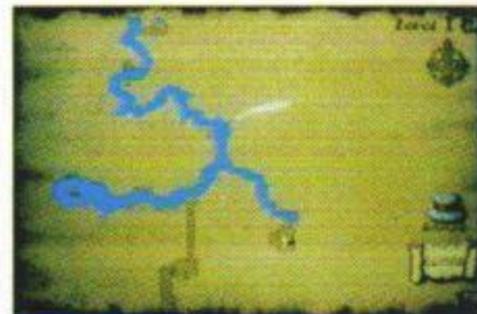
## PER VOI "PINGUINI" INTELLIGENTI!

# PROVE SU SCHERMO

**S**top, stop, STOP! Non girate pagina! State per entrare nella parte dedicata alle recensioni, un territorio complesso ed emozionante. L'unico modo che avete per orientarvi in questa landa affascinante è leggere la nuova guida che la redazione di K ha realizzato per voi. I pochi minuti che investirete nella lettura saranno sufficienti per svearvi le meraviglie del sistema di recensione della vostra rivista preferita! Basta con le chiacchiere e tuffiamoci nel vivo...



STAR TREK: THE XXV ANNIVERSARY



ULTIMA UNDERWORLD

## K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

### CONFRONTA E CONTRASTA

Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.



Scorrimento fluido e veloce 3 livelli sono davvero pochi

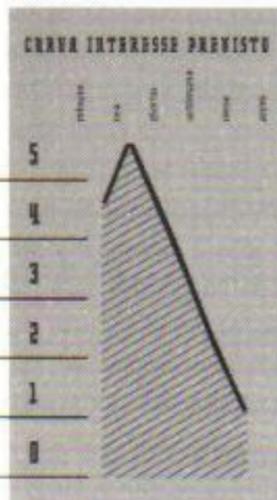
### POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO

I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

**850** AMIGA/PC  
G 7 QI 2 A 7 FK 8

### VERDETTO

Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.



**CURVA CIP** Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

**SUGGERIMENTI** Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

**K-GIOCO** Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

**SONORO, GRAFICA E IDEA** Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".



### SPARATUTTO ARCADE

#### SWIV (Storm)

Il seguito di *Silkworm* vanta una combinazione eccezionale di velocità frenetica, grafica da strilli e pura azione incontaminata. Il volume di fuoco e la distruzione su schermo sono fenomenali: un gioco da bar a casa vostra!

### AVVENTURA ARCADE

#### GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

### GIOCO DI RUOLO

#### SHADOWLANDS (Domark)

Il gioco che tutti gli avventurieri attendevano. Questo innovativo GdR della Teque Software di Londra combina la strategia e lo spessore di *Dungeon Master* con l'emozione arcade di *Moonstone*. Il primo gioco ad utilizzare il sistema Photoscape.

### SPORT

#### KICK OFF 2 (Anco)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

### STRATEGIA

#### CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Era della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

### AVVENTURA

#### THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

### SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

#### FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

### PICCHIADURO

#### IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della System 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiare il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

### GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

#### STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

### SIMULAZIONE SPORTIVA

#### JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

Lo spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

### SIMULATORE DI VOLO

#### FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

### AZIONE/STRATEGIA

#### POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 2* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

### ROMPICAPPO

#### TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

### GIOCO DI PIATTAFORME

#### SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.



PROVE SU SCHERMO

Genere Avventura/Azione  
 Casa Electronic Arts  
 Sviluppatore Interplay  
 Prezzo L.79900

# STAR TREK

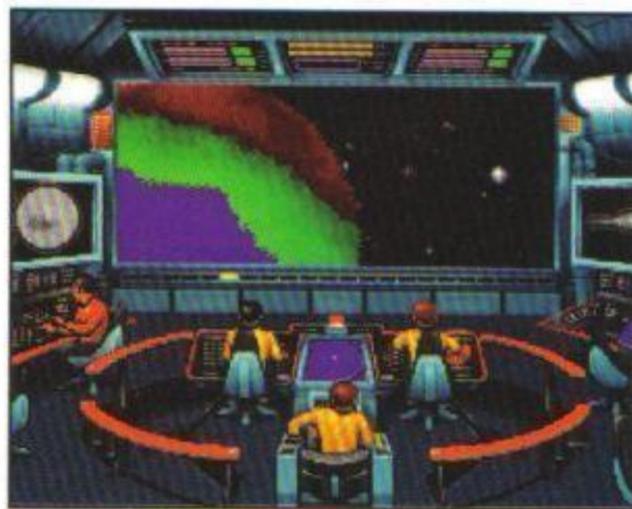
## The 25th Anniversary



...spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi dell'astronave Enterprise nella sua missione quinquennale all'esplorazione di nuovi mondi, alla ricerca di nuove forme di vita e di nuove civiltà. Per arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima...

25 anni fa la USS Enterprise lasciava l'astroporto per la prima volta alla ricerca di nuovi mondi e forme di vita e sebbene Kirk, Spock, McCoy, Scott e il resto dell'equipaggio possano essere leggermente ingrassati e con qualche capello bianco in più, ad ogni nuova avventura l'incredibile successo del capolavoro di fantascienza di Gene Roddenberry dimostra che le grandi idee sono dure a morire. Dopo tutto sono ben poche le saghe di fantascienza così prolifiche da essere considerate un vero e proprio genere. Dalla nascita di *Star Trek* ci sono stati circa 70 episodi, una serie di cartoni animati, una mediocre serie di nuovi episodi con nuovi personaggi (*Star Trek - La Nuova Generazione*) e sei film di grande richiamo.

Sebbene gli spettatori più giovani conoscano *Star Trek* solo grazie ai film, i fedelissimi sanno che la vera "magia" di questa serie è legata agli episodi televisivi (che continuano ad essere riproposti). È vero, l'Enterprise sembrava davvero un modellino in metallo a quei tempi e forse i costumi, gli scenari e gli effetti speciali erano un po'



*Il viaggio interstellare può essere pericoloso per quei capitani che non sono molto versati nella circolazione alternata delle corsie spaziali. Fare una scampagnata per lo spazio può portare a uno sgradito incontro con i Klingon.*

approssimativi ma ciò li rendeva ancora più divertenti! L'espressione costantemente incuriosita di Kirk, gli interminabili battibecchi tra Spock e McCoy e le gonne incredibilmente corte di Uhura...è difficile credere che siano questi gli elementi che hanno consacrato la serie ai gloriosi

annali della memoria.

Non c'è da stupirsi quindi che il gioco realizzato per celebrare il 25mo compleanno di *Star Trek* (pensate, un quarto di secolo) non si basi sui film, più seri e sofisticati, ma sui divertenti episodi televisivi. Questa scelta è davvero indovinata ed è sorprendente l'autenticità con cui la Interplay è riuscita a catturare il look e l'atmosfera della serie.

Facendo ben attenzione a non commettere lo stesso errore dei precedenti giochi su *Star Trek* - il gioco della Firebird è ancora un penoso ricordo - la Interplay ha lavorato sodo per presentare *Star Trek* il più fedelmente possibile inserendolo in una credibile struttura di gioco. Il risultato, sulla carta, non sembra troppo eclatante ma sullo schermo funziona splendidamente. Si tratta di un'avventura grafica a icone simile a quelle della Sierra o della Lucasfilm farcita con un po' di combattimento spaziale in 3D stile *Wing Commander*. Credeteci, sembra molto strano ma funziona molto meglio di quello che si potrebbe pensare.

Il gioco non si presenta come una storia singola ma come un insieme di piccole storie indipendenti che ricordano gli episodi televisivi. Si tratta probabilmente dell'aspetto più originale del gioco sia in termini di giocabilità (non è mai stato fatto prima) sia come mezzo per catturare l'atmosfera dei telefilm.

Ciò che viene offerto è effettivamente un'intera stagione di *Star Trek* con storie basate vagamente su episodi reali. Il gioco è davvero simile alla serie nel senso che, sebbene le trame cambino, il formato rimane più o meno lo stesso di episodio in episodio. Un passaggio iniziale dell'Enterprise accompagna l'apertura del gioco per poi lasciare il posto al ponte di comando per la lettura di un brano dal diario del capitano o di un messaggio dalla base stellare che ha lo scopo di introdurre la storia. In pieno stile *Star Trek*, il giocatore conosce inizialmente molto poco della missio-

ne (di solito riceve l'ordine di visitare un certo pianeta per investigare su strani eventi, o qualcosa di ugualmente vago) e la trama viene svelata solo più avanti.

A parte durante il combattimento, il controllo di Kirk sull'Enterprise è piuttosto limitato. Tutto è azionato semi-automaticamente dal ponte tramite i vari membri dell'equipaggio. Sulu si occupa degli schermi e dell'entrata in orbita intor-

**I gioco non si presenta come una storia singola ma come un insieme di piccole storie indipendenti che ricordano gli episodi televisivi. Si tratta probabilmente dell'aspetto più originale del gioco sia in termini di giocabilità sia come mezzo per catturare l'atmosfera dei telefilm.**

no ad un pianeta, Chekov delle armi e dei motori, Uhura delle comunicazioni e Spock offre supporto scientifico e tecnico. Sebbene tutti siano seduti al posto giusto i fan più attenti potrebbero rimanere delusi dal fatto che ora Scott siede sul ponte. L'autenticità vorrebbe che si trovasse a trafficare nella sala motori ma per riuscire a far stare tutti sul ponte ora deve controllare i danni da una console posta alla sinistra di Kirk.

Il giocatore, nei panni di Kirk, possedendo un equipaggio così preparato, ha poco lavoro nei periodi di pace e si limita a prendere alcune semplici decisioni. Basta selezionare un pianeta tramite Chekov e i motori fanno il resto. C'è però la possibilità che all'arrivo dell'Enterprise a destina-

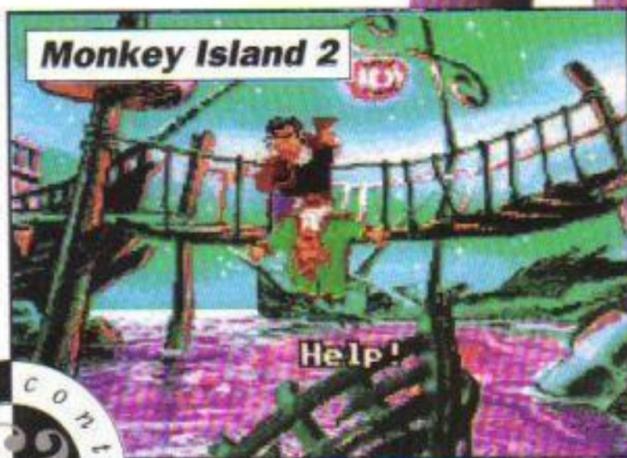
zione, la situazione cominci a riscaldarsi. I Klingon, i Romulani e i pirati Elasi assumono a turno il ruolo di avversari e quando appare un'astronave nemica non c'è altra scelta che combattere. E sapete come sono i Klingon - prima aprire il fuoco, poi parlare.

La conoscenza della routine è la chiave del successo nel combattimento spaziale. Gli schermi sono la prima cosa da utilizzare (ogni colpo sull'Enterprise provoca seri danni se non sono sollevati) e dopo che Chekov li ha abilitati si è pronti a menar le mani. Il combattimento si svolge sullo schermo gigante che si trova davanti al ponte dove sono raffigurati una serie di mirini che rappresentano le varie armi. Il pulsante del mouse permette l'accesso ai phaser (veloci ed accurati ma consumano molta energia) e ai photon torpedo (potenti ed efficienti ma lenti) che vengono sparati non appena i bersagli sono a portata di tiro. Generalmente le astronavi nemiche si muovono velocemente e mantengono le distanze perciò il trucco consiste nello sparare con molto anticipo nella direzione in cui si stanno muovendo. Calcolare mentalmente la distanza e la velocità in modo che il colpo e il bersaglio si trovino nello stesso posto nel medesimo istante è difficile ma è molto appagante (quando riesce).

Nel combattimento l'elemento strategico e tattico è quasi assente - è sostanzialmente questione di abbattere il nemico prima che i suoi colpi possano causare troppi danni



È stata una dura battaglia ma *Monkey Island 2* mantiene, seppur di stretta misura, il titolo di K parametro. Probabilmente *Star Trek* è di gran lunga più innovativo con i suoi episodi individuali e la possibilità di controllare diversi personaggi, e la magnifica presentazione batte il gioco della Lucasfilm per quanto riguarda l'atmosfera. Gli enigmi sono più o meno della stessa qualità sebbene il formato ad episodi di *Star Trek* implica che i problemi da affrontare siano leggermente meno elaborati. Sfortunatamente il numero di missioni piuttosto esiguo è da tenere in seria considerazione e il risultato è che *Monkey Island 2*, a lungo andare, è destinato ad offrire all'avventuriero serio più ore di divertimento.





Checkov è il navigatore e l'addetto alle armi. L'Enterprise viaggia per lo spazio selezionando un pianeta sulla mappa galattica. Inoltre è compito di Checkov armare faser e siluri protonici prima di una battaglia.



Su Sulu grava l'importante compito di controllare gli scudi deflettori. Inoltre è lui a portare l'Enterprise in orbita intorno a un pianeta (i telespazioscudi non funzionano fuori dall'orbita).

### QUELL'ULTIMO PONTE

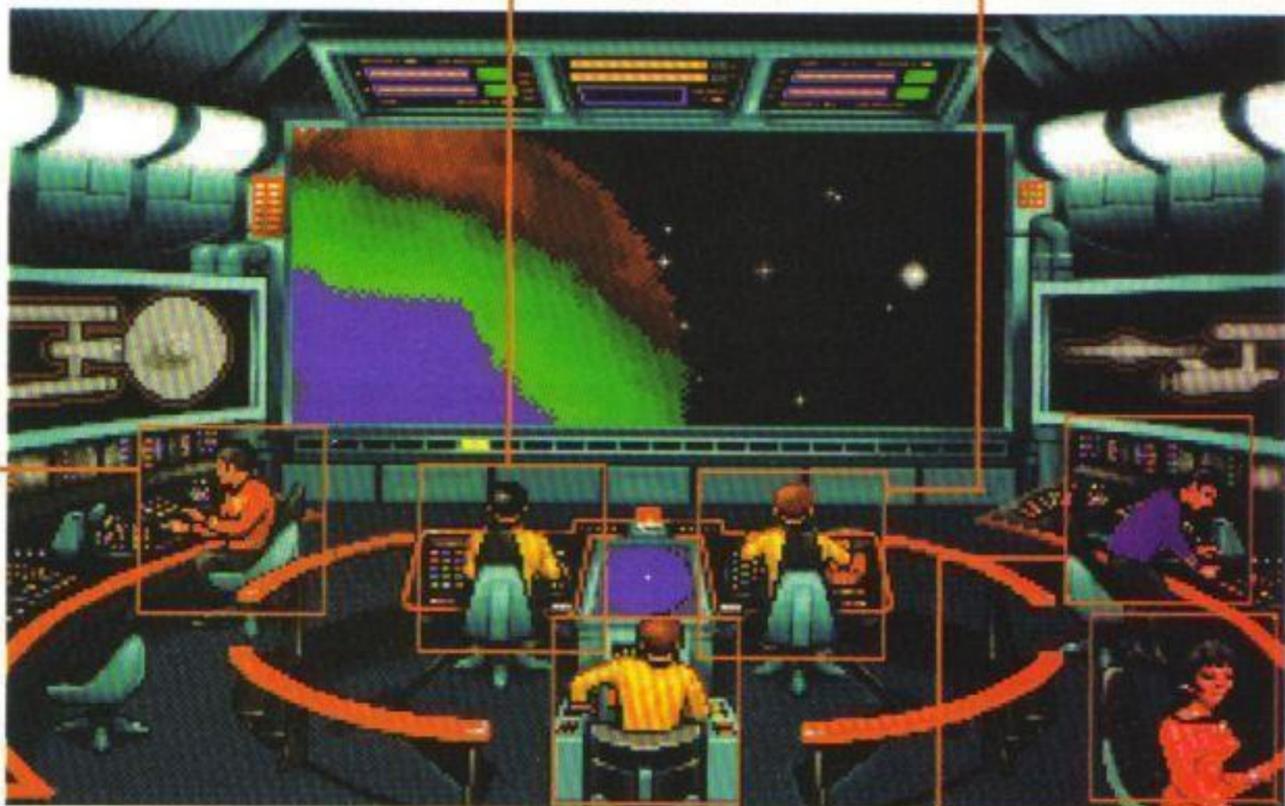
È da qui che si comanda il gioco. Il giocatore invia ordini all'equipaggio e si impegna in combattimento con altre astronavi. Oltre allo schermo principale, una pletora di informazioni è disponibile - indicatori di livello energetico e velocità appaiono sopra allo schermo principale mentre gli indicatori dei danni subiti sono situati a sinistra e a destra. Lo strumento più importante probabilmente è il radar, utilizzato per individuare navi avversarie fuori della portata visiva.



Selezionando il capitano Kirk il giocatore può esaminare il Diario del Capitano (che mostra un breve riassunto delle missioni già completate), teletrasportarsi su un pianeta e - cosa più importante - salvare il gioco.



Il compito di Scotty è tenere sotto controllo i danni subiti dall'Enterprise durante il combattimento. I sistemi danneggiati vengono riparati automaticamente, nonostante sia possibile stabilire delle priorità. Una riserva di energia di emergenza può essere utilizzata in caso di necessità.



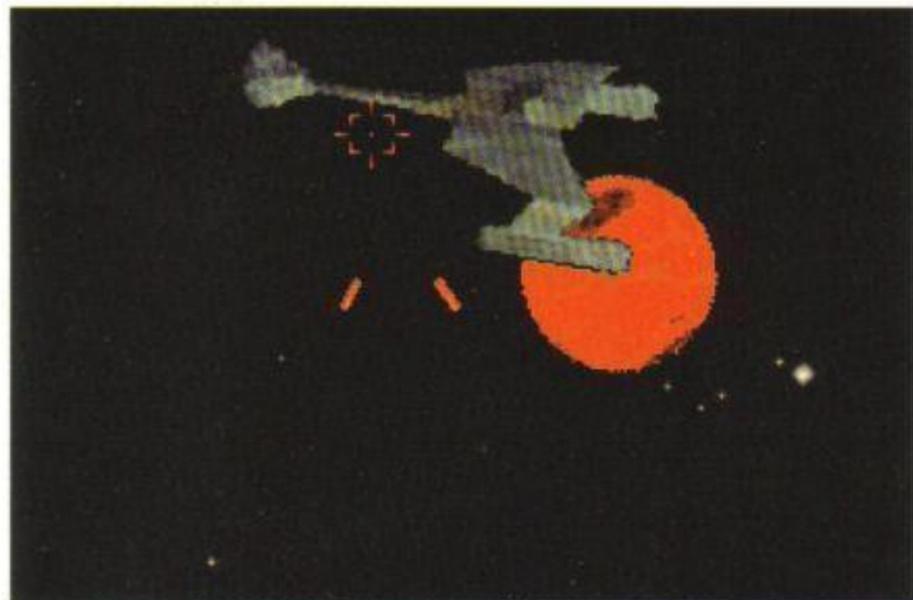
Anche se non ha un incarico specifico, Spock è pronto a intervenire con consigli e suggerimenti. Le opinioni elaborate dalla sua mente logica sono fondamentali. Il giocatore può inoltre accedere al computer di Spock in ogni momento, per esaminare i dati memorizzati su un particolare argomento.

Uhura si occupa delle comunicazioni. Tutti i messaggi che arrivano o partono dall'Enterprise passano attraverso la sua console (un po' come la Franca qui in redazione!). Può contattare pianeti ed astronavi, e trasmettere messaggi ed altre informazioni.

**Star Trek offre una vasta gamma di problemi da affrontare e risolvere, costringendo il giocatore a sviluppare tecniche di pensiero laterale. I numerosi membri dell'equipaggio offrono il loro aiuto sotto forma di consigli e conoscenze specifiche, ma alla fine la responsabilità di prendere una decisione ricade sempre sulle spalle di Kirk. In fondo nessuno ha detto che comandare un'astronave sia facile...**

### PER ARRIVARE LADDOVE...

Una volta che il gruppo di eroi si è teletrasportato su un pianeta, il divertimento vero e proprio ha inizio. Non c'è limite ai guai che possono piovere sulla testa di Kirk e della sua cricca. Eccovene una scarna selezione.

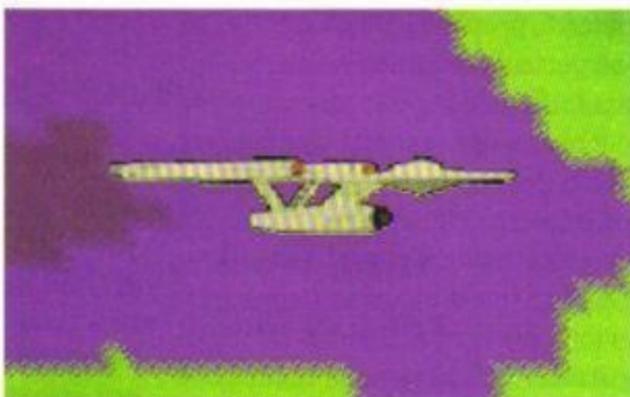


(Sopra) Se il giocatore è felice solo quando gioca ad un arcade, lo schermo può essere ingrandito fino ad occupare tutto il monitor. Si tratta di uno spettacolo graficamente notevole, ma così facendo si perde la possibilità di tenere sotto controllo gli indicatori situati sul ponte e la cosa si fa notevolmente più difficile.

(Sopra a Destra) La mappa galattica è anche la protezione del gioco - il manuale è necessario per distinguere un pianeta dall'altro e se il giocatore sbaglia destinazione si troverà di fronte all'intera furia della flotta nemica.

(Basso a Destra) Il giocatore può assistere a una azzeccata animazione ogni volta che l'Enterprise entra in orbita.

(Sotto) Gli ordini giungono ad intervalli regolari dal Comando di Flotta. Un ammiraglio fornisce minacciosamente una vaga idea di ciò che il Comando si aspetta dall'Enterprise e svanisce, lasciando Kirk con il naso in mezzo alla faccia ed il non leggero compito di scoprire il resto da sé. Lo stesso ammiraglio ricompare a polvere diradata per commentare il risultato della missione ed assegnare i punteggi di merito. I punti possono essere spesi per migliorare l'efficienza dell'equipaggio - e di conseguenza quella dei sistemi di bordo.



Nell'avventura del serpente plumato, Kirk deve sottoporsi al giudizio di un tribunale Klingon nel tentativo di proteggere un profugo nel nome di Quetzacoatl. Come può Kirk sopravvivere con un simile sistema di giustizia?



In "Amore Tossico" un mortale virus si è diffuso in un laboratorio orbitale. Come se non bastasse, i Romulani hanno deciso di assediare la base spaziale. Indovinate un po' chi dovrà trovare l'antidoto prendendo contemporaneamente a calci i Romulani?



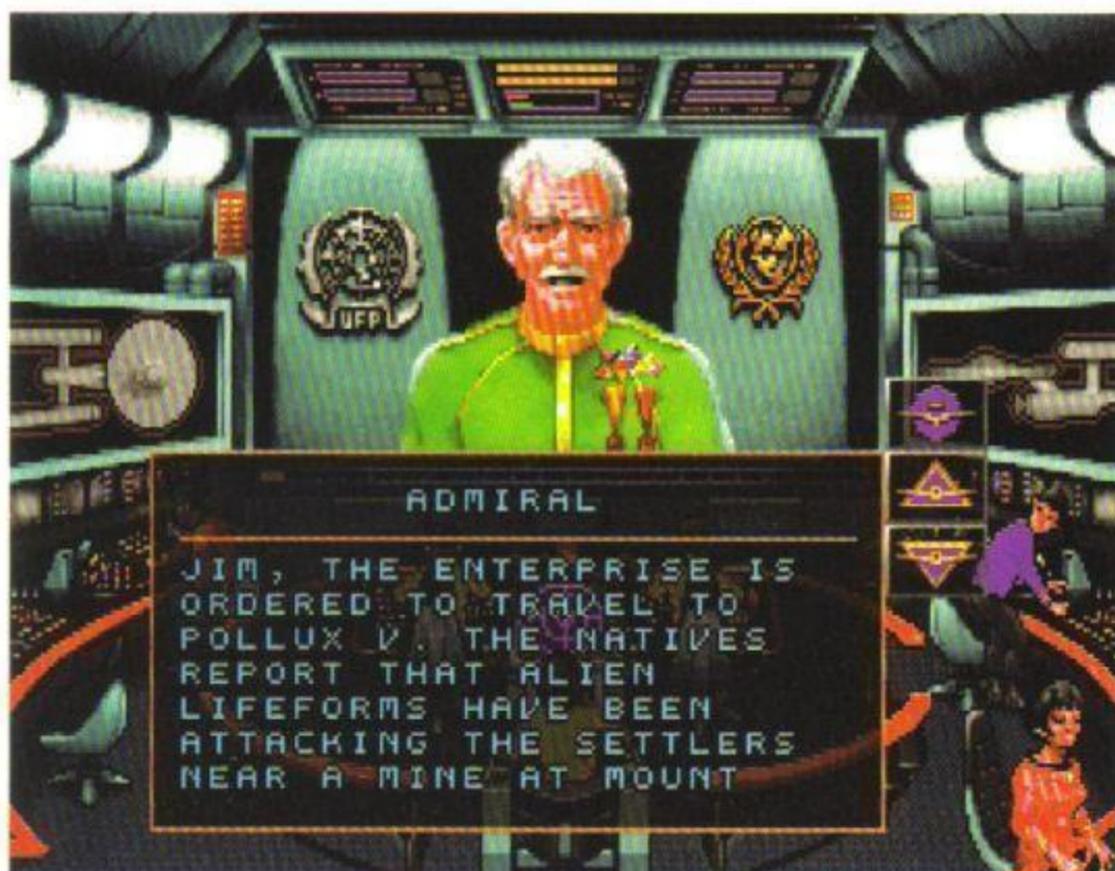
In "Luna Diabolica" uno dei tanti problemi che piovono in testa a Kirk è la scoperta di un'antica civiltà aliena su un pianeta deserto. Ma come diavolo riuscirete ad attraversare questa porta gigante?



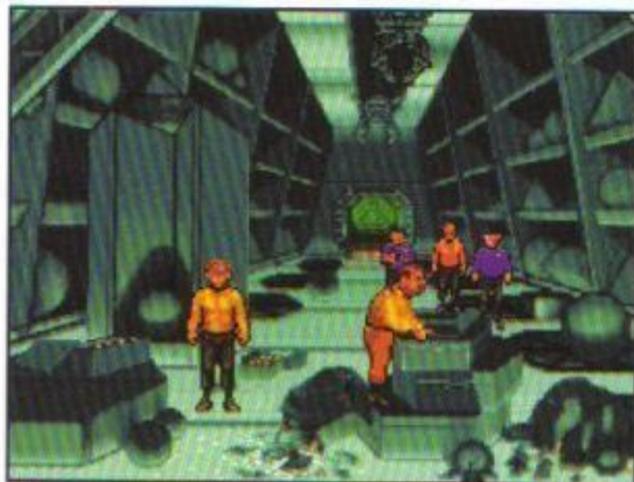
Ancora il "Serpente Plumato" mette i nostri amici in una prova di intelligenza. La porta è aperta, ma come potranno attraversare i mortali campi di forza?



In molte situazioni la valigetta del pronto soccorso del dottor McCoy non basta. Questi Romulani, per esempio, sono in fin di vita, ma la medicina terrestre è impotente. Occorre realizzare nuove medicine, ma come?



# STAR TREK



(Sopra) Kirk si trova faccia a faccia con una banda di terroristi Elasi che hanno rubato un'astronave della Federazione nell'episodio Kidnapped. Ne nascerà uno scontro all'ultimo phaser o Jim riuscirà a chiudere la vicenda in modo amichevole. Spetta a voi decidere...

41► all'Enterprise. Gli schermi forniscono una protezione adeguata assorbendo una decina di colpi ma se non si riesce ad avere velocemente la meglio ulteriori attacchi potrebbero danneggiare i sistemi dell'astronave. Scott esegue le riparazioni il più velocemente possibile ma negli ultimi combattimenti anche le sue abili mani non riescono a tenere il passo con il continuo martellamento avversario.

Una volta terminato il combattimento e aver assolto i soliti compiti di circostanza (Kirk dovrebbe sempre parlare con Spock e provare a stabilire un contatto radio con Uhura), il passo successivo consiste nel teletrasportarsi nel luogo da esplorare - un pianeta, un'astronave, una stazione spaziale - che coincide con l'inizio della parte "avventurosa" del gioco. La sala del teletrasporto viene utilizzata in ogni missione e la squadra di ricerca risulta sempre composta da Kirk, Spock, il dottor McCoy e l'onnipotente ufficiale di sicurezza (nei telefilm costantemente destinato a morire prima di avere pronunciato una battuta).

Dopo essersi teletrasportati dall'Enterprise, Kirk e la sua squadra sono liberi di esplorare i dintorni avvalendosi del solito sistema "punta e clicca". L'estensione di ogni episodio varia: generalmente è piuttosto circoscritta ma piena di enigmi, problemi e personaggi interattivi in grado di mettere in piedi una storia in una mezza dozzina di locazioni. Il giocatore controlla direttamente solo Kirk (il resto del gruppo lo segue automaticamente) e dispone delle opzioni classiche - Talk, Get, Look e Use - selezionabili da un semplice

menu grafico. La maggior parte degli enigmi consiste nel raccogliere gli oggetti utilizzandoli poi da qualche altra parte sebbene si dimostri più utile la dotazione permanente del gruppo. Il tricorder di Spock, ad esempio, funziona come una versione potenziata del comando Look, sondando un'area o un oggetto e rivelando informazioni non acquisibili visivamente. McCoy invece ha un kit medico e un tricorder per analizzare i morti e i feriti (quando sonda un corpo dice veramente "He's dead, Jim" - grande) mentre Kirk possiede un comunicatore per contattare l'Enterprise in orbita. Ognuno possiede un phaser che può essere regolato per uccidere o stordire. Visti i principali ordini della Federazione di non interferire e di evitare ogni inutile violenza, i phaser non vengono quasi mai usati (nota per gli psicopatici - tornatevene a casa, il gioco non lascia sparare quando non è necessario) e il comando TALK è l'alternativa preferita quando si incontra un nuovo personaggio. Come comandante del gruppo, tocca a Kirk parlare e la conversazione si svolge alla maniera di Monkey Island con il giocatore che sceglie tra una lista di risposte in apposite pause durante il dialogo.

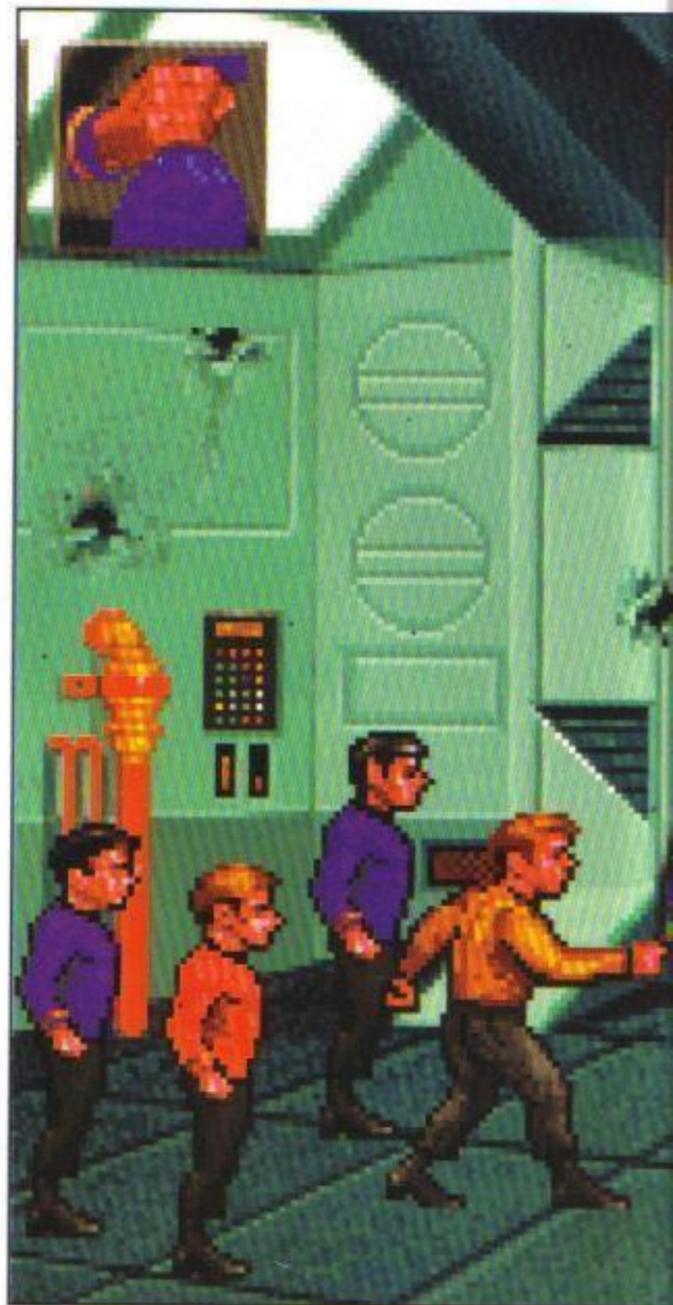
Malgrado Kirk sia il personaggio principale, il gruppo è molto importante e nessuna missione può essere completata senza l'esperienza di McCoy o Spock. Quando è necessario utilizzare un apparecchio complesso, programmare un computer o fare qualcosa di vagamente tecnico, Spock è l'unico che può farlo. McCoy, da parte sua, ha un buon talento medico che gli permette di curare i malati e i feriti, preparare medicine speciali e identificare pericolosi batteri nell'aria. Per quanto riguarda l'ufficiale addetto alla sicurezza

- ebbero ogni esperto di *Star Trek* sa che il suo unico scopo è essere il primo a venir colpito quando un nemico estrae il phaser. Gli ufficiali addetti alla sicurezza sono perciò "sacrificabili" (sebbene il Comando Stellare non sia molto felice quando se ne perde uno) ma se Kirk, Spock o McCoy vengono uccisi il gioco ha immediatamente termine.

Le storie sono molto varie e com prendono il salvataggio di un'astronave della Federazione catturata dai terroristi Elasi, la liberazione di un centro medico orbitale attaccato dai Romulani, uno scontro con il perfido sistema legale dei Klingon, la disattivazione di un mortale computer risvegliatosi dopo secoli di inattività e anche lo sconvolgimento dei piani del criminale preferito di *Star Trek*, Harry Mudd. È questa suddivisione ad episodi che dona a *Star Trek* una giocabilità e un'atmosfera splendida. Ogni storia ha un'introduzione e un epilogo, cosa che la rende davvero simile ad un episodio televisivo e, al contrario delle avventure convenzionali, è molto difficile annoiarsi prima della fine perché l'interesse del giocatore è rinnovato all'inizio di ogni nuova "puntata".

Le avventure sono piccole ma complete. Sebbe-

**I gioco della Interplay non è solo basato su Star Trek, è Star Trek e non ci stancheremo mai di ripetere quanto sia autentico, curato e avvincente.**



## Versione PC



Musica ed effetti che rendono davvero onore alle schede musicali fanno di *Star Trek* un capolavoro sonoro ma anche la grafica non è da meno - colorata, ben definita e simile a quella degli episodi televisivi. Ma attenzione - è necessario un buon PC per sfruttare pienamente il gioco. *Star Trek* gira senza una VGA o senza scheda musicale ma sono quasi obbligatorie se volete trovarvi davvero nel bel mezzo dell'azione. La lunghissima installazione e il continuo accesso all'hard disk rendono necessario un computer veloce.

## Versione Amiga



Il destino di *Star Trek* per Amiga è ancora oscuro mentre stiamo scrivendo. Il gioco è tecnicamente complesso e l'Amiga potrebbe non riuscire a gestirlo in maniera adeguata. Si parla di una versione su CD... ulteriori notizie a tempo debito.

## Versione ST

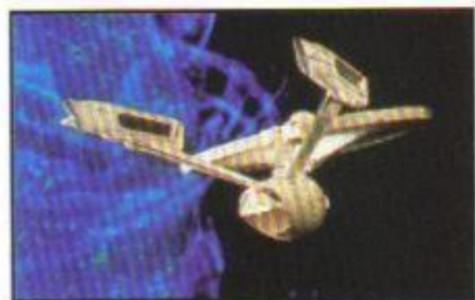


Spiacenti ma i possessori di ST non si spingeranno "alla ricerca di nuove forme di vita". L'Electronic Arts non è intenzionata a lanciare una versione per l'Atari.



## PROVA D'ESAME

Va bene, forse in Italia la saga non ha avuto il successo che ha ottenuto in America ma si tratta pur sempre di un serial molto famoso. Gli



episodi continuano ad essere riproposti ad intervalli più o meno regolari e i film (ormai sono sei) registrano un ottimo successo di pubblico. In fondo chi non conosce i volti del capitano Kirk, del dottor McCoy e, specialmente, del vulcaniano Spock? Per la gioia degli appassionati vi proponiamo tre domande per saggiare la vostra preparazione in materia ma attenzione...non sono poi così semplici!

1. Qual è il numero d'identificazione della USS Enterprise?

2. In quale secolo è ambientato Star Trek?

3. Quanti sono gli episodi televisivi girati?

Se avete risposto a tutte e tre le domande (correttamente) siete dei veri esperti altrimenti ecco le risposte. Ma...dov'è il foglio? Alberto... Non l'hai visto? Come, sarebbe un pesce d'aprile?! (Scherziamo, le risposte il mese prossimo)



Un ottimo esempio della superba autenticità grafica di Star Trek. L'infermeria di bordo è accuratissima fino nei minimi particolari (come i i cursori colorati che indicano segni di vita che si muovono su e giù).

ne nessuna delle missioni sia molto lunga ognuna contiene un notevole numero di enigmi e l'idea di un gruppo di quattro personaggi sullo schermo che lavorano insieme alla soluzione dei problemi piuttosto che una figura solitaria (in *Leisure Suit Larry* non si sarebbe potuto fare... ammucciate permettendo) funziona a meraviglia sia per il gioco sia per l'atmosfera "televisiva". Infatti è la notevole autenticità di *Star Trek* l'aspetto più impressionante. I disegnatori della Interplay si sono davvero dati da fare per inserire minuziosi dettagli riguardanti l'aspetto, il sonoro, i dialoghi, i personaggi ed altri piccoli particolari di *Star Trek* e il risultato è una perfezione sconvolgente. Sfidiamo i più preparati conoscitori della saga a trovare la più piccola inaccuratezza o omissione. Tutto è perfetto, dallo schermo dei titoli con la musica iniziale, all'effetto del teletrasporto, dalle discussioni tra Spock e McCoy al modo in cui Kirk siede sulla poltrona di comando. Possiamo affermare in tutta sicurezza di non aver mai visto una licenza che rende così tanta giustizia all'originale. Il gioco della Interplay non è solo basato su *Star Trek*, è *Star Trek* e non ci stancheremo mai di ripetere quanto sia autentico, curato e avvincente. Alcuni giocatori non amano le avventure non avendo la pazienza e la logica necessarie per giocare ma siamo sicuri che la semplicità d'uso e la splendida atmosfera di *Star Trek* li convinceranno ad avvicinarsi al genere. Le fasi del combattimento possono non piacere a tutti (avventurieri puristi in testa) ma non rivestono un'importanza fondamentale. Tutti coloro che amano gli episodi televisivi dovrebbero comperare questo gioco immediatamente e dovrebbero farlo anche gli avventurieri con un minimo di considerazione. Non ne siete convinti? Come direbbe Spock: "illogico".

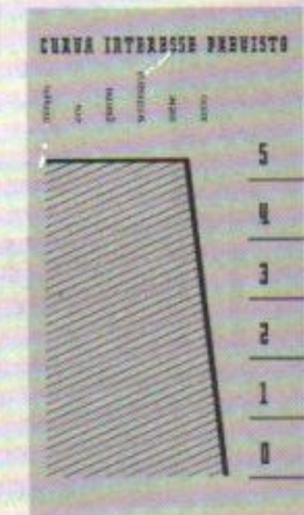
K VOTO



- Incredibile autenticità.
- Splendida presentazione.
- Grafica e sonoro ottimi.
- Forse troppo semplice per gli avventurieri esperti.
- La parte arcade è un po' deludente.

940 P C  
G 9 QI 8 A 9 FK 9

Grazie alla struttura ad episodi, *Star Trek* riesce a mantenere l'interesse del giocatore proponendo numerose trame molto corte invece di una singola storia. Siccome i problemi sono spesso molto difficili e occasionalmente un po' illogici (ironico, vero?) è facile rimanere bloccati ed è qui che la struttura ad episodi rivela i suoi punti deboli. Ogni missione è ambientata in poche locazioni e non si può accedere alla successiva senza com'è letare quella corrente. Perciò, se ci si trova bloccati non si ha la possibilità di esplorare altre locazioni cosa che può essere un tantino irritante. Il combattimento può essere un problema per gli avventurieri che non amano l'azione ma non dovrebbe rappresentare un ostacolo per i giocatori più completi. Il problema più scottante è la longevità, legata al numero delle missioni - sono solo otto e gli avventurieri più esperti potrebbero trovare il gioco estremamente corto. Per chi si avvicina al genere, comunque, sarà difficile trovare un gioco più divertente e avvincente.



PROVA SU SCHERMO  
S T A R T R E K



P R O V E S U S C H E R M O

Genere Simulazione

Casa Maxis (Distribuito in Europa dalla Ocean)

Sviluppatore Will Wright and Justin McCormick

Prezzo nc

(il programma e il manuale saranno interamente in italiano)

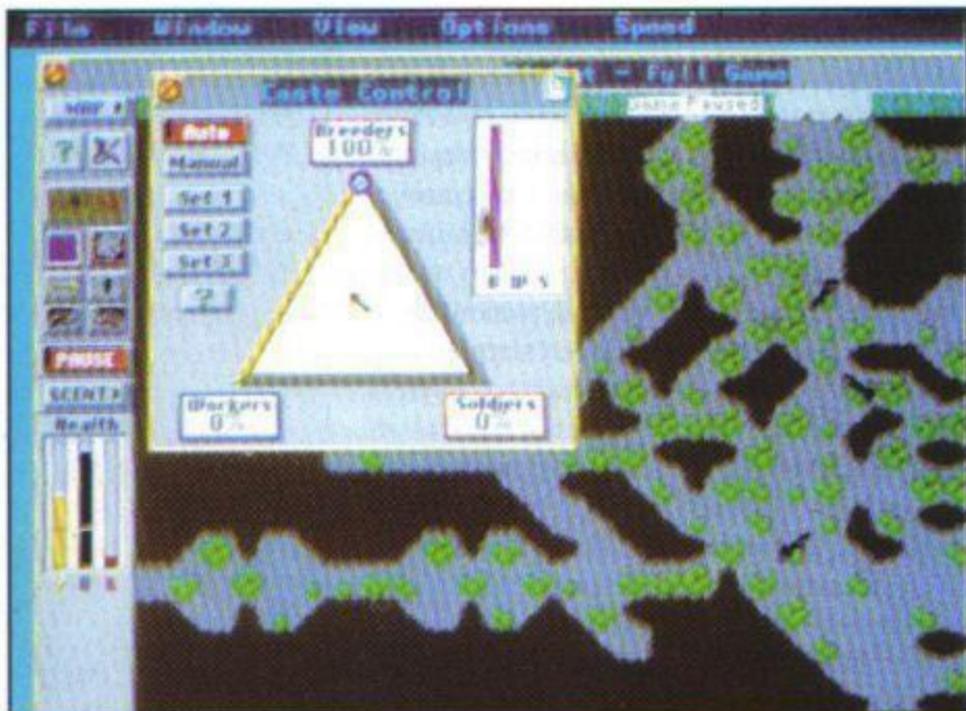
# SIMANT

**P**er lo staff della Maxis la parola simulazione non è abbastanza soddisfacente. Essi, seguendo un percorso alternativo rispetto a quello del resto degli sviluppatori che popolano la terra dei videogiochi, preferiscono parlare di "software toy", un po' come dire operatore ecologico.

Ma come funzionano realmente questi programmi? Possiamo dire che si apre una nuova era? In un discorso di questo tipo, è importante sottolineare subito che la Maxis cerca di rendere le proprie creazioni molto più flessibili rispetto agli altri videogiochi. Se è vero che entrambi i generi seguono delle regole preordinate, i "software toy" permettono però di perseguire anche obiettivi molto personali. Una parte del divertimento deriva infatti dalla comprensione del funzionamento del sistema del gioco e dal controllo su quest'ultimo.

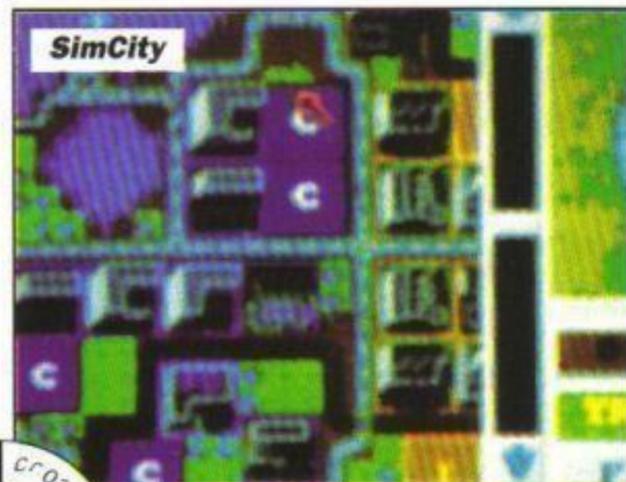
In altri termini, il giocatore viene incoraggiato a creare, esplorare e controllare nuovi scenari e nuovi mondi. Per come la Maxis ha impostato la questione, i giocatori vengono premiati non per capacità mnemoniche o semplicemente per la prontezza dei riflessi manuali, bensì per la loro creatività, e per le capacità di sperimentazione e di comprensione.

I primi due Software Toy, *SimCity* e *SimEarth*, hanno ottenuto un grosso successo sia di pubblico sia di critica in tutto il mondo. In questo nuovo prodotto, *SimAnt*, la componente educativa viene ulteriormente rafforzata ed enfatizzata. Si riesce davvero a imparare delle cose e, soprattutto, a divertirsi gestendo una colonia elettronica di formiche? Questo deve essere stato l'interrogativo principale che la Maxis si è posta durante l'intera fase di produzione di questo insolito videogioco. L'intelligente idea alla base di questo progetto riesce a mettere a tacere qualsiasi iniziale riserva. La maggior parte delle persone è affascinata da questi insetti laboriosi dotati di una complessa organizzazione sociale. Le formiche fanno parte da sempre della tradizione umana e, altrettanto regolarmente, fanno sentire la loro presenza nei tranquilli picnic domenicali, oltre che nel barattolo dello zucchero. Con *SimAnt* è possibile osservare da vicino e conoscere nei particolari quasi tutto ciò che riguarda le abitudini quotidiane di questi animaletti, senza dover usare il microscopio o il solito vecchio paio di pinzette arrugginite.



