

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 OTTOBRE 1991
ANNO IV N. 19
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW 1991

Come al solito, eccoci pronti con il consueto servizio speciale (quest'anno ci sono volute parecchie pagine!!!) relativo all'ultimo Computer Show tenutosi in quel di Londra qualche settimana fa. Quasi tutte le software house più importanti in

Europa e nel mondo vi hanno preso parte, presentando alla stampa la cornucopia di anticipazioni, novità e nuove release autunnali, aggiungendo infine qualche progetto per il futuro. Lo scontro tra i grandi del videogame è stato inevitabile,

come sembra dimostrare alla perfezione l'artwork di presentazione del rivoluzionario PITFIGHTER convertito dalla DOMARK per home computer. VG&CW se le è andate a scovare tutte le novità e, per la gioia del grande pubblico ai

'consumers', ha raccolto in un preziosissimo dossier tutte le voci di corridoio, le informazioni e novità più golose di questa sempre strabiliante manifestazione. Centellinatevele: potreste farne indigestione!

LEGGENDE CELTICHE FRANCESI ED RPG TEDESCHI

CELTIC LEGENDS è l'ultimo nato in casa UBISOFT: si tratta di un intrigante RPG che sposa felicemente moltissime atmosfere arcade a la Mystical e che, inevitabilmente, entra in competizione con il nuovo Role

Playing computerizzato della reLINE, interamente portato alla luce dal sapiente Olaf Patzenhauer (intervistato proprio in questo numero). Due "galli" nello stesso pollaio computerizzato?

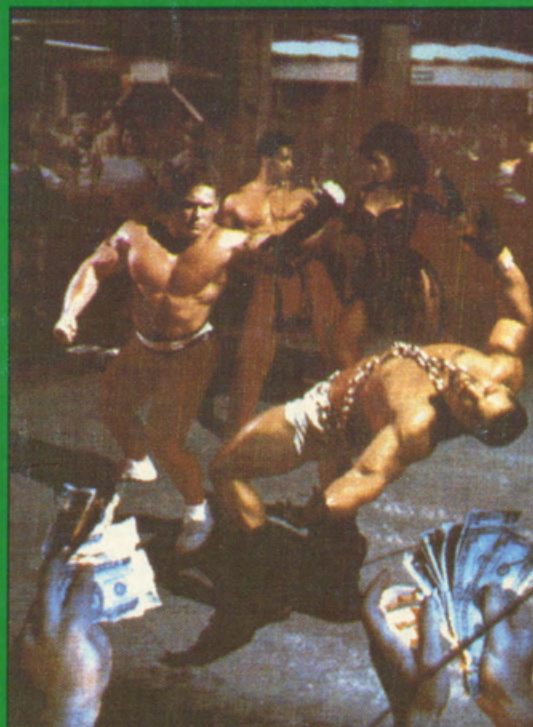


GAME BOY



MS-DOS

NEO-GEO



SCOPPIA LA SIMPSON-MANIA!

Preparatevi a farvi stordire ed ammaliare dalla simpaticissima e strafottente famigliola dei SIMPSON, un cartone animato statunitense nuovo di pacca che laggiù oltre Manica ed oltre oceano sta già riscuotendo un

grandissimo successo. OCEAN è pronta con il relativo videogame e mille altre ditte sono in procinto di sfornare una marea di gadget, souvenirs e "memorabilia". Tenete d'occhio il più vicino soft shop ed il televisore!



ESCLUSIVO!!!

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO

Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1 MB	£. 750.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£. 280.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£. 1.250.000	MONITOR COLORE 1084S	£. 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.390.000	VIDEON III PER AMIGA	£. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£. 1.850.000	HD PER A500 E A2000 da	£. 740.000
A3000 HD40MB	£. TELEF.	MODEM SMARTLINK 1200B	£. 190.000
		ESPANSIONE A2000 2MB	£. 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD40MB,CGA/HERC,MONITOR,TASTIERA	£. 1350000
AT286/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£. 1950000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£. 2200000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£. 3100000
AT486/125 1MB,HD125,VGA,MONITOR,TASTIERA	£. 4700000
PORTATILE VERIDATA EXECU-LITE 386S 2KG	£. 4.900.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	£. 3750000
STAMPANTE SEIKOSHA PORTATILE 24AGHI	£. 980000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE!!!

**I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO
ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' CHIUSO**



Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Liso, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 Fax tel. 02/93502770 - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486

In questo numero:

SPECIALE EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW
PROVATI PER VOI: Videon per PC
GRANDSTAND THE ULTIMATE SPORTS COLLECTION (Amiga)
COUNTDOWN (Ms/Dos)
BLUE LIGHTING (Lynx)
LE PAGINE DEI LETTORI
OGGI PARLIAMO DI... Progetto Fate Gates of Dawn
L'ANGOLO DEL CRITICO
ELENCO ARRETRATI

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI
PROVATI PER VOI: Maxi Disk Converter - Game Adaptor (Megadrive)
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING (GameBoy)
BUBBLE BOBBLE (GameBoy)
NAVY SEALS (Game Boy)
CAESARS PALACE (GameBoy)
FANTASIA (Megadrive)
GHOST PILOTS (Neo Geo)
GOEMON (Super Famicom)
LINKS DATA DISKS (Ms/Dos)

RULES OF ENGAGEMENT (Ms/Dos)
SONIC THE HEDGEHOG (Megadrive)
WORLDS AT WAR (Ms/Dos)
F-15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK (Ms/Dos)
TRUMP CASTLE (Ms/Dos)
DEUTEROS (Amiga)
ZONE WARRIOR (Amiga)
LA PAGINA DELL'AVVENTURA: Sex Vixen from Space - Wrath of the Demon - Mad TV

E' un gran periodo nero, per chi scrive le riviste del nostro settore, ma particolarmente gagliardo per tutti voi che le leggete; le novità autunnali precipitano addosso con la rapidità di un fulmine e nel giro di pochi giorni ci si trova sommersi da press packs, cartelle stampa, anteprime, demo, campioni omaggio, adesivi, poster, manuali e "robaccia" simile che fagocitano anche il più smalzato ed inarrestabile redattore, trascinandolo in un gorgo senza fine. Ah, che bel lavoro, direte voi! Tutto sommato non è bello, ma stupendo, tuttavia se i signori della Ocean e della Psygnosys, tanto per citarne un paio, si autolimitassero un poco nello sfornare titoli su titoli a ritmi così frenetici, qui in redazione potremmo anche regalarci un paio d'ore di sano divertimento arcade (lontani dalle scrivanie, dalle keyboard e dal "gatto a nove code" del Direttore!!!). Iniziate quindi a sciroparvi tutto d'un fiato lo specialissimo sull' European Computer Entertainment Show di quest'anno che, riservato esclusivamente a giornalisti e commercianti, ha regalato molte, piacevolissime sorprese. Non è ancora finita perchè lo SMAU si profila all'orizzonte e molte software house ci hanno già promesso golosissimi press packs natalizi: ragazzi, l'anno informatico videogiocoso è appena iniziato, tenetevi forte!!!

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettetela nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate poppanti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!



Rock Louis Skeletor
E' il sempre mega-direttore (sia lode a Lui!!! Se no, son guail) che dirige

la "gabbia di matti" di VG&CW. E' magro, gioca a pallone meglio di Baggio e fa morire d'invidia Alex non rivelandogli la sua dieta.



Alex Pig Jim
"Se non mangio, non lavoro!" è solito dire, e per questo ha via, via

trasformato la sua megascrivania in una perfetta amalgama tra work-bench informatico di Capo redattore e panetteria.



Enrica
E' lei che si "sorbisce" tutte le vostre telefonate, quindi non fatela arrabbiare perchè oltre

agli occhioni verdi possiede artigli ben affilati - c'è qualcuno qui in redazione che ne porta ancora i segni!



Mauro Pizzetto
Non è il cugino di Enrica, si tratta solo di omonimia, e si cimenta notte e di a risolvere le simulazioni

più complicate. Possiede uno spiccato senso critico che usa senza ritegno per costringerci a passare ore ed ore a



scegliere i colori della copertina! Massimo Pino deriva da Pinella che, in milanese al 100%, significa

piccolino o piccoletto. E' il più giovane redattore di VG&CW e possiede una conoscenza incredibile del settore. Pare che il Game Boy



notte e di con il suo PICCI (ammazza che bella rima!!!!). Mirko Master Un nome, una storia,

un mito (come direbbe Gianni Minò). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più



se lo giochi perfino sotto la doccia! Manuela de Roma Insieme al gentil consorte,

imita alla perfezione Carlo Verdona. Manuela è l'immagine speculare di Mirko Marchesi e non si lascia



scappare una sola avventura, ormai imbattibile nel risolverle. Roberto Sugar E' felicemente

sposato con la biondona dagli occhi blu qui a fianco! Assomiglia a Zucchero, ma con le mani, invece di sbucciare le cipolle, smanetta



amato ed invidiato risolutore di avventure. Laura La Rossa Terza donzella in redazione! Addetta

agli arretrati e ai telefoni (vate lo stesso discorso per Enrica!), si becca giorno e notte le telefonate dei redattori che, innamoratissimi di lei, si fingono



lettori di tre anni che hanno rotto il ciuccio. Elias Willard E' il

italianismo, anche se assomiglia a Bruce Willis e suo padre è di Londra. Per fargli questa foto abbiamo dovuto ripescarlo nel mare di obiettivi, rullini, sviluppatori, caramelle al limone e videogiochi.

SPECIALE
EUROPEAN
COMPUTER
ENTERTAINMENT
SHOW

Un grande, anzi, grandioso show quest'anno all'Earls Court di Londra, limitato ahimè ai soli addetti ai lavori (giornalisti e commercianti) per difficoltà organizzative e, in ultima analisi, a causa della recessione economica che interessa da qualche tempo la "bionda Albione". Tanta gente, molte facce vecchie e nuove, sontuosi stand e perfino un luculliano

parla anche di un CHUCK ROCK II: chi vivrà vedrà!

ELECTRONIC ARTS: Simon Jeffrey, ormai indispensabile ed onnipresente PR della software house anglo-americana, ci ha presentato il nuovissimo BIRD OF PREY, un simulatore di volo basato non solo sulla classica tecnologia Stealth, ma soprattutto su una giocabilità elevatissima

THE TWO TOWERS (il primo episodio è disponibile proprio in questi giorni anche per AMIGA). Il primo prodotto serve chiaramente per costruire nuovi personaggi e nuove mappe dell'ormai celeberrima saga dei Racconti Del Bardo EA, mentre il secondo capitolo computerizzato della saga fantasy di Tolkien, svilupperà un RPG-Adventure di notevolissime dimensioni, gestito sempre da un'interfaccia utente particolarmente immediata e realistica. Entrambi i prodotti verranno resi disponibili subito per IBM PC e

TREK INTERPLAY ci proporrà allora una combinazione di simulatori 3D e di strategie ed esplorazione a la STARFLIGHT, celebrando in una vera e propria epopea di gioco, la quasi totalità degli universi e degli incontri sviluppati dal Capitano James T. Kirk e dal suo indimenticabile equipaggio (Jean-Luc Picard: mangiati il fegato, ne devi fare di strada!!!!). Imminente anche l'attesissimo DE LUXE PAINT IV per AMIGA, con la rivoluzionaria capacità di animazione in modalità HAM a 4096 colori. I possessori di qualsiasi versione



LORD OF RINGS ALLA SECONDA PUNTATA!

buffet-party, sponsorizzato da Core Design, US Gold, Electronic Arts, Gremlin, Psygnosys e Mindscape, hanno fatto da cornice alla massiccia presentazione di tutte le novità autunnali 1991. Partiamo quindi con un completissimo dossier relativo ai progetti e alle uscite di ogni software house.

CORE DESIGN: Dopo aver appena

e su un rivoluzionario sistema di interazione. Questo nuovo simulatore verrà inizialmente proposto in versione AMIGA e ATARI ST (con almeno 1 Megabyte RAM) e poi in IBM PC (VGA e Roland al meglio!). Esce proprio in questi giorni invece ZONE WARRIOR, un classico platform a la SHADOW OF THE BEAST, proposto su ben due dischetti pieni zeppi di giocabilità e



COSTRUIAMOCI I BARDI!

successivamente per i sedici bit COMMODORE e ATARI. La INTERPLAY ha poi terminato STAR TREK: THE 25TH ANNIVERSARY, che la EA sta per pubblicare per IBM PC come una giocone action-strategico, finalmente in grado di rendere giustizia ad una delle più celebrate saghe sci-fi di celluloido, dopo qualche sparuto ed inconcludente tentativo firmato, anni or sono, FIREBIRD e MINDSCAPE. Lo STAR

precedente del famoso tool grafico potranno richiedere il kit di aggiornamento alla release 4.0 semplicemente contattando la ELECTRONIC ARTS (0044-753-549442) o chiedendoci informazioni direttamente in redazione. Le ultime novità in casa ELECTRONIC ARTS riguardano poi la conversione di STARFLIGHT per SEGA MEGADRIVE, la pubblicazione di BLOCK OUT,



DE LUXE PAINT IV: SISTEMI A CONFRONTO

pubblicato l'attesissimo THUNDERHAWK, la neonata, ma già fortissima software house di Derby, sta lavorando attivamente al secondo capitolo di CORPORATION e ad alcune conversioni per SEGA MEGADRIVE. Si

divertimento (vi rimandiamo alla completa recensione proprio sulle pagine di questo numero). Disponibile in ottobre sarà il THE BARD'S TALE CONSTRUCTION SET e il secondo episodio di LORD OF THE RINGS, battezzato



IL NUOVO, LETALE STEALTH MICROPROSE!



BERSAGLIO INQUADRATO SU GUNSHIP 2000

CENTURION, MIGHT & MAGIC ed EA HOCKEY sempre per questa console, nonché qualche voce di corridoio che anticipa una futura e copiosissima produzione per NINTENDO GAME BOY. Di POPULOUS II non si sa ancora nulla!!!!

ELITE: Il simpaticissimo Production Manager Stuart Hibbert, ci ha annunciato la pubblicazione di LAST BATTLE (Kenshiro è finalmente arrivato per CBM64, ATARI ST, AMIGA e IBM PC), nonché l'imminente distribuzione di EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992, ennesimo arcade di calcio tradotto dal WORLD CUP '90 firmato dalla TECMO in sala giochi. La disponibilità interesserà AMIGA, ATARI ST e IBM PC verso il gennaio

disponibile per tutti i formati a partire da fine ottobre. Le ultime novità ELITE si incentrano poi su DRAGON'S LAIR e CAVEMAN NINJA, creati appositamente per il GAMEBOY ed il NES ad 8 bit.

MICROPROSE: La celeberrima simulation-house di Tetbury, ha finalmente immesso sul mercato GUNSHIP 2000 e il seguito di MIDWINTER, ribattezzato FLAMES OF FREEDOM. Il primo titolo è disponibile esclusivamente per IBM PC, mentre il secondo è già in vendita anche per i sedici bit COMMODORE e ATARI. Per AMIGA e ATARI ST in particolare, la MICROPROSE pubblica l'atteso SILENT SERVICE II, l'interessante COVERT ACTION, il

missioni belliche anti-droga nell'America del Sud, da CIVILIZATION, un degno successore dei POPULOUS e dei SIM CITY dell'anno scorso, particolarmente complesso, avvincente e dotato di grafica mozzafiato, nonché da

LEISURE LARRY V, CONQUEST OF THE LONGBOW (l'avventura di Robin Hood), NOVA 9 (sequel di STELLAR 7), MIXED UP FAIRY TALES (per i più piccoli giocatori, già entusiasti di MOTHER GOOSE), ECO QUEST (una specie di esplorazione galattica



CONQUEST OF THE LONGBOW SIERRA

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (lo aspettavamo in molti!), dal MICROPROSE GOLF, da FORMULA ONE GRAND PRIX, inevitabile rivale del MARIO ANDRETTI EA, e da UMS II PLANET EDITOR, un indispensabile construction kit per ampliare e gestire senza limiti la stupenda simulazione bellica globale già da tempo disponibile per tutti i formati. Non ci sono conversioni per console in previsione, anche se in casa MICROPROSE piace molto il MEGADRIVE!

SIERRA: Precedentemente visitata nella sede inglese di Theale, vicino a Reading, la disponibilissima PR Manager della ditta Californiana, ci ha intrattenuto comunicandoci le imminenti pubblicazioni di POLICE QUEST III,

a la STARFLIGHT), CASTLE OF DR. BRAIN (una specie di arcade-adventure ricco di puzzle ed atmosfera), HOYLE BOOK OF GAMES III (terza raccolta di giochi di carte - favolosa sui PC portatili) e WILLY BEAMISH (un'intrigante adventure dinamica tipicamente cartoon). Finalmente pronte poi le versioni AMIGA di HEART OF CHINA, JONES IN THE FAST LANE, SPACE QUEST IV e KING'S QUEST V e RISE OF THE DRAGON. Escono poi in versione migliorata e corretta in VGA e sonoro Ad Lib, Sound Blaster e Roland, capolavori come LEISURE SUIT LARRY I e SPACE QUEST I. Infine per tutti coloro che desiderano far finta di far lavorare il proprio "Picci" in ufficio, oziando pigramente tutto il giorno (A noi! A noi! SCIAFFFFF!!!! Nerbata del Direttore sulla



OCCHIO AL SEMAFORO VERDE MICROPROSE

1992. Esce poi sempre dalla ELITE un'interessante e gustosa compilation "cinematografica", intitolata MOVIE PREMIERE, che racchiude i best seller di TEENAHE MUTANT HERO TURTLES, GREMLINS 2, DAYS OF THUNDER e BACK TO THE FUTURE PART II. La MOVIE PREMIERE sarà

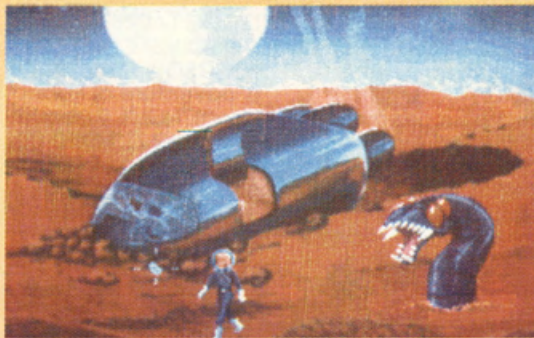
famoso KNIGHT OF THE SKY (acerrimo rivale di WINGS, BLUE MAX e RED BARON), nonché UMS II e F-19 STEALTH FIGHTER. Le vere novità MICROPROSE sono poi supportate dal rivoluzionario A.T.A.C. (ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND), un insolito simulatore di volo basato su numerose, attualissime



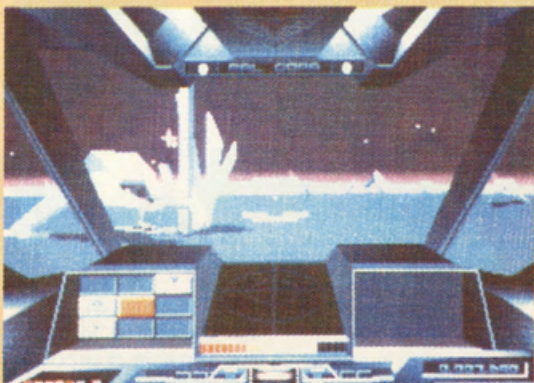
WILLY BEAMISH NEGLI UFFICI SIERRA

SPECIALE
EUROPEAN
COMPUTER
ENTERTAINMENT
SHOW

SPECIALE
EUROPEAN
COMPUTER
ENTERTAINMENT
SHOW



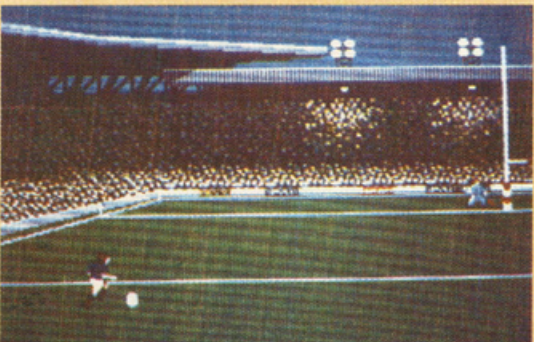
ROGER WILCO IN VGA (E DUE!!!)



NOVA 9 BY SIERRA



NELLA LEISURE SUIT PER LA QUINTA VOLTA!



IL NUOVISSIMO RUGBY DOMARK

schienal), la SIERRA pubblica la "compilation" di THE LAFFER UTILITIES 4.01, una raccolta cioè di trucchi e programmi spassosi fa far girare sullo schermo, dettati dalla sagace e spiritosa arguzia del mitico Larry Laffer, quello della Leisure Suit! La SIERRA non ha per il momento intenzione di convertire o produrre software per alcuna console.

DOMARK: Claire Edgeley, onniscente PR Domark, ci ha presentato la stupenda conversione arcade di PIT FIGHTER, firmato ATARI nel mobiletto coin-op. PIT FIGHTER, insieme all'imminente MiG-29 SUPERFULCRUM, è la punta di diamante DOMARK, che offre tutta la stupenda giocabilità "picchiaduro" della

sala giochi, in una classico scontro a la FINAL FIGHT, giurato su grafica ed animazioni digitalizzate! Sempre in casa DOMARK nascono poi THUNDERJAWS, un classico platform a la NAVY MOVES coloratissimo e difficilissimo, nonché la versione 1991 di SPACE INVADERS, un sempreverde riverniciato di scintillante grafica cartoon e frammezzato a vari intermezzi bonus di originale concezione. Degna di particolare menzione poi la versione "Kick Off" del RUGBY, denominata RUGBY WORLD CUP, di imminente pubblicazione per tutti i formati. Anche se questa disciplina sportiva non viene particolarmente seguita nel nostro paese, vi assicuro un mare di giocabilità e divertimento grazie alla tipica impostazione a la ANCO, che permette il massimo livello di interazione. La DOMARK infine, da sempre prolifica nelle compilation, ci propone la JAMES BOND COLLECTION (THE SPY WHO LOVED ME + LIVE AND LET DIE + LICENCE TO KILL) e la SUPER HEROES (ROBOCOP + INDIANA JONES + THE LAST NINJA 2 + THE SPY WHO LOVED ME). Annunciato infine il divertentissimo RACE DRIVIN, una specie di miscela fra POWER DRIFT e HARD DRIVIN che sarà disponibile a fine novembre. Tutte le novità DOMARK saranno disponibili per tutti i formati. Per SEGA MEGADRIVE la software house londinese pubblica solo HARD DRIVIN'.

ELECTRONIC ZOO: E' quella di GERM CRAZY e di SUBBUTEO, tanto per capirci, ed al C.E.S. di quest'anno ha presentato una simpaticissima avventura dinamica imperniata sulle vicende di uno gnometto fiabesco ed intitolata MAGIC GARDEN. Sembra quasi di giocare una

specie di RPG di dimensioni "ridotte", viste le esigue proporzioni del nanetto, ma di incredibile complessità e lunghezza. Parlando di RPG la ELECTRONIC ZOO è riuscita a stupirci presentandoci un rivoluzionario e terribilmente complesso adventure a la DUNGEON MASTER, denominato ABANDONED PLACES. Sessanta incantesimi, settanta minuti di colonna sonora originale, 12 differenti sezioni di dungeon ed una miriade di mostri, ostacoli ed oggetti da gestire, saranno perciò in grado di sancire definitivamente il settore RPG tridimensionale interattivo, regalandoci ore ed ore di incredibile divertimento. ABANDONED PLACES è davvero un titolo imperdibile per tutti gli amanti del genere. Sempre targati ELECTRONIC ZOO arrivano alcuni arcade di chiara impostazione sci-fi, primo fra tutti UNDER PRESSURE, realizzato dal famoso team ELDRITCH THE CAT (autore di conversioni best seller come, SHADOW OF THE BEAST, e di gioielli come PROJECTILE); seguono poi CARDIAXX, uno stupendo shoot'em up sulla scia di R-TYPE, SON OF ZEUS, un arcade adventure di chiara impostazione mitologica, e FIREFORCE, un ennesimo RAMBO-platform. Nessuna produzione per console al momento, in casa ELECTRONIC ZOO.

OCEAN: Poche, ma gustosissime le novità dell'"Oceano" di Manchester, presentate dall'avvenente Jayne Mc Dermott, vera e propria star dello stand; al micidiale ed inarrestabile TERMINATOR 2 (non perdetevi il film, gli effetti speciali sono qualcosa di stupendo!) seguono il videogame dei personaggi cartoon THE SIMPSON (non li conoscete ancora, ma saranno

ancor più celebri dei Turtles entro breve!), un atteso wrestling tutto action, denominato WWF, la versione computerizzata di ROBOCOP 3 (sorpresa!!), HUDSON HAWK (un poliziesco action degno emulo degli 007 di COVERT ACTION), SMASH TV, un nuovo ROLLERBALL computerizzato nato da una miscela di RAMPAGE e di TOTAL RECALL, e WILD WHEELS, una stupenda sfida automobilistica con simpaticissime e scattanti stock cars del futuro dove tutto è possibile. Esce poi SIM EARTH per AMIGA e ATARI ST. Nessun progetto per console targato OCEAN. E di EPIC?!?! E' stato posticipato (manco a dirlo!!!) al marzo 1992!!

SALES CURVE: RODLAND, un classico WONDERBOY coloratissimo, è l'asso nella manica della SALES CURVE, rappresentata al C.E.S. dall'ex-PR Manager ACCOLADE, Nadia Singh. Allo stand della SALES CURVE, purtroppo penalizzato dalla notevole vicinanza con il mega schermo della ORIGIN (con uno stupendo WING COMMANDER 2 in demo continua!), abbiamo potuto provare anche INDY HEAT, una nuova versione 1991 del mitico SUPER SPRINT, FINAL BLOW, uno shoot'em up caldissimo, e DOUBLE DRAGON III appena tradotto dall'originale arcade. Niente seguiti di Silkworm, ma, come sempre, tante novità giocabilissime. La SALES CURVE sta quindi programmando alcuni titoli top secret per il GAMEBOY e intraprenderà a breve una importazione e distribuzione capillare di alcuni Gamepak già esistenti. A questo proposito si parla già di alcune impostazioni di titoli pseudo-didattici per il NES, prodotti dalla HI TECH EXPRESSION, come BEETLEJUICE (tratto dal film con Michael Keaton), MUPPET ADVENTURE, THE BUGS BUNNY ADVENTURE, MEGA MAN, NINJA

GARDEN, THE JETSON e TOM & JERRY YANKEE DOODLE CAT-ASTROPHE. Parte di questi titoli sono comunque già importati dalla SALES CURVE per IBM PC.

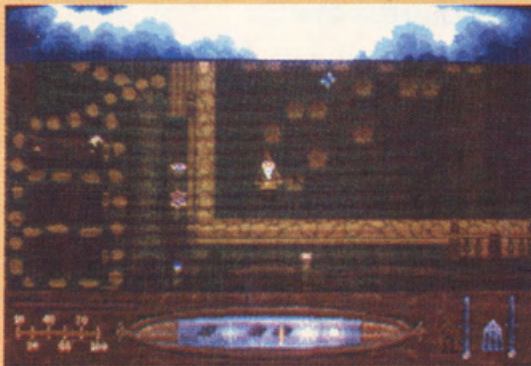
VIRGIN: Particolarmente prolifica, come sempre del resto, la software house di Londra sta per uscire con FLOOR 13, un thriller fantapolitico action, MOTORHEAD, un classico arcade ispirato alle vicende del gruppo metal di Lemmy "Bomber" & soci, SPOT, un rompicapo computerizzato degno erede degli ISHIDO e degli SHANGHAI, JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER, uno stupendo biliardo cartoon, nonché con SPACE SHUTTLE, simulazione tri-di definitiva per gli amanti dello spazio, ed il seguito di SPIRIT OF EXCALIBUR, alias VENGEANCE OF EXCALIBUR. Seguono poi alcuni giochetti arcade come ROLLING RONNIE e CONAN THE CIMMERIAN, affiancati dalla distribuzione di alcuni titoli per SEGA MASTER SYSTEM fra cui spicca TIN TIN ON THE MOON. Conclude la cornucopia di novità VIRGIN la traduzione di SPIRIT OF EXCALIBUR per CDTV ed un nuovo ed originale gioco di esplorazione sempre il lettore multimediale CD COMMODORE, intitolato NORTH POLAR EXPEDITION. Prima fra tutte infine, la VIRGIN pubblicherà molto presto MUSICOLOR un innovativo tool musicale per professionisti ed amatori, sempre su supporto CD per il lettore COMMODORE. Per quanto riguarda le console la VIRGIN porporrà le conversioni di CORPORATION (CORE DESIGN), CHUCK ROCK, MARBLE MADNESS, CENTIPEDE, MISSILE COMMAND e BREAKOUT per SEGA MASTER SYSTEM E MEGADRIVE. MINDSCAPE: Inutile dire che la ditta anglo-americana potrebbe limitarsi a vivere di rendita pubblicando,



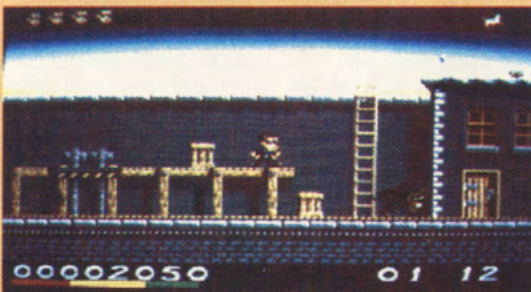
L'INCREDIBILE PITFIGHTER DOMARK



THUNDERJAWS: C' E' POCO DA STARE ALLEGRI!



LO GNOMETTO DI MAGIC GARDEN



HUDSON HAWK - ALIAS BRUCE WILLIS EX-DIE HARD!

entro breve tempo, l'attesissimo WING COMMANDER 2. E invece no, perchè al celeberrimo simulatore-arcade di impostazione spaziale giunto alla sua seconda versione (che potrà funzionare con VGA e una interessante miscelanea di music card), la MINDSCAPE-ORIGIN affianca STRIKE COMMANDER, definitiva simulazione di volo militare, e il settimo capitolo della saga più famosa

dell'RPG computerizzato: ULTIMA! Infine la MINDSCAPE-ORIGIN propone la versione "CAPTIVE" di KNIGHTMARE, una serie di telefilm fantasy particolarmente popolare in Gran Bretagna, ambientata in un favoloso universo medievale. Si parla di versioni iniziali per IBM PC, seguite a ruota da quelle per i sedici bit COMMODORE e ATARI.

INFOGRAMMES: Si parte

SPECIALE
EUROPEAN
COMPUTER
ENTERTAINMENT
SHOW



CHI HA UN APRISCATOLE?



I SIMPSON! I SIMPSON!

con ETERNAM, uno stupendo viaggio nel tempo in chiave adventure, superbamente presentatoci dalla biondissima Christelle Gessler al simpaticissimo party "bagnato" tenutosi all'acquario di Londra, presso il London Zoo (ballo con gli squali e drink in compagnia dei pirhanas!!!), per poi proseguire con un simpatico tool didattico per i più piccini, PLAYROOM, ed un gustoso tennis, ADVANTAGE TENNIS, che sta a metà tra il PRO TOUR UBI SOFT e il 3D della PALACE SOFTWARE. INFOGRAMMES ha quindi in previsione 7 COLORS, un simpatico rompicapo coloratissimo che, a differenza degli altri nuovi titoli fino a qui citati, sarà disponibile anche per SEGA MEGADRIVE e MASTER SYSTEM, oltre che per tutti i formati Personal.

ACCOLADE: Debbie Minardi, che arriva direttamente dalla California (beata lei!), aiuta lo staff ACCOLADE a presentare alla stampa la versione per computer di MAMMA HO PERSO L' AEREO, spassoso lungometraggio del

Natale scorso di cui è quasi pronto, fra l'altro, il seguito. Il gioco, che ricalca in stile arcade le fasi salienti del film, viene ribattezzato HOME ALONE, dal titolo originale del film appunto. In casa ACCOLADE arriva poi il favoloso ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS, ispirato al secondo episodio in celluloide della famosa strega maggiorata. Affiliatasi al team BALLISTIC, la ACCOLADE sta poi per immettere sul mercato il MIKE DITKA'S FOOTBALL, SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE (seguito del "...GETS ALL THE GIRLS"), il JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF per CDTV, il seguito di SEARCH FOR THE KING, denominato LES MANLEY LOST IN L.A., la versione per AMIGA di ALTERED DESTINY, nonché EXOTIC CARS SHOWROOMS, una specie di insolito database figurato di prototipi sportivi da competizione, realizzato a guisa di enciclopedia su disco. Per il SEGA MEGADRIVE ed il NINTENDO GAMEBOY la ACCOLADE proporrà MIKE DITKA'S FOOTBALL, TURRICAN, TERMINATOR e ROBOCOP (sotto

l'etichetta BALLISTIC). Tutti i nuovi prodotti ACCOLADE saranno inizialmente disponibili per IBM PC e successivamente per AMIGA.

ANCO: Anil Gupta, bersagliato dai nostri inviati in maniera incessante, ha scoperto ufficialmente uno stupendo Famicom con tanto di cartuccia del Kick Off, ribattezzato PRO SOCCER. Il mitico soccer computerizzato arriverà prestissimo anche per il SEGA MEGADRIVE e per il NINTENDO GAMEBOY! Per quanto riguarda l'AMIGA, Mr. Gupta ha annunciato KICK OFF 3 per fine novembre e il disco data SUPERLEAGUE (o SUPERLEGA, se preferite!).

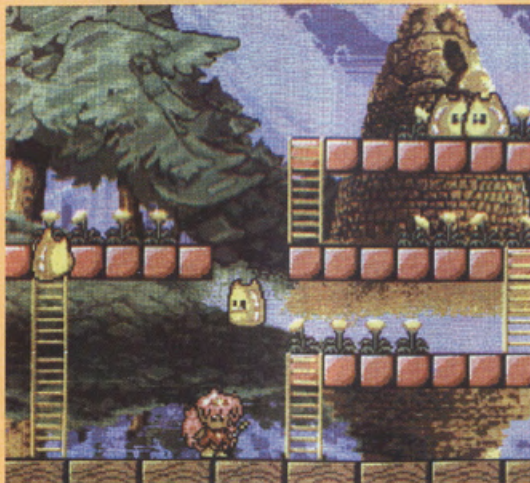
CODE MASTERS: La piccola, ma intelligentissima software house di ROCK STAR ATE MY HAMSTER è in procinto di pubblicare alcuni titoli budget che probabilmente non verranno mai importati in Italia: peccato!

GREMLIN: Prodotto di maggior spicco della casa di HERO QUEST è chiaramente il nuovo LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2, ancora più giocabile, realistico e divertente della prima versione. Sarà presto disponibile per AMIGA e ATARI ST.

MILLENNIUM: La software house di KID GLOVES, dopo aver ceduto la distribuzione esclusiva dei propri prodotti alla US GOLD, se ne esce con un bel ROBIN

HOOD, un arcade-adventure tridimensionale, ispirato chiaramente ai due lungometraggi in celluloide che stanno imperversando per le sale cinematografiche di tutto il mondo. La recensione appare già in questo numero! Nessun progetto per console da parte della MILLENNIUM.

MIRRORSOFT: Il team di Cathy Campos, come molti già sapranno, ha inglobato la "defunta" CINEMAWARE ed è pronto a sfornare, nel corso dell'anno, nel corso dell'anno, TV SPORTS BASEBALL, TV SPORTS BOXING e ROLLERBABES. Il gruppo IMAGEWORKS poi sta quindi per pubblicare FIRST SAMURAI (ennesimo picchiaduro con grafica digitalizzata), APOCALYPSE (una specie di CHOPLIFTER nuova maniera), ALIEN 3 (tratto dall'imminente lungometraggio - forza Ripley!!!), TUNNEL OF DOOM (adventure a la DUNGEON MASTER), MEGA-lo-MANIA (lo avete già visto recensito nel numero scorso - è un POPULOUS da ridere!), FIRE & ICE (arcade "antartico-fantasy"), DROP SOLDIER (arcade sparatutto), CISCO HEAT (degnolo emulo di CHASE H.Q.), SUZERAIN e LURE OF THE TEMPTRESS (due adventure dinamiche nuovi di pacca, molto simili a CADAVER), DUSTER (action-simulation 3D), e DEVIOUS DESIGN (secondo capitolo della pazza saga di WEIRD DREAMS). LA



RODLAND BY SALES CURVE

SPECIALE

**EUROPEAN
COMPUTER
ENTERTAINMENT
SHOW**

PSS, anch'essa affiliata al team MIRRORSOFT, pubblicherà molto presto quattro nuove simulazioni strategiche intitolate REACH FOR THE SKIES (WINGS non vi dice nulla?!), RIDERS OF ROHAN, LEGEND e RED PHOENIX. Infine si prolunga di un poco l'attesa per il FALCON 3.0 SPECTRUM HOLOBYTE, che verrà distribuito da MIRRORSOFT entro pochi giorni, esclusivamente in versione iniziale per IBM PC. La MIRRORSOFT ha anche annunciato la commercializzazione di molti titoli per SEGA MEGADRIVE e MASTAER SYSTEM, tra cui SPEEDBALL II, BACK TO THE FUTURE III e XENON II.

PSYGNOSYS: Unica vera novità del gruppo di LEMMINGS e ARMOUR GEDDON, è proprio il terzo capitolo del gioco che gli ha fruttato maggiori guadagni e riconoscimenti: SHADOW OF THE

è finalmente pronto e verrà distribuito entro pochi giorni in tutto il Regno Unito; non sono ancora confermate le voci che parlano di una possibile traduzione in italiano. Arriva poi OTRUN EUROPA che, dopo una prova su strada, non ci ha certo convinto tanto quanto il secondo LOTUS ESPRIT targato GREMLINS. Arriva poi ALIEN STORM, un giocone spara-spara a due dimensioni e mezza coloratissimo e, ahimè, difficilissimo, un nuovo episodio degli AD&D e la conversione cinematografica del primo TERMINATOR. Previste anche le versioni adventure e arcade de Il Padrino (THE GODFATHER), per AMIGA, ATARI ST ed IBM PC. LE CHUCK'S REVENGE - THE SECRET OF MONKEY ISLAND II, così come INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS, sono finalmente terminati ed appariranno sul mercato inglese entro il mese di novembre. Nessuna notizia

altrettanto rassicurante è stata fornita da C.T.O. (che importa in esclusiva le produzioni LUCASFILM) che, limitandosi a promettere la traduzione in italiano di entrambe le adventure, non si è pronunciata sulle rispettive date di pubblicazione (si pensa probabilmente all'inizio del 1992). Nessun progetto per console.

LE ULTIMISSIME IN BREVE:

La NOVAGEN ha presentato MERCENARY III, cogliendo di sorpresa gran parte degli stessi addetti ai lavori, oltre che al pubblico internazionale. La HEWSON, ribattezzata 21ST CENTURY ENTERTAINMENT pubblica STORMLORD e TECHNOCOP per il SEGA MEGADRIVE, si tratta di un celeberrimo arcade-adventure e di un furibondo emulo di CHASE H.Q., trasferiti sulla stupenda grafica SEGA a 16 BIT. L'IDEA di Varese propone CHAMPION DRIVER, un velocissimo gioco di guida appositamente studiato per sfruttare al massimo le potenzialità di AMIGA. Formula 1, Formula 3, Rally e Go Karts ci impegneranno al massimo in un gioco tutto italiano, con grafica a la SUPERCARS, destinato

a farci fondere più di un joystick. Novità anche in casa GENIAS che sta per proporre tre interessanti titoli, SKYTECH, CATALYPSE e PROTOTYPE. Il primo è un simulatore di combattimento aereo che sfrutterà la classica tecnologia ed impostazione BATTLETECH, mentre gli altri due sono degli immarcescibili shoot'em up, realizzati al meglio su CBM64 ed AMIGA. IL MISTERO DEL TITANO e HIGHWAY BLASTER, rispettivamente un'avventura a la PROFEZIA ed una folle corsa a la HIGHWAY PATROL, concludono felicemente un menu GENIAS che si preannuncia particolarmente gustoso. SIMULMONDO conferma la data di pubblicazione del primo videogioco ispirato alle avventure di DYLAN DOG, intitolato GLI UCCISORI e tratto dal numero 5 della ormai celeberrima collana comics di BONELLI EDITORE. Sono previste dunque le due versioni AMIGA e CBM 64 entro gli inizi di Dicembre.



ROLLING RONNIE BY VIRGIN

BEAST. Giunto quindi a proposito per concludere una triade di divertimento arcade-adventure, SHADOW OF THE BEAST 3 si propone notevolmente modificato rispetto ai precedenti episodi, soprattutto per quanto riguarda le animazioni che risultano indubbiamente ancor più fluide. Arriva anche INFILTRATOR, un simpatico shoot'em up a la BLOOD MONEY che dovrebbe essere già disponibile per AMIGA proprio in questi giorni. qc Nessun progetto per console.



ETERNAM BY INFOGRAMES

US GOLD-LUCASFILM: CRUISE FOR A CORPSE

VIDEON NEWTRONIC

MS/DOS
PREZZO LIT.
829.000
DISTRIBUITO DA
SOUNDWARE
S.R.L. (VARESE)

Ognuno ha le proprie manie, noi in redazione ci sentiamo costantemente attratti da tutto ciò che è grafica e, in particolare, sistemi di digitalizzazione che esistono in commercio per i vari tipi di computer. Videon non è un prodotto nuovissimo anzi, già da qualche anno è presente sul mercato europeo in due versioni, una per Amiga ed una per

DOS è molto diverso da quello di Amiga e da quello di altri computer, infatti la grafica viene gestita esclusivamente da schede grafiche specifiche che a seconda dei gusti e delle disponibilità offrono differenti prestazioni ed applicazioni..

Il Videon è un digitalizzatore ad

apparecchio esclusivo delle sole

prevede anche l'utilizzo della seconda generazione VGA, quella con 1 Megabyte di memoria e risoluzione di 1024 X 768 con 256 colori. La confezione di Videon III contiene, oltre al digitalizzatore, un'interfaccia da applicare al computer, il software di gestione, cavi e cavetti per ogni tipo di interconnessione prevista ed inoltre manualistica interamente in italiano che consente una facile installazione ed un veloce apprendimento delle modalità di impiego. Per il nostro test abbiamo usato un 80-386 a 33Mhz, 8Mb di memoria e scheda grafica VGA ad 1 Mb (1024X768-256 colori). L'installazione è molto semplice, l'importante è avere l'accortezza di consultare passo passo il manuale di istruzioni (noi ad esempio, possedendo due schede parallele, abbiamo dovuto escluderne una per poter proseguire la prova - la scheda

del Videon si inserisce in una zona di memoria occupata da una o dall'altra parallela - il manuale, prevedendo questo problema, spiega molto dettagliatamente come ovviare a questo problema e proseguire nell'installazione). Per il trasferimento del software non esistono problemi in quanto un semplice "copy *.*" è sufficiente per utilizzare in seguito il programma; non esistono quindi protezioni contro la copia che ognuno potrà eseguire per esclusivi motivi di sicurezza.

Una volta trasferito il programma su HD l'ulteriore piccolo problema si semplifica con una trascrizione di una riga di Device nel nostro Config.sys che permette l'utilizzo di un'ulteriore zona di memoria (ad esempio se possedete 1024k sul Vs computer questo driver vi consente di utilizzare tutti i K del computer e non i soli 640K RAM del DOS). Questa

IBM PC - Ms/Dos, ma proprio su quest'ultima versione ci è stato consentito di attuare una prova all'ultimo pixel evidenziandone pregi e difetti. Come molti sapranno l'ambiente MS/

grafiche VGA, ultimo standard vincente in campo MS/DOS, relativamente a prezzo-prestazioni. Nella prima versione di Videon la risoluzione massima prevista era di 800 X 600 pixel con 256 colori (quindi VGA a 512Kb), quest'ultima release invece

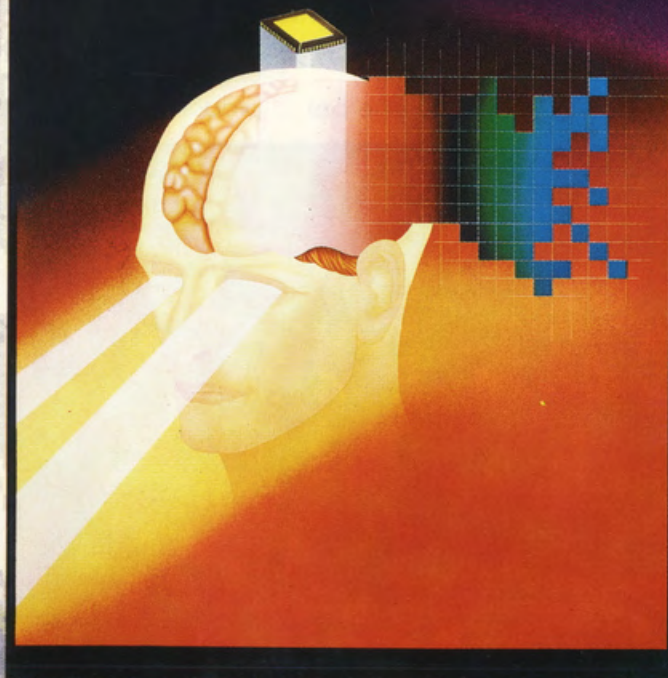
**NUOVA
RELEASE**

news

NEUTRONIC
TECHNOLOGIES

VIDEON™

Video digitizer for Amiga computers



Videon III: Il massimo della qualità al prezzo minimo

Videon III per PC AT e compatibili

Consente di catturare immagini a colori che possono essere visualizzate su schede grafiche VGA ad un costo estremamente contenuto. Il software in dotazione è in grado di digitalizzare un'immagine e di visualizzarla direttamente su schede grafiche VGA, in questi modi grafici:

- 320x200 256 Colori scelti fra 262.000
- 640x400 256 Colori scelti fra 262.000
- 640x480 256 Colori scelti fra 262.000
- 800x600 256 Colori scelti fra 262.000
- 1024x768 256 Colori scelti fra 262.000

La quantità dei colori utilizzabili in un'immagine e la risoluzione della stessa sono limitate solo ed esclusivamente dalla scheda grafica utilizzata, infatti il Videon è in grado di "leggere" 24 Bits di informazione per ogni Pixel dell'immagine, e grazie ad un sistema di digitalizzazione con risoluzione variabile è possibile arrivare fino a 16.777.216 colori.

Le immagini catturate con il Videon possono essere salvate in formato .PCX e quindi compatibili con i programmi più diffusi quali:

- PC Paint
- Page Maker
- Ventura
- Deluxe Paint

Caratteristiche tecniche

Ingressi: Video composito, S-VHS (Luma Croma)
Uscite: RGB analogico (per il Monitor)

Il Videon è provvisto di BYPASS, che permette di visualizzare direttamente sul monitor del computer l'immagine che si deve digitalizzare, permettendo di regolarne accuratamente il colore, contrasto e luminosità.

Regolazione Hardware: luminosità, contrasto e saturazione del colore.

Tracking: Permette di regolare il digitalizzatore per adattarlo ai vari tipi di segnale video.

Limiti: 256 sfumature di grigio, 16.777.216 Colori, risoluzione grafica virtualmente illimitata.

Videon III - PC
Lire 699.000 + I.V.A.

Videon III per Amiga

Il Videon è provvisto di BYPASS, che permette di visualizzare direttamente sul monitor del computer l'immagine che si deve digitalizzare, permettendo di regolarne accuratamente il colore, contrasto e luminosità. Videon è in grado di "leggere" 24 Bits di informazione (contro i 4 della recente versione) per ogni Pixel dell'immagine, e grazie ad un sistema di digitalizzazione con risoluzione variabile è possibile arrivare fino a 16.777.216 colori, avendo l'opportuna scheda grafica.

Il nuovo Software

Il nuovo software è stato potenziato notevolmente rispetto alla vecchia versione. Sono stati aggiunti parecchi miglioramenti:

Un nuovo Half-Brite dalla qualità paragonabile al modo HAM.

Nuovo anche il tipo di acquisizione che, sfruttando la persistenza dell'immagine sulla retina, visualizza le immagini utilizzando una palette di 29791 Colori.

Un sistema di visualizzazione si aggiunge a quelli già noti, questo modo grafico, chiamato Hires 4096 Color, permette di mostrare immagini in alta risoluzione in 4096 colori, senza interrompere il multitasking.

Il nuovo software supporta le nuove schede acceleratrici 68020-68030 con incrementi che arrivano fino al 1200%.

- Sono stati aggiunti nuovi modi di acquisizione:
- Fast Scan (acquisizione in 13 secondi)
 - Medium scan (acquisizione di due immagini e media, per eliminare i disturbi provenienti dal segnale)
 - Slow (Stesso funzionamento del precedente ma utilizza 4 immagini).

Caratteristiche tecniche Hardware

Ingressi: Video composito, S-VHS (Luma Croma) - v.pp. 75 Ohm

Uscite: RGB analogico (per il Monitor)

Regolazione Hardware: luminosità, contrasto e saturazione del colore.

Tracking: Permette di regolare il digitalizzatore per adattarlo ai vari tipi di segnale video.

Limiti: 16.777.216 Colori, risoluzione grafica virtualmente illimitata.

Caratteristiche tecniche software

Manipolazioni: Negativo, Multi-Picture, Solarizzazione, Mosaico, Line Art, Solid

Risoluzioni: tutte le risoluzioni supportate da Amiga
Programma e manuale in Italiano

Videon III - Amiga
Lire 480.000 + I.V.A.



DISTRIBUITO DA:
SOUNDWARE s.r.l.
VIALE AGUGGIARI 62 /A
21100 VARESE
TEL. 0332/232670 - FAX 0332/283083

soundware

AND MUSIC TECHNOLOGY

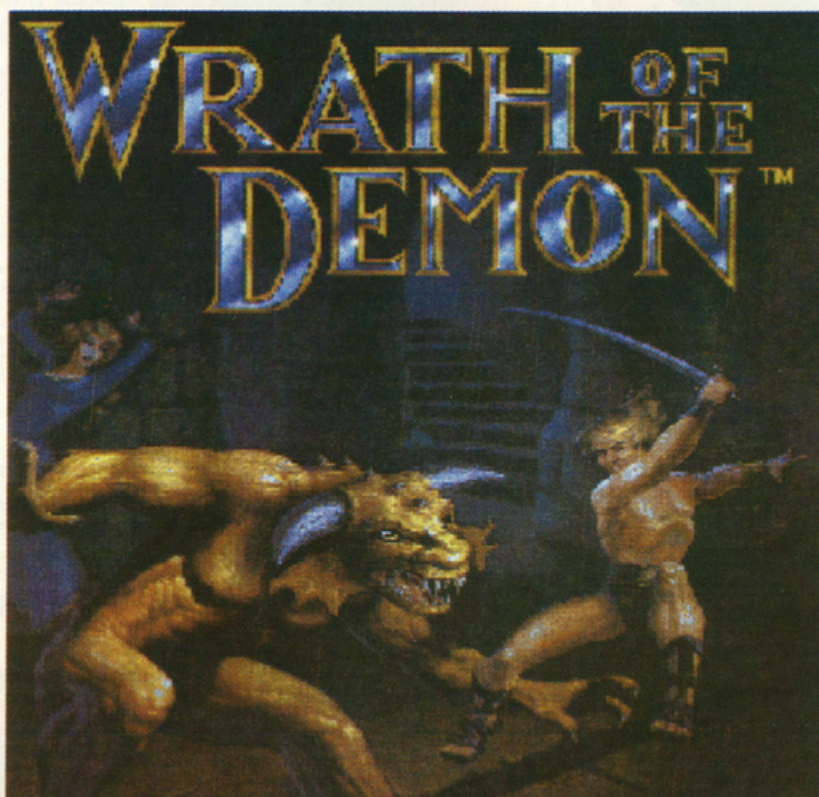
stringa di device racchiude anche un'altra specifica tecnica innovativa rispetto alla precedente versione, infatti la I versione prevedeva solo l'utilizzo della EMS per poter usare l'alta risoluzione, cosa che molti non possedevano: con il nuovo driver Himem.sys (che è lo stesso di Windows) si può utilizzare proprio tutta la memoria del computer consentendo così l'alta risoluzione anche senza avere la fatidica EMS. Dopo aver eseguito quest'ultima opzione, l'installazione è terminata e si può quindi eseguire la prima digitalizzazione. Il Videon III è compatibile con due diversi formati di segnale video, il primo è il comunissimo Composito, l'altro è il più sofisticato sistema che utilizza il Super-VHS, che differenzia il segnale video in Luma e Chroma (un po' come avveniva con i vecchi monitor del CBM64). E' possibile quindi applicare qualsiasi sorgente video che ha come uscite uno dei due sistemi (videoregistratori, telecamere, console, ecc.). Noi abbiamo applicato una comunissima telecamera a colori

della Sony ed abbiamo visualizzato un'immagine statica. Attenzione però, il digitalizzatore non funziona in tempo reale (cioè non è così veloce nell'acquisire un'immagine in movimento): l'immagine dovrà perciò essere fissa. I problemi, se così vogliamo chiamarli, sono sorti quando abbiamo dovuto regolare i vari trimmer che si diversificano in contrasto, luminosità, colore e tracking. Questi quattro valori consentono di avere un'immagine perfetta solo se ben miscelati ed impostati. La difficoltà è infatti sorta quando abbiamo dovuto trovarne i valori corretti per poter rendere l'immagine digitalizzata più perfetta possibile. Una volta eseguita questa taratura che, in linea di massima, dovrebbe poi rimanere sempre tale, si parte con le digitalizzazioni a go-go. L'estrema versatilità ed elasticità del software di gestione del Videon III ci permette infatti una notevolissima libertà di lavoro, offrendo un risultato finale di altissima qualità. Gli impieghi di tale interfaccia per

acquisizione e manipolazione delle immagini spaziano dal semplice settore amatoriale a quello più serio applicativo, soprattutto in virtù dell'estrema velocità di digitalizzazione e la possibilità di salvare i file grafici in tutti i più comuni formati sotto MS/DOS. Servirebbe forse, per rendere ancor più completa e

perfetta l'opera di digitalizzazione, poter disporre di un secondo monitor, cosiddetto di controllo, per poter esaminare e selezionare con più chiarezza e precisione l'immagine da catturare poi con il Videon III. Nel complesso, questo prodotto si rivela un'ottimo acquisto, sia per l'amatore che per

il professionista, capace di offrire ottimi risultati per qualsiasi tipo di esigenza. La manualistica è tutta in italiano ed è previsto l'aggiornamento del software alla versione 3.0 entro breve tempo (richiedibile tramite l'apposita cedolina acclusa alla confezione originale del prodotto).



I rivenditori autorizzati:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA

ABA ELETTRONICA - V. C. Fossari, 5/P, 10100 TORINO
ALEX COMPUTER - C.so Francia, 333/4, 10100 TORINO
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
A. T. IN. SERVICE - V. Ivrea, 4/A, 10034 CHIVASSO (TO)
IL COMPUTER SERVICE - V. Stradella, 235/A, 10100 TORINO
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MATRIX - V. Monginevro, 1, 10100 TORINO
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
SOFTTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
PUNTO BIT - C.so Langhe, 26/C, 12051 ALBA (CN)
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
SIGEST - V. Bertodano, 8, 13051 BIELLA (VC)
FOTOSTUDIO TREVISAN - V. Martiri, 133, 13014 COSSATO (VC)
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
COMPUTER TEMPLE - C.so Lamarmora, 33, 15100 ALESSANDRIA
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)

LOMBARDIA

PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
COMPUTER SERVICE SHOP - V. C. Ravizza, 8, ang. R. Sanzio, 20100 MILANO
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
REPORTER - C.so Garibaldi, 25, 26100 CREMONA
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
POLARIS - V. Moroni, 84, 24100 BERGAMO
COMPUTERLINE - V. V. Veneto, 9, 24042 CARRIATE (BG)

TRIVENETO

COMPUTER SHOP - V. P. Reti, 6, 34100 TRIESTE
FORNI RAD - V. Pascoli, 4, 34100 TRIESTE
MOFERT - V. Leopardi, 92, 33100 UDINE
CBM ITAUA - V. Roma, 82, 39055 LAIVES (BZ)
PRESTIGE MATTEUCCI - V. Museo, 54, 39100 BOLZANO
CRONST - V. Galilei, 25, 38100 TRENTO
AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18 int. 8, 38068 ROVERETO (TN)
COMPUTER LINK - V. S. Stefano, 2970, 30100 VENEZIA
COMPUMANIA - V. Carlo Leoni, 32, 35100 PADOVA
COMPUTER POINT - V. Roma, 63, 35100 PADOVA
BIT SHOP - V. Cairoli, 11, 35100 PADOVA
GONZATO BRUNO - V. Pierobon, 30, 35010 LIMENA (PD)
COMPUTER SERVICE - V. Rossini, 16, 35013 CITTADELLA (PD)
ZUCCATO - C.so A. Palladio, 78, 36100 VICENZA
SIDESTREET - L.go Parolini, 36061 BASSANO (VI)
CASA DELLA RADIO - V. Adigetto, 47/49, 37100 VERONA
COMPUTER POINT - V. De Gasperi, 37012 BUSSOLENGO (VR)
GUERRA EGIDIO - V. Bissuola, 20/A, 30173 MESTRE (VE)

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Battisti, 17, 41100 MODENA
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
RED & BLACK - V. M.te Rotondo, 16/B, 41012 CARPI (MO)
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parente, 14/A B, 43100 PARMA

ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA
ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLÌ
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
NON STOP S.p.A. - V. B. Buoizzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO (BO)

LIGURIA

A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
PLAYTIME - V. Gramsci, 3/5/7/R, 16100 GENOVA
INPUT - V. Lungomane Pegli, 37/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)

TOSCANA

ELETTRON. CENTOSTELLE - V. Centostelle, 5/A-B, 50100 FIRENZE
EUROSOFT - V. del Romito, 1/D R, 50100 FIRENZE
NEW COMPUTER SERVICE - V. D. Alfani, 2/R 51100 FIRENZE
PUNTO SOFT - V. Torricoda, 1/R 51100 FIRENZE
TELEINFORMATICA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE
MASTER ELETTRONICA - V. Valentini, 36/C, 50047 PRATO (FI)
WAR GAMES - V. R. Sanzio, 126/A, 50053 EMPOLI (FI)
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
ELETTRONIC SERVICE - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
COMPUTER SHOP CENTER - P.zza Curatone, 143, 55100 LUCCA
IL COMPUTER VECOLI - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
M. C. INFORMATICA - V. D. Chiesino, 4, 56025 PONTEDERA (PI)
IT LAB - V. Aurelia Nord, 98, 55049 VIAREGGIO (PI)
ELECTRONIC SHOP - V. Della Madonna, 49, 51100 PISTOIA
LOAD & RUN - V. XX Settembre, 65, 54011 AULLA (MS)

UMBRIA

COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETABETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)

ABRUZZI

COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
3 D COMPUTERS - V. Sallustio, 57/59, 67100 L'AQUILA

LAZIO

PAOLINI DI CROCE CLAUDIA E C. - V. Paolini, 94, OSTIA LIDO (RM)
SA.MA ELETTRONICA s.n.c. - V. Due Giugno, 34, TIVOLI (RM)
ARICO GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
GIGLIO LUIGI E C. s.n.c. - V. Vitruvio, 282, 04023 FORMIA (LT)

CAMPANIA

ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)
COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)

PUGLIA

WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI
SABINO PAULICELLI - V. Fanelli, 231/C, 70100 BARI
ARTEL - V. Guido D'Orso, 9, 70100 BARI
COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
HELP ITALIA - C.so V. Emanuele, 60, 71100 FOGGIA
VIDEOMANIA - V. Dell'Università, 61, 73100 LECCE
ELETTRIJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO

SICILIA

HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50 C/D/E, 90100 PALERMO
IL NANO VERDE - V. Bentivegna, 85, 90100 PALERMO
AZETA - V. Canfora, 140, 95100 CATANIA
PRISMA COMPUTER - V. Amantea, 53, 95100 CATANIA
NUOVA DIMENSIONE - V. Boganza, 11, 98100 MESSINA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, 98100 MESSINA
COMPUTER LINE - V. Calligratide, 104, 92100 AGRIGENTO
DATA BIT 2000 - V. Verdi, 3, 92025 CASTELTERMINI (AG)
NIWA POINT - V. M. Bonanno, 23, 96100 SIRACUSA
COMPUTER TIME - V. Garibaldi, 116/A, 96014 FLORIDIA (SR)

Esigi solo Software originale



GRANDSTAND THE ULTIMATE SPORTS COMPILATION

DOMARK

PREZZO LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

7,8

SONORO:

7

GIOCABILITÀ:

8,9

VAL. GLOBALE:

7,9

Grandstand è una buona compilation fra l'altro molto apprezzabile per il prezzo decisamente basso. I quattro giochi non sono tutti best seller (Gazza's e Continental Circus non sono proprio quello che si dice il "massimo dell'incredibile"). La compilation risulta però appetibile per gli altri due programmi che sono divertenti, ben fatti e particolarmente avvincenti.