*SimAnt*, basandosi su accurate informazioni scientifiche relative al comportamento e alla vita delle formiche, consente di capire il funzionamento della vita di queste creature. Quali sono i loro alimenti preferiti? Come difendono il loro nido da affamati predatori? Per quale motivo lasciano in giro scie odorose nel vostro giardino oppure in cucina? Qui non solo troverete una risposta a tutte queste domande, ma dovrete anche imparare a destreggiarvi tra queste problematiche etologiche se volete aver successo come "condottiero" di una popolazione di formiche. La caratteristica fondamentale di questo "software toy" è lo sviluppo della propria conoscenza attraverso la sperimentazione.

Dopo la lettura di un autorevole e rivelatore libro sui nostri piccoli e fastidiosi amici, i principali ideatori di *SimAnt*, Will Wright e Justin McCormick, hanno chiesto la consulenza scientifica di un professore della Harvard University, Edmund Wilson, che ha fatto un pregevolissimo lavoro come guru di formiche, assicurandosi che ogni dettaglio di *SimAnt* fosse scientificamente fondato e corrispondesse a realtà. In quanto a informazioni sulle formiche è un documento eccezionale, mai visto niente di simile! Sapevate, tanto per fare un esempio, che le formiche regolano la temperatura e il livello di umidità dei loro nidi controllando il flusso d'aria dei vari percorsi recintati? Questa è solo una delle numerose e sorprendenti notizie che sono contenute a



centinaia, e non stiamo esagerando, nel manuale del gioco, dettagliatissimo e di ben 176 pagine e tutto tradotto in italiano. Esiste anche una finestra di informazioni stile ipertesto che si può usare in qualsiasi momento della simulazione per conoscere particolari scientifici di grande interesse e alcune strategie utili per riuscire nel gioco.

Alla Maxis, a quanto pare, amano rischiare molto nei progetti di software che gli capitano fra le mani. Con un esperimento potenzialmente pericoloso e molto insolito *SimAnt* non è assolutamente protetto, ed è la prima volta che succede in un videogioco di questo gruppo. È sicuramente una bella novità non dover tenere a mente tutti quei noiosi sistemi di parole d'ordine richieste ogni volta a inizio gioco, ma vale il rischio della pirateria e del plagio incontrollati? Gli ideatori si augurano che non vorrete rubar loro il lavoro distribuendo copie di *SimAnt*. Sono convinti che la protezione del copyright è una scocciatura per tutti e perciò non vorrebbero più usarla in futuro. Nel conseguimento di questo risultato, naturalmente, conterà molto la reazione del pubblico. Interessante, non vi pare?

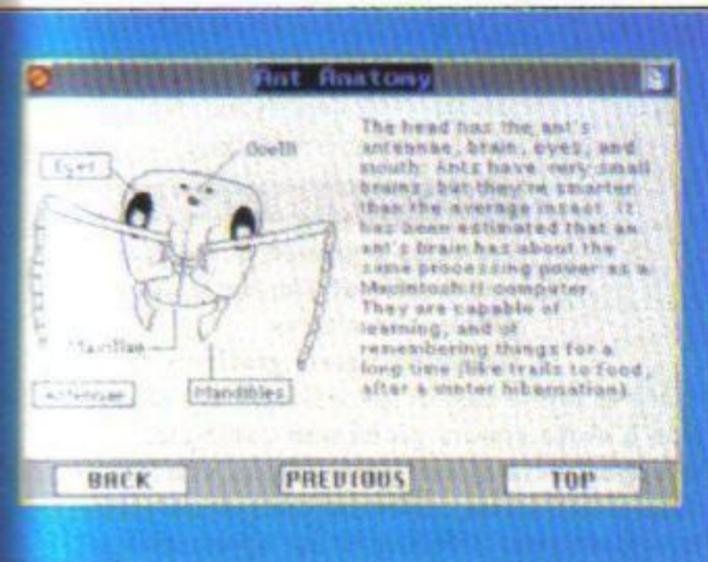
Il concetto di base di *SimAnt* è sorvegliare una colonia di formiche nere nel Quick Game oppure assumere il comando dell'intera baracca nel Full Game. Il giardino e la casa sono concretamente divisi in circa 200 sezioni separate che sono chiamate appezzamenti. Ognuna di queste sezioni può ospitare una colonia di formiche nere e rosse. Le formiche rosse sono controllate dal programma sia nel Quick che nel Full Game. Su una scala leggermente meno estesa i comandi Tutorial e Experimentation completano la gamma delle scelte a disposizione all'inizio del gioco.

Un Gioco Sperimentazione, a sentirlo, sembra uno di quei metodi didattici che erano molto amati e alla moda negli anni ottanta. In questa fase potete spostarvi liberamente e giocherellare con un gruppo di formiche elettroniche senza essere costretti a seguire un obiettivo o una direzione prestabiliti. Va detto che basta questo per divertirsi moltissimo. Qui non si perde né si vince, perché si tratterebbe di un comportamento eccessivamente competitivo e, in quanto tale, poco apprezzato dalle più moderne e liberali correnti pedagogiche. Troverete invece un'intera serie di strumenti che vi consentono di esplorare e di mettere alla prova le vostre capacità investigative. Si tratta di aumentare o diminuire le dimensioni di ogni colonia, di scavare gallerie dove vorrete, di costruire alcuni ostacoli da superare e di stare a vedere cosa succede. La sola opzione che manca qui è una bottiglia di alcool e una scatola di fiammiferi per rischiare il nido. Attenzione! Non provateci a casa ragazzi, può essere pericoloso...

Tornando a bomba: siete il grande padrone delle for-

**SimAnt** deve essere valutato alla luce delle altre produzioni di Will Wright. Lasciando da parte il classico da C64 *Raid on Bungeling Bay* uscito per la *Broderbund*, i suoi lavori più noti sono *SimEarth* e *SimCity*. A dire il vero non siamo mai andati pazzi per questo genere di videogiochi: sono troppo complicati e poco divertenti. *SimAnt* supera *Sim Earth* in giocabilità (ma solo in questo, sia chiaro!) perché unisce divertimento ed apprendimento, mentre il migliore di tutti rimane sempre *SimCity*. Probabilmente perché, dei tre, è quello che mantiene di più i tratti del gioco vero e proprio.

miche nere. Perciò, è naturale, siete giallo! Immagino che serva a distinguervi dai membri di rango inferiore della compagnia. Comandare un branco di insetti non è un'impresa da poco. Per fortuna queste formiche sono abbastanza autonome e continuano nelle loro laboriose occupazioni senza aver bisogno ogni momento del vostro aiuto. Selezionando alcune finestre, icone e guide dovete condurle verso deliziosi bocconcini o guidarle alla vittoria nella battaglia contro le formiche rosse, loro rivali. Per farlo bisogna modificare il comportamento e la morfologia dell'intera colonia. Dovete, fra l'altro, decidere quante formiche operaie destinare all'approvvigionamento alimentare e quante all'allevamento delle formiche neonate. Se la regina rossa o nera muore prima della formazione di un'altra colonia la simulazione si concluderà molto velocemente perché nella colonia non nasceranno più formiche. Gran parte dell'azione viene giocata all'interno della Finestra di Edit, che permette di avere un dettagliato primo piano del mondo delle formiche. Questa finestra, però, consente di vedere solo una parte alla volta, o quella sotterranea del nido oppure quella esterna sulla pericolosa superficie terrestre. In questa zona sono presenti una serie di oggetti facilmente riconoscibili quali rocce, bruchi e formiche morte. Un po' meno ovvia la presenza occasionale di un'impronta umana gigante che può spacciare molte formiche o dei bizzarri formicaleoni che si trovano sotto la superficie aspettando di afferrare il loro cibo preferito. Nella Finestre-mappa sono disponibili altre visioni dell'universo di *SimAnt*. Un grafico strategico è in grado di rivelare chi è rimasto indietro nella corsa per la



Con questo numero la collaborazione tra K e Ace - la rivista inglese di cui abbiamo utilizzato il materiale più interessante nel corso di questi tre e passa anni - è giunta al capolinea. Ace, infatti, chiude i battenti e torna nelle grandi praterie celesti delle riviste di videogiochi: il mercato inglese, con le sue circa 30 - dico 30! - riviste dedicate a computer e videogiochi è peggio di una notte dei lunghi coltelli e Ace, una delle poche riviste multiformate in UK, ha dovuto cedere le armi alla tendenza del mercato britannico verso le riviste verticali (cioè dedicate a un singolo computer/console).

K, d'altro canto, è in salute come non mai - grazie a voi lettori che mese dopo mese state diventando sempre più numerosi - e continuerà ad essere la stessa grande rivista, anzi meglio. Stiamo infatti preparando delle succose novità per i prossimi numeri che, siamo certi, saranno di vostro gradimento e, per continuare ad essere sempre al passo con gli sviluppi del mercato, ci siamo assicurati la collaborazione di Ciaran Brennan, uno dei migliori giornalisti inglesi del settore, già direttore di The One for Amiga.

Insomma, K non riposa sugli allori e continuerà ad essere la vostra rivista preferita, con o senza Ace.



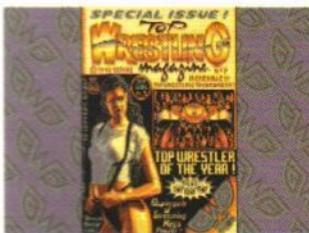
**15** La computer animation raggiunge nuove vette nei programmi per i parchi di divertimento.



**32** Il cinema si avvicina sempre di più al computer: l'art designer di Alien realizza la grafica di Dark Seed.



**54** Entrare in un sotterraneo in realtà virtuale non è mai stato così facile. Ecco a voi Ultima Underworld.



**64** Se volete emulare le gesta di Hulk Hogan e compagni, date un'occhiata al nuovo Top Wrestling della Genias.

### News .....3

Tutta la verità, nient'altro che la verità su *Player Manager 2* e *Kick Off 3*. La Electronic Arts entra nel campo delle avventure animate con un prodotto basato su Sherlock Holmes. Se questo non bastasse che ne dite di qualche indiscrezione su *Lotus 3* della Gremlin?

### Anteprime .....22

La Ocean acciappa anche la licenza per la *Famiglia Adams* mentre la Titus con il suo *Titus the Fox* tenta di conquistare il mercato dei platform. Riuscirà *Sensible Soccer* a scalzare dal trono il mitico *Kick Off*? Per saperne di più consultate questa sezione.

### 20 anni di videogiochi .....28

Dal 1972 al 1981 tutte le macchine - computer e console - che hanno fatto la nostra felicità o la nostra disperazione.

### Lavori in corso .....30

*Bob*, il nuovo progetto della Bullfrog, riuscirà a ricalcare le orme dei suoi predecessori illustri? Nel frattempo il papà di *Alien* lavora alla grafica di *Darkspeed*...

### Prove su schermo .....39

Là dove nessuno è mai giunto prima, K vi svela ogni segreto di *Star Trek* con una esauriente maxi-recensione. Se credevate che *Eye of the Beholder II* fosse il massimo per i GdR, preparatevi a una sorpresa perché *Ultima Underworld* si è aggiudicato il titolo di nuovo K-Parametro. Inoltre la Origin ci regala finalmente *Ultima VI* per Amiga.

### Striscia il gioco .....75

Se volete avere rapidamente un'idea delle novità che il mercato offre, questa rubrica fa al caso vostro.

### TNT .....85

12 pagine per aiutarvi nella soluzione di *Eye of the Beholder*, *Another World*, *Conquest of the Longbow* e *Fascination*. Prosegue inoltre la nostra guida per *F1 Grand Prix*.

### K-Box .....105

MBF risponde ai lettori, ovviamente con un po' di filosofia e qualche citazione buttata qui e là.

### K-Annunci .....112



**89** Cose dell'altro mondo! La soluzione di *Another World* pronta per tutti gli avventurieri in difficoltà.

# Sommario



Pubblicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

**EDITORE**  
GLENAT ITALIA  
via Ariberto 24 20123 MILANO  
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

**REDAZIONE**  
Studio Vit  
via Aosta 2 20155 MILANO  
Tel: 02/ 33100413  
Fax: 02/ 33104726  
Videotel Mbx: 013172662

**CONCESSIONARIA PUBBLICITA'** L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE** Alberto Rosse

**COORDINAMENTO EDITORIALE** Benedetta Torrani

**SEGRETERIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

**REDAZIONE** Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini, Paolo Paglianti

**COLLABORATORI** Marco Andreoli, Giorgio Baratta, Alessandro Cattelari, Alessandro Diano, Fabio Malagnini, Enrico Mariani, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Alex Pasetto, Paolo Piccini, Tiziano Toniutti, David Upchurch

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**  
Maria Montesano

**ASSISTENTE GRAFICO E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**  
Dante Pesenti

**FOTOLITO COPERTINA** Graphic Service (MI)

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA** Valprint (Brugherio, MI)

**DISTRIBUZIONE** SO.D.L.P./ Angelo Patuzzi (MI)

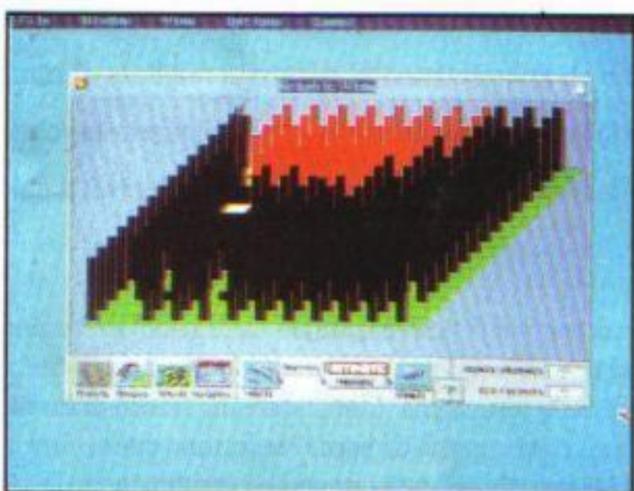
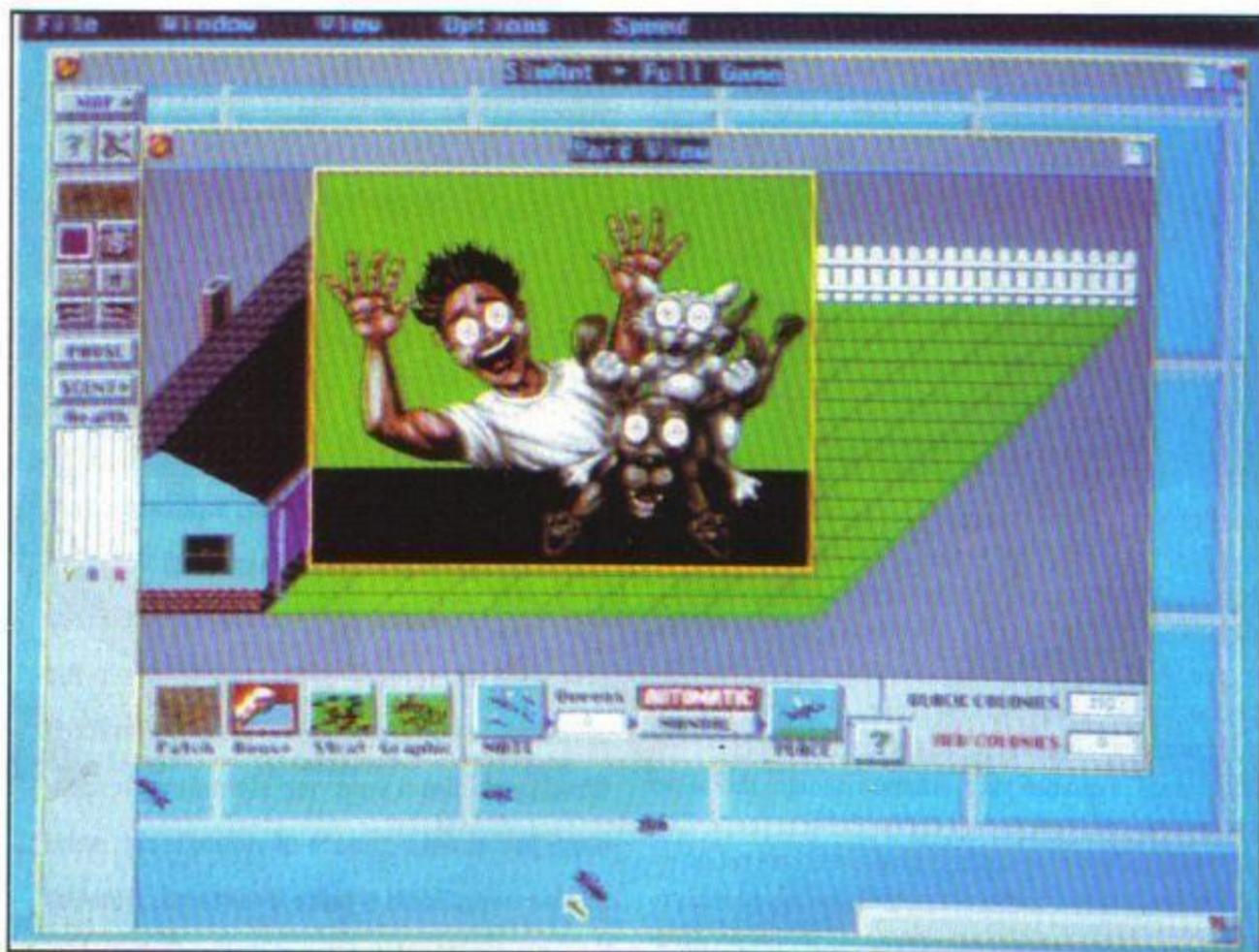
**ABBONAMENTI**  
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri  
Spedizione in abbonamento postale, gruppo 4 - Milano.

Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO  
Tel: 02/8361335

**ARRETRATI**  
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)  
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO  
Tel: 02/8361335

© Studio Vit  
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista Avanti! licenza della EMAP IMAGES (UK)  
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

# SIMANT



colonizzazione di tutte le sezioni. In alternativa si può scegliere l'ingannevolmente tranquilla scena di un uomo con il suo cane che esegue lavori di giardinaggio. Questo tipo non sa che, prima o poi, le formiche riusciranno ad avere la meglio e quindi caceranno di casa la sua famiglia e si mangeranno tutto il ben di Dio che c'è in cucina. Non c'è insetticida che tenga di fronte alla forte determinazione formicaia di dominare l'universo. Per quanto riguarda la morte, non ha molta importanza se la vostra formica gialla viene fatta fuori. Potrete semplicemente rinascere dal primo uovo di formica che si schiuderà. Uno degli stratagemmi più interessanti del repertorio è senza dubbio la possibili-

tà di scambiarsi il corpo con le altre formiche nere. Per esempio, se state per partecipare a una pericolosa incursione contro un nido di formiche rosse, potete trasformarvi in una formica-soldato ed avere quindi maggiori possibilità di sopravvivenza nei feroci attacchi che avranno luogo. Fate attenzione perché se, nonostante ciò, venite colpito le formiche nere resteranno momentaneamente prive di guida e correrete il rischio di perdere l'intera battaglia. È prudente rimanere nascosti durante l'offensiva principale delle formiche nemiche che vi stanno invadendo e attaccare solo quando volete che i vostri inizino a premere contro il quartier generale nemico. La parola d'ordine qui è "prudenza". Le formiche rosse hanno anche loro un capo. Se riuscite a scovare e distruggere questa formica rossa Terminator, le altre formiche rosse sbanderanno per pochi ma cruciali secondi. Anche gli effetti sonori possono aiutarvi. Se sentite avvicinarsi il rumore di una falciatrice da giardino, dovrete rapidamente sparire sotto terra. In pochissimo tempo l'intera zona sarà infestata dai resti di questa catastrofe: gambe spaventosamente dilaniate, teste mozzate ecc. Il ragno, invece, è molto meno pericoloso e spaventoso ed è stato inserito in *SimAnt* solo per ottenere effetti comici. Se premete l'apposito comando potrete leggere i pensieri di questi insetti attraverso una serie di gustose vignette che compariranno sopra le loro teste. Prima di giudicare la qualità delle battute ricordatevi però che si tratta del tipico humour da famiglia americana.

La prima vittima della guerra è forse l'innocenza, ma in *SimAnt* ciò che conta è ottenere la superiorità numerica sul nemico e, quindi, procedere velocemente e gli avversari senza pietà. Se le cose cominciano ad andarci male, cominciate a procreare formiche prima che il nido venga invaso e cercate migliore fortuna nella prossima sezione del gioco. Cercate di ragionare su scala globale, con mentalità strategica, senza fermarvi al successo o alla sconfitta delle singole scaramucce. È proprio con questo metodo che le formiche affrontano vittoriosamente la battaglia della loro

## Versione PC



Non c'è da sbagliarsi, *SimAnt* è più o meno simile, in grafica ed effetti sonori, su tutti i formati. Si tratta però di un errore madornale quando, per esempio, in VGA si usano solo 16 colori. È un po' come sprecare un'occasione, non trovate? Questa versione gira su EGA, VGA, MCGA, Hercules, Tandy Graphics, AdLib, Soundblaster, Sound Master e Tandy Sound. Richiede almeno 640K di RAM e un disco rigido con almeno 2.5 megabyte. Non prendetevi il disturbo di giocare a *SimAnt* senza un mouse Microsoft compatibile. La Maxis ha già iniziato a lavorare a una versione più potente di *SimAnt* che giri sui potenti sistemi operativi a finestra. Nonostante possa sembrare strano, finora la Microsoft ha già venduto ben 10 milioni di copie di *Windows*.

## Versione Amiga



Dopo lo scandaloso ritardo di *SimEarth* Maxis sta personalmente curando la versione Amiga di questo gioco. Dovrebbe uscire fra un paio di mesi.

## Versione ST



Ci dispiace per voi ma per il momento non esistono progetti di conversioni su ST. Eventuali lettere di insulti e di indignazione vanno inviate alla Ocean.

## Versione Super NES



La casa leader dei giochi giapponesi Imagineer è sempre faticosamente alla ricerca di giochi del calibro di *SimCity* o *Populous*. Per questo motivo l'astuta società ha brevettato alcune conversioni per console dei popolarissimi videogiochi della Bullfrog e della Maxis. Questa versione di *SimAnt*, però, non è di grande utilità dal momento che il testo è in giapponese. Come in passato per *SimCity* o *Populous* è indispensabile lavorare con il mouse perché le cose funzionino al meglio. Spostare un puntatore usando il joystick è davvero una sofferenza, siete d'accordo?

## Versione Gameboy



Pare che il gruppo di design responsabile di *SimAnt* si sia ingigilito con alcune sperimentazioni grafiche durante le prime fasi di lavorazione del gioco. Non è stata ancora presa una decisione sulla opportunità di una conversione di queste dimensioni su un computer così piccolo, fatto apposta per divertirsi e per spassarsela.

## Formiche a tutta birra!

Le formiche, che sono fra gli esseri viventi più antichi, vivono dappertutto tranne che nei climi troppo freddi o ad altitudini troppo elevate. In qualsiasi momento del gioco ci sono almeno 1015 formiche in vita. Le formiche, come i pescecani, non sono cambiate molto nel corso di milioni di anni. Esse sono inoltre le creature più forti in assoluto, in rapporto alle dimensioni perché sono in grado di trasportare sulla schiena pesi 10 o 20 volte superiori al proprio peso corporeo. Essendo insetti sociali, quando si tratta di spostare pesi superiori a questa stazza si avvalgono dell'aiuto e della collaborazione degli altri membri della colonia. Sono animali del tutto privi del sentimento di pietà

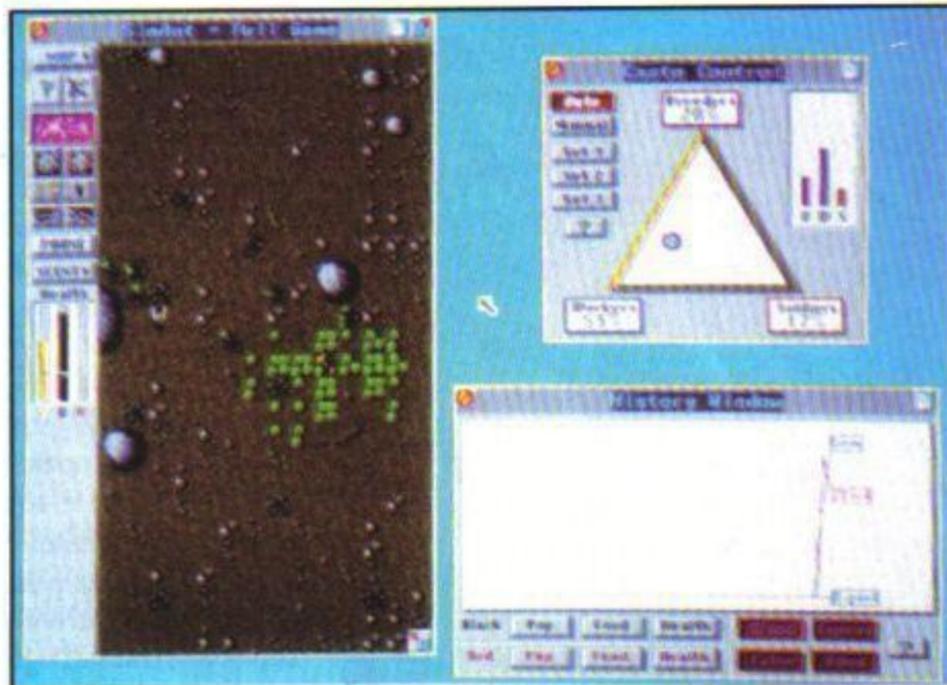
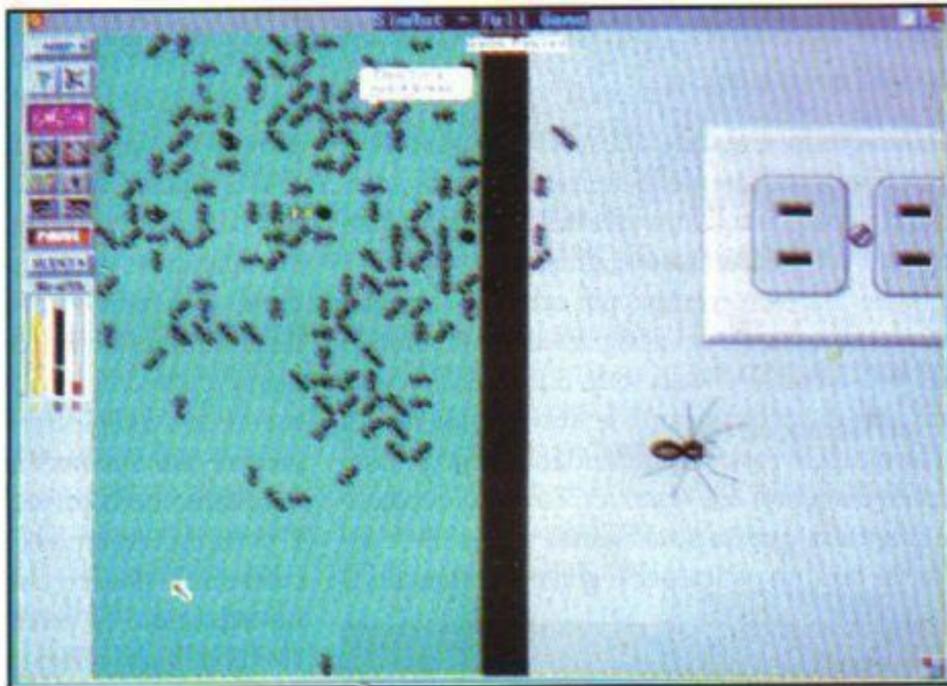


o di paura. Possono essere definite i Terminator degli insetti e non si accontentano mai. La loro unica ragione di vita è la sopravvivenza della colonia di cui fanno parte, anche a costo di molti sacrifici individuali. Sono sempre in guerra con altre formiche e riducono in schiavitù i nemici sconfitti, ponendoli di fronte alla forzata alternativa di lavorare nel nido o di essere istantaneamente divorati. Nella società delle formiche non esistono né assistenza medica né il meritato riposo della pensione, tutti i membri deboli o

vita e bisogna riconoscere non se la sono cavata poi tanto male in questi 60 milioni di anni.

*SimAnt* non vincerà nessun Oscar per gli effetti speciali o per quelli sonori. La presentazione del gioco è il punto debole della Maxis. Se si paragona *SimAnt* a *Populous II*, il primo appare un po' troppo rozzo, primitivo. È vero, ha anche qualche spunto "carino", ma il design di molte schermate sarebbe sicuramente più adatto a un noiosissimo package aziendale. Se la Bullfrog ha insegnato qualcosa è proprio la necessità di aggiornare continuamente e migliorare i giochi di strategia, per non rimanere all'epoca delle caverne del computer. Qui mancano del tutto l'immaginazione e molti procedimenti che consentono di dare velocità e dinamicità al gioco. Non stiamo scherzando affatto! *AntAttack* della Quicksilva su Sinclair Spectrum aveva una grafica migliore di quella di *SimAnt*! Ricordando con "tenerezza" questo grande gioco, ci chiediamo se forse non è giunto il momento che Sandy White venga fuori dal suo ritiro per produrre una edizione migliore a 16-bit.

Tirando le somme non possiamo nascondervi che *SimAnt* vi farà uscire fuori dai gangheri per la frustrazione e per la noia che vi procura. È impossibile ignorare questo fattore che abbassa il tono complessivo di un gioco che, per altri versi, è un prodotto eccellente. Insomma è un po' una delusione. Speriamo che Maxis riesca a rimediare a questo handicap prima di mettersi a produrre tutte le simulazioni (*SimApi*, *SimBarbie*, ecc.) che gli verrà in mente di realizzare la prossima volta. Se però siete alla ricerca di qualcosa di realmente diverso dalle infinite possibilità delle simulazioni di volo, dalle cagnare dei giochi di piattaforme e delle avventure grafiche che in questo momento continuano a piovere in massa da ogni direzione vale la pena dare un'occhiata a questo gioco. Anche solo per questo motivo dovremmo apprezzare questo tentativo ed esserne grati ai produttori.



## K VOTO



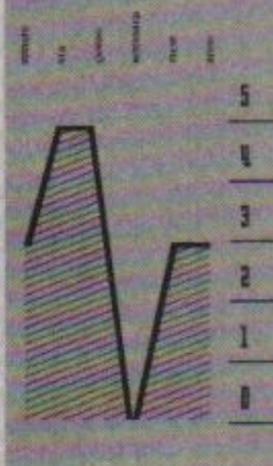
- Un modo un po' insolito di imparare tutto quello che avete sempre desiderato conoscere sulla vita delle formiche.
- Sarebbe migliore con qualche opzione in più (due giocatori, livelli di difficoltà...)
- Ehi, ragazzi, questo gioco dà anche un taglio alle barbose lamenti di genitori preoccupati delle influenze nefaste degli sparattutto sul comportamento e sulla visione della vita dei propri figli.
- Meno divertente di *Sim City*

PROVA SU SCHERMO

777			
G	DI	A	FK
3	7	2	8

Cosa diavolo succede? con tutte queste finestre da manipolare e utilizzare è probabile che i primi dieci minuti saranno infernali. Dopo un po' vi accorgete di avere imparato abbastanza cose da tuffarvi nella mischia. Il vero problema di *SimAnt* è che il gioco non è abbastanza coinvolgente da tenere desta a lungo la vostra attenzione. Svanito il desiderio iniziale di esplorare e di vedere più cose possibili, quello che rimane è una simulazione accurata ed educativa, ma in fondo alquanto noiosa. Probabilmente la cosa migliore del gioco è il manuale (e stiamo parlando di un K-Manuale! (peraltro in italiano come anche il programma)) ma al contrario di *Sim City* e *Sim Earth* (che pure erano accompagnati da tesi di laurea universitarie), il nuovo gioco della Maxis non riesce a coinvolgere più di tanto. Peccato.

## CURVA INTERESSE PREVISTA



S I M A N T



PROVE SU SCHERMO

Genere Piattaforme  
Casa Ocean  
Sviluppatore In casa  
Prezzo n.c.

# PARASOL

**N**ell'arco del prossimo mese, più o meno, la sensibilità del pubblico dei giocatori, subirà un insidioso e potente assalto. Migliaia e migliaia di parole si sprecheranno per descrivere quanto divertente, particolare e caratteristico è il gioco che risponde al nome

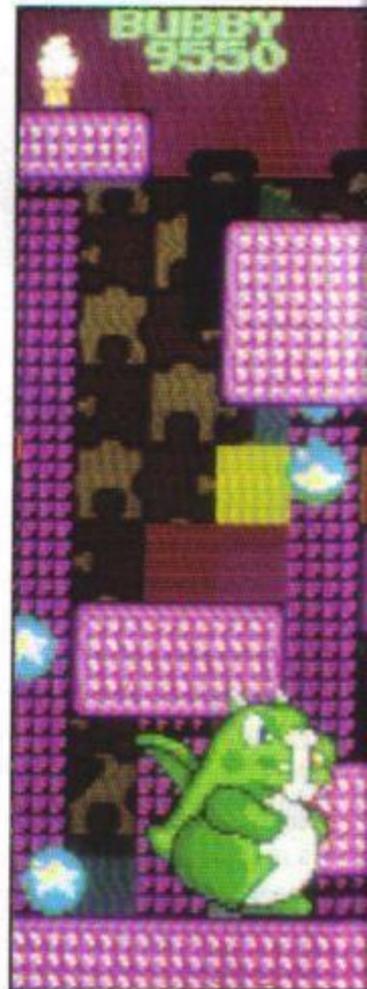
di *Parasol Stars*, e quanto questo gioco rappresenti una pietra miliare nella storia dei videogame. Scherzi a parte, è soltanto un altro maledetto platform con inutili animazioni, giusto? È difficile citare un esempio più calzante di immaginazione impazzita dei designer di quanto non lo siano Bub e Bob, eroi della serie *Bubble Bobble*. Con i loro grandi occhi roteanti, le loro stupide labbra ed i loro capelli rossi, rappresentano il duo più nauseante dai tempi dei Krankies. La teoria secondo la quale tutta questa stravaganza giapponese risulta un tantino ostica per il gusto occidentale, è

provata dal fatto che i precedenti coin-op di Bub e Bob (*Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*) sono andati complessivamente molto peggio dei più scontati sparattutto da arcade. Le avventure dello sgradevole duo hanno avuto decisamente più successo nelle versioni home, con la Firebird e la Ocean ai primi posti delle classifiche di vendita rispettivamente con *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*. Forse giocare con due personaggi grassocci è accettabile soltanto nella privacy della propria casa.

E poi, ammettiamolo, una volta accettato il particolare stile grafico che non è tanto differente da un trip acido, ed una volta fatti i conti con un sistema di gioco abbastanza inusuale, questa serie fornisce un tipo di divertimento che se non altro è differente da tutto il resto della concorrenza.

Il primo capitolo della saga, *Bubble Bobble*, vedeva per qualche strana ragione i nostri due eroi trasformati in brontosauri per tutta la durata del gioco. Lo scopo era di far piazza pulita dei nemici, intrappolandoli dentro alcune bolle che successivamente venivano fatte esplodere per guadagnare ulteriori scorte di punti, sotto forma di frutti bonus. Per molti, *Bubble Bobble* era il gioco atteso da una vita, che riportava l'attenzione sulla competizione nel senso puro del termine; per altri invece, nonostante la gradita opzione a due giocatori, aveva una grafica atroce e, soprattutto, il gioco non progrediva mai realmente, bensì diventava soltanto progressivamente più difficile, lasciando il giocatore smaliziato fortemente insoddisfatto.

*Rainbow Islands* in ogni caso era un notevole mi-



Ah, sembra tutto così meraviglioso da fermo, ma appena inizia il movimento, la grafica di *Parasol Stars* si trasforma in una sconcertante esperienza visiva! Non che traballino o che siano animate male, solo che la quantità di colori usati uno sull'altro è un tantino troppo elevata...



# STARS



frutti si trasformeranno in ulteriori punti. I punti, comunque, non sono essenziali al fine di completare un livello, sono presenti soltanto per il giocatore a cui piace esplorare, ed è probabilmente questo fattore, più di ogni altro, che ha scoraggiato i potenziali giocatori del coin-op. Una volta che i soldi cominciano a scarseggiare, la tendenza (e questo vale certamente per i motivatissimi giocatori italiani) è quella di completare il livello e buonanotte. Pochi hanno la pazienza di esplorare i vari schermi già finiti, e a dire il vero non se ne vede poi la necessità. Quando si gioca a casa, invece, ci sono più incentivi nell'apprendere la completa dinamica di gioco e cercare i bonus nascosti.

E di bonus nascosti in *Parasol Stars* ce ne sono a valanghe, da porte segrete che conducono a mondi bonus a interruttori sparsi casualmente che rivelano linee di frutti prima invisibili. E sono tutti lì, pronti ad essere scoperti dal giocatore attento ed osservatore.

Nella loro missione di togliere di mezzo il guerriero pazzo Chaostikahn ed i suoi minacciosi mostri dall'universo, Bub e Bob devono visitare otto pianeti, distruggere nemici diversi per ognuno di essi e riportare allegria e felicità. Ogni pianeta si divide a sua volta in sette livelli, con l'obbligatorio guardiano di fine mondo posizionato nello schermo finale.

E con quali tremende armi del Bubble-arsenale sono stati equipaggiati Bub e Bob? Un paio di ombrellini, ovviamente. Anche se potrebbero sembrare piccoli e inutili pezzi di tela pronti a rompersi al primo colpo, si rivelano utili in diverse occasioni nelle sconfinite aree dell'universo, offrendo un'ottima protezione dagli attacchi alieni. Gli ombrellini vengono utilizzati in due modi diversi: il primo è semplicemente quello di offrire scudo al giocatore in caso di attacco da parte dei mostri: premendo il pulsante di fuoco con il joystick verso il basso l'ombrello si alza e ripara dagli attacchi dall'alto. Premendo il pulsante con il joystick in qualsiasi altra direzione l'ombrello viene usato come "deterrente"...

glioramento. Tornati umani, Bub e Bob erano impegnati nel riportare il colore in una serie di isole devastate dalla furia del Principe Dell'Oscurità. Il tutto era molto più gradevole, con Bub e Bob armati di capacità magiche che permettevano loro di formare arcobaleni solidi a piacimento, arcobaleni che potevano essere utilizzati sia per catturare i nemici che per scalare gli schermi, rendendo il tutto una positiva esperienza visuale. L'unico punto debole era la mancanza della possibilità di giocare in due contemporaneamente. Il fatto che *Parasol Stars* prometta di essere un gioco a metà strada fra *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands* è quindi già di per sé abbastanza affascinante... Il denominatore comune fra tutte le avventure della serie è la ricerca di bonus segreti. Lanciare i mostri catturati verso certe aree dello schermo, rivela punti o frutti; con altre combinazioni di mosse i

**I fatto che Parasol Stars prometta di essere un gioco a metà strada fra Bubble Bobble e Rainbow Islands è di per sé affascinante...**



*Rainbow Islands* è stato decisamente l'episodio più famoso della serie di Bub e Bob, anche se non aveva la possibilità di giocare in due contemporaneamente come in *Bubble Bobble*. Dunque, quali sono gli elementi comuni che si ritrovano in questo videogioco? Lo strano sistema di assegnazione del punteggio è rimasto lo stesso, con bonus multipli, eccetera... Gli arcobaleni però sono scomparsi, ed al loro posto Bub e Bob devono usare i loro ombrellini più o meno nella stessa maniera in cui sparavano le bolle nel primo gioco. E lo scopo di raggiungere la cima dello schermo in *Islands* è stato rimpiazzato da una più diretta (e secondo me meno gratificante) eliminazione dei nemici dallo schermo. *Parasol Stars* potrà essere il vostro favorito del giorno, ma per quanto mi riguarda, *Rainbow Islands* rimane l'episodio migliore.



Il secondo metodo richiede più pazienza, ma può produrre effetti devastanti. Attraverso la maggior parte degli schermi, delle gocce magiche cadono dal soffitto. Queste gocce possono essere raccolte con l'ombrello e successivamente sparate a destra o a sinistra, permettendo al giocatore di eliminare nemici a distanza. Alternativamente, il giocatore può accumularne fino a cinque, e scatenarle insieme sotto forma di una cascata magica o di un



*Sembrano molto differenti, ma la maggior parte dei mondi possono essere affrontati in modi simili. Ammirate la tecnica "ombrellistica" di Bob nel misurarsi con la one-man-band ed il dinosauro.*

facendo, non si aspetti poi troppa collaborazione una volta arrivato a fine livello...

Ogni stage si conclude una volta eliminati tutti i nemici. I giocatori hanno poi un tempo limitato a disposizione per raccogliere i pezzi di frutta sparsi qua e là prima di essere riportati all'angolo dello schermo e trasportati all'inizio del livello successivo, e così via, fino a che tutti i sette stage vengono completati e ci si trova davanti al guardiano di fine mondo.

È qui che *Parasol Stars* mostra uno dei suoi punti deboli. Alcuni di questi guardiani, specialmente la ragazza trasportata da un demente sosia di un Mini Pony, hanno bisogno di una quantità talmente alta di colpi prima di essere eliminati, che l'unica qualità del giocatore che viene messa alla prova in queste occasioni è la pazienza.

Un numero limitato di continua è disponibile, ma usarne uno durante una battaglia con il guardiano farà riguadagnare a quest'ultimo metà dell'energia perduta. La tattica migliore è quella di affrontare da soli il mostro fino allo stremo delle forze, lasciando poi all'altro giocatore il compito di terminare la battaglia.

L'eliminazione del guardiano fa apparire una vista su tutti i mondi disponibili, con due piccoli Bub e Bob trasportati da quello appena completato a quello successivo. È un peccato che i mondi debbano essere completati in un determinato ordine, e che non ci sia l'opzione di selezionare un percorso personalizzato, ma così è, se vi pare. Un'altro difetto è rappresentato dall'assenza di un sistema di password. Una volta finito il gioco, non c'è possibilità di saltare qualche livello per arrivare all'ultimo raggiunto. Al contrario, ogni livello deve essere rigiocato dall'inizio. Sta a voi decidere quanto sia allettante questa prospettiva.

Graficamente, *Parasol Stars* è un paradosso. Da fer-

enorme lampo, a seconda del tipo di gocce raccolte. Quindi, con gli ombrelli in mano e la bontà nel cuore, Bub e Bob affrontano la prima missione: il Music World. Malgrado i nemici siano differenti per ogni mondo, lo schema degli eventi è più o meno lo stesso ovunque: Bub e Bob volano sui loro parasoli e si siedono in uno degli angoli dello schermo. Successivamente un'ondata di mostri parte dal centro dello schermo per raggiungere la posizione di partenza. Nel primo mondo, come suggerisce il nome, tutto ha a che fare con la musica.

Come spiegato in precedenza, completare gli schermi in se stessi non è particolarmente difficile. È completarli bene e collezionare la miriade di bonus segreti che richiede una vera abilità.

Il sistema di punti sembra all'inizio abbastanza complicato, ma ha delle basi strettamente logiche. Ogni pezzo di frutta sparso per lo schermo vale da 10 a 10.000 punti. I frutti grandi valgono tutti 100.000 punti. Per guadagnare punti semplicemente colpendo i nemici, i mostri devono essere lanciati uno contro l'altro una volta paralizzati (ovvero quando sono verdi o blu). 2.000 punti per il primo mostro distrutto in questo modo, successivamente 4000, 8000 e così via, raddoppiando fino a 100.000 se il giocatore riesce a distruggere un'intera fila di sette o più mostri in un colpo solo. Crediti extra possono poi essere ottenuti rac-

cogliendo le 100 monete.

Come *Bubble Bobble*, *Parasol Stars* funziona meglio con due giocatori contemporaneamente. Anche nei primi livelli, dominio dei nemici relativamente più deboli, la vita è molto più facile quando i due giocatori agiscono insieme. A fine livello, quando i guardiani diventano particolarmente duri da battere, una battaglia solitaria non è neanche da prendere in considerazione.

Ma c'è un prezzo da pagare quando si gioca in due. Quando si riceve un colpo da una goccia vagante o da un'ombrellata mal direzionata, il risultato è che Bub o Bob vengono catapultati fuori dallo schermo. Spesso comunque ciò si tramuta in una serie di mostri eliminati o bonus rivelati. Il giocatore "cattivo" può ovviamente mettere fuori combattimento il proprio compagno di proposito, ma così

### Versione Amiga

**Nessuna sorpresa. Grafica colorata ed azione veloce e frenetica. Comunque, *Parasol Stars* ha uno stile grafico tutto suo.**

**Tutte le preoccupazioni per i poveri occhi del giocatore sono state accantonate nel nome dei colori. Inoltre, l'animazione dei mostri una volta colpiti è un po' limitata. Bisogna pur passare sopra a qualcosa..**



### Versione ST

**Non altrettanto "morbida", e con un po' meno colori a disposizione, la versione ST risulta abbastanza diversa dall'originale, una volta privata delle caratteristiche tipiche dell'Amiga, ovvero velocità e colore. Confrontate le strisce per il verdetto finale.**

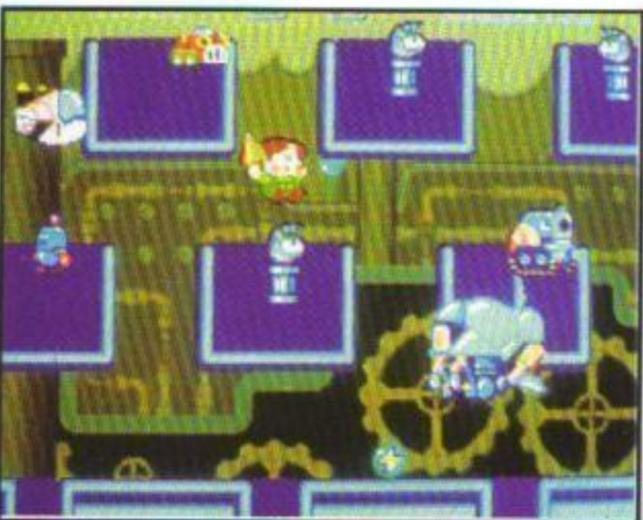


### Versione PC

**Dannazione. Bub e Bob non spareranno bolle per IBM. Booh!!!**



*Cosa ci fanno qui questi Mini Pony? L'uso della tecnica è fondamentale per guadagnare altezza e combattere ad armi pari.*



*Occhio! Bisogna essere molto veloci per evitare i pericoli nel Machine World. Cadere dal fondo dello schermo permette l'accesso alle aree superiori! Roba da matti...*

## ASCOLTA, VUOI SAPERE UN SEGRETO...?

Segreti, eh? Il sale della vita. Piccole gemme di informazione che soltanto una ristretta cerchia di persone conosce. Che sensazione meravigliosa essere il depositario di un segreto...

Con questa filosofia in mente, i tipi della Ocean si trovano in una situazione doppiamente meravigliosa, sapendo dove si trovano ben DUE mondi "se-non-ti-dico-dove-sono-non-li-scoprirai-mai".

Mondi a cui si accede dall'interno di altri mondi semplicemente attraversando porte segrete. Rivelare dove sono le porte, ovviamente, è un'altra faccenda...

Il primo mondo è un viaggio di nostalgia, e trasporta i giocatori di nuovo nella terra di *Bubble Bobble*, dove è possibile giocare ad una versione miniaturizzata del primo episodio.