Come avviene da molti anni, con il sopraggiungere del Natale (ormai mancano meno di 90 giorni) arrivano puntualmente le compilation (che non sono quelle di Domenica IN, magari lo fossero!) che in questo caso riguardano game di origine sportiva. In Grandstand della Domark ritroviamo titoli alquanto famosi riproposti ora in versione economica. I programmi inseriti sono Gazza's Super Soccer, Pro Tennis Tour, Continental Circus e World Class Leaderboard. Gazza's Super Soccer non necessita di grandi presentazioni, è un gioco di calcio che nella suddivisione grafica dello schermo in tre parti ricorda il vecchio Football Manager (ovviamente con in più la possibilità di gestire i giocatori via joystick), infatti il gioco si svolge in difesa, centrocampo e attacco. Non sono quindi presenti sullo schermo tutti e undici i giocatori, opzione che ovviamente consente una maggior velocità di gestione degli sprite in movimento e conseguentemente una definizione più approfondita dei particolari dello scenario. Il game è di semplice uso e con le istruzioni in italiano anche l'opzione più complicata diventa semplice. E' inoltre molto interessante l'opzione che consente di visualizzare tramite un apposita icona la potenza del tiro e l'eventuale effetto che si effettua tramite joystick. Sostanzialmente un buon gioco di calcio

anche se non eccelle nella giocabilità. Pro Tennis Tour è un ottimo game di simulazione tennistica, non vi sono molte parole da spendere per questo programma. Il game propone tutte le gare mondiali di Tennis, lo scopo è quello di arrivare primo in tutte le gare per poi essere il vero numero UNO al mondo. La grafica è abbastanza curata soprattutto per quanto concerne gli sprite in movimento, mancano i particolari esterni, tipo la tribuna ed il tifo. La giocabilità è elevata proprio perché la mancanza di particolari rende fluida l'animazione. La manualistica è molto dettagliata e spiega molto bene come

effettuare tiri particolari e schiacciate vincenti. Continental Circus è la conversione diretta da arcade a game per computer. Si tratta null'altro che di una ulteriore revisione del vecchissimo Pole Position Atari. Infatti la base del gioco ricorda moltissimo il game Atari in più però c'è il vero e proprio campionato del mondo di formula Uno. Otto sono i circuiti internazionali tutti mozzafiato e soprattutto spacca joystick! La grafica non è sicuramente il punto forte e i particolari non sono molto curati, tuttavia Continental Circus eccelle in giocabilità e semplicità di gestione.

World Class Leaderboard è a tuttora una delle migliori simulazioni di golf su quasi tutti gli home e personal computer. Le doti che vi occorrono per eccellere in questo game sono abilità, concentrazione, nonché una lettura molto approfondita del manuale che spiega con dovizia tutte le possibilità del programma che inglobano la scelta del terreno, delle mazze, del livello di difficoltà, ecc. ecc. La grafica è notevole, con moltissimi particolari inseriti nello scenario. La giocabilità è ottima ed il sonoro (riferito più che altro agli effetti) è di alto livello, particolarmente realistico.



CONSOLE

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:



TEL. 011/7731114
6 linee ricerca aut.



FAX. 011/7731001

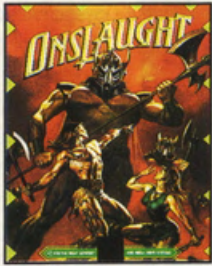


POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

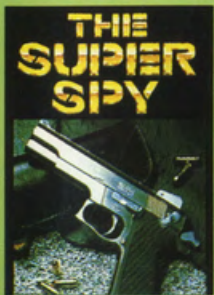
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



- MEGADRIVE JAPAN**
- ALIEN STORM 99000
 - ATOMIK ROBOKID 85000
 - BONANZA BROTHER 99000
 - BURNING FORCE 69000
 - DICK TRACY 89000
 - DJ BOY 55000
 - E-SWAT 69000
 - FAT MAN 102000
 - FIRE MUNSTANG 89000
 - GHOULS'N GHOST ... 104000
 - GOLDEN AXE 89000
 - MICKY MOUSE 99000
 - NORTH STAR KEN 99000
 - OUT RUN 99000
 - SHADOW DANCER 79000
 - STAR CRUISER 85000
 - STRIDER 79000
 - SUPER AIR WOLF 99000
 - SUPER HANG ON 79000
 - SUPER MONACO GP .. 99000
 - SUPER SHINOBI 99000
 - WONDERBOY III 79000
 - X GRANADA 98000
- MEGADRIVE U.S.A.**
- ABRAMS BATTLE T. 119000
 - AFTERBURNER II 89000



- AIR BUSTERS 109000
- AIR DRIVER 99000
- ARNOLD P. GOLF 109000
- BAT MAN 99000
- BATTLE SQUADRON .. 99000
- BUDOCAN 99000
- BURNING FORCE 99000
- CENTURION 99000
- FINAL ASSAULT 109000
- FLIKY 69000
- GAIARES 139000
- GHOSTBUSTERS 89000
- HELLFIRE 99000
- MEGADRIVE JAP. ... 299000
- ISHIDO 69000
- JAMES POND 89000
- JHON MADDEN F. 99000
- JOE MONTAN 99000
- LAKERS VS CELDIS ... 99000
- LAST BATTLE 89000
- ONSLUGHT 99000
- POPULOUS 99000
- SONIX THE HEDGD. .. 99000
- SPIDERMAN 115000
- STORMLORD 106000
- TURRICAN 99000
- WRESTLE WAR 99000
- MEGADRIVE ITA. ... 399000



NEO·GEO

- BASEBALL STAR ... 339000
- BOWLING 499000
- CIBERLIP 339000
- MAGICAN LORD 339000
- MAHJONG FEVER .. 499000
- NAM 1975 339000
- NINJA COMBAT 339000
- RACING HEROES 339000
- JOY JOY KID 499000
- NEO GEO + 2 JOYPAD + 1 CARTUCCIA 990000
- NEO GEO 820000
- SUPER SPY 359000
- TOP P. GOLF 360000
- ALPHA MISSION 2 .. In uscita
- BLUES JOURNEY In uscita
- BURNING FORCE In uscita
- GHOST PILOT 339000
- KING OF T.MON. In uscita
- PUZZLED In uscita
- SENGOKU 339000



GAME BOY



- GOLF 59000
- BALLON KID 59000
- BATMAN 59000
- DOUBLE DRAGON 59000
- DR.MARIO 59000
- DUCK TALES 59000
- DYNABLASTER 59000
- FI RACE 59000
- GARGOILES QUEST ... 59000
- GOLF 59000
- KWIRK 59000
- KING OF THE ZOO 59000
- MOTOCROSS MAN. ... 59000
- N.WORLD CUP 59000
- QUIX 59000
- REVENGE OF GATOR 59000
- SOLAR STRIKER 59000
- SPIDERMAN 59000
- SUPERMARIOLAND .. 59000
- TENNIS 59000
- GAMEBOY SYSTEM 169000



NEWS



GAME GEAR

- GAME GEAR+CART 299000
- CHASE HQ 70000
- DRAGON C 60000
- HALLEY WARS 60000
- LEADERBOARD GOL. 70000
- MICKY MOUSE 70000
- NINJA 70000
- OUT RUN 65000
- PNOGO 70000
- PSYCHIC O. 65000
- SHINOBI 70000
- SPIDERMAN 70000
- SUPER MONACO GP .. 70000
- WODDY POP 55000
- WONDER BOY 65000



SUPER FAMILICOM

- CARTUCCE SUPERFAMILICOM**
- ARTAIRESERS 169000
 - BOMBUZAL 129000
 - FINAL FIGHT 198000
 - GRADIOUS III 149000
 - PILOT WING 149000
 - POPULOUS 159000
 - SUPER MARIO 4 159000
 - THE GREAT BATTLE 105000
 - F-ZERO 129000
 - HOLE IN ONE 169000
 - BIG RUN 169000
 - DARIUS TWIN 198000
 - ULTRAMAN CLUB 169000
 - SIM CITY 149000
 - SUPER BASEBALL 159000
 - SUPER GHOST'N GHOST 169000
 - PRO SOCCER 159000
 - HYPHER ZONE 169000
 - GOEMON 169000
 - SUPERTENNIS 159000
 - SUPER R-TYPE 169000
 - SUPER STADIUM 169000
- SUPERFAMILICOM + SCART + ALIMENT.+ 2 CARTUCCE 789000

LYNX

- APB 60000
- BLOCK OUT 60000
- ELECTROCOP 60000
- GAUNTLET III 70000
- GRID RUNNER 60000
- MS.PACMAN 60000
- NFL FOOTBALL 70000
- NINJA GAIDEN 70000
- PACLAND 60000
- PAPERBOY 70000
- RAMPAGE 70000
- ROADBLASTERS 70000
- ROLLING THUNDER .. 70000
- RYGAR 70000
- SHANGAI 70000
- VINDICATORS 70000
- ZYBOT 70000
- WORLD C.SOCCER 60000
- XENONPHOBE 60000
- LYNX CONSOLE+CART.249000
- SUN VISOR 35000



LYNX**BLUE LIGHTNING**

ATARI

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:**8,8**

SONORO:

8

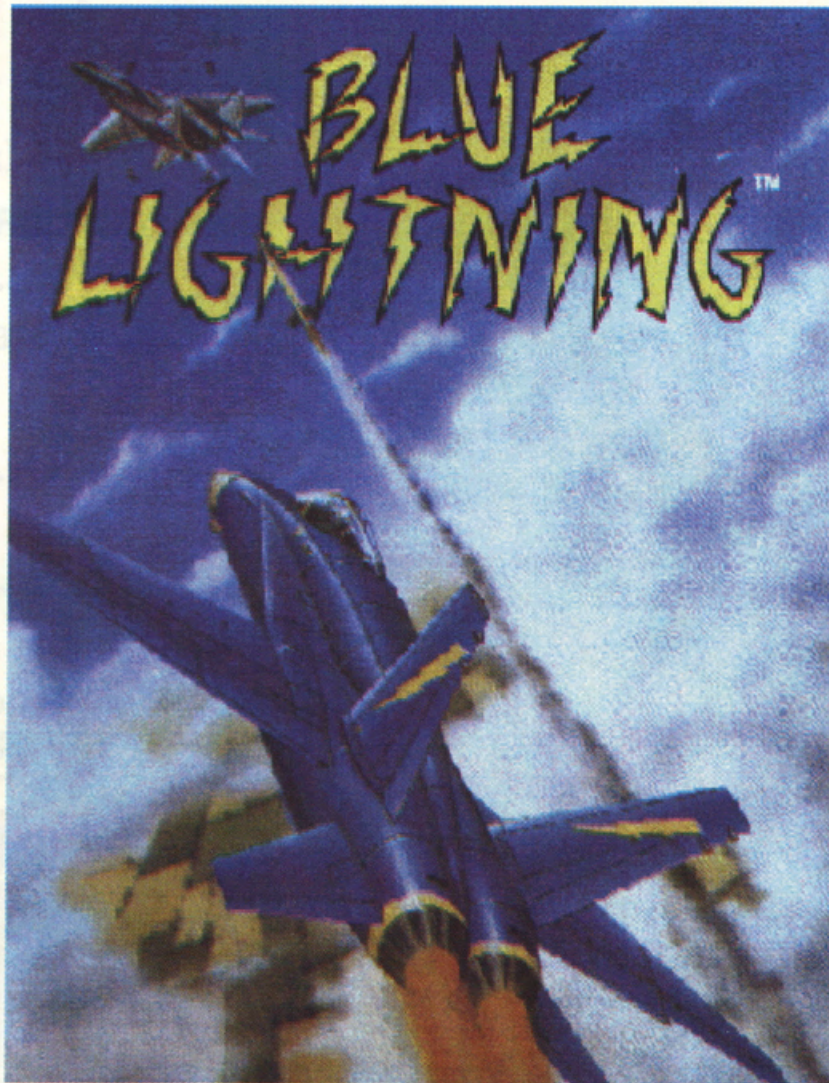
GIOCABILITA':

8,6

VAL. GLOBALE:

8,46

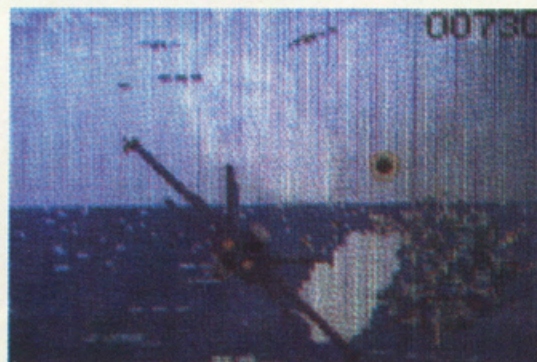
Blue Lightning è lo shoot'em up aereo per eccellenza del Linx. Divertente, veloce e ricchissimo di dettagli e particolari, riesce a tenervi incollati per molte ore allo schermo console. Peccato che non si possa giocare in due, sfidandosi a vicenda!



Fa molto piacere scoprire che il Jet da combattimento sul quale avete accettato di volare non è mai stato collaudato fino in fondo! Ma le forze alleate hanno subito di recente alcuni rovesci e al Pentagono serpenteeggia il malumore. Il Presidente a perciò deciso di rendere operativo il Blue Lightning per l'aviazione, cui fate parte nelle vesti di espertissimo asso e collaudatore. L'obiettivo della vostra missione, a bordo del nuovo gioiello supersonico, è quello di penetrare nel territorio nemico, completando nove pericolosissime azioni di guerriglia. I missili teleguidati vi aiuteranno ad

annientare gli aerei nemici più distanti, mentre le solite cannoniere alari si occuperanno dei bersagli più vicini. Un altro aspetto di vitale importanza è la velocità dell'aereo; attivando i post bruciatori (premendo Option 1) potrete disporre della velocità massima per dieci secondi: ciò si rivelerà particolarmente utile per togliersi dai guai o raggiungere gli avversari più accaniti e scattanti. Blue Lightning deve completare le nove missioni con differenti obiettivi che richiedono varianti livelli di abilità, ma sempre tantissima prontezza di riflessi. Al termine di ogni azione vi verrà comunicata una parola d'ordine

familiarizzarvi con i comandi del vostro caccia e per imparare a volare e a sparare con la prontezza di riflessi più rapida possibile. Fate un po' di prove e volate fra gli ostacoli a terra; avrete bisogno di moltissima esperienza per avventurarvi negli scenari successivi. Sparate i missili non appena il computer di bordo aggancerà un bersaglio, proprio come avveniva in Afterburner e G-Loc. Non spredate comunque questi ordigni sugli obiettivi facilmente eliminabili con le cannoniere di bordo. Graficamente parlando Blue Lightning è uno dei migliori shoot'em up attualmente disponibili sul Linx, regalando animazioni velocissime ed una notevole ricchezza di dettagli. La giocabilità è fin



che vi permetterà di ricominciare a combattere dall'ultima missione terminata ed evitare di rifare tutto da capo. Le missioni vanno da semplici scontri e duelli aerei, al bombardamento di aeroporti ed installazioni nemiche, e dalla scorta ad alcuni convogli aereo-terrestri agli attacchi notturni su scala totale, senza alcun appoggio tattico. Usate perciò la prima missione per

troppo elementare e, se vogliamo, ripetitiva, supportata comunque egregiamente da una crescente difficoltà delle missioni che tengono incollati alla console per molte ore. Il sonoro non è niente di particolarmente eclatante e si riduce ad una manciata di esplosioni ed effetti sonori che, dopo poche partite, andranno sicuramente ascoltati in cuffia, per non disturbare chi vi sta vicino!

NEWEL[®] srl



**VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE**

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel. 02 / 323492
UFFICI tel. 02 / 3270226
FAX 24h tel. 02 / 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel. 02 / 33000036
APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA
PEN-BRUSH AMIGA
Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI
TRACKBALL SENZA FILO L. 149.000
MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

**SUPER PRO SOUND
DESIGNER V. 3.0
IN OFFERTA L. 99.000**

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

**SOUNDMASTER AMIGA
L. 249.000**

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfoni per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfoni.

Canon
ion
Still Video Camera RC-260

**LO STRUMENTO
DI COMUNICAZIONE
DINAMICO E
IMMEDIATO**



la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

prezzo L. 1.450.000

DRIVE INTERNA PER AMIGA 500 1000 2000 DA 5" 1/4

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5" 1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

- 512K per A500 L. 75.000
- 512k + clock per A500 L. 95.000
- *1,5 MB "PLUS" + clock L. 199.000
- *2 MB + clock L. 289.000
- *ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A
- 2 MB per A1000 L. 399.000
- 2 MB per A2000 L. 390.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasforma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolve inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

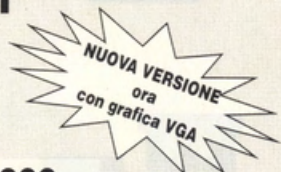
Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

**richiedi il nostro
nuovo catalogo
gratuito
specificando
il computer posseduto**

**Confezione 200 etichette
per floppy disk, colorate
appositamente studiate
per dischi 3 1/2 con un
speciale collante che non
danneggia i dischetti.
L. 19.000**

AMIGA PC AT EMULATOR

**ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING**



Lire 390.000

**adattatore per amiga 2000 L120.000
MANUALE IN ITALIANO**

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! L. 29.000

**C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI
DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD
CERTIFICATI UNO AD UNO.**

- SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
- SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
- SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente, utilissimo.

Solo per amiga 500/2000



CIAO!!!!

Spett. Redazione sono un ragazzo di 15 anni di nome Luca che legge sempre la vostra rivista. Ho un'Amiga con un mega e drive esterno. Innanzitutto vorrei complimentarmi con Voi per il superbo lavoro che fate costantemente per noi ragazzi amanti del computer a 16 bit, poi avrei bisogno di qualche risposta su alcune mie domande.

1-In "Life&Death" I come si fa ad operare il paziente una volta in sala operatoria? Dopo aver fatto il taglio con il bisturi non so più che pesci pigliare.

2-Il diffondersi sempre più della pirateria, da Voi tanto condannata, non è anche dovuto al prezzo troppo elevato dei dischetti? Faccio un esempio: Space Ace costò all'epoca ben LIT.98.000 o giù di lì.

3-Perchè le avventure più belle ed interessanti sono scritte in lingua originale? Per molti ragazzi diventa impossibile giocarci. Solo ultimamente, con l'uscita di "The Secret of Monkey Island" vi siano altre avventure degne di una traduzione. Lo stesso "Nobunaga's Ambition II" recensito nella vostra rivista, penso che sia degno di qualche sguardo.

Spero vivamente che la mia lettera sia pubblicata, non perchè ho fatto una scommessa con i miei amici, ma perchè vorrei che fossero date le risposte alle mie umili domande. Sicuro di una Vostra risposta affermativa porgo a tutta la redazione i miei migliori distinti saluti. BERGOMI LUCA REGGIO E.

Caro il mio Luca non vorrei fare il malfidente o il malizioso ma mi sembra di sentire il tipico odorino di pirata mah speriamo sia solo un vagheggiamento; ora passiamo ai quesiti: 1- Per operare senza creare troppi cadaveri bisogna avere una generica cultura in anatomia ,comunque il manuale di istruzioni spiega chiaramente come muoversi tra le budella dei poveri ammalati. 2- Ammmooooò,aridaieie ,basta con queste

giustificazioni inutili !!!!!!!!

3- Questo è un grosso problema che oltre ad assillare gli utenti assilla anche gli stessi importatori che hanno il problema di fare delle traduzioni senza bug nel minor tempo possibile per non fare aspettare troppo il mercato: non so se avete idea del tempo che ci hanno messo per finire la versione italiana di The Secret Of Monkey Island. CIAOOOO.

Cara redazione di VG&CW prima di tutto vi facciamo i complimenti per la rivista che è ipermegagalatticamente bella, adesso vi domanderete chi si sta complimentando con voi: siamo tre felici possessori di due Amiga 500 espanso ad un megabyte con drive esterno e stampante a colori. Ma bando alle ciance e passiamo alle domande:

1-Qual'è il miglior Wrestling per Amiga? E quando uscirà il prossimo? 2-Uscirà per Amiga il gioco Project Firestart? 3-A quando l'uscita di Kick Off 3 ed una nuova adventure della Sierra? Vi ringraziamo anticipatamente . VITTORIA ANDREA, VITTORIA MASSIMILIANO e CUOMO FRANCESCO.

Cari tre Amigos ve ringrazio un sacco soprattutto per quell'aggettivo stupendo ed ora visto che siete stati così gentili colmerò le vostre lacune. 1- L'unico gioco che merita veramente è quello della Ocean che uscirà a novembre. 2 No. 3 Maggio per Kick Off e per la Sierra leggi le novità sul CES di questo stesso numero. CIAO.

Gentile redazione posseggo da poco un'Amiga 500 espanso ad 1mb, il motivo per il quale ora tristemente vi scrivo è che ho acquistato recentemente il gioco BEAST II. Grazie alla vostra rivista ho energia infinita e conosco il percorso del gioco ma un punto della vostra soluzione non mi è chiaro. Quando termino il Dragon's Lair e scendo l'ascensore mi reco dove si trova il macigno e, dopo averne fatto un piccolo pezzo, voi dite di

spingerlo verso la sega. 1-Come diavolo faccio a fare superare al macigno la pozza d'acqua che mi divide dalla sega? 2-Per sega voi intendete qual bastione poggiato ad una pietra a guisa di alitalena? Ancora una cosa, è proprio necessario nella sala dei pipistrelli scendere e liberare il grosso animale? Chiudo con VIVA TOTO'SCHILLACI e in attesa di una vostra risposta vi porgo i miei più cordiali saluti. IL FUTURO PRESIDENTE DELLA JUVENTUS F.C.

Cià, su, telefonaci in redazione che così facciamo prima . Il viva totò(minuscolo e senza accento) potevi risparmiartelo ci sentiamo.

Carissima redazione, chi vi scrive è un felice possessore di Amiga 500 con espansione di 1MB e drive esterno. Ora vi porgo qualche domanda: 1-Nella mia precedente lettera vi ho richiesto qual'era il miglior drive esterno: ho comprato il QTEC mod. EX310. Cosa ne pensate? 2-Vorrei fare l'archivio dei miei dischi su disco. Quale programma mi consigliate? 3-Perchè a fine anno non fate un catalogo con tutti i migliori giochi di:CBM64 e AMIGA, ATARI ST e IBM? Vorrei dire a tutti coloro che abitano a Rimini e vogliono scambiare giochi e utility con me possono telefonare al numero 56247, solo i residenti a Rimini centro. CIAO MARCO DELLA VITTORIA RIMINI

Caro Marco beato te che ti godi tutto l'anno le fantastiche discoteche della tua città non sai come ti invidio! 1- Niente male,niente male. 2- IL 2.0 il super base che però è difficile da usare o il Softwood File. 3- Probabilmente ma la miglior cosa è comprare tutti i nostri numeri. CIAO!!!!!!!

Spettabile redazione, vi scrivo dalla provincia di Vicenza, mi chiamo Andrea e sono un neo possessore di un Amiga 500. Bando alle ciance e

veniamo al dunque: Devo porvi alcuni quesiti. 1-Assieme alla tastiera, ho comprato anche una stampante. Il mio rivenditore mi ha consigliato il modello STAR LC-20 (con il quale vi sto scrivendo) anzichè uno della gamma Commodore ed io ho seguito il suo consiglio. Ho fatto male? Inoltre, una volta collegata al computer, come sapete è necessario farla "accettare" (personale il linguaggio poco tecnico ma sono ancora poco esperto di queste cose!!) dallo stesso; e qui sorge il problema: Il Worbench offre una vasta gamma di nome di stampanti (EPSON, DIABLO, ecc.) ma il mio modello no c'è. Io ho scelto la sigla EpsonX ma non sono sicuro che sia la più giusta. Che sigla devo inserire, secondo voi, per fare in modo che la mia stampante sfrutti appieno tutte le sue caratteristiche? 2- Esiste un programma che consenta di impostare, realizzare e stampare un giornale ...fatto in casa (tipo giornalino scolastico)? Se sì, qual'è e quanto costa (premetto che il mio Amiga non è espanso)? Grazie anticipatamente e una montagna di complimenti a tutti i redattori per la super rivista!!! PIZZOLATO ANDREA TORRI DI Q.LO (VI)

Caro Andrea la tua stampante è veramente buona e non farli problemi dato che è interamente compatibile Epson,non preoccuparti in quel modo sfrutta tutte la sue possibilità. Certamente è il Pagesetter che costa LIT.199000 oppure il Page Flipper Plus FX che costa LIT.250.000. Una montagna di saluti.

Spett.Redazione di VG&CW, sono un ragazzo di di 13 anni mi chiamo Emanuele e posseggo un PC286 Olivetti,una stampante in bianco e nero sempre della stessa marca, un mouse (lasciamo perdere), uno schermo VGA e un hard disk da 20mb. Che ne dite? Vi ho già scritto e telefonato altre volte (vi sarete già stufati di rispondermi).

1-Vorrei che spiegaste la grandissima utilità delle schede musicali per PC a una certa persona che non è ancora convinta (SIGH!!!). 2-Quando vi ho telefonato mi avete avvertito alla ADLIB GOLD. Potreste spiegarmi più dettagliatamente di cosa si tratta, se avete una (vaga) idea del costo, se potrà essere migliore (e magari costare meno) della SOUND BLASTER e quando uscirà???! 3-Quand'è che vi occuperete di LEGEND OF FAERGHAIL? 4-Che voti dareste a 1942 BATTLEHAWKS HOUR E NIGHT SHIFT (ve lo chiedo perchè ho avuto la possibilità di comprarli tutti in un pacchetto (non pirata) a 70.000 lire!!!) 5-LOOM, so che è molto facile ma all'inizio ci ho capito poco (anche perchè ho la versione inglese). Potreste darmi qualche piccolissimo consiglio per iniziare non vi preoccupate ho già preso il bastone e liberato la papera)? 6-Quali sono i migliori simulatori di volo? A che posto mettereste i due che ho citato prima della LUCASFILM? CIAO EMANUELE PRINCIPI SENIGALLIA

Caro Principi e fini le schede musicali sono utili non solo perchè ti coinvolgono moltissimo nel gioco ma anche perchè ti permettono di fare dei veri e propri capolavori nel campo sonoro. Per quanto riguarda la ad lib gold aspetta la nostra recensione 3 Presto presto. 4 1942BATTLEHAWKS M 8/9,LOOM 9, ZAK MCKRACKEN 9, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE 7, THEIR FINEST HOUR 9, NIGHT SHIFT 8, 5 N.20 di ottobre li troverai la soluzione. 6 FALCON 3.0 F15 STRIKE EAGLE per noi sono i migliori e per stabilire la posizione di THEIR FINEST HOUR è un pò difficile ad alcuni piace moltissimo a noi non troppo e per 1942BATTLEHAWKS sinceramente ce lo ricordiamo a mala pena. CIAO!!!!!!!!!!!!!!!