Il secondo - il *Most Secret World* - è costruito interamente dalle menti dei programmatori della Ocean, ed incorpora tutti i loro elementi preferiti di questa trilogia.



mo sembra assolutamente un sogno, con mostri multicolori seduti tutti intorno e pezzi di frutta che fanno bella mostra negli angoli più nascosti dello schermo. Comunque, quando tutto ciò inizia a muoversi, è un'altra storia. La varietà e la ricchezza dei colori si trasforma in un assalto ai sensi, ed il volume degli oggetti presenti non riesce a tenere il passo con i frames di animazione disponibili. Dunque, anche se cento volte migliore di *Bubble Bobble*, *Parasol Stars* non è esattamente un prodotto perfetto.

Dei due titoli precedenti, *Parasol Stars* è probabilmente più simile a *Bubble Bobble*. Con l'opzione a due giocatori funziona a dovere, come singolo molto meno. La grafica risulta migliore ma il risultato finale manca di qualcosa. Ci sono parecchi livelli da completare, ma lo scopo del gioco è più quello di ammassare punti che effettivamente di progredire nei vari mondi.

Comunque, se non altro, l'intera serie è originale, e la curva di difficoltà è ben graduata, permettendo di comprendere a fondo la maniera di controllare i personaggi a dovere.

Sicuramente non è un gioco per tutti i gusti; i giocatori entusiasti o abituati a giochi in cui la difficoltà è distribuita in maniera più equa ed il punteggio non conta più di tanto potrebbero trovarsi

**A**lcuni guardiani di fine livello hanno bisogno di una quantità talmente alta di colpi prima di essere eliminati, che l'unica qualità del giocatore necessaria in queste occasioni è la sua pazienza.

spaesati. D'altro canto, i fan di questa serie, ed in particolare coloro che hanno avuto la fortuna di giocare la versione su PC Engine, sanno esattamente cosa li aspetta, e non saranno delusi. E sono sicuro che queste persone saranno estremamente contente di raggiungere la sequenza finale del gioco e ricevere l'invito: "Tenetevi pronti per *Bubble Bobble IV*. Yum.



### K VOTO



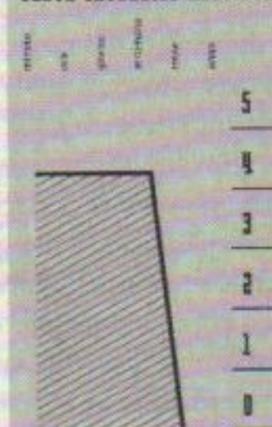
Estremamente colorato  
Svariati livelli  
Ottima opzione "due giocatori"  
Giocare da soli è una perdita di tempo  
Molto difficile  
In movimento, i colori danno un po' fastidio

850 AMIGA

G	Q	A	JK
6	3	6	8

Una certa dose di eccitazione iniziale è garantita principalmente dal fatto di giocare ad un videogame dal quale il giocatore non ha idea di cosa aspettarsi. Dopo aver giocato per circa un'ora però, il senso di novità si inizia a perdere, e diventa chiaro che fare molta attenzione al punteggio e cercare accuratamente le stanze segrete è fondamentale per trarre il massimo divertimento dal gioco. Quanto sia gradevole giocare in questo modo, credo sia una questione di gusto personale.

### CURVA INTENSITÀ PREVISTO





PROVA SU SCHERMO

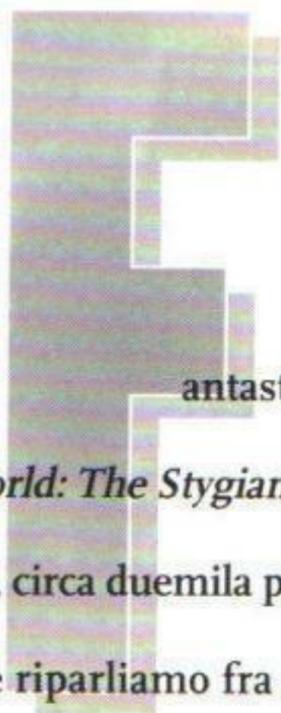
Genere Gioco di ruolo

Casa Origin

Sviluppatore Blue Sky Productions

Prezzo nc

# ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN



antastico. Questa è l'unica parola per

descrivere *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. In realtà, non è proprio

così. Ce ne sono molte altre, circa duemila per la precisione, abbastanza per

riempire sei pagine. Ma ne ripariamo fra un minuto. Per adesso "fanta-

stico" è il solo aggettivo che descrive adeguatamente il gioco.

Anzi, gli va addirittura un po' stretto. *Underworld* è infatti la cosa più simile alla realtà virtuale - ebbene sì, l'abbiamo detto - che giri su un home computer.

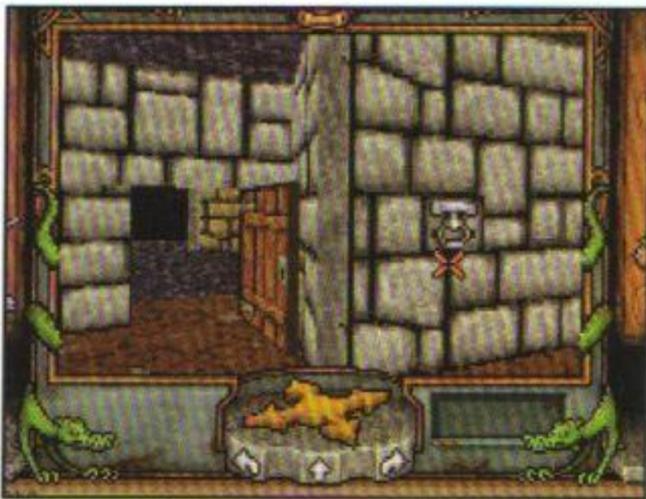
Ma prima di cominciare a spiegare il motivo di questi entusiastici commenti veniamo alla trama. Ancora una volta il giocatore veste i panni dell'Avatar, eroe di molti giochi della serie *Ultima*. Sentendo uno strano e urgente bisogno di ritornare a Britannia, il giocatore attraversa un cancello magico e... si trova subito nei guai.

Riemerge infatti in una camera da letto all'interno di un castello dove è in corso un rapimento. Un misterioso mago e alcuni troll suoi servitori stanno per uscire dalla finestra portando con sé una giovane ragazza svenuta. Prima che il giocatore possa fare qualcosa la porta della camera viene spalancata dalle guardie del castello che lo prendono immediatamente prigioniero.

Poco dopo il giocatore è condotto dinanzi al barone Almric padre di Arial, la ragazza rapita. Non convinto dalle spiegazioni fornite dal giocatore sul perché si trovasse in quella camera al momen-

to del rapimento (avanti, voi ci credereste?) il barone ordina che venga ritrovata la sua figlia diletta.

Alcuni testimoni hanno visto il mago e i troll entrare nel pericoloso Grande Abisso Stigeo (il nome non promette nulla di buono). Molti anni prima un seguace dell'Avatar fondò una colonia nelle profondità dell'abisso formata dagli strani e differenti abitanti di Britannia per vedere se potevano coesistere in pace e armonia. Vana speranza.

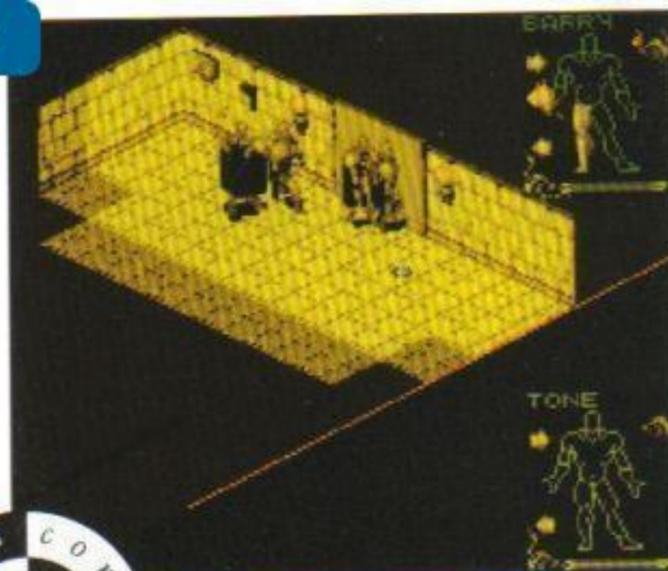


La colonia cadde presto preda dell'anarchia a causa di diverse fazioni che si staccarono dal gruppo principale per formare delle comunità separate in varie parti dell'abisso. (D'accordo, non è certo la spiegazione più plausibile sul perché nell'abisso vivano così tante creature differenti a così poca distanza ma prendetela come viene).

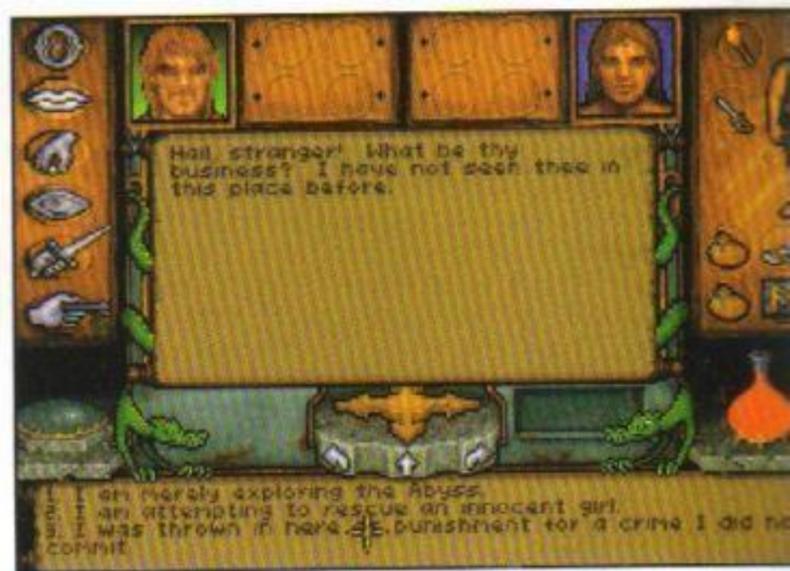
Le guardie del barone scortano il giocatore all'entrata dell'abisso e lo gettano dentro. E mentre la pesante porta si richiude dietro di lui la voce del capo delle guardie gli ricorda che non potrà uscire dall'abisso se non sarà accompagnato da Arial... Come al solito tutto questo complesso preambolo è descritto in una lunga sequenza introduttiva animata. Non è né migliore né peggiore di altre sequenze animate di questo tipo ma i possessori di un PC dotato di Soundblaster potranno farsi quattro risate ascoltando le voci digitalizzate dei personaggi registrate dai vari membri della Origin compreso Richard "Lord British" Garriott in persona. Particolarmente divertente è la voce della guardia dotata di uno strano accento (strano ma vero, la voce della guardia è di Martin Galway che è nato e cresciuto in Inghilterra...). Prima di entrare nel vivo dell'azione, come in ogni GdR che si rispetti, il giocatore deve mettere insieme alcune statistiche per creare un alter-ego con cui esplorare l'universo di gioco. Ad essere onesti, i disegnatori di *Underworld* hanno reso uno degli aspetti più noiosi dei giochi di ruolo del tutto indolore - il giocatore deve solamente rispondere sì o no ad una serie di domande ed è pronto a partire.

L'unico vero dilemma è rappresentato dalla scelta di una delle otto professioni che il giocatore può scegliere. Quelle classiche non mancano - mago, guerriero - ma sono disponibili anche altre professioni per chi vuole provare qualcosa di diverso. Non vi piacerebbe per esempio vestire i panni di un pastore? I personaggi sono definiti da quattro caratteristiche principali: forza, destrezza, intelligenza e vitalità. Queste, insieme alla professione, determinano l'abilità del personaggio nel combattimento e nell'utilizzo della magia.

# ABYSS



Spiacenti per *Shadowlands*. Sembra proprio che questo nuovo capolavoro gli tolga il titolo di K-Parametro dopo solo un mese. *Ultima Underworld* è davvero meglio. Sebbene non possieda l'originale controllo multiplo di *Shadowlands*, *Underworld* è migliore in ogni altro reparto. Dopo tutto, questo gioco è quanto di più simile si possa avere ad una discesa in un sotterraneo medievale senza dover indossare un'armatura e farlo realmente. Un capolavoro.



Non c'è nulla che possa preparare il giocatore al primo incontro con *Underworld*. Si tratta probabilmente del prossimo passo nell'evoluzione del genere e di un'innovazione paragonabile a quella introdotta, ai suoi tempi, da *Dungeon Master* della FTL. Potete scommettere i vostri stivali elfici che nei prossimi mesi si vedranno molti cloni di *Underworld* almeno per i possessori di PC. Il gioco è davvero molto complesso e i poveri Amiga e ST potrebbero non farcela. Vedremo ma intanto non speratcci. Come in *Dungeon Master*, il giocatore vede l'universo di gioco in prima persona e in 3D. Ma mentre il gioco della FTL permetteva al giocatore di camminare in avanti percorrendo qualche metro ad ogni passo e di girarsi ad angolo retto, *Underworld* è molto più re-

alistico e può contare su un universo tridimensionale molto più verosimile dove il giocatore può camminare e girarsi in maniera molto più fluida. E non solo, il pavimento ondeggia ad ogni passo, ci sono piattaforme da attraversare e profondi burroni da saltare. È anche possibile farsi una nuotata nelle pozze e nei fiumi che scorrono nei labirinti. Tutto è incredibilmente realistico e la sensazione di "esserci" è aumentata dagli effetti di movimento come il lento sobbalzare del giocatore che cammina o il lieve ondeggiamento quando si trova in acqua.

Ci sono quattro livelli di dettaglio che permettono al giocatore di trovare un compromesso tra la velocità e la ricchezza di particolari. Al livello di dettaglio più basso la ragione dell'incredibile fles-

sibilità dell'universo di gioco diventa subito evidente: tutto è modellato con poligoni. Il solo modo in cui si riesce a notarlo nel gioco è quando il giocatore si avvicina ad un muro e lo guarda obliquamente - gli oggetti che dovrebbero spuntare dalla superficie del muro (come le leve ad esempio) appaiono invece piatti perché non sono altro che disegni. Gli abitanti dell'abisso sono meno notevoli. Sono tutti animati in maniera adeguata finché non si avvicinano troppo diventando piuttosto deludenti. Hanno infatti una struttura "a blocchi" come gli oggetti ai lati della pista in un gioco di guida della Sega. Con un po' di abitudine l'effetto non risulta fastidioso ma toglie qualche punto all'atmosfera del gioco. Camminare, correre, saltare e nuotare - quasi tutto ciò che si può fare nel mondo "reale" è fattibile in *Underworld*. Siete perdonati per aver pen-

**Fantastico il solo aggettivo che descrive adeguatamente il gioco. Anzi, gli va addirittura un po' stretto.**

sato che questa completezza implichi un controllo difficoltoso: in realtà non potreste essere più lontani dalla verità. Il semplice controllo avviene tramite mouse (più fluido) o tastiera. Lo schermo di gioco principale è dominato da una finestra che mostra ciò che vede il giocatore, e alla sua sinistra si trovano cinque icone. Spostarsi è semplice: basta muovere il mouse sulla finestra e premere il pulsante. A seconda della posizione del puntatore il personaggio può camminare in avanti, fare un passo a destra o a sinistra, indietreggiare, saltare o semplicemente voltarsi. È tutto molto logico. Se il puntatore si trova nella metà superiore della finestra il giocatore avanzerà mentre se si trova in quella inferiore indietreggerà. Semplice no? Per rendere le cose ancora più semplici il puntatore si trasforma in una freccia direzionale mentre viene mosso sulla finestra. Sebbene il controllo sembri inizialmente un po' complicato, diviene istintivo in

capo a pochi minuti. L'uso delle icone è altrettanto intuitivo: basta selezionare un'icona poi selezionare (usando il secondo pulsante del mouse) l'oggetto nella finestra. Per il giocatore esperto è possibile avere delle ulteriori facilitazioni in quanto la selezione delle icone può essere evitata utilizzando particolari combinazioni dei pulsanti del mouse. La maggioranza delle icone è molto semplice da

**U**ltima *Underworld* è un gioco davvero sorprendente. Risulta davvero difficile credere che giri su degli home computer.

capire. "Look" permette al giocatore di esaminare gli oggetti più strani che si trovano sul pavimento e leggere i messaggi incisi sui muri. "Pick up" permette di raccogliere gli oggetti trovati aggiungendoli all'inventario e "Use" consente di utilizzarli in maniera appropriata. Perciò se il giocatore possiede una chiave questa può essere

usata su una porta chiusa per provare ad aprirla. Se viene usata da qualche altra parte non succederà proprio nulla (e cosa vi aspettavate?).

L'icona "Fight" è la più interessante. Quando viene selezionata, l'arma utilizzata dal personaggio compare nella finestra di gioco ad indicare che è pronta all'uso (proprio come se il personaggio la stesse tenendo in mano). Se non si possiedono armi compare un pugno. Tenendo premuto il secondo pulsante del mouse si incrementa la potenza del colpo indicata da un riquadro colorato che passa dal verde al giallo fino a giungere al rosso. Spetta al giocatore decidere se vuole utilizzare una serie di colpi veloci ma relativamente deboli (la cosiddetta "gragnuola") oppure qualche colpo lento ma potente (lo "sganassone"). A seconda di dove il giocatore ha posizionato il puntatore nella finestra di gioco è possibile eseguire una serie di mosse diverse. Si tratta sicuramente della simulazione più autentica ed entusiasmante di un combattimento su computer. Il lancio di incantesimi avviene in maniera familiare agli appassionati di *Ultima*, eccetto che invece di usare componenti naturali per prepararli (difficili da trovare in un sotterraneo) ogni incantesimo viene lanciato estraendo da una borsa speciale delle rune magiche nel giusto ordine. La difficoltà consiste, naturalmente, nel trovare le rune. Sono disponibili più di quaranta incantesimi che permettono al giocatore di creare un terremoto, di lanciare una palla di fuoco oppure addirittura di volare.

Ma, come diventa presto evidente, parlare in *Underworld* è tanto importante quanto andare in giro a menar le mani (se non di più). Tramite l'icona "Talk" il giocatore può parlare con tutti gli abitanti dei sotterranei - ammesso che ne abbiano voglia. La conversazione si svolge in maniera ormai nota: il giocatore sceglie una frase tra quelle proposte, ascolta la risposta del personaggio controllato dal computer, sceglie un'altra frase e così via. Il sistema è limitato ma adeguato. È anche possibile commerciare con i personaggi incontrati, cosa vitale in qualche caso per completare le sotto-avventure che vengono proposte di tanto in tanto.

La cosa migliore riguardo le creature che popolano *Underworld* è che sono molto intelligenti. In-

**Versione PC**



Un gioco così complesso non è di certo economico - almeno per quanto riguarda l'hardware. *Underworld* è esclusivamente per VGA a 256 colori e la Origin consiglia un PC 386 o superiore (!) per apprezzare a pieno il gioco (noi di K lo abbiamo trovato decente anche su un 286 a 20 MHz). Più schede musicali avete meglio è (la Roland per la musica in tandem con una Soundblaster per il parlato è la combinazione ideale - ma forse lo avevate immaginato). Stranamente *Underworld* è su quattro dischetti ma occupa un bel po' di spazio sull'hard disk una volta installato. Chi ha detto che i grandi giochi devono occupare tanti dischi?

**Versione Amiga**



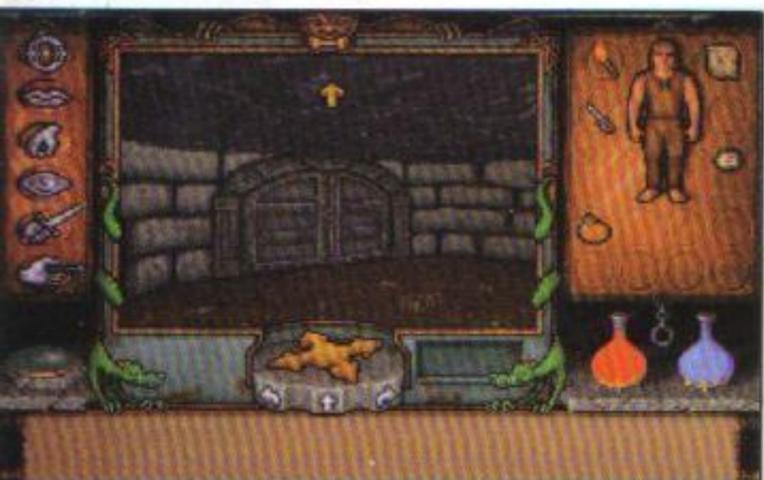
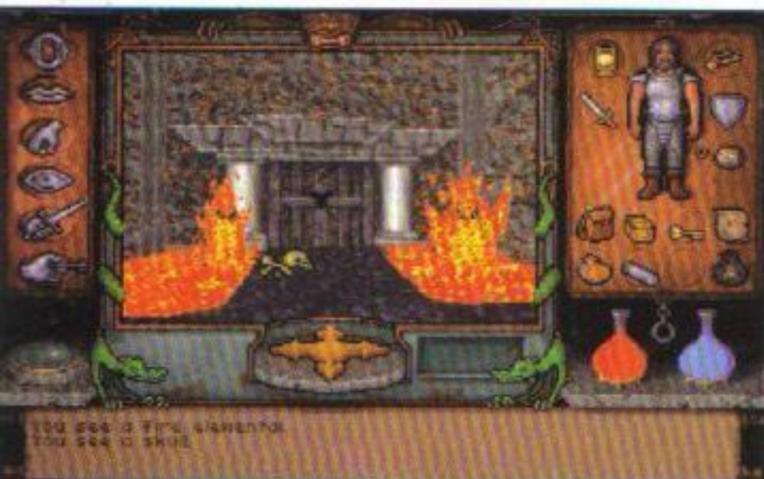
Grazie a un trucco speciale scoperto dai programmatori della Origin la versione Amiga avrà un aggiornamento dello schermo più veloce, 4096 colori e un suono su 12 canali. E per celebrare questa uscita la Origin ha organizzato un tour dell'Italia a bordo della sua flotta di maiali volanti. Aspettatevi di vedere *Underworld* per Amiga e siete degli inguaribili ottimisti. O no?

**Versione ST**



Quando l'Atari lancerà un ST con un 68000 a 20 MHz, 256 colori, un sonoro di qualità e un hard disk incorporato, allora

forse, e sottolineiamo forse potreste aspettarvi di vedere *Underworld* su questo computer. Ma fino a quel giorno le speranze sono nulle. Sigh!



(In alto) Una situazione scottante! Se non potete sopportare il calore allora cercatevi un altro posto.  
(Sopra, al centro) Non potete permettervi una buona nuotata senza preoccuparvi delle creature del fondo - sono più pericolose dei cocci di bottiglia!  
(Sopra) Topi! Queste creature sono le meno pericolose tra tutte quelle presenti nelle profondità dell'abisso ma questo non significa che dobbiate fare amicizia con loro!





fatti rispondono alle azioni del giocatore in modo coerente, perciò se fate amicizia con qualcuno ma cercate di rubargli il cibo risponderà alla vostra stessa maniera, cioè con un bel cazzotto sul mento. Allo stesso modo durante il combattimento le creature non staranno dinanzi a voi scambiandosi colpi fino a che uno dei due è morto. Se le cose si mettono male potrebbero ritirarsi per recuperare energie o tentare una tattica differente.

*Underworld* è un gioco molto vasto. È composto da otto enormi livelli ognuno con un certo numero di sotto-livelli più piccoli. Comprensibilmente, è facile perdersi e fare una mappa diventa una necessità. Tutti odiano giocare con un pezzo di carta in equilibrio precario sul ginocchio e i disegnatori di *Underworld* ne sembrano consapevoli. Il gioco infatti dispone di una mappa automatica che lascia il giocatore libero di esplorare senza preoccuparsi di perdere la strada. Meglio ancora, si possono scrivere delle note sulla mappa in modo da non dimenticarsi le posizioni di oggetti particolari. Se solo tutti i GdR fornissero questa possibilità!

*Ultima Underworld* è un gioco davvero sorprendente. Risulta davvero difficile credere che giri su



(In alto, sopra e a sinistra) Una selezione di scene dalla lunga introduzione. Non fate caso alla grafica ascoltate il parlato - è (Involontariamente) divertente.

degli home computer. Non solo è dotato di una grafica splendida ma vanta un'ottima giocabilità e abbastanza profondità da tenere impegnato anche il più esperto veterano per mesi, se non per anni. Se possedete un PC allora dovete avere *Ultima Underworld*.



## DATEMI PIÙ DETTAGLI!

*Ultima Underworld* vanta ben quattro livelli di dettaglio tra cui scegliere. Al livello di dettaglio più alto muri, pavimenti e soffitti sono splendidamente dettagliati.

Scendete di un livello e perderete il soffitto di pietra - sostituito da un'uniforme superficie grigia. Scendete ancora e perderete l'effetto "pietoso" del terreno sostituito da semplici poligoni. Al livello di dettaglio più basso non ci sono più i particolari - tutti i corridoi sono rappresentati con poligoni. Buuu! Ma così, almeno anche i possessori di macchine molto lente possono giocare a *Underworld*.



K VOTO



Grafica fuori dal mondo!  
Splendida interfaccia di controllo.  
Ottimo miscuglio di azione e riflessione.

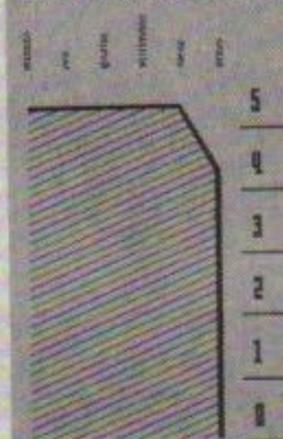
Gli effetti sonori, sebbene azzeccati, sono limitati.

PROVA SU SCHERMO

938			
G	QI	A	FK
10	5	8	10

*Underworld* cattura l'interesse fin dal primo momento. Il vecchio scenario del "povero eroe ingiustamente accusato che cerca di dimostrare la propria innocenza" sarà sorpassato ma è un ottimo modo per coinvolgere il giocatore. Il sistema di controllo è una meraviglia e permette al giocatore di eseguire quasi tutte le azioni immaginabili nel mondo "reale" in maniera semplice e veloce. Sebbene il primo livello sia forse troppo lento le cose si scaldano in fretta. Otto livelli possono non sembrare molti ma sono a dir poco enormi (la Origin ha calcolato che ci sono circa 40 chilometri di cunicoli da esplorare). Una volta messe le mani su *Underworld* è probabile che non ritorniate più all'aria aperta per un lungo periodo.

CURVA INTERESSE PREVISTE



UNDERWORLD

## L'IMPERO COLPISCE ANCORA

Circondata dalla concorrenza di società di software del calibro della Sega e della Virtuality, la Rediffusion ha pubblicato un prodotto innovativo che arricchisce il panorama delle simulazioni videoludiche.

*Commander* assomiglia molto allo *Space Shuttle* di un film di fantascienza di serie B. Nonostante tale difetto, questa curiosa navicella spaziale vanta grafica ad alta risoluzione, sonoro CD stereo e, cosa più importante, comodi sedili antiurto.

Inoltre, il software specifico della navicella è stato interamente realizzato dalla Lucasfilm, la società californiana già autrice (tra le altre cose) degli effetti speciali di *Terminator 2*. Non è la



prima volta che gli amici di S. Raphael fanno la loro apparizione sulla scena del software. Una loro sussidiaria, la Lucasfilm Games, in passato ha realizzato una serie di magnifici giochi: *Rescue on Fractalus*, *Their Finest Hour*, *Indiana Jones and the Last Crusade* e *The Secret of Monkey Island 2*.

La Rediffusion promette che per questo nuovo sistema uscirà una grande varietà di giochi - dalla simulazione di una nave spaziale a quella di un sottomarino. Il demo di *Commander* visto alla recente fiera ATEI di Londra mostrava un gioco di guerra aerea.

Nonostante *Commander* sia un prodotto nato dall'esperienza della società nella tecnologia delle simulazioni militari, non sfuggirebbe in un centro commerciale nel downtown di Tokio.

## UN ROBOTTONNE PIENO DI PROMESSE

Il nuovo simulatore arcade per PC e Super NES su cui sta lavorando la Novalogic è lontano anni luce dal concetto dell'ultimo gioco realizzato dalla società, *Wolfpack*.

Pubblicato in USA dalla Data East, *Ultrabots: Sanction Earth* è un mix di strategia ed azione. Un sistema di sviluppo grafico realizzato dalla stessa Novalogic ha permesso di inserire nel gioco notevoli animazioni tridimensionali in ray-tracing. Gli Ultrabots sono giganteschi droidi che ricordano un po' le macchine da guerra viste in *BattleTech*. Il loro aspetto si avvicina a quello di un umano incrociato con uno scorpione. Il giocatore, al comando di una squadra di questi bestioni, deve impedire a una razza di malvagi alieni invasori di conquistare il nostro pianeta.

*Ultrabots* incanterà tutti i giocatori con la sua grafica strabiliante e la sua profondità di gioco", afferma Connie Freeman della Data East. "Abbiamo sfruttato all'osso le capacità offerte dal Super NES".



Doveva succedere prima o poi: sono usciti i Lego di *Super Mario Bros!* Non c'è da meravigliarsi: l'hobby danese più famoso del mondo era già stato investito dal fenomeno *Turtles* - con enorme successo. Oggi i bimbi di tutto il mondo sembrano essere più interessati ai personaggi ed ai giochi della serie Mario, perciò il mondo del famoso idraulico italiano è sembrato la scelta più logica ai responsabili della società danese. Le prime confezioni dovrebbero invadere l'Europa tra brevissimo tempo. Il prezzo non è ancora stato comunicato.

# RUMORI

● Benvenuti! Ognuna delle notizie che leggerete sotto ha il certificato di garanzia di veridicità della redazione di K. Non perdetevi tempo: interfacciatevi subito! Ce n'è per tutti i gusti.

● Cos'è successo a *Player Manager 2*? Abbiamo rivolto la domanda alla Anco. Sembra che *Kick Off 3* si trovi in cima alla lista delle preferenze. "Ci abbiamo lavorato parecchio," ha dichiarato un insolitamente loquace Anil Gupta. "Non vogliamo rivelare nulla in anticipo, quindi abbiamo ritardato l'uscita di *PM2*. Quest'ultimo titolo, infatti, utilizza molte delle innovazioni di *Kick Off 3*.

Il super gioco del calcio sarà fuori per Pasqua su Amiga ed ST e includerà opzioni "scintillanti", come tackle in scivolata, sgambetti e spintoni agli avversari.

Nel suo tempo libero Dino Dini sta lavorando alla seconda edizione di *Kick Off* per Super NES. Quando si tratta di risolvere problemi di rallentamento e di schermate flickeranti noi europei siamo ancora in grado di insegnare qualcosa ai giapponesi...

● Vi piacerebbe diventare i protagonisti di un gioco per computer? È quello che è successo a tredici fortunati vincitori di un curioso concorso bandito dalla Origin. Questi fedeli appassionati della serie *Ultima* appariranno come personaggi in *Ultima VII: The Black Gate*. Apparentemente al concorso hanno partecipato migliaia di giocatori di tutto il mondo. Alcuni sono stati scelti automaticamente perché avevano acquistato la confezione di *Ultima VI* contenente una speciale pietra nera sulla quale era incisa una runa. Gli altri sono stati decisi da uno speciale comitato presieduto da Richard "Lord British" Garriott. Il vincitore più giovane è stato il quattordicenne Greg Cato, di Jersey City. La casalinga Lucy Sarvis, 47 anni, avrà il ruolo di una cameriera di locanda. Nessun europeo è stato incluso nei fortunati tredici. "Si tratta di un tributo al pubblico mai visto prima d'ora," commenta Lord British. "Questi giocatori





PROVE SU SCHERMO

Genere Gioco di ruolo

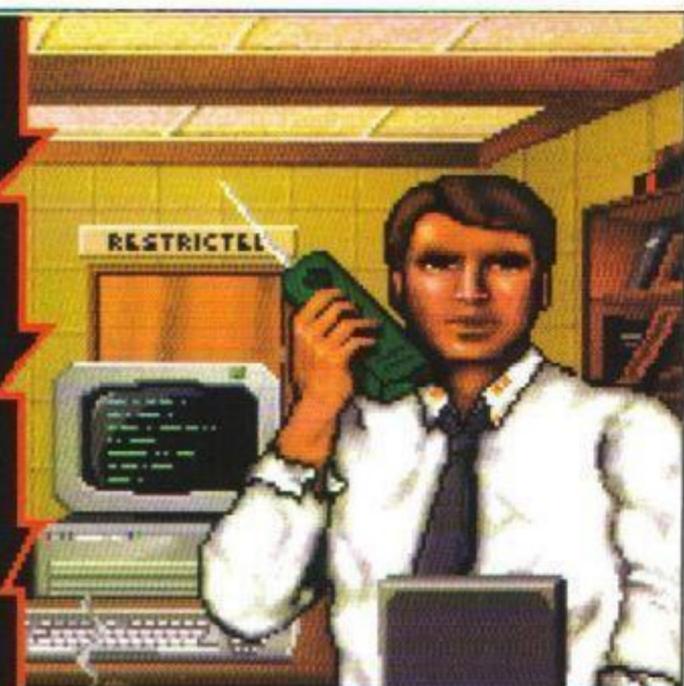
Casa Empire

Sviluppatore Paragon Software

Prezzo n.p

# TWILIGHT 2000

EXOR 1 REPORTING. UPCHURCH, THIS IS EXOR 1 WITH AN IMPORTANT TRANSMISSION. APPARENTLY, THE CITY OF ZATOR WAS RAIDED BY ONE OF CZARNY'S INFANTRY UNITS. ALL OF THE CITY'S VALUABLE SUPPLIES WERE STOLEN. NOW THERE IS A CRITICAL SHORTAGE OF MEDICINE. I'VE LOCATED A SMALL GROUP IN THE CITY OF SKAWINA THAT IS WILLING TO GIVE THE PEOPLE OF ZATOR THE NEEDED SUPPLIES. IT'S UP TO YOU TO TRAVEL TO THE CITY OF SKAWINA AND ACQUIRE THESE SUPPLIES. AFTER YOU'VE ACCOMPLISHED THAT, JOURNEY TO ZATOR AND DISTRIBUTE THE GOODS TO THE VILLAGE LEADER. GOOD LUCK AND BE CAREFUL. EXOR 1, SIGNING OFF.



tware a sfornare *Twilight 2000*, in cui i giocatori hanno finalmente la tanto agognata possibilità di sentirsi nei panni di chi sta combattendo una guerra senza senso in quello che è diventato oramai l'inferno radioattivo del "dopo-bomba". Del resto, si tratta solamente di un gioco, ed anche abbastanza innovativo per giunta, visto che segue la moda oggi più in voga tra gli sviluppatori di software, che si basa sull'assioma che un gioco non deve avere per forza un unico metodo di visualizzazione, ma che piuttosto ciascun elemento che compone il gioco stesso dovrebbe essere mostrato (e giocato) nella maniera più opportuna. Quindi quando il nostro gruppo di soldati (ciascuno con differenti abilità che lo distingue dagli altri) dovrà coprire delle piccole distanze a piedi, il mondo circostante sarà rappresentato con una vista isometrica in 3D (come in *Cadaver*), mentre se ci si troverà su di un veicolo, verrà utilizzata una grafica a poligoni. Per ogni altra cosa invece, dai lunghi viaggi necessari per spostarsi da una città all'altra, alle varie operazioni svolte all'interno della base, si utilizza un connubio di mappe ed icone. Così, non possedendo un particolare stile di rappresentazione grafica, *Twilight 2000* deve basare tutto sul fascino della propria trama. Lo scenario da "dopo-bomba" di questa ipotetica guerra nucleare tattica è oscuro e deprimente. L'intera Europa è ormai devastata, ed in Polonia, teatro principale del conflitto terrestre, vagano tra desolazione e morte gruppi di militari sbandati di tutte le nazionalità, combattendo senza posa per la mera sopravvivenza. Sperduti e senza comandanti, hanno ormai dimenticato chi stanno attaccando o cosa stanno difendendo. Come se non bastasse, uno psicotico personaggio emerge dal caos con un obiettivo fin troppo chiaro. Il Barone Czarny, pazzo e megalomane, intende conquistare

**P**enso che non ci si possa immaginare nulla di più desolante e spaventoso delle possibili conseguenze di un olocausto nucleare: la totale devastazione di intere nazioni, lo sterminio di milioni di persone, e per quanti hanno avuto la fortuna (o sfortuna?) di

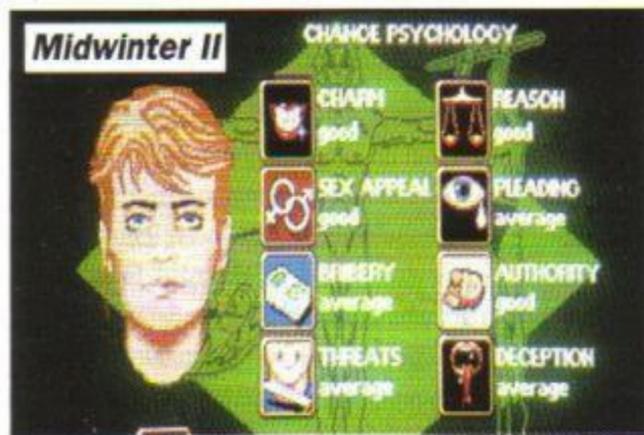
non essere stati inceneriti all'istante, la prospettiva di un futuro allucinante, generoso solo di carestie e radioattività. Ma mentre il solo pensiero di un simile futuro è sufficiente a far venire gli incubi alla maggior parte di noi, per i

possessori di PC il caso è diverso, dal momento che possono gongolare al pensiero di poter esplorare senza pericolo le desolate lande di un mondo postnucleare. O almeno questa sembra essere l'idea che ha spinto la *Paragon Sof-*

quanto più possibile di ciò che la guerra ha risparmiato, per poi attaccare le varie nazioni ad una ad una, ed impadronirsi del potere. Tristemente noto per essere stato il fondatore di una spietata milizia antisommossa, implicato in decine di sanguinosi episodi di tortura, capo di uno "squadrone della morte", Czarny sta usando tutta la sua influenza tra i membri dell'esercito polacco per riuscire a costituire la sua "Legione Nera". Nel momento in cui il giocatore comincia l'avventura, il barone ha già acquisito il controllo della Polonia settentrionale, ed è impegnato a governarla da fanatico lunatico fascista quale egli è. Il giocatore indossa i panni del comandante di una squadra scelta da combattimento, formata da circa venti tra uomini e donne, di cui quattro possono essere o-

**Wow! Un'Europa post-nucleare, con fall-out radioattivo, cadaveri e distruzione ovunque? Voglio andarci!... Se la pensate così, questo è il gioco che fa per voi.**

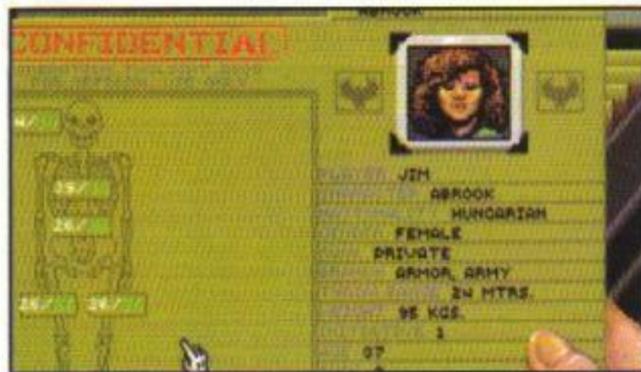
gni volta mobilitati per svolgere particolari missioni. Le prime fasi del gioco si concentrano sul graduale recupero del materiale militare necessario per poter affrontare con successo il nocciolo della questione: la lotta contro la Legione Nera. Dopo una sequenza di introduzione non proprio stupefacente, il gioco ci introduce al menu forse più importante di tutti: quello dedicato alla selezione dei personaggi ed alla "costruzione" delle loro capacità. In questa fase, prettamente da gioco di ruolo, i venti personaggi sono a disposizione al Quartier Generale (HQ), pronti ad entrare in missione al mo-



**Midwinter II - Flames of Freedom**, uscito pochissimo tempo fa su PC, ma già un mito sugli altri formati, è particolarmente simile a *Twilight 2000* come premesse di gioco, anche se *Midwinter II* narra lo scontro tra l'Impero Sahariano e la Libera Federazione della Terra, o giù di lì... In ogni modo, gli elementi propri del gioco di ruolo ci sono tutti, con i personaggi dotati di abilità e conoscenze che risultano



mento opportuno. Possono essere maschi o femmine, provenire da nove diverse nazioni (dal momento che il caos postnucleare ha fatto mischiare senza alcuna logica i vari eserciti tra loro), ed avere delle caratteristiche specifiche come agilità, costituzione, intelligenza e grado di istruzione. È poi possibile selezionare l'occupazione svolta prima della guerra, cosa che permette di acquisire delle particolari conoscenze o abilità (skill). Queste sono a loro volta modificate sia dalla specifica mansione militare svolta all'interno dell'esercito, sia dagli interessi coltivati quando si era ancora dei civili.



**fondamentali alla risoluzione del gioco. Le differenze maggiori stanno nella mancanza in *Midwinter* della vista isometrica, e nella migliore grafica a poligoni in *Twilight 2000*. Per i giocatori alla ricerca del massimo realismo, *Twilight* è di gran lunga più consigliabile, ma in *Flames of Freedom* il gioco è meglio bilanciato e in generale più divertente.**

Nonostante questi aspetti siano gestibili con un uso abbastanza intuitivo delle icone, non c'è dubbio che tutta questa "attribuzione di attributi" sia una faccenda tutt'altro che semplice, anche se un'opzione di creazione automatica dei personaggi è, a dire il vero, disponibile. I giocatori non dovrebbero affidarsi completamente ad essa, dal momento che ai personaggi costruiti casualmente dal computer potrebbero mancare degli skill indispensabili. Nella prima missione, per esempio, è necessario parlare ad una persona in lingua polacca, e neanche a farlo apposta, nel mio gruppo di personaggi (tutti creati dal computer) non ce n'era neanche uno capace di spicciar parola in quella lingua, perciò, fine della partita. È quindi consigliabile leggere attentamente le istruzioni di ogni scenario, pena probabili momenti di frustrazione. A mio parere, la scelta migliore è un compromesso tra generazione automatica e costruzione mirata, così da creare un gruppo flessibile e completo in ogni sua parte. Diversamente dalla maggioranza dei giochi ad ambientazione militare, *Twilight 2000* non fornisce ai giocatori il lusso di una illimitata varietà di equipaggiamento. Infatti, anche se il Quartier Generale è ben fornito di armi ed esplosivi, il gruppo non avrà a disposizione nessun mezzo di trasporto. Così almeno per i primi tempi si dovrà andare a piedi. Cosa positiva, dal momento che ciò non fa utilizzare la vista a poligoni per almeno un po', riducendo il rischio di impantanare il giocatore con troppe cose da imparare in una volta. È da sottolineare, poi, che pure quando si ha dimestichezza con tutte le varie componenti del gioco, il passaggio dalla visione a poligoni a quella isometrica rimane sempre un po' traumatizzante. Molto importante è la schermata del nostro ufficio all'HQ.

È da qui infatti, che si può accedere a tutte le altre sezioni del gioco. Il computer sulla scrivania ci terrà informati su come sta procedendo la guerra contro le forze del Barone, con alcuni grafici a barre che ci indicheranno, tra l'altro, il possesso delle città ed il morale, cioè quanto è felice il popolo polacco ora che il loro cielo è diventato rosso e pieno di polvere radioattiva. La radio ci permette di parlare con l'ufficiale del servizio informazioni, mentre lo schedario contiene tutti i nostri personaggi. Infine la mappa permette di dare un'occhiata alla posizione delle nostre unità di soldati. Le missioni, almeno all'inizio, hanno delle istruzioni abbastanza precise, mentre diventano sempre più vaghe con il passare del tempo. La prima missione

gate a proposito di questi avvenimenti"), quasi incoraggiando il giocatore a scegliersi da solo la maniera con cui scoprire cosa diavolo sta succedendo. Possiamo ordinare ai personaggi di cercarsi da mangiare, di pescare, di combattere e di parlare con le persone incontrate durante la missione. Tuttavia, tranne che per il possesso degli oggetti, non è possibile far compiere ai nostri personaggi azioni individuali, e sembra quasi che tutte le abilità e conoscenze siano semplicemente mischiate in una specie di "media totale" di tutte le capacità. Il risultato è che la morte di un personaggio fa diminuire sì la capacità di un gruppo, ma non

**U**n vero peccato, poi che nel gioco non tutto fili così liscio come potrebbe.

consiste in una lunga scarpinata fino ad un luogo chiamato Skawina. Lì dovremo trovare alcuni tipi indispensabili di medicine, per poi portarle subito in un'altra città che ne ha un urgente bisogno. Se completata con successo, questa missione ci provvederà di un mezzo di trasporto (una specie di autoblindo corazzato) che permetterà al gruppo di muoversi più rapidamente. Sebbene molto semplice, questa prima uscita aiuta il giocatore a prendere confidenza con i vari comandi, permettendogli di affrontare ad un basso livello di difficoltà la maggior parte delle situazioni con cui dovrà fare i conti più avanti. Tuttavia, con lo svolgersi delle missioni, i dettagli e le informazioni provenienti dal HQ diventeranno sempre più vaghe e generiche (del tipo: "esplorate quella zona", oppure "investi-



#### Versione PC

Ho i miei dubbi che i possessori di PC siano un pubblico che risponderà entusiasticamente alla trama di *Twilight 2000*, anche se tra gli appassionati c'è già chi ama da tempo questo gioco di ruolo. In ogni caso si tratta di un pubblico già abbastanza adulto da poter apprezzare ugualmente una storia così tetra e pessimista. Del resto è su PC che il gioco è stato sviluppato, giungendo a noi utenti su cinque dischetti.



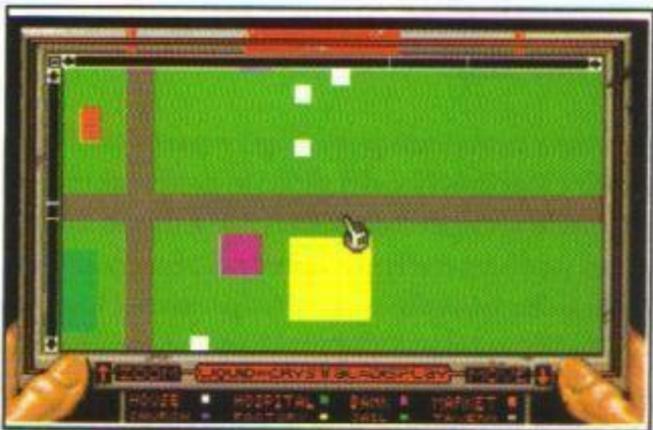
#### Versione Amiga

Gli Amighisti possono aspettarsi una versione di *Twilight 2000* per la fine dell'estate e, anche se forse sarà su più di cinque dischi, resterà identica alla versione per PC.



#### Versione ST

La versione per ST, se non abbiamo capito male, è ancora ben al di là da venire, per cui informeremo i nostri lettori non appena sapremo qualcosa di più.

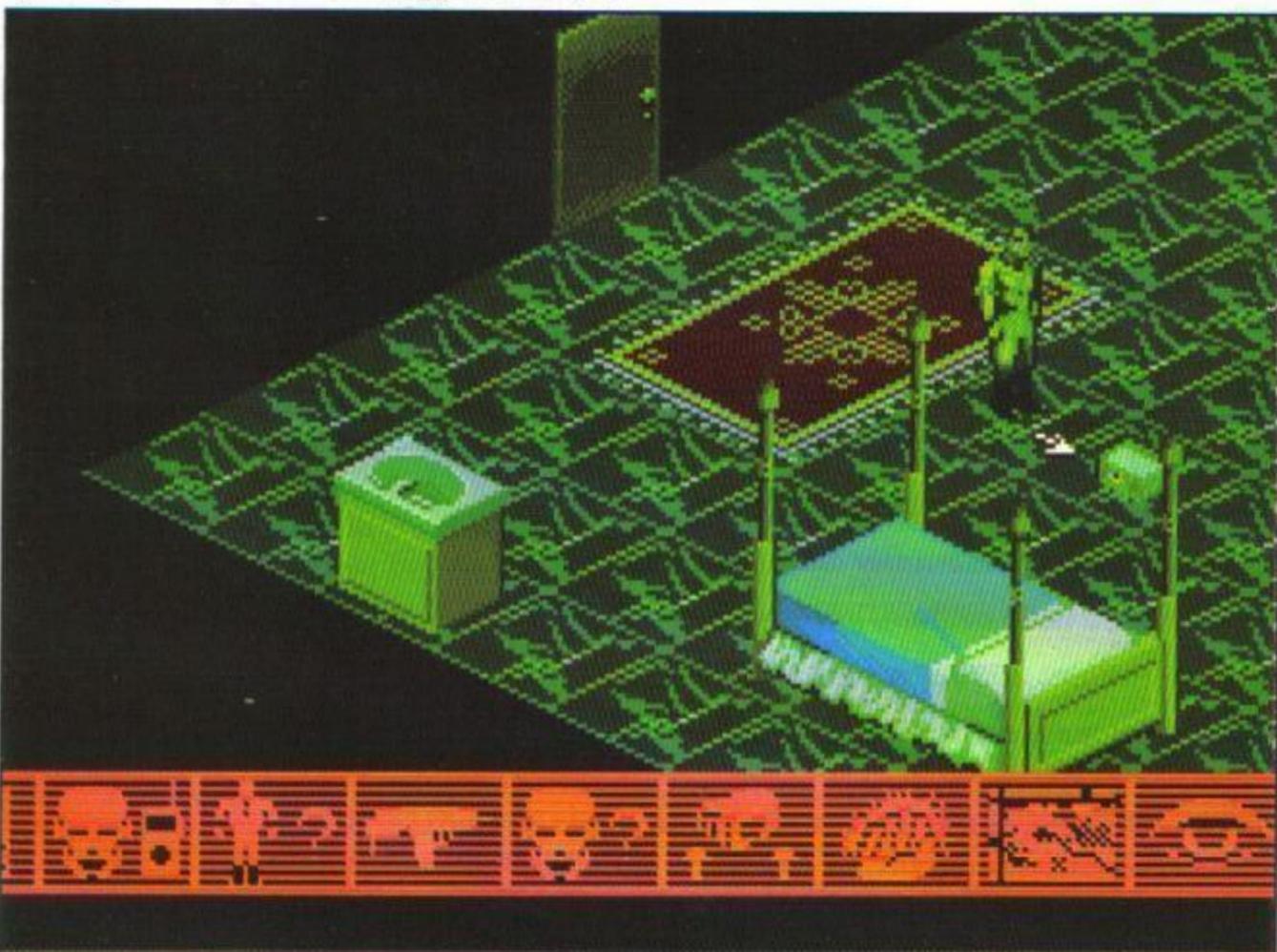


(In alto) Ecco qui il nostro gioiellino... È la ricompensa per avere completato con successo la prima missione. Un mondo poligonale a tre dimensioni ci sta aspettando. Signori, si parte... e attenti alle sgommate!

(Sopra) La mappa LCD in azione, il quadrato giallo indica la posizione della nostra base.

(Sotto a Sinistra) La grafica non è proprio una bellezza, ed anche i dettagli non sono il massimo dell'accuratezza.

è che questo preoccupi più di tanto. La maggior parte dei nuovi giochi di ruolo permette al gruppo di dividersi, ed ai singoli membri di risolvere anche autonomamente delle mini-missioni. In *Twilight 2000* questo non è possibile. Molti dei migliori programmatori di oggi farebbero bene ad esaminare con attenzione le routine di generazione dei poligoni della Paragon, dal momento che questa sezione di gioco è davvero eccellente. Le carte migliori quindi, questo prodotto le gioca nella grafica poligonale, ma proprio quando l'atmosfera comincia a prendere quota, col giocatore pienamente immerso in essa, ecco che si ritorna ad una normale mediocrità a causa di alcune macchinosità e stranezze di gioco. La vista isometrica infatti, in cui vengono giocate molte parti interessanti come la conversazione con altre persone o la ricerca di oggetti, è proprio l'aspetto meno convincente. Per cominciare, il gruppo di quattro soldati è rappresentato da un'unica figura. Questa poi si muove poco fluidamente, quasi a scatti, ed in un ambiente davvero povero di particolari grafici. Lo schermo si sposta in maniera un





(Sopra) La nostra base è a Cracovia. La prima missione richiede un viaggio a Skawina a caccia di preziosi medicinali.

(Sinistra) Il nostro parco macchine lascia alquanto a desiderare, ...ma è solo l'inizio.

poco rozza, e solo quando il giocatore esce da uno dei lati, così da rendere impossibile sapere dove egli stia effettivamente andando. Inoltre quando si è sullo schermo della mappa, spesso il movimento non è consentito perché, ci informa un messaggio, ci sono dei soldati nemici nella zona, mentre lo stesso movimento in vista isometrica è permesso senza problemi. Anche il combattimento è un aspetto un po' frustrante, con dei piccoli messaggi che spuntano per dirci che un soldato nemico ha sparato con una particolare arma, ha colpito/mancato un membro del gruppo e ha inflitto "tot" punti di danno. Il tutto mentre affannosamente cerchiamo di passare tra i vari menu dei personaggi per sceglierne uno ed usarne le armi. Possiamo anche decidere di escludere i messaggi, ma dato che il nemico spesso e volentieri spara da fuori schermo, sarebbe come andare avanti alla cieca. Un altro aspetto non azzeccato è dato dalla posizione delle porte nei palazzi: spesso sono poste a nord, sul loro lato "cieco", una scelta non particolarmente intelligente che obbliga il giocatore ad intervenire col menu delle opzioni per poter vedere dove sta l'entrata. In ogni caso gli aspetti positivi sono più di quelli negativi: la grafica a poligoni è assolutamente superba, con un livello di dettaglio ben superiore alla media ed una rappresentazione dei combattimenti proprio appassionante. E forse è proprio la così alta qualità dei poligoni che fa sembrare la vista isometrica così rozza. *Twilight 2000* ha di sicuro il merito di aver cercato di coniugare in un'unica entità degli stili di gioco così diversi tra loro, anche se il tutto non ha proprio dato i risultati che si speravano. Per i giocatori attratti dall'idea di avventurarsi in un'Europa postnucleare.

## PUNTI DI VISTA CONFLITTUALI?

A seconda della particolare azione di gioco che si sta eseguendo, godremo di un diverso tipo di rappresentazione grafica (isometrica, a poligoni, bidimensionale). Solitamente si verifica un cambio di vista ogni due, tre minuti. Nelle situazioni più calde il giocatore dovrà guidare l'autoblindo con una simulazione dei comandi in tempo reale, esplorare zone con vista isometrica secondo la più consolidata tradizione dei RPG, ed infine spostarsi per vaste aree della regione col solo ausilio della sua fida mappa a cristalli liquidi. Va bene che un vero soldato deve avere delle buone doti di lavoro in "Multi-Tasking", ma questo continuo cambio di modi grafici mi pare un pochetto esagerato.



## K VOTO

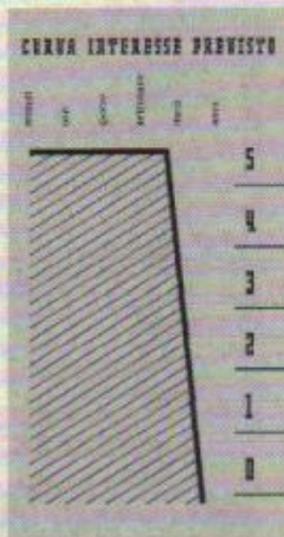


Grafica talvolta suggestiva e densa d'atmosfera.	Metodo di controllo ostico e scomodo.
Scene "horror" ben animate.	Musica non adatta all'atmosfera del gioco.
	Localizioni senza via d'uscita.

## 800 P.C.

G	OS	A	FK
7	5	6	6

Per apprezzare *Twilight 2000* ci vuole del tempo, ma poi le soddisfazioni non mancano. La guerra contro il Barone Czarny è lunga e difficoltosa, con missioni e battaglie che non sono proprio un bicchier d'acqua. Il risultato di questa apparente lentezza è un vero senso di gratificazione ogni volta che si raggiunge una vittoria (non importa quanto piccola). Il problema principale è la quantità di tempo che un non appassionato di RPG vorrà dedicare all'esplorazione di un mondo perlopiù in vista isometrica, vista che francamente è di qualità piuttosto bassa.



PROVE SU SCHERMO

TWILIGHT 2000

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

## GAMEBOY (con 4 giochi)

**L. 250.000**

CaseBoy - borsa per trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore schermo	30.000
Illuminator	25.000

### SOFTWARE PER GAMEBOY

Addams Family	59.000	Dracula II	54.000
Adventure Island	73.000	Dragon's Lair	58.000
Aero Star	49.000	Duck Tales	59.000
Alleway	58.000	F1 Boy	63.000
Altered Space	63.000	F1 Race	59.000
Asteroids	58.000	F1 Spirit	49.000
Atomic Punk	66.000	Face Ball 2000	77.000
Barbie	69.000	Fastest Lap	59.000
Baseball	49.000	Final Fantasy Legend	69.000
Batman	59.000	Fist Of The North Star	65.000
Battle Toads	66.000	Fortified Zone	59.000
Battleship	59.000	GameBoy Wars	63.000
BeetleJuice	63.000	Ghostbusters II	59.000
Bill Elliot's Nascar	62.000	Golf	45.000
Blades Of Steel	63.000	Gremlins II	59.000
Bomber Boy	54.000	Hunt For Red October	59.000
Bubble Bobble	56.000	Jungle Wars	58.000
Bubble Ghost	58.000	Kitchen Panic	56.000
Burger Time Deluxe	59.000	Klax	59.000
Caesars Palace	69.000	Kung Fu Master	56.000
Castlevania II	67.000	Kung Fu X	63.000
Cave Noir	49.000	Kwirk	59.000
Chase HQ	59.000	Lacroan Heroes	54.000
ChopLifter	58.000	Lucky Monkey	58.000
Contra	56.000	Marble Madness	64.000
Cosmo Tank	59.000	MegaMan	59.000
Cycle Grand Prix	69.000	Mickey's Dangerous Chase	59.000
Dead Heat Scramble	59.000	Motocross Maniacs	49.000
Doraemon	56.000	Mysterium	59.000
Double Dragon II	59.000	Nail'n Scale	69.000
Double Dribble	69.000	Navy Seals	58.000
Dr. Mario	49.000	NBA All Stars Challenge	68.000

Nekketsu Soccer	49.000
Nemesis II	59.000
NFL Football	59.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	69.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	59.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	64.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	59.000
Rescue Princess Blobette	59.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	64.000
Rubber Saver	58.000
Simpsons'	64.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
SoccerMania	69.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	59.000
Star Trek	69.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	79.000
Teenage Turtle II	79.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Tom & Jerry	69.000
Torpedo Range	49.000
Turrican	64.000
Twin Bee	59.000
UltraMan	49.000
World Circuit	69.000
WWF Superstars	59.000

## COMMODORE CDTV

compresa enciclopedia Groelier

**L. 1.199.000**

Mouse wireless CDTV	110.000
Tastiera CDTV	120.000

### SOFTWARE PER CDTV

Advanced Military Systems	66.000	New Basics Electric Cookbook	88.000
All Dogs Go To Heaven	77.000	Ninja High School	49.000
American Vista	12.000	Paper Bag Princess	67.000
Barney Bear Goes Camping	66.000	Peter Rabbit	79.000
Barney Bear Goes To School	62.000	Power Pinball	62.000
Battle Chess	75.000	Prehistoric	75.000
BattleStorm	67.000	Psycho Killer	66.000
Benjamin Bunny	79.000	Raffles	62.000
Case Of The Cautious Condor	77.000	Road To Final Four	62.000
CD Remix 2	62.000	Scary Poems Rotten	79.000
Cinderella	67.000	Sim City	99.000
Classic Board Games	77.000	Snoopy Case Missing Ball	62.000
Dinosaurs For Hire	49.000	Space Wars	49.000
Fred Fish Collection	87.000	Spirit Excalibur	82.000
Heather Hits Home Run	67.000	Super Games Pack	49.000
Hound Of The Baskervilles	66.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Enc. Dictionary	110.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Holy Bible	66.000	Terminator	69.000
Illustrated Shakespeare	66.000	Thomas Snow Suit	67.000
Illustrated Sherlock Holmes	62.000	Timetable Of Business	82.000
Lemmings	62.000	Timetable Of Science	88.000
Long Day Ranch	67.000	Town With No Name	67.000
Moving Stomach Ache	67.000	Wayne Gretzky Hockey	75.000
Mud Puddle	67.000	Women In Motion	66.000
Music Maker	75.000	World Vista Atlas	120.000
My Paint 2	62.000	Wrath Of Demon	62.000

## NEC PC-ENGINE

COREGRAFX II*	269.000
SUPERGRAFX	329.000
GT	589.000

### SOFTWARE PER PC-ENGINE

04 Champion	99.000	Metal Stoker	99.000
1941 (SuperGrafx)	127.000	Naxat Stadium	94.000
BomberMan	80.000	Niko Niko Pun	100.000
Cyber Dodge	79.000	Okinawa	79.000
Darius Plus (SuperGrafx)	127.000	Override	94.000
Dodge Ball	94.000	PC Genjin II	89.000
Doraemon	95.000	Power Gate	69.000
Download	89.000	Power Golf	56.000
Explorer Mr. Don	98.000	Power League IV	99.000
External City	69.000	Prof. Baseball '91	87.000
Fighting Run	99.000	Saramanda	96.000
Final Lap Twin	89.000	Silent Debuggers	99.000
Final Soldier	98.000	Spiral Wave	79.000
Hateries	85.000	Terrible Village (SuperGrafx)	127.000
Hero Agedama	49.000	Toyshop Boys	79.000
Hit The Ice	99.000	Tricky	94.000
Honey Ski II	85.000	TV Sport Football	96.000
Image Fight	89.000	Vallistix	107.000
Magical Chase	108.000	Volified	94.000
Mesopotamia	95.000	World Circuit	79.000

## MEGA-CD

**L. 750.000**

con 3 giochi

**L. 1.050.000**

### SOFTWARE PER MEGA-CD

Aisle Lord	149.000	Rise Of The Dragon	125.000
Earnest Events	125.000	Sol Feace	115.000
Heavy Nova	115.000	Tenka Fubu	109.000
Nostalgia	129.000	Woodstock	109.000

## SUPER FAMICOM

SCART - RGB PAL  
**L. 449.000 L. 539.000**

Alimentatore 220V per SuperFamicom	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SF-Backup - floppy disk drive 3"1/2	399.000
SuperNES Converter	39.000

### SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

Actrizer	99.000	Earth Defense Force	131.000
Addams Family	146.000	Equinox	143.000
Area 88 - UN Squadron	119.000	Exhaust Heat	156.000
Ariana	159.000	F1 Roc	143.000
Augusta Golf	149.000	Final Fantasy	168.000
Bart's Nightmare	139.000	Final Fight	149.000
Big Run	109.000	Gamba League Baseball	139.000
Bill Laimbeer's Combat Basket.	146.000	Goemon	139.000
Blue Brothers	169.000	Gradius III	129.000
Bombuzal	99.000	Gundam '91	138.000
Bull Vs. Lakers	137.000	Hole In One	149.000
Castlevania IV	153.000	Hook	143.000
ChessMaster	149.000	HyperZone	129.000
Contra Spirits	175.000	Joe & Mac	139.000
D-Force	153.000	John Madden Football	143.000
Darius Twin	134.000	Krusty's Fun House	139.000
Dimension Force	164.000	Lemmings	159.000
Dragon Slayer	159.000	Mystical Ninja	153.000
Dream TV	137.000	NCAA Basketball	168.000
Dungeon Master	169.000	Paperboy II	149.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

PGA Tour Golf	143.000
Pilot Wings	129.000
Populous	140.000
Pro Baseball	144.000
Pro Football	142.000
Raiden Densetsu	159.000
Rival Turf	129.000
Robocop II	146.000
Rocketeer	149.000
RPM Racing	149.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Sim Heart	149.000
Smash TV	129.000
Soul Blade	128.000
Spanky's Quest	134.000
Super Adventure Island	189.000
Super BattleTank	146.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	159.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Formation Soccer	156.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	139.000
Super Off Road	129.000
Super R-Type	146.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wagan Land	156.000
Thunder Spirit	169.000
True Golf Waialae	162.000
Tyson's PowerPunch	162.000
UltraMan	134.000
Vanilla Ice	149.000
Y's III	149.000

## MEGADRIVE

SCART-RGB  
L. 265.000

PAL  
L. 285.000

Alimentatore 220V per MegaDrive	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
MegaBackup - floppy disk drive 3"1/2	499.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000

### SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000	Fight Master	106.000
Abraham Tank	99.000	Fighting Ninja Legend	92.000
Afterburner II	89.000	Final Blow	99.000
Air Driver	99.000	Fire Mustang	116.000
Air Wolf	89.000	Fire Shark - ToralToralTora	95.000
Alex Kidd	68.000	Flicky	59.000
Alien Storm	99.000	Forgotten World	79.000
Aliens III	109.000	Gaiaras	74.000
Aisia Dragoon	119.000	Gain Ground	65.000
Ark Odissey	115.000	Galaxy Force II	127.000
Arrow Flash	59.000	GhostBusters	79.000
Atomic Robokid	85.000	Ghouls'n'Ghost	95.000
Back To The Future III	109.000	Golden Axe	79.000
Bare Knuckle	99.000	Golden Axe II	98.000
Batman	89.000	Granada	72.000
Battle Goffer	59.000	Growl	108.000
Battle Master	99.000	Gynoug	99.000
Battle Of Bahama	99.000	Hard Driving	94.000
Battle Ship Gamola	113.000	Heavy Nova	132.000
Battle Squadron	89.000	Heavy Unit	79.000
Beast Warrior	129.000	Hell Fire	69.000
BlockOut	63.000	Herzog Zwei	94.000
Bonanza Brother	89.000	Hunter Yoko	79.000
Buck Rogers	149.000	Hurricane	73.000
Budokan	99.000	Ice Hockey	109.000
Burning Force	58.000	Image Fight	99.000
Buster Douglas Boxing	105.000	Immortal	99.000
Caliber 50	114.000	Insector-X	89.000
California Games	103.000	James Pond	75.000
Centurion	103.000	Jesse Ventura Wrestling	117.000
Chuck Rock	129.000	Jewel Master	69.000
Commando II*	109.000	Joe Montana Football	89.000
Crack Down	78.000	Joe Montana Football II	126.000
Cross Fire	109.000	John Madden Football	99.000
Crude Blaster	124.000	Juju Legend	77.000
Curse	55.000	Junction	92.000
Cyberball	89.000	Kageki	95.000
Dahna	98.000	King Of Beast	79.000
Dangerous Seed	79.000	Klax	79.000
Darius II	69.000	Kugga	129.000
Dark Castle	99.000	Lakers Vs. Celtics	95.000
Darwin 4081	69.000	Legend Of Raiden	109.000
Desert Strike	105.000	Lemmings	129.000
Devil Crash	116.000	Leynos	69.000
Dick Tracy	79.000	Magical Hat	69.000
DinoLand	99.000	Majong Detective	86.000
DJ Boy	65.000	Marble Madness	85.000
Double Dragon II	129.000	Mario Lemieux Hockey	109.000
Dynamite Duke	77.000	Marvel Land	99.000
E-Swat	59.000	Master Of Monsters	99.000
El Viento	139.000	Mega Trax	79.000
Elemental Master	79.000	Mercs	99.000
F-22 Interceptor	89.000	Mickey Mouse	89.000
F1 Grand Prix	119.000	Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
F1 Hero	106.000	Midnight Resistance	99.000
Fantasy Soldier	127.000	Monsters Lare	63.000
Fantasy Star III	144.000	Moonwalker	69.000
Fatal Labyrinth	105.000	Ms. Pacman	82.000
Ferrari Grand Prix	123.000	North Star Ken II	79.000

## SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB  
L. 689.000

2" Joystick Neo-Geo	129.000
Memory Card Neo-Geo	69.000

### SOFTWARE PER NEO-GEO

Alpha Mission II	330.000	Mah Jong	290.000
Blue's Journey - Raguy	370.000	Nam 1975	230.000
Burning Fight	330.000	Ninja Combat	300.000
Cross Sword	390.000	Pro Baseball	330.000
Cyber Clip	300.000	Puzzled - Joy Joy Kid	250.000
Eight Man	330.000	Riding Hero	330.000
Fatal Fury	420.000	Sengoku	320.000
Ghost Pilots	330.000	Soccer Bowl	360.000
King Of The Monsters	330.000	Super BaseBall 2020	390.000
League Bowling	310.000	Super Spy	330.000
Magician Lord	300.000	Top Player Golf	340.000

Out Run	99.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	59.000
Populous	109.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Rings Of Power	128.000
Road Blaster	109.000
Road Rush	99.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gornola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	85.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Fantasy Zone	123.000
Super Hang On	66.000
Super League	75.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	136.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Vallius III	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	69.000
Volified	79.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
Warsong	137.000
WhipRush	59.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III	79.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

## SEGA MASTERSYSTEM II\*

con gioco Alex Kidd  
L. 209.000

con Light Phaser Gun + 2 giochi  
L. 285.000

### SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II\*

Aerial Assault	63.000	Moonwalker	83.000
Afterburner	83.000	Ninja	68.000
Alex Kidd	68.000	Operation Wolf	83.000
Alien Storm	83.000	Pacmania	99.500
American Baseball	79.500	PaperBoy	63.000
Back To The Future II	99.500	Penguin Land	88.000
Bonanza Brothers	83.000	Phantasy Star	83.000
Chess	89.500	Populous	99.500
Columns	63.000	Pro Wrestling	68.000
Dead Angle	88.000	Psycho Fox	69.000
Dick Tracy	79.500	R-Type	83.000
Dragon Crystal	79.500	Rambo III	79.500
Dynamite Duke	79.500	Shadow Dancer	68.000
E-Swat	63.000	Shadow Of The Beast	99.500
Fantasy Zone	68.000	Shangai	68.000
G-Loc	83.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Ghostbusters	68.000	Speedball	87.000
Ghouls'n'Ghost	63.000	SpiderMan	86.000
Golden Axe	79.000	Strider	89.500
Golden Axe II	94.000	Summer Games	68.000
Great Golf	68.000	Super Monaco GP	79.500
Joe Montana Football	78.000	WonderBoy	79.500
Kung Fu Kid	75.000	World Cup Italy '90	68.000
Mercs	88.000	World Games	68.000
Mickey Mouse	78.000	World Grand Prix	68.000
Monopoly	88.000		

## SEGA GAMEGEAR

L. 269.000

MasterSystem converter	49.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa per trasporto	39.000
WideMaster - ingranditore di schermo	29.000

### SOFTWARE PER GAMEGEAR

BaseBall	58.000	Magical Guy	69.000
Chase HQ	69.000	Mappy Land	63.000
ChessMaster	69.000	Mickey Mouse	69.000
Clutch Hitter	79.000	Ninja Gaiden	77.000
Columns	69.000	Out Run	70.000
Donald Duck	69.000	Pengo	58.000
Dragon Crystal	65.000	Pop Breaker	69.000
Dragon Ninja	69.000	Psychic World	69.000
Fantasy Zone	75.000	Puzzle Maze	69.000
Fray	69.000	Rastan Saga II	79.000
G-Loc	69.000	Ryukyu	55.000
Gear Stadium	63.000	Shinobi	69.000
Golby	59.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Golden Axe	69.000	Space Harrier	63.000
Griffin	68.000	SpiderMan	69.000
Harley Wars	65.000	Super Golf	69.000
Head Buster	55.000	Super Monaco GP	69.000
Heavy Weight Champ	59.000	Wagan Land	73.000
Joe Montana Football	79.000	Wall Of Berlin	59.000
Junction	80.000	WonderBoy	69.000
Kinetic Connection	63.000	Woody Pop	63.000
LeaderBoard Golf	77.000		



TUTTE LE NOSTRE CARTUCCE  
SONO ORIGINALI

Importiamo direttamente  
console e videogames

Da noi troverai sempre  
le novità in anteprima

VIENI A TROVARCI!





PROVE SU SCHERMO

Genere Sportivo

Casa Genias

Sviluppatore Fabrizio Farenga

Prezzo L. 49000

# TOP WRESTLING

Non sono mai riuscito a sapere quanto la World Wrestling Federation pagasse ognuna di quelle persone che presenziavano ai match, fingendo di esaltarsi assistendo ad una trogloditica pantomima. Probabilmente, dato che il boom di quella "macchina da merchandising" che è il wrestling si ebbe grosso modo nell'86, la cifra procapite doveva bastare per permettere ad ogni finto esaltato l'acquisto di un VCR con cui riguardare l'incontro a casa - nel quale magari si intravedevano le testoline degli spettatori, esaltarsi davvero e trasformarsi in impallinati convinti - in tempo per uscire di casa ed arraffare pupazzetti di

Hulk Hogan, teiere del buon Peterson e copie di *Championship Wrestling* della Epyx, uscito appunto nell'86.

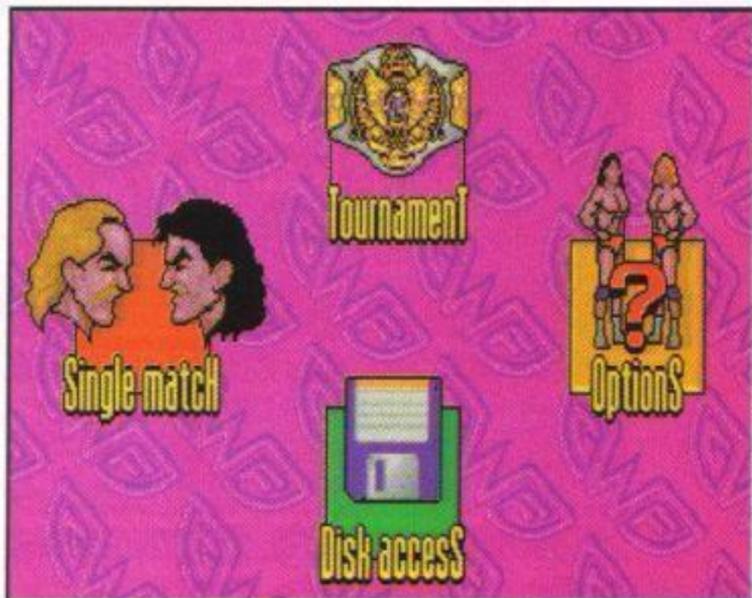
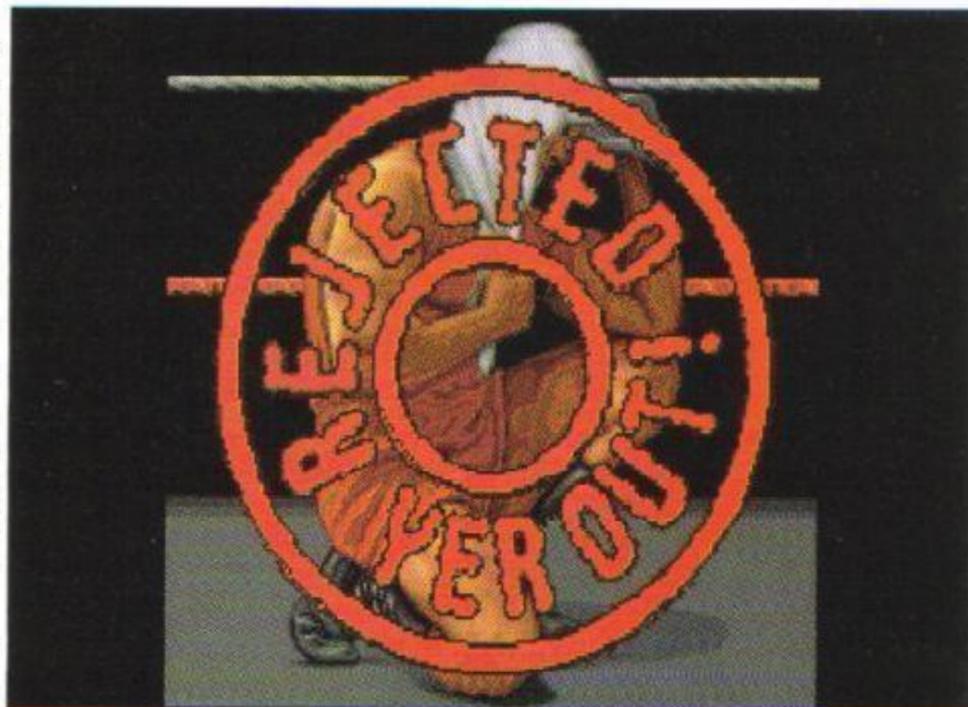
Dopo tre anni circa le acque si calmarono decisamente, ma proprio quando stavamo pensando di riaccendere il computer, sicuri di non imbatterci in montagne di muscoli digitali, ecco che giochi come *Tag Team Wrestling* e *Rock'n Wrestle* giunsero a spegnere i nostri momenti di relax nei verdi pascoli celesti. Ogni segno di lotta paleozoica scomparve dai nostri monitor fino all'uscita di *WWF* della Oscan... ahem, Ocean, che ci fece sperare nell'estinzione della specie.

Invece da buoni magnaspaghetti dispettosi, ora la Genias se ne esce con questo *Top Wrestling*. Un ring ruotante si avvicina in tutto lo splendore del 3D non virtuale, mentre una musica funkmetal vi fa realizzare di essere ormai irreparabilmente dentro il più disorientante circo del mondo, dove gli esseri umani si confondono con le bestie.

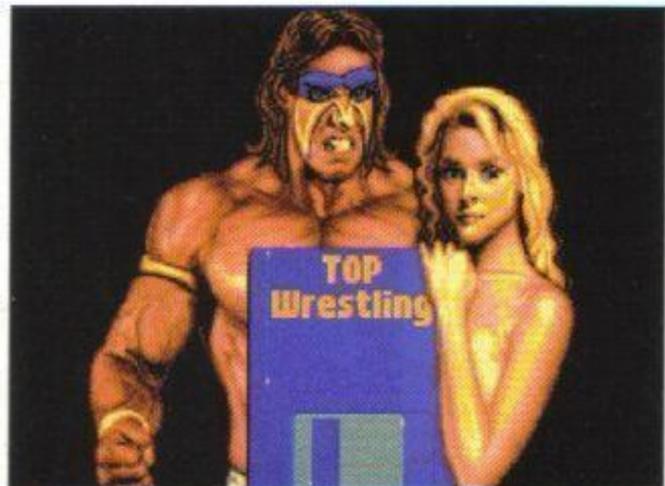
Dal menu principale potete scegliere il vostro alter ego ed il vostro avversario tra i 16 lottatori disponibili, ma non crediate che mettere al tappeto un Brutus Plumcake sia lo stesso che schienare un Punky Trash. Se amate le abbronzature veloci potete imbarcarvi in un torneo, ed il rumore dei (vostri, possibilmente) ceffoni sarà l'unico punto di riferimento nel buio corridoio (!) che conduce alla vittoria.

Una volta sul ring avete solo l'imbarazzo della scelta. Sotto il controllo del vostro stick ci sono un bel po' di pose classiche e mosse devastanti, mentre un particolare interessante è costituito dal fatto che a seconda del punto in cui è assestato un colpo il livello dell'energia calerà in misura maggiore o minore. Un pugno alla nuca, ad esempio, provocherà danni minori rispetto allo stesso pugno inferto sulle gengive. Questo calcolo dei danni vi tornerà utile quando deciderete di schienare l'avversario in tempi brevi, rifilandogli una serie di mappine potentissime per far calare a livelli infimi la sua barra di energia. Infatti, meno energia rimane, più lentamente il *wrestleravversario* si solleverà dal tappeto.

Certo, sarebbe stato bello se il gioco avesse tenuto conto, nel calcio volante sferrato dopo un rimbalzo sulle corde, della durata della cor-



Lo schermo delle opzioni, quando diventerete bravi potrete affrontare il torneo e concorrere per il titolo mondiale contro i migliori lottatori.



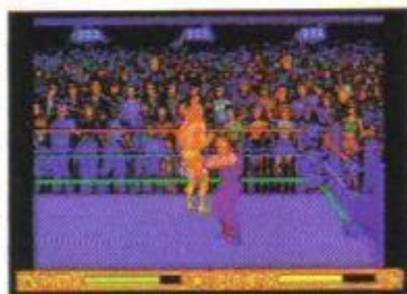
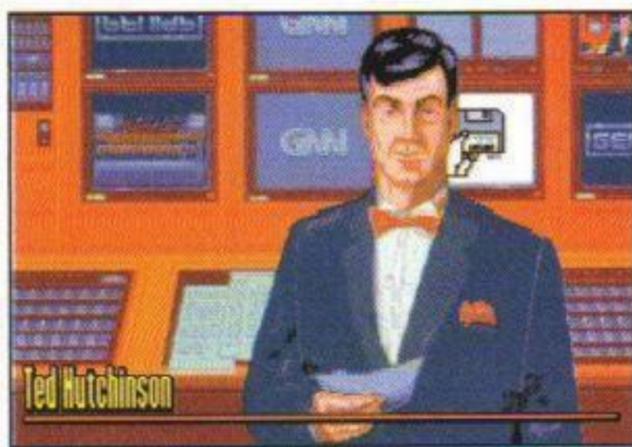
Certo che un abbraccio da parte di questa bellezza può ben valere un combattimento in cui verrete malmenati a dovere.

sa del lottatore che esegue la mossa. È ovvio che nella realtà più ring un lottatore percorrere prima di scagliare un colpo, più massacrante risulta la mazzata. In *Top Wrestling* questo non avviene ma il gioco non è mai stato inteso come una simulazione, quanto come un puro arcade con alcuni bei tocchi.

In questa categoria *Top Wrestling* rientra appieno e probabilmente è il migliore. Il livello di dettaglio infuso nel programma è eccezionale, e lo è ancor di più considerando il fatto che il gioco è italiano. La presentazione è a livelli di eccellenza, e spicca la possibilità di salvare il torneo (6 diverse posizioni) su disco. Per quanto concerne gli aspetti che risaltano immediatamente, ovvero grafica e sonoro, l'unica parola che viene in mente è "ottimi" e perfettamente adatti l'una all'altro. Ma è la dinamica di gioco che pone *Top Wrestling* un buon paio di spanne sopra la concorrenza, mentre la fluidità di cui tutto il programma è impregnato ve lo farà continuare a giocare.

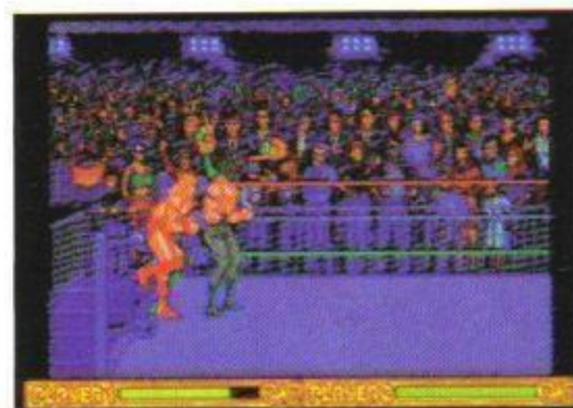
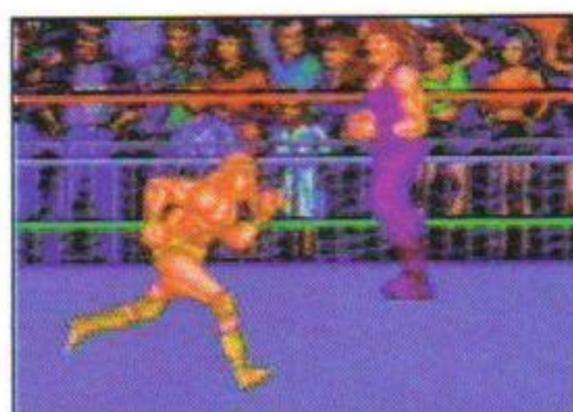
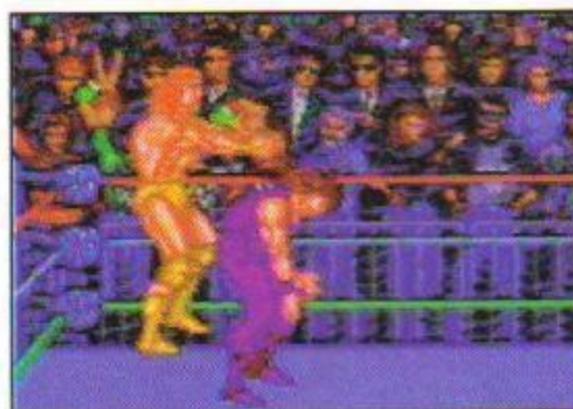
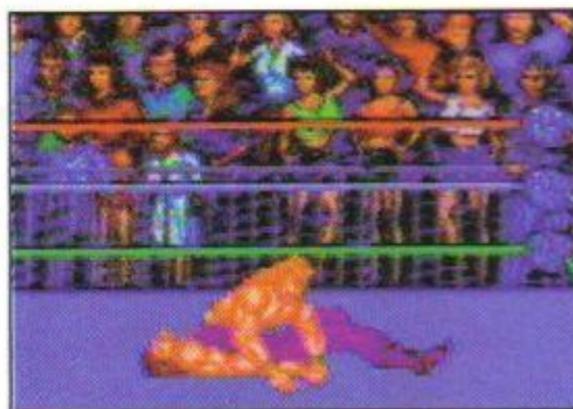
Speriamo di ritrovare nei futuri titoli della Genias la professionalità contenuta in *Top Wrestling*. Forse un giorno qualche inglese verrà in Italia per ascoltare i man-

Questo commentatore televisivo sembra essere uscito da una trasmissione della CNN. Sono questi tocchi che rendono *Top Wrestling* un prodotto degno delle migliori produzioni straniere.



### Versione Amiga

L'animazione è efficacissima ma non eccellente, comunque straordinaria data la grandezza degli sprite. La sequenza finale, che appare dopo aver superato l'ultimo lottatore (per fortuna effettivamente *battibile*), non vi farà rimpiangere di aver finito il gioco. Il sonoro è duro al punto giusto e gli effetti davvero da ossa rotte. La cosa più deludente della grafica è la folla statica e poco partecipe, ma non la guarderete più di tanto mentre un barile di muscoli vi opprime il diaframma. Per quanto riguarda la configurazione la Genias consiglia come ottimale 1 Mb di RAM e due disk drive, ma il gioco funziona ugualmente con 512K di RAM e il solo drive interno.



Le sequenze d'azione di *Top Wrestling* sono davvero mozzafiato. A volte vi sentirete provati come se aveste affrontato il combattimento di persona!



L'unico titolo con cui *Top Wrestling* possa venire efficacemente comparato è l'invero deludente WWF della Ocean. A dire il vero TW ricorda molto di più un gioco per Megadrive, Ringside Angel, e questo aspetto "consolesco" non può far altro che piacere ai puristi dell'arcade. Ovviamente Ringside Angel poteva contare sui tre tasti del joypad del Megadrive, offrendo così una giocabilità meno immediata ma alla lunga più gratificante. Ad ogni modo, TW ha dalla sua una "spettacolarità essenziale", ovvero sa galvanizzare il giocatore pur disponendo di comandi molto semplici, e l'equivalente su video dei movimenti del joystick è spesso assai scenografico e sicuramente d'effetto. La miccia che spara TW tremila metri sopra WWF è il feel del gioco. Mentre WWF era decisamente piatto, troppo facile e con un'atmosfera d'eccitazione paragonabile a quella di un ospedale militare, il complesso di grafica, sonoro e livello di impegno richiesto in TW rende quest'ultimo un programma genuino, più del vero Wrestling sicuramente, e che dà veramente l'impressione di aver raggiunto qualcosa quando si schiena un'avversario di quelli tosti. Quindi, il confronto WWF/TW non regge, ma già dalla prima partita con il gioco della Genias appariva chiaro che un paragone non era neppure proponibile.

### K VOTO

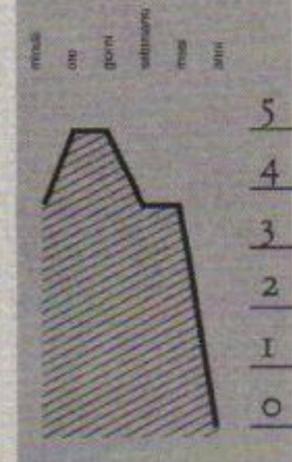


- Presentazione e programma curatissimi
- Alcuni elementi troppo semplici
- Aspetti audiovisivi efficaci
- Giocabilità elevatissima grazie al sistema di controllo ben implementato

**850** AMIGA  
G 8 QI 8 A 7 FK 2

*Top Wrestling* è un ottimo arcade, con un feeling incredibile che va di pari passo con una giocabilità immediata ma mai ridondante o troppo semplice. I particolari di contorno conferiscono al gioco un aspetto internazionale e decisamente al di sopra della media. È il tipico gioco che si ricarica sempre. Il top ovviamente lo raggiunge con due giocatori umani, ed il fatto che i tornei possano essere salvati aggiunge una profondità mai associata ai giochi di questo tipo. È probabile che dopo averlo finito un po' di volte lo riprenderete in mano solo quando avrete qualcuno con cui giocare, ma fino a quel giorno *Top Wrestling* regnerà sulla vostra scrivania e non sullo scaffale.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



PROVE SU SCHERMO

TOP WRESTLING

# HYPERSPEED

**H**issà se un giorno, in un futuro più o meno lontano, ci si troverà davvero in una situazione simile a quanto rappresentato nei vari "Spazio 1xxx, 2xxx e 3xxx", oppure in una delle tante avventure spaziali che infestano cinema e televisione. In attesa di verificare l'Amletico dubbio, anche il mondo videoludico propone le sue interpretazioni di come potranno vivere gli esseri umani tra qualche lustro. Chi volesse

allenarsi a vestire i panni di un ruolo "futuribile" può farlo con Hyperspeed della pluridecorata Microprose, la quale tanto ha dato a tutti gli amanti delle simulazioni, grazie a titoli come F-15 Strike Eagle, F-117A Stealth Fighter, Railroad Tycoon, Red Storm Rising, Pirates!, per un elenco che potrebbe continuare per l'intera recensione.

In Hyperspeed il giocatore è calato nei panni del comandante della "Trailblazer", un'improbabile astronave lunga 3400 metri per 2960 metri di larghezza con la quale si dovranno "colonizzare" le quattro galassie presenti nel gioco.

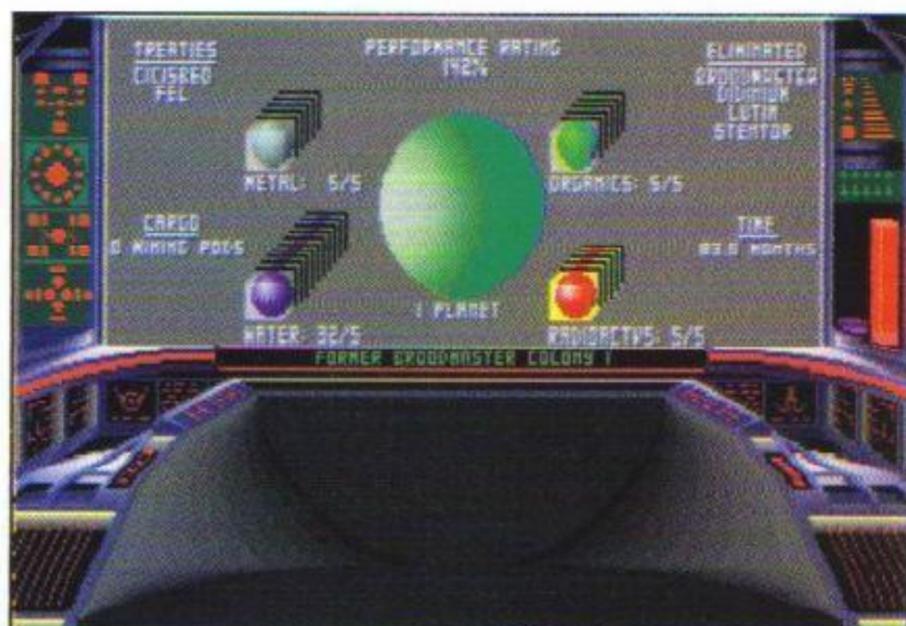
L'avventura si dipana esplorando i vari mondi alla ricerca di un sistema in grado di ospitare una

colonia, quindi con caratteristiche di abitabilità simili alla Terra (temperatura, atmosfera, etc.), oppure con qualche particolare risorsa sfruttabile dalla civiltà umana (metalli, organica, radioattività ed acqua).

Le galassie sono denominate Hyades, Cerberus, Sassanid & Ragnarok e, preferibilmente, andrebbero risolte in ordine in quanto le difficoltà aumentano in maniera praticamente esponenziale. Tutte le galassie sono popolate da un numero variabile di alieni, ciascuno con le sue caratteristiche che sarà meglio imparare a conoscere per evitare di rimanere "incastrati" nella fitta rete di alleanze e guerre che si sviluppa nel procedere del gioco.

La diplomazia nel trattare con le razze aliene sarà altrettanto importante dell'abilità in combattimento; quest'ultima, in compenso, sarà necessaria per difendersi dai pirati spaziali (sì, ci sono anche loro...), oppure per attaccare un'astronave o una base nemica con la quale non si riesce proprio a trattare.