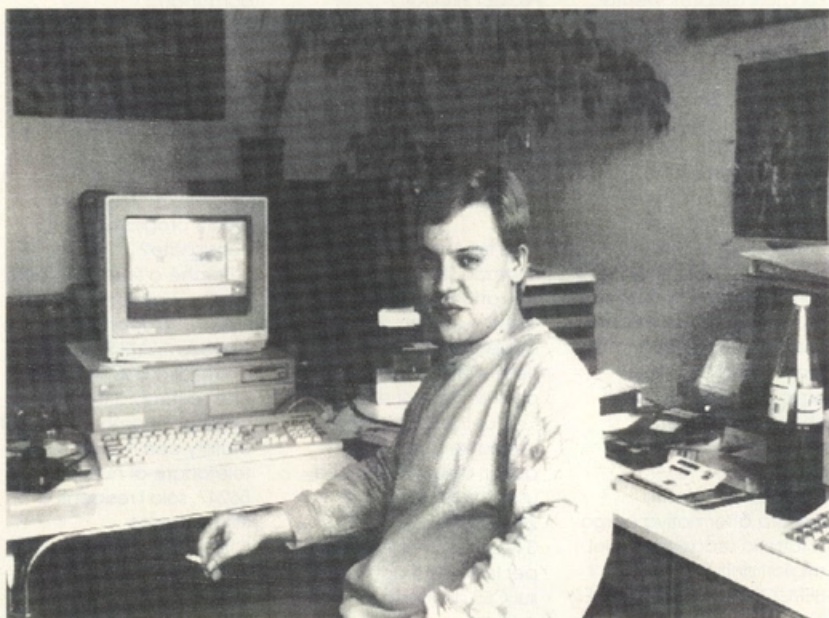
O
g
g
i
p
a
r
l
i
a
m
a
di...

PROGETTO: FATE - GATES OF DAWN

SOFTWARE HOUSE: RAINBOW ARTS
VERSIONI: ATARI ST - AMIGA - IBM PC
USCITA: OTT. 91

Grande assente all'E.C.E.S. di Londra di quest'anno, la Rainbow Arts è stata comunque bersagliata dai nostri inviati speciali che, in quel di Kaarts (un paesino a pochi chilometri da Dusseldorf) hanno raccolto uno speciale reportage sull'ultima, golosissima fatica del team responsabile di successoni come Legend Of Faerghail e Curse Of Ra. Abbattute le inevitabili barriere linguistiche grazie ad un buon inglese e ad un pizzico di tedesco, ecco in anteprima per tutti i nostri lettori un dossier segretissimo, con tanto di interviste al biondissimo Olaf, programmatore per eccellenza Reline-Rainbow Arts, su questo nuovo RPG computerizzato, atteso in versione definitiva per la fine di ottobre.

OLAF PATZENHAUER
ETA': 30 anni
STUDI: Laurea universitaria in matematica.
RESIDENZA: Hannover
CIBO PREFERITO: Manzo arrosto e Bratwurst!
MUSICA PREFERITA: Romantica e strumentale, del tipo Vangelis, Klaatu e Pink Floyd (eh, quando si arriva ad una certa età...!NdR!).
FILM PREFERITI: Fantasy e Fantascienza.
ATTORI PREFERITI: Peter Sellers e Hayley Mill



D: Quando è cominciata la tua "febbre" per i videogame e per i computer?

R: Ho iniziato ad amare i videogame ai tempi di Pac-Man e di Pong, quindi il tutto si perde praticamente nella "notte dei tempi"! Ho speso tanto di quei soldi in sala giochi!!!!

D: Quando hai iniziato a programmare? Su quale computer?

R: Ho iniziato a programmare agli inizi

degli anni '70; dapprima mi sono fatto le ossa su un "dinosaurio" Olivetti che potevo programmare a scuola, quindi mi sono comprato una calcolatrice programmabile, un Texas Instrument 58. In seguito, nel 1978, mi buttai subito sul primo calcolatore della Sharp, l'MZ 80K, facendo molti sacrifici e risparmiando fino all'inverosimile.

D: Che tipo di esperienza ti sei fatta? Quale computer possiedi? Hai qualche console? Ti piacerebbe programmare su una di queste?

R: Mi sono smaliziato per circa 17 anni programmando su parecchie macchine diverse; oggi possiedo un Amiga 2000 ed un Atari 130 XE ormai semi-distrutto. Non ho nessuna console, ma qualora si acquisissero licenze di produzione,

stai tranquillo che mi ci fionderò sopra, iniziando a programmare game in cartuccia!

D: Ti è già capitato di programmare giochi o software di qualsiasi tipo per altre software house?

R: No, mai!!

D: Com'è nato il connubio con Rainbow Arts?

R: Un mio caro amico era in ottimi rapporti con un designer della relINE e quindi entrare

in contatto con la reLINE-Rainbow Arts non è stato assolutamente difficile. Ho proposto il mio FATE - GATES OF DAWN anche alla Magic Bytes, ma visto lo scarso interesse dimostrato, ho optato per la reLINE.

D: Come si svolge il tuo lavoro? Voglio dire, lavori a casa o negli studi della Rainbow Arts? Sei solito sviluppare le tue idee in equipe o da solo?

R: Mi considero un programmatore freelance e perciò lavoro principalmente a casa. Le mie fatiche vengono quindi salvate su dischetto e consegnate alla reLINE, distribuita dalla Rainbow Arts.

D: Per quanto riguarda FATE - GATES OF DAWN, pensi che sia simile ad altri RPG già in commercio? Che mi dici di eventuali paragoni con LEGEND OF FAERGHAIL e con THE BARD'S TALE?

R: Bhè, di paragoni se ne potrebbero fare tanti, ma il mio RPG si distacca sensibilmente dalla stragrande maggioranza di questo genere di prodotti soprattutto per la mancanza di molti aspetti negativi e frustranti che ne limitano la giocabilità.

D: Quale sarà lo scopo principale e la trama del gioco?

R: FATE - GATES OF DAWN è sostanzialmente un complesso RPG; vi basti comunque sapere che l'eroe della vicenda viene trasportato in un universo parallelo da un malvagio stregone: dovrà perciò ritrovare la strada di casa, superando mille difficoltà. Non mi dilungo ulteriormente sulla trama perché altrimenti ci si potrebbe scrivere un libro!!! Ci saranno comunque da controllare un massimo di quattro gruppi di personaggi con più di 28 eroi, con cui esplorare 9 sistemi di dungeon con 7 livelli

ciascuno, 4 città ed un macrocosmo di incredibili proporzioni. Ben 3 Megabyte di dati grafici e di effetti sonori possono rendere bene l'idea! I personaggi vengono organizzati in 11 razze che possono impiegare ben 200 differenti incantesimi. Ho persino implementato il passare del tempo, con diverse atmosfere di gioco con giorno, notte e stagioni.

D: Perché un altro RPG? Come ti è venuta questa idea?

R: Dapprima mi sono inventato la trama e poi ho programmato l'universo fantasy del gioco. Sul finire mi sono chiaramente accorto che il miglior modo per vivere quest'avventura era quello di giocarla come RPG; i dettagli, le variabili e lo spiccato livello di realismo mi hanno costretto a prendere questa decisione.

D: Puoi parlarmi della velocità relativa alle animazioni?

R: Le animazioni non sono certo la base portante dell'aspetto grafico di un RPG; tuttavia ho creato la cosiddetta Reality Near View, vale a dire una speciale finestra di comunicazione con il mondo che circonda il giocatore, dove molte figure, personaggi e dettagli vengono portati alla luce con dinamismo interamente tridimensionale.

D: Pensi di implementare numerosi comandi da tastiera come avviene nella stragrande maggioranza degli altri RPG?

R: No, il gioco può essere tranquillamente gestito al 100% via mouse. Si può bypassare il "topolino" con altrettanti comandi da tastiera, ma ciò risulta terribilmente scomodo, non ti pare?

D: E del manuale di gioco che mi dite? Sarà un' "enciclopedia"?

R: Un gioco complesso richiede necessariamente manualistica corposa; le istruzioni si aggirano sulle 140 pagine.

D: Su che tipo di documentazione o esperienza personale ti sei basato per concretizzare il progetto di FATE - GATES OF DAWN? Ti ha ispirato la saga degli AD&D?

R: Tutti i dati che ho elaborato per realizzare questo RPG sono schizzati fuori dalla mia fantasia. Non ho subito alcuna influenza da nessun prodotto analogo, board o computerizzato. Ho comunque giocato parecchio con alcuni RPG da tavolo e mi sono fatto una certa esperienza sulle metodologie di gioco.

D: Per creare gli effetti sonori hai usato qualche digitalizzatore? Di che tipo?

R: Gli effetti li ho digitalizzati tutti da solo (che fatica!!!) servendomi del De Luxe Sound Digitizer. Alla reLINE li hanno comunque modificati parecchio per renderli il più realistici possibile.

D: Con che linguaggi è stato creato FATE - GATES OF DAWN?

R: FATE - GATES OF DAWN è programmato al 100% in Assembler.

D: Cosa ne pensi di Videogame & Computer World?

R: Sono stato in vacanza a Roma di recente ed ho acquistato la rivista: anche se non ci ho capito proprio nulla (l'italiano non è il mio forte!) ho apprezzato moltissimo la ricchezza di immagini e l'attualità delle informazioni, delle recensioni e delle soluzioni.

D: Vuoi aggiungere qualcosa, prima di salutarci?

R: Innanzitutto spero

che il gioco piaccia agli esperti di VG&CW, dopotutto ci ho lavorato su per quasi 5 anni e credo proprio di aver realizzato qualcosa di estremamente valido. Al momento lo sto convertendo per Atari e PC e sto già pensando al seguito: le idee di certo non mi mancano!!!! Tschuss!!!!



ED ORA COSA CI COMPRIAMO??? BOHHHH!!!!!!

Oramai, anche settembre è stato archiviato, la maggior parte di quelli che ci stanno leggendo sono alle prese con: libri, quaderni e compiti in classe.

Il momento dell'interrogazione si fa sempre più vicino ed il PC langue dimenticato sulla scrivania!!!!

Ma sarà poi vero???? Penso proprio di no!!! Sicuramente, questo non vale per una cara ragazzina, di nome Nicoletta, che è incazzata nera da quando ha saputo che esiste un vecchio gioco per C64 con protagonista Barbie (la sua amata bambola). Certo, molti si chiederanno come mai sia incavolata per così poco, beh, dovete sapere che suo padre si è appena procurato un PS/2 !!!!

E, lei mi è venuta a trovare nella speranza di poter avere qualche bel giochino, che non sia il solito spara e scappa, game tra l'altro poco adatti ad una bimba carina e dai modi gentili. Questo fatto mi ha fatto pensare e mi ha dato lo spunto per iniziare un discorso con voi lettori, spesso indecisi, sulla scelta di un nuovo computer.

Ogni mese ci arrivano in redazione decine di lettere, di persone che non sanno cosa acquistare, non riescono a capacitarsi, anche, perché sono sottoposti a consigli disparati e spesso in contrasto fra di loro.

Ma, miei cari lettori, è inutile che andate a chiedere a destra ed a manca, se vi serve un computer è perché dovete risolvere un problema, bene prima cercate il software che fa per voi, poi procuratevi l'hardware in grado di farlo girare. Più semplice di così!!!

Comunque se proprio le idee non vi si chiariscono, cercate di risolvere in prima persona i vari quesiti che vi tormentano. Ogni appassionato di computer che si rispetti ha le idee ben chiare su quello che PER LUI è

il miglior computer sul mercato. Lo stesso vale per i negozianti che quasi sempre cercano di consigliarvi la macchina che hanno già pronta in magazzino.

Chi vi scrive non differisce certo da quanto fino ad ora detto: amo visceralmente il mio 486, l'host adapter SCSI e lo TSENG 4000. Quindi, anche i consigli che vi sto per dare sono da prendere con le molle e da adeguare alle vostre esigenze.

Se togliamo il mondo Apple e soprattutto quello del Macintosh del quale non ci siamo mai occupati sulle pagine di questa rivista (anche per il poco software ludico commercializzato in Italia), ci rimangono essenzialmente tre possibilità: AMIGA, ATARI ed il mondo MS-DOS.

AMIGA ed ATARI sono abbastanza simili: tanti giochi e qualche buon programma applicativo. L'ATARI primeggia per il desktop publishing e per le qualità musicali, l'AMIGA per le potenzialità grafiche e per il numero impressionante di game.

Ciò non toglie che il primo abbia dei buoni programmi di grafica ed il secondo degli ottimi software per la gestione di festi e di tastiere musicali. Entrambe sono macchine pensate soprattutto per un pubblico giovane e non per le esigenze di un ufficio.

C'è poi il mondo MS-DOS, dove grosse case come l'IBM, l'Olivetti, la Compaq, ecc.... hanno creato un vasto parco utenti alla quale hanno poi affinato a piene mani gli operatori taiwanesi e giapponesi.

Questo ha provocato un rapido abbattimento dei prezzi (oramai un 286 con VGA e monitor a colori costa poco più di una AMIGA e relativo monitor) ed una grande diffusione dell'MS-DOS, un sistema operativo

insuperabile, utilizzatissimo, che però ha fatto il suo tempo.

Anche la nuova versione 5.0 della Microsoft, ora commercializzata in italiano, non ha certamente portato quell'innovazione che gli utilizzatori più attenti si attendevano. Forse perché il grosso problema sta nelle ROM del PC, ma chi si assume la responsabilità di modificare ROM e BIOS con la possibilità di non veder più girare i vari EXCEL, SYMPHONY, WINDOWS, ecc....: nessuno, perché una siffatta macchina non avrebbe alcun mercato.

Quindi ricapitolando: se volete una home computer acquistate l'AMIGA o l'ATARI (in entrambi i casi giochi a volontà e buoni programmi applicativi), se invece volete un computer "serio", con programmi professionali validi, oltre ad un numero impressionante di giochi e di avventure (non dimenticatevi che la SIERRA prima sviluppa il software per il PC, poi se i programmatori hanno tempo lo trascrivono per AMIGA e qualche volta anche per ATARI), sceglietevi un IBM od un compatibile.

Se dovete tenere una contabilità solo un pazzo potrà consigliarvi l'AMIGA o l'ATARI. Se volete sviluppare dei programmi, obbligatoriamente dovrete scontrarvi con il modo MS-DOS.

E' inevitabile, in ogni ufficio oramai c'è un PC: nessuno lavora con gli home computer. Se invece siete dei ragazzi amanti dei games, beh allora vedete un po' che macchina hanno i vostri amici, non ha senso acquistare l'ATARI se tutti quelli che conoscete posseggono una AMIGA o viceversa.

Se dovete acquistare il computer perché vi "serve per scuola" beh, allora la scelta è obbligata: un MS-DOS

compatibile e, per i più danarosi, un signor COMPAQ, magari 386.

Se decidete di comperare un taiwanese, ricordatevi che avete appena iniziato a scegliere ed a decidere. Infatti dovete pensare anche alla scheda grafica, all'eventualità di un adattatore musicale e soprattutto al tipo di processore. Tralasciando il vecchio e glorioso 8086, che oramai ha fatto il suo tempo, potete scegliere fra: un 286 (poco veloce ma assai economico), un 386 a 25 od a 33 Mhz con o senza cache memory od un modernissimo 486.

A questo punto molti si chiederanno cos'è la cache memory, cosa significa 25 o 33 Mhz. In soldoni un PC con cache è molto più veloce nell'esecuzione dei programmi di uno senza. Un computer con velocità del processore a 33Mhz è assai veloce di uno a 25. In entrambi i casi, ahimè, l'incremento di velocità si traduce anche in aumento consistente di costo.

Risolto questo piccolo problema se ne pone un'altro: quanta memoria RAM mettere nel vostro futuro PC? Tutto dipende dall'uso che volete farne, se vi basta far girare la contabilità: un mega è più che sufficiente; se invece volete utilizzare MICROSOFT WINDOWS o fare un po' di grafica: 4 mega sono il minimo indispensabile.

Tenete inoltre presente che molti giochi (soprattutto se possedete una scheda musicale) richiedono più di un mega di ram. A questo punto è inutile parlare di schede grafiche, oramai il loro prezzo si è talmente ridotto che è ridicolo rinunciare ad una VGA, vi resterà da decidere se acquistare un monitor in bianco e nero od uno a colori.

Ora non vi resta altro da fare che meditare un attimo e scegliere il negozio che vi dia il miglior rapporto qualità prezzo. Molte

volte la rincorsa al prezzo più basso fa dimenticare che alcuni venditori trattano materiale meno affidabile e quindi più soggetto a guasti. E se si guasta chi lo ripara??? Molto meglio un negozio con laboratorio proprio, rispetto ad uno che deve mandare il PC alla casa o che (peggio) cerca di ripararlo lui andando per tentativi (intanto ci sono solo pochi pezzi..... basta provare!!!).

Alla larga dai maneggiamenti, meglio un 10% in più di spesa, ma la sicurezza di una garanzia scritta. Il massimo sarebbe conoscere il negoziante ed avere fiducia in lui.

Questo discorso vale per tutti i computer, anche per l'AMIGA e l'ATARI. Solo raramente la garanzia di un negoziante è migliore di quella dell'importatore ufficiale. Quante volte un riparatore non ha un pezzo di ricambio mentre la casa importatrice ce l'ha???? E nel frattempo che fate... aspettate????

Quanto: una settimana, un mese, due.....!! Ora vi lascio, spero di non avervi confuso maggiormente le idee. Che ci volete fare, oggi, tanto per cambiare volevo criticare le varie riviste del settore, VIDEOGAME E COMPUTER....

compreso, non ci sono riuscito (In questo momento mi sento polemico con tutti, compreso me stesso), ma ritenterò. Comunque, voglio dirvi una ultima cosa:

- non fidatevi troppo dei consigli che tutti generosamente vi elargiscono, spesso sono interessati e alcune volte poco appropriati o peggio fatti da persone poco esperte, mentre i soldini li spendete vol... a buon intenditore!!!!!!

ATTENZIONE!!!

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

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

al numero **02 / 93 11 397**

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

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

CONSIGLI

TRUCCHI

**E...
SOLUZIONI**

AMIGA SUB
P durante il gioco
BCC 1701 RETURN

AMIGA DRATH

- 1) BISHIGMO
- 2) MIHEMOTO
- 3) SASUTOZO
- 3) SUMATZEE
- 5) NOKITAGO
- 6) ITSANONO
- 7) MIZIMATO
- 8) HOZIMOTO
- 9) MOKITEMO
- 10) ZUMOHATO
- 11) CHANASTU
- 12) NAGAITSU

AMIGA VOYAGER

Nello schermo
opzioni
WHEN THE SWEET
SHOWERS OF APRIL
FALL accede ad
uno schermo

AMIGA EMITION

MOONUNIT F1 salta
un livello F2 salta 10
livelli

AMIGA CHAIS HQ2

PREMERE H F5 sulla
strada non ci
saranno più ostacoli

**AMIGA SWICH
BLADE 1**

Negli H score
POOKY durante il
gioco premere da 1
a 5 salterà di livello

**AMIGA EYE OF
HORUS**

F9 P SHIFT HELP
contemporaneamente
invulnerabilità

AMIGA NIDRO

Durante il gioco
digitare NIDRO
passa livello

AMIGA Z OUT

Durante il gioco
digitare J K per vite
infinite
J N passa dal 1° al 6°
livello

**AMIGA THE SPY
WHO LOVED ME**

Durante il gioco
digitare MISS
MONEY PENNY
aumenta la
longevità F10 passa
livello

**AMIGA JAMES
POND**

JUNKYARD Return
mentre si gioca per
vite infinite

**AMIGA MANCESTER
UNAITED**

Tasto per
cominciare la
partita in 2 memtre
si gioca

AMIGA KAOS S B

Trovare un drago
lanciare
incantesimo ON ZO
GOR ZAR
e premere ESC e
ALT sinistro e scrivere
LORD LIBRASULUS
SMITHESTHE DOWN
togliere pausa
lascia Firestaff che
rende il gruppo
invincibile

AMIGA SAVAGE

1° livello saltare a
destra per 2 volte e
risaltare a sinistra
fino al muro e rifarlo
fino a che non
passa attraverso il
muro.

AMIGA FORGOTTEN

Schermo per partita
singola o doppia
ARC ed HELP inizio
partita con 2
giocatori F per
essere trasportati al
negozio N cambia
livello

**AMIGA RUNNING
MAN**

Tabella punteggi
scrivere Dd li Ss Kk
Return Energia
infinita

AMIGA SPACE ACE

MOVE MODE
P e scrivere TO
DEMO DECSTER

AMIGA APB

Quando appaiono i
titoli Spingere il
Joystick in avanti e il
Fire
il gioco parte dal
giorno 16

ATARI ST STRIDER

P F9 tenere premuto
HELP SHIFT sinistro e 1
contemporaneamente
Togliere P e
mettendo i N° da 1
a 5 cambia livello.

**CMB 64 THE GREAT
GIANA SISTER**

Premere ZWXA
passa il livello

CBM 64 RAIMBOW

NETERWORLD

remere 2 4 E
contemporaneamente
per passare di livello

CBM64 BUGGY BOY

Resettare, nella
schermata
selezione piste
mettere:
POKE 4768,133
POKE 4769,20
POKE 39927,96
POKE 2048,32
POKE 2049,104
POKE 2050,13
RIPARTIRE SYS 2560

**CBM 64 NINJA
RABBIT**

LOAD GAME ,8,1
APPENA APPARE
READY LOAD "L N°
LIVELLO" ,8,1
PER FARLO PARTIRE
SYS 2080

**CBM64 VENDETTA
CONTEMPORANEAMENTE**

BUNT per passare
livello

**CBM64
CHALLENGER**

- 5) TQKB
- 9) KCRE
- 10) UVWS
- 15) COZQ
- 19) MRHW
- 20) KGFP
- 25) PQGV

CBM 64 SUPER CARS

PER ARRIVARE AL 2°
LIVELLO PASSWORD
HARVEY PER IL 3°
ELLA

**CBM 64
SUMMERCAMP**

NEGLI H SCORE
CALAMITY PER VITE
INFINITE

**CBM 64 RICK
DANGEROUS**

NEI TITOLI
JE VUS VIVRE PER
VITE INFINITE
LANNAIOLI GIORDANO
ROMA

**AMIGA BLOOD
MONEY**

Raggiunto il terzo
livello (pianeta) nel
punto in cui si
trovano dei
vulcano, per non
farsi colpire dalla
fiammate che
queste lanciano
bisogna mettersi in
fondo allo schermo
a mezza altezza: in

questo modo si
eviterà di passare
tra le fiamme dei
vulcani e si
risparmieranno
preziose vite. Ultimo
consiglio non
bisogna sperperare i
soldi, ma limitarsi a
comprare vite ed il
potente sparo sopra
e sotto.

**AMIGA RETURN OF
THE JEDI**

In Darth Vader nel
tabellone dei
punteggi, basterà
premere F" per
saltare i livelli.

**CBM64 SUPER
WONDER BOY**

Prima di entrare
nella casa della
morte (o mostro
come si vuol dire)
lanciate un Tornado
Magic che
dovevate aver
comprato nel
2° schermo, e come
per magia il mostro
verrà colpito in
continuazione senza
che voi muoviate e
senza che voi
perdiate un sacco
di tempo.

BRUGNOLO IGOR
VICENZA

**CBM64 SUPER
WONDER BOY**

Al quarto livello nella
città dei palazzi,
procedendo
leggermente, si
raggiunge una
molla che vi lancerà
sui tetti. Andate più
destra possibile
raggiungendo
l'ultimo più a
destra possibile
raggiungendo
l'ultimo palazzo,
quindi subito a
sinistra: apparirà
una scritta in alto e
vi ritroverete con 10
cuoricini!!
Ora siete invincibili
contro tutti, ma non
sarete invulnerabili
al fuoco ed alle
altre calamità
naturali.

**CBM64 ADIDAS
BEACH VOLLEY**

Per non perdere la
palla bisogna,
durante le varie
partire, rimanere

sempre al centrocampo premendo ripetutamente il pulsante del joystick (non lo sparo automatico!!)

CBM64 GHOST BUSTERS

dopo aver inserito il nome il computer vi chiederà se avete un acconto; scrivete "Y", vi verrà chiesto il numero di acconto, scrivete ciò che avete scritto come nome e...voilà! Disponete di ben 660.000 \$ (invece dei 10000 di dotazione) e potrete comprare la macchina più veloce e tutti gli accessori che vi aggradano.

CBM64 AFTER THE WAR

PARTE PRIMA
POKE 51715,173 (vite infinite)
POKE 39675,173 (tempo infinito)
POKE 43480,173 (energia infinita)
SYS 32777 (per ripartire nel gioco)
PARTE SECONDA
date il codice 7781 resettate e inserite:
POKE 15428,234
POKE 15434,96 (vite infinite)
POKE 15338,173 (tempo infinito)
SYS 16384 (per ripartire nel gioco)

CBM64 FORGOTTEN WORLDS

POKE 52038,181
POKE 3273,181
POKE 25537,181
POKE 33953,181
POKE 35587,165 (per energia infinite)
SYS 13595 (per ripartire nel gioco)
Scegliete i due giocatori e usate quello scuro. I nemici spariranno tutti a quello chiaro e quando morirà i proiettili continueranno a dirigersi nel punto in cui è morto. Quindi conviene porre il giocatore bianco

nell'angolo alto a destra dello schermo.

CBM64 BUGGYBOY

Poiché il gioco consiste in una corsa di aiuto alcune POKE saranno utili.
POKE 4768,133
POKE 4769,20
POKE 39927,96
POKE 2048,32
POKE 2049,104
POKE 2050,13
SYS 2560
Ricordarsi di resettare il computer mentre appare il menù di selezione delle poste

LO SCORPIONE

Parola chiave per il gioco VICHING CHILD:

1° livello NUGGETS
2° livello BOUNCING
3° livello BUSTFOOT
4° livello REDDWARF
LEANDRO

F29 RETALIATOR

All'inizio del gioco invece di scrivere il proprio nome si digita NA. Si otterranno così munizioni infinite per il 1° grado. Invece nei gradi successivi si parte con tutti i missili esistenti nel gioco.

LUNARDI ANDREA E
MARCELLINO VALERIO
BAITONI (TN)

PRINCE OF PERSIA

Quando finisce il tempo a disposizione si riparte dal livello L e, una volta terminato, si continua il gioco dal livello in cui il tempo era finito. Per salvare i livelli bisogna premere CTRL+G. Per caricare il livello salvato basterà premere CTRL+L durante il LOADING o durante la presentazione.

GP THE CYCLES

Per avere il cambio all'infinito e una velocità superiore a quella degli avversari è

sufficiente cancellare il contenuto (non file) del file BIKES.INF. Per quest'ultimo trucco dovete ringraziare il nostro amico Dario.

GINO BOARO & MARC
POGLIANO MILANESE

F15

Usate il PC-Tools, PC-Shell & C. per editare il file HALLFAME nel seguente modo: inserite nella 2° riga del pilota desiderato i seguenti valori: sesta coppia di cifre da destra: FF; terza coppia da destra: 5F; seconda coppia da destra: 06
prima coppia da destra: 1F
salvate il tutto, caricate il gioco e... se ve lo diciamo non c'è gusto. Se nella selezione del livello di difficoltà il tipetto in divisa non alza il braccio non preoccupatevi e premete return per proseguire normalmente: 1650 punti per aereo abbattuti.

Ciao da FRANCESCO
"SCIUZZI" SUZZI E
MATTEO "PARROSH"
PAROLINI

PETER BEARDSLEY SOCC. AMIGA

Premete leggermente il tasto di fuoco quando avete la palla, terrete la palla e nessuno potrà portarvela via.

UNRIAL AMIGA

Digitate nella schermata prima dell'inizio del gioco: ORDILOGICUS avrete energia infinita.

SLY SPY SECRET 4

Sigla 007. Durante il gioco digitare SHAKEN NOT STIRRED per vita infinita.

SPIDERMAN AMIGA

Digitando MARVEL sulla schermata dei titoli e HELP durante il gioco si reintegra l'energia.

CAR VUP AMIGA

Nella tabella dei Records digitare ANIE CAR comincerete con 10.000 punti.
PUSSICAT 9 vite
WOAARRGGH illimitati fast turn
BUMPER invulnerabilità temporale
WHOOPIE partirete dal livello preistorico
R.G. TOONE vite infinite

INDIANA J 3

Nelle schermate dei titoli digitare IEHOVAH durante il gioco digitare L saltano i livelli

STRIDER 2 Solo per Amiga 1000

All'inizio del gioco premere le lettere che formano la parola STRIDER e il tasto F2 appare un faccino sorridente. Digitate quindi E per energia infinita. D energia infinita per il droide. T per la supervelocità. HELP togliere il ciad mode.

TEENAGE MUTANT HERO TARTLE

Raffaello: peggiore tartaruga senza particolari abilità.
Michelangelo: ideale per mutare.
Leonardo: leva più energia ai nemici di fine livello.
Donatello: ottimo per i combattimenti normali.

THUNDERCAT

Premendo L si passa ai livelli successivi, durante il gioco I vite infinite.

SAINT DRAGON

Premere CAPS LOCK durante il gioco e digitare LEVEL per saltare i livelli.
LIVES per vite infinite
WEPON per armamenti più

potenti.

POPULOUS Tutte le versioni

Digitare KILLUSPAL nella pagina dei titoli per esser trasportati al livello 999.