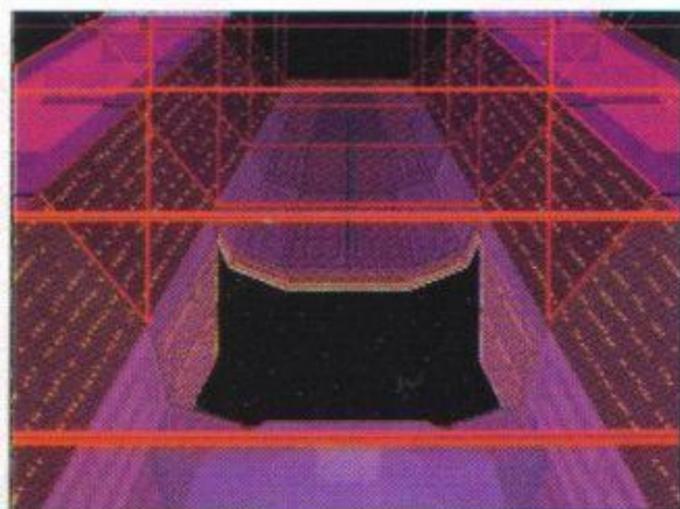
La Trailblazer è equipaggiata con un micidiale cannone al plasma che "spara" delle "sfere" di antiprotoni, e con una dotazione iniziale di dieci "caccia" (astronavi lunghe "appena" 180 metri con una velocità massima di oltre 2000 Km/h.) che possono anche essere utilizzati anche come kamikaze; i caccia che si schiantano contro gli

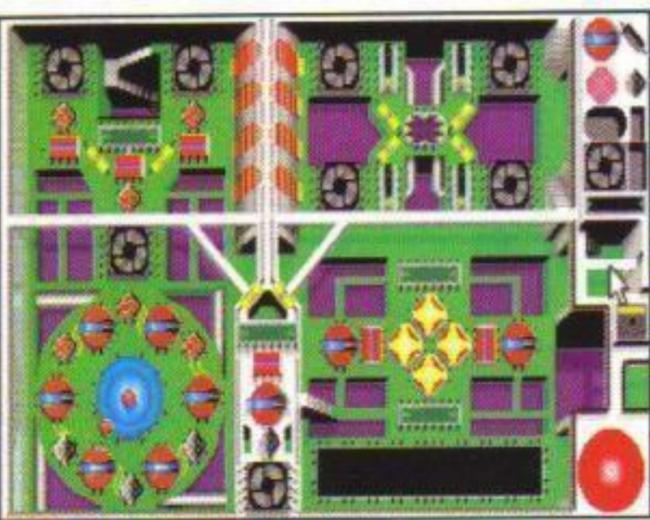


avversari dotati di una quantità d'energia in grado di creare un danno 4 o 5 volte superiore a quello causato da un colpo di "caccia" andato a segno. La difesa è affidata ad una torretta per eliminare le astronavi che si avvicinano troppo o per difendersi dai colpi dei nemici, e ad un sistema di schermi protettivi che possono proteggere la Trailblazer (ma non sempre ci riescono) dai più insidiosi colpi avversari. Per potenziare i sistemi di bordo (tra cui il cannone e gli schermi), durante l'esplorazione della galassia sarà opportuno acquistare dispositivi supplementari quali turbine, acceleratori, radiatori, collegamenti, etc. con cui si potrà aumentare la spinta dei propri motori, la potenza e la frequenza di tiro del cannone e/o della torretta, la percentuale di resistenza degli schermi e tutta una serie di diavolerie che trasformeranno la Trailblazer originale in una macchina da guerra in grado di attaccare addirittura le basi nemiche con relativa scorta (ma dopo molte, molte ore di gioco...). Prima di cimentarsi nell'azione vera e propria sarà possibile esercitarsi nel combattimento grazie ad un'opzione di prova che consente di sviluppare le abilità necessarie per aver ragione di ALCUNE razze aliene: per le altre bisognerà, purtroppo, sperimentare sulla propria pelle. Nel gioco è ovviamente presente l'opzione di salvataggio (e

(in alto) La schermata planetaria: ricorda Star Flight.

(sotto) L'immenso hangar dell'astronave spalancato sullo spazio.





Una delle schemate che mostrano l'interno dell'astronave.

successivo ricaricamento) del gioco in corso che, infatti, soprattutto nella quarta galassia può durare davvero tanto. Tutte le problematiche relative alla divulgazione di un tema complesso come quello dell'esplorazione spaziale, comunque, sono state risolte in maniera egregia in *Hyperspeed*, che tra un litigio e l'altro con i mostruosi consumi di carburante della *Trailblazer* consente di imparare ad "interpretare" le frasi degli alieni per realizzare le alleanze in grado di assicurare successo e prosperità alla propria colonia. Il gioco termina quando si trova un pianeta in grado di ospitare la colonia umana, e si è in possesso di tutte le necessarie risorse per farla proliferare, oltre che di una tranquilla "situazione" politica dovuta agli eventuali trattati di pace stipulati nella galassia con le altre razze aliene.

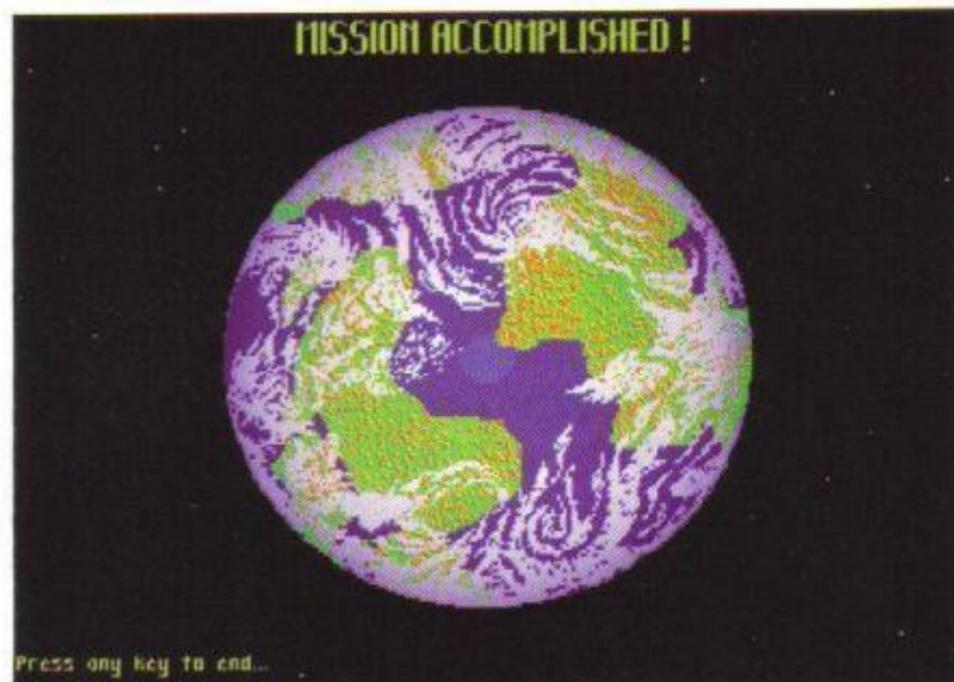
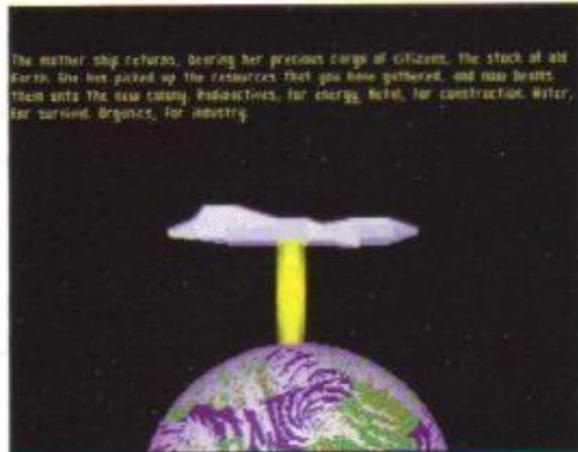
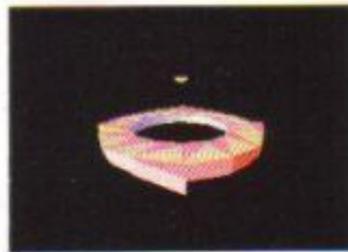
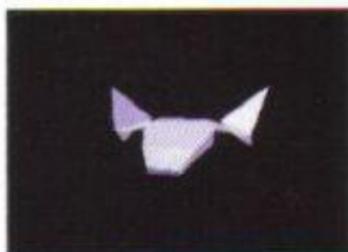
### Versione PC

L'installazione su disco rigido avviene da tre dischetti da 720 Kb per un totale di oltre due mega di codice & di grafica. L'interazione con il programma è decisamente immediata, grazie anche al pieno supporto di joystick e mouse, il possesso dei quali (anche se non contemporaneo!) è vivamente consigliato, se non altro, per questioni di velocità d'azione. La grafica del programma è alquanto fluida grazie al fatto che la visualizzazione esterna è limitata a qualche stella (punti bianchi...) ed alle astronavi e basi degli altri abitanti della galassia. Di ciò ne gioveranno, soprattutto, i PC meno potenti sui quali *Hyperspeed* girerà esattamente come sui modelli superiori, senza problemi di velocità dovuti ad un "frame-rate" troppo basso. L'unico vero problema riguarda le routine di controllo dei movimenti dell'astronave che, molto probabilmente, sono state programmate ad ora tarda con la qualità che ne deriva... Il sonoro è scarso per quantità ma discreto (o, perlomeno, adeguato) per qualità; ad ogni modo si stanno sempre più diffondendo le schede sonore e, giustamente, *Hyperspeed* supporta le più diffuse: se pensate ad un regalo da fare al vostro computer forse l'avete trovato...



ed non può non tenere conto delle aspettative dei programmi del genere "esplorazione, commercio e combattimento spaziale" quale *Elite* che la stessa *Microprose* (sempre lei!) ha riproposto recentemente nella versione "Plus". Se avete già giocato (magari sul Commodore 64) la prima versione di *Elite*, questo *Hyperspeed* costituirà sicuramente un'ottima "continuazione" anche se, comunque, lo spessore del "mito" originale non viene raggiunto dal pur ottimo titolo qui recensito. Si tratta, in definitiva, di una versione piuttosto semplificata (e quindi più giocabile dalla maggioranza) che non sostituisce la completezza di *Elite* ma aiuterà molta gente ad avvicinarsi ai videogiochi di questo tipo, senza i traumi tipici della "prima volta".

La somiglianza con *Elite* è particolarmente evidente in queste rappresentazioni delle astronavi avversarie e degli interni



Vittoria. Il gioco è finito e probabilmente non lo giocherete più...

### K VOTO



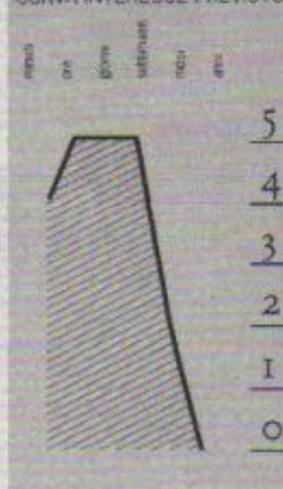
- Immediato da giocare
- Stimolante per la varietà di personaggi e razze aliene
- Non rigiocabile una volta risolto
- Semplificazione eccessiva del soggetto
- Combattimenti più difficili senza un joystick

845 PC

G 7 OI 8 A 6 FK 7

*Hyperspeed* è un po' ostico all'inizio se non vi convince molto il soggetto ma col tempo rivela i suoi lati migliori e coinvolge anche chi fino a ieri non volava se non su un "F-Qualcosa". Il perfetto equilibrio tra gli ingredienti abilità in combattimento, diplomazia e deduzione (esattamente 1/3 cadauno) si trasforma in una gustosissima ricetta che sazia gli occhi più esigenti ed i palati più fini sino alla risoluzione di tutte e quattro le galassie (che, comunque, richiede davvero parecchio): dopo, però, vi rimane solamente un buco nero...

### CURVA INTERESSE PREVISTO



PROVE SU SCHERMO

HYPER SPEED

## LACRIME, SUDORE E SANGUE

potranno incontrare i loro alter ego nel gioco e dialogarci insieme!

● Tanto per cambiare un po', questo mese abbiamo deciso di fare un giro nel limbo dei Giochi Davvero Brutti. Questo mese ci siamo imbattuti in *The Blue Marlin*, della Hot-B, per NES, un gioco di pesca programmato dai creatori di *The Black Bass*. Una vera pena, credeteci.

● Dicevano che non era possibile farlo, ma si sono sbagliati. *Lotus III* della Gremlin, previsto per la fine di quest'anno su Amiga ed ST, includerà la possibilità di disegnare i propri percorsi. La casa di software con base a Sheffield sta inoltre lavorando a tutto spiano agli altri titoli automobilistici in programma. *Lotus Turbo Challenge 2* per Megadrive e Gamegear dovrebbe essere disponibile entro il 1993.

● *Blue Marlin* della Hot-B uscirà anche per Super NES!

● Siamo lieti di annunciare che *Olympic Gold 1992* per Megadrive e Gamegear (dalla US Gold) è quasi finito. Il programma ricrea sette eventi olimpici per eccellenza: tra questi 100 metri, Salto con l'Asta, 200 metri Stile Libero Nuoto, Lancio del Martello e Tiro con l'Arco. *Olympic Gold 1992* sarà il primo gioco della US Gold ad essere venduto in America. Una conversione di *Indiana Jones and the Last Crusade* per le due console Sega è attesa subito dopo.

● Un momento di silenzio, prego, per questo triste annuncio mortuario. *Rise of the Dragon 2* della Sierra-On-Line/Dynamix è pacificamente spirato il mese scorso (Beretta è in un angolo della redazione che sta piangendo). Fortunatamente la stessa sorte non è toccata a *Willy Beamish 2*, atteso per l'inizio dell'anno prossimo.

● Curiosità d'oltramanica: la squadra calcistica dell'Arsenal aveva venduto a caro prezzo i diritti d'utilizzo del proprio nome alla Thalamus. I responsabili della società di software credevano di fare un buon affare, legando un gioco di calcio in fase di realizzazione ai successi dello squadrone inglese. Purtroppo la debacle dell'Arsenal nell'ultimo campionato ha fatto andare il gioco di traverso ai programmatori. Questo intempestivo omaggio alla ex grande squadra inglese dovrebbe essere un incrocio tra un gioco manageriale ed un arcade, ed uscirà in primavera su Amiga, Atari ST e PC.

I boss della Electronic Arts devono avere vietato ai loro dipendenti i week-end sulla spiaggia a base di surf e cene intorno al fuoco dopo l'uscita dei bellissimi *Willy Beamish* (Dynamix/Sierra-On-Line) e *Secret of Monkey Island 2* (Lucasfilm Games).

La ragione di questa radicale decisione non è difficile da intuire.

La EA è notevolmente in ritardo nel settore avventure grafiche animate per PC e il super progettista Brent Iverson è troppo impegnato a realizzare il nuovo simulatore della serie *Chuck Yeager* per preoccuparsene.

Ora, dopo che molte ore di straordinario si sono

accumulate nelle buste paga dei dipendenti della EA, finalmente la società ha a disposizione un sistema che si annuncia degno della sua fama. *The Case of the Serrated Scalpel* sarà il primo di una serie di titoli imperniati sulla figura di Sherlock Holmes. La grafica sarà eccezionale, il sonoro di devastante bellezza e la trama avvincente. Cosa volete di più?

## A TUTTO VAPORE



Dopo una partenza in sordina, il Megadrive sta iniziando a fare risparmiare i soldi ai suoi proprietari. La Mindscape sta per pubblicare la conversione per Megadrive e Super NES di *Gods*. Questo bellissimo gioco di piattaforme rappresenta lo sforzo più riuscito dei Bitmap Brothers dai tempi di *Speedball 2*. Le versioni per console vanteranno alcuni leggeri miglioramenti...

La fluida conversione per Megadrive girerà a 50 frame al secondo con 64 colori su schermo (la versione Amiga girava a 17 frame con 16 colori). I Bitmap Brothers stanno lavorando a questo titolo insieme ai già noti e rispettati ragazzi della Grafgold. Come se non bastasse, la colonna sonora sarà ricca e sofisticata. Uscita prevista per autunno. La Virgin Games ha puntato le sue carte su un altro classico Amiga: *European Club Soccer* è la variante per Megadrive del best-seller *Manchester United Europe* (Krisalis). Le nostre spie affermano che il gioco darà un'idea del calcio ancora più dura di quella vista su home computer, e vanterà 128 colori contemporaneamente su schermo. Questo sarà reso possibile dalla capacità grafica del Megadrive di calcolare automaticamente le ombre gettate sull'erba dai giocatori. Inoltre un sistema di salvataggio a password permette fino a otto giocatori di competere in torneo. Tra non molto anche chi ha un Lynx potrà giocare a *Manchester United Europe*.

Infine, la Codemasters sta per lanciare la versione Megadrive del *Game Genie*. Questo ingegnoso apparecchio vi permette di modificare i vostri giochi preferiti aggiungendo cose come vite infinite, energia illimitata e velocità extra, rendendoli più facili da giocare e finire. La Datel Electronics ha già realizzato un apparecchio simile che costa circa L.80.000.



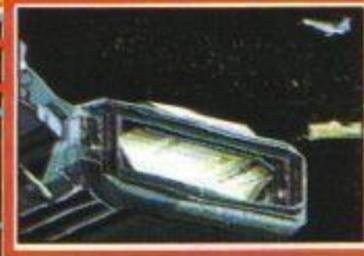
## GIOCHI DI GUERRA

Sarà vero che la Sensible Software sta producendo un mix tra *Lemmings* e *Megalomania* su floppy disk da 3,5"?

*Cannon Fodder* uscirà su Amiga ed ST prima di *Megalomania II*, e appena dopo *Wizkid* e *Sensible Soccer*. Come potete intuire voi stessi da questa valanga di software, alla Sensible probabilmente non esistono giorni festivi o di vacanza! Con un'intera squadra di uomini e mezzi al vostro comando, il computer è impaziente di scoprire di che stoffa siete fatti. Ogni uomo è caratterizzato da abilità differenti. Alcuni sanno pilotare elicotteri mentre altri hanno una mira infallibile con le armi da fuoco. Ogni volta che un uomo sopravvive a uno scontro viene promosso, e guadagna una nuova abilità. Il resto della squadra è composto da reclute il cui destino è saltare in aria alla prima battaglia.

*Cannon Fodder* è ricco di trucchi, trappole e sparatorie. Come riuscirete a muovere i vostri carri attraverso la palude nel livello 113? Come il suo predecessore, *Megalomania*, questo programma fa buon uso di brani di sonoro digitalizzato.

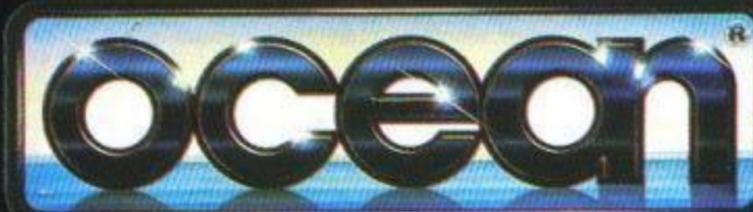
Dopo il crollo della Mirrosoft, la Sensible Software ha finalmente trovato un editore per i suoi nuovi giochi: sarà la Renegade a pubblicare i nuovi titoli della Sensible.



TV SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT

# EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

È NATA UNA LEGGENDA:  
 UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITÀ  
 SUPERIORI - DOTATO DI POTERI  
 ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI  
 NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE  
 GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-  
 GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.  
 IL SUO NOME È EPIC.  
 UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:  
 UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA



A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITÀ,  
 GRAFICA E GIOCABILITÀ PURA DA CIMA  
 A FONDO. UNA MOLTIPLICITÀ DI  
 MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITÀ  
 DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA  
 DELLO SPAZIO LONTANO.  
**EPIC**: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA  
 DEL SOFTWARE.

**LEADER**

# BUSHBUCK

PROVE SU SCHERMO

Genere Educativo  
Casa Activison  
Sviluppatore PC Globe  
Prezzo L. n.p.

K VOTO

**S**e è vero che i possessori di PC sono da ricercarsi fra un pubblico più adulto della schiera di videogiocatori incalliti fan dell'Amiga, allora sicuramente molti papà si saranno domandati come mettere a frutto i soldoni spesi per l'acquisto del loro costosissimo 486 anche in questioni a sfondo decisamente familiare, come l'educazione dei loro bambini.

Proprio a questo problema sembrano aver pensato i programmatori della PC Globe, una casa già famosa per i suoi atlanti computerizzati per sistemi MS/DOS, che con questo *BushBuck* si preoccupano di insegnare la geografia ai bambini tramite una fantastica caccia al tesoro che li porterà a visitare gli angoli più sperduti della cara e vecchia Terra.

La trama del gioco è abbastanza astrusa ma sicuramente alla PC Globe avevano ben in mente i possibili clienti del loro prodotto e hanno cercato di architettare qualcosa che potesse stimolare la fantasia del pubblico più giovane.

La vicenda si svolge nel 2010, la Terra dopo secoli e secoli di lunghe guerre finalmente conosce un periodo di pace grazie allo sviluppo dei sistemi di comunicazione che sono riusciti ad abbattere le barriere fra i popoli. È in questo scenario che ci si muoverà per ritrovare alcuni fra gli oggetti più rappresentativi delle varie culture sparse per il mondo.

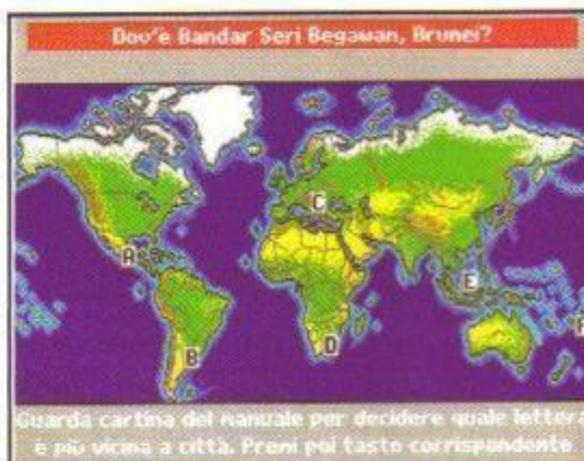
Il malvagio Otto von Slinkenrat, capo della fondazione PICKLE (un ente dedito alla conservazione dei beni culturali di tutto il mondo), ha infatti deciso di accaparrarsi tutti i tesori del mondo per decorare la sua villa nascosta fra le

montagne della Mongolia. Ovviamente è nostro compito cercare di impedirgli una simile efferatezza e così tenteremo di batterlo sul tempo sottraendogli i tesori mano a mano che lui si impegnerà nella loro ricerca. La caccia al tesoro si svolge (per usare una terminologia tennistica) al meglio dei 15 oggetti e alla fine, se ne avremo recuperati "più di Otto" (ignobile gioco di parole, Ndr), potremo recarci alla PICKLE per smascherare l'infido Von Slinkenrat e ottenere la carica di direttore che ci meritiamo.

Il gioco si svolge su una mappa del mondo molto dettagliata e consente di visitare praticamente ogni stato esistente. Gli spostamenti avvengono in aereo e per ogni viaggio bisogna disporre di un biglietto. Considerando l'altissimo numero di biglietti iniziali, questa potrebbe apparire una limitazione secondaria ma in realtà costringe a pianificare i movimenti in anticipo, anche perché l'aereo non permette di raggiungere località molto distanti l'una dall'altra, per le lunghe distanze sono necessarie numerose tappe e ognuna di esse costa un biglietto.

La scelta dei programmatori di impedire gli spostamenti lunghi, è stata probabilmente motivata dalla necessità di far visitare ai bambini il maggior numero di locazioni possibili per migliorare la loro conoscenza della geografia ma a volte si rivela ugualmente frustrante doversi fermare in delle località intermedie quando si è capito dove si trova l'oggetto della nostra ricerca.

L'aggiunta di diversi livelli di difficoltà consente l'utilizzo del programma a bambini di diverse età; nel livello principianti, per esempio, basta atterrare nella città giusta per entrare in possesso dell'oggetto desiderato, mentre nel livello più avanzato è necessario utilizzare un apposito comando che ci costa un biglietto.



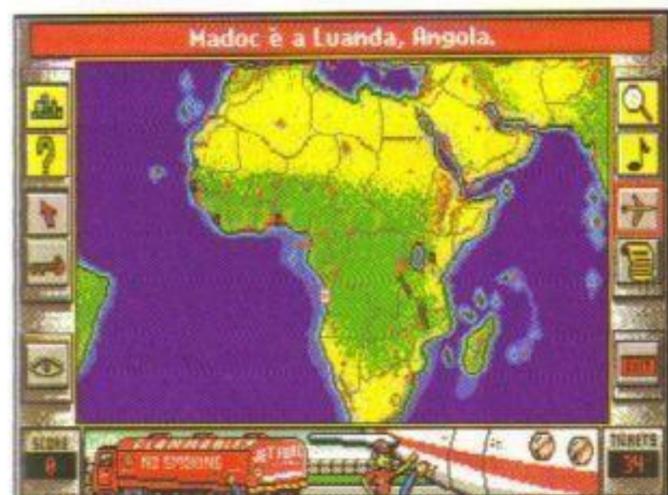
(Sopra) La caccia al tesoro si svolge su tutto il mondo, e codurrà a visitare luoghi affascinanti. È un programma pensato per il pubblico giovane, ma può rivelarsi interessante anche per i più grandicelli.



(Sopra) Ci avviciniamo all'Europa. Uno dei nostri obiettivi è nascosto da qualche parte in Francia, ma il bollettino meteorologico prevede tempesta... meglio passare prima per Amburgo!



(Sx) Una delle prove che la Terra è rotonda. (Sotto) Durante una tappa in Botswana riordiniamo le idee. Ci attendono un viaggio in Burkina Faso, un salto nello Zaire - Ex Congo Belga e una rapida visita alle Isole di Capo Verde...



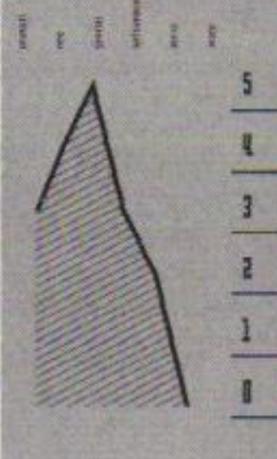
- Presenza di una mappa all'interno della confezione.
- Inutile dai 10 anni in su.
- Schema di gioco monotono.
- Adatto a bambini di età differenti.
- Grafica semplice ma colorata.

800 PC

G	QI	A	FK
6	7	6	7

Dare un giudizio su questo prodotto è un compito arduo. Sicuramente dal punto di vista grafico non utilizza il PC al meglio delle sue possibilità ma, tenendo conto del pubblico a cui si rivolge, una grafica semplice e con colori vivaci è da preferirsi a delle schermate in altissima risoluzione VGA. Lo stesso discorso si applica al sonoro che, con dei simpatici motivetti, rallegra i nostri viaggi da una città all'altra. Una nota di merito va alla mappa che sicuramente aiuterà i più piccoli a orientarsi durante le prime esplorazioni. Grazie all'opzione per giocare contro un amico i bambini non si stuferanno in fretta di questo giocattolo su video che il papà ha voluto regalare loro.

CURVA INTERESSE PREVISTO



PROVE SU SCHERMO

BUSHBUCK

Genere Pare Piattaforme  
 Casa Idea  
 Sviluppatore In casa  
 Prezzo L. 39.900

# CRAZY SEASONS

**E**d eccoci giunti a parlare nuovamente di un gioco dell'Idea. Un paio di mesi fa recensimmo *Click Clack* e per poco quel titolo non si meritò il titolo di K-gioco. La realizzazione grafica e sonora forse non era eccezionale, ma la giocabilità era fantastica: quello che noi chiamiamo fattore K era stato tenuto nella dovuta considerazione, cosa che troppo spesso, invece, viene trascurata.

Con la pubblicazione di questo gioco sembra che l'Idea abbia deciso di fare della giocabilità una sua bandiera. *Crazy Seasons*, infatti, propone uno schema di gioco che a prima vista potrebbe sembrare elementare, ma che col passare dei minuti trascorsi davanti allo schermo attrae sempre più, fino ad arrivare a un punto in cui sembra impossibile staccarsi dal joystick.

Il gioco comincia con una presentazione molto carina in perfetto stile cartoon, in cui ci vengono raccontate le vicende dei due simpatici protagonisti: due pinguini, colorati in maniera alquanto improbabile, che si esibiscono in alcune scenette molto divertenti.

Il gioco vero e proprio può tranquillamente essere definito come un classico gioco a piattaforme nel quale l'Idea ha inserito un pizzico di strategia che lo rende davvero unico. Il nostro compito infatti consiste nel disporre in un ordine predeterminato una serie di cubi contraddistinti da un simbolo particolare (cerchio, quadrato, ecc.). I cubi ovviamente sono sparsi per tutto lo schermo e di conseguenza non è facile radunarli nell'ordine desiderato. Oltre a questo fattore, la presenza sullo schermo di parecchi cattivoni, intenzionati a rendere la vita difficile ai nostri eroi, non ci facilita certo il compito.

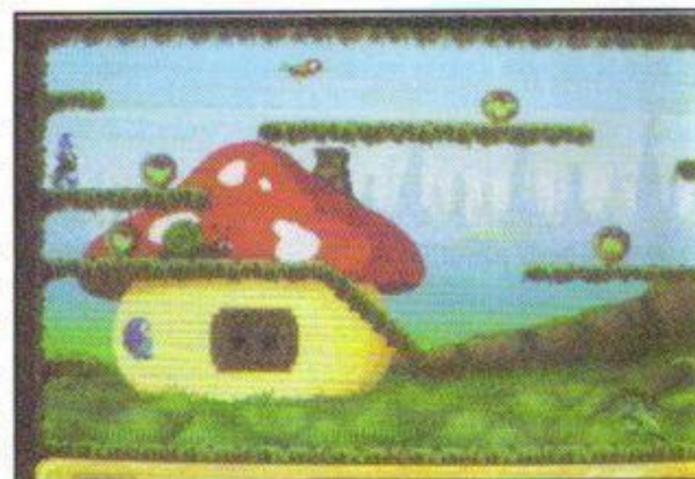
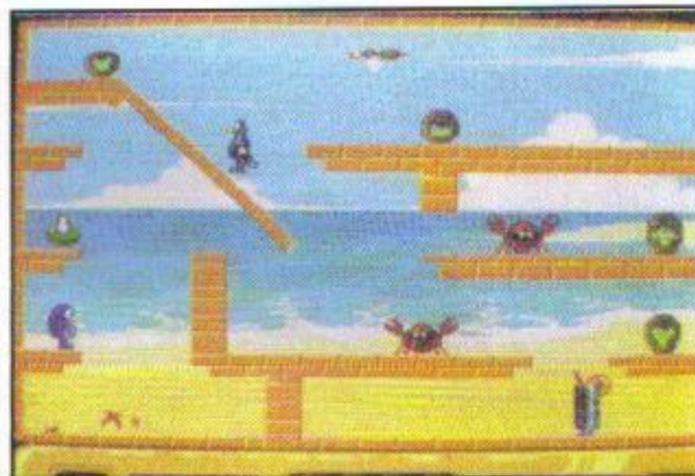
I piccoli pinguini però non sono indifesi: i blocchi che tanto faticosamente devono sistemare possono servire anche come armi. Se ci si pone di fianco ad un blocco, infatti, è possibile spingerlo contro a un nemico in modo da stordirlo, una seconda botta sarà sufficiente per eliminarlo definitivamente.

A questo punto i nostri lettori più "anziani" avranno già notato diverse somiglianze con uno dei classici di tutti i tempi: *Pengo*. In effetti abbiamo i pinguini, abbiamo i blocchi da disporre in un ordine particolare e abbiamo anche la possibilità di fare fuori i nemici con i blocchi: non man-

ca nulla insomma.

Se pensate che mi stia apprestando a muovere una critica al programma per la mancanza di originalità, vi sbagliate, in quanto credo che le buone idee debbano sempre essere tenute presenti ed in questo caso i ragazzi dell'Idea (scusate il gioco di parole) hanno colto nel segno. Lo schema di gioco, infatti, pur ricalcando in alcuni elementi quello di *Pengo* è comunque completamente originale in quanto i pinguini possono saltare, i nemici si muovono in molti modi differenti ed imprevedibili e la presenza di vari bonus (imperdibile il pinguino con il cappellone da cow boy che fa secchi i cattivoni in perfetto stile western) rende il tutto più vario ed intrigante.

Ciò che comunque differenzia questo prodotto dalla marea di giochi a piattaforme che infestano il mercato dell'Amiga, è la presenza di un notevole elemento strategico, ogni schermo presenta nuove difficoltà e anche se a volte maledirete i programmatori per un problema che vi sembrerà impossibile da risolvere, alla fine li ringrazierete per tutte le ore di divertimento che saranno riusciti a regalarvi.



(sotto) In questo livello le cose cominciano a farsi difficili, con tutti quei nemici e con le piattaforme disposte in quel modo, mettere in ordine i cubi sarà un compito arduo.

(sotto) I fondali dei vari livelli sono disegnati con cura e danno al gioco un aspetto simile ad una cartuccia per console. (sotto a sinistra) Questo signore con il cappello a cilindro è uno dei nemici del primo livello. Se vi sembra buffo, aspettate di incontrarlo!

PROVE SU SCHERMO

## K VOTO



- Modo per due giocatori
- Elementi di strategia
- Grafica carina
- I livelli più avanzati possono sembrare troppo difficili

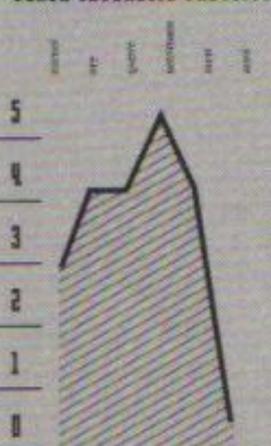
890 AIGA

G	OI	A	IK
7	7	4	9

Non c'è dubbio che ci troviamo di fronte ad un ottimo prodotto (anche se la versione provata non era quella definitiva), la grafica è senza dubbio carina e le musiche che accompagnano l'azione sono azzeccate. L'elemento strategico caratterizza il gioco, soprattutto nei livelli più avanzati e lo arricchisce di quel qualcosa in più che manca alla maggior parte dei platform in circolazione: l'opzione per due giocatori garantisce molto divertimento anche quando si è in due (*Bubble Bobble* insegna) e la difficoltà dei vari livelli vi terrà impegnati molto a lungo. Consigliato.

CRAZY SEASONS

CURVA INTERESSE PREVISTO



# ULTIMA VI

Gli utenti Amiga hanno vissuto un periodo di altalenanti fortune. Primi al mondo a gustare le delizie del mai lodato abbastanza *Formula 1 Grand Prix* di Geoff Crammond, hanno dovuto attendere quasi due anni prima di essere resi partecipi del sesto capitolo della più famosa saga fantasy dei decenni recenti. Mentre il resto del mondo sta preparandosi ad affrontare la prova di *UVII*, il Regno di Britannia formato Amiga attende ancora gli eroi in grado di liberarlo dalla minaccia dei Gargoyle.

Le ragioni di questo ritardo sono sconosciute, soprattutto considerando il vasto seguito che il 16-bit della Commodore vanta in tutto il mondo. Inoltre sembra che alla Origin non abbiano tenuto in enorme considerazione questa versione dell'avventura. La mappa che accompagna la confezione non è in stoffa (come quelle delle versioni IBM e C64), ma riprodotta su cartoncino. I dati contenuti nei tre dischetti forniti devono essere reinstallati su (udite) quattro altri dischetti (operazione che richiede trenta minuti buoni). Non si vede come inserire nella confezione un dischetto in più avrebbe potuto mandare in rovina la società di Richard Garriott.

È bene mettere subito le mani avanti e sottolineare che il gioco è bellissimo. Non solo per la trama, ma per l'accuratezza con cui il mondo di Britannia è stato riprodotto. Ogni oggetto presente nel gioco può essere raccolto, utilizzato o esaminato. Grafica e sonoro sfruttano bene le capacità dell'Amiga, con dettagli come il rumore della catena del ponte levatoio e l'ondeggiare delle fiamme delle candele.

L'interfaccia utente permette una gestione completa dell'avventura tramite il mouse o attraverso una funzionale combinazione di mouse e tastiera. I compagni che ci seguono nell'impresa sono dotati di una loro intelligenza, soprattutto durante i combattimenti. Possono inoltre separarsi dal resto del gruppo ed agire indipendentemente, ma in questo caso sotto il controllo del giocatore.

La trama: sono trascorse cinque stagioni dall'ultima visita che abbiamo fatto a Britannia. L'aprirsi di un Cancello delle Lune nel prato davanti a casa durante una tempesta ci avverte che qualcosa sta andando storto nel nostro regno magico preferito. Senza indugio varchiamo il portale solo per trovarci aggrediti da una schiera di Gargoyle inferociti che ci attendevano dall'altra parte. Solo l'intervento miracoloso di due vecchi amici, il bardo Iolo ed il ranger Shamino ci salva da una fine prematura dell'avventura. Giunti nel castello di Lord British apprendiamo che la piaga dei Gargoyle sta devastando Britannia. I mostri distruggono sistematicamente i santuari delle otto virtù e sono in cerca di qualcosa di misterioso - forse proprio noi in persona...

carponi per Britannia ed il programma carica una nuova parte di mappa ogni dieci secondi.

Inoltre i dati sono distribuiti sui quattro dischetti in modo estremamente poco funzionale. Praticamente ogni volta che si compie un'azione nuova bisogna togliere un dischetto ed inserirne un altro. È una sofferenza, un'autentica frustrazione. È come rinascere in un nuovo mondo, affascinante e misterioso, ed essere costretti ad esplorarlo con una palla di ferro attaccata alla caviglia. È un grandissimo peccato che dà lo spunto a alcune riflessioni: purtroppo oggi sempre più giochi vengono realizzati tenendo presente lo standard IBM - soprattutto gli IBM più sofisticati.

È vero che l'Amiga nella sua conformazione base non può competere con un sistema da venti milioni, ma è anche vero che il computer della Commodore è un'ottima macchina per la quale, sono stati realizzati splendidi prodotti che non necessitavano di schede acceleratrici ed hard disk. Una migliore distribuzione dei dati su dischetto sarebbe stata sufficiente a rendere la giocabilità più fluida. Così com'è, *Ultima VI* risponde solo in parte alle attese degli appassionati. È un prodotto apparentemente realizzato in fretta e con poca cura. Ci sentiamo di consigliarlo solo se avete pazienza, se siete realmente appassionati della serie. Ciò non toglie che si tratta pur sempre di un gioco di primissima grandezza, un autentico classico per giocare il quale forse vale veramente la pena



(Sopra) Il sistema di caricamento per chi non ha un hard disk è piuttosto fastidioso. In compenso, ammirate la ricchezza di dettagli della grafica. Nel gioco sono rappresentati centinaia di oggetti diversi.



(Sopra) Il sistema di gestione dell'equipaggiamento ricorda Dungeon Master, e sembra ormai essere diventato lo standard nei GdR. (In Basso) Alla corte di Lord British ha inizio l'avventura. Notate il ritratto: durante il gioco potrete guardare in faccia a chi parlate!



(Sopra) Anche i personaggi non giocanti indossano oggetti ed equipaggiamento. L'interazione con gli abitanti di Britannia è stata arricchita e resa più funzionale, con migliaia di argomenti dei quali discutere.

## PROVE SU SCHERMO

Genere Avventura  
Casa Origin  
Sviluppatore In casa  
Prezzo L. 69.900



## K VOTO

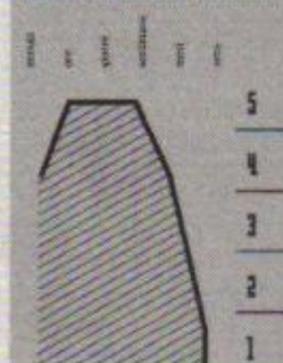


- Trama appassionante
- Sistema di gioco estremamente funzionale
- Ricostruzione del mondo meticolosa e graficamente splendida
- Lento
- Accesso al disco continuo e poco funzionale

## 903 AMIGA

*Ultima VI* è una gemma, ma nella versione Amiga una gemma non perfettamente tagliata. Il grosso problema è la lentezza con la quale il gioco si dipana. È frustrante essere coinvolti dalla trama e dall'ansia dell'esplorazione e dovere attendere ogni volta caricamenti ed elaborazione dei dati. L'interfaccia utente è splendida e permette a tutti di iniziare fin da subito ad esplorare Britannia senza bisogno di apprendere comandi particolari. La trama ed i dialoghi con gli altri personaggi sono all'altezza di un libro di David Eddings o di Stephen Donaldson. Se avete un hard disk ed una scheda acceleratrice, aumentate il voto di almeno quaranta punti.

## CURVA INTERESSE PREVISTA



# TOWN WITH NO NAME

Campo lungo. Ciuf ciuf! Uno sbuffante trenino del "Far West" si ferma a una stazione sperduta in mezzo al deserto. Stacco. Campo medio della porta dei uno dei vagoni che si apre. A seguire, dettaglio di un paio di stivali che calpestano la polvere arroventata (insieme a uno sfortunato ragnetto). Uno straniero senza nome è giunto nella Città Senza Nome.

Il becchino inizia a rimboccarsi le maniche, perché non è necessario essere gli sceneggiatori per capire che prima della fine del gioco la pila dei cadaveri supererà l'Empire State Building. Il nostro amico viene subito accolto da alcuni amichevoli colpi d'arma da fuoco, che gli forniscono la prima occasione di sfoggiare la rapidità del suo grilletto. Da quel momento in poi le occasioni di essere accoppiati non mancheranno; ma dal punto di vista di noi giocatori, del resto, nemmeno quelle per annoiarsi.

*Town With No Name* è stato descritto come "un cartone animato western interattivo", lunghe sequenze animate vengono interrotte da "nodi narrativi" nei quali, da un menu di opzioni, si decide come proseguire l'avventura. La città è rappresentata con grafica poligonale 3D che, ad onore del vero, ruota con una fluidità ed una velocità sorprendenti. Purtroppo è vuota in modo desolante. In alcuni momenti si ha l'impressione di muoversi per una città fantasma abitata da solitari personaggi lasciati sul luogo da tempi più gloriosi. Le animazioni sono lente e lunghissime, per non parlare dei tempi di caricamento. La trama ha alcuni momenti divertenti, ma è troppo sconclusionata per essere veramente coinvolgente: in generale si passa da un'edificio all'altro, si assiste ripetutamente alla solita lunga scena di animazione ed ogni tanto accade un evento che muove la storia. Da questo punto di vista il gioco ricorda certi terribili B-Movie degli anni cinquanta sullo stile di *Plan 9 From The Outer Space* (gli intenditori sanno cosa intendo dire), con avvenimenti che accadono nei momenti più impensati, dialoghi fatti con la "macchina per generare romanzi casuali" di 1984 e, nel complesso, una confusione totale.

Considerando il costo di un apparecchio CDTV, il costo del programma e le potenzialità della macchina, ci sarebbe



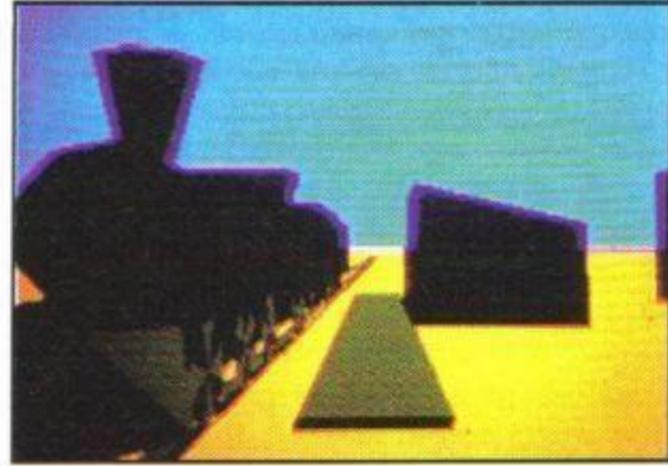
stato da aspettarsi qualcosa di meglio. Riedizioni di vecchi giochi come *Falcon* (che era accompagnato da un'ottimo documentario sull'F-16) sono buona cosa, ma questo non può giustificare la realizzazione di titoli che della macchina sfruttano solo la capacità di memoria e di gestione della grafica (oltre tutto non eccezionale). *Town*

*With No Name* ha comunque alcuni pregi, primo fra tutti un certo senso dell'humor (in alcuni momenti involontario). Ma i tempi di caricamento lunghissimi e la generale inconsistenza del prodotto non ci spingono più di tanto a consigliarlo.

(Sx) Aaaaargh! E il poverino muore con il salino!  
(Dx) Il trenino di Chattanooga che ci porta sull'inafausto luogo. La grafica delle sequenze introduttive lascia bene sperare, e effettivamente durante tutto il gioco non si fa altro che continuare a sperare...



(In alto) Un simpatico personaggio che commenta tutto quello che facciamo... (Sopra) Blam, blam: quattro morti.



## K VOTO



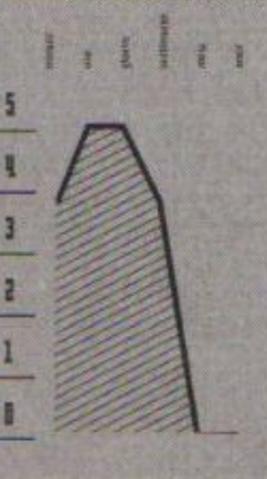
- Umoristico
- Sottotitoli in italiano
- Scarsissima possibilità di intervenire nell'avventura
- Caricamenti esasperanti

729 CDTV

G	QI	A	FK
8	8	2	4

*Town With No Name* non è difficile da giocare. Basta cliccare di tanto in tanto sulla scelta desiderata ed avere un buon libro a portata di mano durante i caricamenti. Lo spessore della trama permette di vederci in trasparenza, ma non tutti i momenti del gioco sono banali ed a tratti accade qualcosa che risveglia l'attenzione del giocatore. La curiosità di arrivare alla fine è forte, così come quella di assistere a tutte le animazioni. Dopo non lo giocherete più.

### CURVA INTERESSE PREVISTA



# INDY HEAT

## PROVE SU SCHERMO

Genere Arcade  
Casa Storm  
Sviluppatore The Sales Curve  
Prezzo L. 49.900.

## K VOTO



- Piccoli sprite animati con cura.
- Sfide avvincenti con gli amici.
- Possibilità di personalizzare la vettura.
- Avversari troppo arrendevoli.
- Più varietà nelle piste avrebbe giovato.

PROVE SU SCHERMO

INDY HEAT

**N**ella storia dei videogiochi, le corse di automobili in cui più giocatori si sfidavano senza esclusione di colpi hanno sempre rappresentato una voce importante. Qualche anno fa il genere ha goduto di un ritorno di popolarità grazie a Ivan "Ironman" Stewart's Super Off-Road Racer a cui fece seguito dopo qualche tempo un'ottima conversione per home computer.

Quello che abbiamo fra le mani rappresenta un seguito ideale al gioco di cui sopra, e ce ne si accorge subito dopo averlo caricato. La grafica ricorda molto quella di *Off-Road*, con le minuscole macchinine che girano vorticosamente lungo la pista, e anche i percorsi spesso tortuosi non possono non far tornare in mente le assurde gimcane a cui ci aveva abituati il buon vecchio Ivan Stewart.

Uno dei fattori che contribuiscono in maniera determinante al successo di questo tipo di programmi è la possibilità di sfidare gli amici in gare mozzafiato; da questo punto di vista *Indy Heat* sfiora la perfezione grazie alla possibilità di gestire fino a tre giocatori contemporaneamente.

Una delle qualità migliori del gioco è rappresentata dall'opzione che permette di personalizzare la propria macchina, dotandola di gomme migliori, di un motore più potente, di uno staff di meccanici più esperti e così via. La possibilità di apportare tutte queste migliorie alla vettura è legata ai risultati che si ottengono nelle gare: a seconda dei piazzamenti, infatti, ci verrà concesso un premio in denaro oltre ad un certo numero di punti in classifica.

Le gare non sono fini a se stesse, ma vanno inserite nel contesto di un vero e proprio campionato, disputato su undici piste differenti, ognuna con il proprio tracciato di cui bisogna imparare a conoscere i segreti. Il susseguirsi delle varie piste lascia perlomeno dubbiosi: non vi è nessun aumento proporzionale di difficoltà, e anzi l'ultima pista, quella di Indianapolis, è con tutta probabilità la più facile.

Anche in questo elemento è facile riconoscere un chiaro invito a giocare con degli amici, non limitandosi a battere avversari computerizzati che, per la verità, sono abbastanza imbranati, se è vero che alla mia seconda partita sono riuscito a completare tutto il campionato classificandomi primo praticamente ad ogni gara.

La grafica del gioco è realizzata con molta cura, le macchinine sono animate in maniera perfetta e schizzano lungo le piste a tutta velocità, contribuendo a dare un'impressione di frenesia al gioco, soprattutto quando si sta cercando di recuperare due o tre giri di svantaggio (e vi assicuro che ci si può riusci-

re). I programmatori si sono preoccupati anche di piccoli dettagli come i meccanici ai box, i cartelli che invitano a fermarsi per fare rifornimento e le silouette dei meccanici spalmati per terra dopo che sono stati investiti.

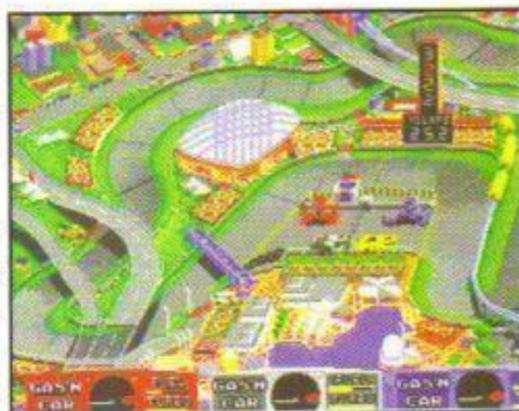
L'unico aspetto del programma che può veramente deludere è il sonoro: i rumori delle macchinine sono resi con poca efficacia e a parte la voce digitalizzata dei meccanici che vi richiamano ai box non vi è nient'altro per rallegrare le vostre giornate sulle calde piste asfaltate.

Dal confronto con il suo predecessore, *Super Off-Road*, *Indy Heat* esce sconfitto, il primo titolo, infatti, possedeva una maggior varietà per quanto riguardava le piste, gli avversari erano più agguerriti, le migliorie da apportare alla macchina giocavano un ruolo maggiore e il fatto che soldi e nitro bonus apparissero lungo la pista durante la gara, aggiungeva un elemento di scelta tra il percorso più breve e quello che consentiva di raccogliere il bonus.

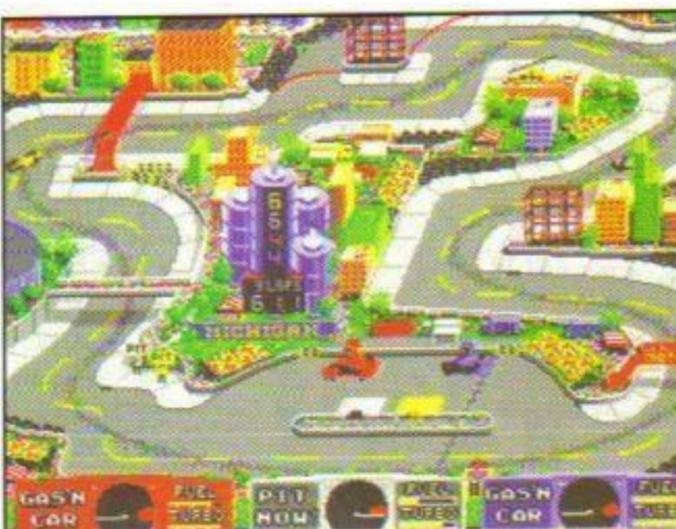
In definitiva si tratta di un buon prodotto, a cui però mancano alcuni elementi che lo potrebbero far diventare un classico, qualche pista in più e avversari più validi avrebbero sicuramente giovato ad un gioco che utilizzato insieme agli amici rimane comunque fantastico.



Ed eccoci giunti alla premiazione, salire sul gradino più alto del podio è sempre molto emozionante, non trovate? Quando poi di fianco abbiamo una simile bellezza, non ci resta che vincere!



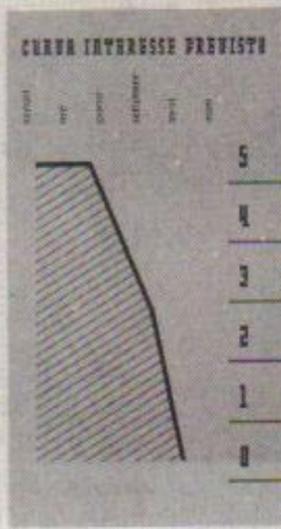
I percorsi più intricati sono sicuramente quelli più gratificanti. È una gioia riuscire a prendere una curva a tutta velocità! Peccato che i percorsi siano un po' troppo pochi e che gli avversari non sappiano tenervi testa in maniera adeguata.

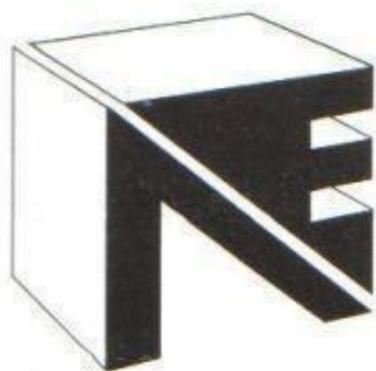


## 807 AMIGA

G 7 OI 4 A 5 IK 7

Sono stato un grande fan di *Super Off Road* ed era quindi naturale che attendessi con una certa impazienza l'arrivo del suo seguito. Devo dire che nonostante tutte le piccole imperfezioni rilevate il gioco mantiene una notevole giocabilità e anche dopo averlo terminato mi sono trovato a ricominciare immediatamente. Dove però la giocabilità decolla è nel modo a più giocatori: quando riuscirete a spingere un vostro amico fuori dal box esulterà, perlomeno fino a quando non vi sbatterà fuori pista per vendicarsi! Compratelo se amate le serate da passare con gli amici davanti al monitor del vostro Amiga.





**NEWEL® srl**

Computer e accessori  
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75  
Telefono negozio (02) 323492  
Tel. Uffici (02) 3270226  
Fax 24 ore (02) 33000035  
Tel. Uff. Spedizioni (02) 33000036

Richiedi il nostro  
nuovo catalogo

**NEWEL OFFRE OLTRE 3000 ARTICOLI  
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER  
AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA**

**QUANTO COSTA IL TUO PC?**

**POCO, POCCHISSIMO CON I NUOVI PC NEWEL 286 PLUS!**

**GARANZIA  
1 ANNO  
TOTALE!!!**

**OMAGGIO  
MOUSE MICROSOFT COMP.  
& 10 GIOCHI!!!!**

**ESEMPIO:**

- 286 16/21 MHz.
- 1 MB RAM
- 1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)
- 1 HARD DISK 50 MB
- 1 SCHEDA VGA 256K
- 1 S. PARALLELA
- 2 S. SERIALI
- 1 TASTIERA ESTESA
- + MONITOR VGA "COLORI"
- L. 1.490.000 IVA COMPRESA!

**PRESENTA QUESTA RIVISTA ALL'ACQUISTO DEL TUO PC PLUS 286/386 o 486  
RICEVERAI COMPLETAMENTE GRATIS IL FANTASTICO PACCHETTO SOFTWARE  
WINDOWS 3.0 ITALIANO (ORIGINALE) "FANTASTICO"**

**Suond Blaster Plus 2.0  
Per il tuo PC**

**OFFERTA  
NEWEL  
L. 249.000**

**ATTENZIONE!**

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!  
La NEWEL è una società che opera nel settore oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirti il computer che si addice di più alle vostre esigenze.  
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & software.  
Pensaci, prima di comprare il tuo computer!

**TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.**

In queste pagine recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...



## BIT IN THE MAGIC CASTLE

CTO Amiga, L. n.p.

Mentre stavamo cacciando nella foresta, un magnifico falco ha attraversato l'aria tersa del cielo primaverile. Immediatamente una freccia è saettata dal nostro arco ed è andata a colpire il rapace. Non l'avessimo mai fatto! L'animale apparteneva ad un potente mago che, per vendicarsi, ci ha trasformati in un bruco dall'aspetto buffo.

Come avrete sicuramente capito, nel gioco rivestirete i panni del giovane Bit a cui è toccata la triste sorte di vedersi trasformato in un essere strisciante. È importante chiarire subito che il gioco si rivolge ad un pubblico di giovanissimi e va quindi giudicato in quest'ottica: si tratta di un'avventura animata nella quale vi muoverete all'interno di un castello incanta-

to, nel tentativo di trovare un modo per ritornare ad essere un aitante ragazotto.

L'interfaccia utente è abbastanza facile da utilizzare e tutta l'avventura si può controllare tramite joystick, cosa importante per dei bambini che potrebbero incontrare difficoltà nell'utilizzare una tastiera o dei comandi più complessi.

I problemi che si dovranno affrontare sono abbastanza semplici: il difetto che affligge il gioco all'inizio è la lentezza insopportabile con cui Bit striscia per il castello, ma basta trovare uno skateboard in una credenza per ovviare a questo inconveniente.

La presenza di alcuni sottogiochi, come il biliardo, va ad aggiungersi alle note positive di un gioco che farà trascorrere molte ore in allegria ai più piccoli.



811 AMIGA  
G: 6, QI: 6, A: 5, FK: 7

## CASTLES

Interplay, Amiga, L. n.p.

Come un noto tipo di caramella è impossibile da non masticare, così, per il buon redattore, è impossibile non confrontare questo software con uno di storica amighiana memoria, uno di quei giochi che ai tempi fecero gridare al miracolo e contribuirono pesantemente a creare un posto nell'Olimpo delle software house per la Cinemaware. Lo so che avete indovinato, si tratta proprio di Defender of the Crown.

Castles è impostato diversamente, più incentrato sull'attività del castello e del regno piuttosto che sulle campagne militari, pur essendo di vitale importanza il mantenimento dei rapporti con i vicini.

È possibile impostare il gioco a nostro piacimento, sia riguardo al periodo storico (reale o fantasioso), che

al livello di difficoltà e all'aggressività che si deve dimostrare. La simulazione è molto completa e tocca aspetti estremamente eterogenei, dalla costruzione fisica del castello (potrete strutturare la pianta a vostro piacimento) ad aspetti diplomatici, dalle tasse agli aspetti militari. Il tutto condito con una grafica decisamente piacevole e ben strutturata, un sonoro intrigante, in tono con il periodo storico, ed un'interfaccia utente semplice ed immediata basata su mouse e menu. Più complesso del parente della Cinemaware, ma senza esagerare, si rivela decisamente più duraturo e, in ultima analisi, ben più divertente.



895 AMIGA  
G: 7, QI: 8, A: 7, FK: 7

## FORT APACHE

Impressions, PC & Compatibili, L. n.p.

Ecco un altro wargame che approda su PC. Ancora?!? (mi direte esasperati!) Sì! Ma questa volta non rivestite i panni di un imperatore romano o quelli del generale Eisenhower durante lo sbarco in Normandia ma bensì quelli di un comandante di un distaccamento della cavalleria USA a Devilbush Hills, vicino a Fort Apache. Il vostro compito è di proteggere gli abitanti della valle, le fattorie, la ferrovia e le carovane che transitano nella zona da banditi, fuorilegge messicani e indiani. Il gioco si presenta come un wargame tattico dove dovette controllare le vostre truppe in tempo reale. In ogni momento del gioco potete fermare l'azione e dare ordini ai soldati. Con un clic del pulsante destro del mouse fate comparire un menu dove potete scegliere

re quale azione compiere: guardare la mappa, fare sparare i vostri soldati, farli caricare con la sciabola, farli smontare da cavallo, dirigerli, chiedere un rapporto, ecc... Avete a vostra disposizione anche numerose spie indiane che ogni giorno vi faranno rapporti dettagliati, anche se vi conviene di più organizzare delle pattuglie di sorveglianza per avere sempre qualche soldato subito disponibile in caso di emergenza. Se l'idea sembrava molto valida, occorre dire che la realizzazione non è all'altezza e dopo qualche minuto si è già esasperati dai comandi poco pratici. Peccato! Con un'interfaccia utente un po' più decente il gioco sarebbe potuto essere molto interessante. Giocate a Civilization che è molto meglio!!!



700 PC  
G: 7, QI: 7, A: 4, FK: 5

IL GIOCO STRISCIA



**NEWEL** srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035  
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

APERTO IL SABATO  
CHIUSO IL LUNEDI

Orari: 9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

DAL 17 APRILE 1992 IL NUOVO TELEFONO DEL NEGOZIO SARÀ: 02/39260744 r.a.

## OFFERTE SPECIALI

**ROCKGEN L. 279.000**

Semplice da usare per la sovrapposizione di immagini, con software "Home Titler" professionale in omaggio.

**ROCKGEN PLUS L. 449.000**

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CTDV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, doppia dissolvenza, video passante, software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

**INTERFACCIA 4 JOYSTICK L. 19.000**

Nuova interfaccia, permette di collegare 4 joystick al tuo Amiga per giochi tipo, tennis, pallavolo, Kick-Off ecc.

**BOOT SELECTOR (KIT) L. 19.000**

Trasforma il Drive esterno in Drive interno potreste così "bootare" da DF1: Utilissimo, Indispensabile!!!

**200 ETICHETTE 3 1/2 L. 19.000**

Confezione di 200 etichette colorate da 3 1/2 per dischetti con apposito collante che non danneggia i dischetti.

**AMIGA SUPER MOUSE  
L. \* 39.000 \***

**ANTIVIRUS HARDWARE +  
INDICATORE DI TRACCE  
DIGITALI L. 79.000**

Per tutti gli Amiga, indispensabile.

## MAXI OFFERTAI!!!

**AT-ONCE "Classic" Novità L. 299.000**

Schede interna trasforma l'Amiga 500 in un PC AT **FANTASTICO!!!**

**SUPER MOUSE PAD L. 15.000**

Nuovo tappetino antistatico.

**PENNA OTTICA L. 29.000**

Permette di disegnare direttamente sul monitor, divertente, amatoriale.

**MOUSE SELECTOR PLUS L. 29.000**

Nuovo selettore Mouse / Joystick per non staccare sempre il mouse dalla porta 1° dell'Amiga.

**PROLUNGA PER  
MOUSE / JOYSTICK L. 12.000**

**TASTO DI PAUSA L. 19.000**

Kit di facile installazione blocca l'Amiga con qualsiasi programma, gioco, basta ripremere per far ripartire tutto.

**AMIGA PISTOLA L. 89.000**

Nuova pistola per Amiga con due giochi omaggio.  
**DIVERTENTISSIMO.**

**NOVITÀ**

**KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 L. 10.000**

Mantiene efficiente il tuo Drive.

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

# GOBLIINS

Tomahawk, PC & Compatibili, L. n.p.  
Il gioco in versione PC non ha perso niente della sua originalità, anzi è addirittura migliorato, essendo adesso la grafica in 256 colori. Dopo una sequenza introduttiva degna dei migliori cartoni animati dove la corte del re può osservare sua maestà in piena crisi isterica (meno male che non ci sono picconi lì vicino), i nostri tre amici goblin (Oups il tecnico, Ignatus il mago e Asgard il guerriero) si vedono assegnati il duro compito di salvare Sua Altezza dalla sua follia. Solo il grande stregone è capace di un tale miracolo e i nostri amici devono procurarsi gli ingredienti della pozione magica capace di curare il Re. Per trovarli dovranno attraversare una quin-

dicina di livelli pieni di mostri, trappole infernali e perfidi trucchetti. Dovrete dirigere tutti i tre i goblin e ogni uno di loro è capace di fare una sola cosa; come se non bastasse, sono stupidi quanto i lemmings! L'interfaccia utente è molto efficace (se si usa il mouse!) e un semplice sistema di password vi permette di continuare da dove vi eravate fermati. Non preoccupatevi se i primi quattro livelli vi sembrano troppo facili, vedrete che quelli successivi vi daranno molto filo da torcere!!! Un ottimo software!

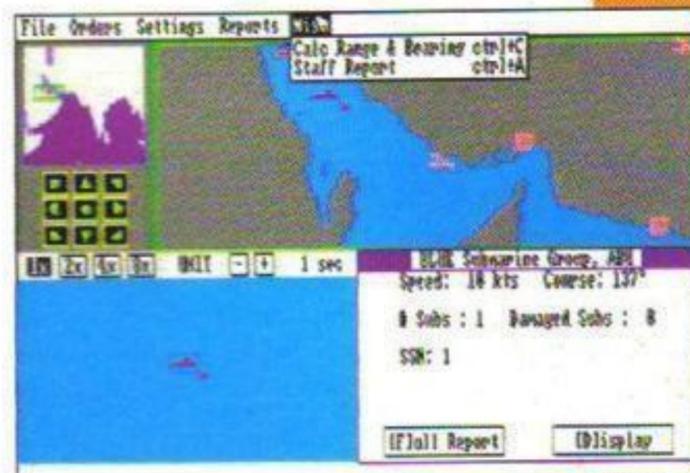


859 PC  
G 7 OI 9 A 5 FK 8

# HARPOON

Three Sixty, Amiga/PC, L. n.p.  
Eccolo, è arrivato finalmente! Stiamo parlando di Harpoon, e più precisamente del Battleset N. 4, la terza espansione di quello che viene da tutti considerato come il migliore wargame aeronavale su computer. Il gioco, ideato da Larry Bond, tenente della marina americana e analista militare e poi creatore di giochi e scrittore, è stato un grande successo in America, tanto che ancor oggi a più di due anni dalla sua uscita, è ancora lì nella parte alta della classifica dei simulatori, sia per vendite che per gradimento. Ma veniamo al Battleset vero e proprio: con questo nuovo dischetto di espansione gli emuli del generale Schwartzkopf troveranno pane per i loro denti, dal

momento che lo scenario copre proprio la zona del Golfo Persico e dell'Oceano Indiano. Le missioni sono 16, una più bella dell'altra: si va da scontri realmente accaduti come Desert Storm e la guerra Iran-Iraq, ad altri totalmente inventati come un'affascinante duello tra portaerei russe e americane nel Golfo del Bengala. Tutti i mezzi e i sistemi d'arma sono dettagliati con una precisione ancora più maniacale del solito, e comprendono molti nuovi mezzi tra cui l'aereo "Stealth" F-117, il sofisticato caccia MiG-31, e le nuove portaerei indiane classe "Cochin". Una nota tecnica: per far funzionare al meglio questo Battleset è consigliabile usare Harpoon versione 1.2.1.



897 AMIGA/PC  
G 6 OI 5 A 9 FK 8

# HEROQUEST

Gremlin, PC & compatibili, L. 69.900  
Heroquest non è altro che la conversione su computer dell'ormai famosissimo gioco da tavolo dallo stesso nome distribuito dalla MB. L'infame Morcar colpisce ancora, ma stavolta sugli schermi del vostro computer e, tanto per cambiare, voi e la vostra banda di mercenari dovete cacciarlo via. Per farlo, avete a vostra disposizione 4 personaggi: il barbaro, il nano, l'elfo e il mago, tutti dotati ovviamente di particolari capacità. La vostra avventura si ridurrà però a una successione di missioni in dungeon più o meno piccoli, tutti super-popolati da mostri di ogni tipo, prima di poter raggiungere la tana di Morcar detto anche il grande Cattivone. La grafica non è niente male e il sistema di icone che gestisce il gioco è abbastanza ef-

ficace (anche se un tantino lento, soprattutto se usate tutti e quattro i personaggi contemporaneamente!). Durante la partita scoprirete stanze, corridoi lunghi e tortuosi, trabocchetti infernali, trappole mortali e nemici letali che cercheranno di fermarvi ad ogni costo (i soliti scherzi insomma). L'unico grande problema di questo prodotto è che dopo le prime due ore di gioco avrete già visto tutto e vi limiterete a trovare sempre più nemici da ammazzare per avere sempre più soldi per comprarvi armi ed armature nuove. Vi divertirte di più se riuscirete a riunire qualche amico, così da poter giocare in due, tre o quattro persone spartendosi i membri del gruppo (che si possono picchiare anche tra di loro, tra l'altro!). Ma a questo punto è meglio comprarsi il gioco da tavolo, non vi pare?

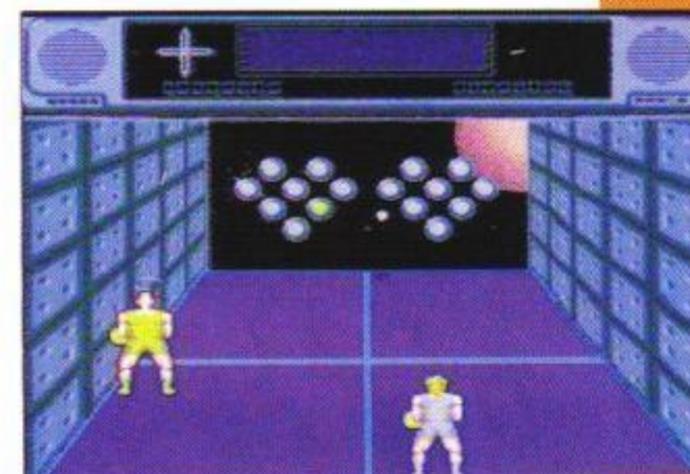


795 PC  
G 7 OI 6 A 7 FK 6

# HOLO SQUASH

Lindasoft, Amiga L. n.c.  
Esiste ancora la possibilità di creare una nuova disciplina sportiva? Con il continuo evolversi dell'elettronica e con le nuove possibilità che essa ci offre sicuramente sì! Ecco allora nascere sport che come base hanno la violenza sempre meno celata dietro l'agonismo, partite di baseball giocate da robot, piattaforme antigravità che permettono ai giocatori di muoversi lungo il campo da gioco. Ma ecco anche l'evoluzione di quello sport che ai nostri tempi è conosciuto come Squash. Holo-Squash, come lascia intendere la parola, dovrebbe essere uno squash olografico, ma le immagini olografiche non hanno niente a che vedere con il gioco. L'holo-squash non è molto dissimile dallo

squash vero, ma al posto delle linee che determinino il limiti in cui deve essere lanciata la pallina, ci sono dei cerchi, sedici in tutto, che devono essere colorati colpendoli con la pallina. Chi dei due giocatori alla fine della partita (che ha una lunghezza che può variare da 3 a 10 minuti) avrà più cerchi colorati del proprio avversario si sarà aggiudicato il match. Holo-Squash può sembrare un po' semplice e banale nel suo complesso, ma sa rilevarsi anche divertente se preso sotto il giusto punto di vista. Non è niente di trascendentale, ma si lascia giocare e finché dura il divertimento non è un fatto da far passare in secondo piano. Peccato che un programma così semplice necessiti di 1 mega per funzionare.



704 AMIGA  
G 5 OI 4 A 5 FK 7

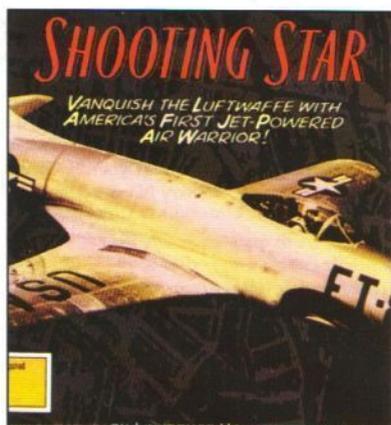
IL GIOCO STRISCIATA

# NEWS

## E COME LIMITE IL CIELO...

Abbiamo appena fatto rifornimento di flare e chaff e possiamo annunciarvi cinque dei prodotti più recenti nel campo dei simulatori di volo per PC.

● *Aces of the Pacific* non è ancora disponibile, ma la Dynamix, associata della Sierra-On-Line, ha già annunciato l'uscita di *RAF in the Pacific*. Questo data disk per l'attesissima simulazione di volo dei programmatori di *Red Baron* pone i migliori caccia dell'aeronautica britannica contro gli agili caccia modello Zero dei giapponesi. Un'altra opportunità viene dal disco di espansione *WWII: 1946* che porta il conflitto in una dimensione ipotetica. Cosa sarebbe successo se il Presidente Truman avesse deciso di non utilizzare la bomba atomica contro Hiroshima e Nagasaki nell'estate del 1945? I giapponesi avrebbero potuto vincere una guerra convenzionale nei cieli del Pacifico.



● Alla Lucasfilm il programmatore Larry Holland ha appena terminato un altro disco di espansione della serie *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Questo secondo pacchetto, *Tour of Duty*, vi permette di volare a bordo del P-80 "Shooting Star", svolgendo pericolosissime missioni di bombardamento a bassa quota

contro gli ultimi bersagli nazisti rimasti. Contiene tre missioni di scuola di volo, otto sortite storicamente accurate, cinque missioni personalizzate e un editor di missioni che vi permetterà di sbizzarrirvi a vostro piacimento.

● Soprannominato "Yoxford Boys", il 357mo Stormo Caccia fu una delle unità più famose della II Guerra Mondiale. Questi ragazzi riuscirono ad abbattere quasi 700 aerei tedeschi. *Heroes of the 357th* della Electronic Arts mette alla prova la vostra capacità di imitare le gesta di questi assi americani volando in sette diversi tipi di missioni. Sarete in grado di intercettare una bomba volante V1 prima che cada sull'Inghilterra?

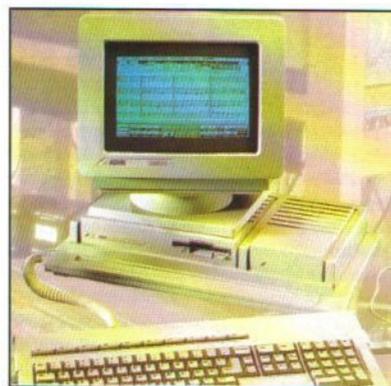
● Se preferite viaggiare nel futuro, *Star Control II* della Accolade è il gioco che fa per voi. Annunciato come un cocktail tra azione e gioco di ruolo, *Star Control II: The Ur-Quan Masters* tenta di comprimere in un unico programma 25

diverse astronavi, 500 sistemi stellari, grafica VGA a 256 colori, pianeti 3D, superfici generate da frattali ne chi più e ha più ne metta. "La trama del gioco non ha la solita importanza secondaria," afferma il co-autore Paul Reiche III. "Fare esplodere un nemico dietro l'altro non è sufficiente. Dovrete porvi molte domande e risolvere molti misteri se volete arrivare alla fine".



## SPADE E SPAZIO

Proseguendo nella sua politica di sviluppo, la V Industries ha recentemente ampliato la gamma di software disponibile per la macchina arcade Virtuality VR. *Legend Quest in Nottingham* sarà il primo programma di una (presumibilmente) lunga serie di avventure in mondi virtuali. Si tratta di un gioco "Cappa e Spada" nel quale fino a quattro giocatori possono cooperare all'interno di una classica trama da film di Errol Flynn. Il gioco vanta un sintetizzatore vocale, la possibilità di salvare avventure in progresso e, incredibile, una spada virtuale.

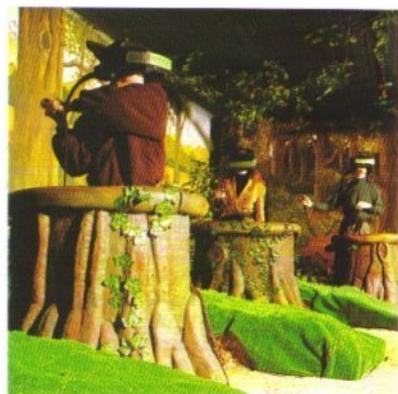


## PUREZZA DI RUMORE

Tutti potremo mettere insieme un paio di note a casa nostra, grazie al Music System dell'Atari. Come mai? Semplice, la società ha nuovamente deciso di promuovere al pubblico le potenzialità audio dell'ST.

Secondo i responsabili dell'iniziativa, chiunque può produrre un pezzo da hit parade utilizzando la carriola di software dedicato ed espansioni disponibile presso numerosi sviluppatori.

"Con l'imbattibile combinazione di tecnologia MIDI e un'enorme biblioteca di software musicale, non c'è da sorprendersi se l'ST viene utilizzato da musicisti del calibro di Madonna e Peter Gabriel," esulta un responsabile. Se solo fosse così facile, eh?



**VENDITA**  
PER CORRISPONDENZA

**PADOVA**

**Computer Time**

**PADOVA**

**VENDITA**  
PER CORRISPONDENZA

Prezzi Iva inclusa

**Computer Amiga**

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	new price	<b>1.290.000</b>
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	chiedere	
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	<b>680.000</b>

**Monitor**

Commodore 1084s-new		<b>490.000</b>
Commodore 1950 multisync (1960)	new price	<b>700.000</b>
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	new price	<b>1.100.000</b>
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	new price	<b>1.650.000</b>
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	new price	<b>2.800.000</b>

**Espansioni amiga**

Espansione Amiga 500 512kb	new price	<b>58.000</b>
Espansione Amiga 500 512kb+clock	newprice	<b>72.000</b>
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		<b>190.000</b>
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!	new	<b>280.000</b>
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		<b>130.000</b>

**Hard Disk At/Scsi**

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		<b>450.000</b>
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		<b>750.000</b>
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		<b>830.000</b>
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		<b>1.390.000</b>
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		<b>1.450.000</b>
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		<b>1.350.000</b>
Hard disk 45Mb Fujitsu	new	<b>390.000</b>
Hard disk 105Mb Fujitsu	new	<b>650.000</b>
Hard disk 135Mb Fujitsu	new	<b>750.000</b>
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new	<b>1.000.000</b>
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	new	<b>1.900.000</b>

**Periferiche Amiga**

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price	<b>500.000</b>
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	new price	<b>320.000</b>
Genlock roctec		<b>280.000</b>
Genlock Vhs Electronic design		<b>750.000</b>
Genlock S-Vhs Electronic design		<b>990.000</b>
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	new price	<b>385.000</b>
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	new price	<b>45000</b>
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb		<b>499.000</b>
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000		<b>120.000</b>
Drive esterno passante con interruttore	new price	<b>120.000</b>
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse		<b>77.000</b>
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3		<b>120.000</b>
Deviatore mouse/joystick		<b>29.000</b>
Boot df1 ( per selezionare boot di partenza)		<b>19.000</b>
Interfaccia 4 giocatori		<b>24.000</b>
Action replay III A500	new price	<b>160.000</b>
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new	<b>420.000</b>
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new	<b>120.000</b>
DCTV versione Pal		<b>chiedere</b>

**Richiedete il nostro listino completo !!!**

**VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA**  
**COMPUTER TIME S.N.C.**  
**VIA PROVVIDENZA 43**  
**35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)**  
**TEL.049/8976508 FAX 049/8976414**  
**SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP**  
**TELEFONARE PER APPUNTAMENTO**  
**LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787**

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI D'IVA  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO  
DISCHI VERBATIN -KODAK-DIASPRON TELEFONARE

**Pc-compatibili**

PC 286 16/21		<b>1.000.000</b>
PC 386SX 25		<b>1.600.000</b>
PC 386DX 25		<b>1.800.000</b>
PC 386DX 33 64 cache		<b>2.000.000</b>
PC 386DX 40 64 cache		<b>2.350.000</b>
PC 486DX 33 64 cache		<b>2.800.000</b>
differenza Minitowercon led		<b>+ 50.000</b>
" Tower con led		<b>+ 120.000</b>
" 1Mb aggiuntivo 44256		<b>+ 80.000</b>
" 2Mb aggiuntivi simm		<b>+ 160.000</b>
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac		<b>+ 110.000</b>
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256		<b>+ 100.000</b>
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori		<b>+ 240.000</b>
" Hard disk 105Mb Fujitsu		<b>+ 320.000</b>
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms		<b>+ 450.000</b>
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms		<b>+ 980.000</b>
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms		<b>+1.500.000</b>
" Monitor Vga monocromatico		<b>+ 200.000</b>
" Monitor Vga Colore 1024x768		<b>+ 550.000</b>

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3.5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi La garanzia e' della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	<b>+ 270.000</b>
Soundblaster professional	<b>+ 440.000</b>
Videon III per Pc	<b>+ 600.000</b>

**Greit Valley Production**

Espansione 0/8mb per A2000	<b>221.000</b>
Hard card + 52Mb Quantum A500	<b>1.061.000</b>
Hard card + 52Mb Quantum A2000	<b>813.000</b>
Hard card +120Mb Quantum A2000	<b>1.212.000</b>
Hard card +240Mb A2000/500	<b>telefonare</b>
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	<b>1.416.000</b>
Cartuccia 44Mb per syquest	<b>204.000</b>
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	<b>1.771.000</b>
Cartuccia 88Mb per syquest	<b>322.000</b>
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato	<b>473.000</b>
Acceleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	<b>telefonare</b>
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	<b>telefonare</b>
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	<b>3.592.000</b>
" 68040 A3000	<b>5.024.000</b>
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip	
Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color	
software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	<b>4.137.000</b>
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	<b>795.000</b>
Digitalizzatore audio Sound 8bit	<b>147.000</b>
"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"	

**Stampanti**

Star Lc20 9Aghi con font residenti	<b>350.000</b>
Star Lc200 24Aghi a colori	<b>710.000</b>
Fujitsu 900 24Aghi	<b>650.000</b>
Fujitsu 1100 24Aghi	<b>750.000</b>
Fujitsu 1200 24Aghi	<b>950.000</b>
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	<b>1.100.000</b>
Kit colore per Fujitsu 1100/1200	<b>99.000</b>
Stampante laser OKI	<b>2.000.000</b>

**Megadrive e Famicom con novita'settimanali !!!**

**Siamo presenti con le nostre offerte alla**  
**pagina**  
**\*59134#**  
**del VIDEOTEL**  
**Il servizio e'gratuito**



# MAGIC CANDLE II

Mindcraft, PC & Compatibili, L. n.p.

Questa volta le forze delle tenebre hanno intrappolato i guardiani della Candela Magica all'interno di malefiche candele e il regno di Gurtex è di nuovo minacciato. Così il Re decide di chiamare voi, Lukas, l'eroe del precedente episodio, per risolvere il caso (ma non era meglio Sherlock Holmes?). Armati di nuovi poteri, formule magiche e della vostra fedelissima spada dovreste riesplorare il regno di Gurtex, affrontare gli orrori di prigioni, catacombe, torri e miniere abbandonate, per finalmente scoprire il segreto dei quattro e quaranta. Durante la vostra avventura avrete a disposizione una dozzina di comandi per

esplorare le varie locazioni, parlare con la gente, accamparsi, usare certi oggetti, ecc., anche se questi non sono molto pratici da utilizzare con la tastiera (il mouse non è supportato!!!), specialmente quelli per i combattimenti. Il vostro gruppo può contenere fino a trenta personaggi (solo 6 contemporaneamente) e potete affidare ad alcuni di loro una missione da compiere, anche se certi ne approfitteranno per pugarvi appena avrete girato le spalle. Non fidatevi di nessuno, soprattutto se lo avete reclutato in qualche bettola. Da consigliare solo ai fanatici!

# ORK

Psygnosis, Amiga, L. 49.900

Il trend qualitativo della software house inglese si è rivelato, negli ultimi tempi, decisamente altalenante, con la presentazione di materiale di ottimo livello, vedi *Leander*, associato ad altro software di ben diversa levatura, vedi *Barbarian II*. Ork si inserisce tra i giochi di serie B, quelli che un tempo venivano pubblicati con l'etichetta Psychapse per non inflazionare il marchio principale. La struttura è classica, sullo stile di *Shadow of the Beast*, un mix tra picchiaduro e avventura dinamica con qualche semplice puzzle da risolvere: quello che non va è la grafica non molto intelligibile soprattutto per le scelte degli accoppiamenti cromatici, apparentemente bidimensionale (l'impressione è quella di un fondale

disegnato che si sposta parallatticamente, con uno sfondo multicolore abbastanza forzato). Il nostro personaggio, specialmente se lo si confronta con l'essere in copertina, è decisamente indecifrabile così come lo sono buona parte dei nemici. Il sonoro è buono, forse la parte più riuscita di tutto il programma, ma non basta da solo a coinvolgere il giocatore. Niente di nuovo sotto il sole dunque, anche se ripercorrendo strade già battute per quanto riguarda l'originalità sarebbe lecito attendersi almeno un miglioramento tecnico: consolidiamoci comunque pensando che facendo un calcolo squisitamente statistico la prossima uscita della Psygnosis dovrebbe essere un capolavoro.

# PINBALL DREAMS

21st Century, Amiga, L.59.900

Sono un videogiocatore dagli albori, uno che ha cominciato con *Pong* per intenderci: quando avevo dieci anni sbavavo sui videogame da bar che allora costavano solo 100 lire a partita e non mi interessavo assolutamente a nessun'altra attività ludica. Un giorno nel mio bar di fiducia arrivò un flipper innovativo, *Soccer Kings*, parlante (in italiano), basato sul calcio... incredibile! Mi ero sempre chiesto come ci si potesse divertire facendo rimbalzare una pallina metallica, finalmente lo avevo capito e per un po' trascurai la hit dell'epoca, *Bump'n'Jump*, per dedicarmi alla nuova attrazione. *Pinball Dreams* è una risposta a tutti i flipperofili delusi dalle simulazioni precedenti, una perfetta riproduzione dei meccani-

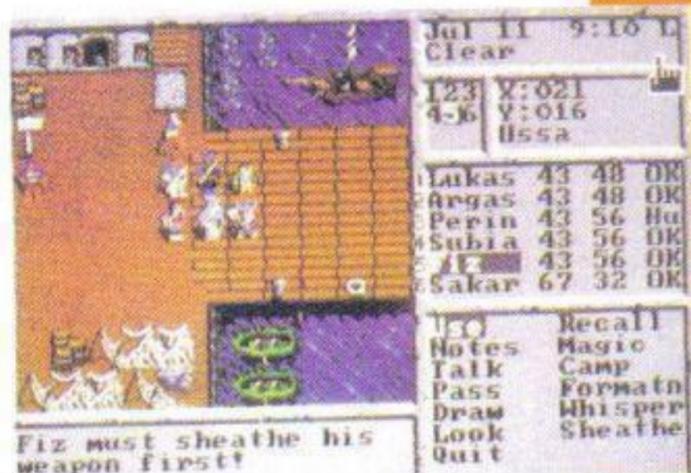
smi e della dinamica di gioco senza troppi artifici informatici. Il piano inclinato scrolla verticalmente con velocità e fluidità impressionanti, seguendo la biglia nelle sue peripezie, e gli effetti sonori eccellenti aiutano a creare l'atmosfera giusta (peccato che non si possa simulare anche una ragazza che vi guarda giocare con sguardo sognante!). Sono disponibili quattro flipper diversi, tutti con impostazione, grafica ed effetti differenti, ispirati allo spazio, al selvaggio West, all'horror... Come ciliegina la possibilità di salvare la tabella dei record. Se è effettivamente vero che tuttora nelle sale giochi i più gettonati restano i flipper non posso che pronosticare un grande successo per questo software che non vi stancherà facilmente.

# SIMPSONS

Konami, PC, L.n.p.

Ecco finalmente un buon picchiaduro per il vostro PC che vi farà dimenticare, almeno per un po', le avventure e le simulazioni che regnano sovrane sul mondo dei compatibili. Per di più, i protagonisti del gioco sono niente di meno che i simpaticissimi SIMPSONS che in America hanno riscosso un successo strepitoso. Dopo un breve cartone animato introduttivo, nel quale ogni membro della famiglia si presenterà, tutti si ritrovano a fare la spesa in centro. Improvvisamente un rapinatore esce dalla gioielleria di Springfield e si scontra contro la nostra simpatica famiglia. Nella confusione, Maggie, la più piccola della famiglia, scambia il suo succhiotto con un grosso diamante della gioielleria e così il

rapinatore rapisce anche lei. Tutto ciò è intollerabile e subito un membro della famiglia viene incaricato di inseguire l'infame (a vostra scelta tra: Bart, Homer, Margie e Lisa). Ma prima di raggiungere i cattivi nella loro tana, sbatterli in galera e riprendervi Maggie, dovrete attraversare 6 lunghi e pericolosissimi livelli (attraverso la città, la foresta, il Lunapark...) e affrontare per ogni uno di essi il rispettivo boss di fine livello. Il gioco, anche se in VGA 16 colori, ha una grafica abbastanza buona e se avete un scheda sonora potrete anche ascoltare le fantastiche musiche, tutte tratte dalla serie televisiva. Per quanto riguarda la giocabilità sappiate che è ottima e che avete un bel po' di ore di gioco davanti prima di riuscire a finirlo.



700 PC  
G OI A FK  
5 8 7 5



730 AMIGA  
G OI A FK  
6 5 7 6



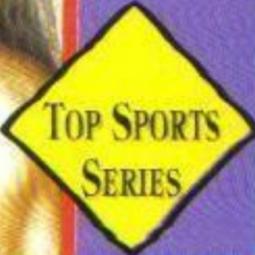
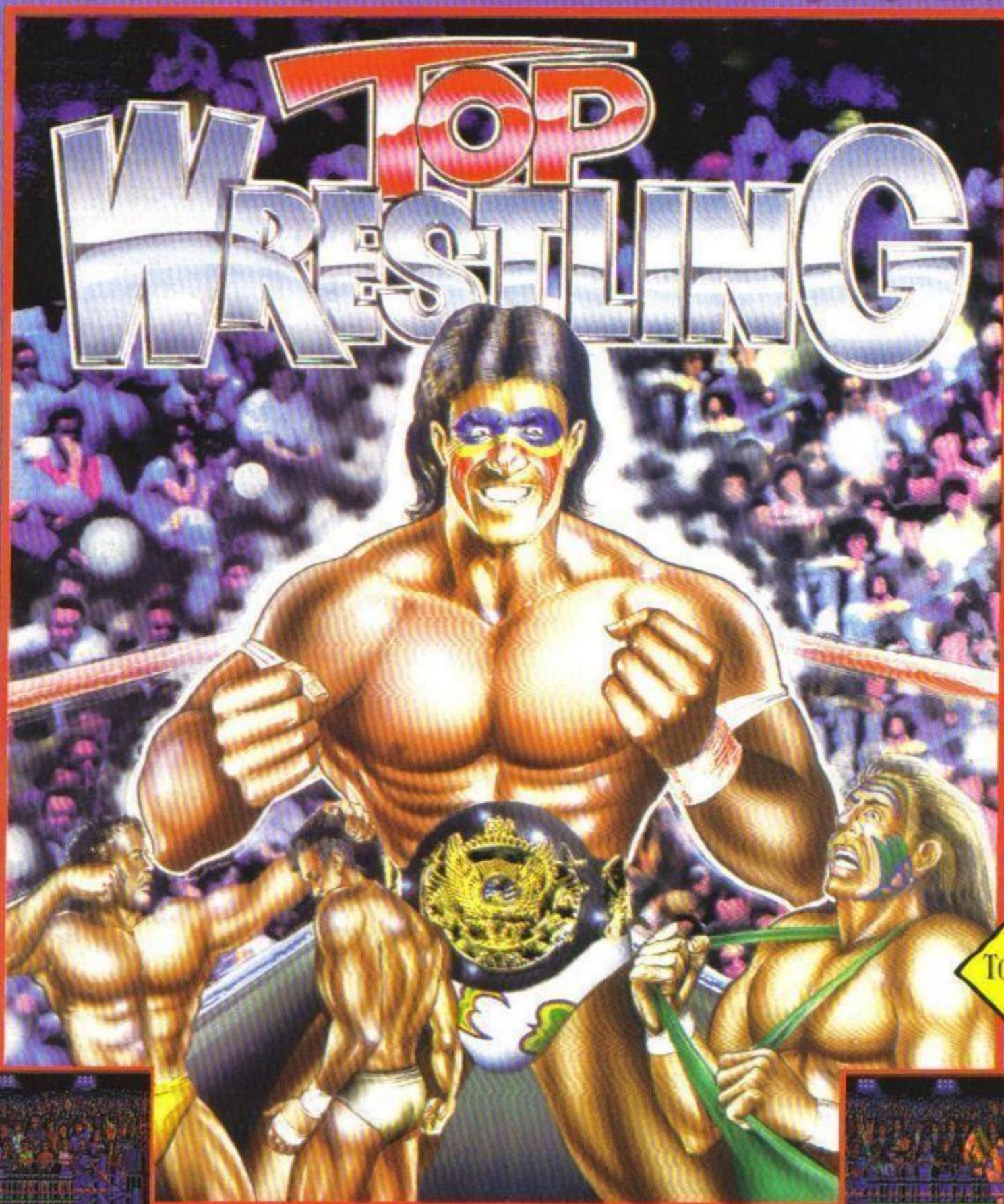
905 AMIGA  
G OI A FK  
9 4 8 8



800 PC  
G OI A FK  
7 5 7 8

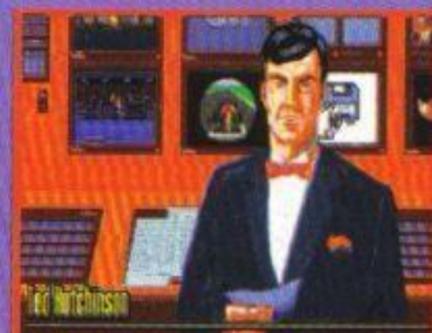
IL GIOCO PIÙ STIPESCIANTE

# CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?



PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: "TOP WRESTLER OF THE YEAR!"

TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%!  
 POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL  
 IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.



SCHEMATE DALLA VERSIONE AMIGA

Distribuita in Esclusiva da

## SOFTTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma  
Tel. 06/7231811 - Fax 06/7231812



DISPONIBILE PER AMIGA

VERSIONI C64 E PC  
PRESTO DISPONIBILI

# SUPERSKI 2

Microids, Amiga L. n.p.

Le Olimpiadi invernali di Albertville sono ormai archiviate, con tutto ciò che di buono (le medaglie italiane) e di cattivo (l'organizzazione del Comitato Olimpico francese) ci è rimasto di questo importante evento. La Microids ha pensato di offrire agli utenti Amiga la possibilità di cimentarsi in alcune discipline aggiornando un discreto software di qualche anno fa. Si può dire che qualitativamente non è cambiato molto ed il gioco è rimasto discreto... per i canoni di tre anni fa, il che equivale a dire che oggi non può che sembrare scarsino. L'aspetto simulativo è decisamente trascurato, bistrattando i regolamenti delle singole specialità gigante, bob, slalom, trampolino, freestyle e libera) in nome di

una maggiore giocabilità che in realtà non viene realizzata. Lo sfruttamento della memoria è pessimo, con un accesso al disco lento e frequente che, soprattutto agli inizi, esaspera il giocatore frammentando eccessivamente l'azione. Dopo la prima manche il programma carica la schermata con il tabellone dei risultati per poi dover ricaricare completamente la specialità per giocare la seconda manche. La grafica è discreta, veloce per quanto riguarda il calcolo vettoriale in discipline come il bob e fluida nello scrolling, mentre il sonoro è decisamente sotto tono. Se fossero stati curati maggiormente alcuni aspetti, probabilmente il giudizio sarebbe stato diverso, ma si sa, per rispettare le scadenze...