POWER MISSION

GAME BOY
CODICI LIVELLI
STAGE 1 NOMAD ISLAND
STAGE 2 SEAWALL ISLAND BYRBYD
STAGE 3 DEADLY EIGHT LTNGTH
STAGE 4 SEA CHAMBER
CHRRGM
STAGE 5 SWAMP LAND TW7ST7
STAGE 6 CURSED STRAITS 6PTRTS
STAGE 7 INNOCENT SEA 55T5D5
STAGE 8 TWILIGHT ISLAND C90VDP
STAGE 9 DIAMOND ISLAND
BFWFL8
STAGE 10 DRAGON CHANNEL
BYRWGY
STAGE 11 LAST MISSION
LRDMR1

CONSIGLI

TRUCCHI

E...
SOLUZIONI

MAXI DISK CONVERTER

FINSON

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

Parlare di un foratore di dischi nel 1991 potrebbe sembrare obsoleto soprattutto per chi ha da tempo gettato alle ortiche il proprio CBM64 e non mastica assolutamente i sistemi di lavoro MS/DOS. Il MAXI DISK CONVERTER viene infatti immesso sul mercato per l'esclusiva gioia di tutti gli utenti IBM PC che da tempo si vedono costretti a sborsare notevoli somme di denaro per acquistare i "famigerati" floppy disk ad alta densità da 3 pollici e mezzo. Come molti sapranno, un disco HD (High Density) di questo tipo può contenere fino ad 1.44 Megabyte di dati, raddoppiando cioè la capacità standard dei floppy disk impiegati

anche per Amiga o per Atari ST. La differenza di prezzo da i due tipi è notevole e spesso penalizza persino l'acquisto di un'unità driver per i floppy in grado di leggere i supporti HD. C'è quindi gente che acquista i floppy normali, quelli cioè con una sola finestrella scorrevole write-read only e se li buca artigianalmente con tanto di saldatore, tenaglie, pinze, cacciaviti e martelli pneumatici: un procedimento tanto rozzo, quanto precario che finisce, il più delle volte, con il rovinare irrimediabilmente i malcapitati floppy disk. Da oggi la Finson italiana ci viene in aiuto, distribuendo in tutta Italia questo comodissimo, preciso

garantito fora-dischi semi-industriale che, offerto ad un costo decisamente irrisorio, permette di raddoppiare la capacità di tutti i nostri floppy da 3,5" in standard MS-DOS. Lo vedete dall'immagine, forare i dischi non è mai stato così semplice: basta posizionare il floppy nell'alloggiamento a vaschetta previsto dal MAXI DISK CONVERTER e quindi pigiare con

forza il punteruolo a molla. Voilà, il gioco è fatto: non si butta via un disco, non se ne rovina nessuno e se ne aumenta la capacità ad 1.44 Megabyte. Che volete di più? A già, la garanzia: il MAXI DISK CONVERTER è garantito e testato per oltre 10.000 operazioni di foratura, precise, accurate ed immediate. Compratevelo al volo!!!!



GAME ADAPTOR

SEGA MEGADRIVE

PREZZO: LIT. 20.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

Spesso sentite parlare di giochi in cartuccia per il SEGA MEGADRIVE che richiedono necessariamente l'adattatore giapponese-europeo per funzionare. Molti di voi tuttavia non conoscono esattamente questo indispensabile e comodissimo accessorio che non fa altro che bypassare i contatti della

cartridge di importazione giapponese in una serie di connessioni "familiari" al vostro SEGA MEGADRIVE acquistato in Italia o, comunque, in un paese europeo. Attenzione perciò: se possedete o meditate di acquistare una cartuccia di importazione diretta giapponese quindi con la slot

del SEGA MEGADRIVE giapponese), dovrete necessariamente munirvi di questo GAME CONVERTER universale. Se, al contrario, possedete un SEGA MEGADRIVE di importazione giapponese (lo so, l'avete comprato perchè è sensibilmente più veloce di quello europeo. misteri della tecnica!!!!) e volete inserirci una cartridge acquistata in Europa e prodotta per lo standard europeo, il

GAME CONVERTER non vi servirà!!!! Esempio, per i più duri d'orecchie: RAMBO 3 giapponese + MEGADRIVE europeo = K.O.! RAMBO 3 europeo + MEGADRIVE giapponese = K.O.! RAMBO 3 giapponese + GAME CONVERTER + MEGADRIVE europeo = O.K.! RAMBO 3 europeo + GAME CONVERTER + MEGADRIVE giapponese = K.O.!



MasterPix

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

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

⇒Prezzi IVA compresa
⇒Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	30000	30000	30000
Back To The Future III	30000	30000	50000
Bat	60000	60000	60000
Betrayal	70000	80000	
Big Game Fishing	60000	70000	60000
Billy The Kid	50000	60000	50000
Centurion	60000	60000	
Champion Of The Ray	50000		
Crimes Does Not Pay	50000	50000	
Crystals Of Arborea	40000	Soon	Soon
Final Fight	30000		
Disc		60000	70000
Eco Phantoms	50000	50000	50000
England Champ. Special	30000	50000	
F-29 Retaliator	50000	60000	
Feudal Lords	50000	Soon	60000
Gods	50000		50000
Gold Of The Aztec	30000	30000	
Jet Fighter II		80000	
Key To Maramon		70000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactic	20000		
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		100000	
Magic Candle I		70000	
Medieval Lords		70000	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonbase	60000		
Navy Seals	30000		50000
Predator II	30000	30000	30000
Railroad Tycoon	80000		
Renegade Legion Interc.	Soon	70000	
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		35000	
Shadow Sorcerer	60000	60000	60000
Shanghai II	Soon	60000	Soon
Sim City Ancient City	35000	35000	35000
Sim City Future City	35000	35000	Soon
Sim City Terrain Editor	25000	25000	25000
Stellar 7	60000	60000	
Super Skweek	50000		60000
Supercars II	50000		50000
Test Drive III	Soon	65000	
TV Sports Basketball		70000	
U.M.S. II Italiano	70000	80000	70000
Wing Commander M.I		30000	
Wing Commander M.II		30000	
Wonderland	70000	70000	70000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	100000	100000	
Battle Chess II	60000	70000	
Bill & Ted	70000	72000	
California Games II		70000	
Castles	Soon	60000	
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	70000	
Command HQ		80000	
Corporation	40000	50000	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Deuteros Millenium 2.2	60000		60000
Elf	30000		
Escape From Colditz	50000		50000
Eye Of The Beholder	70000	70000	
F-14 Tomcat		60000	
F-15 II Scenary Disk		50000	
F1 G.P. Circuits	30000		Soon
F-15 Strike Eagle II	60000	60000	60000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Halls Of Montezuma	70000		
Heart Of China		90000	
Hero Quest	50000		
Hunter	Soon	Soon	
Jahangir Khan Squash	40000		
King Quest V Sierra		100000	
Last Battle	Soon		
Life & Death	50000		
Links Pinehurst Add. Course		70000	
Lords Of Doom	40000	50000	
Manchester United Europe	50000	50000	
Mario Andretti's	Soon	60000	
Martian Dreams "Ultima"		70000	
Megafortress	70000	80000	
Megaphoenix	30000	30000	
Metal Mutant	40000	50000	
Midwinter II	70000	80000	70000
Monkey Island 256 colori	70000	90000	
Ninja Rabbit	20000	30000	
P.P. Hammer	50000		
Prehistorik	30000	30000	
Rise Of The Dragon	90000	90000	
Sand Of Fire		70000	
Secret Of Silver Blade	70000		
Sim Hearth	Soon	90000	Soon
Switchblade II	50000		
Virtual Worlds Compilation	50000	50000	
Viz	30000		30000
Wings Commander		60000	
Worlds At War	50000	60000	

MEGADRIVE

After Burner II	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex K.idd M.W.	Phelios
Altered Beast	Rambo III
Ishido	Rastan Saga II
Batman	Zany Golf
Columns	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	Thunderforce II
Rainbow Islands	Whip Rush
Fatman	World Soccer
Ghostbusters	XDR
Great Hurracane	Hellfire
Insector X	Klax
Moonwalker	Revenge Of Shinobi
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Axis	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Ringside Angel
Populous	Crack Down

DISPONIBILE
NUOVO
JOYSTICK

GENESIS
TAC 50
L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5
L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble
manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter
Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

GAME BOY

HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING

ACTIVISION

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

9

SONORO:

7,8

GIOCABILITA':

8,8

VAL. GLOBALE:

8,53

Se cercate un'ottimo pugilato arcade, supportato da un'attenta manipolazione tattica delle risorse del proprio atleta, non potrete trovare di meglio. Ottima grafica, possibilità di gioco a due e altissimo realismo fanno di Heavy Weight Championship Boxing un Game Pak di tutto rispetto capace di intrattenervi per ore ed ore. Vai Rocky, il titolo sarà tuo! Ta-ta-tatatatatatatata!!!!

Novità in assoluto questa simulazione di boxe per il GameBoy che risulterà senza dubbio graditissima anche a chi non ama particolarmente questa disciplina sportiva: vi basti sapere infatti che la notevolissima giocabilità, riassunta in un continuo dar pugni, terribilmente veloce realistico, tiene incollati al piccolo schermo LCD per ore ed ore, regalandoci un mare di divertimento. Sei sono i terribili avversari da sconfiggere per raggiungere il titolo di Campioni del Mondo dei Pesi Massimi (quello di Rocky tanto per capirci), giostrando ogni incontro attraverso un numero variabile di round e la sapiente amministrazione della propria forza e resistenza, vere ed uniche carte vincenti di ogni pugile. All'inizio del gioco, dopo una lunga serie di simpaticissime

schermate di presentazione e di controllo, viene infatti spontaneo continuare a menare senza ritegno l'avversario, nel tentativo di portare a zero la sua sbarretta d'energia e vederlo capitolare in uno spettacolare Knock Out: niente di più sbagliato!!!! L'avversario infatti è bravissimo ad incassare e aspetta che la nostra energia scemi a causa del continuo sforzo fisico, per poi mollarci un paio di cazzottoni e buttarci al tappeto esposti ed incapaci di continuare il match. Inutile dire poi che per guadagnare il favore della giuria dovremo badare più alla qualità che alla quantità dei pugni portati a segno, privilegiando il nostro stile di combattimento e non la semplice forza bruta. Sotto questo aspetto Heavy Weight Championship Boxing si rivela particolarmente

realistico e complesso da affrontare, proprio come un vero torneo di pugilato (dubito che qualcuno di voi si sia mai trovato sul ring, ma credo di aver reso l'idea, non vi pare?!). L'aspetto grafico del programma si avvale di una visione prospettica tridimensionale che interessa gli scontri faccia a faccia e di una rappresentazione globale del ring in fase di movimento ed avvicinamento dell'avversario. In quest'ultima opzione si può tatticamente stancare l'avversario continuando ad evitarlo e costringendolo a rincorrerci (a patto di possedere molta più energia di lui), proprio come faceva il mitico Cassius Clay. Per quanto riguarda la gamma dei colpi effettuabili troviamo praticamente tutte le "armi" della realtà pugilistica fra cui gli uppercut, i ganci i

colpi alla mascella ed i pericolosi sinistri magistralmente descritti dallo Stallone di Hollywood. Ogni incontro viene giostrato su ben dodici round, Knock Out permettendo e, risulta inutile sottolineare che per passare allo sfidante successivo dovremo guadagnare un punteggio vincente da parte dei giudici di gara. E' previsto anche il pareggio e quindi la ripetizione successiva del match! Particolarmente interessante l'opzione per due giocatori (rispettivamente muniti dello stesso Game Pak) che si rivela molto divertente e capace di prolungare all'infinito la carica di interesse del gioco. Il sonoro non è ahimè nulla di eccezionale, ma del resto da quando in qua i pugni dei pesi massimi fanno musica?!?!



LIGHTNING LOU
U.S. AMATEUR CHAMP
10 WON 3 KO 3 LOST
H 6' 0" W 195 LEFT



TOKYO THUNDER
ASIAN CHAMP
13 WON 3 KO 2 LOST
H 5' 7" W 181 RIGHT



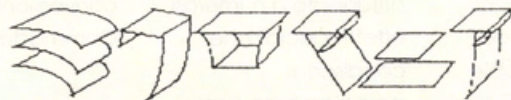
" Prima gli unici Ora i primi "

SUPER FAMICOM

NEO-Geo

MEGADRIVE

PC-ENGINE



MICROMANIA

COMPUTER LAND

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Super Famicom

Megadrive

PC Engine

- Gundam F91
- Goemon
- Super R-Type
- Area 88
- Joe & Mac
- Super Stadium
- Battle Dogball
- Super Ultra Baseball
- Super Ghoul's'n Ghost
- Magician Lord
- Hyper Zone
- Street Fighter II
- Final Fantasy II
- Super Soccer
- Super Tennis

*** MANUALE IN ITALIANO ***

- Out Run
- Wrestle War
- Alien Storm
- Sonic the Hedgedog
- Marvel Land
- Fastes 1
- Saint Sword
- Galaxy Force II
- Street Smart
- Raiden Trad
- Bare Knuckle
- Task Force Harrier
- Devil Crash
- Beast Warrior
- Thunder Fox

- Rayxanber II CD-Rom
- Cobra II CD-Rom
- Splash Lake CD-Rom
- Power Eleven
- Sherlock Holmes CD-Rom
- Burai CD-Rom
- Valis IV CD-Rom
- Spriggan CD-Rom
- Shadow of the Beast CD-Rom
- Metal Stoker
- Racing Danashi
- Gun Head III
- F1 Circus 91
- PC Kid II
- Don Doko Don II

Gameboy

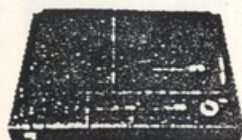
Game Gear

Neo Geo

- Elevator Action
- Yancha-Maru
- Castlevania II
- Snow Bros
- SD Gundam
- Megaman
- Kitchen Panic
- Sagaia
- Exiting Soccer
- Blumland
- Banishing Racer
- Aretha II
- Nettushio Soccer
- Nemesis II
- Night Quest

- Chase Hq
- Mappy
- Griffin
- Rastan saga
- Out Run
- Halley Wars
- Gorby's Adventure
- Fantasy Zone
- Skweek
- GG Shinobi
- Woody Pop
- Ryu Kyu
- Berlin's Wall
- Xopomo
- Arliel

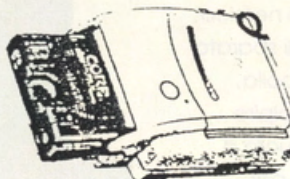
- Nam 1975
- Magician Lord
- Baseball Stars Pro
- Sengoku Densho
- Ghost Pilot
- King of the Monsters
- Rague
- ASO II
- League Bowling
- Ninja Combat
- Top Player's Golf
- Cyber Lip
- The super spy
- Minasan no Okagesamadesu
- Joy Joy Kid



CD-Rom II + PC-Engine



PC-Engine New



CD-Rom II new



Sega CD-Rom

Importazione Diretta da Giappone & America in Tempo Reale
Vendita per corrispondenza su rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica

GAME BOY

BUBBLE BOBBLE

TAITO

PREZZO: LIT. 65.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

8

SONORO:

8,4

GIOCABILITÀ:

8,8

VAL. GLOBALE:

8,4

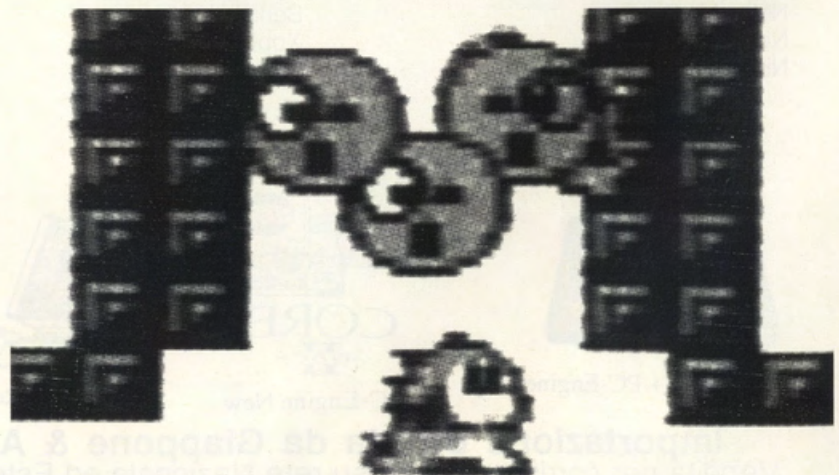
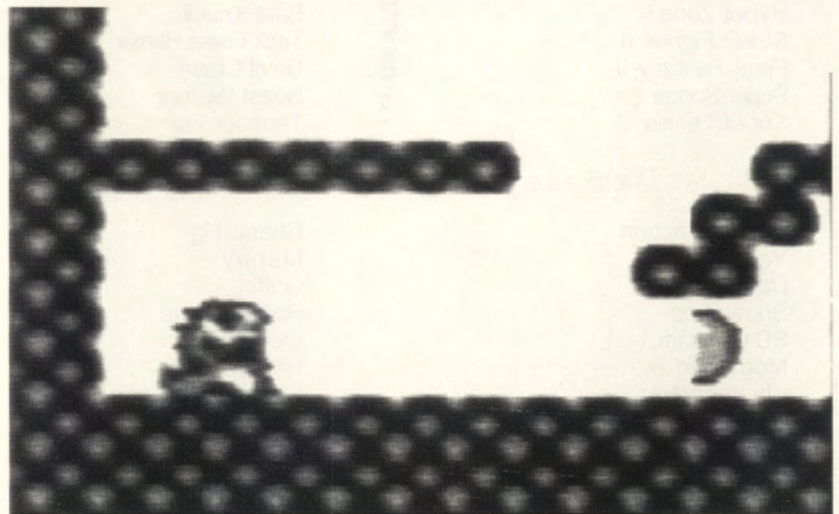
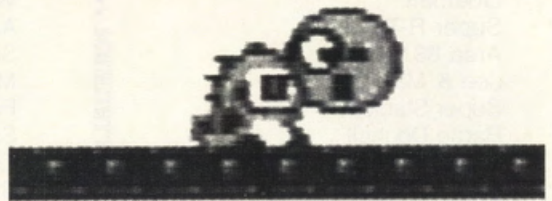
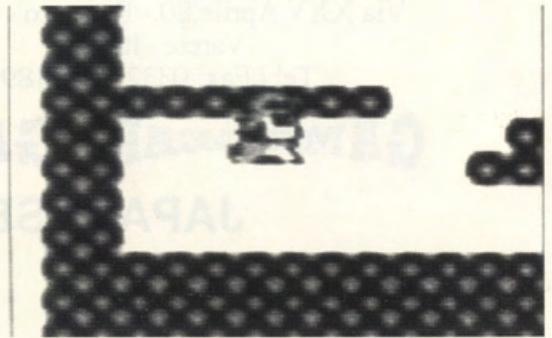
Bubble Bobble è un classico che tutti conoscono. Parlare di ottima giocabilità e di sonoro sbarazzino è pressochè inutile, quindi vale la pena sottolineare l'ottimo lavoro svolto dalla Taito per convertire stupendamente sul piccolo Game Boy questo glorioso cionop. Si gioca e si rigioca sempre piacevolmente, senza dimenticare la frizzante opzione per due sfidanti che aggiunge un pizzico di divertimento in più ad un prodotto che segna la storia dell'intrattenimento elettronico.

Dopo Pac-Man, Mario Bros. e R-Type, mancava all'appello per il Game Boy uno dei più divertenti cionop che tanto successo ha ottenuto sia in sala giochi che a casa sulla totalità degli home e personal computer; Bubble Bobble arriva perciò a furor di popolo sul fido Game Boy, regalandoci tutta l'atmosfera arcade che molti hanno già sperimentato durante ore ed ore di indiovolato divertimento. Si può giocare da soli o in due, animando due simpaticissimi dinosauri cartoon che si muovono in un universo platform bidimensionale, nella continua ricerca di cibo, particolarmente goloso, rappresentato da fruttini vari, coppe di gelato, tazze di caffè, conchiglie, teiere e, udite, udite, iconcine dello stesso Game Boy. I nostri eroi se la devono tuttavia vedere con una serie di 8 nemici che vanno eliminati con le bolle magiche che escono dalla bocca dei dinosauri. Queste sfere rimbalzanti possono anche venir sfruttate come mezzo di trasporto per raggiungere, in elevazione, le piattaforme più remote dove spesso si annidano i più golosi bonus. Una volta catturato un nemico, dopo avergli sparato contro una bolla, bisognerà colpire questo involucro a capocciate per mettere definitivamente K.O. l'avversario. Il game

fondamentalmente è tutto qui e proprio per questo si sviluppa con un'estrema giocabilità che rapisce qualsiasi tipo di appassionato sin dal primo istante. Bubble Bobble su Game Boy si presenta poi caratterizzato da una velocità di animazione particolarmente elevata che, strano a dirsi, non intacca assolutamente lo scrolling, mantenendo altissimo il livello di interesse ed interazione. C'è inoltre la possibilità di guadagnare una serie di parole bonus che ci permettono di ricominciare a giocare dal punto in cui si muore, senza dover ripercorre tutti i lunghissimi nove mondi

di gioco. Il sonoro viene riproposto integralmente nella versione da bar e da home computer, affiancato a numerosi effetti speciali che condiscono egregiamente ogni fase del gioco. Le

animazioni sono davvero complete e riescono a superare, sotto molti punti di vista, quelle delle conversioni a 16 Bit Commodore e Atari.



GAME BOY

NAVY SEALS OCEAN

PREZZO: LIT. 60.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

8,8

SONORO:

8,5

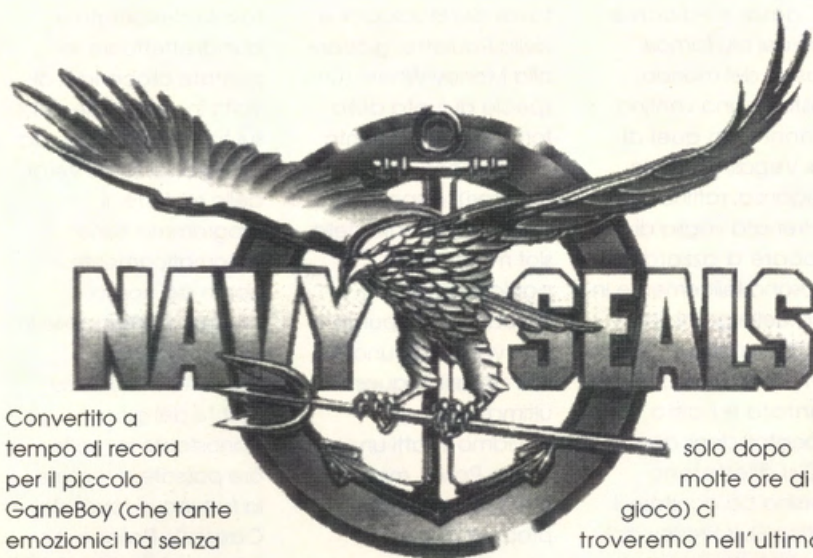
GIOCABILITÀ:

8,9

VAL. GLOBALE:

8,73

Navy Seals è un gran bell'arcade, forse un pò troppo difficile ed ostico soprattutto per chi non mangia pane e shoot'em up tutti i giorni. Grafica ed animazioni sono di ottimo livello e rendono perfettamente giustizia ad una conversione da home computer che ha già incontrato un modesto successo, grazie all'intelligente sfruttamento della licenza cinematografica. Se vi piace il genere action fateci un pensiero!

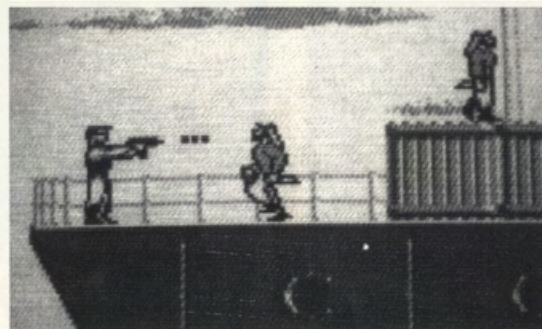
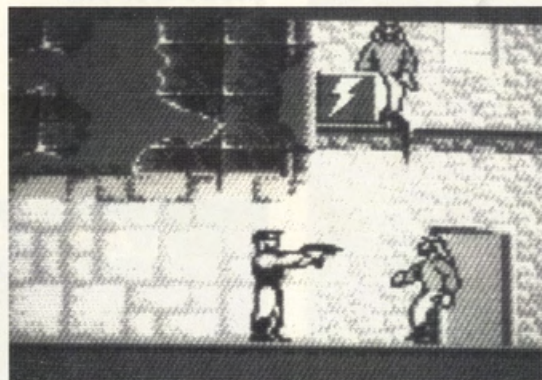


Convertito a tempo di record per il piccolo GameBoy (che tante emozioni ha senza dubbio regalato durante l'estate scorsa!), arriva uno dei più recenti shoot'em up Ocean, ispirato al lungometraggio cinematografico di modesto successo con Charlie Sheen nei panni di una "foca" del gruppo elitario anti terrorista statunitense più famoso del mondo. Cinque livelli di gioco iniziano dunque con quattro vite e due tipi di armi a disposizione: una pistola a corto raggio ed una mitraglietta del tipo Uzi. Entrambe le armi, come tutte le altre che potremo raccogliere durante lo svolgimento del gioco, necessitano di munizioni, spesso rintracciabili dentro a casse e barili disseminati sugli schermi. L'eroe della situazione è un inarrestabile marine che potrà richiedere l'aiuto di un cecchino per snidare i tiratori scelti avversari più difficili da eliminare (questo tipo di aiuto può essere richiesto per un massimo di due volte a missione). Si percorrono allora una miriade di livelli platform per sventare i piani di un letale gruppo terroristico che ha appena rapito un famosissimo scienziato. Nel primo livello

ci bauer localizzare il nascondiglio della banda, in quel di Beirut, nonchè ripulirlo completamente di tagliagole e killer prezzolati. Nel secondo livello dovremo rintracciare e salvare tutti gli ostaggi tenuti prigionieri in questo covo segreto, mentre nel terzo dovremo imbarcarci clandestinamente su una corvetta nemica, diretta verso un secondo quartier generale, dove i terroristi nascondono una letale scorta di missili Stinger. Anche qui ci sarà da percorrere ogni ponte della nave, sgominando tutti gli attaccanti ed aprendoci un varco attraverso una classica serie di piattaforme ed ostacoli vari (fate molta attenzione alle numerose porte da cui compaiono i nemici). Nel quarto livello dovremo tornare a Beirut ed aprirci il varco attraverso una metropoli infestata di nemici, fino a raggiungere un informatore segreto che ci rivelerà la nuova ubicazione degli ordigni Stinger. Nella sezione conclusiva del gioco (che potrete vedere

solo dopo molte ore di gioco) ci troveremo nell'ultima e più complessa rete di nascondigli della banda, dove dovremo uccidere e distruggere praticamente tutto ciò che si muove!! (le domande le faremo dopo aver premuto il grilletto!!!). Organizzati in crescenti livelli di complessità i cinque microcosmi di gioco si sviluppano attraverso il solito scrolling

omnidirezionale su cui viene organizzata una miscela esplosiva di shoot'em up e platform decisamente indicata per tutti i più giovani smanettoni Nintendo. L'aspetto grafico del gioco si avvale di una particolare cura dei dettagli e degli elementi di ogni schermo, nonchè di una notevole fluidità e velocità delle animazioni che ricreano in gran parte l'atmosfera di un vero coin-op. Il commento audio è il classico spaccatimpani spara che ascoltato in cuffia può dar vita ad una colonna sonora decisamente all'altezza della situazione che chili e chili di phatos ad ogni secondo.



GAME BOY

CAESAR'S PALACE

ARCADIA

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

8,7

SONORO:

8,5

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

8,73

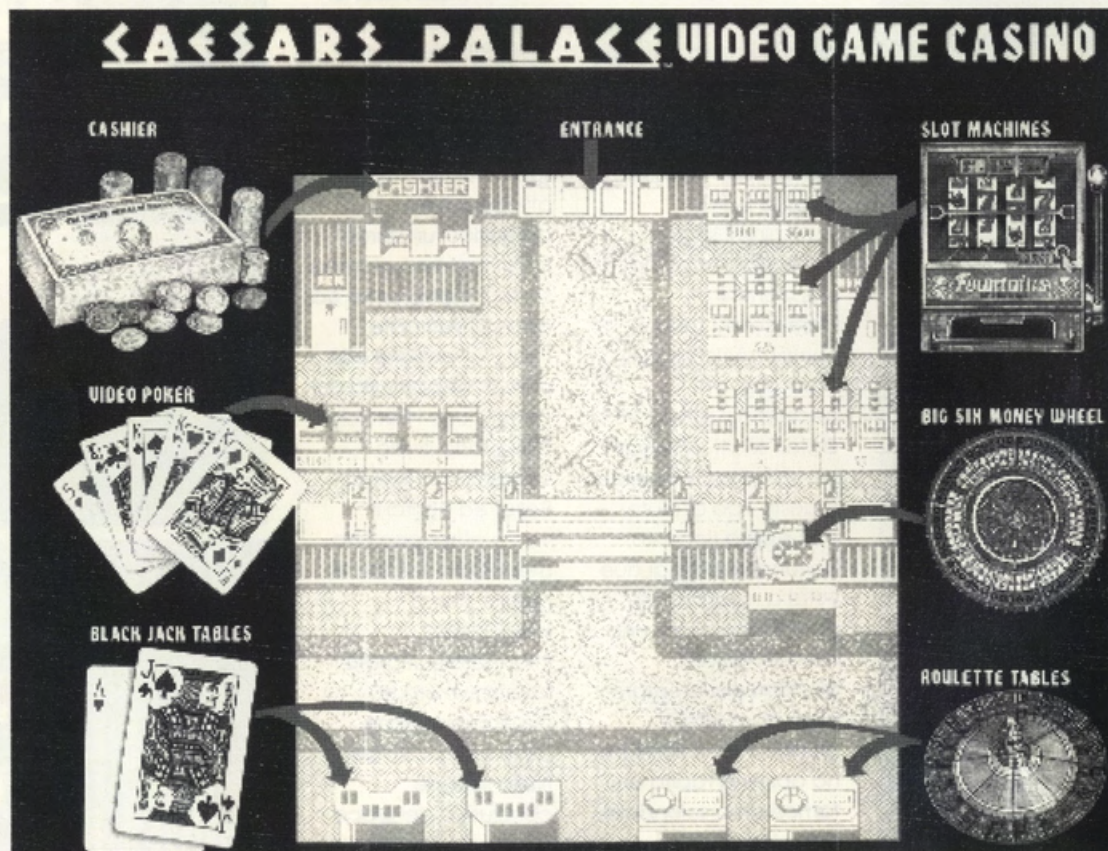
Caesar's Palace è la vera gioia di tutti i giocatori d'azzardo (veri o immaginari) che posseggono un Game Boy. Non manca proprio nulla per tentare la fortuna ai tavoli verdi di una delle più rinomate gambling hall del mondo, e se perderete tutto non dovrete, fortunatamente, suicidarvi, ma basterà ricominciare a giocare. Ottima grafica, altissima gestibilità, tanti commenti sonori di sicuro effetto.