660 AMIGA  
G 7 OI 3 A 5 FK 5

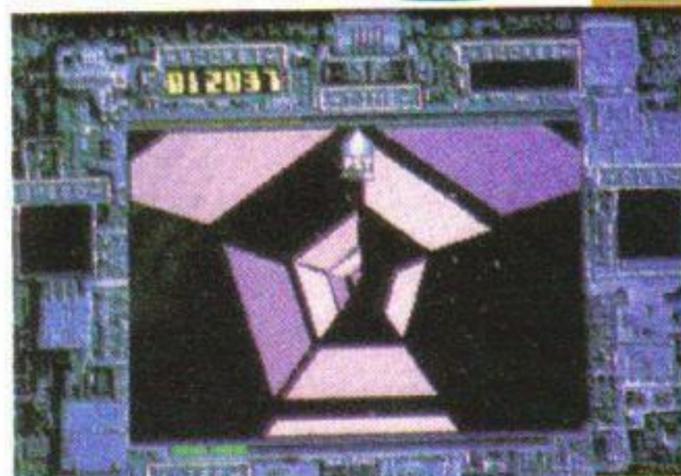


# PSYBORG

Loricel, Amiga, L. 39000

Ricordate Cosmic Causeway? Ecco, Psyborg gli si avvicina abbastanza come concetto (una gara contro il tempo nello spazio) ma è caratterizzato da un'azione molto più immediata. Il gioco è in grafica vettoriale, anche se definire vettoriale la grafica di Psyborg equivale ad insultare cose come Epic o Robocop 3. In ogni caso, la grafica praticamente wireframe è velocissima ed ai fini del gioco questo è ciò che conta. Cosa? Il gioco? Beh, non è altro che una corsa contro il tempo, ambientata in un tunnel in cui la vostra nave può ruotare, allo scopo di mantenere

sotto le ruote un minimo di terreno quando la sezione su cui state correndo presenta dei buchi troppo grandi per essere saltati. Tutto questo va affrontato a velocità ridicole per non oltrepassare il limite di tempo imposto, anche se userete spesso il pulsante di fuoco (= freno immediato) per decidere da che parte ruotare. In conclusione ci troviamo di fronte ad un programma forse non molto curato dal punto di vista grafico, ma che comunque potrà farci divertire e parecchio.



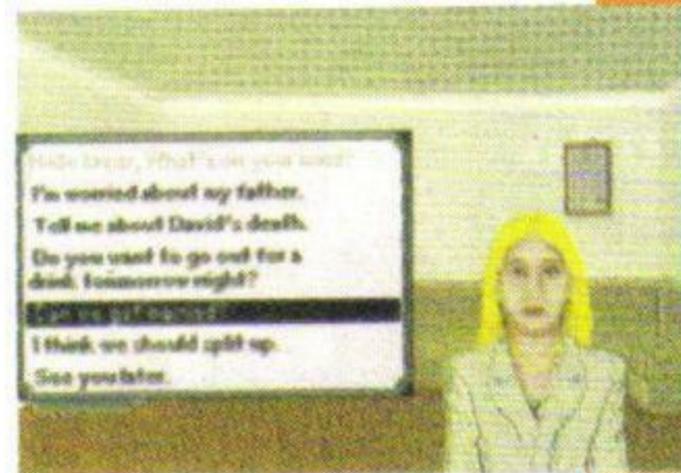
762 AMIGA  
G 5 OI 7 A 5 FK 6

# CRIMECITY

IF Amiga, L. 39.000

It Came From the Desert docet. Piccolo villaggio con pub, chiesa, il vostro ufficio, la vostra donna (sull'orrido andante, volendo fare i superficiali), le vostre sigarette preferite nella tasca dell'impermeabile alla Sheridan. Vostro padre sta marcendo in galera a causa di un presunto errore giudiziario, sua moglie non è propriamente al settimo cielo. Il weekend non si preannuncia distensivo, soprattutto considerando che voi siete un detective. Crime City è un'avventura grafica, sulla scia del titolo Cinemaware di cui sopra. Purtroppo, di quel gioco Crime City è solo l'impronta, una copia non disprezzabile ma neanche esaltante. La cosa meno piacevole è la grafica, che seppur valida in certi frangenti, in altri scade

paurosamente. Il sonoro praticamente non c'è, a parte un gustoso jingle di presentazione. L'interfaccia utente è semplicissima da gestire solo perché è abbastanza limitata, ma questo non va poi a discapito del programma, pensato sicuramente per i giocatori meno esperti (anche se, a vicenda avanzata, la storia si complica non poco). Interagire con i mezzi a vostra disposizione è semplice e realistico; complessivamente il gioco è fluidissimo, dato che il drive non frulla quasi per niente (con un mega è ancora meglio) ed abbastanza divertente. Il piacere che ricaverete dal giocare questo programma è senza dubbio tale da farvi dimenticare i particolari fastidiosi, le incongruenze e le piccole idiosincrasie di Crime City.



803 AMIGA  
G 6 OI 3 A 7 FK 6

# RETEE!

Idea, Amiga, L. 39.900

Ai tempi degli 8-bit c'era un gioco di calcio che sfruttava la grafica di International Soccer (il primo gioco di calcio di buon livello su computer) con l'aggiunta di una parte manageriale. Si poteva scegliere la formazione, definire gli attributi di velocità, resistenza e abilità dei calciatori e partecipare a un campionato o a una coppa. A quei tempi il gioco ebbe un grande successo (La versione 64 prese 925 su K n7). Purtroppo la versione a 16-bit non si dimostrò altrettanto valida. La grafica e l'animazione sembravano quelle del C64 e modificare le formazioni era un po' macchinoso. L'Idea ha pensato di riproporre il gioco adattato al campionato italiano. In pratica

Rete! (sarebbe stato meglio Gollasso) contiene i dati e i nomi dei calciatori delle principali squadre italiane. Il punto di forza del gioco è proprio la presenza dei giocatori militanti nelle squadre italiane. Potrete così affrontare subito una coppa, un campionato a 8 squadre di andata e ritorno oppure iniziare una stagione completa scegliendo la vostra squadra del cuore senza dovere inserire i nomi dei giocatori. Una volta sul campo non aspettatevi triangolazioni, passaggi e tiri a effetto. L'intervento più utilizzato è la scivolata con pericolo di fallo e di eventuale calcio di rigore. Il giocatore può anche colpire la palla di testa o di tacca.

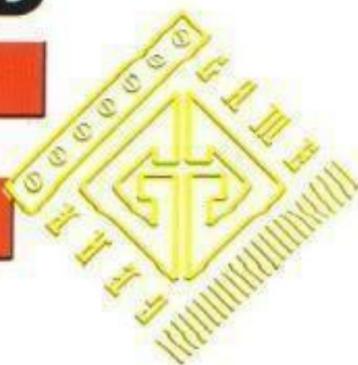


720 AMIGA  
G 4 OI 2 A 3 FK 7

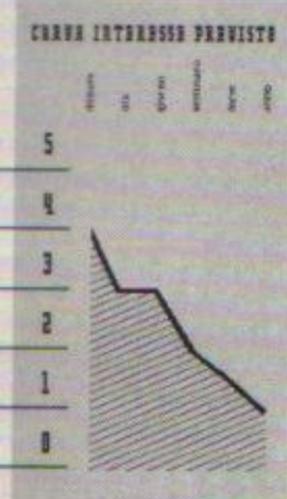
GOLASSO IL GIGANTE DELLA STRISCIA

# WORLD CLASS LEADERBOARD

# GOLF



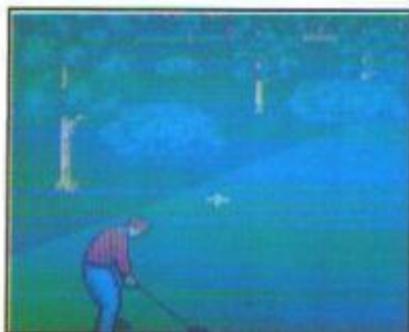
LEADERBOARD GOLF



Scegliendo il livello più facile, *Leaderboard* è molto semplice, facile quasi come prenderlo e giocarci immediatamente. Sfortunatamente i difetti del sistema di controllo cominceranno molto in fretta a stufarvi. Pratica e pazienza consentiranno al giocatore di superare questi ostacoli, ma davvero è questo quello che cercate? Inoltre, a causa dello schermo piccolo, è difficile giudicare le distanze e le dimensioni del percorso. In conclusione, sarà gratificante per chi persevera, ma un po' noioso per gli altri.

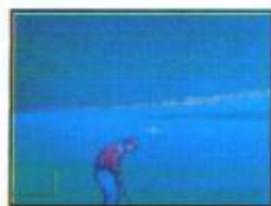


Chiunque abbia anche solo intravisto il classico gioco del golf *Leaderboard* della US Gold, riconoscerà immediatamente la sua famosa schermata. Quello che la Sega offre è effettivamente una semplice conversione della più recente e sofisticata edizione *World Class*. Sebbene non sia il primo gioco del golf realizzato per questa console (*Super Golf* è il capostipite, uscito in agosto), è il primo serio tentativo di simulazione sportiva in confronto ai movimenti grotteschi e semplicistici del mini-golf di *Super Golf*. I golfisti del GameGear vanno a giocare per il mondo sulla ricostruzione al silicio di quattro famosi percorsi - sebbene in pratica, visto il primo, gli altri sono tutti più o meno simili - e la varietà reale del gioco è data dalla possibilità di scegliere tre diversi livelli di difficoltà ai quali si sommano altri fattori di complicazione quali colpi ad effetto e condizioni del vento, così da rendere più interessante la partita. A suo merito va detto che *World Class Leaderboard*



su GameGear è virtualmente identico alla versione originale su computer, nessuna caratteristica è stata persa o semplificata in questa conversione. I percorsi sono completati da bunker di sabbia e laghi, mentre i giocatori possono esercitarsi su percorsi indipendenti o sul green. C'è persino

qualche piccola caratteristica extra come il mormorio digitalizzato di approvazione che accompagna l'esecuzione di certi colpi. Il gioco, a quanto pare, presenta un unico problema: ha un sistema di controllo piuttosto ingannevole. Dato che la barra di potenza che controlla il tiro è troppo piccola, è veramente difficile calibrare bene il colpo e, per lo stesso motivo, anche mettere in buca diventa una ridicola questione di tentativi, in particolare sulle brevi distanze. Di conseguenza, ciò che avrebbe potuto essere facilmente uno dei migliori prodotti per GameGear usciti fino ad oggi, rientra invece semplicemente nella media.



Buoni effetti. Uso piacevole del colore.

Veloce aggiornamento 3D.



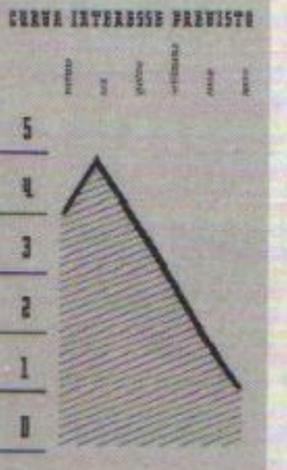
Grafica troppo piccola per poter fare lanci accurati.

# NINJA

# GAIDEN



NINJA GAIDEN



Non vi terrà impegnati a giocare per settimane intere ma è pur tuttavia un gioco più che piacevole. Nonostante utilizzi il piccolo schermo del GameGear, le figure sono animate abbastanza bene e caratterizzate graficamente (una rarità sul GameGear). Non che meriti chissà cosa, ma potrebbe essere un decente acquisto, tale da tenervi piacevolmente occupati durante il mese di Aprile.

82 K APRILE 1992

È bello vedere come la rivoluzione del portatile ci stia accompagnando in un nuovo incredibile panorama di originali giochi d'azione. Avendo già fatto il giro su ogni tipo di formato immaginabile, *Ninja Gaiden* arriva infine su GameGear: e non è niente male! Sebbene la varietà del combattimento sia relativamente scarsa (il giocatore ha solo una spada tagliente a sua disposizione) e la grafica sia spartana, *Ninja Gaiden* è ancora il picchiaduro più frenetico in testa alle vendite. Avanzando attraverso una serie di livelli, il nostro solitario Ninja deve pian piano aprirsi un varco attraverso zone nemiche sempre più densamente popolate, squarciando i cattivi di turno e ingaggiando battaglia con i mostri di fine livello. In sostanza è un gioco abbastanza monotono, ma *Ninja Gaiden* sembra avere in sé qualcosa di proprio speciale. La difficoltà è impostata



piuttosto correttamente ed il combattimento, anche se semplice, è abbastanza divertente. Oltre alla suddetta spada, il giocatore ha a sua disposizione un certo numero di armi che possono essere raccolte durante il percorso. Stelle da lanciare, triplo fuoco e persino uno scudo rotante di energia:

tutto viene utilizzato (sempre che il giocatore possieda abbastanza Punti Forza) acquattandosi e premendo il bottone di fuoco. Ma generalmente conviene tenere in serbo queste micidiali armi per la battaglia finale con i mostri, il combattimento più difficile da affrontare. Ulteriori argomenti a vantaggio di *Ninja Gaiden*, sono, per esempio, qualche innovazione introdotta nel design dei Teppisti, ed un sistema di password che permette l'accesso ai successivi livelli senza doverli ogni volta ripetere. In conclusione: buono.

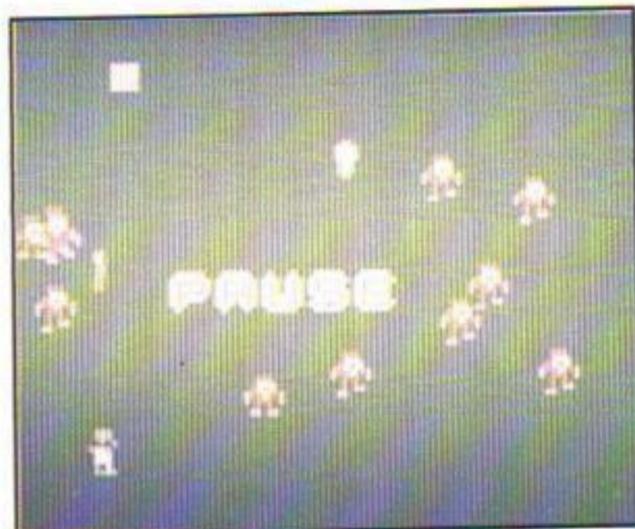


Azione rapida. Grafica decente. Possibilità di password.



Piuttosto semplice. Non particolarmente innovativo.

# ROBOTRON 2084



Quegli scienziati pazzi di Ker si erano ancora una volta fatti prendere dalle loro manie di grandezza! Questa volta però le conseguenze dell'intromissione delle Tefal-menti erano ben più serie dei soliti errori alla Gianni e Pinotto visti in passato. Nella ricerca del progetto del Supremo Robot avevano creato i Robotrons, macchinoidi malvagi che avevano immediatamente deciso che il genere umano era di troppo e quindi doveva essere "terminato" senza mezzi termini. Tocca a voi essere all'altezza di salvare la razza! Convertito dal classico coin-op della Williams, *ROBOTRON 2084* è fondamentalmente uno sparatutto. La battaglia si svolge in una arena rettangolare cosparsa di mine. Lo scopo principale è di ripulire lo schermo da tutti i Ro-

botron per passare al successivo livello. Gli umani possono essere portati in salvo semplicemente toccandoli e ottenendo così un sostanzioso bonus. Durante la sua missione il giocatore incontrerà diversi Robotron come i Grunt "carne da cannone", Hulk indistruttibili e gli Enforcer (gli sputa-missili). La grafica di *ROBOTRON 2084* è terrificante ed il gioco consiste praticamente in una corsa continua intorno a mostri che cercano di farti la pelle, ma io lo trovo adorabile. La semplicità del gioco è il suo punto forte e lo colloca nella classe dei giochi stile *Defender* dove l'azione è tutto. Inoltre, come in quasi tutti i giochi della Williams, gli effetti sonori sono superbi: il modo migliore per divertirsi con *Robotron 2084* è indossare le cuffie e alzare al massimo il volume. Così *ROBOTRON 2084* risulta già essere il miglior sparatutto su Lynx, e non dovete assolutamente perderlo. D'accordo, potreste protestare che non intendete spendere più di tanto per il vostro portatile per divertirvi con un tipo di gioco che esiste dagli albori del divertimento elettronico, ma in questo caso siete probabilmente quel tipo di persona che ritiene giusto colorare i vecchi film in bianco e nero.



Disponibilità di multi-gioicatori.  
Brillanti effetti sonori.  
Gran quantità di bonus.  
Cinque livelli di difficoltà.

Grafica deludente.  
Veramente difficile da completare.



# S.T.U.N. RUNNER

Quando *S.T.U.N. Runner* fece il suo debutto, tutti ne lodarono la grafica, ma deplorarono la mancanza di qualcosa da fare realmente nel gioco. Sfrecciare e sibilar per tunnel tortuosi a bordo di slitte del XXV secolo, evitando ostacoli e raccogliendo bonus, era moderatamente divertente, ma giocarci una volta era più che sufficiente. Una volta spese le tue 500 lire per una partita, veniva decisamente a mancare la voglia di inserirne altre. Quando la Domark si assicurò la licenza, tutti sapevano che si sarebbe trattato solo di un sacco di spazzatura. E, mi affretto ad aggiungere, non per colpa di una mancanza di fiducia nella capacità della Domark di fare un buon lavoro (infatti, è la migliore conversione che ci si potesse mai aspettare), ma semplicemente perché Amiga o ST non avrebbero mai potuto nemmeno lontanamente emulare le velocissime immagini del coin-op. E, senza la sensazione di velocità, c'è ben poco nel gioco che possa tenere desta la vostra attenzione. Così, se i mostri a 16 bit non erano in grado di realizzare una conversione decente, che cosa si poteva mai sperare da un modesto Lynx portatile? I programmatori dell'Atari hanno sfruttato al massimo la gamma di sprite del Lynx

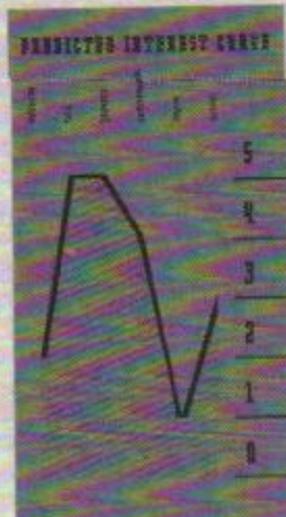
## RUNNER

per ottenere una conversione quasi perfetta, riproducendo la stessa velocità (molta) e le stesse emozioni (poche) dell'originale. Un prodotto fatto su misura per il rivisitato cliché "Se vi è piaciuto il coin-op, questo vi piacerà sicuramente". All'interno troverete anche un poster in omaggio.



Più veloce di un proiettile.  
Grafica di classe.  
Buoni effetti.

Tutto fumo e niente arrosto.

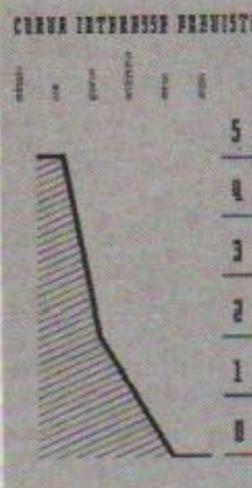


ROBOTRON 2084

Nonostante la grafica orribile, il sonoro e la giocabilità sono da sogno. Non è certo il gioco più vario del mondo, ma una graduale intensificazione del livello di difficoltà provvede in modo sorprendente a mantenere altissimo l'interesse. E la sfida a fare di meglio al tentativo seguente porterà a giocarci e rigiocarci. Sostanzialmente *ROBOTRON 2084* è un buon allenamento per Smash TV, e se vi è piaciuto quello vi divertirete sicuramente anche con questo.



Tecnicamente *S.T.U.N. Runner* è una formidabile impresa. A parte un aspetto leggermente più solido ed una palette di colori più limitata, questa è la conversione più fedele che si potesse mai desiderare. Viene riprodotta anche la maggior parte dei suoni digitalizzati (benché un po' gracchianti). Una volta esaurito il fascino iniziale, restano ben pochi motivi per raccomandarlo. Ma, dategli un'occhiata in negozio, per farvi un'idea di ciò che il Lynx può realmente fare.



S.T.U.N. RUNNER

# POPULOUS™

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

*Gli DEI sono tornati.  
E sta per scatenarsi un  
PANDEMONIO !!!*



ELECTRONIC ARTS®

Disponibile per  
AMIGA



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO.



# Tricks 'n' Tactics

Pronti? State per vedere le quattro mappe dei "livelli di mezzo" di Eye of Beholder! Il mitico Paolo Paglianti è tornato dall'abisso di WaterDeep per raccontarvi come si elimina un Beholder e si toma per cena... Una piccola anticipazione: sul prossimo numero vi aspettano le ultime mappe di Eye of Beholder, e, dal successivo, daremo inizio alla soluzione di DarkMoon - Eye of Beholder II!

Introduzione a cura di Paolo Paglianti

## EYE OF BEHOLDER

### 2° PARTE

#### II LIVELLO DEI NANI

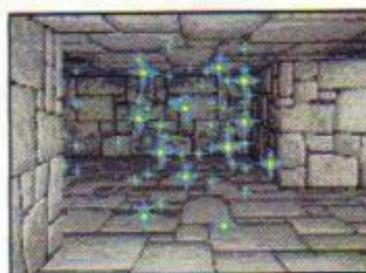
★	NEMICI
● T	OGGETTI
⊕	SPINNING SQUARE
F	CIBO
W	ARMI
⊕	PORTE
↑	SCALE



Nell'alcova del Pantry troverete una pozione velenosa. Bevetela solo se avete fatto testamento!

Qui troverete lo Stone Necklace, necessario per usare il portale che avete appena trovato. Ma non vi conviene andare subito al settimo livello...

Finalmente! Le scale per il sesto livello.



La parte più difficile di questo livello, ci sono diversi teletrasportatori, che vi muovono per la stanza. Dovrete azionare tutte le leve per aprire le porte. La spada che si intravede vicino all'entrata non può essere presa, in nessun modo.



Finalmente un chierico che può aiutarvi! Potrete curare tutto il gruppo, e far resuscitare i personaggi passati a miglior vita, anche NPC.



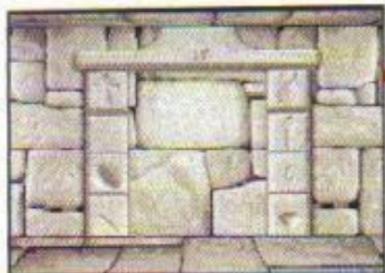
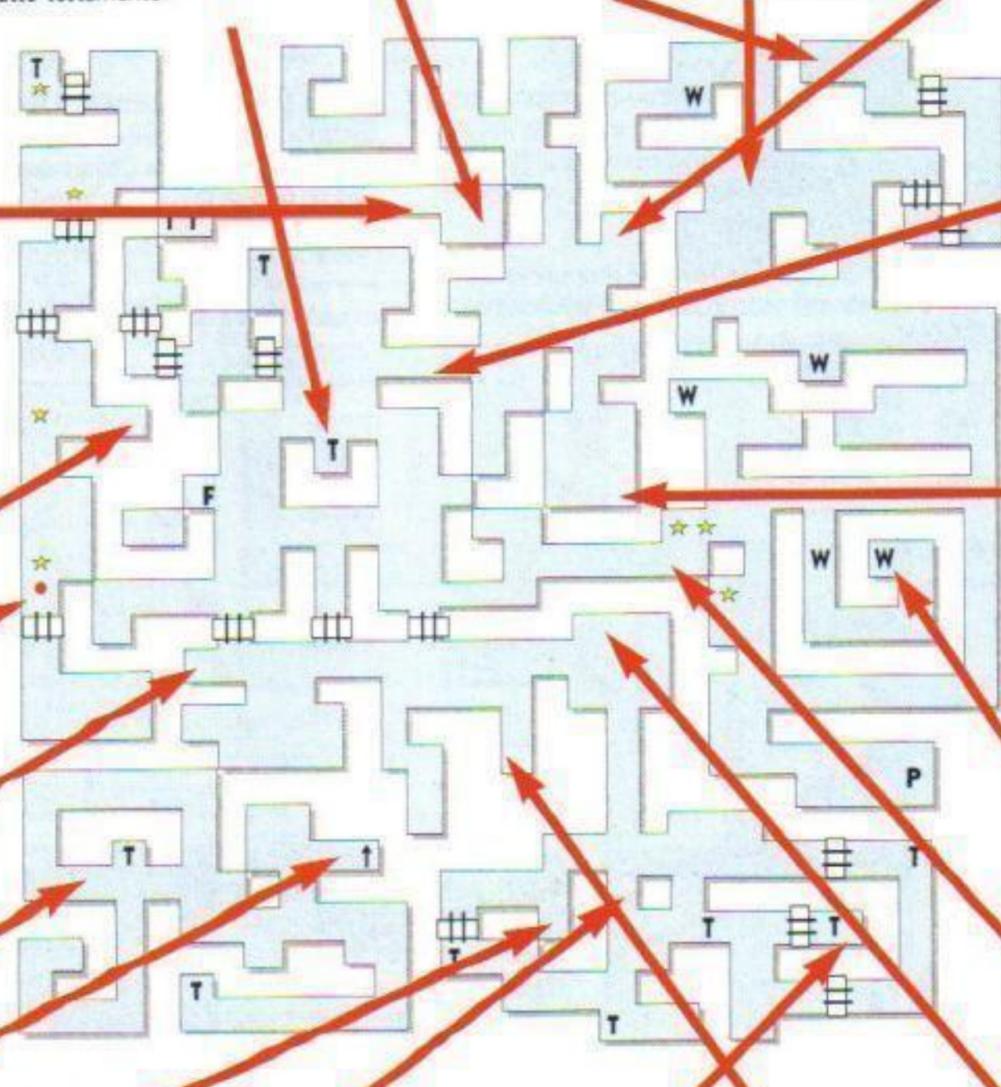
L'accampamento dei Nani. Il loro capo vi proporrà un patto di alleanza. Accettatelo. Troverete razioni e uno Stone Medallion, altra chiave per gli arcani portali. Un guerriero si offrirà di unirsi al gruppo.



"Vivi e lascia vivere"... Se non attaccate per primi, nessuno di questi nani vi darà fastidio.

Arrivare sin qua è difficile a causa dei due teletrasportatori invisibili che vi spostano per il corridoio, girandovi di 180 gradi. Passate per i muri finti, e sarete premiati con un'utilissima wand of frost.

Premendo questo pulsante, potrete eliminare il muro a ovest, evitando così di dover fare un giro più largo per tornare indietro.



Il secondo portale di Eye of the Beholder. Per azionarlo, dovrete usare lo Stone Necklace. Questo portale vi porta fino al settimo livello.

Vi ricordate che nel quarto livello c'erano un paio di stanze inaccessibili? Beh, grazie a queste scale, ora potrete accedervi!

Area degli Spider. Pericolosi come quelli del livello precedente.

Utilizzate una Dwarven Key per aprire una delle tre porte che danno accesso alla stanza a nord.

Premete il pulsante mimetizzato per far sparire il muro a sud.

Porte da qui la seconda puntata del nostro viaggio a caccia del Beholder...

Questo teletrasportatore vi porta davanti alla leva della stanza precedente.

Da queste parti troverete una sling e una axe "cursed". NON usatele!

Usando due chiavi, potrete aprire la porta e trovare una plate armour e un mage scroll. Inoltre, entrando in questo teletrasportatore, arriverete nella stanza a nord-est, evidenziata con una P cerchiata.

Queste scale portano al sesto livello, ma servono solo per arrivare alle tre stanze poste sotto i trabocchetti a est.

Il braccio della gargoyle chiude i trabocchetti della stanza a sud. In un punto di questa stanza un meccanismo aprirà una botola dove siete appena passati. Occhio a non trovarvi in un vicolo cieco. Cadendo in uno di questi trabocchetti arriverete in una delle tre stanze in fondo alla mappa del VI livello. Per risalire usate la scala a SO.



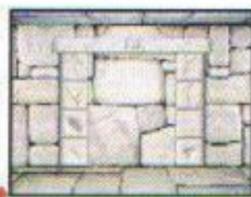
# EYE OF BEHOLDER

## LIVELLO INFERIORE DEI NANI

Questa scala dà accesso al sottolivello.

In ciascuna di queste due stanzette troverete una dwarven key. Visto che le porte si aprono solo dall'interno, dovrete farvi cadere dal livello superiore.

Il terzo portale di Eye of Beholder. Utilizzando lo stone ring, potrete arrivare al decimo livello!



In questa stanza troverete un Kenku. Non sono mostri molto pericolosi, ma possono darvi fastidio se attaccano in gruppo.

Passando su questa locazione, attiverete un'altra trappola a dardi.

Lasciatevi cadere in queste due botole per arrivare in due stanze del piano inferiore. Dentro queste stanze troverete due dwarven key.

In questa stanza troverete tre fessure per altrettante dwarven key. Ogni volta che inserirete una chiave, questo blocco ruoterà di 90 gradi. Attenzione, perché dopo la terza chiave, spunterà fuori un Kenku.

Percorrendo questo corridoio attiverete quattro trappole a dardi. ricordatevi di raccogliere tutti i dardi!

Se avrete abbastanza dagger o dardi per arrivare sin qua, troverete uno shield +1.

Le scale per il settimo livello.

Dovrete mettere due o tre ami sulle due pedane. Potrete riprendere le vostre ami una volta aperta la porta.

Scale per il quinto livello. Partite da qui.

Passando al centro di questa stanza, attiverete una trappola che lancia alcuni dardi. Con un po' di abilità li potrete evitare (basta spostarsi subito di lato); ricordatevi di raccogliere tutti i dardi e i dagger che trovate, perché vi serviranno un po' più tardi.



Un Dark Robe Mage vi aspetta in questo vicolo cieco. È un vero "duro", ma se lo tirate giù a suon di spell d'attacco, troverete un'altra Wand of Frost, insieme a qualche altro oggetto.

Questa stanza è piena di muri con un'alcova. Posizionando un dagger o un dardo nell'alcova, farete sparire il muro. Apritevi la strada fino alla stanza a nord, perché contiene alcuni scroll abbastanza interessanti. Inoltre troverete un paio di armi magiche

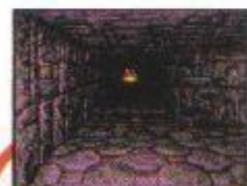


Scale per il quinto livello. Sono quelle che vi fanno risalire se cadete dai trabocchetti del livello superiore.

Questo muro può essere eliminato premendo uno dei due pulsanti nascosti posizionati sul muro vicino. Premendo una seconda volta il pulsante, farete riapparire il muro.

Potrete accedere a questa stanza solo lasciandovi cadere dal livello superiore. Non troverete nulla d'interessante, solo un paio di bracer non magici.

Qui trovate la chiave che apre questa porta.



Sul muro d'angolo troverete un pulsante, che, se premuto, chiude uno dei due buchi.



Ogni volta che passerete su una delle quattro locazioni segnate con una "X", partirà una fireball. State attenti, perché se la fireball colpisce una delle pattuglie Drow, vi attaccheranno!

Scale per l'ottavo livello. Quando avrete finito di esplorare la prima parte, scendete per di qua...

Siete arrivati al primo dei tre livelli dei Drow. È diviso in due parti: la prima potrete esplorarla subito, per arrivare alla seconda dovrete fare un salto all'ottavo livello. Potrete girovagare indisturbati se consegnerete (BRIBE) le uova di Kenku al loro leader.

Queste due porte si chiuderanno alle vostre spalle!

Siete arrivati alla fine del livello. Scendete e preparatevi ad affrontare la parte difficile dell'ottavo livello.

La stanza dei Portali! Da sinistra a destra: il primo è azionato dallo Stone Holy Symbol, e vi porta al livello 11. Il secondo funziona con lo Stone Dagger e vi porta al livello 9. L'ultimo vi porta al livello 4 ed è azionato dallo Stone Medallion. I portali che non hanno quella specie di pi-greco sul frontale sono inutilizzabili.

Con queste scale potrete ritornare in una parte del sesto livello prima inaccessibile.

Raccogliete il Ring of Protection a sinistra e poi lasciatevi cadere nella buca.

Posizionate un qualsiasi oggetto nell'alcova e premete il pulsante, in modo da aprirvi la strada.

Entrando nella stanza, aprirete le tre porte, facendo così uscire tre Skeleton Lord; tritateli per bene e poi date un'occhiata nelle loro stanze per vedere se hanno lasciato qualcosa di utile. A proposito, quando eliminate uno di questi mostri, potrete trovare o una Adamantite Long Sword (molto efficace) o una Robe non-magica.

## PRIMO LIVELLO DEI DROW

Premendo il pulsante eliminerete i quattro muri segnati.



### LIVELLO INTERMEDIO DEI DROW

Un teletrasportatore invisibile. Vi porta dall'altra parte del corridoio.



Un'altra nuova conoscenza: gli Hell Hound non sono molto pericolosi: niente capacità magiche, solo qualche fiammata. Sue colpi ben assestati e vanno giù!



Un altro portale: è attivato dallo Stone Sceptre, e vi porta al livello 10.

Passando per queste due locazioni, farete partire due fireball. Spostatevi prima a destra e poi a sinistra per evitarle, ma state attenti a non cadere nelle buche.



Non prendete questa corazza: la Plate of Great Beauty è infatti cursed (-3)!



In questo livello conoscerete i Drider. Sono meno potenti dei Drow, e non sono velenosi come gli Spider. Non hanno capacità magiche, ma possono colpirci a distanza con le lance. Impegnateli in un corpo a corpo e li eliminerete con facilità.

Questa parte è "opzionale", ma eliminando un solo Skeleton Lord potrete trovare un bel mucchietto di tesori extra.

Entrando del teletrasportatore arriverete in questa stanza con tre porte. Dietro queste porte troverete un Ring of Wizardry, degli Eiven Bracer +3 e una spada corta +3. A prendone una, bloccherete le altre, quindi pensate bene a cosa volete prendere!



In queste stanze troverete diversi Skeleton Lord, che sono molto potenti: attaccateli sia con spade e pugnali che con gli spell d'attacco del mago (magic missile o fireball); state attenti perché se entrate in alcune delle stanze, apriranno automaticamente delle altre porte, lasciando uscire altri Skeleton Lord.



Per poter aprire le porte del corridoio dovrete avere visitato tutte le stanze degli Skeleton Lord.

Premendo il pulsante aprirte tutte le porte, e dovrete affrontare un po' di Hell Hound.

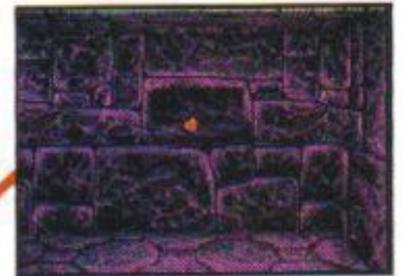
Leggendo l'iscrizione verrete trasportati dall'altra parte del muro, e viceversa.

Le scale per arrivare alla parte principale del nono livello.

Queste due scale portano alla seconda parte del settimo livello. Vi conviene salire prima per la scala di destra, in modo da poter raccogliere diversi tesori extra, e poi per quella di sinistra, per continuare la vostra avventura.

Wow! La NightStalker, una Long Sword +3!

Per aprire la porta dovrete inserire una gemma in questa impronta.



Questo marchingegno trasforma le chiavi in gemme. Mettete una chiave nell'alcova, premete il pulsante e... voilà!

Questo è il punto d'arrivo di uno dei portali del decimo livello. Non può essere azionato da questa parte.

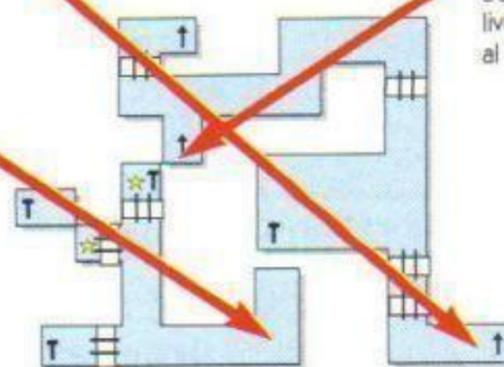
Dietro questi muri illusori troverete una Ruby Key.

Andate a destra (guardando la mappa, passate per la porta in alto) perché in fondo a questo corridoio troverete un Mage scroll di Ice Storm.

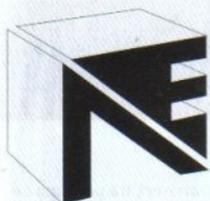


Il ragno scolpito sul muro indica la presenza di un muro finto. Passateci pure attraverso.

Scendete per queste scale. Aprite la porta davanti a voi e salite le scale, per finire in una piccola stanza dell'ottavo livello dove vi aspetta una chiave. Scendete e seguite il piccolo corridoio del nono livello; non curatevi dei portali, ne parleremo nel prossimo numero. Prendete pure gli oggetti che trovate e poi salite di nuovo all'ottavo livello, passando per la scala in fondo al corridoio in basso.



Vi ricordiamo che per trucchi e consigli potete telefonare a Paolo Paglianti & C ogni venerdì dalle 18 alle 19. Inoltre è sempre attiva la BBS Ultimo Impero (tel 55302337 con un modem da 300 a 14400 bps)



**NEWEL<sup>®</sup> srl** Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035  
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato - Chiuso il Lunedì

Orari: 9.00 - 12.30

15.00 - 19.00

**Dal 17 Aprile 1992**

**il nuovo telefono del negozio  
sarà: 02/39260744 r.a.**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE**

## DRIVE AMIGA

Drive interno per Amiga 500 L. 129.000

Drive interno per Amiga 2000 L. 129.000

**NOVITÀ!**



Drive esterno per tutti gli Amiga, L. 139.000  
passante, + Diskconnect, autoswitch



Kit Pulizia 3 1/2 L. 10.000

**IN OMAGGIO CON  
TUTTI I DRIVE**

## ESPANSIONI DI MEMORIA IN OFFERTA!

**Nuove espansioni  
di memoria  
a basso consumo!**

**NOVITÀ**

512 K per A500 e A500 Plus L. 59.000

512 K + clock per A500 L. 69.000

1,5 Mb + clock per A500 L. 179.000

2 Mb + clock per A500 L. 279.000

1 Mb per A500 Plus L. 139.000

2 Mb Esterna per A1000 L. 390.000

2 Mb Espandibile a 8 per A2000 L. 350.000

## ESPANSIONI ESTERNE SUPRA

2 Mb espandibile fino a 8 Mb L. 390.000

**NOVITÀ!**



Amiga Super Scanner L. 299.000

Nuovo scanner b/n copre una superficie di 105 mm (2 passate te per un foglio A4), trasferisce foto, disegni ecc. da carta, giornali e riviste, sul video in 32 tonalità di grigio, consentendo così una modifica parziale o totale; lo scanner ha la funzione di fotocopiattrice, semplicissimo da usare. Accluso, nella confezione, un potente programma di gestione della MIGRAF Americana.

**AMIGA SUPER MOUSE  
IN OMAGGIO**

# B.C.S.

VIA MONTEGANI,11  
20141 MILANO

TEL. 8464960 r.a.  
FAX 89502102

## VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

**AMIGA 500-2000**  
 MONKEY ISLAND 2  
 FASCINATION  
 CLICK CLACK  
 BABY JO  
 AMOS  
 DOUBLE DRAGON III  
 PAPERBOY 2  
 WWF WRESTLING  
 GRAND PRIX MICROPROSE

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

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

## SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

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

## SETTORE PERSONAL IBM PS1 E COMPATIBILI

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

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

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

K K K K K K K K  
 NOME E COGNOME \_\_\_\_\_  
 INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
 CITTA, CAP E PROVINCIA \_\_\_\_\_  
 PREFISSO E N. TELEFONICO \_\_\_\_\_  
 TIPO COMPUTER \_\_\_\_\_  
 ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

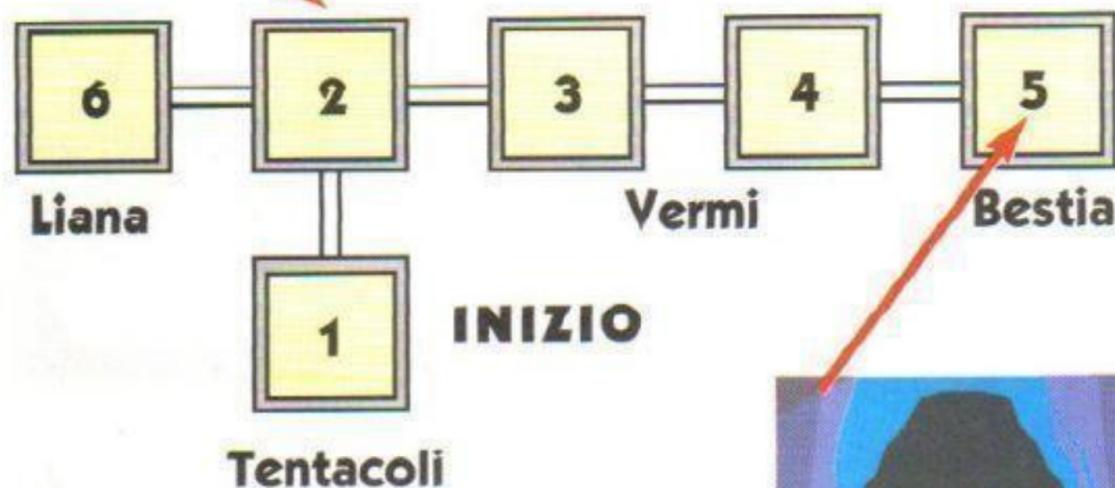
ORARIO 9,30-12,30 - 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO

# ANOTHER WORLD

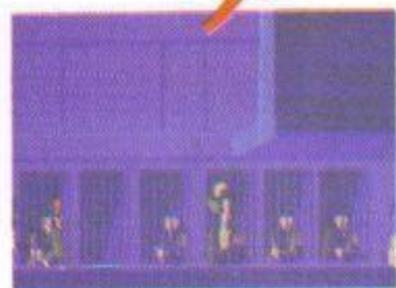
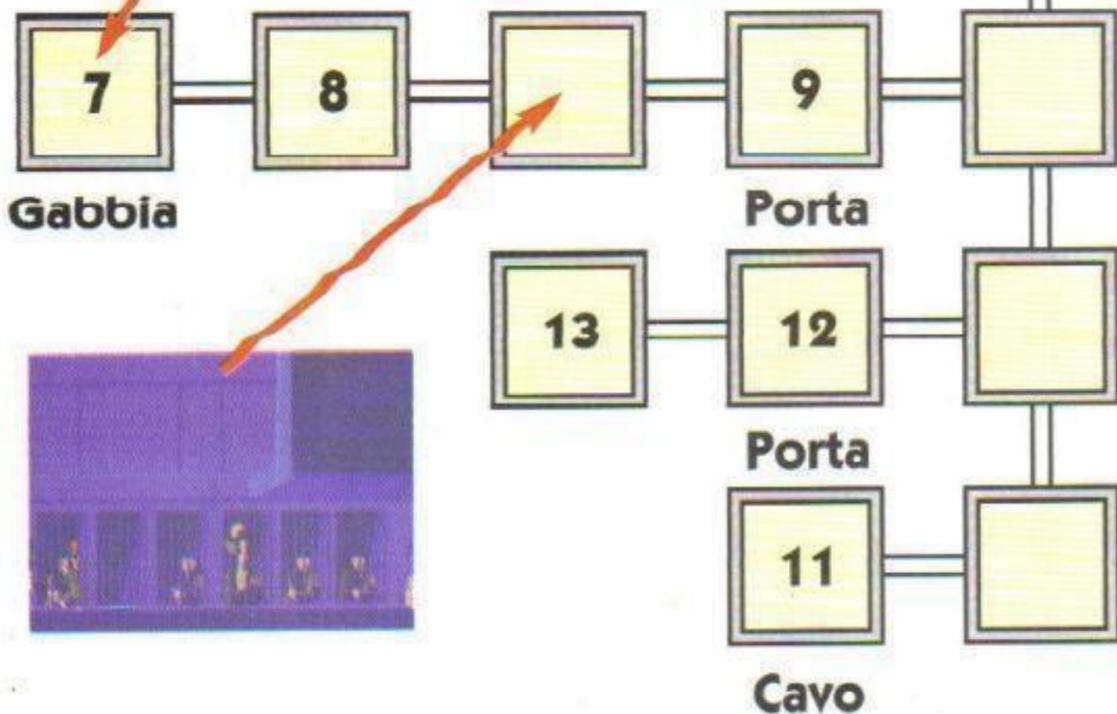
Roba dell'altro mondo! In anteprima, grazie ai molti lettori che hanno spedito soluzione e codici, ecco come finire l'ultimo gioco della Delphine. I benemeriti sono Paolo Mariani di Brugherio (MI), Walkers of Hell di Como, Dos Brothers di Cadelbosco Sopra (RE), Francesco Cogliandro e Antonio Carrozza di Monza, Maurizio Mondello di Ostia Lido, Luca Volpone di Rieti, Valerio De Sanctis e Carlo Trifogli, Pierantonio Cavalleri, Alessandro Vagni e Romano Nannini di Livorno.



gli, Pierantonio Cavalleri, Alessandro Vagni e Romano Nannini di Livorno.



**Finestra**



## I COMBATTIMENTI

Un trucco per i combattimenti: in alcuni casi verrete attaccati da piU' guardie contemporaneamente, anche da entrambi i lati. L'unico modo di salvare la pelle e' creare alcuni scudi di energia, e rimanere poi in ginocchio. Quando siete abbastanza protetti, caricate il cannoncino. Lanciate il super colpo per eliminare le barriere dei nemici, quindi andate in diagonale in basso nella direzione di fuoco: Lester sparera' una serie di colpi rapidissimi, che elimineranno gli avversari. Facile, no?

## UNA RIUNIONE INASPETTATA

State facendo l'esperimento piu' importante della vostra vita (chissa' se riuscirete col vostro sincrotrone fatto in casa a ricaricare la batteria della vostra Ferrari), quando all'improvviso, visto che non pagate la bolletta della luce da ormai sei o sette mesi, qualcuno lassu' ha preso la decisione di fulminarvi (in Francia si usa cosi', ndr) per il vostro reato, ma voi, invece che nel paradiso dei fumatori, vi ritrovate in quella che sembra essere un'enorme latrina con tanto di incrostazioni, ed e' qui che comincia la vostra mirabolante avventura.

Uscite subito dalla piscina (1), per evitare di essere catturati dalle incrostazioni e, appena fuori, guardatevi intorno (2), destra o sinistra? Destra naturalmente (la vostra, naturalmente), correte piano verso destra e fate fuori a calci tutti i vermicelli che trovate per terra (3 e 4) - quello piu' grosso con le zampe non si puo' uccidere, per cui non perdetevi tempo. Arriverete nei paraggi di una felice schermata (5) nella quale la sola cosa da fare e' camminare piano, veramente piano, e non appena arriva la bestiolina per stringervi la mano, non dovrete far altro che correre a manetta verso sinistra fino alla schermata in fondo, quella con la liana (6), dove siete andati sicuramente a curiosare appena usciti dalla "piscina". Spiccate un bel salto e il resto lo fara' il computer per voi. Una volta che la liana si spezza correte, sempre a manetta, verso destra finché (5) non sbattete contro un simpatico alieno, che per ringraziarvi, vi sparera' piano.

## I CODICI

Potevamo non metterli? Beh, cercate di non usarli, a meno di non essere proprio bloccati da qualche parte.