Il Caesar's Palace è uno dei più famosi Casino del mondo, costruito una ventina d'anni fa in quel di Las Vegas; prestigio, eleganza, raffinatezza e sfrenata voglia di giocare d'azzardo si sposano felicemente in una delle gambling hall più ricche e fortunate dove, tra una puntata e l'altra, i giocatori degli anni '70 si dilettarono persino ad ascoltare il mitico Elvis Presley dal vivo! Il tutto viene quindi riproposto (Re del Rock'n'Roll a parte - R.I.P.!!) in questo nuovo Game Pak che sprizza gettoni e fiches da tutti i pori. Si arriva in taxi e si può ripartire in limousine (o in economicissimo torpedone, dipenderà tutto dalla vostra fortuna al gioco!), iniziando subito a giocare dopo aver fatto conoscenza con la simpatica cassiera del Caesar's Palace. Potremo dunque tuttfarci su ben due

tavoli del BlackJack e della Roulette, giocare alla Money Wheel (una specie di ruota della fortuna dove si punta direttamente su cinque numeri), o spostarci alla rutilante sala delle slot machine, particolarmente attrezzata per puntate che vanno da uno a 500 dollari! In questa ultima sezione troviamo infatti un Video Poker, molto simile ai molti già proposti per home computer (si inseriscono le monetine, si distribuiscono le carte e si cerca di ottenere le combinazioni più vincenti), tre Slot con i classici "BAR" ed i 7 di vari colori e fogge, nonché una triade di macchinette a "fruttini" tanto simpatiche quanto ingorde di monetine! Giocare a qualsiasi attrazione è di una facilità estrema; basta spostarsi con il puntatore sulla macchinetta o sul

tavolo desiderato e quindi effettuare le puntate cliccando, di volta in volta, sulle slot, sui tavoli, sulle carte da gioco o sui tavoli verdi della roulette. Il programma tiene automaticamente conto del nostro budget, richiamabile in una schermata separata in qualsiasi istante del gioco. Nonostante le molte ore passate a tentare la fortuna ai tavoli del Caesar's Palace per il Game Boy, non abbiamo potuto sviluppare o scovare alcun cheat mode per totalizzare vincite astronomiche; il livello di realismo dunque viene sviluppato egregiamente in un Game Pak dove la fortuna è l'unica, concreta variabile che può modificare lo svolgimento del gioco. Se non siete molto familiari con i giochi d'azzardo al Casino, il completo manuale di istruzioni potrà spiegarvi nei dettagli

l'esatta modalità di gioco per tutte le attrazioni presenti al Caesar's Palace. Grafica ed effetti sonori sono senza dubbio di elevata fattura (c'è persino la toilette per signore e signori, con tanto di sciacquone "digitalizzato"!!!) e realizzano alla perfezione questo mini-Casino entro le tiranne limitazioni dello schermo LCD. Caesar's Palace non è ovviamente un gioco d'azione, ma si indirizza a tutti coloro che desiderano provare qualche frizzante brivido, sviluppando un passatempo computerizzato di ottima qualità. Ricordate comunque che la fortuna è una dea bendata, ma la sfiga ci vede benissimo!!!!



SEGA

FANTASIA

SEGA

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

9

SONORO:

8,3

GIOCABILITÀ:

7,9

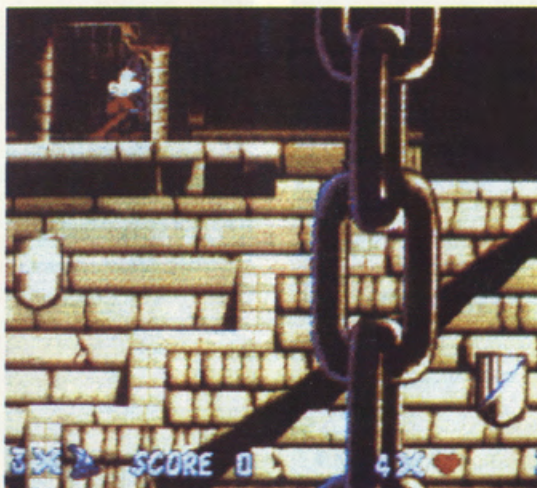
VALORE GLOBALE:

8,4



Topolino colpisce ancora, come del resto avevamo pronosticato tempo addietro relativamente alla già massiccia presenza dell'eroe Walt Disney per eccellenza su home computer e console. Questa volta il nostro Mickey Mouse decide di farci rivivere al suo fianco una delle sue più strabilianti e magiche avventure, già descritta nell'omonimo lungometraggio, celebrato fra i capolavori della cinematografia cartoon. La vicenda ha inizio nel laboratorio di Topolino Apprendista Stregone dove troviamo l'eroe della situazione immerso in un profondo sonno ristoratore. Tutto ad un tratto si alza un vento diabolico e dispettoso che spazza via tutte le note di un pentagramma magico, sparpagliandole per ogni dove nel vastissimo regno di Fantasia. Ora l'orchestra fatata di questo mondo non può più suonare le melodie che infondono pace e benessere in tutti i suoi abitanti e solo il nostro apprendista mago potrà rimediare a tale disgrazia. Topolino si trova perciò ad esplorare i quattro settori di Fantasia, Water, Fire, Earth e Air World, alla ricerca di tutte le note in essi nascoste. I programmatori di questo game hanno

fatto le cose in grande, realizzando uno scenario di gioco di vastissime proporzioni e descritto con una grafica decisamente superlativa (gli scrolling parallaxici si sprecano!); a tutto questo si aggiunge una serie di schermate ed oggetti bonus, un sistema di gestione movimenti-incantesimi particolarmente variato e complesso, nonché la diversa conformazione di ogni partita relativamente ai tre livelli di difficoltà impostabili ad inizio gioco. Non parliamo poi degli stupendi accompagnamenti sonori d'atmosfera, tratti direttamente dalla celeberrime melodie di Beethoven, Stravinsky, Ponchielli e Tchaikovsky (tanto per citarne alcuni) che hanno commentato l'omonimo lungometraggio cartoon. Topolino deve quindi masterizzare un universo prevalentemente platform, imparando a conoscere e sconfiggere i moltissimi nemici che gli sbarreranno il cammino. Per fare ciò il nostro roditore potrà avvalersi di incantesimi, formulabili in base alla sua scorta di Magic Points (collezionabili attraverso la raccolta di libri ed oggetti fatati); si parte con tre o più vite, ribattezzate "sogni", a disposizione a seconda del livello di difficoltà impostato. Queste vengono



Grafica e sonoro prendono il sopravvento totale sulla giocabilità, arrivando al punto di costringerci all'acquisto di Fantasia solo per il gusto di possedere un gioiello di programmazione audiovisiva; il gameplay è povero, frustrante e terribilmente rozzo e non rende certo giustizia ad un ennesimo, "pompatissimo" episodio delle avventure di Topolino in videogioco. Se non siete particolarmente abili e pazienti lasciate perdere: peccato per la grafica eccezionale e la colonna sonora superlativa!

gestite da un analogo dotazione di Heart Points che vengono consumati attraverso il tocco con un nemico e ricostituiti con la raccolta di alcune stelline magiche. Sfere di cristallo, uova di dinosauro e pozioni invece servono esclusivamente ad incrementare l'High Score del gioco. Attenzione, per uccidere i nemici bisogna necessariamente formulare uno dei due incantesimi a disposizione (debole o forte, a seconda dell'avversario) e non si deve assolutamente saltar loro in testa come avveniva nel precedente Castle Of Illusions: questa scoperta mi è costata alcune ore di gioco perchè ormai ho preso troppo la mano con la precedente avventura di Topolino e ancor oggi devo trattenermi dal saltare impunemente addosso agli avversari!!! Al termine delle tre vite se Mickey non avrà portato a termine la sua missione potrà sfruttare un massimo di 3 Continue, ovviamente impostabili relativamente al livello di difficoltà prescelto. Si può analogamente variare il set di accompagnamenti

sonori e la diversa combinazione di comandi relativi ai tasti del joypad. Dopo qualche partita ci accorgiamo tuttavia che la giocabilità lascia molto a desiderare; Topolino non sfreccia più via con corse e rimbazzelli come avveniva nelle altre avventure, ma si trova pressochè inchiodato al suolo e gratificato di una ben scarsa agilità (forse è tutta colpa del pastrano di stregone!). Ciò sfocia in una complessità di gioco decisamente frustrante che potrebbe sconvolgere anche il più esperto smanettone. Riuscire a proseguire nell'avventura si rivela perciò particolarmente difficile e da qui scema, via, via il livello di interesse per il game. Per fortuna la grafica superlativa mantiene accesa la speranza di ragguagliare e vedere lo schermo successivo, giustificando la perdita di molte ore per terminare anche un solo livello.

NEO-GEO

GHOST PILOTS

SNK

PREZZO: LIT. 339.000

USCITA: ADESSO
DISPONIBILE

PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND

GRAFICA:

8,8

SONORO:

8,9

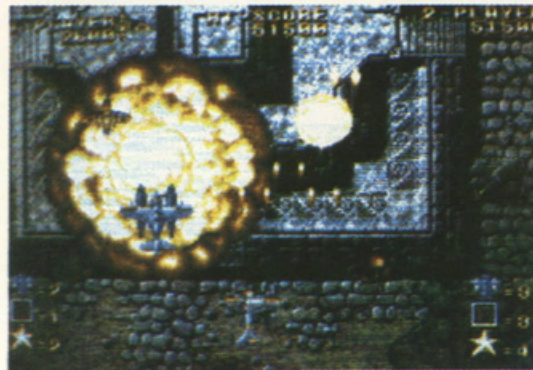
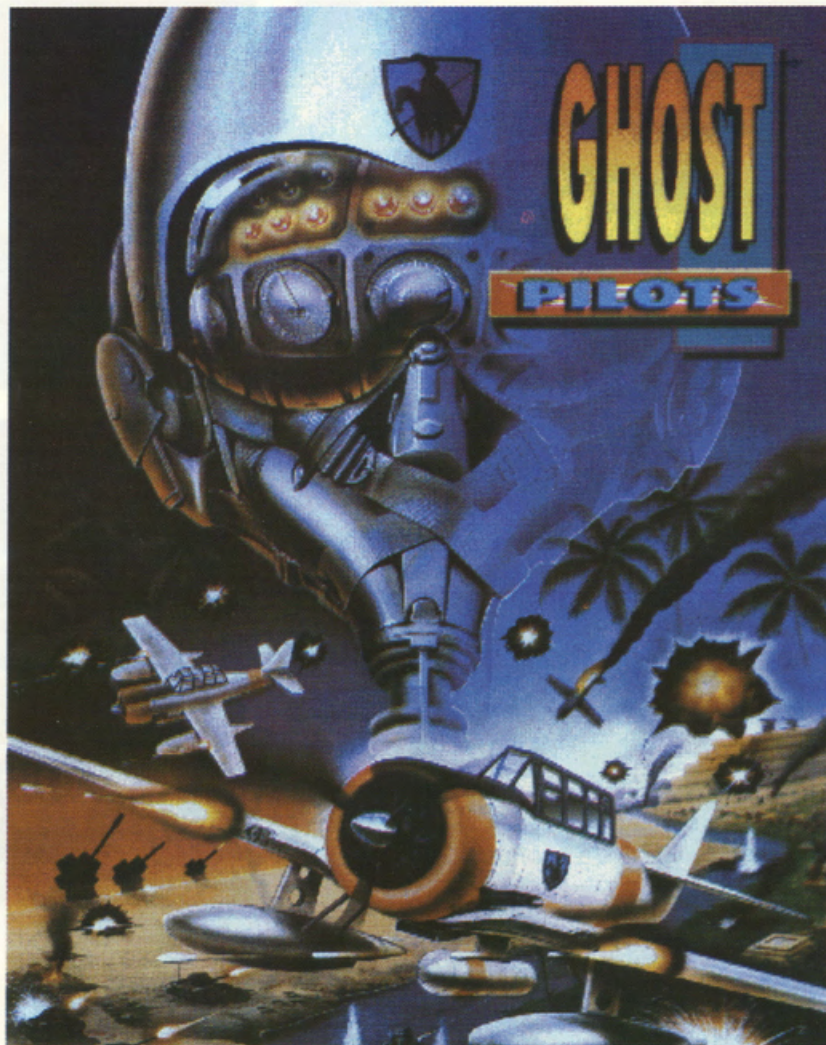
GIOCABILITA':

8,3

VAL. GLOBALE:

8,66

Ghost Pilots è un giocone spara-spara a scrolling verticale come ne abbiamo già visti tanti, anzi, tantissimi. Mancava comunque all'appello sulla Rolls Royce delle console e perciò molti fortunati possessori di un Neo-Geo potranno comprarlo al volo: ottima grafica, tantissima giocabilità (meglio se siete in due e possedete una brava RAM CARD), sonoro spaccatimpani ed un mare di animazioni arcade. Che volete di più, se siete particolarmente amanti del filone shoot'em up?!



Se prendete un soggetto di gioco a la Flying Shark o a la 1943, lo riverniciate con grafica arcade e gli sprizzate sopra un'enorme quantità di sprite, tutti animati alla perfezione, offerrete non solo un classico shoot'em up coin-op della miglior tradizione, ma soprattutto un infuocato "spaccadita" per il vostro Neo-Geo. Ghost Pilots è stato inevitabilmente preceduto da un sacco di voci e di semi-leggende che lo presentavano come non meglio identificato simulatore di volo pseudo adventure,

ecc., ecc. Ora che ce lo troviamo fra le mani gran parte delle aspettative scemano, di fronte ad un giochino se vogliamo semplice, semplice, dedicato soprattutto ai veri smanettoni da sala giochi. Scopo della vicenda è quello di continuare ad abbattere un'infinità di nemici che appaiono sullo schermo ad ondate e a pattern preconfigurati, sotto le spoglie, in questo caso, di velivoli e mega aeroplani della Seconda Guerra Mondiale. Giocare è perciò fin troppo semplice, ma

proseguire nei quattro lunghissimi settori di guerra risulta particolarmente impegnativo a arduo, soprattutto se non si possiede una RAM CARD per salvare i progressi raggiunti. Proprio come accadeva in 'NAM 1975, se giocate in due, contemporaneamente, tutto risulta di un pizzico più facile, potendosi dividere i compiti di attacco. Ci sono chiaramente a disposizione le classiche attrezzature belliche supplementari che rispondono a quattro tipi di bombe (dinamiche, al

magnesio, al Napalm e un classico "Armageddon"), che possono essere raccolte con la classica apparizione delle corrispettive lettere volanti sullo schermo. I colpi delle mitragliere sono chiaramente infiniti (phew!), ma le bombe sono chiaramente limitate e vanno perciò conservate ed amministrate molto saggiamente. Il Joypad viene usato per così dire al 50% in quanto, oltre al classico controllo di gioco con lo stick, possiamo impiegare i primi due tasti per sparare e lanciare le bombe. Graficamente parlando Ghost Pilots ci offre quanto di meglio l'industria del coin-op spara-spara possa fare: dettagli curate sino all'inverosimile, animazioni velocissime, fluide e scattanti, scrolling parallattico a iosa e, nel complesso, una definizione di qualsiasi particolare del game, curata fino all'esasperazione. Tuttavia per quanto si

siano sudate le fatiche sette camicie, Ghost Pilots si autolimita visualmente, offrendo una modesta varietà di oggetti, sprite e dettagli da portare alla luce sullo schermo, a causa del suo semplicissimo sistema di gioco. Il commento audio è il classico spaccatimpani che comunque risulta di un pizzico inferiore a quello di 'NAM 1975, ormai celebrato come shoot'em up d'eccezione per il Neo-Geo.



GOEMON

KONAMI

PREZZO: LIT. 149.000
(+ 20.000 PER
MANUALE
TRADOTTO)
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

8,9

VAL. GLOBALE:

8,96

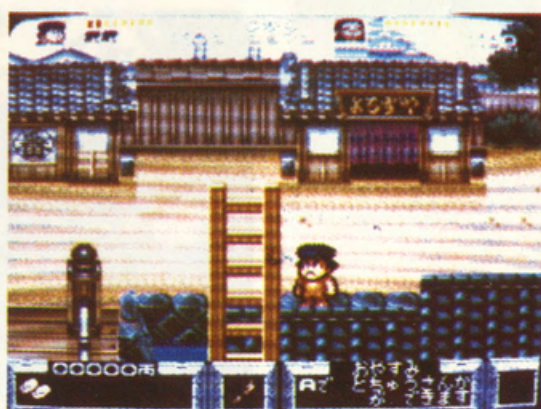
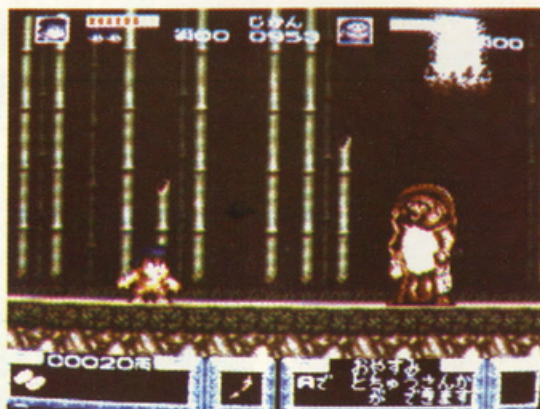
Goemon è una versione coin-op di una ipotetica miscela di YS III e Actrizer che sviluppa al massimo le potenzialità dell'ammiraglia Nintendo. Tantissima azione arcade-avventura sviluppata in classico stile cartoon su decine e decine di livelli, ci regala un mare di piacevolissimo divertimento, supportato da una realizzazione audiovisiva di incredibile perfezione. Datemi retta, provatelo almeno dal vostro rivenditore di fiducia: vi stregherà!

No, non spaventatevi, il titolo e le scritte tutte in giapponese non vi impediranno certo di gustare appieno uno dei migliori arcade adventure fin'ora pubblicati per il potentissimo Famicom. Goemon è un classico giocone a la Wonderboy che anche i più piccini smanettoni potranno masterizzare nel giro di dieci minuti. Non preoccupatevi neppure dell'inevitabile impatto con il corposo manuale di istruzioni che, ahimè, si apre e si legge all'incontrario (da destra a sinistra), proprio come la stragrande maggioranza dei rotocalchi giapponesi (alcuni si leggono persino in entrambe le direzioni! Ah, che cultura, che sapere!!!!). Giocare a Goemon è davvero un gioco da ragazzi. Sin dalla prima schermata, dopo una stupenda presentazione cartoon, ci si apre davanti agli occhi un classico universo tridimensionale fumettoso che dovremo esplorare a colpi di Katana (Dio, che cultura!!!!) e "ammennicoli bellici" vari, a causa di una marea di nemici di

crescente pericolosità e resistenza. Durante la nostra missione potremo raccogliere un nugolo di oggetti bonus, tre elmi, tre corazze, calzature, pergamene magiche, bombe, clessidre, cuoricini, idoli, pozioni, libri incantati, cibo, ecc. (ah, lo sapevate che nel lontano oriente della dinastia Ming esistevano già gli hamburger? Giocare a Goemon per credere!!!) che potremo rivendere o barattare ai vari "shop" disseminati su una trentina di livelli di gioco. Si può giocare contemporaneamente in due e, manco a dirlo, si sfrutta la totalità dei pulsanti del joystick per amministrare pugni, calci e botte a destra e a manca,

nonchè per superare i numerosissimi ostacoli di percorso. Attraverso infine la raccolta di numerose tessere simili a quelle di un classico shanghai potremo combinare i vari simboli per incrementare la nostra energia e ottenere particolari bonus supplementari. Giusto per darvi un'idea ancor più concreta di Goemon vi posso dire che in esso è racchiusa ed ampliata sensibilmente tutta la giocabilità arcade di un Actrizer, enormemente supportata da una grafica cartoon di eccezionale fattura. Se poi al tutto aggiungiamo una velocità ed elasticità di animazioni che solo un vero coin-op

possiede, nonchè un'accompagnamento sonoro da 10 e lode (sto pensando di trasportarmelo in audiocassetta ed ascoltarlo in macchina - Roland mangiati il fegato!!!!) l'acquisto di Goemon si rivela inevitabile per tutti coloro che desiderano portarsi a casa uno stupendo arcade che sfrutti appieno le potenzialità del Famicom.



MS-DOS

LINKS - DATA DISKS ACCESS

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: NOVEMBRE '91

SCHEDE GRAFICHE:
VGA - MCGA
SCHEDE SONORE:
AD LIB. SOUND
BLASTER
HARD DISK: SI
CONTROLLI:
MOUSE, JOYSTICK,
TASTIERA
MEMORIA: 640
KRAM
GRAFICA:

9

SONORO:

8

GIOCABILITA':

8,5

VAL. GLOBALE:

8,5

Se amate il golf professionalmente simulato e avete ormai bruciato tutti i green del vostro Links originario, non perdetevi assolutamente nessuno di questi tre scenery disk. Il gameplay rimane lo stesso, ma la competizione raggiunge livelli ancor più svariati, stimolanti e realistici, permettendovi di giocare a golf in tutte le più spettacolari ed eleganti "arene" del mondo. Un acquisto consigliato caldamente!!!

I valori di grafica, giocabilità e sonoro assegnati ai tre data disk della simulazione di Golf più evoluta, pubblicata qualche mese fa dalla Access, sono chiaramente gli stessi di quelli del gioco base che si limita ad ampliarsi con tre nuove serie di percorsi, magistralmente convertiti in VGA dalla realtà dei veri green di Faldo, Nicklaus & company. I tre data disk, rispettivamente intitolati PINEHURST, FIRESTONE e BOUNTIFUL, richiedono necessariamente il gioco base del Links per poter essere utilizzati e perciò non possono essere immediatamente giocati su computer. Sono dunque paragonabili ai mission disk di un qualsiasi simulatore di volo,

anch'essi il più delle volte acquistabili separatamente. Portiamoci allora nel ridente Pinehurst Resort & Country Club, realizzato nelle foreste del North Carolina, dove potremo gustarci un drink ed impugnare la mazza fianco a fianco degli assi del golf. Ben 7028 iarde di percorsi (par 72) ci aspettano in una delle più ridenti e rinomate località golfistiche mondiali dove potremo disputare il PGA, l'Amateur Championship o la Ryder Cup. Passiamo poi a Firestone, originariamente sponsorizzato dall'omonima industria automobilistica, a partire dal 1928, come occasione di svago per i propri dipendenti. Fotografato in VGA

verso il finire dell'ottobre scorso, il Firestone Country Club si rivela in tutto il suo autunnale splendore per ospitare a sua volta alcuni tornei PGA e la NEC World Series Of Golf. Per finire facciamo una capatina nelle montagne dello Utah al Bountiful Municipal Golf Course, dove potremo gustarci gli stupendi panorami che ospitano una serie di buche

d'allenamento particolarmente impegnative a causa dei numerosi ed onnipresenti dislivelli. Anche qui il team dei progettisti di Links ha fatto le cose alla grande, catturando molteplici "colpi d'occhio" che sembrano andare oltre alle già remote limitazioni di una VGA. Come molti sapranno infatti, i percorsi del Links sono stati digitalizzati dalla



realtà, sfruttando esplorazioni fotografiche etopografiche dei veri green, al fine di offrire il massimo livello di realismo possibile. Comprare il Links, anche se non vi piace il golf, si rivela perciò pressochè inevitabile, a causa delle stupende pagine grafiche che, anche se non state giocando, regalano lustro e prestigio al vostro PC.



RULES OF ENGAGEMENT

MINDCRAFT

PREZZO: LIT. 59.000
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE: CGA,EGA,VGA,TANDY
 SCHEDE SONORE: AD LIB,SOUND BLASTER,ROLAND
 HARD DISK: SI' (CONSIGLIABILE)
 CONTROLLI: MOUSE,TASTIERA
 MEMORIA: MINIMO 640KRAM
 GRAFICA:

8

SONORO:

8

GIOCABILITA':

8

VAL.GLOBALE:

8

RULES OF ENGAGEMENT

è stato ideato per funzionare su computer abbastanza veloci almeno a 8 Mhz, inutile dire che il possesso di un 386 ad almeno 25Mhz è consigliabile. Lo stesso dicasi per l'hard disk, senza il quale il game è praticamente ingiocabile. La grafica è quella classica della OMNITREND, la stessa già vista in altri lavori di questa eclettica casa di software. La giocabilità è elevata, anche se c'è da tenere presente che il gioco è abbastanza complesso ed è stato studiato per un pubblico di appassionati già addentro nei misteri degli RPG e degli wargames. RULES OF ENGAGEMENT è fatto per chi è disposto a dedicargli parecchio tempo: sia per lo studio del voluminoso manuale (più di 200 pagine) sia per il tempo necessario per combattere una intera campagna spaziale.

RULES OF ENGAGEMENT commercializzato dalla MINDCRAFT è l'ultima fatica dei programmatori della OMNITREND SOFTWARE.

Il game è un misto fra un gioco di ruolo ed un vero e proprio wargame: vi trovate nel ventiquattresimo secolo, le forze planetarie si stanno espandendo verso l'esterno del sistema solare ed è perentorio costruire una potente flotta spaziale, indispensabile per fronteggiare con successo i pericoli insiti in una forte politica offensiva che porterà le forze militari terrestri alla conquista dell'universo.

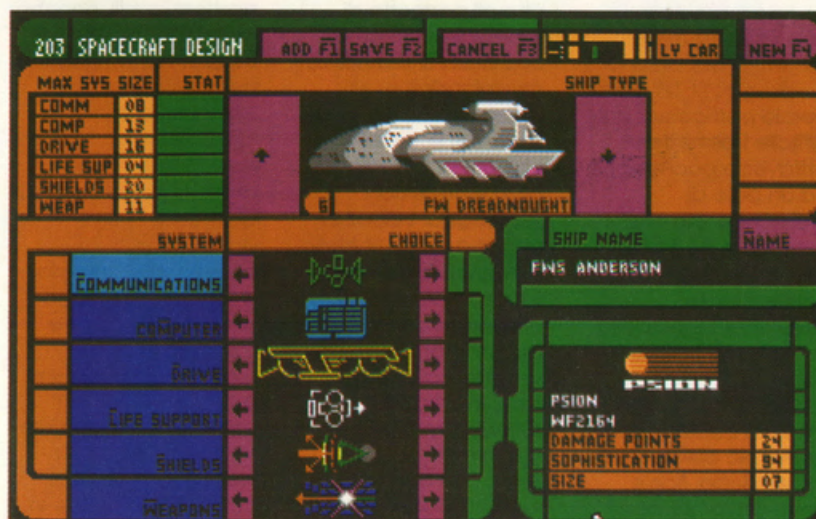
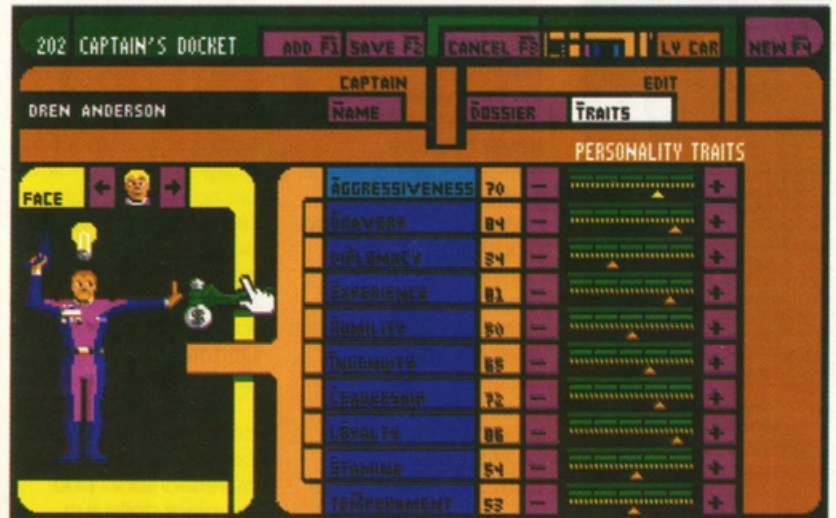
Per riuscire in quest'impresa la flotta dovrà essere composta da molte navi da battaglia, veloci e ben armate. Anche perché gli alieni non se ne staranno certo con le mani in mano e cercheranno con ogni mezzo di impedire il sogno egemonico dei militari terrestri.