- EDJI
- HICI
- FLLD
- LIBC
- CCAL
- LDCI
- LAEA
- GABK
- LFEK
- EDIL
- FADK
- KCIJ
- ICAH
- LDIJ
- LALD
- KJIA
- FLAK
- FIEI
- KCGB

## UN BREVE RIPOSO

Vi risveglierete in una simpatica gabbia (7) sospesa a 12000 metri d'altezza assieme ad un altro simpatico alieno (non capisco perché si debba chiamarlo "alieno" visto che lui è a casa sua) che assomiglia a Riccio, il personaggio di B.C. Che fare ora? Fate cadere la gabbia (basta dondolarsi un po') sulla testa della guardia sotto di voi, raccogliete la pistola che è caduta, e correte a destra; il vostro compito è di proteggere Riccio, oltre a voi stessi; per cui sparate alle guardie che arrivano contro di voi (per distinguerle da Riccio, dovete sapere che queste hanno gli occhi rossi, mentre Riccio li ha neri, e poi le guardie vi sparano addosso). La prima delle guardie arriverà da destra, mentre le altre da sinistra.

Dopo un paio di schermate, arriverete di fronte ad una porta che Riccio cercherà di aprire (8), quindi evitate di sfondarla con la pistola, perché avete poca energia e un colpo di terzo tipo vi scaricherebbe definitivamente la pistola. Posizionatevi quindi di fianco a Riccio, create una barriera alla vostra sinistra e non appena la porta si apre, entrate.

Piccola nota - la pistola ha tre tipi di spari: normale, scudo e cannoncino (gli ultimi due si ottengono tenendo premuto a lungo il bottone di fuoco).

## IN SALITA E IN DISCESA

Ora potete, se volete, salire con l'ascensore di un

piano e dare un'occhiatina alla città dalla finestra (10); dopo questa visita, scendete fino al livello più in basso, andate a sinistra (11), sparate un colpo con la pistola e per caso colpirete, grazie alla vostra infallibile mira, quella che sembra essere una centralina elettrica, mandando in corto le porte del piano di sopra. Ora salite di un livello e andate nuovamente a sinistra (12), sfondate la porta usando il cannoncino della pistola (si scaricherà, ma fa niente), scendete velocemente usando il trasportatore ionico a corta distanza (basta tirare la leva del vostro joystick preferito nella direzione in cui volete andare), una volta scesi correte nello schermo successivo (13) e posizionatevi di fianco alla botola; non appena Riccio ve la apre, saltateci dentro.

## INDOVINELLI NELL'OSCURITÀ

Una volta che vi troverete nei condotti, soli e sconfortati, dovrete seguire al millimetro questo percorso: prima a sinistra, poi due volte a destra, quindi a sinistra e con un ultimo saltino verso la vostra destra cadrete nei pressi di quella che sembra essere una stanza da bagno, e invece è una stanza di ricarica per pistole (14). Ricaricate l'arma, sfondate le tre porte a destra, ricaricate di nuovo, correte a destra per circa tre schermate (ricordatevi di far fuori la guardia) (15) e una volta giunti al ponte crollato (16), saltate nel vuoto. Se siete stati bravi, atterrerete su

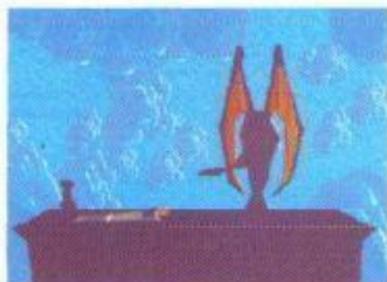
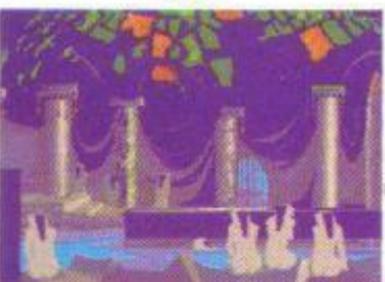
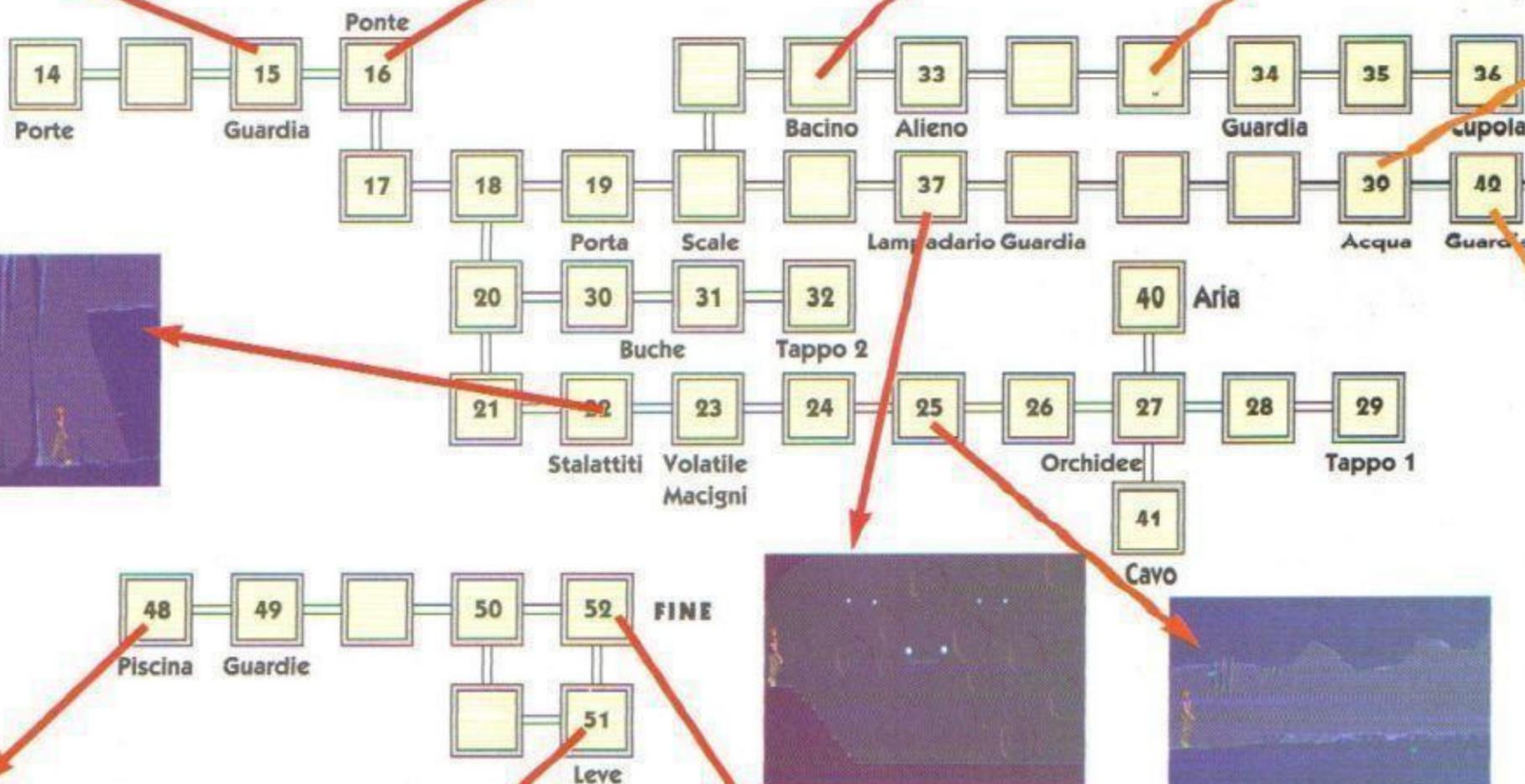
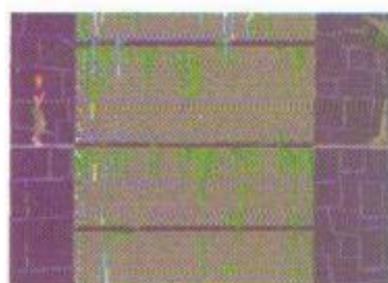
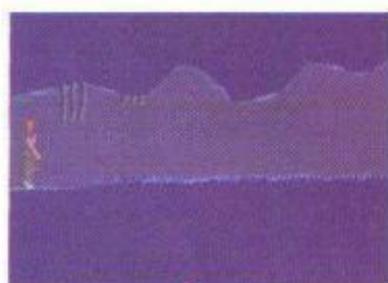
una minuscola sporgenza (17), dove l'unica cosa da fare è sfondare a rivoltellate il muro alla vostra destra.

Ora il problema consiste nello svuotare il bacino dell'acqua che si trova un po' più in là, in modo da aver libero accesso al resto del complesso indigeno, e poter così ritrovare il povero Riccio. Scendete quindi di due livelli (da 18 passate a 21), correte verso destra e nella schermata successiva (22), quella con le stalattiti e la pianticella sul soffitto, saltate prima di infilarvi sulle stalagmiti; nelle due schermate successive (23 e 24) basta saltare in continuazione per evitare le rocce.

## DALLA PADELLA NELLA BRACE

Continuate fino a quando troverete delle terribili orchidee che dovrete saltare (25 e 26), cannoneggiando le eventuali piante che pendono dal soffitto, e quindi passare oltre. Saltate il burroncino e l'orchidea (27), superate i corridoi a destra, finché non troverete la strada bloccata (29); apritela quindi con la pistola.

L'acqua, che in poco tempo allagherà le caverne, riempirà anche questa parte, cosa molto utile più tardi. Tornate indietro, saltando le orchidee e i burroni: non preoccupatevi più dei massi, e prendete il sentiero in salita (24); andate a sinistra finché non giungete nei paraggi di un timido pipistrello rosso



(23); sparategli un colpo in modo da farlo scappare e uscite a sinistra, aspettate che il pipistello venga mangiato dal rampicante sul soffitto (22) e quindi saltando di stalattite in stalattite, uscite a sinistra; vi troverete su una roccia di forma triangolare (21), scendete da sinistra e quindi con un colpo di cannoncino, fatela crollare, in modo da aprirvi la via per tornare su. Una volta risaliti (20), correte a destra per tre schermate, saltando naturalmente le buche (30 e 31). Togliete (32) il tappo al serbatoio (con un colpo di cannoncino). Appena sparato correte subito indietro, cioè a sinistra (ricordatevi di saltare le buche) per tre schermate finché non troverete davanti a voi un muro a ostacolarvi (20) e sotto i vostri piedi una lastra che chiude un buco; questa lastra è come il tappo dello spumante di capodanno, e grazie alla pressione dell'acqua che si riversa nei tunnel sotterranei, verrete lanciati verso l'alto.

### STRANI ALLOGGI

Abbatte le porte sul vostro cammino mentre procedete verso destra, salite le prime scale che trovate, e proseguite ancora a destra, subito dopo il bacino dell'acqua (ormai vuoto). Giungerete in una stanza (33) nella cui parte inferiore c'è un cunicolo; se aspettate un momentino, arriverà il vostro amico Riccio, che cercherà di rimuovere un ostacolo nel condotto; altro non è che il filo di un lampadario. Tornate

quindi indietro, e appena scese le scale, proseguite a destra finché non giungerete in una stanza (37) con tre lampadari; saltate giù dalle scale e, stando in ginocchio, sparate verso destra, eliminando così la guardia che sta arrivando. Non vi resta altro da fare che sparare un colpo dalla cima delle scale, abbattendo il lampadario che impediva al vostro amico di passare. Proseguite a destra oltre il corridoio, e (38) salite le scale (usate il trasportatore ionico a corta distanza), eliminate la guardia a sinistra nella schermata successiva, quindi inseguite quella che è scappata a sinistra.

### LA BOTTE PIENA, LA GUARDIA UBRIACA

Non abbattete le tre porte (34), anzi, prima di avvicinarvi troppo, create uno scudo di energia, quindi avanzate piano finché le porte non si aprono; la guardia vi lancerà delle granate, che potrete evitare con un semplice passettino indietro. Le porte si chiuderanno lasciando guardia e granata nella stessa stanza. Una volta che questa si sarà così gentilmente suicidata, proseguite a destra, ricaricate la pistola nell'apposita camera (35), e proseguite ancora a destra. Sparate un colpo nella finestra che trovate nella cupola (36), avendo però cura di aspettare che il riflesso della guardia, di ronda nella stanza sottostante, si trovi esattamente al centro del lampadario; così facendo riuscirete ad eliminare la guardia senza doverla affrontare.

### UN'ACCOGLIENZA CALOROSA

Tornando indietro fino alla stanza dove c'era Riccio, dovrete vederlo tuffarsi in un altro condotto. Ritornate a destra, scendete le scale, continuate verso destra, verrete colpiti da un pugno (38); essere catturati a questo punto sarebbe alquanto fastidioso, quindi mollate un calcio alla guardia (premete due volte fuoco), correte verso la pistola che vi è caduta, prendetela e fate fuori la guardia. Proseguite ora nella schermata di destra, dove verrete attaccati da due direzioni: all'altezza della prima colonna, create tre o quattro scudi; superateli e createne subito un altro, in modo da essere protetti da entrambe le parti. Eliminate prima la guardia di sinistra.

### SULLA SOGLIA

Eliminate le guardie, proseguite a destra, tuffatevi in acqua (39), scendete sul fondo (questo posto mi sembra di conoscerlo) e andate a sinistra per due schermate; appena arrivate (27), prendete il tunnel più a sinistra, che va verso l'alto, per prendere una boccata d'aria (40). Quindi scendete per due livelli (41), andate dove c'è un po' d'aria, e sparate al cavo. Tornate in superficie (ricordandovi di prendere una boccata d'aria) e andate a destra. Qui dovrebbe

esserci la guardia che avete eliminato utilizzando il trucco del lampadario.

### NOTIZIE DALL'INTERNO

Andate ancora a destra (43), saltate nel condotto e appena vi trovate nella stanza sottostante (44), abbattete col cannoncino la porta di destra; quindi correte a più non posso, per non essere investiti dal fuoco nemico che a volte, come l'alito, è davvero pesante. Cercate di evitare di saltare, altrimenti le porte si richiuderanno prima che voi possiate passare oltre, e proseguite così per circa quattro schermate. Alla fine, troverete (45) una grata a sbarrarvi la strada e una botola sul soffitto. Posizionatevi sotto di essa, proteggetevi a sinistra con degli scudi e, già che ci siete, fate fuori qualche nemico; quindi non appena arriva Riccio dalla botola, fatevi tirar su. Aspettate che cadano delle rocce dal soffitto e quindi entrate nel carro armato nero (46) alla vostra destra.

### ACQUA E FUOCO

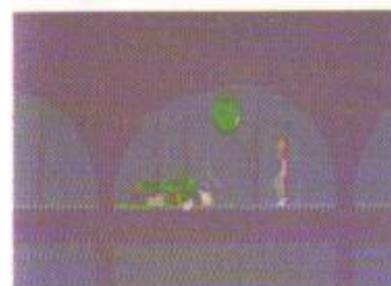
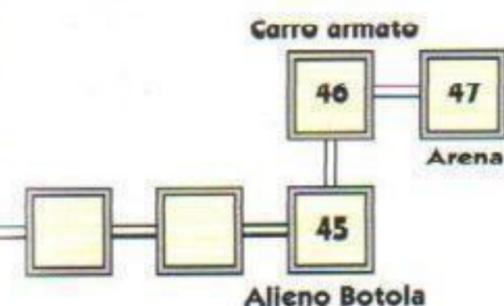
Una volta nell'arena, premete il bottone grigio sul pannello comandi. Ne appariranno degli altri, e se volete divertirvi premete un po' i pulsanti grigi e quelli rossi (noi abbiamo praticamente distrutto l'arena). Quando vorrete fuggire, premete i bottoni verdi a partire da quello più in basso. Fatto questo verrete (sia Lester che Riccio) espulsi fuori dal carro.

### UN LADRO NELLA NOTTE

Per essere precisi, finirete in quello che sembra essere l'harem (48) del signore della città. Usciti dalla capsula, correte a destra e fermatevi appena fuori dalla porta (49), inginocchiatevi e eliminate le quattro guardie col solito sistema. Quindi riprendete la corsa verso destra, schizzando tra il fuoco nemico.

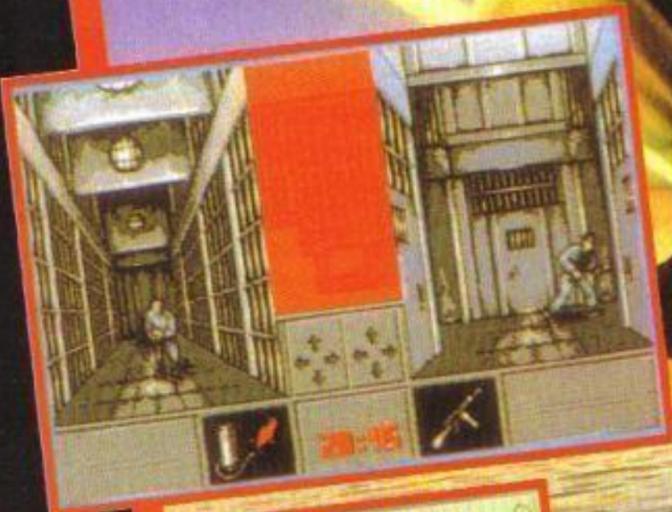
### IL VIAGGIO DI RITORNO

In poco tempo ritroverete Riccio, cadrete dal parapetto (50) e verrete afferrati al volo da un indigeno che vi sbattecchierà contro un muro, prendendovi poi a calci e pugni. Infine, vi troverete in una stanza con delle leve in fondo a destra (51); a questo punto, mentre l'irrefrenabile Riccio sta menando la guardia, strisciate verso destra fino alla leva, e quando la guardia si trova sotto il disco nero, tirate la leva (due volte, in modo da aprire un passaggio sul soffitto), quindi velocemente strisciate indietro fin sotto l'apertura, sperando di non essere colpiti dai laser, finché non verrete risucchiati verso l'alto, e, con l'aiuto dell'immane Riccio, completerete il gioco.



# ALCATRAZ

disponibile  
per  
AMIGA e ATARI ST



UN ACTION GAME CHE VI FARA' RIVIVERE  
ORE E ORE DI SUSPENSE SULL'ISOLA  
DI ALCATRAZ.....



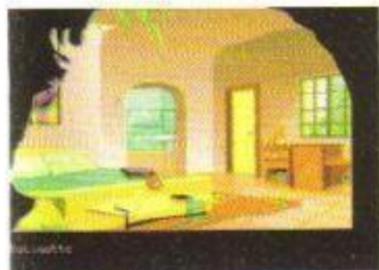
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO

# FASCINATION



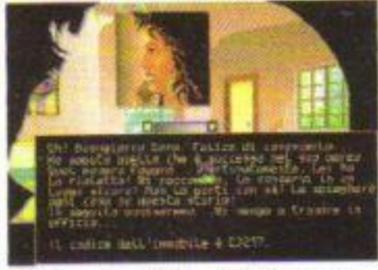
## HOTEL PELICAN - 1



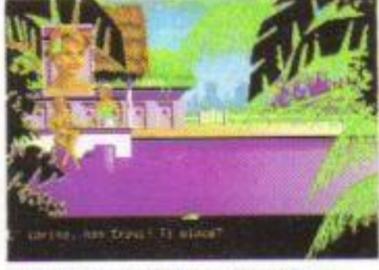
Dopo una rinfrescante doccia, aprite la valigetta con la combinazione SCRITTA nel manuale, prendete l'adattatore di corrente dal cassetto e inseritelo nella presa dello spazzolino. Quindi inserite l'adattatore nella presa a muro (sotto il tavolo), posizionate il settaggio sui 110 V, accendetelo e prendete la fialetta che si trova al suo interno.



Prendete il primo giornale, e sfogliate il secondo, fino a trovare la pagina con un angolo strappato. Annotate la prima parte del numero telefonico di Lou Dale. Esaminare quindi il libro, in modo da scoprire come contattare Jeffrey Miller. Quindi prendete il gettone che si trova nel portacenere e, preso il portachiavi sul tavolino a destra, mostratelo alla ragazza della ricezione, per ricevere una chiave.



Telefonate a Miller; quindi nascondete la fialetta mettendola nella vaschetta del freezer. Ricordatevi di inserire la spina del frigo al posto di quella dello spazzolino, e di usare la brocca d'acqua per riempire la vaschetta. Prima di uscire, chiudete il frigo.

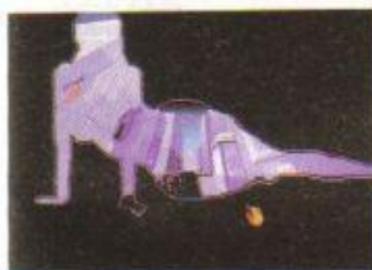


Parlando con Prisca, potrete aggiungere una comoda torcia al vostro inventario. Datele il Cappello e premete il pulsante. Cliccate sul luccichio e avrete finalmente trovato il pendaglio. Parlate con Sharon e scegliete il caffè; in questo modo potrete prendere una zolletta di zucchero. Usate la chiave di prima per aprire la prima cabina (partendo da destra) e aprite il walkman con il gettone per prendere la pila.

Se non vi ritrovate nei panni di una investigatrice sexy, niente paura! Paolo Paglianti ha colpito ancora, con questo reportage di Fascination, aiutato dall'abile duo Fabio del Vecchio e Maurilio Rampin di Taranto. Una nota prima di iniziare: salvate spesso e non fate caso ad alcuni nomi un po' strampalati... abbiamo preferito lasciare quelli del gioco per evitare confusione.

## HOTEL PELICAN - 2

## QUANTUM UNLTD LAB



Entrate nella cabina telefonica, inserite il gettone e componete il numero della linea diretta di Miller. Annotate il codice confidenziale.



Entrate nella portineria, date la zolletta di zucchero al cane e prendete la chiave.



Usate la chiave nella serratura del ripostiglio, accendete la torcia e cliccate sul gancio (sulla destra). Esaminare la tasca del camice e prendete le chiavi dell'auto. Quindi usatele sull'auto rossa e chiedete ripetutamente aiuto a Jon quando si bloccherà la portiera. Date un colpo sull'auto e esaminate il puntino in basso a destra. Prendete la tessera magnetica, inseritela nel codice digitale e digitate il codice confidenziale.



Premete il seno sinistro della lampada; esaminate il risvolto della giacca di Miller e quindi date un'occhiata al fazzoletto. Apritelo e prendete la microcassetta; cliccate sul libro marrone e esaminate la molla. Tirate quindi il cordone e troverete un dittafono, con cui potrete ascoltare la microcassetta.

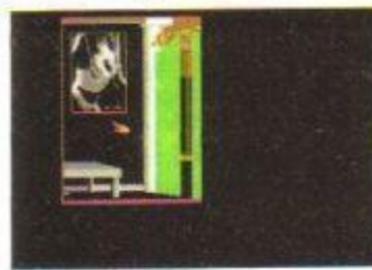


Parlate con Isalinda, quindi prendete i giornali sul tavolo.

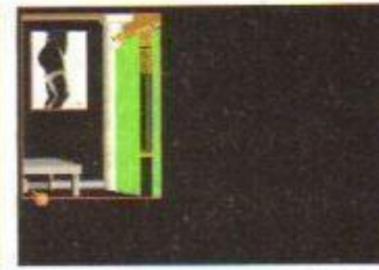


Prendete la scatola dei cioccolatini e esaminate il bicchiere. Se guardate con attenzione il tappeto, troverete una spillina, che dovrete prendere.

## BOUTIQUE



Leggete la carta che si trova sotto lo sgabello.

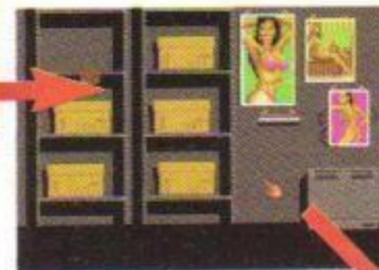


Esaminate la scatola e prendete la scarpa.

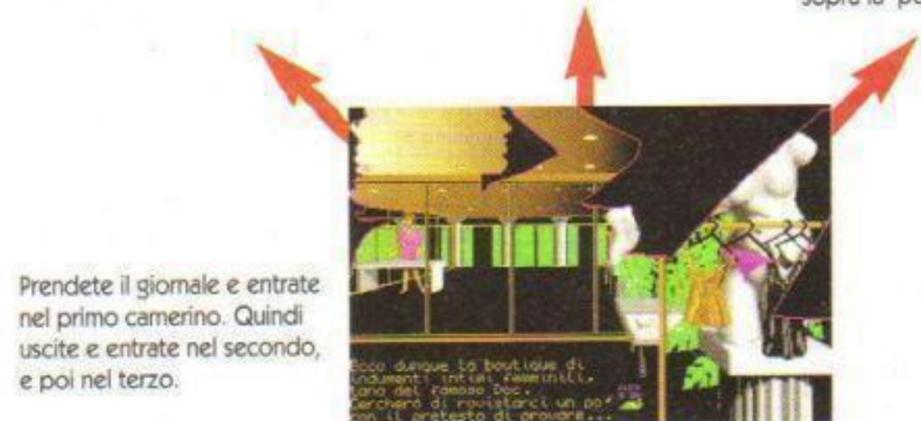


Aprite un poco la porta, quindi togliete il campanellino che si trova sopra la porta.

Spostate le scatole fino a quando non trovate la cassaforte. Prendete l'etichetta magnetica ed esaminate la foto dell'uomo sulla mano.



Scendendo dalla vostra stanza, troverete il commissario Pedro di Helgos; per superare il suo interrogatorio, utilizzate questa sequenza di risposte: 1 2 2 1 2 1. Quando il commissario leva le tende, troverete, vicino alla gamba del tavolino, un pezzo di carta, su cui e' scritta la seconda parte del numero di Lou Dale. Tomate in stanza e telefonatele.

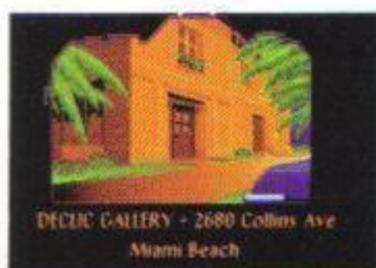


Prendete il giornale e entrate nel primo camerino. Quindi uscite e entrate nel secondo, e poi nel terzo.

Il laboratorio del criminale! La faccenda diventa un po' piu' chiara! Esaminate la segreteria telefonica, riavvolgete il nastro, ascoltatelo, quindi riavvolgetelo, cancellatelo e riavvolgetelo per l'ultima volta. Prendete lo scalpello (che in effetti e' un bisturi, Ndr), esaminate il camice e prendete sia la mascherina che la chiave dalla tasca. Aprite l'armadietto con la chiave e prendete le foto. Quindi rompete il bocciale con la scarpa e prendete le due fialette.

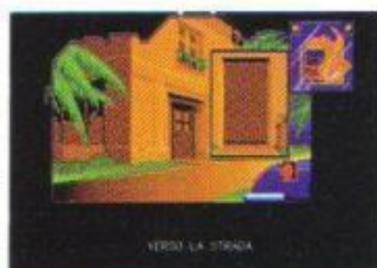


## LOU DALE



DECUC GALLERY - 2680 Collins Ave  
Miami Beach

Esaminate l'auto: prendete i 10 dollari, e date un'occhiata alla spillina e al pacchetto che si trova sul sedile posteriore. Quindi andate alla porta di servizio.



VERDE LA STRADA

Esaminate il bidone e prendete il giornale. Fate passare le foto sotto la porta, utilizzate lo scalpello sulla serratura e riprendete le foto.



Apriete il primo sportello in basso a sinistra. Poi apriete tutti gli altri, prendendo la bacinella, la soda caustica, il detersivo e la candeggina. Prendete anche lo straccio, imbevvelo sotto il lavandino, e appendetelo al gancio. Indossate la mascherina e versate nella bacinella la soda, l'ammoniaca e il cloro, quindi cliccate due volte sullo sportello a destra, spostate nel vano la bacinella, e richiudetelo, avendo cura di tappare la fessura con lo straccio bagnato.

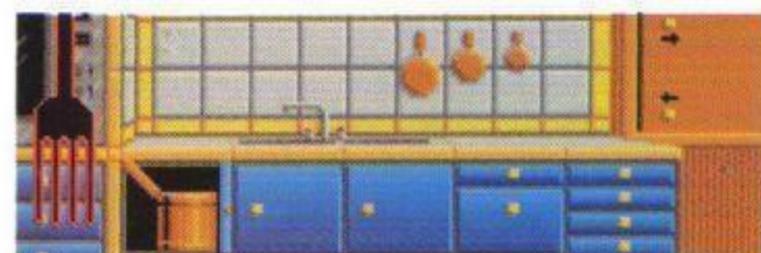
## RED & BLUE CLUB



Appena scesi dall'auto, prendete il giornale a destra dell'immondizia. Quindi date la spillina a Eduardo, e poi "commuovetelo" con 10 dollari.



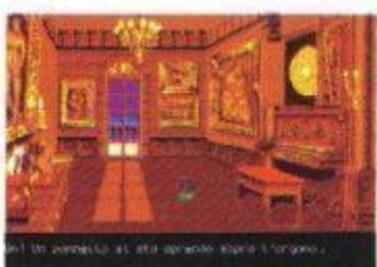
Parlando con Kenneth Niller, usate questa sequenza: 2 2 1 2 1



## VILLA MOLIÈRE



Date i cioccolatini a Kenneth per frenare la sua intraprendenza. Quindi esaminate la mano e prendete l'anello. Esaminate più da vicino il pendaglio e usate il vostro con quest'ultimo. Infine date un'occhiata al tatuaggio che ha sul fondoschiena.



Prendete la retina da terra, premete sull'interruttore dell'acquario e esaminate la conchiglia. Prendete il plancton e usatelo sulla conchiglia; infine prendete la perla con la retina. Cliccate sul pappagallo, quindi prendete il sigaro e mettetelo in bocca al busto di sinistra. Alzate la benda e inserite la perla nell'occhio. Per aprire il passaggio segreto, usate l'anello di Kenneth sulla statuetta a destra.



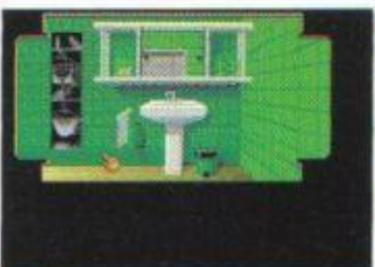
Arrivati nel laboratorio verrete assaliti da Doc e sverrete. Niente paura, perché vi risveglierete...



## VILLA VIZCAYA



...in compagnia del commissario Perdo di Helgos. Rispondete: 1 2 1 2 1. Puzza un po' la storia... Meglio andare nel bagno!



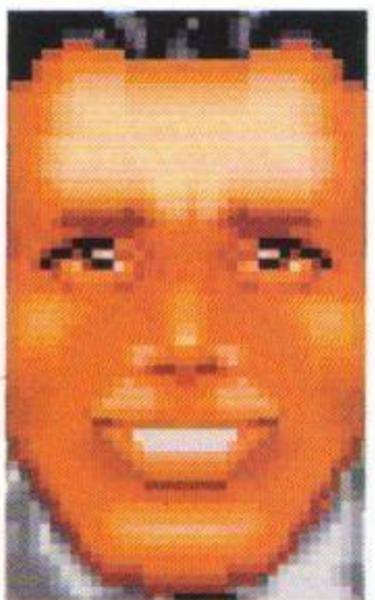
Apriete la pattumiera, esaminate la carta e riaprite di nuovo il cestino. Presa la siringa, apriete il boccale con gli occhi (bleah!, NdR) e aspirate il formolo con la siringa. Premete la mattonella scheggiata a sinistra e prendete il vaporizzatore. Usate la siringa nel vaporizzatore e sarete pronti a vedervela con il commissario.

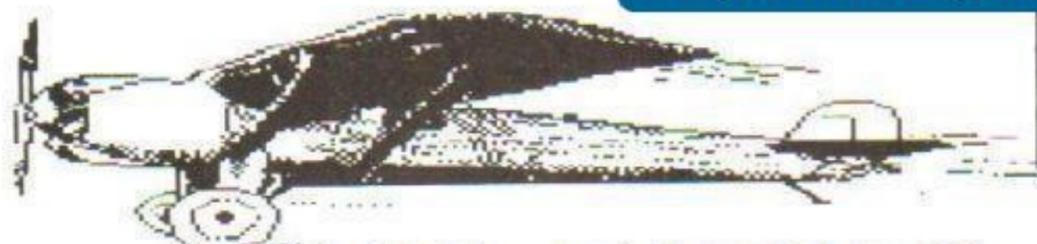


Utilizzate il vaporizzatore sul commissario, quindi andate nel Salone. Esaminate con il microscopio sia sulla torcia che sull'anello datovi da Lou Dale. Premete il pulsante nascosto sulla cornice del quadro "Sogno di un nudo d'estate" e posizionare la lancetta sul segno zodiacale corrispondente alla data di nascita trovata sull'anello. Azionate l'organo con il pulsante sotto il quadrante e "suonate" la parola trovata sulla torcia (infatti le lettere B-A-D-G-E fanno parte della notazione musicale anglosassone, che in scala è: C (do) D (re) E (mi) F (fa) G (sol) A (la) B (si)). Verrete imprigionati: Esaminate la tasca del prigioniero e prendete l'accendino. Mettete i giornali sul tavolo, e quindi accendeteli con l'accendino.



Beh, non potevamo certo mettere la foto del finale... che gusto ci sarebbe?





# Db Line srl

tel. **0332.767270**

V.le Rimembranze 26/C - 21024  
**BIANDRONNO (VA)** Fax. **0332.767244**  
 per ordini via modem  
 Db-Line BBS: **0332.767277 - 706469**

**Gli specialisti nella vendita per corrispondenza**

Titolo	DOS	AMIGA	Titolo	DOS	AMIGA	Titolo	DOS	AMIGA
ABANDONES PLACES			ROLLING RONNIE	29.000	29.000	FUTUR BASKETBALL		19.000
ROBIN HOOD			THE BLUES BROTHER	49.000	29.000	GAUNTLED III		29.000
THE ROCKETEER			EPIC - DUNE		X	HEART OF CHINA		89.000
THE CHESSMASTER			FUTURE BASKETBALL	X	19.000	JETSONS		39.000
STAR TREK			MYTH SISTEM 3		X	KNIGHTS o/t SKY		79.000
GOBLIINS			ROBOCOP 3	X	29.000	L.S. LARRY V		89.000
GAZZA 2	39.900		VIDEO KID		49.000	LEMMINGS		29.000
GOLDEN EAGLE	59.000		WOLFCHILD		49.000	MERCENARY III		19.000
TENNIS CUP 2	59.000		I PRONIPOTI		39.000	MICROPROSE GOLF		79.000
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000	G-LOC		29.000	MIDBENDER		19.000
SHADOW LANDS			MEGA TWINGS		29.000	MIDWINTER II		69.000
SPACE GUN			LOTUS 2 TURBO		49.000	REVOLUTION 101		19.000
HARLEQUIN		49.000	MEGA-LO-MANIA		69.000	SPACE 1889		69.000
CELTIC LEGEND			LEANDER		49.000	THE NINJA COLLECTION		39.000
POPULOUS II		59.000	HEIMDALS	69.000	69.000	THUNDERHAWK		59.000
J.MADDEN FOOTBALL			KING QUEST V	99.000		TUNDESTRIKE		49.000
ULTIMA VI			LAST BATTLE		49.000	WING COMMANDER		X
FUTURE BASKETBALL		19.900	THUNDERHAWK		59.000	WORLD CUP RUGBY		59.000
SLIDERS		49.000	FALCON 3	99.000		WRESTLING WWF	49.000	29.000
TV SPORT BOXING	69.000	X	WARM UP		49.000	X-OUT		19.000
MONKEY ISLAND II	X	X	BABY JO	59.000	49.000	BIRDS OF PREY	X	
ANOTHER WORLD	X	69.000	METAL MUTANT	49.000		CADAVER	79.000	
SMASH TV	X	29.000	STUNT CAR RACER	19.000	19.000	CISCO HEAT	29.000	
ELVIRA	59.000	49.000	POLICE QUEST III	99.000		CIVILISATION	99.000	
THE SIMPSONS	49.000	29.000	FIRST SAMURAY		49.000	EYE OF BEHOLDER	X	
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000	GRAND PRIX F1		79.000	GODS	49.000	
CKUISE OF A CORP	59.000	59.000	BATTLE ISLE		59.000	ULTIMATE FOOTBALL	X	
PIT FIGHTER	29.000	29.000	CLIK-CLAK		49.000	NO GREAT GLORY	69.000	
BIG RUN		49.000	DEUTEROS II		49.000	MIKE DITKA	59.000	
IL PADRINO	59.000	59.000	FINAL BLOW		49.000	STAR TREK 25' ANNIVER.	X	

### PC 386sx25Mhz

Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb - Disco fisso 40Mb  
 Monitor VGA Colore - Tastiera IT avanzata  
 Mo-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse  
 Joystick - 4 giochi - Manuali - Garanzia 1 anno  
**Lit. 2.380.000** + Iva 19%

### FLOPPY DISKS

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

Console NEO GEO: Lit. 649.000

Db\_special 1  
**4 GIOCHI AMIGA-DOS**  
 (a sorpresa-titoli del 91)  
**LIT. 19.000**

Stampanti Citizen a COLORI  
 Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne

Lit. 700.000 + Iva 19%

Swift 24X: 24 aghi 132 colonne

Lit. 880.000 + Iva 19%

**CASIO DATA CALL**  
 da Lit. 24.000

### OFFERTA GIOCHI

#### MEGADRIVE:

LIT. 52.000

BURNING FORCE - FANTASIA  
 S. TUNDR BLADE - ISHIDO  
 SWORD OF SODAN (8MB)

LIT. 72.000

ALIEN STORM - BEAST WARRIOR  
 RUNARK - YS'III - OTRUN  
 WORLD CUP SOCCER

#### SUPER FAMICOM:

LIT. 115.000

SUPER FIRE PRO WRESTLING  
 PRO SOCCER - TUNDR SPIRITS  
 SUPER CHINESE WORLD

#### NEO GEO:

da LIT. 295.000

CROSSED SWORD - NAM 1975  
 BASEBALL 2020

**BUONO SCONTO** κ  
**Lit. 7.000**

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console). Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)  
 COGNOME e NOME: \_\_\_\_\_

INDIRIZZO e N.CIVICO: \_\_\_\_\_

CAP e CITTA': \_\_\_\_\_

(prefisso) TELEFONO: \_\_\_\_\_

ETA': \_\_\_\_\_

Hai già acquistato da Db Line? SI NO

Computer e/o Console utilizzato/a: \_\_\_\_\_

riviste di giochi abitualmente

**disponibili**  
**riviste**  
**giapponesi**  
**per CONSOLE**

# CONQUESTS OF THE LONGBOW: ROBIN HOOD

Robin Hood è tornato! Kappa vi presenta la soluzione di Conquest of Longbow, frutto degli sforzi di Mauritius. I punti che farete non saranno il 100%! Esistono molte possibilità di prendere strade diverse in parecchie occasioni: liberando i tre fratelli con azioni armate, dando lo smeraldo al gioielliere, andando dallo sceriffo come arciere e non come gioielliere, etc. Provatele!

giorno finirà appena cliccherete sulla mappa.

## QUARTO GIORNO

Sempre dall'overlook, vedrete un poveraccio maltrattato da un soldato dello sceriffo. Senza esitazioni, scendete in strada e fatelo fuori (il soldato, non il contadino). Date all'uomo qualcosa *per campare*, poi recatevi presso la radura magica dei salici. Consegnate il pettine d'argento a Marian e ascoltate cosa ha da dirvi. Ancora non potrete baciarla, ma date tempo al tempo e vedrete cosa vi combino...

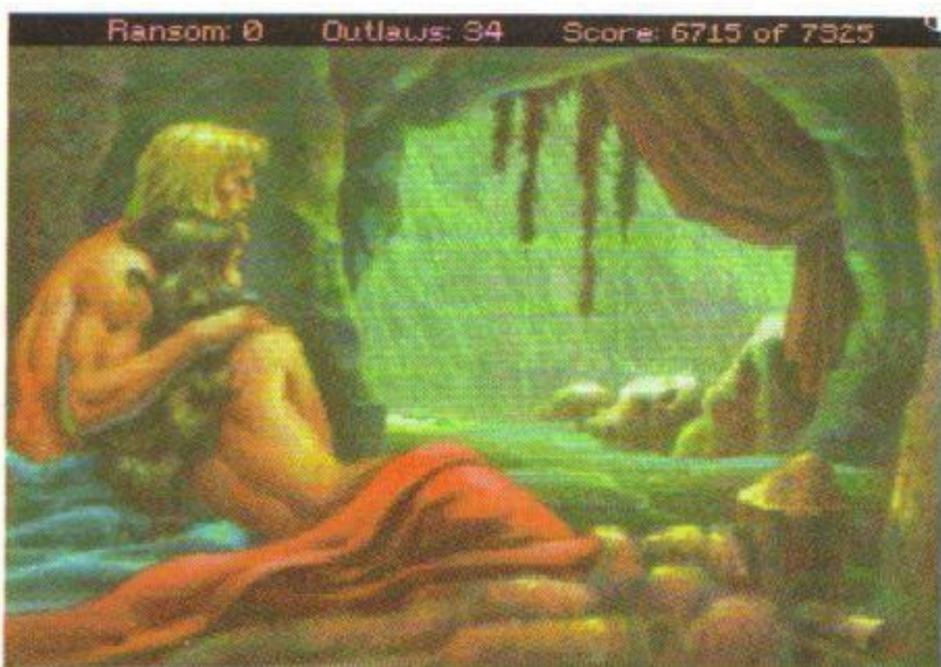


## PRIMO GIORNO

Buon giorno! Stropicciatevi e stiratevi bene, vi aspettano dei giorni intensi da qui in poi... Intanto prendete i soldi nella cassetta ed il corno appeso al muro. Difficile, eh? Uscite, chiacchierate un po' con i vostri uomini ed andate a fare dei tiri con l'arco, tanto per scaldarvi. Andando a Ovest e poi a Nord un paio di volte arriverete al "poligono". Parlate a Simon e poi fate qualche centro (falsi modesti che non siete altro, NdR). Tornate al campo e andando verso Est un paio di schermi arriverete all'overlook, il posto di guardia. Parlate con Little John (alla faccia del Little!, NdR) e aspettate che compaia gente in fondo alla strada. Scendete sulla via per discutere "amichevolemente" con il tipaccio. Prima frecciate (cosa volete farci, non si può sparare ancora nel 1100...) e poi chiedete il nome... Date anche qualche farthing alla poverina. Eroi! Visitate la vedova che abita lì vicino e potrete andare a nanna. Notti agitate vi attendono.

## SECONDO GIORNO

Appena svegliati un giretto nella foresta non fa male. Se vi capitasse di incontrare Marian minacciata da un monaco, fate gli indiani (nel senso di usare l'arco e la freccia); la visione di Coi Che Amate vi farà volare il resto del dì! Ah! Non scordatevi la scarpina (ma non era Cenere-tola? 'Sti americani..., NdR).

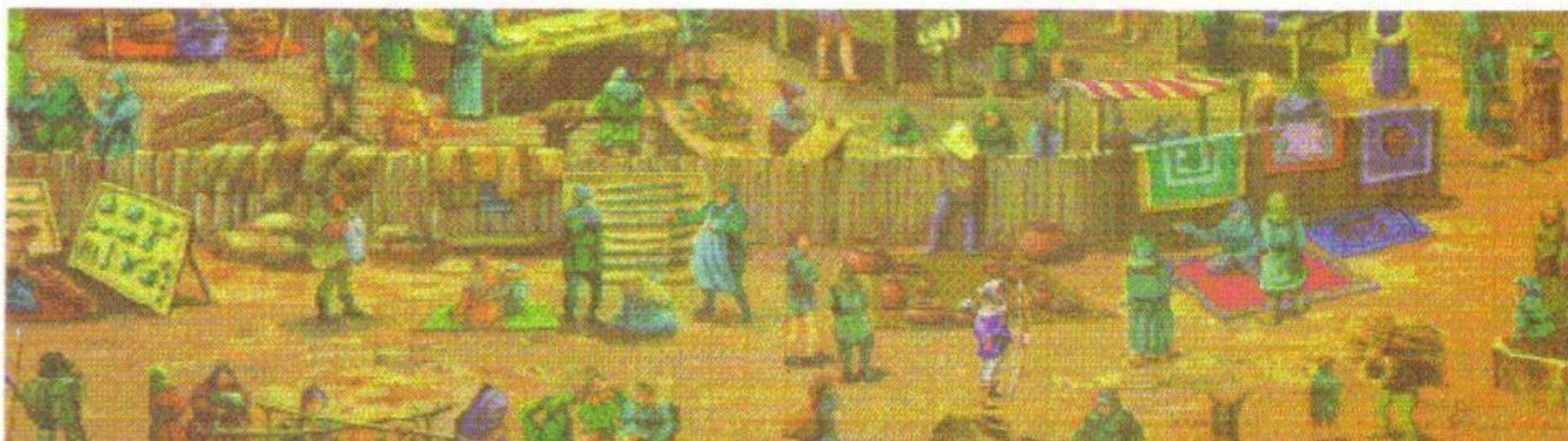


## TERZO GIORNO

Andate all'overlook e aspettate il tipo che arriva zoppicando. Andategli incontro e offritegli dei soldini per farvi dare i vest... ehm, gli stracci. Vestitevi (si fa per dire), e andate a Nottingham dal cobbler. Chiedete alla pulzella dove trovare il vostro amico, a cui consegnerete la scarpina per poter parlare. Seguite sempre bene i discorsi, al termine vi darà un pettine argentato. Uscite ed il

## QUINTO GIORNO

Fate una capatina dalla vedova, e scoprirete che hanno rapito i suoi tre figli. Dalla cima dell'overlook scorderete un monaco (ricordatevi che l'abito FA il monaco), un tipetto scorbutochino. Una bella menata a bastonate (niente arco, siate leali!) risolve la questione. Vestitevi come lui e fate rotta per il Monastero... brr! Una volta arrivati, fischiate con il piffero che avete preso al vero monaco e salite sulla barca. Al portiere (sembrava Zenga, ma non sono sicuro, NdR) date prima il piffero e poi la borsetta. Rispondete agli indovinelli indicando le pietre esatte. Una volta dentro, entrate nella torre a Sudest e prendete la pergamena che Marian vi ha indicato. Tra le altre pergamene si nasconde un indispensabile indizio per fuggire... leggete, gente, leggete!





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

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



esclusivamente videogames originali

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

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT Amiga, PC

legenda: AMI=AMIGA PG=MS/DOS  
PC\$ = disc 3 1/2 PC\* = disc 5 1/4 PC+ = disc 385  
SCHEDE : H = hercules C = CGA E = EGA V = VGA

Table listing video games with columns: AMI, PG, scheda, titolo, and prezzo. Includes titles like '1943 THE BATTLE OF MIDWAY', '2 HOT 2 HANDLE', '3 INTELLIGENT STRATEGY G.', etc.

Table listing video games with columns: AMI, PG, scheda, titolo, and prezzo. Includes titles like 'ELVIRA The Arcade Game', 'EMPIRE', 'ESCAPE FROM COLDITZ', etc.

Table listing video games with columns: AMI, PG, scheda, titolo, and prezzo. Includes titles like 'LOMBARD RALLY', 'LORD OF THE RINGS', 'LOTUS TURBO CHALLENGE 2', etc.

COMP = COMPILATION GIOCHI  
tra: SI= manuale o caricamento in Italiano ITA= anche software in Italiano I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

Table listing video games with columns: AMI, PG, scheda, titolo, and prezzo. Includes titles like 'SMASH TV', 'SOCCER STARS', 'SORCERER LORD', etc.