In questo caso abbiamo parlato di terrestri, ma il game si può adattare ad ogni esigenza: un potente

editor permette di creare sia le razze aliene sia quelle amiche. Sempre tramite l'editor è possibile costruire nuove navi spaziali, con armi sempre più potenti e sofisticate. Nel game sono contenute più di venti differenti missioni: di esplorazione, di attacco e di strenua difesa di un importante baluardo interplanetario. Voi sulla nave ammiraglia impartirete gli ordini ai comandanti delle varie navi della flotta, cercando di infliggere il maggior numero di perdite possibili al naviglio avversario. Durante le varie fasi del game dovrete imparare a navigare nello spazio profondo e, quando se ne

presenterà l'occasione dovrete utilizzare la vostra destrezza per sconfiggere i nemici in combattimenti all'ultimo sangue nave contro nave. Oltre alla parte militare questo gioco della OMNITREND presenta una fase iniziale, opzionale, di creazione delle navi e delle razze aliene e terrestri, molto interessante e piacevole, in alcuni casi più avvincente dello stesso gioco. La versione di RULES OF ENGAGEMENT che ci è giunta in redazione è quella su dischi da 5 pollici, 4 dischetti da 360K che durante la fase di installazione su hard disk si decomprimono, occupando una

buona parte del disco fisso. Se non volete tenere impegnato troppo spazio potete installare il programma senza farlo decomprimere, questo però vi farà perdere del tempo durante le varie fasi del gioco. Se possedete della memoria estesa ed un driver del tipo HIMEM.SYS o QEMM.SYS il programma vede automaticamente la ram aggiuntiva e la utilizza in parte o completamente (nel nostro caso ne ha occupato quasi un mega). Se durante le fasi di caricamento il computer dovesse segnalarvi degli errori di memoria controllate che con il CONFIG.SYS non vengano caricati



dei driver strani ed assicuratevi di non avere dei programmi TSR in memoria. Fate molta attenzione che in alcuni casi ci sono delle incompatibilità anche con il driver del mouse. La MINDCRAFT sul manuale consiglia di usare il driver della MICROSOFT, sperando che sia compatibile con il vostro topastro.

SEGA

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA MEGADRIVE

PREZZO: LIT. 115.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

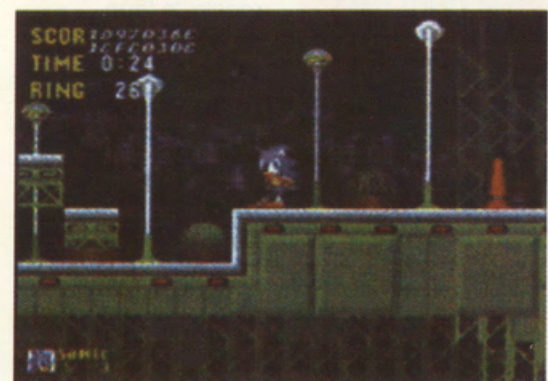
**VG&CW
YEP!**

Non comprare Sonic The Hedgehog è come buttare alle ortiche il proprio Megadrive; ora come ora è senza dubbio il miglior videogame arcade disponibile per il 16 Bit Sega. Grafica mozzafiato, animazioni supersoniche, tantissima giocabilità ed una marea di schermi da vivere ed esplorare insieme ad un simpaticissimo personaggio cartoon, realizzano una cartuccia altamente esplosiva che ogni utente Megadrive non deve assolutamente perdere!



Sonic il porcospino è l'ultimo nato nella grande famiglia degli eroi del videogioco, destinati a segnare una pietra miliare nell'evoluzione dell'intrattenimento elettronico. Anche se già in molti vengono annoverati in questa sfavillante elite, entrarvi a far parte non è cosa facile e la miglior via d'accesso è costituita da un "passaporto" di altissima giocabilità, simpatia e fascino del personaggio. Sonic possiede tutte queste qualità ed arriva su Sega Megadrive con un classico arcade, particolarmente simile ad un Mario Bros., caratterizzato tuttavia da una incredibile velocità, raramente sperimentata persino in sala giochi. Mi risulta perciò particolarmente difficile trasmettervi, attraverso poche righe ed un paio di istantanee, ciò che realmente ho provato facendomi letteralmente violentare i sensi dallo sfrecciante porcospino sonico. Lo scopo del gioco, come vuole la migliore tradizione dei game più celebrati, è presto detto. Sonic deve esplorare ben

sette lunghissimi livelli di un mondo incantato da una flora ed una fauna tramutata in organismi cibernetici altamente letali dallo scienziato pazzo Dr. Ivo Robotnik. Sonic dovrà perciò guardarsi da mille attacchi e trabocchetti, nonchè raggiungere il faticoso ultimo settore di gioco (è segreto, nessuno lo ha mai visto, un po' come accadeva in Marble Madness!) e sconfiggere il malvagio Dottore, riportando pace e serenità in tutti i "mondi" della cartuccia! Per contrastare ogni tipo di avversità Sonic può avvalersi della sua velocità supersonica che gli permette di sfrecciare via come una palla di cannone, arrotolandosi su sè stesso e stendendo gli avversari in un sol colpo. Per fare ciò però è necessario guadagnar velocità con una lunga rincorsa e, manco a dirlo, non sarà sempre possibile preparare con cura questa "arma segreta", a causa delle inevitabili, differenti morfologie del terreno di gioco. Sonic può comunque raccogliere un gran



numero di anelli dorati che gli permettono di sostenere, senza morire, lo scontro con qualsiasi nemico. Ad ogni tocco, Sonic ne perderà parecchi e la sua scorta andrà immediatamente rimpinguata, pena l'inevitabile sconfitta nel duello successivo. Ad un soggetto di gioco così immediato vanno aggiunti infine cinque oggetti bonus che Sonic potrà raccogliere strada facendo; si tratta di una dotazione istantanea di 10 anelli, di un paio di scarpine ultraveloci (ricordate gli stivaletti di rainbow Island?), di uno scudo capace di parare i colpi senza farvi perdere anelli, nonchè di un'icona vita-supplementare (Sonic ne guadagna comunque una ogni 100 anelli raccolti - ricordate le monetine di Super Mario Land sul Gameboy?) e di un'aura di invincibilità di durata limitatissima. Il gioco così come iniziate a conoscerlo e a masterizzarlo nei primi sei livelli, viene pressochè, totalmente sconvolto al settimo livello, dove Sonic si trova a galleggiare in

assenza di gravità in un'universo completamente differente dagli altri. Qui si trovano nuovi ostacoli, identificabili attraverso il chiarissimo e succinto manuale di istruzioni, che il nostro inarrestabile porcospino dovrà imparare a conoscere e a sfruttare ai danni dei suoi nemici. Il sistema di conteggio punti si basa sul tempo impiegato a terminare ogni livello, sul numero di anelli raccolti e, chiaramente, sulla quantità di nemici eliminati. Sonic possiede solo tre vite, ma di tanto in tanto, in maniera randomizzata, potrà avvalersi di un comodissimo Continue. Dieci tipi di nemici e moltissimi altri ostacoli del percorso concludono egregiamente un prodotto in grado di rivaleggiare ad armi pari con i vari Mickey Mouse e Mario Bros. La grafica risulta qualcosa di innovativo sul Megadrive, regalandoci un oceano di colori, dettagli ed animazioni che farebbero invidia a qualsiasi coin op da bar. Il sonoro è strepitoso!

WORLDS AT WAR

INTERCINE

PREZZO: LIT. 59.000
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE:
 CGA/EGA/VGA/
 HERCULES
 SCHEDE SONORE:
 NESSUNA
 HARD DISK: SI'
 CONTROLLI:
 TASTIERA
 MEMORIA: 512
 KRAM
 GRAFICA:

6

SONORO: SENZA
 VOTO
 GIOCABILITA':

9

VAL.GLOBALE:

7,5

WORLDS AT WAR offre una vasta gamma di possibilità agli appassionati del settore, la giocabilità è elevata ed il game è facilmente gestibile con la sola tastiera. Il manuale è assai corposo, comprende 75 pagine. Unico neo di WORLDS AT WAR sono le qualità grafiche, il programma non eccelle certo per il numero di schermate o per la loro bellezza.

Questo è un vero peccato: come già detto in passato anche gli appassionati di wargame hanno gli occhi ed una mappa ben rifinita con le varie unità ben disegnate fa piacere ed impressiona positivamente il potenziale acquirente. Non parliamo poi delle schede musicali che non vengono neppure prese in considerazione.

Dopo essersi sbizzarriti scrivendo vari wargames ambientati nella II° Guerra Mondiale i programmatori della INTERCINE hanno, con questo nuovo lavoro, deciso di cambiare genere, creando un gioco di guerra a livello interplanetario, dove ogni contendente deve cimentarsi nel tentativo di controllare l'intero universo.

Con WORLDS AT WAR vi attendono grandi battaglie spaziali, dove il terreno degli scontri non è il classico tavoliere ad esagoni, ma una strana mappa che può variare a secondo della scelta dei giocatori.

Il livello più semplice comprende una carta stellare formata da varie aree rettangolari attraverso le quali i giocatori si possono spostare senza limitazioni di sorta. Per i più smaliziati è stata invece ideata una mappa formata da vari rettangoli collegati fra loro da un differente numero di linee. Maggiore è il

numero di righe e maggiore è l'impiego di punti-movimento necessari per gli spostamenti. Tenete presente che il costo in punti-movimento varia ad ogni turno, aumentando l'incertezza dell'esito degli scontri.

Se non sarete più che abili rischierete di perdere inutilmente formazioni di bombardieri e di ricognitori, che non avranno abbastanza carburante per tornare al pianeta d'origine o ad una task-force. All'inizio ogni giocatore ha a disposizione un determinato quantitativo di punti che possono essere spesi per potenziare le difese del pianeta madre o per aumentarne la produttività. Durante le varie fasi del game dovrete rinforzare le basi sui vari pianeti, aumentandone: gli schermi di difesa, il numero dei cannoni, la dotazione di

bombardieri e di missili. Il gioco è suddiviso in due fasi: la prima che permette di distribuire i vari punti-risorse prodotti il turno precedente, la seconda che consente di muovere i vari pezzi presenti sul tavoliere. Alla fine di ogni turno vengono risolti dal computer automaticamente i combattimenti. Per conquistare un pianeta dovrete sbarcare un consistente numero di marines per frantumare le resistenze dell'esercito nemico. La nuova base spaziale potrà essere costruita solo dopo dieci turni, sempre se le vostre truppe di occupazione non verranno annientate dai guerriglieri. All'inizio del gioco ogni contendente possiede un pianeta, tutti gli altri pianeti sono neutrali e possono essere invasi, la loro forza è data dal numero che li identifica. Per essere sicuri di avere il quantitativo giusto di

forze per poter conquistare un pianeta leggetevi il manuale ed applicate la formula matematica riportata. Sempre una formula matematica gestisce la produttività di ogni singolo pianeta, seguitemela con attenzione se non volete sprecare inutilmente le risorse disponibili che sono sempre scarse. Ogni contendente ha a disposizione, oltre alle installazioni sui pianeti, delle basi mobili, le cosiddette task-force. Una task-force è facilmente identificabile dai ricognitori nemici, ma è l'unico mezzo per lanciare attacchi alle basi nemiche o per occupare un pianeta neutrale. Le dimensioni del terreno degli scontri possono variare da 10 X 10 a 50 X 50 rettangoli, ogni riquadro può contenere un unico pianeta ed un numero indefinito di mezzi e basi spaziali.

Production		Day Turn: 78 Side: Blue	
Flight Ops			
TF Movement			
Flight Units			
Combat Res.			
VP Display			
8727	1997		
PP	328		
SP	0 889		
DP	0 300		
SC	0 12		
BP	0 235		
MP	0 120		
GP	0 265		
C1	0 0		
C2	0 0		
C3	0 0		

MS-DOS

F-15 STRIKE EAGLE II OPERATION DESERT STORM SCENARIO DISK

MICROPROSE

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
SCHEDE
GRAFICHE: CGA/EGA/VGA
SCHEDE
SONORE: AD LIB
HARD DISK: SI
CONTROLLI:
JOYSTICK/ASIERA/MOUSE
MEMORIA: 384
KRAM (IN CGA)
GRAFICA:

9

SONORO:

8

GIOCABILITÀ:

8

VAL.GLOBALE:

8,33

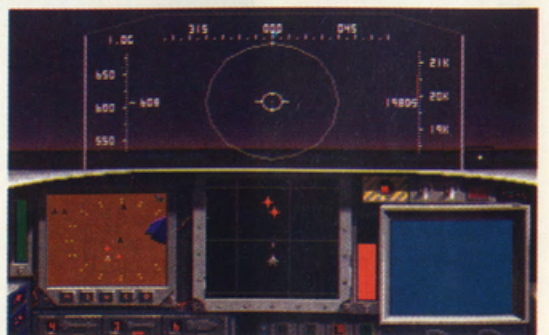
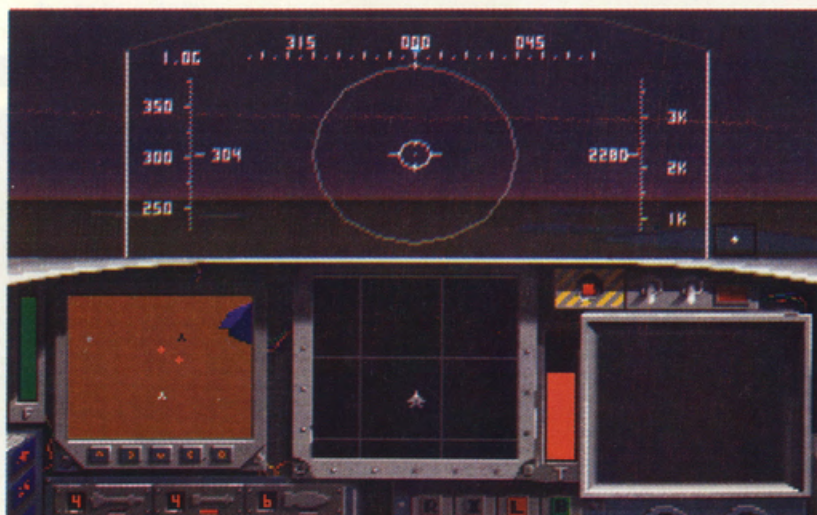
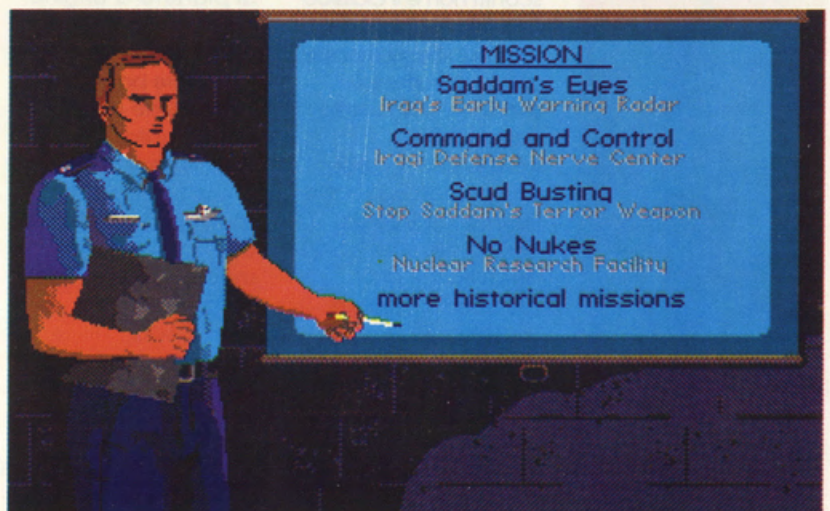
La giocabilità è la solita del vecchio F-15, la grafica è stata invece migliorata. Se possedete una VGA ed un computer abbastanza veloce potrete sfruttare il massimo della risoluzione ed una maggior definizione visiva. In alcuni casi non riuscirete a distinguere la verità dalla finzione. Inutile prendere in considerazione la possibilità (offerta dal programma) di utilizzare schede del tipo CGA o monocromatiche... non avrebbe proprio senso.

Dopo la trascrizione per AMIGA di questo "vecchio" simulatore di volo, finalmente qualcuno si è ricordato che, noi vecchi del mestiere, ci eravamo leggermente stufati di combattere sempre le stesse missioni... mai nulla di nuovo, sempre gli stessi scenari, le stesse basi di SAM, i soliti MIG... una vera barba. Ed ecco il colpo di genio fare dei nuovi dischi scenario comprendenti anche le operazioni della guerra contro gli Iracheni, la ormai mitica Desert Storm. Questo equivale a far rivivere una seconda volta questo flight simulator che i possessori di un PC avevano da tempo messo in archivio. Per utilizzare i nuovi scenari basta copiare i file nella directory contenente il programma F15 e cliccare su OTHER AREAS quando si deve scegliere il tipo di missione. A questo punto vi verranno proposte tre

opzioni:
NORTH CAPE
CENTRAL EUROPE
DESERT STORM
Come vedete oltre alle missioni sulla guerra del golfo ci sono altri due background ambientati in Europa, in una epoca di guerra fredda che forse è definitivamente superata. Una volta caricato il disco missione potrete iniziare a combattere contro le truppe irachene e cercare di colpire le basi degli Scud, distruggere le

infrastrutture e le fabbriche chimiche, incendiare le colonne corazzate della guardia repubblicana. Il programma è in grado di generare

delle missioni random, mai uguali o simili tra loro, solo lo scopo della missione viene deciso all'inizio, mentre i vari fattori opzionali variano di



volta in volta. Queste nuove missioni sono graficamente ben curate, molto migliori di quelle contenute in F-15. Il disco scenario per poter funzionare richiede la presenza del programma F-15 STRIKE EAGLE II, che con questa espansione ritornerà a nuova vita, incrementando le vendite di casa MICROPROSE.

TRUMP CASTLE II CAPSTONE

USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
CGA, EGA, VGA,
MCGA
SCHEDE SONORE:
AD LIB, SOUND
BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
MOUSE, JOYSTICK,
TASTIERA
MEMORIA:
512KRAM
(CGA, EGA)
GRAFICA:

8,5

SONORO:

8

GIOCABILITA':

7,5

VAL. GLOBALE:

8

La giocabilità è elevata, anche per la possibilità di utilizzare il mouse od il joystick. Le varie fasi del gioco sono accompagnate da una colonna sonora gradevole che sfrutta al meglio le qualità della varie Ad Lib e Sound Blaster.

A questo punto non ci resta che augurarvi buona fortuna e sperare di ritrovarvi un giorno (veri vincitori) nel casinò di Atlantic City, nel vero Trump Castle Resort By the Bay, al quale il gioco si riferisce. Sicuramente con il nostro TRUMP CASTLE II non rischierete di rimanere in mutande, ma nel migliore dei casi vincerete un bravo dai vostri amici con i quali avrete cercato di sbancare questa casa di gioco elettronica creata per voi dalla CAPSTONE. Fate attenzione che i chip del vostro PC non impazziscano e non pretendano di essere pagati con moneta sonante. Ricordatevi che i debiti di gioco vanno sempre onorati, anche quelli intercorsi con i chip del proprio computer.... a buon intenditore.... GOOD LUCK!!!

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

Se volete cimentarvi a baccarat, a blackjack, a craps, a video poker, alle slots machine od ancora alla roulette, correte dal vostro rivenditore di fiducia ed acquistate TRUMP CASTLE II della CAPSTONE.

Una volta caricati i cinque dischi da 360K nel vostro hard disk vi

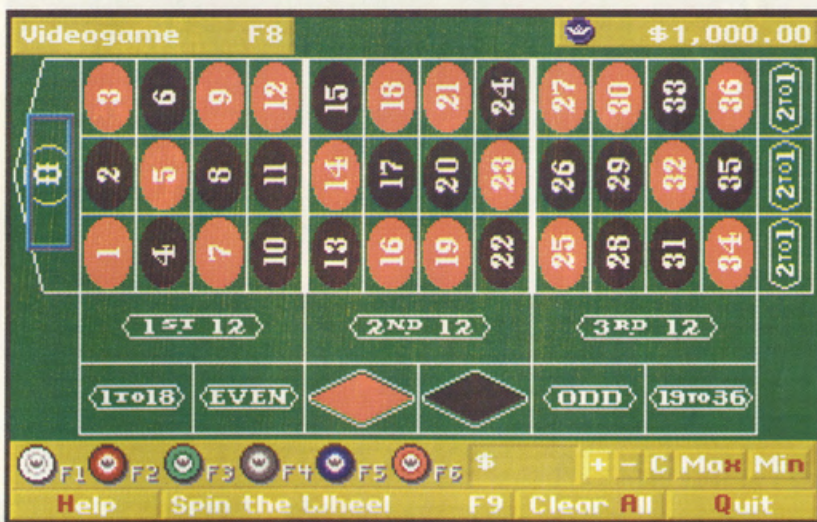
ritroverete all'interno di un enorme casinò, dove belle ragazze cercheranno di attirarvi, con i mezzi più subdoli, ai vari tavoli da gioco.

Siete stanchi di giocare con le slot machine, bene, cambiate sala e fate qualche giro a blackjack od a baccarat. Se proprio siete schiavi della roulette andate nel salone più grande e date sfogo alla vostra passione.

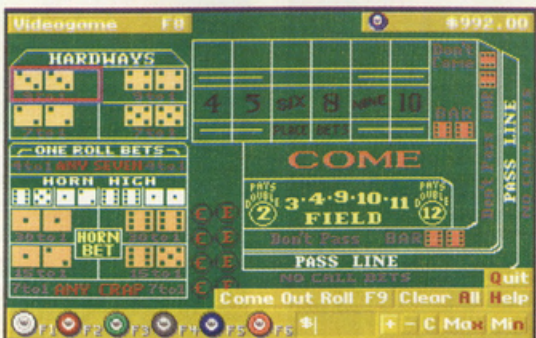
Tutto ciò non è solo un modo di dire, il programma non è il solito giochino con le schermate dei soli tavoli da gioco, ma un susseguirsi di videate digitalizzate a 256

colori in bassa risoluzione che vi permettono di vivere l'atmosfera di un vero casinò, permettendovi di spostarvi materialmente da una sala all'altra della casa da gioco passando dalla hall alle varie sale di disimpegno. Le numerose schermate che si susseguono sul video sono reali e vi porteranno materialmente all'interno di un casinò vero. Parecchie animazioni rendono ancor più piacevole la grafica e le varie schermate che si susseguono sul video

sono avvincenti. I giochi sono i soliti, inutile spiegarveli, se ancora non li conoscete vi basterà leggere il manuale contenuto nella confezione. Il game permette di giocare ad un numero massimo di quattro giocatori. Potrete così misurarvi con i vostri amici e se possibile sbancarli. Con la vostra fortuna potrete fare grosse vincite alla roulette ed a baccarat dove fare 8 o 9 per voi sarà naturale, suscitando l'invidia dei vostri amici-contendenti. Per giocare a TRUMP CASTLE II e godere di ciò che vi ho



raccontato non dovrete certo possedere una CGA od un XT, il game da il massimo delle sue potenzialità con la "solita" VGA ed un 286 (almeno a 16Mhz) se andate a 256 colori dovete avere almeno 640K di ram, se vi accontentate di una EGA e dei suoi 16 colori vi basteranno 512Kram.





DEUTEROS

ACTIVISION

PREZZO: LIT. 39.000

DISPONIBILE:

SETTEMBRE 91

GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

**VG&CW
YEP!**

DEUTEROS è assai simile al vecchio MILLENNIUM, quindi una grafica eccezionale unita ad una giocabilità fantastica. Il game è stato pensato per rivolgersi a tutti quegli appassionati di avventure e di giochi di ruolo dove l'utilizzo della materia grigia è all'ordine del giorno. Per giungere in fondo al game occorrerà tempo, abnegazione e molto, ma molto cervello: tutte cose indispensabili per risolvere i problemi che vi si presenteranno con l'evolversi delle varie azioni.

Dopo MILLENNIUM tutti gli appassionati di simulazioni si aspettavano una specie di prosieguo, qualcosa che potesse di nuovo riscaldare i gelidi chip del computer, dopo molta attesa qualcuno aveva trovato sollievo cimentandosi con SUPREMACY, ma tutti in cuor loro attendevano DEUTEROS.

Finalmente dopo molte attese e speranze deluse, anche per i guai occorsi all'Activision, ora finalmente abbiamo fra le mani l'ultimo parto dei programmatori dell'Activision! Basta scartare la confezione, prendere i dischetti ed inserirli nei drive dell'AMIGA e miracolo dei miracoli finalmente sul monitor si vanno creando le mitiche forme di questo game troppo atteso e che lascerà insonni per molte notti i suoi più accesi seguaci!!!! Siete nel 31° secolo, gli

abitanti della Terra si sono espansi nell'universo, alcune mutazioni hanno differenziato le razze ed un potente cataclisma ha spazzato via la vita dalla Terra.

Ora toccherà a voi ritornare sul pianeta azzurro e tentare di ricreare la vita. Il vostro tentativo non sarà dei più semplici, anche perché gli abitanti di Urano e di Tritone cercheranno di impedirvelo. Partendo dalla Terra potrete cercare di ricolonizzare l'intero sistema solare per riportare la razza umana ai livelli di potenza che le compete.

Il game sin dall'inizio sembra il logico prosieguo di MILLENNIUM. Spostando il cursore sul video potrete provare ad attivare le numerose icone, vi accorgerete degli spazi ancora liberi, lasciati per ulteriori sviluppi futuri

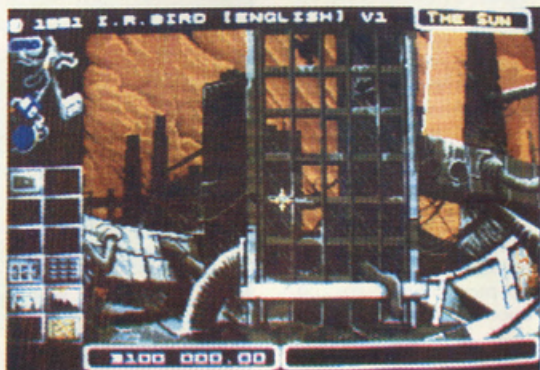
dell'avventura che vi state apprestando a vivere.

Per prima cosa dovrete crearvi degli efficienti staff di scienziati e di tecnici, oltre ad un folto gruppo di piloti. A questo punto potrete iniziare con le ricerche e sviluppare la tecnologia a disposizione, creando degli shuttle che faranno la spola con la superficie del pianeta per raccogliere i minerali estratti dalle miniere automatiche installate sulla superficie della Terra. Con il procedere delle ricerche potrete costruirvi delle navi

interplanetarie e creare delle stazioni orbitali attorno ai pianeti del sistema solare, riuscendo così a scendere sulla superficie per raccogliere i vari minerali indispensabili per la costruzione delle macchine necessarie alla pianificazione della conquista del sistema solare. In questa fase vi scontrerete con una razza nemica che cercherà di distruggervi. Per non soccombere dovrete avere a disposizione grandi quantità di materie prime, indispensabili per costruire i droni da



battaglia, che vi consentiranno di sconfiggere le forze avversarie. E questo è solo l'inizio (circa 40 ore di gioco!!!!) di quello che sicuramente si annuncia come il gioco più venduto dell'autunno 1991.





ZONE WARRIOR

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 49.000

USCITA: ADESSO

GRAFICA:

8

SONORO:

8,2

GIOCABILITA':

8

VAL. GLOBALE:

8,06

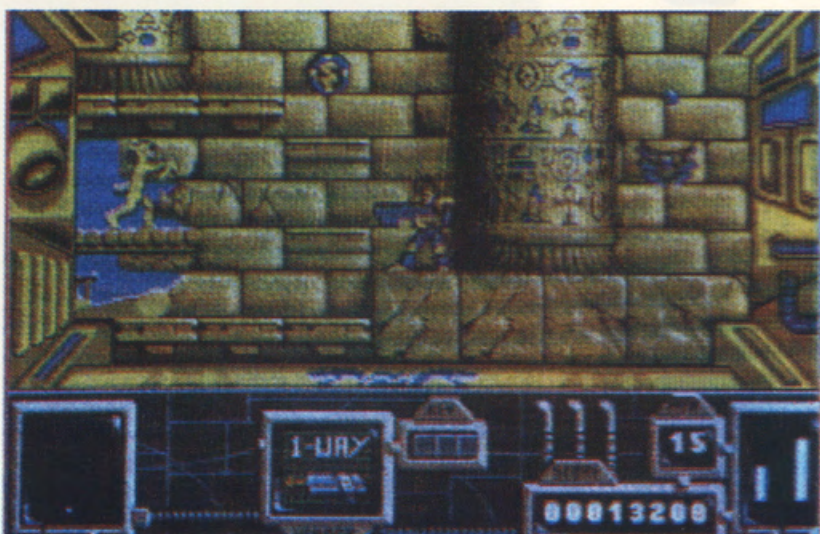
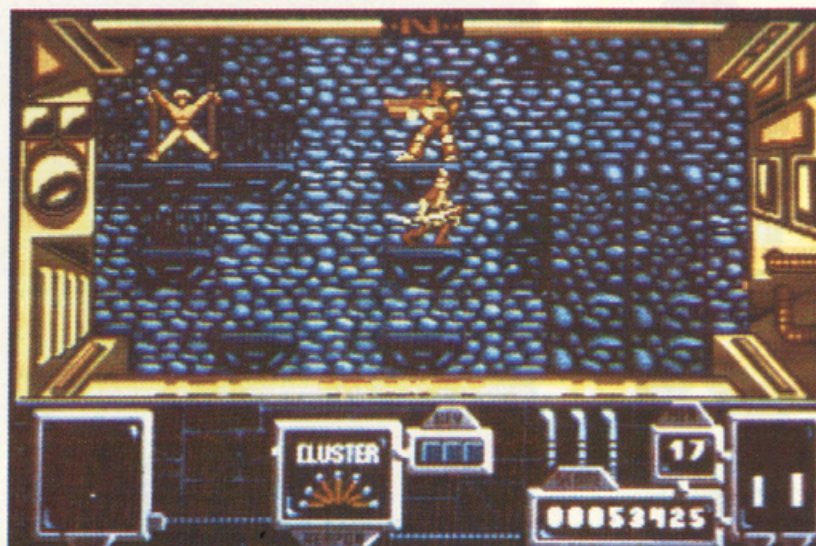
Se cercate un buon arcade-adventure, garantito in termine di grafica, sonoro ed animazioni da una grande software house, date una buona occhiata a questo Zone Warrior. E' divertente, scattante, relativamente lungo e complesso, nonché in grado di rapire l'attenzione del giocatore per parecchie ore. Nulla di originale, ma viene mantenuto un buon rapporto prezzo-qualità.

Ci troviamo nel 2967, per oltre una decade il malvagio impero Geek ha cercato di sottomettere le pacifiche genti del pianeta Terra, ma finalmente i nostri progenitori hanno messo a punto una speciale macchina del tempo che permetterà loro di mandare indietro negli anni un guerriero in grado di colpire alla radice l'attuale, potentissimo impero nemico. La trama di questo nuovo arcade Electronic Arts ricorda perciò molto da vicino quella dei due Terminator cinematografici, anche se le inevitabili analogie finiscono fortunatamente qui. Fate dunque conto di giocare una specie di Time Machine Activision in versione esclusivamente arcade, condita da una mare di coloratissima e dinamica grafica tutta Electronic Arts. Gli ordini relativi alla missione ci vengono impartiti nella Control Room all'inizio del gioco e vengono quindi sviluppati in ciascuna Time Zone con una serie di combattimenti corpo a corpo che ricordano da vicino giochi Psygnosys come Baal e Stryx. Ci sono quindi numerosi tipi di armi che rispondono ad alcuni fucili blastatori, un lanciamissili ed un lanciammine, nonché due specie di ordigni esplosivi che vanno depositati nelle zone chiave di ogni area temporale, proprio come accadeva per far saltare i piloni di Baal. Per selezionare l'arma in utilizzo basta premere la barra spazio, mentre il resto della gestione è esclusivamente affidata al joystick. Le animazioni decisamente veloci ed

i fondali coloratissimi supportano egregiamente un soggetto di gioco ahimè un po' troppo ripetitivo che identifica Zone Warrior come classico prodotto di transizione fra i tanti capolavori Electronic Arts. Zone Warrior arriva su due dischi e

ciò fa, giustamente, ben sperare l'acquirente che può garantirsi, come minimo, un corposo pacchetto grafico e sonoro di tutto rispetto per il proprio Amiga. Il gameplay fine a se stesso non è poi troppo difficile o frustrante e riesce a piazzare fra gli

arcade-adventure di maggior successo anche quest'ultima fatica Electronic Arts. Non aspettatevi comunque niente di straordinario: Zone Warrior è semplicemente migliore di molti altri "cloni" attualmente in commercio.



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

SOLUZIONE DI SEX VIXEN FROM SPACE

Sei nella stanza di controllo dell'astronave-attiva pannello messaggi-siedi sulla poltrona dei comandi-attiva la prima leva-arrivi al pianeta federale 1 -UP-SUD-SUD-SUD apri portellone-SUD-EST-UP-GET CARD sul pannello-NORD-NORD-PICK UP COIN-GET

CARD al robot-OVEST-GET CARD nel pannello dell'ascensore-EST-ET COIN sulla macchina delle donne liofilizzate-OVEST-TURN ON computer-LILA-KISS-LAY DOWN-MAKE LOVE-ASK DOWN-OVEST-SUD-SUD-UP-NORD-NORD-DOWN-ATTIVA LEVA-UP-SUD-SUD-SUD-OPEN PORTELLONE-SUD-OPEN

AIRLOOK-OVEST-EAT CHER-EST-SUD-dai la capsula al comandante (GET CAPSULE) automaticamente torni all'astronave-DOWN-ATTIVA LA LEVA-UP-GO A GO-APRI PORTELLONE-SUD-EST-EST-UNDRESS-DOWN-MAKE LOVE-QUESTION-scivoli in un laboratorio

segreto-LOOK OT GUN e ti trovi davanti al pannello-PUSH GREEN-PUSH RED-OVEST-OVEST-NORD-DOWN-KISS-MAKE LOVE- EST-SIT MOUNT- UP-DOWN-attivare comando di partenza. THE END GAETANO E FRANCESCO PICCO VICENZA

SEQUENZA FINALE DI WRATH OF THE DEMON

Andare alla porta "A" alla porta "B" raccogliere la pozione uscire e andare a destra, prendere la pozione entrare alla porta "C" andare fino alla fine del corridoio entrare alla porta "D" andare verso sinistra e raccogliere le pozioni uscire dalla porta "E" andare a sinistra entrare nella porta "F" proseguire fino alla leva, quindi dargli un colpo uscire e andare ancora a

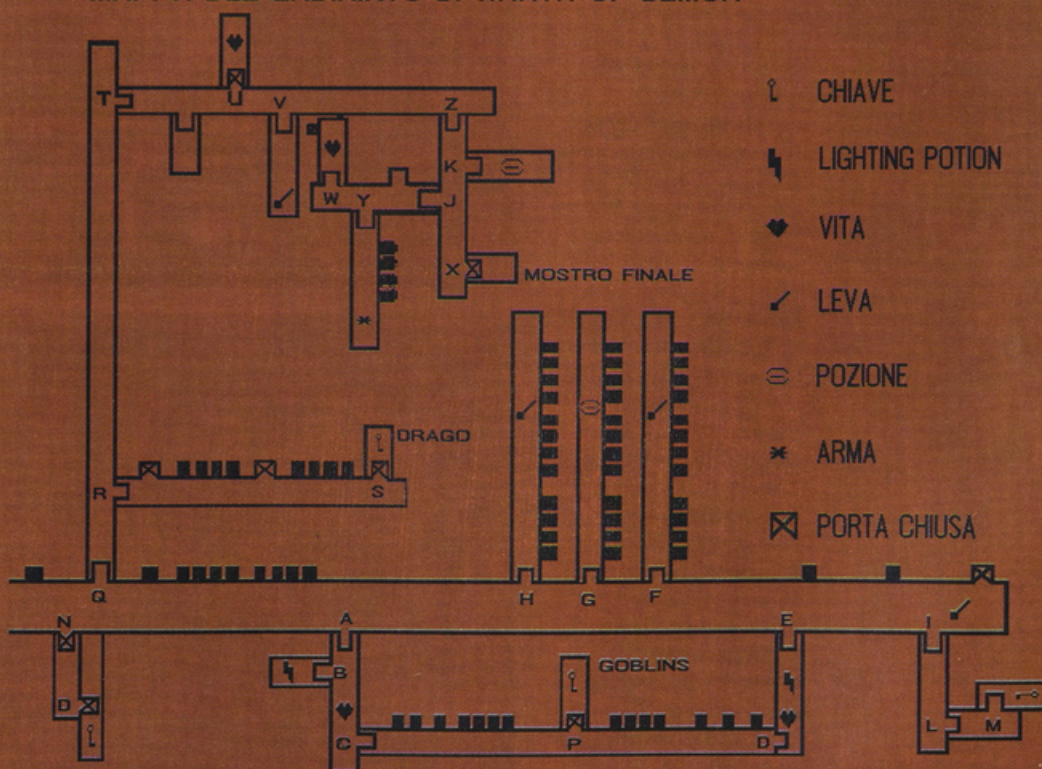
sinistra. Entrare dalla porta "G" prendere la pozione ed uscire andare ancora a sinistra entrare dalla porta "H" dare un colpo alla leva uscire ed andare verso destra fino alla leva e dare un colpo a quest'ultima entrare dalla porta "I" andate verso destra entrate dalla porta "L" entrare dalla porta "M" prendere la chiave e tornare al corridoio principale.

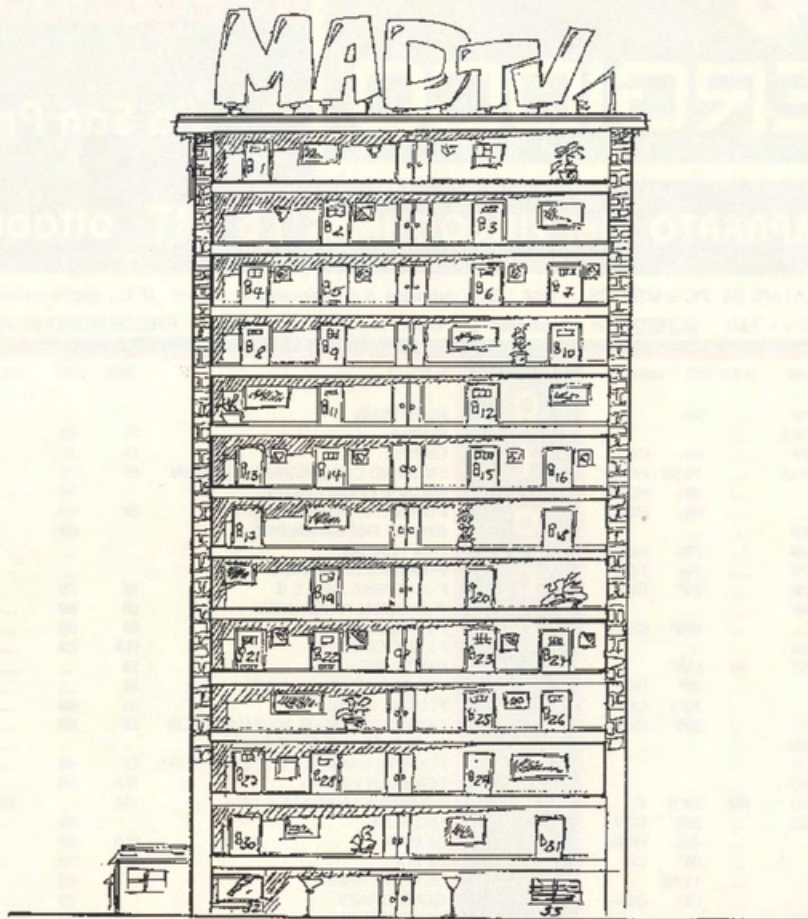
Andare verso sinistra entrare dalla porta "Q" proseguire, entrare dalla porta "R" entrare dalla porta "S" e combattere con il drago. Uscire e andare alla porta "T" entrare, entrare dalla porta "V" azionare la leva uscire, entrare dalla porta "U" e prendere la pozione, uscire ed entrare dalla porta "Z" proseguire ed entrare alla porta "K" prendere la pozione e

uscire andare alla porta "J" proseguire ed entrare alla porta "Y" prendere l'arma ed uscire. Andare a sinistra entrare alla porta "W" prendere la pozione uscire fino a raggiungere la porta "X", quindi entrare e combattere con il mostro finale.

PICCO GAETANO
VIA CAMISANA 7
36040 GRUMOLO
D.ABB. VICENZA

MAPPA DEL LABIRINTO DI WRATH OF DEMON





- 1 SURPRISE ROOM
- 2 OFFICE RENTAL
- 3 INTERNATIONAL PEACE MOVEMENT
- 4 OFFICE PLAYER #1
- 5 NEWSROOM PLAYER #1
- 6 BOSS PLAYER #1
- 7 ARCHIEVES PLAYER #1
- 8 ADVERTISING AGENCY
- 9 STUDIO PLAYER #1
- 10 ARMAMENTS MANUFACTURER
- 11 STUDIO PLAYER #2
- 12 EMBASSY OF THE FEDERAL REPUBLIC OF DUBAN
- 13 OFFICE PLAYER #2
- 14 NEWSROOM PLAYER #2
- 15 BOSS PLAYER #2
- 16 ARCHIVE PLAYER #"
- 17 FILM AGENCY
- 18 EMBASSY OF THE PEOPLES REPUBLIC OF DUBAN
- 19 STUDIO PLAYER #3
- 20 SCRIPT AGENCY
- 21 OFFICE PLAYER #3
- 22 NEWSROOM PLAYER #3
- 23 BOSS PLAYER #3
- 24 ARCHIVES PLAYER #3
- 25 NON SMOKING AGENCY
- 26 TABACCO PRODUCERS SOCIETY
- 27 BETTYS OFFICE
- 28 PSYCHIATRIST
- 29 LABORATORY
- 30 LAUDRETTE
- 31 SUPERMARKET
- 32 PORTER
- 33 INFORMATION TABLE

A R C H I T E C T U R E

PERGIOCO

Il negozio di Milano

in via San Prospero 1

presenta il LISTINO COMPARATO dei VIDEOGAMES 16 BIT ottobre 1991

LEGENDA : AMI = AMIGA ATst = ATARI ST PC = MS/DOS - TRA : SI = manuale o caricamento in italiano ITA = anche software in italiano

PC \$ = disc 3 1/2 PC * = disc 5 1/4 PC + = 3&5 SCHEDE : H = hercules C = CGA E = EGA V = VGA I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
NAM		49	---	59+	
1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI	19,5	---	---	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99	---	99+	CEV
3D POOL		19,5	---	19,5\$	HCEV
4D SPORTS BOXING		---	---	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		---	---	59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	---	---	
688 ATTACK SUB	SI	49	---	72+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79	---	79+	CEV
ADS Advanc. Destroyer Simulator	SI	29	---	29*	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49	---	---	
AIR COMBAT <i>Chuk Yeager's</i>	SI	---	---	69\$*	CEV
AIR SUPPLY		29	---	---	
ALPHA WAVES	SI	59	59	59\$*	
AMERICAN CIVIL WAR I		---	---	99*	HCEV
ARACHNOPHOBIA	SI	---	---	49\$*	CEV
ARMOR ALLEY		---	---	69\$*	CEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49	---	---	
ASTERIX Operation Getafix		15	---	---	
ATOMINO		49	---	---	
B.A.T.	SI	59	69	59\$*	V
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	---	29\$*	CEV
BACKGAMMON ROYALE		---	---	49\$*	HCEV
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		---	---	99*	CE
BARBARIAN		---	---	19,5\$	
BATMAN THE MOVIE		---	---	29+	CEV
BATTLECHESS II	SI	59	---	---	
BATTLECHESS WINDOWS		---	---	72+	CE
BATTLESCAPES		---	---	49\$	
BATTLESTORM	SI	29	---	29*	HCEV
BETRAYAL	SI	69	69	79\$	E
BIG BOX comp.		---	---	65\$	
BIG BUSINESS		---	---	49\$*	CEV
BIG DEAL		69	---	69+	CEV
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	---	
BILL & TED'S Excellent Advent.		69	---	72+	CEV
BILLIARDS SIMULATOR	ITA	---	---	50\$	
BLADE WARRIOR		49	---	---	
BLUE MAX Aces of the Great War		49	---	59+	
BOXING MANAGER	SI	39	---	39\$*	
BRAIN BLASTERS	SI	49	---	---	
BRAT		29	---	---	
BUDOKAN	ITA	---	---	59\$*	HCEV
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		---	33	---	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,5	---	19,5\$*	
CALIFORNIA GAMES II		---	---	69+	CEV
CANTON	ITA	49	---	---	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	---	---	
CARRIER COMMAND		19,5	---	19,5\$*	HCEV
CARTHAGE	SI	49	---	---	
CASINO'		---	---	72+	CEV
CASTLES	SI	---	---	59\$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	---	59\$*	EV
CHALLENGE GOLF		59	---	---	
CHAMPION OF THE RAJ		---	---	49*	CEV
CHAOS STRIKES BACK		49	---	---	
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI	49	59	---	
CHASE H.Q. II - S.C.I.	SI	29	---	---	
CHESSMASTER 2100	SI	59	---	---	
CHIP'S CHALLENGE	SI	29	---	---	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	---	---	
COHORT	SI	49	---	59\$*	CEV
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	---	---	
COLOSSUS CHESS X	ITA	---	---	39\$	CE
COMMAND H.Q.		---	---	79\$	
CONFLICT EUROPE		19,5	---	---	
CONFLICT: MIDDLE EAST		69	---	69\$	CE
CONQUEROR	SI	19,5	---	19,5\$	
CRAZY CARS		19,5	---	---	
CRIME DOES NOT PAY	SI	49	---	49\$*	EV
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	---	39\$*	HCEV
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,5	---	---	
DAS BOOT		49	---	---	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69	---	69\$	CE
DEATH TRAP		39	---	---	
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	---	19,5\$*	CE
DINOWARS		49	---	49\$*	CEV
DISC		59	69	59\$*	CEV
DOUBLE DOUBLE BILL		59	---	---	
DOUBLE DRAGON II	SI	---	---	29+	CE
DRAGON WARS		---	---	72+	CEV
DRAGONSTRIKE		69	---	---	
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	---	49\$*	CE
DUNGEON MASTER		49	---	---	
ECO PHANTOMS		49	---	---	
ELF		29	---	---	

giochi di ruolo wargames

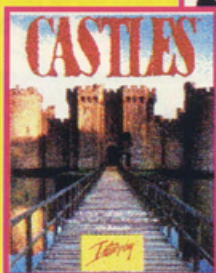
TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
ELITE PLUS		---	---	89\$*	EV
ELVIRA	SI	49	---	69*	EV
EMPIRE	SI	49	---	---	
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29	---	49\$*	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	---	---	
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49	---	49\$*	CE
EYE OF THE BEHOLDER		69	---	69\$*	CEV
F-14 TOMCAT		---	---	59\$*	EV
F-15 II SCENARIO DISK		---	---	49\$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79	---	89\$*	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	---	99\$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	59	---	59+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29	---	---	
FAST LANE comp.	SI	---	---	59\$*	
FERRARI FORMULA ONE	SI	---	---	59\$*	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49	---	---	
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	---	---	
FLIGHT OF THE INTRUDER		---	---	79\$	EV
FOOTBALL MANAG. WORLD CUP ED.	SI	49	---	---	
FORMULA 1 3D	ITA	49	---	---	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	---	69	39\$*	HC
FRENETIC		49	---	---	
GEISHA	ITA	59	---	59\$*	
GEMX	SI	39	---	---	
GENGHIS KHAN		59	---	69+*	E
GERM CRAZY		39	---	---	
GETTYSBURG		49	---	49\$*	
GHOSTBUSTERS II	SI	49	---	---	
GODS		49	---	---	
GOLDEN AXE	SI	49	---	49+	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	---	---	49\$*	HC
GRANDSTAND	SI	49	---	---	
GREMLINS 2	SI	---	---	39\$	E
GUNBOAT		59	---	---	
HALLS OF MONTEZUMA		69	---	---	
HAMMERFIST	SI	39	---	---	
HARD DRIVIN'	SI	19,5	---	19,5+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	---	29+	
HARD NOVA	SI	---	---	59\$*	EV
HARPOON		59	---	---	
HEART OF CHINA		---	---	89\$*	V
HEART OF THE DRAGON		49	---	---	
HEROES OF THE LANCE	ITA	---	---	19,5*	
HEROQUEST	SI	49	---	---	
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	29	---	---	
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	SI	---	---	49*	EV
HYDRA	SI	29	---	---	
HYPNOTIC LAND	ITA	29	---	---	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	---	
ILYAD		49	---	---	
IMPERIUM	SI	49	---	49\$*	HCEV
IMPOSSIBLE MISSION II	SI	19,5	---	---	
INDIANAPOLIS 500	ITA	---	---	59\$*	CEV
INTERCHANGE	SI	29	---	---	
INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	39	---	---	
INTERNATIONAL ATHLETICS CHAMP.	ITA	39	49	---	
ITALY '90 SOCCER	ITA	---	69	49\$*	
JACK NICKLAUS CLIP ART		33	---	33\$	CEV
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		24	---	24\$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		---	---	24\$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	---	72\$*	CEV
JETFIGHTER II		---	---	79+	CEV
KICK OFF 2	SI	29	---	49\$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	---	---	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,5	---	---	
KING'S QUEST V		---	---	99\$*	V
KNIGHTS OF THE AIR	SI	---	---	89*	CEV
LARRY III Passionate Patty		89	---	99+	HCEV
LEMMINGS		49	---	69+	CEV
LEXI CROSS	ITA	---	---	69\$*	CEV
LIFE & DEATH		49	---	---	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		---	---	49\$*	EV
LIGHTSPEED	SI	---	---	89\$*	
LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR		---	---	49\$*	V
LINKS CHAMPIONSHIP COURSE		---	---	69\$*	V
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		---	---	99*	V
LOGICAL	SI	49	---	49\$*	EV
LOMBARD RALLY		19,5	---	---	
LOOPZ	SI	49	---	---	
LORD OF THE RINGS	SI	---	---	69\$*	CV
LORDS OF DOOM	SI	---	---	49*	
LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	---	---	
LUPO ALBERTO	ITA	29	---	---	
M1 TANK PLATOON	SI	69	---	---	
MANCHESTER UNITED EUROPE		49	---	---	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	---	---	59\$*	EV

giochi di società a chess computer KASPAROV

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
MARTIAN DREAMS	69\$*	EV	
MEDIEVAL LORDS	69\$	CE	
MEGA PHOENIX	SI	29	29\$*		
MEGATRAVELLER 1	SI	39	49\$	CEV	
MERCHANT COLONY	49	59	
MERCS	SI	29	
METAL MASTERS	59	69	
METAL MUTANT	SI	39	49\$*	HCEV	
MIDWINTER	69	
MIG-29 FULCRUM	SI	59+	CEV	
MIGHTY BOMB JACK	SI	39	
MONSTER PACK Vol.1	49	
MOONBASE	59	79+	HCEV	
MOONSHINE RACERS	SI	29\$*	EV	
MOTO GRANDPRIX	SI	49\$*	CE	
NARCO POLICE	SI	29\$	HC	
NAVY SEALS	SI	29	49	
NEUROMANCER	69	
NIGHTBREED ACTION GAME	SI	29	29+	CEV	
OBITUS	SI	69	
OIL'S WELL	59+	EV	
OMNICRON CONSPIRACY	49	
OPERATION COM.BAT	49	
OVER THE NET	ITA	39+	CE	
P.P. HAMMER	49	
PANZA KICK BOXING	SI	29	29\$*	CEV	
PANZER BATTLES	69*	HCEV	
PARIS DAKAR	15	
PGA GOLF	SI	59	59\$*	HCEV	
PICK'N PILE	SI	49	
PLAYER MANAGER	SI	49	
POWER CRASH	SI	59\$	
COMP	
POWERMONGER	ITA	59	
PREDATOR	19,5	
PREDATOR 2	SI	29	29\$*	CEV	
PREHISTORIC	SI	29	29\$*	HCEV	
PREMIER COLLECTION	SI	49	
PRINCE OF PERSIA	29	29+	CEV	
PRO BOXING SIMULATOR	19,5	
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	
PRO-SPORT CHALLENGE comp.	59	69\$*	
PROFEZIA	ITA	29	
QUADREL	49	59	59\$	CEV
RAILROAD TYCOON	SI	79	
RAINBOW COLLECTION	29	
RBI BASEBALL II	SI	49	59+	CE	
RED BARON	89\$*	V	
RED STORM RISING	59	
REVELATION	SI	39\$	
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III	33\$*	EV	
ROBOCOP II	SI	29	
ROCKET RANGER	19,5	19,5\$	CE	
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS	119	
RULES OF ENGAGEMENT	69\$*	CEV	
SANDS OF FIRE	69\$*	CEV	
SARAKON	SI	25\$	
SEARCH FOR THE KING	59	
SEARCH FOR THE TITANIC	69+	CEV	
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69\$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	89\$*	V	
SECRET OF THE SILVER BLADE	69	
SEGA MASTERMIX	SI	49	
SHADOW DANCER	SI	29	
SHADOW OF THE BEAST	SI	49	
SILENT SERVICE II	79\$	CEV	
SILK WORM IV	SI	29	
SIM CITY + POPULOUS	59	59	
SIM CITY FUTURE CITIES	33	
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	28\$	HCE	
SIM EARTH	SI	89+	HEV	
SINBAD Throne of Falcon	19,5	19,5\$	CE	
SKI OR DIE	SI	49	
SKULL & CROSSBONES	SI	29	29+	
SOCCER MANIA	SI	39	
SORCERER LORD	18	
SPACE QUEST II	79+	HCEV	
SPACE QUEST IV	89\$*	V	
SPEEDBALL	19,5\$	CE	
SPEEDBALL 2	SI	49	
SPIDER MAN	ITA	39	
SPIRIT OF EXCALIBUR	59	59\$*	EV	
SQUASH J.KHAN	SI	39	39\$	
STELLAR 7	59	
STORMBALL	SI	29	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	59\$*	CEV	
STREET FIGHTER	19,5	
STRIDER	SI	29\$	
SUPER CARS II	SI	49	
SUPER OFF ROAD	SI	29+	
SUPER SKWEEK	49	
SUPERLEAGUE SOCCER	19,5	19,5\$	
SUPREMACY	SI	59	
SWITCHBLADE II	SI	49	
SWORDS & GALLEONS	ITA	49	
SWORDS OF TWILIGHT	SI	39	
SWORDS OF TWILIGHT+ FERRARI F1	SI	49	
TEAM SUZUKI	SI	49	
TEAM YANKEE	ITA	39	69*	CEV	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29\$*	
TEST DRIVE III The Passion	65\$*	EV	
THE BARD'S TALE III	SI	69	69\$*	
THE BASKET MANAGER	ITA	49	49\$*	CEV



VENDITA per CORRISPONDENZA del tutto affidabile !
 telefonate ai numeri : 02 / 874580 - 874593



ESCLUSIVAMENTE di
PERGIOCO LA FAVOLOSA
 PROMOZIONE TRIS
 PER UTENTI MS/DOS



Acquistando
 i tre giochi
 riceverete in
 regalo un

MACH I

g
a
m
e
b
o
y

s
e
g
a
m

i
n
x
i
n
t
e
n
d
o

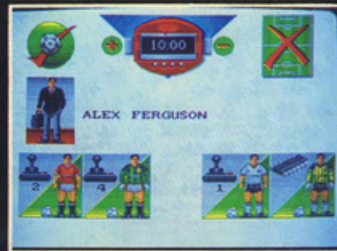
TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
THE CARDINAL OF THE KREMLIN	59	72+	CEV
THE COLONEL'S BEQUEST	89+	HCEV
THE DUEL - Test Drive II	49	
THE FINAL CONFLICT	SI	49\$*	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	29\$*	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49	
THE HUNT FOR RED OCTOBER	49	59\$*	CEV
THE KEYS TO MARAMON	69\$*	CE
THE KILLING CLOUD	49	
THE LIGHT CORRIDOR	SI	59*
THE MAGIC CANDLE Vol.1	69\$*	CE
THE PLAGUE	39	
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS	21	24\$*	HCEV
THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	
THE SUPERCARS esp. DUEL	33
THE THREE STOOGES	19,5	19,5\$	CE
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	49*	CEV
THEME PARK MYSTERY	49+	CEV
TIME WARP DRAGON'S LAIR II	99\$	CEV
TOKI	29	
TOM AND THE GHOST	49	
TOP SHOTS	19,5	
TOTAL RECALL	SI	29	
TOURNAMENT GOLF	SI	39	39\$
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II	89	89+	HCEV
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	
TV SPORTS FOOTBALL	19,5	59+	EV
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET	69	69\$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny	49	
ULTIMA VI The False Prophet	59+	HCEV
ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA	69\$*	EV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	79\$*	CEV
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI	39	
VIRTUAL WORLDS	SI	49	49\$
WARLORDS	69	69*	EV
WHITE DEATH	35\$
WING COMMANDER	59\$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1	29\$*	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2	29\$*	EV
WINNING 5	SI	59	
WOLFPACK	59	
WONDERLAND	SI	69	
WORLD CLASS LEADERBOARD	15	
WORLD CUP '90	ITA	29,5+	CE
WORLDS AT WAR	59+	HCEV
WORLDS AT WAR 1 Mega	49	
WRATH OF THE DEMON	SI	69	69	69\$*	CEV
XENON 2 Megablast	19,5	19,5\$*	HCEV
ZARATHRUSTA	SI	29	
ZELIARD	59+	HCEV
ZONE WARRIOR	SI	49	

i
m
p
o
r
t
a
n
t
e
g
a
m
m
a

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe porta questa famosa squadra inglese nell'arena delle competizioni Europee: la Coppa UEFA, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe, la Super Coppa Europea e il Campionato Mondiale Club che si svolge ogni anno in Giappone.

Nel gioco potrai trovare: opzione di gioco a 4 (usando un adattatore per 4 joystick su Amiga e Atari ST), controllo totale del portiere (Amiga e Atari ST), nuovo metodo di controllo che consente il tocco singolo della palla e il tiro ad effetto, sostituzioni durante la partita (sequenza animata su Amiga con 1 mega), numero del giocatore sulla maglietta (Amiga e Atari ST), nome del giocatore in possesso di palla, schermo pieno (Amiga), ammonizioni ed espulsioni, replay (Amiga con 1 mega), statistiche dei giocatori, possibilità di salvare 7 giochi (Amiga e Atari ST), 170 gagliardetti delle principali squadre europee (Amiga e Atari ST), spareggio ai rigori nelle competizioni di coppa, opzione di gioco solo arcade, solo manageriale o simulazione completa.



SOFTTEL
DISTRIBUZIONE



DISPONIBILE PER:
AMIGA - ATARI ST
C64 - PC
SPECTRUM - AMSTRAD

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2HD

